**B. Dossier artistique**

Ce modèle vous fournit le cadre pour construire le Dossier artistique de votre jeu.

Ce document peut être personnalisé et les textes dans les encadrés peuvent être supprimés.

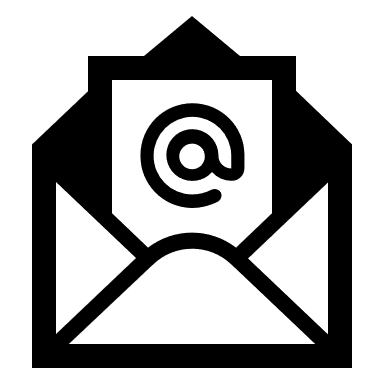
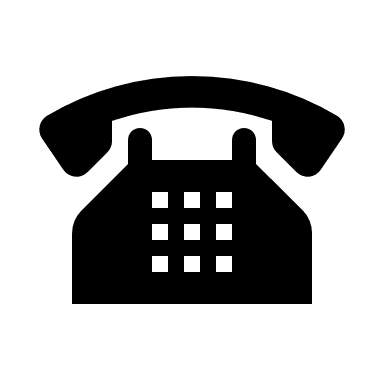
Nous vous demandons uniquement de respecter l’ordre des chapitres.

Attention, ce document ne constitue qu’une partie du dossier de candidature. Pour plus de renseignements concernant la constitution du dossier en vue d’un dépôt, nous vous invitons à consulter le règlement de Wallimage et le Dossier économique - Fiche 0 – Explications. Ces documents sont disponibles sur le site [www.wallimage.be](http://www.wallimage.be).

**Une question ?**

Sophie Augurelle – Chargée du département Gaming

065 40 40 34



gaming@wallimage.be

# Résumé

|  |  |
| --- | --- |
| **Titre du jeu :** |  |
| **Présenté par :** |  |
| **Au titre de :** | Producteur.rice / Coproducteur.rice / Prestataire[[1]](#footnote-1) |
| **Coproducteur.rice /Partenaire :** |  |
| **Phase de développement :** | Préproduction / Production |
| **Date de commercialisation estimée :** |  |
| **Budget de préproduction :** | € |
| **Budget de production[[2]](#footnote-2) :** | € |
| **Budget total de fabrication (préprod + prod)** | € |
| **Budget marketing[[3]](#footnote-3) :** | € |
| **Budget total de fabrication + marketing :** | € |
| **Demande à Wallimage :** | € |
| **Type de jeu :** | Divertissement/ Artistique / Educatif[[4]](#footnote-4) |
| **Genre :** |  |
| **Plateforme de distribution :** |  |
| **Support de distribution :** |  |
| **Public cible :** |  |
| **Synospis:** |  |

# One-pager

Un One-pager est un court document d’une page qui donne un aperçu précis et concis de votre jeu. Il doit permettre aux membres du jury de se faire une idée claire et rapide du jeu :

Expliquez brièvement le jeu.

Exprimez son univers, son originalité, ses objectifs, ses points forts au niveau game design, technologie, graphisme, narration, marketing.

Éveillez la curiosité et donnez envie de “rentrer” dans votre projet.

Décrivez les USP (Unique Selling Proposition) : les principaux points qui rendent votre jeu différent de la concurrence.

Il s’agit ici d’un aperçu de votre projet. Ces différents points seront détaillés dans la suite du document.

# L’équipe, le studio, les partenaires

## L’équipe

Présentez l’équipe et les emplois au sein de la société (également les perspectives d’emplois) équipe actuelle (noms, fonctions, taux d’occupation, statut d’indépendant ou de salarié), équipe future (noms, fonctions, taux d’occupation, statut d’indépendant ou de salarié), expérience de l’équipe…

Le lien doit pouvoir être fait entre l’équipe présentée dans ce paragraphe et le budget annoncé dans le Dossier économique (Fiche 5 – Budget).

Décrivez les compétences éventuellement manquantes que vous devrez combler et les pistes envisagées.

Présentez l’équipe qui sera consacrée à la réalisation du jeu avec :

* Les membres de l’équipe actuelle qui se consacreront au Jeu
* Les recrutements nécessaires à opérer pour la réalisation du Jeu : fonctions, taux d’occupation, statut (indépendant, salarié, Smart,….), noms des personnes éventuelles déjà identifiées.

**Equipe actuelle au sein de la société**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prénom, NOM** | **Fonction** | **Statut (salarié, indépendant…)** | **Taux d’occupation** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Informations complémentaires :

**Equipe engagée sur le jeu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prénom, NOM** | **Fonction** | **Statut (salarié, indépendant…)** | **Taux d’occupation** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Informations complémentaires :

**Engagements futurs sur le jeu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prénom, NOM** | **Fonction** | **Statut (salarié, indépendant…)** | **Taux d’occupation** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Informations complémentaires :

## Le studio

**Présentation du studio :** historique, activités, positionnement, succès commerciaux antérieurs et pipeline.

Si votre société n’est pas encore constituée au moment du dépôt, expliquez comment vous envisagez votre futur studio : stratégie, modèle économique, activités, pipeline actuel et futur.

**Réalisations :** Enumérez les projets réalisés par le studio ou par les porteur.euse.s de projets si la société n’est pas encore constituée (projets commercialisés ou projets d’études, Gamejam…) et indiquez pour chacun la date de sortie, le budget global, les ventes réalisées.

**Stratégie :** décrivez la stratégie visée par le studio et ses ambitions

**Réalisations**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom du jeu** | **Phase de développement** | **Date de commercialisation** | **Budget global** | **Unités vendues** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Informations complémentaires :

## Partenaires impliqué.e.s

Si vous développez votre jeu en partenariat avec d’autres sociétés (coproductions ou work for hire), présentez brièvement la société : activité, team…

Dans ce cas, veuillez joindre tous les contrats dans l’Annexe 6

# Impact sur le studio et l’écosystème du jeu vidéo en Wallonie

Expliquez de quelle manière votre projet aura un impact positif sur votre studio et l’écosystème wallon et belge.

Décrivez l’impact de votre jeu pour votre studio : création d’emplois, internationalisation, création d’IP, partenariat stratégique, repositionnement…

Décrivez la stratégie globale de votre studio et comment votre jeu s’inscrit dans cette stratégie.

# Le jeu

## État d’avancement du jeu

Décrivez l’état d’avancement de votre jeu : début du développement, ce qui a déjà été accompli, état actuel de votre projet, planning, Milestone.

Si votre demande concerne une **aide en préproduction**, décrivez ce que vous prévoyez d’accomplir en termes d’objectifs (VSD, gameplay, proof of concept, features intégrées, etc) et d'utilisation du prototype (pour comprendre à quoi il doit servir, ce qu'il est censé démontrer, son but...).

Si votre demande concerne une **aide en production**, décrivez la planification finale de la production.

Si la demande concerne un **projet en cours de production**, décrivez l’état d’avancement de la production et comment l’intervention de Wallimage permettra d’augmenter de manière notable soit la portée du projet, soit le montant total du budget consacré au projet, soit la rapidité avec laquelle le bénéficiaire compte achever le projet concerné. L’augmentation de la taille du projet doit être attestée à l’aide de tout document probant et notamment des documents internes tels que les budgets initiaux, les procès-verbaux de réunions, les plannings de réalisation, etc. Ces documents doivent être annexés (cf. Annexe 11).

## Direction artistique :

Insérez un screenshot représentatif d’une situation de jeu si possible avec UI.

Insérez également une image de type illustration promotionnelle ou concept qui représente l’univers visuel du jeu, le type de graphisme, la direction artistique.

## Liens utiles :

Insérez les liens éventuels vers une vidéo, démo jouable, prototype, VSD, trailer…

## USP (Unique Selling Proposition)

Expliquez l'USP, c’est-à-dire ce qui différencie votre jeu de la concurrence.

## Propriété intellectuelle - IP

Décrivez l'IP de votre jeu : quelles sont ses caractéristiques (son, graphismes, personnage…), ses forces et faiblesse, son originalité.

## Univers du jeu

Décrivez l’univers du jeu. Aspects narratifs, lore…

## Gameplay

Décrivez le Gameplay, les fonctionnalités du jeu, sa maniabilité, l’expérience utilisateur…

# Potentiel commercial et stratégie de distribution

## Modèle économique

Décrivez le modèle de revenus et références, les plateformes envisagées, le plan de distribution et de mise en marché, le prix de vente estimé et le nombre de ventes estimées.

## Analyse de la concurrence

Présentez les jeux similaires au vôtre, les avantages et inconvénients de chacun, le prix de vente, le temps de jeu, l’éditeur, la plateforme, le nombre de ventes par plateforme (spécifiez la durée). Identifiez de manière précise ce qui vous différencie de vos concurrents.

## Stratégie marketing

Décrivez la stratégie marketing envisagée : self-publishing, publisher,…analyse du marché et du segment dans lequel le jeu se déploie, public cible, marchés potentiels, plan de communication et moyens mis en œuvre pour accompagner la sortie du jeu et sa promotion, perspectives de développement ultérieures (scale-up).

Si un budget marketing est disponible, vous êtes invité à le joindre.

## Analyse SWOT : forces, faiblesses, menaces, opportunités.

Réalisez une analyse SWOT du jeu et du studio

1. Conservez uniquement le choix correspondant [↑](#footnote-ref-1)
2. Si la demande concerne un projet en phase de préproduction, le budget de fabrication peut être une estimation [↑](#footnote-ref-2)
3. Les dépenses marketing (wallonnes ou non) peuvent être déclarées dans le budget uniquement si elles font l’objet d’un financement déjà sécurisé au moment du dépôt du dossier. Nous vous invitons à consulter le document le Dossier économique - Fiche 5 - Budget pour plus d’informations. [↑](#footnote-ref-3)
4. Conservez uniquement le choix correspondant [↑](#footnote-ref-4)