

VAF/GAMEFONDS

JAARVERSLAG 2016

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw

Uitgegeven door het

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw

Huis van de Vlaamse Film

Bischoffsheimlaan 38

1000 Brussel

T 02 226 06 30

info@vaf.be | www.vaf.be

Met de steun van de Vlaamse minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel
en de Vlaamse minister van Onderwijs



Vlaanderen
verbeelding werkt

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER	1
VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT	3
1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF	5
2 FINANCIËEL	7
2.1 Dotatie VAF/Gamefonds	7
2.2 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds	8
2.2.1 Kerncijfers van de begrotingsuitvoering	8
2.2.2 Toelichting begrotingsuitvoering	8
3 STEUN AAN CREATIE	9
3.1 Het systeem kort uitgelegd	9
3.1.1 Welke projecten komen in aanmerking?	9
3.1.2 Welke soort steun wordt verleend?	9
3.1.3 Welke criteria worden gehanteerd?	9
3.1.4 Hoe werkt de selectie?	10
3.1.5 De commissieleden	11
3.2 Financiële steun per categorie	12
3.2.1 Toegekende steun	12
3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen	13
3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie	13
3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/niet goedgekeurd per categorie	14
4 INTERNE ORGANISATIE	15
4.1 Algemene Vergadering	15
4.2 Raad van Bestuur	15
4.3 De regeringscommissaris	16
4.4 Het team (situatie in 2016)	16
5 BESPREKING	17
6 BIJLAGEN	19
6.1 Overzicht traject ondersteunde games	19
6.2 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games	25
6.2.1 Wat zijn de grote krachtlijnen van het VAF/Gamefonds?	25
6.2.2 Een project is een pakket van factoren	27
6.2.3 Criteria voor beoordeling van de aanvragen	28

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER



De Vlaamse gamesector kent de weg naar het VAF/Gamefonds en is tevreden over onze werking. Gezien de weinige middelen die het Fonds ter beschikking heeft, wordt er heel selectief omgesprongen met de financiële steun aan de ontwikkeling van games die het verschil kunnen maken.

Het VAF/Gamefonds blijft een uitdaging voor Pierre Drouot en zijn team om deze sector met zijn eigen specifieke noden en processen nog beter tegemoet te komen. Vorig jaar werd het VAF/Gamefonds grondig geëvalueerd in opdracht van de bevoegde ministers, Sven Gatz voor Media en Hilde Crevits voor Onderwijs. Dit jaar volgen belangrijke beslissingen voor de toekomst van het Gamefonds.

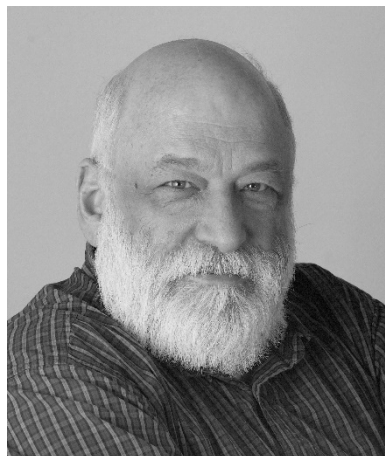
Na vijf jaar is het VAF/Gamefonds klaar om het status quo te verlaten en door te groeien. Om een succesvol Gamefonds in de toekomst te verzekeren, moeten er voldoende middelen gevonden worden om de werking van het Fonds te verzekeren en om daarnaast de sector significant te ondersteunen.

Tenzij de ministers een andere optie verkiezen buiten het VAF, blijven wij vragende partij om het VAF/Gamefonds verder te professionaliseren.

Jeroen Depraetere

Voorzitter

VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT



Mijn voorwoord voor dit jaarverslag kan deze keer zeer kort zijn.

We werkten in 2016 binnen dezelfde krijtlijnen als de vorige jaren, aangezien de beheersovereenkomst – die oorspronkelijk tot einde 2014 liep – met twee jaar werd verlengd.

Parallel hiermee voerden onderzoekers van UGent en SMIT (VUB) in opdracht van de kabinetten Media en Onderwijs een doorlichting uit van het Gamebeleid. Hun rapport werd opgeleverd eind september en is te vinden op:

<https://cjsm.be/cultuur/themas/ccs-vlaanderen/gaming-vlaanderen>

In functie van deze timing werd beslist om de beheersovereenkomst nogmaals te verlengen, deze keer tot eind 2017 om zo de tijd te nemen om de nieuwe overeenkomst grondig voor te bereiden.

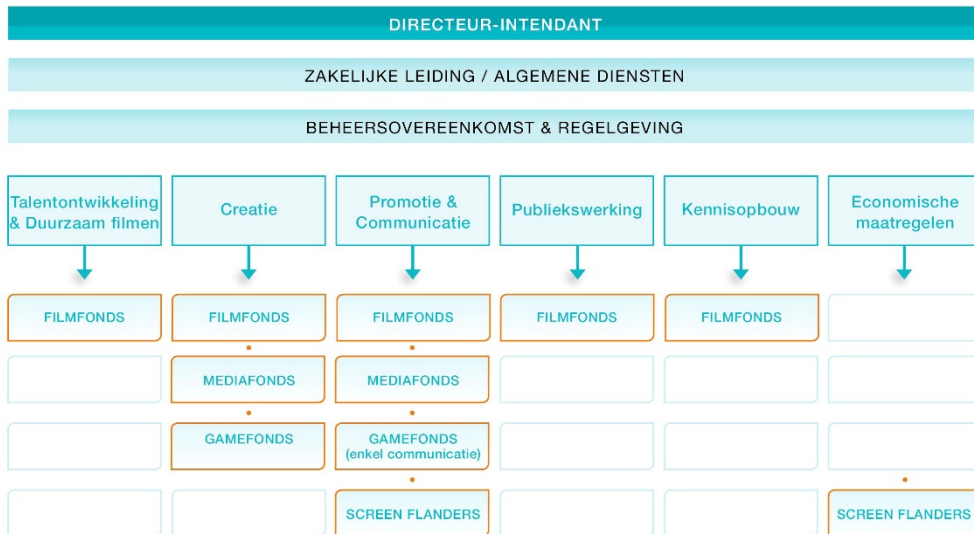
Uit dit rapport komt o.a. naar voor dat onze dienstverlening door aanvragers als zeer positief wordt beschouwd, maar impliciet ook dat het VAF voor de gamesector tegen zijn beperkingen aanbodt. Daarom wil ik benadrukken dat wij momenteel met slechts 0,4 + 0,2 VTE's werken die budgettair zijn voorzien voor respectievelijk het projectbeheer en de controles voor het Gamefonds. Een aantal personen op management- en logistiek niveau volgen in de marge van hun fulltime werk voor het Film- en Mediafonds en de structuur VAF ook het Gamefonds op. In de huidige context is dit het beste wat we te bieden hebben en zijn we erkentelijk voor de appreciatie die we krijgen.

Wat op basis van de bevindingen en aanbevelingen uit de doorlichting beslist zal worden m.b.t. het Gamefonds, is momenteel nog niet duidelijk. We kijken ernaar uit om de politieke beleidsoriënteringen en het bijhorende financiële kader voor de toekomst te kennen, zodat wij daar met gepaste ideeën en voorstellen op kunnen inspelen. Inmiddels wordt met dezelfde inzet door mijn medewerkers voortgewerkt om de nodige continuïteit en beschikbaarheid voor de sector te garanderen.

Pierre Drouot

Directeur-intendant

1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF



Binnen de globale structuur zijn er voor het Gamefonds alleen middelen voor Creatie.

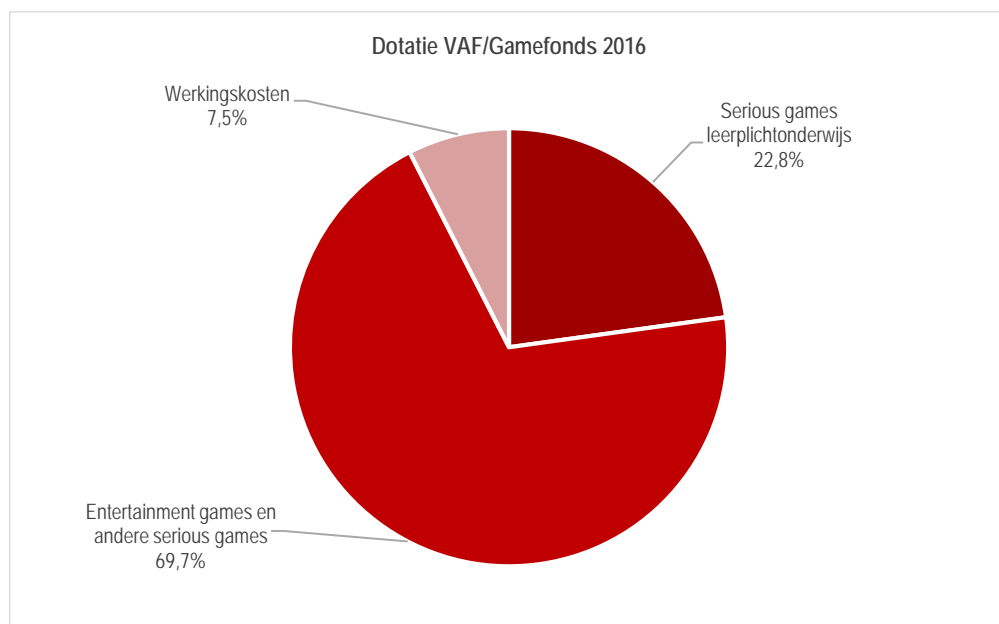
2 FINANCIËEL

2.1 Dotatie VAF/Gamefonds 2016

De werking 2015-2016 van het Gamefonds werd geregeld via een addendum aan de eerste beheersovereenkomst 2012-2014 van het Gamefonds. Het budget 2016 bleef identiek aan dat van 2015: 730.000 EUR samengesteld uit 550.000 EUR dotatie Media en 180.000 EUR dotatie Onderwijs.

Dat bedrag werd als volgt opgesplitst:

Serious games leerplichtonderwijs	166.500 EUR
Entertainment games en andere serious games	508.750 EUR
SUBTOTAAL STEUN AAN CREATIE	675.250 EUR
WERKINGSKOSTEN	54.750 EUR
TOTAAL	730.000 EUR



2.2 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2016

2.2.1 Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2016

	budget (EUR)	uitvoering (EUR)
STEUN AAN CREATIE		
Goedkeuringen games leerplichtonderwijs	166.500	141.540
Goedkeuringen entertainment games en andere serious games	591.006	615.854
SUBTOTAAL STEUN AAN CREATIE	757.506	757.394
WERKINGSKOSTEN		
Algemene werkingskosten	54.797	49.985
SUBTOTAAL WERKINGSKOSTEN	54.797	49.985
TOTAAL	812.303	807.379
Dotatie		730.000
Vrijgaves entertainment games en andere serious games		82.256
Overige inkomsten werking		47
TOTAAL		812.303

2.2.2 Toelichting begrotingsuitvoering 2016

Aan de dotatie 2016 voor entertainment en andere serious games werd 82.256 EUR vrijgaves toegevoegd van eerder goedgekeurde projecten die zijn stopgezet of van projecten waarvan de steun niet integraal werd opgenomen. Dit brengt het **beschikbare budget 2016** op 591.006 EUR. Het beschikbare budget 2016 voor games leerplichtonderwijs bedraagt 166.500 EUR.

Toegekende **steun aan creatie** wordt volledig in de kostenrekeningen van het Fonds opgenomen op het moment van goedkeuring. Daarmee sluit de boekhouding nauw aan bij de principes van de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF, waar het moment van goedkeuring eveneens als basis geldt voor de toetsing aan maxima en referentiebedragen. Bij games leerplichtonderwijs werd er 24.960 EUR minder besteed dan het beschikbare budget. Bij entertainment en andere serious games werd dan weer 24.848 EUR meer besteed dan het beschikbare budget. Dit leidt tot een netto overschot van 112 EUR op de steun aan creatie.

De **werking** van het Gamefonds is opgenomen binnen de structuur van het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw. Wat als werkingskost wordt aangerekend aan het Gamefonds betreft enkel de extra kosten die voor het Gamefonds worden gemaakt. Een groot deel van de overheadkost is opgenomen in de globale werking van VAF vzw.

Het Gamefonds sluit het boekjaar 2016 af met een positief **resultaat** van 4.924 EUR, samengesteld uit 112 EUR overschot op steun aan creatie en 4.812 EUR over aan werkingsmiddelen. Dit resultaat van 4.924 EUR wordt overgedragen naar steun aan creatie 2017 binnen het Gamefonds.

3 STEUN AAN CREATIE

3.1 Het systeem kort uitgelegd

3.1.1 Welke projecten komen in aanmerking?

Het Fonds werd in het leven geroepen om de ontwikkeling van games te ondersteunen.

Met game wordt bedoeld: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals bv. pc, spelconsole, telefoon, smartphone, tablet, etc.

Zowel entertainment games als serious games komen in aanmerking voor ondersteuning.

- Met **entertainment games** wordt bedoeld: games die primair ontspanning tot doel hebben. Hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld, maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.
- Met **serious games** wordt bedoeld: games die primair een educatief of maatschappelijk doel dienen. Hieronder vallen ook specifiek de games die bestemd zijn voor het leerplichtonderwijs.

Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, remakes en games die worden gemaakt binnen een gameopleiding. Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.

3.1.2 Welke soort steun wordt verleend?

PREPRODUCTIESTEUN

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document), het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, etc. Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

Het VAF kan aan een project maximum 15.000 EUR preproductiesteun toekennen (of 75.000 EUR ingeval binnen de preproductiefase ook de aanmaak van een prototype is voorzien).

PRODUCTIESTEUN

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie. Indien de aanvrager geen preproductiesteun van het VAF heeft ontvangen, kan hij geïntegreerd in deze aanvraag voor productiesteun ook kosten voor de preproductie opnemen.

Het VAF kan aan een project maximum 150.000 EUR productiesteun toekennen (inclusief eventueel reeds ontvangen preproductiesteun).

3.1.3 Welke criteria worden gehanteerd?

Er wordt een set van criteria gehanteerd ter beoordeling van de steunaanvragen. Deze zijn niet cumulatief en worden hieronder opgesomd, zonder daarbij een uitspraak te doen over de belangrijkheid van het ene criterium versus het andere.

VOOR SERIOUS GAMES

- originaliteit
- vernieuwing
- inhoudelijke onderbouwing
- pedagogische meerwaarde
- de koppeling aan de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen
- maatschappelijke relevantie
- potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- opbouw van eigen IP (intellectual property)
- haalbaarheid
- structurerend effect voor het bedrijf
- internationaal potentieel
- de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

VOOR ENTERTAINMENT GAMES

- originaliteit
- vernieuwing
- inhoudelijke onderbouwing
- commercieel potentieel
- potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- opbouw van eigen IP (intellectual property)
- haalbaarheid
- structurerend effect voor het bedrijf
- internationaal potentieel
- sterke partnerschappen met andere actoren
- de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

3.1.4 Hoe werkt de selectie?

De selectieprocedure is erg gelijklopend met die van het VAF/Filmfonds en het VAF/Mediafonds.

De selectieprocedure is gestoeld op het advies van vaste commissieleden die op basis van hun kennis, ervaring of achtergrond zijn ingedeeld in twee beoordelingscommissies:

- commissie leerplichtonderwijs
- commissie entertainment games en andere serious games

In iedere beoordelingscommissie zetelen zes leden die elk één stem hebben. Zij zijn de enige stemgerechtigden. De stemming is geheim.

De beoordelingscommissies bereiden adviezen voor de Raad van Bestuur voor, via individuele lectuur van de dossiers en gezamenlijke beraadslaging in aanwezigheid van teamleden van het VAF.

Voor iedere aanvraag wordt binnen de beoordelingscommissie een rapporteur aangesteld. Deze staat in voor de eventuele inhoudelijke contacten met de aanvrager voorafgaand aan de bijeenkomst van de beoordelingscommissie, zo de aanvrager dit wenst. Op verzoek van de aanvrager licht hij ook mondeling en informeel de beslissing van de Raad van Bestuur (op voorstel van de beoordelingscommissie) toe, nadat het Fonds kort de eindbeslissing (op dat ogenblik nog niet met redenen omkleed) aan de aanvrager heeft meegedeeld. Achteraf maakt het Fonds schriftelijk de beargumenteerde beslissing aan de aanvrager over.

De werkzaamheden van de commissies worden gesuperviseerd, begeleid en opgevolgd door het Fonds-team.

3.1.5 De commissieleden

Voor het doorlichten van de steunaanvragen doet het VAF een beroep op externe krachten. Zij adviseren het Fonds in zijn beslissingen. Voor de periode 2015-2016 waren de beoordelingscommissies als volgt samengesteld:

games voor het leerplichtonderwijs	entertainment games en andere serious games	beide commissies
effectieve leden	effectieve leden	plaatsvervangers
Marinka Copier	Peter van Dranen	Raf Picavet
Jeroen Bourgonjon	Nico Verplancke	Bernard François
Steven Ronsijn	Laura Herrewijn	Johan Nuelens
Jan De Craemer	Zuraida Buter	Neville Marcinkowski
Anissa All	Bas van Berkestijn	Jeroen Thys
Rik Leenknecht	Yoeri Loedts	Tim Van Lier
		Tom De Mette
		Alessandra Van Otterlo
		Evelyn Cloosen
		Katrien Van Cleemput
		Peter Verswyfelen
		Tristan Clarysse
voorzitter: Karla Puttemans (zonder stemrecht)		
projectbeheerder: Karen Van Hellefont		

3.2 Financiële steun per categorie

De hierna volgende lijsten geven een overzicht van de steunaanvragen die door de Raad van Bestuur in het werkingsjaar 2016 werden goedgekeurd ('goedkeuringen'), op basis van adviezen door de beoordelingscommissies.

3.2.1 Toegekende steun

3.2.1.1 Commissie 1: leerplichtonderwijs

titel	ontwikkelaar	game designer	technical director	bedrag (EUR) ¹
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>SeriousMiniGames</i>	ew32	Jan Robbe	Stijn Calis	31.200
TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN				31.200
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>STEM Bordspel</i>	Cartamundi Digital	Andy Verdoodt	Kris Carron	110.340
TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				110.340
TOTAAL				141.540

3.2.1.2 Commissie 2: entertainment en andere serious games

titel	ontwikkelaar	game designer	technical director	bedrag (EUR) ²
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>A Friendly Game</i>	Het Peloton	Elien Spillebeen, Jensen Dehaes	Kevin Haelterman	15.000
<i>JourneyForElysium</i>	Knight Moves	Alexander Casteels	Stefan Collins	25.000
<i>The Secret Life of Parents</i>	Tale of Tales	Michaël Samyn	Michaël Samyn	10.000
<i>The Secret of Tan</i>	Visualantics	Brecht Debackere	Brecht Debackere	20.500
<i>Voltaire weather app</i>	XiOLA	Jan Snoekx	Gilles Vermeulen	67.082
TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN				137.582
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>Alphago</i>	Ranavision	Bart Pattyn	Bart Pattyn	15.097
<i>SWITCH</i>	Triangle Factory	Jeroen Dessaux, Bart Cannaerts, Timothy Vanherberghen	Sobraj Van Zeebroeck	85.000
TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				100.097

¹ Exclusief reeds toegekende steun

² Exclusief reeds toegekende steun

PRODUCTIESTEUN				
<i>Die ochtend, in bed</i>	Tale of Tales	Michaël Samyn, Auriea Harvey	Michaël Samyn	7.500
<i>Drifty</i>	Rocket Vulture	Toon Van Wemmel	Toon Van Wemmel	35.600
<i>Flotsam</i>	Pajama Llama Games	Juda-Ben Gordier, Davy Van Verdegem, Stan Loiseaux	Davy Van Verdegem	75.000
<i>Sicilian Rampage</i>	Crazy Monkey Studios	Matthias Claeys	Paul Rozie	91.375
<i>Think Twice</i>	Monkube	Sven Van de Perre	Stijn Van Coillie	15.000
<i>Trifox</i>	Glowfish Interactive	Brecht Lecluyse, Emiel De Paepe	Brecht Lecluyse	90.000
<i>WarParty</i>	Crazy Monkey Studios	Martijn Holtkamp	Baptiste Deboutte	63.000
TOTAAL PRODUCTIESTEUN				377.475
TOTAAL				615.154

3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2016

		goedgekeurd	afgewezen	onontvankelijk ³	uitgesteld ⁴	totaal
serious games bestemd voor leerplichtonderwijs	preproductiesteun	1	3			4
	preproductiesteun + productiesteun	1				1
	productiesteun					0
TOTAAL		2	3	0	0	5
entertainment games	preproductiesteun	4	3			7
	preproductiesteun + productiesteun	2	4			6
	productiesteun	6	2			8
TOTAAL		12	9	0	0	21
andere serious games	preproductiesteun	1	2			3
	preproductiesteun + productiesteun		1			1
	productiesteun	1	2			3
TOTAAL		2	5	0	0	7
ALGEMEEN TOTAAL		16	17	0	0	33

³ Onontvankelijk: een aanvraag die niet in behandeling werd genomen omdat het project niet past binnen de opdracht van het VAF.

⁴ Uitgesteld (of voorlopig onontvankelijk): een aanvraag die (nog) niet in behandeling werd genomen omdat het dossier niet volledig is, niet aan de formele vereisten voldoet of door de aanvrager werd teruggetrokken.

3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/niet goedgekeurd per categorie

Aantal aanvragen in 2016: totaal 33, waarvan 16 goedgekeurd, 17 afgewezen, 0 uitgesteld, 0 onontvankelijk.



4 INTERNE ORGANISATIE

4.1 Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam één keer samen, nl. op 24 maart.

Iedenlijst	
Anne Chapelle	Jan Rombouts
Greet Claes	Michel Sabbe
Mieke De Wulf	Freddy Sartor
Bavo Defurne	Maarten Schmidt
Jeroen Depraetere	Bert Schreurs
Eric Goossens	Christel Stalpaert
Jan Huyse	Johan Swinnen
Anton Maertens	Claire Tillekaerts
Niko Meulemans	Filip Van Damme
Paul Michel	Birgitt Van Nerum
Dirk Nielandt	David Verbruggen
Ellen Onkelinx	Sofie Verdoodt
Caroline Pauwels	Ellen Vermeulen

4.2 Raad van Bestuur

De Raad van Bestuur kwam 11 keer samen.

BESTUURDERS

Jeroen Depraetere (voorzitter)

Anton Maertens (secretaris)

Anne Chapelle

Greet Claes

Paul Michel

Caroline Pauwels

Bert Schreurs

Johan Swinnen

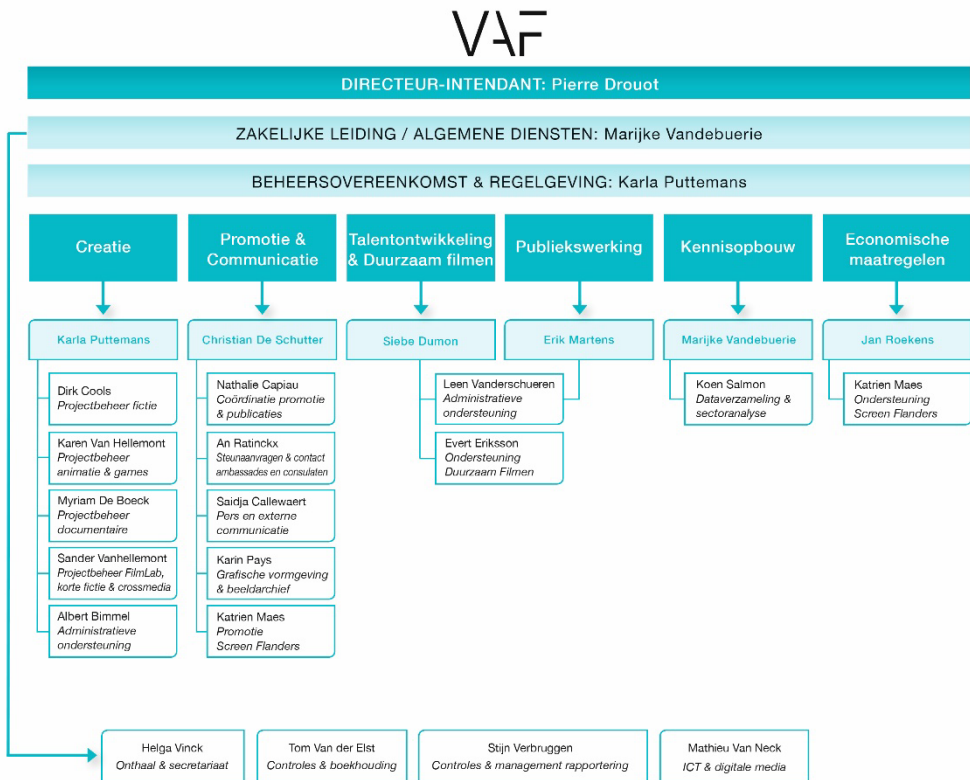
Claire Tillekaerts

4.3 De regeringscommissaris

Een regeringscommissaris is de afgevaardigde van de bevoegde Vlaamse minister(s). Hij/zij houdt toezicht over het door het Fonds gevoerde beleid, zowel inhoudelijk als financieel. Met die opdracht woont hij/zij de bijeenkomsten van de Raad van Bestuur en de Algemene Vergadering bij. De manier waarop hij/zij formeel kan interveniëren, is vastgelegd in de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF.

Regeringscommissarissen: An Moons en Jan Vermassen

4.4 Het team (situatie in 2016)



Slechts 0,6 VTE van het VAF-team weegt op het budget van het Gamefonds.

Naast de transversale diensten zijn vooral binnen het domein Creatie en het domein Promotie & Communicatie medewerkers actief voor het Gamefonds (enkel Communicatie, geen Promotie).

Binnen het team Creatie, onder algemene leiding van Karla Puttemans, is Karen Van Hellemont het aanspreekpunt voor de gamesector en de commissieleden. Zij zet zich, met steeds toenemende knowhow, in voor een permanente bijsturing van de aanvraagprocedures e.d.

5 BESPREKING

Met 33 aanvragen zitten we ongeveer op hetzelfde peil als de voorbije twee jaren. Zestien aanvragen, dus ongeveer de helft, werden in 2016 gehonoreerd.

Waar er in de beginfase meer aanvraagdossiers werden ingediend, waren deze vaak ondermaats van kwaliteit. We stellen vast dat aanvragers steeds meer ervaring krijgen in het opstellen van professionele, onderbouwde aanvragen. Het algemene niveau stijgt.

In 2015 was er een kleine transfer van middelen voor entertainment games en andere serious games naar onderwijsgames. In 2016 deed zich een omgekeerde beweging voor. Deze flexibiliteit – noodzakelijk om juiste beslissingen te nemen – is voorzien in de beheersovereenkomst.

Toch kunnen we er niet omheen dat de instroom van games voor het leerplichtonderwijs (jaarbudget: 180.000 EUR) beperkt is: vijf aanvragen in 2016. Hier zijn een aantal redenen voor te bedenken: ontwikkelaars beschouwen games voor het onderwijs als minder valoriserend voor hun bedrijf omdat het vaak over 'work for hire' gaat. Ze bouwen er meestal geen eigen IP mee op. Als ze toch met eigen ideeën aan de slag gaan voor een gameproject bestemd voor het onderwijs, botsen ze op factoren die losstaan van het Gamefonds: aanwezige IT-infrastructuur op de scholen, leerplannen, eindtermen, distributiemogelijkheden, ... We willen van het overgangsjaar 2017 gebruik maken om dit deel van de werking tegen het licht te houden en samen met Onderwijs en deskundigen naar een beter model te zoeken.

Bij de entertainment en andere serious games is variatie troef, al is het duidelijk dat de dure, zeer commerciële games niet naar het Gamefonds komen. Gezien de beschikbare middelen (jaarbudget: 550.000 EUR) is dat normaal. Door de grote verscheidenheid aan soorten games is er echter weinig focus. Dit was een bewuste keuze bij de opstart van het Gamefonds in 2012: bekijken wat er zich ontwikkelt in het veld en een breed gamma aan projecten mogelijk maken. Naar aanleiding van de doorlichting van het gamebeleid zal de vraag aan de orde komen of het verdedigbaar is om de verscheidenheid in de toekomst aan te houden ofwel richter in te zetten op bepaalde soorten games.

6 BIJLAGEN

6.1 Overzicht traject ondersteunde games

Hieronder is bijkomende informatie terug te vinden die we van aanvragers ontvingen over het verdere traject van een aantal door het VAF/Gamefonds gesteunde games.

AVA & TRIX

Ava & Trix is een digitaal leerplatform voor scholen dat kinderen op een leuke manier met wetenschappen en techniek in contact brengt. De educatieve applicatie is bedoeld voor kinderen van 8 tot 11 jaar om wetenschappelijke experimenten uit te voeren in de klas, zowel op de tablet als in het echt. Scholen kunnen het *Ava & Trix*-pakket kopen, maar ook bedrijven kunnen een verhalenpakket schenken aan de school van hun keuze. *Ava & Trix* maakt deel uit van de Start it @ KBC-community.



ontwikkelaar | Curious Cats
categorie | game voor leerplichtonderwijs
doelgroep | 2^e en 3^e graad lager onderwijs
release | oktober 2016
verkoop | 59.500 EUR (02/2017)
awards | Innovator under 35 – Start it @ KBC, 2016
website | www.ava-trix.com

BROKEN BOTS

Broken Bots is een 2D multiplayer arena shooter waarbij twee teams het tegen elkaar opnemen. In *Broken Bots* speel je met robots die defecten beginnen te vertonen naarmate ze beschadigd worden. Deze defecten kunnen zowel positief als negatief uitdraaien en zorgen zo voor een extra tactische dimensie in het spel.



ontwikkelaar | Bunnycopter
categorie | entertainment game
doelgroep | ervaren gamers
release | 7 juni 2016
verkoop | 6.527,68 EUR (31/12/2016)
platform | PC, PS4
website | www.brokenbotsgame.com

GUNS, GORE AND CANNOLI

Guns, Gore & Cannoli is een 2D side scrolling arcade spel. Het verhaal speelt zich af tijdens de drooglegging in de jaren '20 van de vorige eeuw. Als speler kom je terecht in een complex verhaal waar je tussen het complot en het verraad door moet proberen te overleven en de waarheid te achterhalen.



ontwikkelaar | Crazy Monkey Studios

categorie | entertainment game

release | 30 april 2014

verkoop | 560.056,33 EUR (tot 20/02/17)

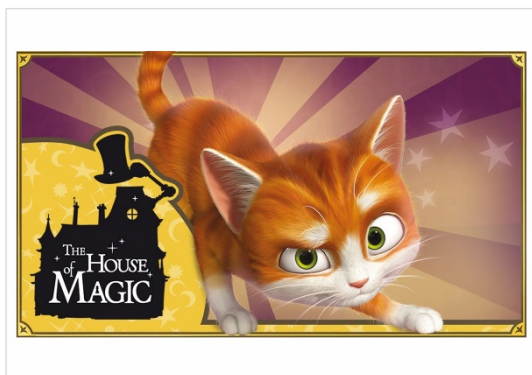
awards & nominaties

- Best Art Direction Award - Dutch Game Awards, 2015
- Best PC Game Award - Indie Prize Showcase op Casual Connect Amsterdam, 2015
- nominatie voor Best Audio Award - Indie Prize Showcase op Casual Connect Amsterdam, 2015

website | <http://gunsgorecannoli.com>

THE HOUSE OF MAGIC

Deze game is gelinkt aan de lange animatiefilm *The House of Magic (Flits en het magische huis)*. Tijdens het spel kruipt de speler in de huid van de kat Thunder en moet hij in verschillende proeven de Gizmo's helpen om hun vertrouwen te winnen. De Gizmo's zijn kleine huisrobots die voorkomen als verschillende huishoudvoorwerpen.



ontwikkelaar | nWave Pictures

categorie | entertainment game

aantal downloads | 807.839 EUR ('13-'16)

platform | iOS, Android, Windows 8

website | youtu.be/gGudy_FKUVg

KWEETET.BE



ontwikkelaar | Die Keure

categorie | serious game bestemd voor het onderwijs

release | september 2014

platform | online lager onderwijs, alle vakken
verkoop

- schooljaar 2014-2015: 390 scholen
- schooljaar 2015-2016: 517 scholen
- schooljaar 2016-2017: 488 scholen

awards & nominaties

- nominatie voor Best Serious Game – Dutch Game Awards, 2015
- nominatie voor International Excellence Awards – The London Book Fair, 2016

website | www.kweetet.be

LIFTOFF

Liftoff is een realistische racegame met drones, voor drone piloten/gamers.



ontwikkelaar | LuGus Studios

categorie | entertainment game

release | early access release: november 2015;
full release: tbc

platform | PC, MAC, Linux, VR

- 45 free updates released (on average every 10 days)
- + 35.000 sales (Feb 2017)
- + 8.000 Facebook likes
- 700 community created racetracks (track builder)
- 200.000 unique drone configurations possible (workbench)
- Steam User Score 82%

awards & nominaties

- nominatie voor Innovation Award – Belgian Game Awards, 2016
- nominatie voor Game of the Show (Pixelburg) – Gamescom, 2016

website | www.liftoff-game.com

QUIZWITZ

QuizWitz is een online party game, een quiz-spel dat mensen terug samen in de woonkamer brengt. Het spel wordt op de televisie gespeeld en iedere speler gebruikt zijn eigen smartphone of tablet om de vragen te beantwoorden.



ontwikkelaar | CatLab Interactive

categorie | entertainment game

website | <http://quizwitz.com>

SUNSET.

Deze game is een mysterieuze ontdekkingsstocht doorheen een verlaten penthouse badend in het dramatische licht van de ondergaande zon.



ontwikkelaar | Tale of Tales

categorie | entertainment game

release | 21 mei 2015

platform | Windows, Linux, OS X

verkoop | 104.043 EUR (13/03/17)

awards & nominaties

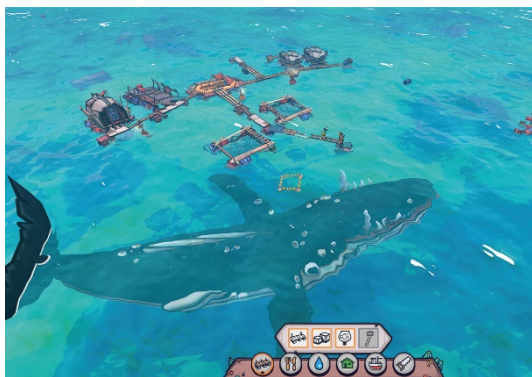
- Special Award – Dutch Game Awards, 2015
- Best Original Idea Award – AzPlay International Festival of Independent Games, 2015
- Best Video Games of 2015 – Washington Post, 2015
- Honorable Mention for Game of the Year 2015: Narrative – Gamereactor, 2015
- Nomination for Off Broadway Award for Best Indie Game – The New York Game Awards, 2016
- Nomination for Herman Melville Award for Best Writing – The New York Game Awards, 2016

website | <http://tale-of-tales.com/Sunset>

Verschillende games zijn momenteel ook in productie. Over een aantal daarvan kan hieronder meer gelezen worden.

FLOTSAM

Flotsam is een survival town-building spel waar je in een overstromde wereld een bewegend en drijvend dorp bouwt en onderhoudt. Je gebruikt de oceaan rond je om voedsel en water te verzamelen om je dorpingen in leven te houden. Daarnaast recycleer je gevonden afval en schroot om je dorp uit te breiden.



ontwikkelaar | Pajama Llama Games
categorie | entertainment game
website | <http://pajamallama.be/flotsam>

ON A ROLL

On a Roll is een rollerblading game waarin de hoofdactiviteit van de speler bestaat uit het uitvoeren van stunts op rollerblades. De speler heeft hiervoor een uitgebreide open wereld vol obstakels en skateparken ter beschikking.



ontwikkelaar | Creative Concepts
categorie | entertainment game
platform | PC, Mac, PS4, Xbox One
website | www.onarollthegame.com

THINK TWICE

De Brusselse gameontwikkelaar Monkube maakt samen met stadgenoten een puzzle game om de negatieve perceptie rond Brussel op wereldwijde schaal tegen te gaan.



ontwikkelaar | Monkube
categorie | serious game
website | <https://thinktwicegame.com>

WINTER

Winter is een mysterieus narratief exploratiespel in de één-seconde-wereld waar een meisje haar eigen dood probeert te begrijpen en de doodsmomenten van anderen probeert op te lossen.



ontwikkelaar | Happy Volcano
categorie | entertainment game
platform | mobiel, PC, console
website | www.happyvolcano.com/projects/winter

6.2 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games

Deze tekst heeft tot doel om voor aanvragers en leden van de beoordelingscommissies meer klaarheid te bieden over het soort projecten dat in aanmerking komt voor ondersteuning door het VAF/Gamefonds en over de prioriteiten en criteria bij de evaluatie van de aanvragen.

Algemeen gesteld ondersteunt het VAF/Gamefonds games, in de categorieën entertainment games, serious games bestemd voor het leerplichtonderwijs en andere serious games.

De indiening en evaluatie van projecten verloopt in drie stappen:

- Eerst is er het formele ontvankelijkheidsonderzoek (fase 1) van steunaanvragen dat plaatsvindt onmiddellijk na de ontvangst van de aanvraagdossiers. Dit onderzoek wordt uitgevoerd door de projectbeheerders van het VAF. Op dat ogenblik wordt er afgetoetst of de aanvragen formeel in aanmerking komen en of ze volledig zijn. De voorwaarden van ontvankelijkheid zijn terug te vinden in het reglement Gamefonds. (Zie: <http://www.vaf.be/downloads-gamefonds#reglement>)
- In de daaropvolgende selectiefase (fase 2) zijn het de beoordelingscommissies die de ontvankelijke aanvragen grondig doornemen, evalueren en na gemeenschappelijke discussie tijdens de commissievergadering een advies formuleren aan de Raad van Bestuur van het VAF, die als laatste stap in het parcours de eindbeslissing neemt (fase 3).

6.2.1 Wat zijn de grote krachtlijnen van het VAF/Gamefonds?

6.2.1.1 Doelstellingen

Het Gamefonds werd in 2012 door de Vlaamse regering opgericht met volgende doelstellingen:

- een meer duurzame instroom realiseren van nieuwe games, geïnitieerd in Vlaanderen;
- bijdragen tot een performante, gediversifieerde en solide game-industrie in Vlaanderen;
- lokaal talent de nodige ontwikkelingskansen geven;
- game based learning in het onderwijs bevorderen door het stimuleren van de productie van serious games;
- op lange termijn de dynamiek van de gamesector bestendigen en verhogen;
- bijdragen tot zijn professionalisering, de band met het publiek helpen vergroten en originele en nieuwe creaties extra kansen geven.

6.2.1.2 Wat wordt ondersteund?

Het Gamefonds financiert de productie van games.

Met een game wordt binnen het VAF/Gamefonds bedoeld: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals bv. pc, spelconsole, telefoon, smartphone, tablet, ...

Zowel entertainment games als serious games komen in aanmerking voor ondersteuning:

- Met **entertainment games** wordt bedoeld: games die primair ontspanning tot doel hebben. Deze term moet genuanceerd worden: hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld, maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.
- Met **serious games** wordt bedoeld: games die primair een educatief, maatschappelijk of cultureel doel nastreven zoals games voor de zorgsector, de medische sector, cultuur, erfgoed, enz. Hieronder vallen ook specifiek de games die bestemd zijn voor het Vlaamse leerplichtonderwijs.

Afhankelijk van de categorie waartoe een project behoort, zal het worden onderzocht door de bevoegde beoordelingscommissie. Er zijn twee beoordelingscommissies:

- de beoordelingscommissie 'serious games gericht op het leerplichtonderwijs' (bestemd voor de leerlingen of voor de leraren)
- de beoordelingscommissie 'entertainment games en andere serious games'

De opsplitsing van de commissies hangt samen met de financieringsbronnen van het Gamefonds: de minister van Onderwijs en de minister van Media. Kleutergames bv. vallen onder de commissie 'andere serious games' gezien de doelgroep niet leerplichtig is.

De samenstelling van de beoordelingscommissies is te raadplegen onder punt 3.1.5 van dit jaarverslag en op de website. (Zie: <http://www.vaf.be/beoordelingscommissies-gamefonds>)

Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, remakes en games die worden gemaakt binnen een gameopleiding of als onderzoeksproject binnen een universiteit of hogeschool. (Spin-offs van universiteiten of hogescholen kunnen wel games indienen.) Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.

Het VAF/Gamefonds wil nieuwe initiatieven kansen geven. Daarom steunt het VAF/Gamefonds geen remakes. Nieuwe, nog op te starten games worden verkozen boven games die reeds volop in productie zijn.

Het VAF/Gamefonds wil ook projecten aanmoedigen die eigenzinnig zijn en niet op veilig spelen. Hieronder vallen ook de meer artistieke games.

6.2.1.3 *Wie kan steun aanvragen?*

De aanvrager is een onafhankelijke gameontwikkelaar. In het kader van de overeenkomst met de Vlaamse Gemeenschap wordt hiermee bedoeld: een bedrijf dat games ontwikkelt en produceert. De gameontwikkelaar moet in zijn aanvraagdossier kunnen aantonen dat hij over de technische competenties en financiële kennis beschikt om het project tot een goed einde te brengen. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (bv. uitgeverijen) kunnen enkel aanvragen als ze kunnen bewijzen dat ze intern een departement hebben of opstarten dat aan gameontwikkeling doet. Het moet duidelijk zijn dat het hier niet om ad hoc initiatieven gaat, maar om een lange termijnstrategie van de uitgeverij om te investeren in gameontwikkeling en de opbouw van eigen kennis en IP.

Steun kan enkel aangevraagd worden door en verleend aan rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel is gevestigd in het Vlaamse of Brusselse Gewest.

De toegekende steun is onderworpen aan de de-minimisverordening van de Europese Commissie (ref. Vo 1998/2006) en eventuele vervolgerverordeningen op deze regelgeving. Op dit ogenblik voorziet deze verordening dat er tot 200.000 EUR aan de-minimissteun per onderneming kan worden gegeven in een periode van drie jaar. Daarbij moet alle de-minimissteun opgeteld worden, ongeacht de overheid van wie de steun werd gekregen en ongeacht het project of de kosten waarvoor de steun dient. De aanvrager is ertoe gehouden het VAF in ieder technisch dossier een officiële verklaring te bezorgen waarin hij verklaart dat hij nog recht heeft op overheidssteun binnen het maximum dat hij via de de-minimisregeling kan ontvangen.

6.2.1.4 Soorten steun

De steun kan verleend worden in de preproductie- en productiefase van een project. Aanvragers beslissen zelf welke soort steun ze aanvragen, maar het VAF kan beslissen om een aanvraag voor productiesteun terug te verwijzen naar preproductiesteun indien een project niet rijp wordt geacht voor productie. Gezien het beperkte aantal deadlines kan er ook een aanvraag worden ingediend voor productiesteun die eveneens een preproductiesteun omvat.

Kosten voor marketing, promotie en distributie mogen niet worden opgenomen in het budget van de game zelf.

PREPRODUCTIESTEUN

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document), het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, ... Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

PRODUCTIESTEUN

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie. Indien de aanvrager geen preproductiesteun van het VAF heeft ontvangen, kan hij geïntegreerd in deze aanvraag voor productiesteun ook kosten voor de preproductie opnemen. Voor de productiefase komen enkel de kosten in aanmerking die na de datum van indiening worden gemaakt. De commissie zal afwegen voor projecten waar de lijn ligt om nog productiesteun te kunnen aanvragen. De nieuwe, nog op te starten projecten krijgen prioriteit.

6.2.2 Een project is een pakket van factoren

Gezien de beperktheid van het globale budget van het VAF/Gamefonds (730.000 EUR op jaarbasis) ten opzichte van de grote instroom aan projecten moeten de beoordelingscommissies scherpe keuzes maken. Een afwijzing hoeft niet per definitie een negatieve evaluatie in te houden. Een aanvraag kan ook worden aanzien als minder prioritair dan een andere en om die reden afvallen in de eindselectie.

Het commissieverslag dat de aanvrager achteraf krijgt toegestuurd, heeft niet de functie om een grondige en gedetailleerde analyse van de aanvraag te geven. Het is een korte weergave van elementen die in de discussie naar boven kwamen. Dit verslag helpt de aanvrager om te begrijpen waarom zijn aanvraag werd goedgekeurd of afgewezen. Het VAF/Gamefonds is niet in de mogelijkheid om voor aanvragen alle verbeterpunten in dit document op te sommen, als zou het Gamefonds 'bestellen' wat de aanvrager moet doen.

In de selectieprocedure wordt elke aanvraag bekeken als een 'package' van verschillende factoren. Belangrijk is dat deze factoren samen de vereiste coherentie vertonen in functie van het opzet van het project.

Deze factoren zijn:

- de gameplay;
- de vorm en inhoud van het project;
- de personen die aan het project meewerken (bv. track record);
- de coherentie in de keuze van platform;
- de omkaderende factoren, zoals de ruimere productionele en artistieke context;
- specifiek voor serious games voor het leerplichtonderwijs: het profiel en de distributiekkanalen van de eventueel betrokken verdeler/uitgever;
- de beoogde doelgroep en de distributie/plaatsing in de markt.

Ook meer risicovolle projecten hebben hun plaats binnen het VAF/Gamefonds. Soms kan coaching (al dan niet verplicht) een oplossing bieden. Het VAF/Gamefonds kan daarom beslissen om bepaalde aanvragers of betrokken personen bij hun project begeleiding aan te bieden (optionele coaching) of op te leggen (verplichte coaching). De bedoeling van deze coaching is aan de betrokkene – via de tussenkomst van en dialoog met een ervaren, adviserende professional – bijkomende expertise aan te bieden met als doel het betrokken project mee in goede banen te leiden. De coach wordt in overleg met het VAF/Gamefonds en de aanvragers aangeduid.

6.2.3 Criteria voor beoordeling van de aanvragen

Er wordt een set van criteria gehanteerd ter beoordeling van de steunaanvragen. Deze zijn niet cumulatief en worden hieronder opgesomd zonder daarbij een uitspraak te doen over de belangrijkheid van het ene criterium versus het andere. Deze criteria zijn een leidraad voor de discussie en geen vast sjabloon waar scores aan vasthangen. Het is immers belangrijk om ieder project ook op zijn eigenheid te evalueren en niet enkel op basis van een reeks criteria.

VOOR SERIOUS GAMES

(niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- inhoudelijke onderbouwing
- pedagogische meerwaarde*
- de koppeling aan de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen*
- betrokkenheid van een uitgever die relevant bereik kan aantonen binnen het onderwijs*
- maatschappelijke relevantie
- potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- USP (unique selling proposition)
- originaliteit
- vernieuwing
- opbouw van eigen IP (intellectual property)
- haalbaarheid
- structurerend effect voor het bedrijf
- internationaal potentieel

- de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

* vooral van belang voor leerplichtonderwijs

VOOR ENTERTAINMENT GAMES

(niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- USP (unique selling proposition)
- originaliteit
- vernieuwing
- inhoudelijke onderbouwing
- commercieel potentieel
- potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- opbouw van eigen IP (intellectual property)
- haalbaarheid
- structurerend effect voor het bedrijf
- internationaal potentieel
- sterke partnerschappen met andere actoren
- de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

