|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROJEKT** Titel: |       | Forbeholdt DFI |
| Evt. tidligere titel: |       |  |
| Genre: |       |  |
| Platform: |       |  |
| Målgruppe: |       |  |
| Forventet afslutning af udviklingsfasen: |       |  |
| Evt. Forlag/Publisher: |       |  |

|  |
| --- |
| **BAGGRUNDSOPLYSNINGER**Er der tidligere ansøgt om støtte til projektet under dette eller andet navn på DFI? Ja [ ]  Nej [ ] Hvis ”Ja”, sørg for at udvikling siden sidste ansøgning tydeligt fremgår af bilag om projektets status. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ANSØGER**Firma: |        |
| Adresse (inkl. by & post nr.): |       |
| Kontakt (oftest producer): |       |
| Mobil: |       |
| E-mail: |       |
| CVR NR: |       |

|  |  |
| --- | --- |
| **HOLDET** |  |
| Spilinstruktør: |       E-mail:       |
| Teknisk leder: |       E-mail:       |
| Producer: |       E-mail:       |
| Evt. andre nøglepersoner: |       E-mail:       |

|  |  |
| --- | --- |
| **NØGLETAL**Budget for udviklingsfasen: Ansøgt beløb:  | DKK      DKK       |

|  |
| --- |
| Dato:       Navn:       [ ]  Ved afkrydsning erklærer jeg at være tegningsberettiget for ansøger,  og at oplysningerne i denne ansøgning med tilhørende bilag er korrekte.DFI henviser i øvrigt til ”Vilkår for støtte til Spil” af den 01.06.2017, som støttemodtager forudsættes at have gjort sig bekendt med.  |

|  |  |
| --- | --- |
| **BILAG – UDVIKLINGSSTØTTE (Bilag 1-12 er obligatoriske, Bilag 13 er obligatorisk ved ansøgning om støtte over DKK 100.000)** | **Vedlagt**(sæt kryds) |
| 1. Synopsis (max 1 side)Filen bedes navngivet: “01 Synopsis - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Projektets statusFilen bedes navngivet: “02 Status - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Designdokument (max 10 sider)Filen bedes navngivet: “03 Design - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Eksempler på visuelt udtrykFilen bedes navngivet: “04 Visuelt udtryk - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Oversigt over valgte tekniske løsningerFilen bedes navngivet: “05 Teknologi - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Beskrivelse af udviklingens målFilen bedes navngivet: “06 Maal - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Tidsplan for udviklingenFilen bedes navngivet: “07 Tidsplan - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Budget for udviklingen med tilhørende finansieringsplanFilen bedes navngivet: “08 Budget og finansiering - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. MålgruppebeskrivelseFilen bedes navngivet: “09 Maalgruppe - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Plan for færdiggørelse og distributionFilen bedes navngivet: “10 Faerdiggoerelse - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. CV for selskabet og projektets nøgledeltagereFilen bedes navngivet: “11 CV - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. RettighedsaftalerFilen bedes navngivet: “12 Rettighedsaftaler - TITEL”
 | [ ]  |
| 1. Prototypebeskrivelse med link til videopræsentation/walk through

Filen bedes navngivet: “13 Prototype – TITEL” | [ ]  |
| 1. Evt. andet
 | [ ]  |

**AFLEVERING AF ANSØGNING**

* Dette ansøgningsskema skal benyttes.
* Ansøgning skal sendes elektronisk.
* Mail med ansøgningsskema og samtlige separate bilag vedhæftet sendes til spilordningen@dfi.dk i én samlet mail. Alle bilag skal navngives som anført i bilagslisten, indsendes i PDF-format sat op til A4 og den samlede mail må ikke overskride 25 Mb.

I øvrigt henvises til DFI´s ”Vilkår for støtte til Spil” af den 01.06.2017.

**NOTER TIL BILAG**

1. **SYNOPSIS** kan udformes som en pitch og bør udover den kortfattede indføring i projektets ide, opremse målgruppe og forventet platform. Der kan med fordel nævnes sammenlignelige spil, USPs (Unique selling points) og gives eksempler på artwork. Indføringen i spillets ide kan fx beskrives ud fra spillerens perspektiv. Max. 1 side.
2. **PROJEKTETS STATUS** forventes at give en indføring i rammerne for projektets udvikling (fx hold, metoder, adgang til materiale, samarbejdspartnere). Bilaget skal desuden indeholde en kort opremsning af hidtidige udviklingsinitiativer, hvornår projektet er startet, og om der allerede er givet støtte til den hidtidige udvikling fra anden side. Ved genansøgning skal det klart fremgå, hvilke dele af projektet, der har udviklet sig siden sidste ansøgning.
3. **DESIGNDOKUMENT** forventes at omhandle hele spillets design, opbygning og gameplay, herunder karakterer og centrale spil-mekanikker. Dokumentets detaljegrad forventes at afspejle projektets udviklingsgrad, sådan at ansøgninger om tidlig udvikling med ansøgt beløb op til DKK 100.000, kan beskrive spillet mere kortfattet og med nedslag i spillets centrale ideer. Ansøgninger om støtte til større udviklingsfaser forventes at have detaljerede eksempler på spillets interaktion og en generel beskrivelse af hele spillets struktur. Dokumentet skal være forsynet med forklarende illustrationer. Det skal tydeligt fremgå hvilke dele af det samlede spil, der produceres inden for den udviklingsproces, som der søges om støtte til, og der bør særlig fokuseres på designet af disse dele. Selvom designdokumentet oftest er ansøgningens mest omfattende bilag, bør der fokuseres på det som er relevant for redaktionens vurdering, og det samlede dokument må ikke overstige 10 sider.
4. **EKSEMPLER PÅ VISUELT UDTRYK** skal give indtryk af spillets visuelle stil og stemning. For ansøgninger om støtte over DKK 100.000 skal bilaget afspejle det forventede endelige udtryk, fx som skærmbilleder eller som ”concept art”. ”Mood boards” og andet referencemateriale kan gengives, men fokus bør være på projektets egen-producerede grafik.
5. **OVERSIGT OVER VALGTE TEKNISKE LØSNINGER** skal indeholde en kortfattet oversigt over de anvendte udviklingsteknologier og de valgte tekniske løsninger for afvikling af spillet.
6. **BESKRIVELSE AF UDVIKLINGENS MÅL** skal beskrive hvilket materiale, der er udviklet ved den ansøgte fases afslutning. For ansøgninger om støtte over 100.000 skal beskrives hvilke dele af det endelige spil, der vil kunne gennemspilles ved udviklingens afslutning (demoens forløb og indhold). Beskrivelsen kan fx udformes som en oplistning af spilelementer og *features* medtydelig angivelse af de enkelte elementers grad af færdiggørelse, fx “endelig kvalitet”, “dummy”, “skitseret”. Ved ansøgning om udviklingsstøtte på mere end DKK 100.000 bør der desuden beskrives en passende midtvejsmilepæl, som kan danne grundlag for en midtvejsgennemgang med Spilordningen.
7. **TIDSPLAN FOR UDVIKLINGEN** bør være en kombineret mandskabs- og tidsplan, der på enkeltperson-niveau viser indsatsen over tid. Planen kan eventuelt faseinddeles i forskellige produktionsfaser med forskelligt fokus. Planen kan både være i forventet kalendertid (fx marts, april, maj) eller relativ tid efter fasestart (fx 1. måned, 2. måned, 3. måned).
8. **BUDGET FOR UDVIKLINGEN MED TILHØRENDE FINANSIERINGSPLAN** skal kun dække den ansøgte udviklingsfase. Budgetskabelon som findes på [www.dfi.dk](http://www.dfi.dk) under Spilordningen skal benyttes. Finansieringsplanen indgår som side 2 i skabelonen.

Der kan i budgettet medtages en generel administrationspost og ved ansøgning om støtte over DKK 100.000 en post til usikkerhedsmargin (se støttevilkår for Spilordningen af den 1.10.2016, pkt. 2.11). Der accepteres ikke specifikke administrative omkostninger såsom bogholder, husleje og lignende. Budgetpost til revisor skal normalt inkluderes ved ansøgt støtte over DKK 100.000.

Budgettering af nødvendigt teknisk udstyr (hardware og software) bør budgetteres svarende til en generel afskrivningsværdi i den støttede udviklingsperiode, typisk baseret på en 3-årig afskrivning. Dette gælder med mindre, der er begrundede andre omstændigheder (fx leje, abonnement, leasing, engangsbrug eller eksterne faciliteter). I så fald kan der budgetteres med markedsprisen.

Niveau for budgetterede lønninger skal normalt være baseret på månedslønninger i forhold til kvalifikationsniveau og til markedspriser. Månedslønningsniveau kan dog fraviges fx ved eksterne honorarlønnede specialister til afgrænsede opgaver, der ikke med rimelighed kan varetages af produktionsselskabet. Budgetterede lønomkostninger skal være i overensstemmelse med tidsplanen for udviklingen.

Finansierinsplanenskal angive alle finansieringskilder, og finansieringssummen skal være lig med budgetsummen. Hvis andre finansieringskilder end støtten fra Spilordningen ikke er sikret på ansøgningstidspunktet, skal det tydeligt fremgå. Ved egenfinansiering bør der angives karakteren af denne finansiering, fx indeholdt løn, teknisk udstyr, egenkapital, virksomhedens lån eller andet.

1. **MÅLGRUPPEBESKRIVELSE** forventes at indeholde en uddybning af den primære målgruppe og en eventuel beskrivelse af sekundære målgrupper. Desuden forventes kortfattede overvejelser om målgruppen i forhold til design, platform og distribution.
2. **PLAN FOR FÆRDIGGØRELSE OG DISTRIBUTION** forventes at dække følgende områder:
3. Estimerede samlede omkostninger for færdiggørelse af spillet efter endt udvikling
4. Beskrivelse af muligheder for færdiggørelse eller videreudvikling af spillet efter afslutning af udvikling, herunder mulige finansieringskilder og samarbejdspartnere
5. Planer for markedsføring af projektet, herunder overvejelser om platform, forretningsmodel og distributionsform
6. **CV FOR SELSKABET OG PROJEKTETS NØGLEDELTAGERE** forventes at indeholde en præsentation af såvel det ansøgende selskab som af projektets nøgledeltagere. Det skal klart fremgå af CV, hvis deltagere er under uddannelse. Ved opremsning af projekter under personlige CV’er skal personens rolle på projektet angives.
7. **RETTIGHEDSAFTALER** skal oplyse om rettighedshaverne til spillets ide, karakterer og/eller andre relevante rettighedsforhold. Såfremt ansøger er indehaver af alle rettigheder, kan dette blot kortfattet erklæres.
8. **PROTOTYPEBESKRIVELSE** er et tekstdokument med beskrivelse af den eller de eksisterende prototyper, som er et krav ved ansøgning om støtte over DKK 100.000. Beskrivelsen skal desuden indeholde link til online dokumentation af prototypen i form af videogennemgang/walkthrough. Denne kan med fordel indeholde udviklernes speakede kommentarer.
9. **EVT. ANDET.**  Her kan ansøgningen suppleres med øvrigt relevant materiale.