



wallimage



*Règlement
Gaming*

Table des matières

Règlement général de financement de jeux vidéo

▼ Préambule	3
▼ 1. Modalités de fonctionnement du Fonds	4
1.1. Fonctionnement	4
1.2. Calendrier	4
1.3. Disponibilités du Fonds	4
1.4. Concertation avec la profession	4
▼ 2. Conditions de recevabilité des demandes	4
2.1. Types de jeux vidéo visés	4
2.2. Bénéficiaires potentiels	4
2.3. Dépôt de la demande	5
2.4. Critères d'éligibilité	6
▼ 3. Modalités d'investissement	8
3.1. Type d'aide	8
3.2. Montants maximaux	9
3.3. Intensité de l'aide	10
▼ 4. Planning de liquidation de l'investissement	10
▼ 5. Éligibilité des dépenses	11
▼ 6. Traitement des demandes	11
▼ 7. Cumul d'aides	12
▼ 8. Retour sur investissement	12
▼ 9. Contrôle du respect des conditions d'octroi de l'avance	12
▼ 10. Aides illégales	12
▼ 11. Publicité de la collaboration avec Wallimage	12
11.1. Mention de l'intervention du Fonds	12
11.2. Matériel à fournir et utilisation de ce matériel par le Fonds	13
▼ 12. Mécanisme de garantie	13
▼ 13. Protection des données	13
▼ Annexe – Liste des informations nécessaires au dépôt d'un dossier	14

Règlement général de financement de jeux vidéo

▼ **Préambule**

Créée en 2000 à l'initiative de la Wallonie et de son Ministre de l'Économie, la société anonyme WALLIMAGE est un Fonds public d'investissement dédié aux secteurs audiovisuel et du gaming.

Elle agit aujourd'hui sur l'industrie wallonne audiovisuelle et du gaming à travers ses 4 départements complémentaires :

- ▶ Entreprises : financement d'entreprises audiovisuelles et du secteur du gaming,
- ▶ Coproductions : financement de projets audiovisuels,
- ▶ Tournages : services aux producteurs audiovisuels,
- ▶ Gaming : financement de projets Gaming, régit par le présent règlement.

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.

L'objectif de ce 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 doivent générer un effet structurant sur l'industrie du jeu vidéo en Wallonie 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 24/01/2020¹.

Le présent règlement précise les conditions, les modalités d'attribution et les procédures à suivre pour obtenir le soutien du Fonds.

Dans le présent document, l'utilisation du genre masculin a été adoptée dans le seul but de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire. Wallimage défend les principes d'égalité de genre et de diversité, en son sein et dans le cinéma et l'audiovisuel en général.

¹ TEXTE consolidé: 32014R0651 — FR — 01.08.2021 (europa.eu)

▼ 1. Modalités de fonctionnement du Fonds

1.1. Fonctionnement

1. La Directrice Générale du Fonds est seule récipiendaire 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 un avis sur les dossiers qui lui sont soumis.

1.2. Calendrier

2. Une à deux fois par an et selon un calendrier publié annuellement en décembre de l'année précédente sur le site 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

3. Le Fonds est alimenté à 100% par la Wallonie.
4. Le montant annuel du Fonds est de maximum 2 millions € sur une durée de six ans à compter de l'entrée en vigueur du régime d'aide, et ce jusqu'au 31 octobre 2025. 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

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

▼ 2. Conditions de recevabilité des demandes

2.1. Types de jeux vidéo visés

6. 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.
7. 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 au point 2.4. ci-dessous.

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.

8. 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 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

9. Le bénéficiaire doit démontrer dans sa demande qu'il possède les compétences techniques et le savoir-faire financiers nécessaires à la réalisation du projet.
10. 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.).

Son Directeur/Gérant/Administrateur Délégué et/ou la majorité de ses administrateurs sont belges ou ressortissants des États suscités.

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 (ci-après désignée la Convention).

11. 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.
12. 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.
13. L'investissement n'est consenti par le Fonds qu'à la condition expresse que le producteur bénéficiaire ait respecté l'ensemble de ses obligations ressortant d'un investissement antérieur.

Ainsi, tout signataire d'une Convention qui n'aurait pas rentré les justificatifs de ses dépenses de fabrication wallonnes 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, 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. Dépôt de la demande

14. La demande d'intervention du Fonds doit être déposée en ligne à l'adresse suivante : gaming@wallimage.be, sous forme d'un dossier reprenant les informations listées en annexe 1.

La demande d'intervention doit être introduite avant le début des travaux principaux de production.

La demande d'intervention peut être demandée en faveur d'un projet en cours de production mais à la condition qu'il soit démontré que cette intervention 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.

Pour les demandes répondant aux critères susmentionnés, la demande doit être introduite avant le début des travaux pour lesquels l'aide est sollicitée.

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

Si le projet obtient un accord de principe de financement du Fonds, ce financement acquis devra représenter au minimum 30% du budget total de production du projet (ou de préproduction si la demande concerne un financement en préproduction) au moment de la signature de la Convention avec le Fonds, qui 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.

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, mais si elles portent sur les mêmes dépenses éligibles, le montant de l'intervention de WALLIMAGE sera éventuellement adapté en conséquence afin de respecter les règles de cumul décrites ci-après.

16. La société de production ne peut introduire un même dossier qu'une seule fois. Cependant, elle pourra le représenter une seconde et dernière fois, si celui-ci fait état d'éléments substantiellement et incontestablement nouveaux.

Ces évolutions devront constituer l'essentiel de la note d'intention de la société de production qui les détaillera.

17. La langue de travail de WALLIMAGE étant le français, la demande doit être rédigée en français pour que le dossier soit recevable.

En cas d'investissement, la Convention d'investissement à conclure entre WALLIMAGE et la société de production, sera libellée en français.

18. Dans le cas où la société de production a obtenu une aide à la préproduction de WALLIMAGE, celle-ci peut solliciter Wallimage pour une aide à la production mais si le projet obtient un accord de principe de financement du Fonds, l'aide en préproduction devra impérativement être soldée avant la signature de la Convention.

2.4. Critères d'éligibilité

19. Pour être éligible au soutien du Fonds, le projet doit avoir obtenu un score positif au test culturel décrit ci-dessous.

Le respect de ce test sera évalué par la Directrice Générale, 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'une aide.

20. 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 culturels

- 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.² 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 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.

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.

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.

21. 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 et diffèrent par type de jeu vidéo :

► Jeux vidéo de divertissement

Points d'attention : Proposition de vente unique ('unique selling proposition' ou "USP"), originalité, renouvellement, fondement du contenu, potentiel commercial, partenariats solides avec d'autres acteurs (entreprises dans le domaine du jeu vidéo et autres spécialisations), la qualité de la coopération avec ces acteurs, la qualité et la solidité du plan marketing (surtout pour les aides à la production), audience potentielle (en fonction du groupe cible, la pénétration du marché par les technologies utilisées, etc.), développement de propriété intellectuelle, effet structurant pour l'entreprise et le secteur du jeu vidéo en Région wallonne, potentiel international.

► Jeux vidéo à caractère éducatif ou social

Points d'attention : Fondement du contenu, pertinence sociale, audience potentielle (en fonction du groupe cible, la pénétration du marché par les technologies utilisées, etc.), USP, originalité, renouvellement, développement de propriété intellectuelle, faisabilité, la qualité et la solidité du plan marketing (surtout pour les aides à la production), partenariats solides avec d'autres acteurs (entreprises dans le domaine du jeu vidéo et autres spécialisations), la qualité de la coopération avec ces acteurs, effet structurant pour l'entreprise et le secteur du jeu vidéo en Région wallonne, potentiel international.

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

- ▶ Jeux vidéo particulièrement artistiques

Points d'attention : Originalité, renouvellement, obstination, USP, développement de propriété intellectuelle, pertinence artistique dans le domaine des arts largement définis, potentiel international, fondement du contenu, audience potentielle (en fonction du groupe cible), faisabilité, partenariats solides avec d'autres acteurs (entreprises dans le domaine du jeu vidéo et autres spécialisations), la qualité de la coopération avec ces acteurs, la qualité et la solidité du plan marketing (surtout pour les aides à la production), effet structurant pour l'entreprise et le secteur du jeu vidéo en Région wallonne, potentiel international.

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

22. Les investissements de WALLIMAGE se répartissent donc sur la base des demandes d'aide 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 d'aide, répondant aux critères d'éligibilité énoncés au point 2.4. 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.

23. Pour être éligible à l'intervention du Fonds, le projet doit reposer sur un budget et un plan de financement cohérents et crédibles. Il doit présenter un potentiel commercial et un modèle économique étayé et fiable qui le rend potentiellement économiquement intéressant.

▼ **3. Modalités d'investissement**

24. 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 d'aide au moment du dépôt de son dossier.

La signature de la 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.

3.1. Type d'aide

25. L'investissement du Fonds est consenti sous forme d'avance conditionnellement récupérable (l'Avance).

Cet investissement représente un pourcentage du financement global de la production (en ce compris le budget de marketing) du jeu vidéo, selon les plafonds précisés à l'article 3.2.

À titre d'exemple, une avance conditionnellement récupérable de 300.000€ sur un budget total de production d'un million d'euros représente 30% du financement total. Ce pourcentage est ci-après désigné le « Prorata du Fonds ».

Cette Avance est récupérable selon les modalités suivantes :

Le remboursement de l'Avance est proportionnel au Prorata du Fonds appliqué aux recettes nettes générées (étant entendu que les recettes nettes seront définies dans la Convention et sur base du plan de financement).

Sur base de l'exemple susmentionné, si les recettes nettes générées par la commercialisation représentent 50% du budget total de production (1.000.000 €) soit 500.000 €, le remboursement de l'avance correspondra à 500.000 X 30% soit 150.000 €.

S'il s'avère que le jeu ne génère pas suffisamment de recettes d'exploitation pour rembourser intégralement l'Avance, 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.

Au-delà d'un remboursement équivalent à 100% du montant accordé par le Fonds, l'accès du Fonds aux recettes nettes sera fixé dans la Convention 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.

26. Les modalités de remboursement de l'Avance et de perception seront détaillées dans la Convention d'investissement à conclure entre WALLIMAGE et la société de production.
27. L'aide peut être accordée pour financer la phase de préproduction et/ou de production du projet.

I. Aide à la 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.).

II. Aide à la 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.).

L'Avance ne peut être demandée que pour les coûts encourus après la date de réception de la demande par WALLIMAGE .

Des jeux vidéo finalisés ne peuvent plus bénéficier d'une aide à la production.

3.2. Montants maximaux

28. Le Fonds peut accorder à un projet une aide à la préproduction d'un montant maximal de 30.000 € ou 100.000 € si la création d'un prototype est également prévue dans la phase de préproduction étant entendu que le prototype est une version jouable du jeu et est à définir et détailler par la société de production en termes d'objectifs et de livrable (VSD, gameplay, proof of concept, features intégrées, etc.) et d'utilisation (pour comprendre à quoi il doit servir, ce qu'il est censé démontrer, son but...).
29. L'aide la production est limitée à un montant maximal de 500.000 € (y compris toute aide à la préproduction déjà reçue).

3.3. Intensité de l'aide

30. L'aide accordée par le Fonds aux jeux de divertissement, en combinaison avec d'autres aides publiques, ne peut jamais dépasser 50 % du financement total de la création du jeu vidéo.
31. L'aide accordée par le Fonds aux jeux artistiques ne peut pas, en combinaison avec d'autres aides publiques, dépasser 85% du financement total de la création du jeu vidéo.
32. L'aide accordée par le Fonds aux jeux éducatifs, en combinaison avec d'autres aides publiques, ne peut jamais dépasser 75% du financement total de la création du jeu vidéo.
33. L'aide accordée 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 (paragraphes 30 à 33).

▼ 4. Planning de liquidation de l'investissement

34. 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 :

▶ Pour l'aide à la préproduction

- 50% au moment de la conclusion de la Convention ;
- 30% après vérification et validation des justificatifs représentant au minimum 50% des dépenses éligibles (telles que définies à l'article 5), 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 ;
- 20% :
 - ▶ Pour toute aide inférieure ou égale à 30.000€, après présentation d'une démo (support à présenter en présentiel ou par vidéoconférence),
 - ▶ Pour toute aide supérieure, après mise à disposition du Fonds d'un prototype jouable ou d'une VSD et réalisation d'un playtest par un organisme spécialisé choisi de commun accord avec le Fonds 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 en Région wallonne, conformément au prescrit de la Convention.

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

▶ Pour l'aide à la production

- 30% au moment de la conclusion 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 50% des dépenses éligibles, 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 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), réalisation d'un playtest par un organisme spécialisé choisi de commun accord avec le Fonds et après vérification et validation des justificatifs représentant au minimum 80% des dépenses éligibles, valablement remis au Fonds (sous la forme de factures ou de fiches de paie) ;
- 10% à la livraison du jeu en retail (version commercialisable disponible à l'achat) et après vérification et validation des comptes définitifs de la phase de production représentant la totalité des dépenses éligibles engagées en Région wallonne, conformément au prescrit de la Convention.

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 2ème tranche.

▼ 5. **Éligibilité des dépenses**

35. Le Fonds soutiendra des projets fabriqués en Région wallonne, et qui généreront dès lors des dépenses réalisées en Région wallonne ayant un rapport avec le secteur des jeux vidéo.
36. L'objet de ces dépenses doit mener à la bonne fin de la production du jeu vidéo concerné.
37. Sont considérées comme des dépenses éligibles :
 - ▶ Les coûts de personnel ;
 - ▶ La location ou l'achat d'équipement ;
 - ▶ Les dépenses liées à la protection de la propriété intellectuelle ;
 - ▶ Les coûts directs de la sous-traitance.
38. WALLIMAGE évalue la pertinence des dépenses réputées éligibles.
39. 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 du producteur 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.

▼ 6. **Traitement des demandes**

40. La Directrice, un expert externe identifié à cet effet et le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions évaluent la recevabilité des projets sur la base des six critères suivants :
 - ▶ Le caractère culturel du jeu vidéo (sur base du test repris ci-dessus) ;
 - ▶ L'effet structurant sur le secteur des jeux vidéo en Wallonie ;
 - ▶ 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 ;
 - ▶ La crédibilité de la société de production et de son équipe ;
 - ▶ La santé financière de la société de production ;
 - ▶ Les crédits budgétaires disponibles.
41. 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.
42. 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 et/ou dans le devis et/ou le caractère des dépenses wallonnes éligibles et/ou dans les conditions d'accès aux recettes et/ou qui impacterait sa faisabilité et/ou sa rentabilité potentielle (telle que, par exemple, une modification significative de l'équipe de base).

▼ 7. Cumul d'aides

43. Les avances conditionnellement récupérables accordées sur la base du présent règlement constituent des aides d'État compatibles conformément à l'article 107, § 3, point d), du TFUE.
44. 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 ci-dessus.

45. 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.

▼ 8. Retour sur investissement

46. Le Fonds sera rémunéré au regard de son investissement sur base des modalités décrites à l'article 3.1.

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.

▼ 9. Contrôle du respect des conditions d'octroi de l'avance

47. 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.
48. 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.

▼ 10. Aides illégales

49. L'attribution et/ou le versement de toute aide dans le cadre du 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.

▼ 11. Publicité de la collaboration avec Wallimage

11.1. Mention de l'intervention du Fonds

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

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

51. 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.

11.2. Matériel à fournir et utilisation de ce matériel par le Fonds

52. 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 un 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 du producteur bénéficiaire de l’aide.

Le producteur garantit le Fonds contre tout recours de tiers quant à l’utilisation du matériel visé par le présent article.

▼ 12. Mécanisme de garantie

53. Le présent fonds de soutien au financement de jeux vidéo bénéficie du mécanisme CCS GF du Fonds Européen d’Investissement.

Dans ce cadre, le producteur 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”).

▼ 13. Protection des données

54. 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 – 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

A. Dossier économique

Le dossier économique du projet sous forme de fichier Excel est disponible sur le site www.wallimage.be.

- ▶ **Fiche 1** – Fiche d'identité
- ▶ **Fiche 2** – Critères d'éligibilité
- ▶ **Fiche 3** – Partenaires impliqués
- ▶ **Fiche 4** – Fiche technique
- ▶ **Fiche 5** – Budget de (pré)production : le budget total de (pré)production et la liste des dépenses prévues en Wallonie
- ▶ **Fiche 6** – Plan de financement : le plan de financement et les sources de ce financement de la (pré) production
- ▶ **Fiche 7** – Estimation des ventes et plan de recoupe
- ▶ **Fiche 8** – Budget et plan de financement du marketing

B. Dossier artistique

Le dossier artistique du projet sous format Word est disponible sur le site 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 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 game Design Document.

Annexe 2 : Concepts art / direction artistique.

Annexe 3 : Un CV démontrant la présence des compétences techniques et du savoir-faire financier nécessaires à la réalisation du projet.

Annexe 4 : 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 5 : 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 6 : Les contrats relatifs à la distribution et la vente s'ils existent déjà (contrats de coproductions, Publishers, etc.).

Annexe 7 : Le formulaire complété répondant aux critères d'éligibilité Fonds Européen d'Investissement (Document disponible sur le site www.wallimage.be).

Annexe 8 : 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 9 : Questionnaire - La durabilité au sein de votre entreprise. Disponible sur le site <https://www.wallimage.be/services/gaming/>

Annexe 10 : Le règlement de WALLIMAGE sur le financement des jeux vidéo signé par les représentants légaux de la société de production.

Annexe 11 : 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 12 : 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.



6, rue du Onze Novembre – 7000 Mons
Tel. : +32 (0) 65 40 40 34
gaming@wallimage.be