

Pour les aides au Prototype

Dossier artistique et technique (10 pages environ) :

1. Une présentation du concept (gameplay, univers graphique, game design...),
2. Un synopsis du projet,
3. La liste des auteurs et collaborateurs accompagnée d'une présentation de leurs parcours,
4. Une description des technologies utilisées (logiciels...)
5. Le planning de réalisation du prototype (Mois Homme/Equivalent temps Plein),
6. L'évaluation de réalisation du prototype (Nombre de jours),
7. Le CV de la société (rappel historique du développement de l'entreprise, moyens humains et principaux clients)

Dossier économique et financier :

1. Le positionnement par rapport au marché : les avantages comparatifs du jeu proposé pour déclencher l'achat, les principaux arguments de vente du jeu, la date envisagée de mise sur le marché du jeu, le modèle économique choisi et les raisons de ce choix, la stratégie de partenariat éditoriale envisagée, le prix du jeu envisagé, la qualification de la cible visée par le jeu, les zones géographiques visées et les priorités, la ou les plates-formes visées et les raisons de ce choix, liste des principaux concurrents (studios et jeux) - (2 pages).
2. Le devis estimatif du prototype (Cf : Modèle Pictabox)
3. Le plan de financement du prototype (Cf : Modèle Pictabox)

Dossier administratif :

1. La lettre de demande d'aide financière dûment signée par l'entreprise (Cf : Modèle Pictabox)
2. Toute pièce justificative d'un financement privé ou public inscrit au plan de financement,
3. En cas de création commune du prototype de jeu vidéo, le contrat conclu avec les entreprises de création,
4. Liste des entreprises de sous-traitance et devis du ou des prestataire(s) en région,
5. Un extrait Kbis du Registre du Commerce et des Sociétés (déclaration sur l'honneur pour les entreprises belges) de moins de 3 mois,
6. Une copie de la dernière liasse fiscale
7. Un document attestant que l'entreprise est à jour de ses cotisations sociales (Cf : Modèle Pictabox)
8. L'attestation sur le respect de la réglementation des minimis (Cf : Modèle Pictabox).

Pour les aides à la production

Dossier artistique et technique (12 pages environ) :

1. Une présentation du concept (gameplay, univers graphique, game design ...)
2. La bible graphique (originalité, sources d'inspiration, références...)
3. Un scénario et/ou un synopsis du projet (originalité, sources d'inspiration, références...)
4. La liste des auteurs et collaborateurs accompagnée d'une présentation de leurs parcours
5. Une description des technologies utilisées (logiciels...)
6. Le planning de réalisation de la production du jeu vidéo (Mois Homme/Equivalent temps Plein)
7. Le CV de la société (rappel historique du développement de l'entreprise, moyens humains et principaux clients)

Dossier économique et financier :

1. Le positionnement par rapport au marché : les avantages comparatifs du jeu proposé pour déclencher l'achat, les principaux arguments de vente du jeu, la date envisagée de mise sur le marché du jeu, le modèle économique choisi et les raisons de ce choix, la stratégie éditoriale (live, DLC...), la stratégie de partenariat éditorial, la stratégie prix envisagée, la qualification et quantification de la cible visée sur les différents marchés visés, les zones géographiques visées et les priorités, la ou les plates-formes visées et les raisons de ce choix, le parc installé des plateformes visées (en volume), liste des 5 principaux studios concurrents, analyse de la valeur ajoutée de la concurrence et des résultats de 2 jeux concurrents, l'analyse de la stratégie commerciale de la concurrence, les axes de votre stratégie de communication avant et après la commercialisation, – (4 pages).
2. Le devis estimatif de la production du jeu vidéo (Cf : Modèle Pictabox)
3. Le plan de financement (Cf : Modèle Pictabox)

Dossier administratif :

1. La lettre de demande d'aide financière dûment signée par l'entreprise (Cf : Modèle Pictabox)
2. Toute pièce justificative d'un financement privé ou public inscrit au plan de financement
3. En cas de création commune de production de jeu vidéo, le contrat conclu avec les entreprises de création,
4. Le cas échéant, les contrats de cession de droits d'exploitation conclus entre les auteurs et l'entreprise de création,
5. Le contrat entre l'éditeur et l'entreprise de création,
6. Le contrat entre le distributeur et l'entreprise de création,
7. Liste des entreprises de sous-traitance et devis du ou des prestataire(s) en région,
8. Un extrait K bis du registre du commerce et des sociétés (déclaration sur l'honneur pour les entreprises belges) de moins de 3 mois,
9. Une copie de la dernière liasse fiscale,
10. Un document attestant que l'entreprise est à jour de ses cotisations sociales (Cf : Modèle Pictabox)
11. L'attestation sur le respect de la réglementation des minimis (Cf : Modèle Pictabox)
12. Un RIB original

Un prototype jouable du jeu

Contact