|  |  |
| --- | --- |
| **PROJEKT**  Titel: |  |
| Evt. tidligere titel: |  |
| Genre: |  |
| Platform: |  |
| Målgruppe: |  |
| Forventet afslutning for fasen: |  |
| Evt. Forlag/Publisher: |  |

|  |
| --- |
| **BAGGRUNDSOPLYSNINGER**  Er der tidligere ansøgt om tilskud til projektet fra Spilordningen, herunder Spilordningen 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** |  |
| Producer: | E-mail: |
| Teknisk leder: | E-mail: |
| Spilinstruktør: | 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.  NIMBI henviser i øvrigt til ”Vilkår for Spilordningen”, som tilskudsmodtager forudsættes at have gjort sig bekendt med. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BILAG – TILSKUD TIL UDVIKLING (Bilag 1-10 er obligatoriske. Bilag 11 er obligatorisk ved ansøgning om tilskud over DKK 100.000)** | **Vedlagt**  (sæt kryds) |
| 1. Resumé (max. 1 side) Filen bedes navngivet: “01 Resume - TITEL” |  |
| 1. Projektets status Filen bedes navngivet: “02 Status - TITEL” |  |
| 1. Beskrivelse af spillet (max 10 sider) Filen bedes navngivet: “03 Beskrivelse - TITEL” |  |
| 1. Eksempler på visuelt udtryk Filen bedes navngivet: “04 Visuelt udtryk - TITEL” |  |
| 1. Beskrivelse af udviklingens mål Filen bedes navngivet: “05 Maal - TITEL” |  |
| 1. Tidsplan for udviklingen Filen bedes navngivet: “06 Tidsplan - TITEL” |  |
| 1. Budget med tilhørende finansieringsplan Filen bedes navngivet: “07 Budget og finansieringsplan - TITEL” |  |
| 1. Plan for færdiggørelse, målgruppe og distribution Filen bedes navngivet: “08 Faerdiggoerelse - TITEL” |  |
| 1. CV for selskabet og projektets nøgledeltagere Filen bedes navngivet: “09 CV - TITEL” |  |
| 1. Rettighedsaftaler Filen bedes navngivet: “10 Rettighedsaftaler - TITEL” |  |
| 1. Prototypebeskrivelse med link til videopræsentation/walk through Filen bedes navngivet: “11 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@nimbi.dk](mailto:spilordningen@nimbi.dk) i én samlet mail. Alle bilag skal navngives som anført i bilagslisten, indsendes i PDF-format, og den samlede mail må ikke overskride 50 Mb.

I øvrigt henvises til NIMBIs ”Vilkår for Spilordningen”.

**NOTER TIL BILAG**

1. **RESUMÈ** (Max. 1 side) indeholder først og fremmest en kort (ca. 5 linjers) beskrivelse af spillet. Ud over dette kan bilaget indeholde andre elementer af pitch. F.eks. kan det opridse målgruppe og forventet platform, USPs (Unique Selling Points), og der kan nævnes sammenlignelige spil og gives eksempler på artwork. Max. 1 side.
2. **PROJEKTETS STATUS** forventes at give en indføring i forudsætningerne for projektets færdiggørelse (fx hold, metoder, samarbejdspartnere, holdets fysiske placering og eventuelle begrænsende faktorer). Bilaget skal desuden indeholde en angivelse af, hvornår projektet er startet og en kort opremsning af projektets udviklingshistorie. Ved genansøgning skal det klart fremgå, hvilke dele af projektet, der har udviklet sig siden sidste ansøgning.
3. **BESKRIVELSE AF SPILLET** (Max. 10 sider)forventes at omhandle 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 tilskud til større udviklingsfaser forventes at have detaljerede eksempler på spillets interaktion og en generel beskrivelse af hele spillets struktur. Uanset projektets udviklingsgrad forventes der dog *ikke* et fuldt detaljeret designdokument. Projekter, som har særligt behov for at kunne beskrive detaljerede regelsystemer, manuskript eller andet, kan vedlægge dette som supplerende materiale. Men redaktionen bør stadig kunne forstå spillets grundlæggende design alene ud fra dette bilag. Dokumentet forventes at være forsynet med forklarende illustrationer eller skitser. Det skal tydeligt fremgå hvilke dele af det samlede spil, der produceres inden for den udviklingsproces, som der søges om tilskud til, og der bør særlig fokuseres på designet af disse dele. 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 tilskud over DKK 100.000 skal bilaget afspejle det forventede endelige udtryk, fx som skærmbilleder eller som ”concept art”. ”Mood boards”, AI-generede skitser, eksempler fra andre spil og andet referencemateriale kan anvendes med tydelig kildeangivelse, men fokus bør, om muligt, være på projektets egen-producerede grafik.
5. **BESKRIVELSE AF UDVIKLINGENS MÅL** skal beskrive hvilket materiale, der er udviklet ved den ansøgte fases afslutning, og hvilke udviklingsspørgsmål fasen skal søge svar på. For ansøgninger om tilskud over DKK 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 tilskud på mere end DKK 100.000 bør der desuden beskrives en passende midtvejsmilepæl, som kan danne grundlag for en midtvejsgennemgang med Spilordningen.
6. **TIDSPLAN FOR UDVIKLINGEN** skal primært forklare tidsforbruget i budgettet. Planen bør derfor 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). Tidspunkt for evt. halvvejs milepæl skal fremgå.
7. **BUDGET MED TILHØRENDE FINANSIERINGSPLAN** skal kun dække den ansøgte udviklingsfase. Budgetskabelon som findes på [www.nimbi.dk](http://www.nimbi.dk) under Spilordningen skal benyttes. Finansieringsplanen indgår som side 2 i skabelonen.

Budgettet skal være realistisk og sparsommeligt, og der budgetteres med forventede udbetalte lønninger og faktiske omkostninger. Disse må ikke overstige markedsniveau. For lønniveauer kan markedsniveauet fastsættes på baggrund af eventuelle statslige overenskomster eller lønstatistikker for lignende arbejder.

Der kan ikke søges om tilskud til udgifter og omkostninger afholdt forud for ansøgningsfristen.

Budgettet kan indeholde en post til budgetusikkerhed på max. 10% af de budgetterede udviklingsomkostninger, ikke inklusiv administration. Budgettet kan indeholde en post til administration på max. 10% af de budgetterede udviklingsomkostninger, ikke inklusiv budgetusikkerhed. Der accepteres ikke specifikke administrative omkostninger såsom husleje og lignende, da disse anses for indeholdt i posten til administration. Budgetpost til bogholder eller revisor i forbindelse med afsluttende regnskab kan inkluderes ved ansøgt tilskud fra DKK100.000 og op.

Budgettering af nødvendigt teknisk udstyr (hardware og software) bør budgetteres svarende til en generel afskrivningsværdi i den ansøgte udviklingsperiode. 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.

Finansieringsplanenskal angive alle finansieringskilder, og finansieringssummen skal være lig med budgetsummen. Hvis andre finansieringskilder end tilskud fra Spilordningen ikke er sikret på ansøgningstidspunktet, skal det tydeligt fremgå.

1. **PLAN FOR FÆRDIGGØRELSE, MÅLGRUPPE OG DISTRIBUTION** forventes at dække følgende områder:
2. Estimerede samlede omkostninger for færdiggørelse af spillet efter endt udvikling.
3. Beskrivelse af muligheder for færdiggørelse eller videreudvikling af spillet efter afslutning af udvikling, herunder mulige finansieringskilder og samarbejdspartnere.
4. Beskrivelse af spillets væsentligste målgruppe(r) og antagelser om, hvordan spillet kan nå dette publikum.
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.
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 tilskud over DKK 100.000. Beskrivelsen skal desuden indeholde link til online dokumentation af prototypen i form af videogennemgang/*walk through*. Denne kan med fordel indeholde udviklernes speakede kommentarer.
9. **EVT. ANDET** Her kan ansøgningen suppleres med øvrigt relevant materiale.