 

***EURÓPAI VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉRE IRÁNYULÓ PROJEKTEK TÁMOGATÁSA***

***2016***

**GY.I.K. – Gyakran Ismételt Kérdések az EACEA/20/2015 Támogatási Pályázat kapcsán.**

**A pályázatok leadási határideje: 2016.03.03**

**Ez a dokumentum arra hivatott, hogy a Pályázóknak hasznos információval szolgáljon. Mindeközben nem írja felül az eredeti Pályázati Kiírás kritériumait és irányelveit. Ezek az alábbi linkre kattintva érhetőek el:**

<https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2015_en>

Kizárólag a Pályázati Kiírásra és az azt követő körökre vonatkozik.

Kérdések listája

[1. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK 4](#_Toc440283845)

[PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA 4](#_Toc440283846)

[Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra? 4](#_Toc440283847)

[A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében? 4](#_Toc440283848)

[Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül? 4](#_Toc440283849)

[A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre? 4](#_Toc440283850)

[Mely tevékenységek alkalmasak arra, hogy bizonyítékként szolgáljanak atekintetben, hogy a pályázó cégem videojáték gyártásával foglalkozó cég? 4](#_Toc440283851)

[ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK 4](#_Toc440283852)

[Az ezt megelőző videojátékfejlesztésünk 2013.01.01. előtt jelent meg, de még mindig hozzáférhető a Steamen. Elfogadható ez a játék fejlesztési tapasztalatként? 4](#_Toc440283853)

[A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított tapasztalatként és kereskedelmi forgalmazásként? 5](#_Toc440283854)

[A geolokációs videojátékok is elfogadhatóak? 5](#_Toc440283855)

[Az előzmény/folytatás elfogadható projekt? 5](#_Toc440283856)

[A DLC/játékkiegészítő csomagok elfogadhatóak? 5](#_Toc440283857)

[Van egy kiváló narratív történetmesélésen alapuló sport játékom. Ez alkalmas a pályázatra? 5](#_Toc440283858)

[Hol található a nem elfogadható projektek definíciója? 5](#_Toc440283859)

[A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani? 8](#_Toc440283860)

[Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani? 8](#_Toc440283861)

[Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként? 8](#_Toc440283862)

[A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben? 8](#_Toc440283863)

[A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi? 8](#_Toc440283864)

[2. TÖBBLETPONTOK 9](#_Toc440283865)

[Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára? 9](#_Toc440283866)

[3. EGYÉB KÉRDÉSEK 9](#_Toc440283867)

[Mit értünk “mérföldkő” alatt? 9](#_Toc440283868)

[Mit értünk “folyamatábra” alatt? 9](#_Toc440283869)

[Használhatok vertical slice verziót a projektfolyamatok és munkacsomagok bemutatásához? 9](#_Toc440283870)

[Mely eszközöket tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába? 9](#_Toc440283871)

[Mit értünk a “CET/CEST” kifejezések alatt? 9](#_Toc440283872)

[4. KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS 10](#_Toc440283873)

[A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos? 10](#_Toc440283874)

[A felszerelés amortizálódását hol jelöljem a költségvetésben? 10](#_Toc440283875)

[A projekthez használatos szoftverek és licenszek beszerzése elszámolható? (Amennyiben igen, ezeket hol kell feltüntetni a költségvetésben?) 10](#_Toc440283876)

[A költségvetési űrlapon szerepel egy “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben? 10](#_Toc440283877)

[A költségvetést Euróban kell megadni, de cégünk az euro övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak? 10](#_Toc440283878)

[Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alapból is. Informálni kell erről az Ügynökséget? 11](#_Toc440283879)

# ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

## PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA

### Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra?

Nem. Ez a Pályázati Felhívás olyan európai videojáték gyártó cégek számára áll nyitva, amely már legalább 12 hónappal a pályázati jelentkezés leadása előtt bejegyzett jogi személyként tevékenykedett, és bizonyított tapasztalattal rendelkezik.

### A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében?

Igen, a cégük pályázhat a már támogatottól eltérő új projekttel az új Pályázati Felhívás keretében.

### Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül?

Nem. Ugyanaz a pályázó csak egyetlen projektre nyújthat be támogatási pályázatot az aktuális Pályázati Felhívás keretein belül.

### A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre?

Igen, lehetséges ugyanazzal a projekttel ismét pályázni, amennyiben a gyártási/megvalósítási fázis ütemezése kívül esik a pályázat leadási határidejétől számított 8 hónapos időtartamon. Javasoljuk, hogy a korábbi pályázattal kapcsolatos, az elutasítást indokló szakértői véleményeket vegyék figyelembe és egy ez alapján javított pályázatot nyújtsanak be.

### Mely tevékenységek alkalmasak arra, hogy bizonyítékként szolgáljanak atekintetben, hogy a pályázó cégem videojáték gyártásával foglalkozó cég?

A pályázó cég cégkivonatában a videojáték gyártása vagy videojáték fejlesztése vagy szoftver gyártás vagy szoftver fejlesztése (vagy ezeknek a kifejezéseknek a helyi nyelv szerinti megfelelője) valamelyikének a cég főtevékenységeként kell feltüntetve lenni.

Alkalmas tevékenységeknek a következő tevékenységek fogadhatóak el: Számítógépes programozási tevékenység (NACE 62.0.1); Készre gyártott kikapcsolódást és szórakoztatást szolgáló interaktív szoftver fejlesztése (SIC 62011)

## ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK

### Az ezt megelőző videojátékfejlesztésünk 2013.01.01. előtt jelent meg, de még mindig hozzáférhető a Steamen. Elfogadható ez a játék fejlesztési tapasztalatként?

Az, hogy valamely játék hozzáférhető a Steamen vagy más videojáték forgalmazó platformon, önmagában nem elegendő. Annak érdekében, hogy egy korábbi alkalmas videojáték kereskedelmi forgalmazását igazolja, a pályázónak a vonatkozó referencia időszak alatt megvalósult eladásokról KELL kimutatást prezentálnia. Természetesen a játék megjelenésének időpontja lehet akár bőven a kijelölt referencia időszak előtt is, amennyiben az időszak alatt valódi értékesítés történt, az elfogadható. Ezt világosan ki kell tudni mutatni a kereskedelmi kimutatásban.

### A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított tapasztalatként és kereskedelmi forgalmazásként?

Igen, elfogadhatóak lehetnek.

A kereskedelmi forgalmazás azt jelenti, hogy a videojátéknak bevételt kell generálnia. Ezt a bevételt többféle módon is termelheti a játék, például bolti árusítás útján, játékon belüli tranzakciókon keresztül, reklámbevételekkel, stb. Az üzleti modellt világosan be kell mutatni a pályázatban, és a pályázónak be kell mutatnia az eladásokat/bevételeket bizonyító igazolásokat.

Mindazonáltal, amennyiben egy céget harmadik személy megbíz és megfizet videojáték készítésére, az nem számít kifejezetten kereskedelmi tevékenységnek.

### A geolokációs videojátékok is elfogadhatóak?

A geolokáció nem tartozik az alkalmassági szempontok közé. Tehát, egy geolokációs játék elfogadható, amennyiben megfelel az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak. Ez különösen abban nyilvánul meg, hogy a videojátéknak narratív történetmesélő játéknak kell lennie (a legtöbb geolokációs játék nem ilyen), tényleges kereskedelmi forgalmazást6 kell kimutatni rá valamint nem eshet érintőlegesen sem valamely nem elfogadható játékkategóriába (pl. közösségi játékok)

### Az előzmény/folytatás elfogadható projekt?

Egy korábbi játék előzményét illetve folytatását feldolgozó játék különálló játéknak számít és így elfogadhatóak, amennyiben megfelelnek az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak. Mindemellett a pályázónak magyarázatot kell adni, hogy a meglévő játék előzményét/folytatását képező termék mennyiben különbözik az eredeti játéktól annak érdekében, hogy pontot kaphasson a játék eredeti mivoltát kérdező kritérium alapján.

### A DLC/játékkiegészítő csomagok elfogadhatóak?

A letölthető tartalmak (DLC) illetve a játékkiegészítők elfogadhatóak lehetnek amennyiben megfelelnek a videojáték fogalom definíciójának valamint a narratív történetmesélési szempontoknak és természetesen az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak is. Így például egy olyan DLC/játékkiegészítő amely a meglévő játékhoz mind történetileg mind egyéb szempontok szerint produktívan hozzátesz a korábbi verzióhoz elfogadható lehet szemben az olyannal, ami csak például új karakter skineket, járműveket, felszerelési tárgyakat stb. tartalmaz.

### Van egy kiváló narratív történetmesélésen alapuló sport játékom. Ez alkalmas a pályázatra?

Nem, a sportjátékok nem tartoznak az alkalmas projektek közé, még akkor sem, ha narratív történetet mesélnek el. Ugyanez vonatkozik az összes, a nem elfogadható típusba tartozó játékra/projektre.

### Hol található a nem elfogadható projektek definíciója?

Egyszerűen lehetetlenség az útmutató keretein belül külön definíciót megfogalmazni az összes létező fajta videojáték típusra. Mindazonáltal jelen GyIK keretein belül kísérletet teszünk arra, hogy világosabbá t6együk a pályázók számára, hogy mi mit értünk alattuk. Ezek nem hivatalos definíciók, hanem sokkal inkább egyfajta magyarázatként, a megértést segítő tippek.

**(interaktív) e-könyvek, interaktív fikció, interaktív animáció, interaktív dokumentumfilm**

Ezek a projektek jelen Útmutató definíciója szerint nem tartoznak a videojáték körébe (szabályai vannak, játékkörnyezete van, célja a győzelem). Ezen túlmenően a videojátékot eszerint kell árusítani, nem pedig például könyvként.

**Rejtvény játékok**

A rejtvény játék tipikusan egy probléma megoldására koncentrál annak érdekében, hogy a játékos túljusson az adott szinten/fejezeten és gyakori része egy pontszerző kihívás is. Ilyenek lehetnek például a logikai, a kirakós, a fizika alapú vagy (kártya) párosító rejtvények. Az olyan kaland vagy akció játékok, amelyeknek része egy rejtvény megoldása nem tekintendőek rejtvény játéknak, hiszen a játék fő célja nem a rejtvény megoldása.

**Memóriajátékok**

A memóriajáték célja, hogy lefordított lapokat fedjünk fel a párok megtalálása érdekében.

**Sport játékok**

Minden sportjáték közös célja, hogy a játékos megnyerjen valamely sportversenyt. Semmilyen sport sem elfogadható. A teke, a biliárd, a darts, stb. mind sportnak számít. A legtöbb versenyzős játék egyben sport játék is.

**Versenyzős játékok**

Minden versenyzős játék célja egy verseny megnyerése. A verseny típusa nem számít. Semmiféle versenyzés sem elfogadható (autóverseny, lóverseny, sci-fi verseny, stb.)

**Futós játékok**

A futós játék olyan játék, amelynek célja, hogy a játékos a lehető leghosszabb ideig haladjon egy irányba (futással, vezetéssel, repüléssel, stb.) annak érdekében, hogy minél több pontot szerezzen. Az ilyen játékokat végtelen futós játéknak is nevezik.

**Ritmus/éneklős/táncolós játékok**

Bármely olyan játék, amelynek célja egy dal eléneklése, egy tánc eljárása vagy egy zenei alkotás hangszeren való eljátszása. Az ilyen játékok célja a legtöbb esetben pontok gyűjtése.

**Közösségi játékok**

A közösségi játékok olyan játékok, amelyekben a játékon belüli előrelépés/haladás nagyban függ a közösségi interakciótól. Például, amennyiben a játékosnak nincs elegendő barátja vagy egyáltalán barátja, akkor nem tud a játékban továbbhaladni csak például akkor, ha hajlandó pénzt áldozni az adott lépés megkerülésére. A legtöbb közösségi médiában használatos játék (pl. a Facebook játékok) ebbe a kategóriába tartoznak.

Mindazonáltal természetesen több olyan játék is van, amely közösségi élményt is nyújt (például az online játékok, a közös kommunikáció, információ megosztás egymással, mások pontszámainak túlszárnyalása, stb.) és ez önmagában nem probléma, amennyiben a játék üzleti modelljének az alapját nem a közösségi interakció képezi.

**Kvíz játékok**

A kvízjátékok célja különböző kérdésekre való válaszadás annak érdekében, hogy egy ellenfelet legyúzzünk vagy valamely pontszámot túlszárnyaljunk.

**Csoportos játékok**

A csoportos játék a legtöbb esetben mini-játékok gyűjteménye, amelynek célja, hogy egy csoport közösen játssza azokat akár online akár offline üzemmódban.

**Valami ellen harcolós játékok**

Az ilyen játékokban a játékosok általában egy az egy ellen (vagy 2-2, 3-3 ellen) harcot folytatnak, mely harcok alapját általában a harci sportok adják. A cél az ellenfél legyőzése meghatározott számú körön belül. Az ilyen játékok egy része lehet sportjáték is, pl. boksz, birkózás, karate, stb.

**Szó- és betűjátékok, számjátékok, elme játékok**

A szó- és betűjátékok olyan játékok, amelyek célja szavak vagy mondatok alkotása, a szavakkal, betűkkel vagy a spellinggel való játék. A számjátékok olyan játékok, amelyek célja a számokkal való játék. Az elme játékok célja az agy működésének elősegítése, javítása. A szó-, betű-, spelling- és számjátékok egyben elmejátékok is.

### A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani?

Nem, semmiképpen. A pályázata alkalmatlannak minősül.

A támogatási pályázatra beadott projektek gyártási/megvalósítási fázisának ütemezése kívül kell essen a leadási határidőtől számított 8 hónapos időtartamon.

### Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani?

Nem. A jelenlegi kiírás szerint a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak az első játszható prototípus vagy próbaverzió létrejöttével ér véget.

A mi definícióink szerint, amennyiben már elkészült a játszható prototípus vagy a próbaverzió, már semmiféle gyártás—előkészítésre/fejlesztésre nincs szükség a továbbiakban.

### Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként?

Tekintettel arra, hogy ez az alkalmasság egyik kritériuma, igen. A pályázati stációban történik mindez, és amennyiben kétségeink vannak, felvesszük a kapcsolatot a pályázóval.

A támogatásra kiválasztott projektek esetében ez az ellenőrzés az elszámolási szakaszban ismét bekövetkezik. Amennyiben a project gyártási/megvalósítási fázisa a leadási határidőtől számított 8 hónapon belül megkezdődik, a projekt utólag alkalmatlanná válik, és a szerződésben/döntésben megítélt és garantált támogatási összeget visszavonjuk. A már kifizetett összegeket pedig meg kell téríteni.

A támogatott projekteket vizsgálati látogatás vagy audit keretében is ellenőrizhetjük.

### A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben?

Az író/alkotó és a cég között létrejött munkáltatói szerződés elegendő lehet a tulajdonjog bizonyítására, amennyiben a szerződés kifejezetten foglalkozik ezzel valamely pontjában. Amennyiben ez nincs explicite kimondva a szerződésben, egy kétoldalú nyilatkozatra van szükség, amelyben az író/alkotó elismeri ezt a tényt.

### A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi?

Nem. Jelen Pályázati Felhívás definíciói alapján a tesztelési és hibajavítási szakasz a gyártási/megvalósítási fázis részét képezi (lásd a definíciókat a pályázati útmutatóban). A tesztelési és hibajavítási költségek tehát nem képezik részét a támogatás keretére elszámolható költségeknek.

# TÖBBLETPONTOK

### Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára?

Nem. A fiatal közönség kategóriára csak abban az esetben osztjuk ki a többletpontokat, amennyiben az kifejezetten a fiatal közönséget (gyermekek 12 éves korig) célozza. Ezt nagyon körültekintően fogjuk vizsgálni az elbírálási időszakban.

# EGYÉB KÉRDÉSEK

### Mit értünk “mérföldkő” alatt?

A “mérföldkő” a projektmenedzsment egyik közkeletű kifejezése.

A “mérföldkő” olyan kulcsfontosságú esemény/állomás a gyártás-előkészítés/fejlesztés időszakában, ami már lehetővé teszi, hogy egy adott munkafolyam befejezésének ütemezési dátumát meghatározzák. Ez a dátum általában megegyezik a teljes folyamat végeredményének szállítási határidejével.

### Mit értünk “folyamatábra” alatt?

A folyamatábra a projektmenedzsmentben használatos olyan diagram, ami munkafolyamat különböző lépéseit/fázisait és az azok eléréséhez szükséges utat egyben mutatja meg; a teljes munkafolyamathoz és annak befejezéséhez tartozó összes lépés és döntés vizuális összefoglalója.

### Használhatok vertical slice verziót a projektfolyamatok és munkacsomagok bemutatásához?

Igen, használható vertical slice verzió erre a célra.

### Mely eszközöket tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába?

Kézben-hordozható eszközök alatt a tableteket, okostelefonokat, stb. értjük (szemben a számítógépekkel és konzolokkal). A hordozható konzolok a konzol kategóriába tartoznak, és nem számítanak kézben-hordozható eszköznek.

### Mit értünk a “CET/CEST” kifejezések alatt?

A CET a Central European Time (Közép-Európai Idő), a CEST pedig a Central European Summer Time (Közép-Európai Nyári Idő) rövidítése.

# KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS

### A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos?

Bármely olyan jogot, ami akár csak érintőlegesen is, de kapcsolható a szellemi tulajdonjogokhoz az 1.1 (Rights acquisition) kell jelölni.

### A felszerelés amortizálódását hol jelöljem a költségvetésben?

Az eszközök amortizációs költségeit a 2.3-as pontban, a Prototípus vagy Próbaverzió részben kell feltüntetni (hiszen kizárólag a csak a projekttel kapcsolatban használt eszközök amortizációja elszámolható)

### A projekthez használatos szoftverek és licenszek beszerzése elszámolható? (Amennyiben igen, ezeket hol kell feltüntetni a költségvetésben?)

Kizárólag a szoftverek és licenszek amortizációs költsége és nem a teljes vételára elszámolható és az is csak abban az esetben, ha a projektre dedikált szoftverekről és licenszekről van szó. Ebben az esetben ezt is a 2.3 Prototípus vagy Próbaverzió részben kell feltüntetni.

### A költségvetési űrlapon szerepel egy “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben?

A “Casting and crew” (“Szereplők és stáb”) kategória olyan videojátékok esetében használatos, amelynek készítése során például szinkronhangnak különböző színészeket kell szerződtetni. Amennyiben azonban ez a kategória a támogatási pályázatra benyújtandó projekt esetében nem értelmezhető, kérjük, hagyják üresen ezt a sort.

### A költségvetést Euróban kell megadni, de cégünk az euro övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak?

A Pályázati Felhívás megjelenésekor (tehát 2015 januárjában) érvényes, az InforEuro weblapon publikált átváltási árfolyamot kell alkalmazni. Az InforEuro weblap az alábbi linkre kattintva érhető el:

<http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm>

### Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alapból is. Informálni kell erről az Ügynökséget?

Igen, lehetséges a finanszírozási forrásokkal kapcsolatos fejleményekről frissített információt beküldeni.

Kérjük az ilyen információt a következő email címre küldjék:

EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

Kérjük az emailben jelezze a projektjéhez rendelt referenciaszámot is. A szám megtalálható a visszaigazoláson, amit a pályázat leadásakor kaptak.

FONTOS, hogy a végső leadási határidő után MÁR NEM LEHET további, a projekttel kapcsolatos információkat beküldeni.