

## «Call for Projects: Swiss Games»

### Règlement

#### 1. Informations générales

Les jeux vidéo de qualité sont désormais reconnus et recherchés dans le monde entier comme une nouvelle forme d'art et de divertissement. Les possibilités qu'ils offrent aussi bien du point de vue artistique et technique que sur le plan du contenu sont toutefois encore loin d'être épuisées. Les univers des jeux sont des œuvres d'art à part entière, fruits de la collaboration interdisciplinaire entre divers artistes, que ceux-ci soient scénaristes, animateurs<sup>1</sup>, compositeurs, musiciens, plasticiens ou graphistes.

En Suisse, l'encouragement de la culture a jusqu'à présent ignoré les jeux électroniques. En s'unissant pour lancer le «Call for Projects: Swiss Games», la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia, l'Office fédéral de la culture, le Festival international du film d'animation Fantoche et la Fondation SUISA pour la musique montrent leur volonté commune d'encourager à la fois le développement de jeux vidéo suisses de qualité et la collaboration entre les disciplines artistiques concernées.

L'accent est mis ici sur une génération future de jeux vidéo à caractère artistique et aux possibilités de distribution convaincantes. Un crédit-cadre de CHF 300.000 est prévu en 2011 pour la première attribution d'aides à la réalisation de jeux vidéo suisses.

Un jury international de spécialistes examinera les projets déposés. Les jeux sélectionnés seront présentés en septembre 2011 au Festival international du film d'animation Fantoche à Baden. La Fondation SUISA pour la musique met en outre à disposition CHF 15.000 pour un prix destiné à la meilleure composition sonore originale parmi les jeux qui se verront retenus.

#### 2. Conditions de participation

Le «Call for Projects: Swiss Games» est ouvert à toutes les créations du secteur des jeux vidéo qui répondent aux conditions suivantes:

##### 2.1 Conditions quant à la forme et au contenu du jeu

- Le jeu est développé pour un ordinateur, un téléphone portable ou une console de jeux.
- Le jeu inclut des aspects artistiques et/ou expérimentaux.
- Le jeu est destiné à un public cible identifiable.
- Le jeu est réalisé en au moins deux langues. Les langues admises sont l'allemand, le français, l'italien, le romanche et l'anglais.

##### 2.2 Conditions quant à la structure du projet

- 51% au moins des frais de production concernent des artistes suisses ou travaillant en Suisse (passport suisse ou permis C).
- Le dossier de candidature contient un business plan incluant un plan financier réaliste, qui précise également le montant demandé.
- Le montant demandé est de maximum CHF 50.000. L'aide demandée ne peut servir à financer plus de 50% du budget total du projet.
- Le budget total du projet ne doit pas dépasser le montant de CHF 250.000.
- Le projet est réalisé de manière professionnelle.
- Le projet est déposé sous la forme d'un premier prototype de jeu. L'univers graphique et sonore doit être reconnaissable.

---

<sup>1</sup> La forme masculine employée dans le présent règlement vaut pour les deux sexes.

- Il doit être possible de réaliser une version bêta du projet pour août 2011 au plus tard.
- Le jeu n'a pas encore été édité.
- En déposant un projet, les participants acceptent le présent règlement.

2.3 Condition supplémentaire concernant le prix décerné par la Fondation SUISA pour la musique (réservé uniquement aux projets ayant été sélectionnés au préalable selon l'art. 6.1):

- Tous les compositeurs des bandes sonores originales qui participent au concours pour la meilleure composition sonore doivent être ou devenir membres de la Société suisse pour la gestion des droits d'auteurs d'œuvres musicales (SUISA). Seules sont admises les compositions sonores créées spécialement pour un des projets sélectionnés.

2.4 Ne sont pas admis à participer:

- les jeux à caractère scolaire et pédagogique ou thérapeutique;
- les productions réalisées sur commande ou à but publicitaire;
- les jeux donnant une image avilissante de la femme, de l'homme, de personnes appartenant à une communauté donnée ou qui, d'une manière générale, portent atteinte à la dignité humaine;
- les jeux qui glorifient ou minimisent la violence;
- les jeux à caractère pornographique.

### 3. Dépôt des candidatures

Les candidatures peuvent être déposées uniquement par le biais du site Internet de Fantoche: [www.fantoche.ch](http://www.fantoche.ch).

Le site Internet de Fantoche donnera à partir du 15 novembre 2010 de plus amples informations quant à la procédure d'inscription.

### 4. Dossier de candidature

Le dossier de candidature comprend:

- le formulaire d'inscription dûment rempli;
- le premier prototype de jeu;
- une description écrite du projet (au maximum trois pages A4 donnant des indications pertinentes quant à la forme et au contenu du jeu, ses visées artistiques, la liste complète des participants au projet, l'indication des groupes cibles auxquels s'adresse le jeu ainsi qu'une présentation de la stratégie de promotion et de distribution);
- un budget et un plan financier pour l'ensemble des coûts de développement;
- les curriculum vitae de toutes les personnes impliquées dans le projet.

Le formulaire d'inscription, la description du projet et les curriculum vitae doivent être rédigés en anglais. Les dossiers présentés dans une autre langue ne pourront pas être pris en considération.

### 5. Date limite pour le dépôt des candidatures

#### 5.1 Aides sélectives

Les dossiers complets de candidature doivent être déposés jusqu'au 15 mars 2011 au plus tard par le biais du site de Fantoche ([www.fantoche.ch](http://www.fantoche.ch)). La date de l'inscription électronique fait foi. Les inscriptions envoyées après le 15 mars ne pourront pas être prises en considération. Les participants recevront par courriel un accusé de réception de leur candidature.

#### 5.2 Prix pour la meilleure composition sonore originale

Pour participer à ce prix, les auteurs des projets sélectionnés par le jury du «Call for Projects: Swiss Games» devront en faire parvenir des extraits sonores et un concept musical jusqu'au début août 2011.

## 6. Critères de sélection

### 6.1 Aides sélectives

L'examen des projets tiendra compte des critères suivants:

- Gameplay (mécanique du jeu)
- Scénario (storytelling)
- Univers visuel, esthétique
- Musique, Sound Design
- Innovation technique
- Interactivité
- Impression générale et rendu de l'ensemble
- Collaboration transversale avec des spécialistes suisses de l'audiovisuel (p. ex. animation 2D/3D, scénario, scénographie, composition musicale, mise en scène)

Le jury différencie les catégories suivantes:

- Jeux de réflexion (jeux de société, stratégie, management, autres jeux de réflexion, etc.)
- Jeux d'habileté (racing, jump'n'run, jeux de sport, simulation, etc.)
- Jeux basés sur une narration (action-adventure, jeux de rôles, etc.)

### 6.2 Prix pour la meilleure composition sonore originale

L'examen porte sur la qualité, l'originalité et l'interactivité de la bande sonore originale.

## 7. Jury

Le jury pour l'attribution des aides est composé de cinq membres. Guillaume de Fondaumière (France) en est le président.

La Fondation SUISA pour la musique nomme le jury chargé d'attribuer le prix pour la meilleure composition sonore originale.

## 8. Montants

### 8.1 Aides sélectives

Le crédit-cadre à disposition pour le «Call for Projects: Swiss Games» s'élève à CHF 300.000. En plus d'attribuer à un projet un montant en espèces, le jury peut mettre à sa disposition un mentor externe de son choix.

La décision du jury sera portée à la connaissance des participants au plus tard à la mi-mai 2011.

### 8.2 Prix pour la meilleure composition sonore originale

Le prix complémentaire pour la meilleure composition sonore originale, attribué par la Fondation SUISA pour la musique, s'élève à CHF 15.000. Seuls peuvent participer au concours les projets ayant au préalable obtenu une aide sélective. Le nom du lauréat du prix SUISA sera communiqué lors du Festival international du film d'animation Fantoche 2011.

## 9. Contrat et versement du montant de l'aide

Les obligations réciproques seront réglées par contrat avec les participants sélectionnés. L'aide sera versée en deux tranches, soit deux tiers après réception du contrat signé et un tiers après la réalisation du projet. Le droit à la deuxième tranche disparaît si le projet n'est pas réalisé dans le délai convenu.



## 10. Financement des projets sélectionnés

Il est formellement exclu qu'une aide supplémentaire soit accordée à un projet sélectionné via un autre canal par l'une des institutions partenaires (Pro Helvetia, Office fédéral de la culture, Fantoche ou Fondation SUISA pour la musique).

## 11. Dispositions finales

Les participants seront informés par écrit de la décision du jury d'ici la mi-mai 2011.

Le choix ou l'exclusion d'un projet ne fera l'objet d'aucune motivation. Tout recours est exclu. La présentation des projets sélectionnés aura lieu en septembre 2011 lors du Festival international du film d'animation Fantoche à Baden. Les institutions partenaires ont le droit de présenter la version bêta des projets sélectionnés pendant toute la durée du festival Fantoche 2011. Les projets déposés dans le cadre du «Call for Projects: Swiss Games» ne seront pas rendus public avant la présentation des projets sélectionnés à l'occasion de Fantoche 2011.

Pro Helvetia, l'Office fédéral de la culture, Fantoche et la Fondation SUISA pour la musique se réservent le droit d'utiliser pour les besoins de leur communication aussi bien les indications concernant les projets sélectionnés (notamment titres et noms des développeurs) que des visuels et séquences isolées de ces productions.

## 12. Contact

La personne à contacter pour toute question complémentaire concernant le règlement est:

Dominik Marosi

Assistant direction artistique

Fantoche

Festival international du film d'animation

Bruggerstrasse 37A

5401 Baden

T +41 56 290 14 44

marosi@fantoche.ch

www.fantoche.ch

Le «Call for Projects: Swiss Games» est le résultat d'une coopération entre Fantoche, la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia, l'Office fédéral de la culture et la Fondation SUISA pour la musique.

Zurich, le 2 septembre 2010