



wallimage

G A M I N G



## Table des matières

1	Modalités de fonctionnement du Fonds .....	5
1.1	Fonctionnement.....	5
1.2	Calendrier .....	5
1.3	Disponibilités du Fonds.....	5
1.4	Concertation avec la profession .....	5
2	Conditions de recevabilité des demandes .....	5
2.1	Types de jeux vidéo visés.....	5
2.2	Bénéficiaires potentiels.....	6
2.3	Critères d'éligibilité et dépôt de la demande .....	7
2.4	Second et dernier dépôt d'un dossier .....	9
3	Type d'investissement.....	9
3.1	Financement en préproduction .....	9
3.2	Financement en production .....	10
4	Montants maximaux .....	10
5	Critères d'évaluation des demandes.....	11
5.1	Critères généraux .....	11
	En amont de ces critères de sélection, d'autres points d'attention joueront un rôle dans .....	11
5.2	Etude de marché réalisée dès l'octroi de l'accord de financement.....	12
5.3	Dispositions générales.....	12
6	Modalités de l'investissement.....	13
7	Planning de liquidation de l'investissement .....	13
7.1	Pour un financement en préproduction.....	13
7.2	Pour un financement en production.....	13
8	Eligibilité des dépenses.....	14
8.1	Contexte général .....	14
8.2	Période d'éligibilité des dépenses et période de financement formel .....	15
8.3	Dispositions spécifiques liées aux dépenses marketing .....	15
9	Cumul d'aides pour un même jeu vidéo.....	16
10	Intensité maximale du financement.....	16
11	Aides illégales .....	17
12	Retour sur investissement .....	17
12.1	Pour un financement en préproduction.....	17

12.2	Pour un financement en production.....	18
12.3	Dans tous les cas (préproduction ou production).....	19
13	Contrôle du respect des conditions d'octroi de l'avance .....	19
14	Publicité de la collaboration avec WALLIMAGE .....	20
14.1	Mention de l'intervention du Fonds .....	20
14.2	Matériel à fournir et utilisation de ce matériel par le Fonds.....	20
15	Mécanisme de garantie .....	20
16	Protection des données .....	20
	ANNEXE 1 - TEST CULTUREL.....	22
	ANNEXE 2 - LISTE DES INFORMATIONS NÉCESSAIRES AU DÉPÔT D'UN DOSSIER .....	24
	ANNEXE 3 -EXEMPLE D'INVESTISSEMENT EN PRODUCTION ET CAS DE CONVERSION.....	26

Cette version du règlement de financement des jeux vidéo de WALLIMAGE, prend effet au 30 avril 2026

## **Préambule**

Créée à l'initiative de la Wallonie et de son Ministre de L'Économie, la société anonyme WALLIMAGE est un fonds d'investissement qui a pour objet de développer et de soutenir le secteur audiovisuel et du jeu vidéo ayant un ancrage en Wallonie.

WALLIMAGE a mis en place un mécanisme sélectif de soutien au financement de jeux vidéo de divertissement/artistiques/éducatifs présentés par des sociétés de production indépendantes.

Le présent Fonds vise à soutenir la création de jeux interactifs pour un ou plusieurs joueurs et accessibles sur une plate-forme numérique telle qu'un PC, une console de jeu, un smartphone, une tablette, etc.

La philosophie générale du Fonds s'inscrit dans la perspective de l'application du principe de diversité culturelle à l'Europe des Régions. Dans ce cadre, les interventions du Fonds auront un ancrage économique et professionnel significatif en Wallonie et devront contribuer au développement et à la structuration du secteur du jeu vidéo, et ce au bénéfice de l'ensemble des créateurs et techniciens européens des jeux vidéo.

Les interventions financières du Fonds constituent des aides d'État compatibles conformément à l'article 107, § 3, point d), du Traité sur le Fonctionnement de l'UE et ont fait l'objet d'une autorisation formelle de la Commission en date du 30 avril 2026

L'une des mesures visées par le présent règlement, à savoir la conversion du prêt en capital, est fondée sur le Règlement (UE) 2023/2831 de la Commission du 13 décembre 2023 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis et doit respecter les conditions qu'il prévoit.

L'utilisation du genre masculin dans le présent règlement a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

# **1 Modalités de fonctionnement du Fonds**

## **1.1 Fonctionnement**

La Directrice Générale du Fonds est seule bénéficiaire des demandes d'investissement formulées par les sociétés requérantes. Aidée par son équipe et par un expert externe identifié à cet effet, elle rédige à l'attention du Conseil décentralisé dédié aux Coproductions (instance émanant du Conseil d'administration) un avis sur les dossiers qui lui sont soumis.

## **1.2 Calendrier**

Selon un calendrier publié annuellement sur le site [www.wallimage.be](http://www.wallimage.be), le Conseil décentralisé dédié aux Coproductions évalue les demandes de financement qui lui sont présentées à la suite des appels à projets et ses décisions sont notifiées par écrit aux sociétés requérantes.

## **1.3 Disponibilités du Fonds**

Le Fonds est alimenté à 100% par la Wallonie.

Le montant annuel du Fonds est de maximum 2,4 millions € sur une durée de six ans à compter de l'entrée en vigueur du régime d'aide. En toute hypothèse, toute demande ne peut être rencontrée que si les moyens alloués au Fonds par la Wallonie le permettent.

## **1.4 Concertation avec la profession**

La Directrice Générale et son équipe rencontrent de manière formelle, au moins une fois par an, les organisations wallonnes représentatives des sociétés de production de jeux vidéo.

# **2 Conditions de recevabilité des demandes**

## **2.1 Types de jeux vidéo visés**

Dans le cadre de la présente mesure de soutien, le "jeu vidéo" est défini comme un jeu interactif qui peut être joué par un ou plusieurs joueurs sur une plate-forme numérique telle qu'un PC, une console de jeu, un smartphone, une tablette, etc.

Tout type de jeu vidéo (les jeux de divertissement, artistiques ou éducatifs) peut bénéficier d'un soutien, à condition qu'il s'agisse d'un jeu vidéo qualitatif qui a une importance culturelle et/ou éducative/sociétale et qui répond au test culturel repris en annexe 1.

Sont exclus de tout financement du Fonds des jeux à caractère pornographique, incitateurs à la violence ou à la haine raciale ou délivrant un message contraire aux Droits de l'Homme et les jeux dont la finalité est un gain d'argent.

**Les jeux de divertissement** sont des jeux vidéo axés sur le plaisir du jeu.

**Les jeux artistiques** sont des créations artistiques pour lesquelles le médium "jeu" est utilisé comme forme d'expression, mais dont l'objectif premier est une expérience artistique (par exemple dans un musée, via une installation, faisant partie d'un projet artistique...). Les jeux expérimentaux (avec ou sans message artistique) exploités sur des plateformes classiques (numériques ou physiques) ainsi que sous forme ou d'installation appartiennent également à cette catégorie. Ce sont souvent des expériences courtes.

**Les jeux éducatifs** sont des jeux qui ont principalement un but éducatif ou social. Cette catégorie comprend également les jeux destinés à l'éducation.

## **2.2 Bénéficiaires potentiels**

2.2.1 Le bénéficiaire doit remplir les obligations suivantes :

- a) être constitué sous forme d'une société commerciale<sup>1</sup>
- b) ne pas être une entreprise en difficulté telle que définie dans les lignes directrices concernant les aides d'Etat au sauvetage et à la restructuration d'entreprises en difficulté autres que les établissements financiers.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Au moment de déposer le dossier, la société peut être en phase de constitution. La société doit être constituée et avoir un statut de producteur ou de coproducteur délégué ou associé du projet au moment de la signature de la convention.

<sup>2</sup> Commission européenne, Lignes directrices concernant les aides d'État au sauvetage et à la restructuration d'entreprises en difficulté autres que les établissements financiers (2014/C 249/01), §19 à 24 : Une entreprise est considérée comme en difficulté lorsqu'il est pratiquement certain que, sans intervention publique, elle devra cesser ses activités à court ou moyen terme.

Une entreprise est en difficulté si au moins une des conditions suivantes est remplie :

- Société à responsabilité limitée : plus de la moitié du capital social souscrit a disparu à cause de pertes accumulées.
- Société avec associés à responsabilité illimitée : plus de la moitié des fonds propres a disparu.
- Procédure collective d'insolvabilité : l'entreprise est soumise ou peut être soumise à une telle procédure selon le droit national.
- Grande entreprise (non-PME) : depuis deux exercices consécutifs :
  - Ratio emprunts / capitaux propres > 7,5
  - Ratio couverture des intérêts (EBITDA) < 1,0

N'est pas considérée comme en difficulté :

- Entreprises nouvellement créées (moins de 3 ans) ne sont pas éligibles, sauf si elles remplissent le critère d'insolvabilité.
- Entreprises appartenant à un groupe ne sont éligibles que si leurs difficultés sont propres et trop graves pour être résolues par le groupe.

2.2.2 Le bénéficiaire doit être une société de production de jeux vidéo ayant établi un siège en Belgique, dans un État Membre de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen (E.E.E.).

2.2.3 Son Directeur/Gérant/Administrateur Délégué et/ou la majorité de ses administrateurs sont domiciliés en Belgique ou dans l'un des États suscités.

2.2.4 Les sociétés de production visées par le Fonds sont des sociétés qui produisent des projets de jeux vidéo, au sens où elles sont à la fois propriétaires ou copropriétaires de l'IP ou des sociétés qui sont au centre de la fabrication du jeu.

2.2.5 Les entreprises ayant une autre activité principale (par exemple les maisons d'édition, les studios d'animation, etc.) ne peuvent solliciter un financement que si elles peuvent prouver qu'elles disposent ou sont en train de créer un département interne dédié au développement de jeux vidéo.

2.2.6 Le bénéficiaire doit démontrer dans sa demande qu'il possède les compétences techniques et le savoir-faire financiers nécessaires à la réalisation du projet.

2.2.7 Lorsqu'un investissement est accordé à une société de production de jeux vidéo n'ayant pas son siège principal en Belgique, au moment du paiement de la première tranche, celle-ci sera amenée à prouver qu'elle dispose bien en Wallonie d'une filiale, d'une succursale ou d'une agence permanente employant au moins une personne à plein temps ou que l'intervention peut être versée à une société wallonne cosignataire de la convention d'investissement et garante de la bonne fin du projet.

2.2.8 L'investissement n'est consenti par le Fonds qu'à la condition expresse que la société de production bénéficiaire ait respecté l'ensemble de ses obligations ressortant d'un investissement antérieur. Ainsi, tout signataire d'une convention avec le Fonds qui n'aurait pas rentré l'ensemble des justificatifs de ses dépenses ayant un rapport avec le secteur du jeu vidéo dans un délai raisonnable de maximum 24 mois, qui n'aurait pas spontanément soumis le relevé des recettes à la date prévue ou qui se serait abstenu de verser les sommes dues en temps utile, ou qui, de manière générale, n'aurait pas respecté l'ensemble des modalités de cette convention, se verra refuser le dépôt de tout autre projet ainsi que le gel de toute transaction sur les projets antérieurs acceptés par le Fonds jusqu'à régularisation de la situation.

### **2.3 Critères d'éligibilité et dépôt de la demande**

La demande d'intervention du Fonds doit être déposée en ligne à l'adresse suivante : [gaming@wallimage.be](mailto:gaming@wallimage.be), sous forme d'un dossier reprenant les informations listées en annexe 2.

2.3.1 Pour être éligible au soutien du Fonds, le projet doit avoir obtenu un score positif au test culturel disponible à l'annexe 1 du présent règlement. Le respect de ce test sera évalué par la Directrice Générale, une personne membre de l'équipe spécifiquement dédiée, un expert indépendant engagé à cet effet et le Conseil décentralisé dédié aux Coproductions. Le test est une exigence minimale, mais aucune garantie d'obtention d'un financement.

2.3.2 Pour qu'un dossier soit recevable, il faut que les conditions ci-dessous soient remplies :

- L'ensemble des éléments du dossier soient complétés : dossier artistique, dossier économique et annexes (voir informations détaillées en annexe 2).
- L'ensemble des fiches du dossier économique doivent être complétées, à savoir :

- Fiche 1 – Fiche d'identité
  - Fiche 2 – Partenaires impliqués
  - Fiche 3 – Fiche technique
  - Fiche 4 – Budget de (pré)production : le budget total de (pré)production et la liste des dépenses prévues , avec l'indication de la localisation de ces dépenses
  - Fiche 5 – Plan de financement : le plan de financement et les sources de ce financement de la (pré) production
  - Fiche 6 – Estimation des ventes et plan de recoupe
- Le pourcentage d'intensité du financement doit respecter les conditions reprises à l'article 10 ;
  - Les fiches 5 et 6 doivent être en parfaite cohérence. Le montant total du plan de financement (fiche 6) doit correspondre au montant total du budget (fiche 5) ;
  - Toutes les colonnes du budget (fiche 5) doivent être correctement complétées ;
  - En cas de coproduction, la société de production s'engage à joindre le contrat de coproduction ou au moins un deal memo de coproduction dûment signé par toutes les parties ;
  - Les devis de tous les prestataires autre que la société de production requérante doivent impérativement être annexés au dossier ;
  - Toutes les dépenses déjà réalisées et annoncées dans le budget (fiche 5) doivent être justifiées par des documents officiels (fiches de paie, factures et/ou Time Sheets) et jointes au dossier.

Un manquement à l'une de ces conditions écartera le projet de l'appel à projets en cours. Le dossier ne sera pas soumis au collège d'experts et ne sera pas considéré comme étant valablement déposé ; une nouvelle soumission de la demande ne sera donc pas considérée comme un second ou un troisième dépôt au sens de l'article 2.4. La société de production sera avertie rapidement, au plus tard le 5<sup>ème</sup> jour ouvrable suivant le dépôt de la demande.

2.3.3 Complémentairement à ces informations, la société de production devra préciser le financement acquis sur le projet au moment du dépôt.

Au moment du dépôt de la demande, le financement acquis devra représenter :

- Dans le cas d'une demande en préproduction, au minimum 30% du budget total de préproduction ;
- Dans le cas d'une demande de production : au minimum 30% du budget total de fabrication (préproduction + production), sachant que ces 30% devront concerner des apports en numéraire

Ces financements devront être attestés avec des documents chiffrés, datés et signés.

La copie d'un mail provenant de la source de financement acquis sur laquelle la société de production dépositaire apposera sa signature précédée de la mention « sincère et véritable » sera également acceptée comme un justificatif valable.

Les justificatifs acceptés sont ceux libellés en français ou en anglais. Les justificatifs libellés dans une autre langue doivent être accompagnés d'un résumé en français ou en anglais, reprenant les principaux termes du financement concerné, et certifié « sincère et véritable » pour la société de production requérante, signature des représentants légaux à l'appui.

Ce minimum de financement acquis sera donc une condition suspensive à la concrétisation de l'investissement du Fonds. Il peut inclure d'autres aides d'État, dans les limites précisées à l'article 9 ci-après. Dès lors, si ces limites ne sont pas respectées, le montant de l'intervention de WALLIMAGE sera adapté en conséquence.

2.3.4 La langue du jeu ou de la société de production n'est pas un critère de sélection. Toutefois, la langue de travail de WALLIMAGE étant le français, l'ensemble des éléments du dossier doit être rédigé en français pour que le dossier soit recevable. En cas de décision d'investissement, la convention sera libellée en français.

2.3.5 Dans le cas où la société de production a obtenu un financement à la préproduction de la part de WALLIMAGE, celle-ci peut quand même solliciter WALLIMAGE pour un financement à la production mais si le projet obtient un accord de principe de financement du Fonds, le financement en préproduction devra impérativement être soldé avant la signature de la nouvelle convention.

## **2.4 Second et dernier dépôt d'un dossier**

La société de production ne peut introduire un même dossier qu'une seule fois.

Cependant, elle pourra le représenter une deuxième et dernière fois, si celui-ci fait état d'éléments substantiellement et incontestablement nouveaux. Ces évolutions devront être détaillées par la société de production dans une note d'intention.

Dans certains cas, le Fonds pourra estimer qu'un second voire un troisième dépôt est pertinent, même sans élément neuf, si le projet n'a pas pu être retenu au regard du volant d'actions disponible. Le cas échéant, il l'indiquera à la société de production dépositaire.

## **3 Type d'investissement**

L'investissement est accordé :

- Pour un financement en préproduction : sous la forme d'un apport en participation.
- Pour un financement en production : sous la forme d'un prêt convertible au capital à hauteur de 10% et sous la forme d'un apport en participation hauteur de 90%.

La part octroyée sous forme d'un apport en participation est assortie d'une copropriété des droits corporels et incorporels sur le jeu vidéo financé, entraînant un accès aux recettes d'exploitation du jeu vidéo. Cet accès aux recettes pourra faire l'objet d'une négociation particulière si le Fonds l'estime pertinent.

Les modalités de remboursement / retour sur investissement sont décrites à l'article 12.

Le financement peut être accordé pour financer la phase de préproduction et/ou de production du projet.

### **3.1 Financement en préproduction**

La préproduction est la réalisation de toutes les activités liées à un projet de jeu concret, avant la production du jeu, comme par exemple la rédaction du jeu, l'élaboration du document de conception technique, la recherche de partenaires, l'élaboration d'un plan de financement, la réalisation de prototypes permettant à la fois de lever les verrous techniques et conceptuels, et de servir de support de présentation à des partenaires financiers potentiels.

Cette étape peut prévoir la réalisation d'une vertical slice, c'est-à-dire un niveau représentatif, fini et jouable sans problème, qui incorpore la "boucle de jeu principale" et démontre les valeurs de production visées pour le jeu fini. Grâce à une vertical slice achevée, le studio de jeux devrait en principe être en mesure de susciter l'intérêt des financiers, des éditeurs, des détenteurs de plateformes et du public.

Pour cette étape, le potentiel de l'idée du jeu doit être suffisamment démontrable sur la base d'un ou plusieurs prototypes jouables et d'une vision claire des éléments les plus importants du projet (gameplay, look&feel, etc.).

### **3.2 Financement en production**

La production est la réalisation effective du jeu vidéo dans sa version définitive en vue de sa diffusion.

Le soutien à la production est principalement destiné aux jeux qui présentent déjà des signes évidents de traction, c'est-à-dire un intérêt manifeste de la part des financiers, des éditeurs, des détenteurs de plateformes et du public (par exemple via les médias sociaux, les listes de souhaits, etc.).

Le financement ne peut être demandé que pour les coûts encourus après la date de réception de la demande par WALLIMAGE.

Dans tous les cas, la demande de financement doit être introduite avant le début des travaux principaux de production.

La demande de financement peut être demandée en faveur d'un projet en cours de production mais à la condition qu'il soit démontré que ce financement permet d'augmenter de manière notable soit la portée du projet, soit le montant total du budget consacré par le bénéficiaire au projet, soit la rapidité avec laquelle le bénéficiaire compte achever le projet concerné.

La démonstration de l'augmentation de la taille du projet doit être faite par tout document probant et notamment des documents internes tels que les budgets initiaux, des procès-verbaux de réunions, des plannings de réalisation, etc.

Des jeux vidéo finalisés ne peuvent plus bénéficier d'un financement.

Par jeu finalisé, on entend : la version du jeu vidéo telle qu'elle existe au moment de sa commercialisation dans l'Espace Economique Européen. Par commercialisation, on entend la date de la première mise en vente du jeu vidéo.

Pour les demandes répondant aux critères susmentionnés, la demande doit être introduite avant le début des travaux pour lesquels le financement est sollicité.

## **4 Montants maximaux**

Le Fonds peut accorder à un projet un financement en préproduction d'un montant maximal de 75.000 €.

Le Fonds peut accorder à un projet un financement de la production d'un montant maximal de 400.000 € (en ce compris le financement potentiellement déjà octroyé en phase de préproduction). A souligner qu'au sein de ce financement, un montant de maximum 15.000 euros sera relatif aux

dépenses marketing (5.000 euros de valorisation de l'étude de marché et 10.000 euros pour couvrir une partie du budget marketing), tel que décrit ci-dessous.

La société de production détermine elle-même le montant de financement qu'elle sollicite en fonction de la phase concernée, de ses besoins et dans la limite des seuils d'intensité décrit à l'article 10.

Les sociétés de production qui introduisent une demande de financement pour la phase de production devront obligatoirement prévoir un poste marketing dans leur budget.

Un montant plafonné à 10.000 € destiné à couvrir une partie de ces dépenses devra également faire partie de la demande de financement à WALLIMAGE. Ce budget marketing constituera une dépense éligible à justifier tel que décrit à l'article 8.

A noter que, si, dans le cas d'une coproduction, la production déléguée n'est pas gérée par le studio dépositaire, cette demande ne sera pas imposée au studio à condition toutefois que les démarches marketing soient bien prévues au budget et financées par ailleurs.

## **5 Critères d'évaluation des demandes**

### **5.1 Critères généraux**

La pertinence des projets et des demandes de financement qui y sont associées sont évaluées par le Direction Générale, une personne membre de l'équipe spécifiquement dédiée, un expert externe et le Conseil décentralisé dédié aux Coproductions du Fonds selon les critères suivants :

- a. Le caractère culturel du jeu vidéo (conformément à l'article 2.3.1 et sur base des critères repris en Annexe 1 du présent règlement) ;
- b. L'effet structurant sur le secteur du jeu vidéo et notamment son ancrage économique et professionnel significatif en Wallonie, entendu au sens large et sans que cela ne constitue une restriction quant à la nationalité du personnel employé ou la localisation des dépenses éligibles ;
- c. La viabilité du projet, la crédibilité du budget et du plan de financement, son modèle économique et le potentiel de retour sur investissement pour le Fonds ;
- d. La santé financière de la société de production ainsi que sa crédibilité et celle de son équipe ;
- e. L'impact structurant sur la société de production (eu égard à l'activité et la stratégie du studio) ;
- f. La rémunération des salariés en phase avec les conditions du marché ;
- g. Le potentiel commercial du projet ;
- h. La fiabilité du modèle économique ;
- i. La part de financement acquis au moment du dépôt de la demande ;
- j. Le risque financier pris par le studio ;
- k. Pour les demandes de financement en préproduction : le potentiel de mise en production du jeu ;
- l. Les crédits budgétaires disponibles ;

*En amont de ces critères de sélection, d'autres points d'attention joueront un rôle dans l'évaluation des demandes.*

Ces points ne s'appliquent pas cumulativement :

proposition de vente unique (« unique selling proposition » ou « USP »), originalité, renouvellement, fondement du contenu, partenariats solides avec d'autres acteurs (entreprises dans le domaine du jeu vidéo et autres spécialisations), qualité de la coopération avec ces acteurs, qualité et solidité du plan marketing (surtout pour les financements en production), audience potentielle (en fonction du groupe cible, de la pénétration du marché par les technologies utilisées, etc.), développement de propriété intellectuelle, effet structurant pour l'entreprise et le secteur du jeu vidéo qui a un ancrage en Wallonie, potentiel international.

**Critère supplémentaire pour les jeux à caractère éducatif ou social :** la pertinence sociale

**Critères supplémentaires pour les jeux destinés à l'éducation :** Valeur ajoutée pédagogique, adaptabilité au contexte wallon éducatif, notamment par la conformité aux objectifs finaux et/ou objectifs de développement et aux programmes scolaires.

**Critères supplémentaires pour les jeux artistiques :** pertinence artistique dans le domaine des arts largement définis et faisabilité.

## **5.2 Etude de marché réalisée dès l'octroi de l'accord de financement**

Pour tous les projets reçus par le Fonds, un expert marketing, membre du jury, analysera les critères marketing du projet. Cette approche fera partie intégrante de l'appréciation des dossiers et viendra compléter les autres critères économiques du Fonds.

Pour les dossiers qui seront retenus, l'expert réalisera une étude de marché qui sera intégrée à l'accord de financement du Fonds.

Cette étude de marché sera imposée par WALLIMAGE pour tous les dossiers, tant en phase de préproduction qu'en phase de production. Le coût de l'étude de marché est supporté par WALLIMAGE et constitue un apport intégré au financement. Cet apport est remboursable selon les mêmes conditions que le financement octroyé dans le cadre de la demande.

L'expert sera sélectionné par WALLIMAGE dans le cadre d'un marché public.

## **5.3 Dispositions générales**

Un jeu vidéo est toujours analysé comparativement aux autres jeux introduits au cours d'un même appel à projets.

Les investissements de WALLIMAGE se répartissent donc sur la base des demandes de financements introduites par les sociétés de production, selon une hiérarchie chiffrée de la manière la plus objective possible et approuvée par le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions, jusqu'à épuisement des crédits budgétaires disponibles pour cet appel à projets.

En ce sens, toutes les demandes de financement répondant aux critères d'éligibilité énoncés au point 2.3. sont acceptées et analysées. Dans les limites des budgets disponibles, ne sont cependant retenus que les projets les plus qualitatifs au regard des critères énoncés ci-avant. Sur la base de ces critères, le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions marque, pour les projets retenus, un accord de principe de financement valable pour une période de 6 mois.

Le Fonds se réserve le droit de ne pas signer de convention et dès lors de suspendre cet accord de principe en cas de modification significative qui interviendrait dans le plan de financement, dans

le budget et/ou au niveau du caractère des dépenses éligibles ou dans les conditions d'accès aux recettes.

## **6 Modalités de l'investissement**

En cas de décision d'investissement, l'accord de principe sera formalisé par la conclusion d'une convention avec le Fonds, laquelle reprendra de manière ferme les différents engagements de la société de production figurant dans sa demande de financement au moment du dépôt de son dossier.

La signature de cette convention devra avoir lieu au plus tard dans les 6 mois de la date d'accord du Fonds. Ce n'est qu'après la signature de cette convention que pourra être effectué le premier versement, selon les modalités prévues par le présent règlement.

## **7 Planning de liquidation de l'investissement**

L'investissement consenti par le Fonds est versé sur le compte bancaire de la société de production bénéficiaire selon les modalités de paiement suivantes, sauf dérogation dans la convention d'investissement entre le Fonds et le bénéficiaire :

### **7.1 Pour un financement en préproduction**

- 50% à la signature de la convention ;
- 25% après vérification et validation des justificatifs représentant au minimum 75% des dépenses éligibles engagées telles qu'elles seront identifiées dans la convention et en conformité avec l'article 8, valablement remis au Fonds (sous la forme de factures ou de fiches de paie) et après remise d'un rapport d'avancée de la préproduction ;
- 25% Après mise à disposition du Fonds d'un prototype jouable ou d'une VSD et après vérification et validation des justificatifs valablement remis au Fonds (sous la forme de factures ou de fiches de paie) représentant la totalité des dépenses éligibles engagées telles qu'elles seront identifiées dans la convention.

La totalité des justificatifs devra être rentrée au plus tard dans les 12 mois de la date de signature de la convention.

### **7.2 Pour un financement en production**

- 30% à la signature de la convention ;
- 30% à la livraison d'une démo ou de la tranche verticale et après vérification et validation des justificatifs représentant au minimum 60% des dépenses éligibles engagées, valablement remis au Fonds (sous la forme de factures ou de fiches de paie) ;
- 30% à la livraison du master bêta c'est-à-dire une version aboutie du jeu contenant toutes les fonctionnalités mais susceptibles de contenir quelques bugs et où les étapes restantes peuvent être clairement identifiées et chiffrées et sont d'ores et déjà financées (en ce compris via l'apport de WALLIMAGE), et après vérification et validation des justificatifs représentant au minimum 90% des dépenses éligibles engagées telles qu'elles seront identifiées dans la convention , valablement remis au Fonds (sous la forme de factures ou de fiches de paie) ;

- 10% après vérification et validation des comptes définitifs de la phase de production représentant la totalité des dépenses éligibles engagées telles qu'elles seront identifiées dans la convention, conformément au prescrit de la convention. En outre, le bénéficiaire s'engage à commercialiser son jeu endéans les 12 mois et dès lors à transmettre la version commercialisable au Fonds. Dans l'éventualité où le bénéficiaire ne respecte pas cet engagement, le Fonds pourra exiger le remboursement intégral de l'apport en participation.

La totalité des justificatifs devra être rentrée au plus tard dans les 24 mois de la signature de la convention.

Un allongement de la durée pourra être accordé si, dès le dépôt du dossier, le planning de production est présenté sur plus de 24 mois ou si une mise à jour du planning justifiée est communiquée au moment de demander la 2<sup>ème</sup> tranche.

## **8 Eligibilité des dépenses**

### **8.1 Contexte général**

Le Fonds soutiendra des projets de jeux vidéo ayant un ancrage économique et professionnel significatif en Wallonie, et qui contribuent au développement et à la structuration du secteur du jeu vidéo. Les dépenses éligibles pourront être engagées en Wallonie ou dans tout autre État membre de l'EEE, à condition qu'elles soient directement liées à la (pré)production du projet soutenu.

L'objet de ces dépenses doit mener à la bonne fin de la (pré)production du jeu vidéo concerné.

Le Fonds n'acceptera comme dépenses éligibles que celles qui sont explicitement incluses dans le budget repris dans le dossier économique lors de la soumission du projet.

Sont considérées comme des dépenses éligibles :

1. Les dépenses directement liées à la fabrication du jeu vidéo ;
2. Les dépenses liées à la protection de la propriété intellectuelle ;
3. Les frais généraux et les dépenses liées à la société de production ;
4. Les imprévus.

Les catégories 1 et 2 représentent des dépenses éligibles à justifier par des documents officiels (fiches de paie, factures, timesheet...)

Les catégories 3 et 4 représentent des pourcentages des catégories 1 et 2 et ne doivent pas être justifiées.

L'approbation des dépenses portera sur leur réalité et leur éligibilité au regard du présent règlement.

Leur affectation à la (pré)production doit être dûment justifiée. Pour cela, la société de production prendra contact avec le Fonds comme indiqué dans la convention afin de recevoir le tableau correspondant à son projet. La société de production s'engage à fournir toutes les informations

complémentaires nécessaires à la vérification ainsi que les preuves de paiement demandées dans le cadre d'un échantillonnage automatique.

WALLIMAGE évalue la pertinence des dépenses réputées éligibles.

Pour les jeux soutenus en phase de production, au minimum 75% des dépenses éligibles doivent correspondre à un décaissement effectif de charges figurant dans la comptabilité en tant que frais réels, indiqués par nature de charge et par activité et pour laquelle elles sont engagées (comptabilité analytique).

Les modalités d'intervention du Fonds dans le projet en termes de dépenses éligibles ayant été décrites dans la convention d'investissement, toute modification ultérieure de la nature et du montant des postes de dépenses doit faire l'objet, de la part de la société de production bénéficiaire, d'une concertation avec le Fonds pour éventuellement amender la convention initiale. Cette nouvelle version de la convention ne pourra pas prévoir un effet structurant du projet plus faible par rapport à celui constaté lors de la convention initiale.

## **8.2 Période d'éligibilité des dépenses et période de financement formel**

L'investissement de WALLIMAGE est destiné à couvrir les dépenses liées à la fabrication du jeu (préproduction et production).

- a) **Période d'éligibilité des dépenses** : Les dépenses éligibles doivent être justifiées pour toute la durée de la fabrication du jeu, y compris la période antérieure à la date de clôture de l'appel à projets.
- b) **Période de financement formel** : Le décaissement des fonds est destiné à couvrir les dépenses encourues à partir de la date de clôture de l'appel à projets et jusqu'à deux ans après la date de signature de la convention.

## **8.3 Dispositions spécifiques liées aux dépenses marketing**

Conformément à l'article 4, une société de production qui introduit une demande de financement pour la phase de production devra obligatoirement prévoir un poste marketing dans son budget et inclure un montant de 10.000 € destiné à couvrir une partie de ces dépenses dans sa demande de financement.

Ce budget marketing de 10.000 € constituera une dépense éligible à justifier et est destiné à couvrir des dépenses réalisées auprès d'un prestataire externe (agence ou indépendant spécialisé dans le jeu vidéo) dans le cadre de prestations liées aux démarches marketing (stratégie, Community management, press release...). Ces dépenses doivent être réalisées auprès d'un prestataire externe dont le siège social et d'exploitation ou le domicile, dans le cas d'un indépendant, est situé Belgique, dans un État Membre de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen (E.E.E.).

A noter que, dans le cas d'une coproduction, si la production déléguée n'est pas gérée par le studio dépositaire, cette demande ne sera pas imposée au studio à condition toutefois que les démarches marketing soient bien prévues au budget et financées par ailleurs.

## **9 Cumul d'aides pour un même jeu vidéo**

Les financements accordés sur la base du présent règlement constituent des aides d'État compatibles conformément à l'article 107, § 3, point d), du TFUE.

Un même projet peut bénéficier d'investissements provenant de diverses sources de financement public ou privé, en Belgique ou à l'étranger.

Dans l'hypothèse où un projet bénéficie d'aides d'État accordées par d'autres autorités ou entreprises publiques portant sur les mêmes dépenses éligibles que celles visées par le régime faisant l'objet de la présente notification, le montant cumulé de ces aides, en ce compris l'intervention du Fonds, ne pourra pas dépasser le seuil d'intensité d'aide maximal repris à l'article 10.

Le respect du seuil d'intensité d'aide accordé au projet sera contrôlé par WALLIMAGE au moment de l'examen de la demande d'intervention, avant la conclusion de la convention et lors du versement de la dernière tranche de l'aide après vérification des comptes définitifs de la phase concernée (préproduction ou production).

En cas de dépassement de ce seuil, le montant de l'intervention du Fonds sera corrigé en conséquence et l'intervention pourra faire l'objet d'un remboursement partiel ou total anticipé le cas échéant.

## **10 Intensité maximale du financement**

Le financement octroyé par le Fonds aux jeux vidéo, en combinaison avec d'autres aides publiques, ne peut jamais dépasser 50 % du financement total de la création du jeu vidéo.

Le financement octroyé en faveur de l'augmentation de la taille du projet ne peut excéder 100% des coûts additionnels et dans la limite des seuils rappelés ci-dessus.

Une exception peut s'appliquer dans le cas d' « œuvres difficiles » (voir définition ci-dessous).

Le financement octroyé par le Fonds pour des œuvres difficiles, en combinaison avec d'autres aides publiques est plafonné à 70% du financement total de la création du jeu.

Le terme d'« œuvre difficile » dans le contexte de ce financement ne fait pas référence à la difficulté du jeu ou à la complexité du développement, mais aux risques supérieurs à la moyenne associés à une exploitation commercialement réussie. Pour le marché des jeux vidéo, on peut parler d'« œuvre difficile » si les conditions suivantes sont remplies ou si des circonstances particulières s'appliquent qui rendent justifiable une dérogation à ces conditions :

- a. Les jeux représentant le premier ou le deuxième travail du principal studio de fabrication. Les jeux créés sans but lucratif ne sont pas pris en compte (par exemple les jeux créés dans le cadre d'une étude/d'une formation ou d'un projet de loisir), car ils ne permettent pas d'acquérir l'expérience de marché nécessaire ;
- b. Des créations qui donnent une nouvelle tournure au portefeuille du principal studio de fabrication, à condition que l'entreprise existe depuis moins de cinq ans ;

- c. Des jeux à caractère très innovant sur le plan technique, créatif ou gameplay (cf. test culturel) ;
- d. Des jeux à valeur pédagogique qui s'adressent principalement aux enfants ou aux jeunes, mais qui n'entrent pas dans la définition des jeux éducatifs ;
- e. Des jeux sérieux (jeux qui ne visent pas principalement ou exclusivement le plaisir de jouer, mais qui ont un objectif principal différent, par exemple des jeux de santé ou de thérapie). Remarque : les jeux purement B2B (par exemple pour une formation continue en entreprise) sont généralement exclus du Règlement ;
- f. Les autres cas pour lesquels il est clairement démontré que le risque de marché est particulièrement élevé et que les prêteurs ne sont pas prêts à assumer ce risque.

Les conditions prévues aux points a et b ne sont pas remplies si l'entreprise nouvellement créée engage des collaborateurs avec plus de cinq années d'ancienneté cumulées dans l'entreprise nouvellement créée et/ou dans une autre entreprise ayant produit et développé des jeux vidéo.

Toutefois, nonobstant le précédent alinéa, les conditions prévues aux points a et b pourront être remplies si le projet contient un élément nouveau et risqué. A titre indicatif, cet élément nouveau et risqué peut être :

- Un passage du B2B au B2C ;
- Un changement radical de plateforme (par exemple de la VR à la console ou vice versa) ;
- Un virage qui implique de nombreux investissements (par exemple embauche d'autres profils).

En cas de cumul d'aides tel que précisé à l'article 9 du Règlement, les conditions d'intensité maximal les plus strictes seront appliquées.

## **11 Aides illégales**

L'attribution et/ou le versement de tout financement dans le cadre du présent règlement à toute société de production ayant bénéficié d'une aide illégale antérieure déclarée incompatible avec le marché intérieur par une décision de la Commission européenne sera suspendu jusqu'à ce que cette entreprise ait remboursé ou versé sur un compte bloqué le montant total de l'aide illégale et incompatible avec le marché intérieur et les intérêts de récupération correspondants.

## **12 Retour sur investissement**

Les modalités de remboursement et d'accès aux recettes seront détaillées dans la convention d'investissement à conclure entre WALLIMAGE et la société de production bénéficiaire.

### **12.1 Pour un financement en préproduction**

L'investissement du Fonds est consenti systématiquement sous la forme d'un apport en participation et d'un prêt : l'apport en participation implique pour WALLIMAGE la copropriété des droits corporels et incorporels sur le jeu vidéo financé. Cet apport en participation donne un accès aux recettes d'exploitation du jeu vidéo.

Le financement du Fonds représente un pourcentage du financement global de la fabrication du jeu vidéo, en ce compris le budget de marketing dont le financement est acquis au moment du dépôt. Ce pourcentage est appelé le « Prorata du Fonds ».

Les modalités d'accès aux recettes sont les suivantes :

1. Jusqu'à récupération de 100% de cet apport en participation, l'accès aux recettes nettes d'exploitation est au minimum fixé au Prorata du Fonds (étant entendu que les recettes nettes seront définies dans la convention d'investissement et sur base du plan de financement).
2. Au-delà d'une récupération équivalente à 100% de l'apport en participation, l'accès du Fonds aux recettes nettes sera fixé dans la convention d'investissement sur base d'une négociation portant sur la nature du projet, l'apport du Fonds par rapport au budget total de production, le plan de financement et les retombées économiques et créations d'emplois imputables au projet. Le pourcentage négocié donnera au Fonds un accès aux recettes nettes sans limite dans le temps.

La proposition d'accès aux recettes faite au Fonds par la société de production entrera en ligne de compte dans le calcul de performance du dossier et sera clairement présentée au Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions de WALLIMAGE comme un atout supplémentaire.

À titre d'exemple pour un investissement en préproduction de 50.000€ sur un budget total de fabrication d'un million d'euros, l'accès aux recettes par le WALLIMAGE se détaille comme suit :

- 5%, à savoir le Prorata du Fonds (50.000 divisé par 1 million), jusqu'à récupération de 50.000 € ;
- Au-delà, sur base d'un pourcentage négocié avec la société de production bénéficiaire.

## **12.2 Pour un financement en production**

L'investissement du Fonds est consenti sous la forme :

- D'apport en participation avec, pour WALLIMAGE, copropriété des droits corporels et incorporels sur le jeu vidéo financé à hauteur de 90% dont les modalités de remboursement s'appliquent comme décrit à l'article 12.1 ;
- D'un prêt convertible au capital de la société de production bénéficiaire à hauteur de 10 % dont les modalités de remboursement sont les suivantes :
  - Amortissement en 5 ans dont deux ans de carence de remboursement ;
  - Taux d'intérêt de référence<sup>3</sup> ainsi qu'un taux d'intérêt supplémentaire de 1% en cas de commercialisation du projet ;
  - Conditions de conversion :

---

<sup>3</sup> Communication de la Commission relative à la révision de la méthode de calcul des taux de référence et d'actualisation, JOUE du 19/01/2008, (2008/C 14/02); voir ci-joint: [https://competition-policy.ec.europa.eu/state-aid/legislation/reference-discount-rates-and-recovery-interest-rates/reference-and-discount-rates\\_en](https://competition-policy.ec.europa.eu/state-aid/legislation/reference-discount-rates-and-recovery-interest-rates/reference-and-discount-rates_en).

1) Dès 3 trimestralités de retard, le Fonds aura la possibilité mais non l'obligation de convertir le solde restant dû du prêt. La valorisation (post-money) retenue dans ce cadre sera calculée sur base de l'actif net de la société bénéficiaire à la dernière clôture comptable (comptes publiés) mais sera toutefois plafonnée à 500.000€ ;

2) Au cours du trimestre précédant la première échéance de remboursement, le Fonds aura la possibilité mais non l'obligation de convertir le solde restant dû du prêt sur base d'une valorisation (post-money) déterminée selon l'actif net de la société bénéficiaire à la dernière clôture comptable (comptes publiés), diminué d'une décote de 25% ;

3) Au cours du trimestre précédant le quatrième anniversaire de la date de libération du prêt, le Fonds aura la possibilité mais non l'obligation de convertir le solde restant dû du prêt sur base d'une valorisation (post-money) de la société bénéficiaire :

- Calculée sur base de son actif net à la dernière clôture comptable (comptes publiés) mais sera toutefois plafonnée à 500.000€ si le jeu vidéo soutenu n'a pas été commercialisé ou a été commercialisé mais n'a pas atteint son seuil de rentabilité ;
- Calculée sur base de son actif net à la dernière clôture comptable (comptes publiés) mais sera toutefois plafonnée à 1.000.000€ si la commercialisation du jeu lui a permis d'atteindre son seuil de rentabilité.

Le prêt sera libéré à la signature de la convention et fait partie intégrante de la première tranche tel qu'indiqué à l'article 7.

Un exemple pour un investissement en production et les cas de conversion est disponible en annexe 3.

### ***12.3 Dans tous les cas (préproduction ou production)***

S'il s'avère que le jeu ne génère pas suffisamment de recettes d'exploitation pour rembourser intégralement l'investissement, la société de production devra prouver que toutes les démarches visant une commercialisation efficace et rentable ont été entreprises et qu'aucune des pistes identifiées ne s'est avérée réellement concluante. Une appréciation sera notamment réalisée au regard du plan marketing annoncé lors du dépôt du dossier dans la cadre de la demande de financement.

## ***13 Contrôle du respect des conditions d'octroi de l'avance***

WALLIMAGE exerce le contrôle du respect des conditions reprises ci-dessus. Les modalités de contrôle sont précisées dans la convention d'Avance conditionnellement récupérable à conclure entre la société de production et le Fonds.

Le non-respect des conditions liées à l'octroi de l'intervention entraîne l'obligation de rembourser tout ou partie de l'intervention selon les modalités prévues par la convention d'investissement.

## **14 Publicité de la collaboration avec WALLIMAGE**

### **14.1 Mention de l'intervention du Fonds**

Le bénéficiaire s'engage à faire figurer, sans frais pour le Fonds, au générique de début du jeu ainsi que sur les trailers et démo (prototype, VSD...) et lors de toute communication publique la mention suivante : « Avec la participation de WALLIMAGE (La Wallonie)».

Cette obligation ne s'applique qu'aux trailers destinés à la Belgique, étant entendu que la société de production s'engage à faire les meilleurs efforts pour celles destinées au reste du monde.

De plus, au générique de fin du jeu, le bénéficiaire veillera à faire apparaître la mention

« WALLIMAGE » et « Avec le soutien de LA WALLONIE » sous la forme de leur logo respectif (matériel téléchargeable sur le site du Fonds) ainsi que sur le matériel publicitaire destiné à l'affichage et toute forme de publicité imprimée.

### **14.2 Matériel à fournir et utilisation de ce matériel par le Fonds**

La société de production s'engage à faire parvenir au Fonds, au plus tard dans le trimestre suivant la commercialisation du jeu le trailer ainsi que deux exemplaires du Jeu en version physique s'ils sont disponibles, et pour les jeux digitaux, minimum 5 accès à la version jouable, ainsi que 4 à 5 illustrations clés issues du Jeu au format .jpg haute définition. Le Fonds pourra utiliser gratuitement le trailer afin de promouvoir ses activités.

De la même manière, le Fonds pourra utiliser gratuitement l'image du jeu vidéo afin de promouvoir ses activités, en lien avec la participation au financement du jeu vidéo par le Fonds, sous le contrôle préalable de la société de production bénéficiaire du financement.

La société de production garantit le Fonds contre tout recours de tiers quant à l'utilisation du matériel visé par le présent article.

## **15 Mécanisme de garantie**

Le présent fonds de développement économique bénéficie du mécanisme CCS GF du Fonds Européen d'Investissement.

Dans ce cadre, la société de production bénéficiaire s'engage à respecter les critères d'éligibilité applicables pour permettre à l'intervention financière de WALLIMAGE de bénéficier du programme Cultural and Creative Sectors Guarantee, dont elle confirme avoir pris connaissance (ces critères sont disponibles sur le [site de WALLIMAGE](#), "Eligibility criteria for EIF Guarantee on loans granted by WALLIMAGE Entreprises").

## **16 Protection des données**

WALLIMAGE collecte et traite les données personnelles des actionnaires, administrateurs ou membres du personnel de la société de production de manière correcte et transparente, en conformité avec les dispositions du règlement européen du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (règlement général sur la protection des données).

Les données transmises ou reçues sont traitées dans le cadre du travail quotidien des collaborateurs et des prestataires de WALLIMAGE (échanges d'emails, contacts téléphoniques, demande complémentaire d'informations, négociations, convocations, invitations à des événements, obligations légales ou contractuelles incombant à WALLIMAGE) et sont essentielles à l'exécution de la relation professionnelle que WALLIMAGE entretient avec la société de production.

Ces données ne pourront être utilisées que dans la mesure strictement nécessaire à l'exécution de leurs missions respectives et exclusivement à des fins internes.

Les données concernées sont les nom, prénom, profession, domicile ou résidence, image, numéro de téléphone et de fax, adresse e-mail, date et lieu de naissance, état civil, numéro de registre national et de carte d'identité, informations relatives à la connexion (adresse ip, localisation, etc.) etc.

Les données pourront être communiquées afin de répondre aux obligations légales ou contractuelles incombant à WALLIMAGE, moyennant mise en place de mesures de protection nécessaires.

Les données seront conservées et pourront être utilisées pendant 10 (dix) ans après la fin de la relation professionnelle (à savoir toute relation contractuelle) liant la société de production à WALLIMAGE.

Chaque personne concernée a un droit de consulter ces données lesquelles lui seront transmises dans un format clair, concis et compréhensible et en cas d'inexactitude de celles-ci, a le droit de les rectifier et/ou de les compléter.

## **ANNEXE 1 – TEST CULTUREL**

Un projet de jeu n'est admissible que s'il répond à au moins deux critères des catégories I, II et III suivantes :

### **I. Contexte et contenu culturel**

- 1) Le jeu se situe en Wallonie, en Belgique, dans l'Espace économique européen (E.E.E.) ou dans un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction ou contient des références à cet égard.
- 2) Les personnages principaux du jeu se réfèrent à la Wallonie, la Belgique, l'E.E.E. ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction ou représentent un personnage historique ou fictif de la Wallonie, de la Belgique ou de l'E.E.E. ou de l'histoire mondiale.
- 3) Le jeu sort au moins en français.
- 4) Le thème, les motifs, les idées, le contenu ou le design du jeu contiennent une référence à la Wallonie, à la Belgique, à l'E.E.E.<sup>4</sup> ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
- 5) Le jeu, en tant que création artistique, contribue au patrimoine culturel de la Wallonie, de la Belgique et de l'E.E.E. ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
- 6) Le jeu est adapté à la culture éducative de la Wallonie, de la Belgique, de l'E.E.E. ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

Le contexte et le contenu culturels peuvent dans des cas exceptionnels également être non-européens, lorsqu'ils sont clairement encadrés et particulièrement créatifs ou innovants et lorsqu'un plus grand nombre de critères sont remplis au titre des points II et III.

### **II. Plate-forme culturelle/créative (le point 1 ou 2 est obligatoire)**

- 1) Le projet doit avoir un effet stimulant sur l'économie culturelle et créative nationale, étant donné qu'une partie essentielle de l'activité créative (développement conceptuel, design, programmation, son) a lieu en Wallonie.
- 2) Au moins 50% des membres de l'équipe ont leur résidence principale en Wallonie, y sont taxés ou connaissent la culture wallonne d'une autre manière, par exemple sur la base des qualifications qu'ils ont obtenues en Wallonie ou d'un long séjour en Wallonie.

---

<sup>4</sup> Exemples

- a. Le design, l'histoire ou la conception du jeu font référence à la culture wallonne (vie quotidienne, culture pop, culture du jeu, culture des jeunes, culture avec le grand C, culture de l'apprentissage, culture des médias, culture politique, ...), la société, l'identité, l'histoire belge, wallonne ou de l'EEE, ou ils font référence à des aspects de la vie en Wallonie, en Belgique, dans l'EEE ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
- b. L'histoire est basée sur la littérature, le cinéma, la télévision ou autre de la zone linguistique wallonne, européenne ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction (par exemple, contes de fées, sagas ou science-fiction).
- c. Le jeu présente des similitudes avec la tradition de jeu wallonne ou belge ou la développe plus.
- d. Le jeu dépeint des aspects de la diversité régionale en Wallonie, dans la Belgique, dans l'EEE ou dans un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
- e. Le jeu reflète le patrimoine culturel wallon/belge.

Les membres de l'équipe suivants doivent de toute façon satisfaire à ce critère : le producteur, l'auteur/rédacteur/développeur de concept principal, le concepteur sonore/compositeur principal, le directeur artistique, le directeur technique et le concepteur de jeu.

- 3) Encouragement des jeunes talents culturels : l'équipe comprend des jeunes diplômés de la formation professionnelle supérieure, des universités ou des établissements d'enseignement supérieur (diplômés au cours des deux années précédentes), à condition que l'université ou l'école soit située en Wallonie, ou si le jeune diplômé réside actuellement en Wallonie.
- 4) Une coopération existe avec des professionnels d'autres États membres de l'E.E.E. ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

**III. Innovations artistiques, créatives et technologiques. Le jeu est particulièrement créatif ou innovant sur les points suivants :**

- 1) Structure de l'histoire ou du jeu ;
- 2) Conception des personnages, du décor, de l'histoire et de l'environnement ;
- 3) Musique utilisée ou conception sonore ;
- 4) Interactivité, plusieurs joueurs, interface utilisateur, contenu généré par l'utilisateur ;
- 5) Utilisation de l'intelligence artificielle ;
- 6) Utilisation de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée ;
- 7) Utilisation de nouvelles technologies pour le développement, la mise en œuvre ou l'application du jeu.

## **ANNEXE 2 - LISTE DES INFORMATIONS NÉCESSAIRES AU DÉPÔT D'UN DOSSIER**

Les documents de demande de financement d'un projet de jeu vidéo sont disponibles sur le site [www.wallimage.be](http://www.wallimage.be)

### **A. Dossier économique**

Le dossier économique du projet sous forme de fichier Excel est disponible sur le site [www.wallimage.be](http://www.wallimage.be).

Fiche 1 – Fiche d'identité

Fiche 2 – Budget

Fiche 3 – Plan de financement

Fiche 4 – Résumé

Fiche 5 – Estimation des ventes

### **B. Dossier artistique**

Le dossier artistique du projet sous format Word est disponible sur le site [www.wallimage.be](http://www.wallimage.be).

- 1) Résumé
- 2) One-Pager
- 3) L'équipe, le studio, les partenaires
- 4) Impact sur le studio et l'écosystème du jeu vidéo ayant un ancrage en Wallonie
- 5) Le Jeu
  - a) État d'avancement du jeu
  - b) Direction artistique
  - c) Liens utiles
  - d) USP (Unique Selling Proposition)
  - e) Propriété intellectuelle
  - f) Univers du jeu
  - g) Gameplay
- 6) Potentiel commercial et stratégie de distribution
  - a) Modèle économique
  - b) Analyse de la concurrence
  - c) Stratégie marketing
  - d) Analyse Swot

### **C. Annexes**

**Annexe 1** : Le test culturel disponible en annexe 1 du présent règlement, complété et signé par les représentants légaux de la société de production

**Annexe 2 :** Le formulaire complété répondant aux critères d'éligibilité Fonds Européen d'Investissement. Document disponible sur le site Wallimage.

**Annexe 3 :** Le Game Design Document.

**Annexe 4 :** Concepts art / direction artistique.

**Annexe 5 :** Un CV démontrant la présence des compétences techniques et du savoir-faire financier nécessaires à la réalisation du projet, des principales personnes impliquées dans la production et la fabrication du jeu.

**Annexe 6 :** L'attestation précisant le financement déjà acquis (documents chiffrés, datés et signés, copie d'un mail confirmant un accord de financement acquis avec signature précédée par la mention « sincère et véritable »).

Pour les dépenses déjà engagées dans la fabrication du jeu, les justificatifs de dépenses correspondant à ces charges (fiches de paie, facture, timesheet).

**Annexe 7 :** Les contrats relatifs aux droits d'auteur ou une attestation sur l'honneur déclarant que le studio de production détient les droits patrimoniaux pour produire et exploiter l'IP et qu'il informera WALLIMAGE si ces droits venaient à être cédés avant la fin de la production. S'il y a eu cession de droit par un tiers, il conviendra de joindre le contrat à la déclaration sur l'honneur.

**Annexe 8 :** Les contrats relatifs à la distribution et la vente s'ils existent déjà (contrats de coproductions, Publishers, etc.).

**Annexe 9 :** Les comptes des trois derniers exercices clôturés de la société de production, ainsi qu'un état comptable ne remontant pas à plus de six mois.

**Annexe 10 :** [Questionnaire](#) - La durabilité au sein de votre entreprise. Disponible sur le site Wallimage.

**Annexe 11 :** Le règlement de WALLIMAGE sur le financement des jeux vidéo signé par les représentants légaux de la société de production.

**Annexe 12 :** Si la demande concerne un projet en cours de production, 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, des procès-verbaux de réunions, des plannings de réalisation, etc.

**Annexe 13 :** Uniquement dans le cas d'un deuxième dépôt à la suite d'une première candidature refusée : une note d'intention faisant état des nouveaux éléments.

Le dossier complet doit être envoyé à l'adresse [gaming@wallimage.be](mailto:gaming@wallimage.be).

## **ANNEXE 3 -EXEMPLE D'INVESTISSEMENT EN PRODUCTION ET CAS DE CONVERSION**

### **CAS 1 : Apport de WALLIMAGE de 150.000 euros ; budget global du jeu de 500.000 euros.**

#### Apport de WALLIMAGE :

- 15.000 euros sous forme de prêt convertible ;
- 135.000 euros sous forme d'apport en participation donnant accès aux recettes => donnant accès à minimum 27% des recettes d'exploitation (135.000 euros/500.000 euros = le Prorata) jusqu'à récupération de l'investissement. L'accès après récupération se négocie et fait partie d'un des critères d'appréciation du Fonds.

#### Conversion du prêt :

##### 1) *En cas de retard de remboursement (supérieur ou égal à 3 trimestrialités) :*

- Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 15.000 euros/Actif Net de la société
- Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 15.000 euros/500.000 euros = 3% des parts de la société

##### 2) *Au cours du trimestre précédant la première échéance de remboursement :*

Pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 15.000 euros/(Actif Net de la société x 75%)

Dès lors, si, par exemple, l'Actif Net de la société est de 450.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 15.000 euros/(450.000 euros x 75%) = 4,44% des parts de la société

Tandis que si l'Actif Net de la société est de 1.200.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 15.000 euros/(1.200.000 euros x 75%) = 1,67% des parts de la société

##### 3) *Au cours du trimestre précédant le quatrième anniversaire de la date de libération du prêt:*

Solde restant dû du prêt = 5.250,40 euro

- Si le jeu vidéo soutenu n'a pas été commercialisé ou a été commercialisé mais n'a pas atteint son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 5.250,40 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 5.250,40 euros/500.000 euros = 1,05% des parts de la société
- Si la commercialisation du jeu lui a permis d'atteindre son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 5.250,40 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 5.250,40 euros/1.000.000 euros = 0,53% des parts de la société

### **CAS 2 : Apport de WALLIMAGE de 250.000 euros ; budget global du jeu de 800.000 euros.**

#### Apport de WALLIMAGE :

- 25.000 euros sous forme de prêt convertible ;
- 225.000 euros sous forme d'apport en participation donnant accès aux recettes => donnant accès à minimum 28,13% des recettes d'exploitation (225.000 euros/800.000 euros = le Prorata)

#### Conversion du prêt :

##### 1) *En cas de retard de remboursement (supérieur ou égal à 3 trimestrialités) :*

- Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 25.000 euros/Actif Net de la société
- Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 25.000 euros/500.000 euros = 5% des parts de la société

##### 2) *Au cours du trimestre précédant la première échéance de remboursement :*

Pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 25.000 euros/(Actif Net de la société x 75%)

Dès lors, si, par exemple, l'Actif Net de la société est de 450.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 25.000 euros/(450.000 euros x 75%) = 7,41% des parts de la société

Tandis que si l'Actif Net de la société est de 1.200.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 25.000 euros/(1.200.000 euros x 75%) = 2,78% des parts de la société

##### 3) *Au cours du trimestre précédant le quatrième anniversaire de la date de libération du prêt:*

Solde restant dû du prêt = 8.750,67 euro

- Si le jeu vidéo soutenu n'a pas été commercialisé ou a été commercialisé mais n'a pas atteint son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 8.750,67 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 8.750,67 euros/500.000 euros = 1,75% des parts de la société
- Si la commercialisation du jeu lui a permis d'atteindre son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 8.750,67 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 8.750,67 euros/1.000.000 euros = 0,88% des parts de la société

### **CAS 3 : Apport de WALLIMAGE de 400.000 euros ; budget global du jeu de 1.300.000 euros.**

#### Apport de WALLIMAGE :

- 40.000 euros sous forme de prêt convertible ;
- 360.000 euros sous forme d'apport en participation donnant accès aux recettes => donnant accès à minimum 27,69% des recettes d'exploitation (360.000 euros/1.300.000 euros = le Prorata)

#### Conversion du prêt :

##### 1) *En cas de retard de remboursement (supérieur ou égal à 3 trimestrialités) :*

- Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 40.000 euros/Actif Net de la société
- Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 40.000 euros/500.000 euros = 8% des parts de la société

2) *Au cours du trimestre précédant la première échéance de remboursement :*

Pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 40.000 euros/(Actif Net de la société x 75%)

Dès lors, si, par exemple, l'Actif Net de la société est de 450.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 40.000 euros/(450.000 euros x 75%) = 11,85% des parts de la société

Tandis que si l'Actif Net de la société est de 1.200.000 euros : pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 40.000 euros/(1.200.000 euros x 75%) = 4,44% des parts de la société

3) *Au cours du trimestre précédant le quatrième anniversaire de la date de libération du prêt:*

Solde restant dû du prêt = 14.001,08 euro

- Si le jeu vidéo soutenu n'a pas été commercialisé ou a été commercialisé mais n'a pas atteint son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 14.001,08 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 500.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 14.001,08 euros/500.000 euros = 2,80% des parts de la société
- Si la commercialisation du jeu lui a permis d'atteindre son seuil de rentabilité :
  - Si Actif Net de la société < 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 14.001,08 euros/Actif Net de la société
  - Si Actif Net de la société > 1.000.000 euros, pourcentage obtenu par WALLIMAGE = 14.001,08 euros/1.000.000 euros = 1,40% des parts de la société