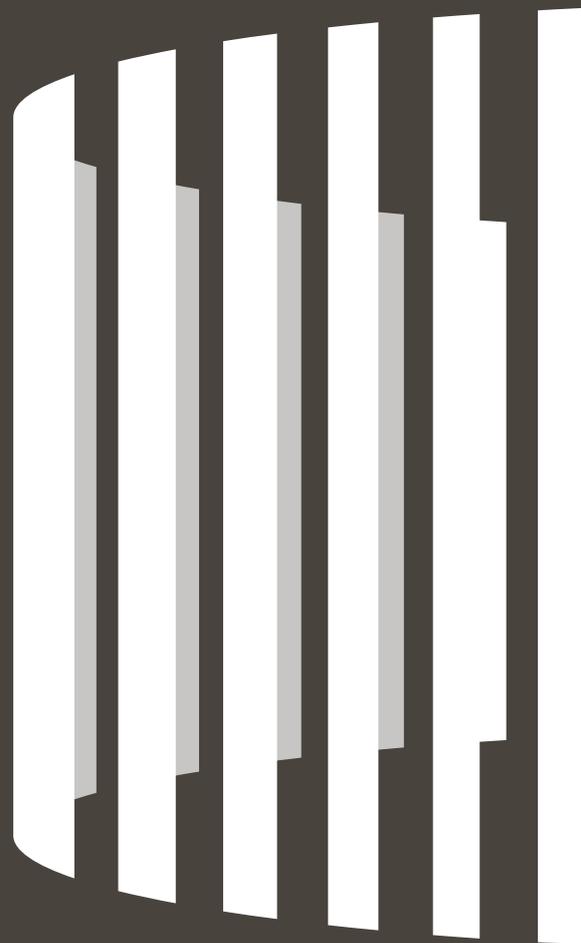


# APPEL À PROJETS DE PROTOTYPAGE DE JEUX VIDEO



FILM FUND  
LUXEMBOURG

Fonds national de soutien à la production audiovisuelle



## 1. OBJET<sup>1</sup>

- 1.1. En vertu de l'article 2 (1) de la loi du 22 septembre 2014 relative au Fonds national de soutien à la production audiovisuelle (ci-après la « **Loi** »), le Fonds national de soutien à la production audiovisuelle (ci-après le « **Fonds** ») a notamment pour missions « d'encourager la création cinématographique et audiovisuelle et de promouvoir le développement du secteur de la production audiovisuelle au Grand-Duché de Luxembourg notamment par le biais de subventions, d'aides financières, de subsides, de bourses et de récompenses ».
- 1.2. Dans le cadre de cette mission, le Fonds a décidé de lancer un appel à projets pour le prototypage de jeux vidéo au Grand-Duché de Luxembourg.
- 1.3. L'objectif de cet appel à projets est de soutenir culturellement un secteur en pleine croissance au niveau international et de développer les propriétés intellectuelles des jeux vidéo initiés au Luxembourg.

## 2. CRITÈRES DE SOUMISSION

### 2.1. PRINCIPES GÉNÉRAUX

- 2.1.1. L'appel à projets concerne des jeux vidéo en phase de prototypage uniquement (i.e. recherche et développement), destinés à une commercialisation en ligne ou hors ligne.
- 2.1.2. Le jeu vidéo doit être conçu comme une œuvre de création originale de talents créatifs et techniques ayant un ancrage avec la culture luxembourgeoise.
- 2.1.3. Dans le cadre de cette aide, pour avoir un ancrage avec la culture luxembourgeoise, la personne doit remplir au moins deux des critères suivants :
  - avoir résidé au Grand-Duché de Luxembourg au cours des 18 mois précédents la demande d'agrément ;
  - avoir suivi une formation secondaire dans un établissement public ou privé luxembourgeois pendant une durée cumulée d'au moins 7 ans ;
  - être détentrice du Brevet Technicien Supérieur *Game Programming and Game Design* organisé par le Lycée des Arts et Métiers, ou de tout autre diplôme dispensé au Grand-Duché de Luxembourg dans le domaine de l'audiovisuel ;
  - avoir une expérience professionnelle dans le secteur du jeu vidéo ou de l'audiovisuel luxembourgeois, notamment en ayant effectué un stage ou une activité auprès d'un opérateur économique actif dans ce secteur audiovisuel ; et/ou
  - avoir contribué à renforcer le rayonnement de la culture luxembourgeoise au niveau national et international, en ayant été nommé ou ayant remporté des prix/festivals nationaux ou internationaux ou encore en ayant été nommé ou ayant remporté un prix d'académie à l'étranger.
- 2.1.4. La demande doit être introduite par une société de capitaux résidente et pleinement imposable au Grand-Duché de Luxembourg, qui sera responsable de la production du prototypage du jeu vidéo.
- 2.1.5. Le dossier de demande peut être présenté en français, anglais, allemand ou luxembourgeois, et doit contenir tous les documents énumérés à l'article 3.2 ci-après.

<sup>1</sup> A chaque fois que le contexte le permet ou le requiert, une référence à un genre inclut chaque genre tandis que le singulier inclut le pluriel et vice versa.



## 2.2. INÉLIGIBILITÉS

2.2.1. Les jeux vidéo à caractère pornographique, incitateurs à la violence ou à la haine raciale, apologiques de crime contre l'humanité et de manière générale, contrevenant à l'ordre public et aux bonnes mœurs sont exclus.

2.2.2. Sont de même exclus les jeux vidéo destinés ou utilisés à des fins de publicité.

## 3. FORMALISATION DES SOUMISSIONS

### 3.1. MODALITÉS

3.1.1. Les dossiers doivent être déposés en ligne à l'adresse [office@filmfund.etat.lu](mailto:office@filmfund.etat.lu).

3.1.2. La date limite de dépôt des projets est fixée au **31 mai 2025**.

3.1.3. Pour toute question ou précision, veuillez contacter [sebastien.tasch@filmfund.etat.lu](mailto:sebastien.tasch@filmfund.etat.lu).

### 3.2. DOCUMENTS À FOURNIR EN APPUI DE LA SOUMISSION

3.2.1. La soumission est formalisée par la remise des documents suivants en format PDF :

- Une présentation du projet décrivant l'univers du jeu, son histoire et ses personnages ;
- Une note d'intention expliquant :
  - le *game design* et les mécaniques de *gameplay* ;
  - le style visuel envisagé ainsi que la conception graphique et sonore ;
  - la description des expériences joueur attendues et sa démarcation par rapport à la concurrence ; et
  - le public cible et le potentiel commercial.
- Le(s) CV de l'auteur ou des auteurs ;
- Le(s) CV du (des) *game designer(s)* ;
- Le(s) CV du (des) producteur(s)/développeur(s) ;
- Tout document permettant de prouver l'ancrage avec la culture luxembourgeoise (voir article 2.1.3 ci-avant) du (des) auteur(s) et/ou du(des) *game designer(s)* ;
- Un budget détaillé, précisant les dépenses prévues au Grand-Duché de Luxembourg ;
- Un plan de financement ;
- Un extrait du Registre de commerce et des sociétés, Luxembourg (RCS) de la société responsable du prototypage du jeux vidéo ;
- Un certificat négatif (également appelé « certificat de non-faillite ») émis par le RCS de la société responsable du prototypage du jeux vidéo ;
- Tout autre élément visuel permettant d'apprécier l'état d'avancement du travail et le style graphique du projet ;
- La fiche d'information.

3.2.2. Seules les soumissions complètes seront traitées.



## 4. MONTANT DE L'AIDE

- 4.1. Le montant de l'aide est de maximum cinquante mille euros (EUR 50.000) par projet dans le cadre de l'enveloppe budgétaire d'un montant de deux cent mille euros (EUR 200.000).
- 4.2. L'aide est attribuée sous forme de subside non remboursable.

## 5. PROCESSUS DE SÉLECTION

- 5.1. Les projets soumis sont analysés par un jury composé d'un membre de l'administration du Fonds, et deux consultants-experts externes désignés par le Fonds pour leurs compétences techniques et/ou artistiques.
- 5.2. Le jury procédera à la sélection des projets en tenant compte de :
  - L'originalité et la cohérence du projet ;
  - L'originalité et la qualité du *game design* et du *gameplay* ;
  - L'originalité et la qualité de l'univers graphique et sonore ;
  - Le potentiel de diffusion ;
  - La faisabilité technique et financière du projet.

## 6. CONVENTION

- 6.1. En cas de décision favorable pour l'allocation d'une aide, la société doit contacter la personne suivante pour solliciter la rédaction d'une convention à établir entre les parties :  
[sebastien.tasch@filmfund.etat.lu](mailto:sebastien.tasch@filmfund.etat.lu).
- 6.2. À noter que ladite convention doit être signée au plus tard dans un délai de deux mois à compter de la date de notification de la décision. Passé ce délai, le Fonds se réserve le droit d'annuler l'allocation.

## 7. MODIFICATIONS ET TRANSFERT DE L'AIDE

- 7.1. Tout changement par rapport aux conditions spécifiques fixées par le jury doit être porté à la connaissance du Fonds au préalable. Il en va de même pour tout changement d'auteur, game designer et producteur/développeur.
- 7.2. Le bénéfice de l'aide ne peut être transféré à une autre personne morale, sans l'accord préalable du Fonds. Lorsque le bénéficiaire est amené à être dissolu ou liquidé, cette information doit être portée à la connaissance du Fonds dans les plus brefs délais.
- 7.3. En cas de non-respect du paragraphe qui précède, le Fonds se réserve le droit de demander le remboursement partiel ou intégral de l'aide conformément à l'article 9 ci-après.



## 8. MODALITÉS DE VERSEMENT DE L'AIDE

8.1. Le versement de l'aide s'effectue en deux tranches :

8.1.1. Une avance représentant 80% du montant de l'allocation est versée au bénéficiaire à la signature de la convention.

8.1.2. Le solde de l'aide (en principe 20% du montant de l'allocation) est versé après réception du projet réalisé (prototype jouable) et d'une liste de l'équipe de production du projet.

8.2. La demande de versement de solde doit parvenir à l'administration du Fonds dans un délai de 12 mois à compter de la date de la signature de la convention par les deux parties. Passé ce délai, sauf dérogation sollicitée auprès du Fonds avant l'échéance du délai, l'allocation pourra être annulée et le montant correspondant à l'avance être remboursé intégralement.

## 9. REMBOURSEMENT

9.1. L'aide n'est pas remboursable. Cependant, en cas de manquement grave du bénéficiaire de l'aide, le Fonds peut exiger le remboursement intégral et immédiat des montants versés.

9.2. Est considéré un manquement grave :

- toute fausse déclaration au moment de la demande ;
- le non-respect des dispositions de la convention à conclure selon l'article 6 ci-avant ;
- le non-respect des dispositions de la présente ;
- toute obstruction aux missions de contrôle et de vérification du Fonds ;
- le non-respect de l'article 7.2 ci-avant ;
- l'utilisation de l'aide allouée à d'autres fins que celles définies par la présente et par la convention.

## 10. CONTRÔLE

10.1. Le Fonds se réserve le droit de demander tous documents et renseignements complémentaires qu'il jugerait utiles à l'appréciation de l'exécution de l'aide faisant objet de la demande ou de l'aide allouée, ceci aux fins de vérification. Ces demandes peuvent porter notamment :

- sur la moralité et l'honorabilité des actionnaires ou associés directs ou indirects y compris les bénéficiaires économiques, ainsi que des membres des organes de gestion de la société bénéficiaire de l'aide ;
- sur la comptabilité et les contrats conclus par le bénéficiaire en relation avec l'objet de l'aide ;
- sur le financement des coûts de production ;
- sur la promotion, la distribution et l'exploitation de l'œuvre concernée ;
- de manière générale sur toutes les données susceptibles d'alimenter les statistiques que le Fonds doit établir.

10.2. Le Fonds se réserve également le droit d'accéder aux lieux de tournage ou aux locaux de travail et ceci dans le cadre de sa mission de surveillance et de contrôle.



## 11. PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

- 11.1. Le Fonds est tenu de respecter les règles relatives à la protection des données à caractère personnel auxquelles il a accès pour les besoins de l'octroi d'une aide et ce en conformité avec le Règlement (EU) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil, du 27 avril 2016 (ci-après « **RGPD** »).
- 11.2. Le Fonds s'engage à assurer la sécurité, la confidentialité et l'intégrité des données à caractère personnel qu'il aura à traiter dans le cadre de l'octroi de la présente aide en mettant tout en œuvre pour empêcher que celles-ci ne soient déformées, endommagées ou que des tiers non autorisés y aient accès.
- 11.3. Par ailleurs, le requérant d'une aide s'engage, conformément à l'article 14 du RGPD, à fournir aux personnes dont il collecte des données à caractère personnel la notice d'information relative à la protection des données à caractère personnel établie par le Fonds qui est consultable sur le site internet du Fonds.
- 11.4. La notice d'information relative à la protection des données à caractère personnel établie par le Fonds informe notamment sur les personnes physiques concernées par le traitement de données à caractère personnel ainsi que sur les catégories de données traitées, la base légale et les finalités du traitement, les sources de données et leurs destinataires, qui dispose de l'accès aux données, la durée de conservation des données ainsi que les droits des personnes concernées.

## 12. OBLIGATIONS PARTICULIÈRES

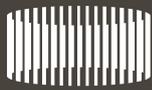
- 12.1. Le bénéficiaire de l'aide a l'obligation de faire figurer aux génériques de début et de fin de tout projet soutenu par la présente aide ainsi que dans les textes du matériel publicitaire et dans toute ses actions de communication, l'une des mentions suivantes :
- **En luxembourgeois :** « *Mat der Ënnerstëtzung vum Lëtzebuenger Filmfong* »
  - **En français :** « *Avec le soutien du Film Fund Luxembourg* »
  - **En allemand :** « *Mit der Unterstützung des Film Fund Luxembourg* »
  - **En anglais :** « *With the support of Film Fund Luxembourg* »
- 12.2. La mention choisie devra être soumise au préalable pour approbation au Fonds.

## 13. PERSONNE DE CONTACT AUPRÈS DU FONDS

Sebastien TASCH

Tél. : +352 247-82062

Courriel : [sebastien.tasch@filmfund.etat.lu](mailto:sebastien.tasch@filmfund.etat.lu)



---

# FICHE D'INFORMATIONS



## FICHE D'INFORMATIONS

Titre du Jeu : \_\_\_\_\_

Type de jeu : \_\_\_\_\_

Nom de la société : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Numéro d'entreprise : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

Mail : \_\_\_\_\_

Représenté par : \_\_\_\_\_

Game designer : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse complète : \_\_\_\_\_

Mail : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

Date et lieu: \_\_\_\_\_