

FAQ co-ontwikkeling games Vlaanderen - Nederland

Met deze FAQ proberen we de meest voor de hand liggende vragen te beantwoorden. Maar we kunnen ons voorstellen dat je na het lezen van deze FAQ nog steeds met vragen zit. Je kan met deze vragen terecht bij Youri Loedts (yloedts@vaf.be), hoofd van het gamedepartement bij het VAF/Gamefonds. Wil je andere developers ontmoeten om mogelijk mee samen te werken, scroll dan naar het einde van deze FAQ voor meer informatie.

De 2022 deadline voor de co-ontwikkelingsregeling is 23 augustus 2022. De beslissing volgt op 8 november.

Waar gaat dit over?

Vlaamse minister van Media Dalle maakt de komende vier jaar 500.000 euro per jaar vrij voor nieuwe initiatieven die de samenwerking tussen Vlaamse en Nederlandse creatieve teams stimuleren. Naast podcasts en series geldt de regeling ook voor games die worden co-ontwikkeld door teams bestaande uit Vlaamse en Nederlandse developers. De regeling wordt uitgevoerd door het VAF, maar voor het uitrollen is er een samenwerking aangegaan met het Nederlandse Stimuleringsfonds.

Wat is co-ontwikkeling?

Onder co-ontwikkeling verstaan wij in dit verband een gelijkwaardige samenwerking tussen Vlaamse en Nederlandse developers. Co-ontwikkeling is een vroegere fase in de ontwikkeling van een game/IP tussen twee of meer gamestudio's. Binnen dit initiatief wordt er gefocust op een preproductie met een vertical slice als einddoel.

Maar dat is toch hetzelfde als coproductie?

In de volksmond misschien wel, maar bij een coproductie draait het om de productiefase. Dat is de periode waarin je echt aan de slag gaat met het bouwen van het eindproduct. Bij co-ontwikkeling zit je nog in de preproductiefase, waarin het idee zich verder ontwikkelt.

Wat is een vertical slice?

Een vertical slice is een afgewerkt deel van het spel dat de core gameplay loop bevat en op audiovisueel vlak representatief is voor de productiewaarden van de uiteindelijke game.

Wat is een gelijkwaardige samenwerking?

Beide teams moeten een belangrijke meerwaarde bieden voor het project, aan beide kanten moeten er leidinggevende functies (game director, art director, narrative lead, technical director, etc) ingevuld worden. Bij co-ontwikkeling van games werkt het vaak goed als het ene team meer technisch onderlegd is, en het andere team meer audiovisueel. Maar dat is een voorbeeld. Als de teams elkaar op een andere manier goed aanvullen is dat ook mogelijk.

Voor welke games kan ik een aanvraag indienen?

Binnen de co-ontwikkelingsregeling kan je een aanvraag doen voor entertainment games, artistieke games en serious games.

Met entertainment games bedoelen we: games die in de eerste plaats gericht zijn op het spelplezier en die verschijnen op een of meerdere commerciële platformen. Bekijk [hier](#) enkele voorbeelden.

Met artistieke games bedoelen we: games als interactieve kunst, waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bv. voor in musea of op alternatieve gamefestivals ...). Ook experimentele games (al dan niet met kunstzinnige boodschap) in gewone of installatievorm behoren tot deze categorie. Het gaat vaak om korte ervaringen. Bekijk [hier](#) enkele voorbeelden. Met serious games bedoelen we: games die bepaalde vaardigheden willen aanleren of die een maatschappelijke doelstelling hebben, zoals sensibilisering rond bepaalde onderwerpen. Bekijk [hier](#) enkele voorbeelden.

In welke fase moet het IP zich bevinden?

Deze call is toegespitst op het begin van een project. Er mag een prototype of een proof of concept zijn, maar dat is geen vereiste. Er moet al wel al een duidelijk beeld zijn van wat je wil maken en hoe het spel eruit zal zien. Wil je weten welke vragen gesteld worden in de aanvraag, doe dan eens een preproductie-testaanvraag op [MyVAF](#) (het aanvraagplatform van het VAF), om de modules te doorlopen. Dit is alleen mogelijk voor Vlaamse developers. Nederlandse developers kunnen [hier](#) de vragen voor een aanvraag bekijken. Je kan voor meer uitleg terecht bij Youri Loedts, Hoofd van het departement games bij het VAF.

Mag het werk dat al is verricht (bijvoorbeeld als er al een werkend prototype is, maar nog geen vertical slice) alsnog meegenomen worden in een aanvraag?

Dat mag, maar in beperkte mate. De verrichte werkzaamheden moeten dan wel aangetoond kunnen worden met time tracking, een version control of duidelijk af te leiden zijn uit de versie van het prototype of het materiaal (art, verhaal, etc) dat wordt voorgelegd in de aanvraag. Of het aangeleverde bewijs voldoende is wordt per keer beoordeeld.

Wie moet de aanvraag voor de co-ontwikkelingsregeling indienen?

De regeling wordt gefinancierd met Vlaams geld en uitgevoerd door een Vlaamse instantie. De aanvraag moet dan ook ingediend worden door het Vlaamse team (dus een gamestudio, een rechtspersoon).

Als een Vlaamse developer de aanvraag indient, betekent dit dan ook dat zij al het geld krijgen?

Zo zwart-wit is het niet. De officiële uitleg: De uitgaven (spend) voor het project in het Vlaams Gewest en/of Brussel moeten minstens gelijk zijn aan de toegekende steun. Oftewel, stel dat je €75.000 krijgt voor het maken van de vertical slice, dan mag daar best de helft van naar de Nederlandse developer, mits er uiteindelijk vanuit het gehele budget wel €75.000 beschikbaar is voor de Vlaamse developer. De rest van het geld kan komen uit eigen kapitaal of andere publieke/private fondsen. Als het aandeel van de makers volledig of grotendeels uit participaties* bestaat en er zijn onvoldoende middelen om de vereiste besteding te doen in Vlaanderen, dan kan er geen Vlaams geld naar de Nederlandse developer gaan.

*participaties = sweat equity: arbeid waarvoor je jezelf pas na release van de game vergoedt uit de winst die het spel hopelijk oplevert.

Moeten de samenwerkende teams vóór het indienen van een aanvraag al het papierwerk al hebben geregeld?

Er hoeven nog geen getekende contracten te liggen waarin de hele samenwerking tot in detail is vastgelegd. Wel moet er bij de aanvraag al een intentieverklaring zijn tussen de Vlaamse gamestudio en de Nederlandse co-ontwikkelaar. Daarmee bedoelen we een zo overtuigend mogelijk gemeenschappelijk statement over de samenwerking.

Waarom zou ik als Nederlandse developer mijn IP of subsidiegeld met een Vlaamse developer delen?

Als geld de belangrijkste beweegreden is, dan is co-ontwikkeling waarschijnlijk niet de beste manier. Je gaat namelijk ook een verplichting aan. Maar er zijn wel degelijk financiële voordelen: als je een game co-ontwikkelt met een Vlaamse developer, dan heb je voor de ontwikkeling van je IP niet alleen toegang tot deze nieuwe co-ontwikkelingsregeling, maar ook tot de andere regelingen van het VAF/Gamefonds (de aanvragen moeten wel door de Vlaamse studio worden gedaan). Daarnaast komt je project dan naast de regeling Digitale Cultuur van het Stimuleringsfonds ook in aanmerking voor hun Internationalisering-regeling. Oftewel, er zijn meer bronnen om uit te putten.

Waarom zou ik als Vlaamse developer mijn IP of subsidiegeld met een Nederlandse developer delen?

Als geld de belangrijkste beweegreden is dan is co-ontwikkeling waarschijnlijk niet de beste manier. Je gaat namelijk ook een verplichting aan. Maar er zijn wel degelijk financiële voordelen: als je een game co-ontwikkelt met een Nederlandse developer, dan heb je naast de gebruikelijke VAF-regelingen ook toegang tot deze nieuwe co-ontwikkelingsregeling. Bovendien kent de VAF co-ontwikkelingsregeling een hoger dagtarief. Daarnaast komt je project dan ook in aanmerking voor subsidies van het Nederlandse Stimuleringsfonds. Oftewel, er zijn meer bronnen om uit te putten.

Waarom is het dagtarief binnen de VAF co-ontwikkelingsregeling hoger dan bij de andere VAF/Gamefonds regelingen ?

Bij de reguliere werking van het VAF/Gamefonds liggen de vooropgestelde tarieven lager dan bij het Stimuleringsfonds. In dit geval past het VAF zich aan aan de regelgeving van het Stimuleringsfonds, waar het maximale toegelaten dagtarief 750 euro is.

Is het vanwege alle administratieve rompslomp niet beter om gewoon bij het Stimuleringsfonds of het VAF in te dienen voor reguliere steun?

Een aanvraag indienen bij een overheidsfonds vraagt inderdaad flink wat werk. Door bij twee fondsen aan te vragen kan je echter hogere bedragen ophalen. En via co-ontwikkeling kan je tevens skills combineren. De administratieve last wordt ook verdeeld tussen de twee studio's: de Vlaamse/Brusselse studio vraagt aan bij het VAF, de Nederlandse bij het Stimuleringsfonds.

Het VAF en het Stimuleringsfonds werken samen, betekent dat toekenning van steun door de een ook betekent dat ik automatisch steun krijg van de ander?

Helaas niet. Voor alle regelingen moet je afzonderlijk aanvragen indienen en bij iedere aanvraag moet bij beide fondsen het gewone traject doorlopen worden. Maar je bent niet verplicht om in beide landen een aanvraag te doen. Als je van

het VAF co-ontwikkelingssteun krijgt, dan kan de rest van de financiering ook via een andere bron komen, bijvoorbeeld van een privaat fonds.

Als ik VAF co-ontwikkelingssteun krijg, kan ik dan direct met het project beginnen?

In principe kan er pas gestart worden van zodra de financiering van de vertical slice zeker is. Wacht je nog op een klein deel, dan kan er soms al opgestart worden voordat de financiering 100% rond is, eventueel mits intentieverklaringen van de financierders die nog finaal moeten toezeggen. Wanneer je groen licht krijgt wordt per geval bepaald.

Maakt het nog uit waar ik eerst een aanvraag indien?

Aangezien deze nieuwe co-ontwikkelingscall vanuit het VAF zich specifiek toespitst op projecten in een relatief vroeg stadium, is het waarschijnlijk het handigst om eerst bij het VAF in te dienen en dan pas bij het Stimuleringsfonds. Al kan het ook andersom of kort na elkaar. Het is echter aan te raden om eerst te wachten op de resultaten bij één fonds. Een goedkeuring is geen garantie, maar het verhoogt waarschijnlijk wel je slaagkansen bij het andere fonds.

Wat moet de verhouding zijn tussen de Vlaamse en Nederlandse middelen?

De verhouding van de middelen moet in verhouding zijn met de werkverdeling tussen de twee gamestudio's. Dat hoeft geen 50/50 verdeling te zijn.

Kan ik via aanvragen bij het VAF en het Stimuleringsfonds mijn project op deze manier voor 100% financieren?

Nee, de opgetelde overheidssteun is beperkt tot 50% van het budget in de preproductie + productie van de game. De overige middelen moet je ergens anders vandaan zien te halen. Zoals eerder aangegeven, kan een deel van de financiering uit participaties* bestaan van de gamestudio's.

*participaties = sweat equity: arbeid waarvoor je jezelf pas na release van de game vergoedt uit de winst die het spel hopelijk oplevert.

Is het geld van de co-ontwikkelingsregeling gratis geld?

Gratis is het niet, maar het is wel een hele gunstige regeling. Het betreft een renteloze lening die je enkel terugbetaalt indien je game voldoende opbrengt, na terugbetaling van je eigen participaties* en andere schuldeisers. Daarnaast geldt die verplichting tot terugbetaling alleen wanneer je na de co-ontwikkelingssteun (wat valt onder preproductiesteun) via de gewone regelingen van het VAF ook productiesteun toegekend krijgt. Anders is een terugbetaling niet nodig. Tijdens de preproductie moet natuurlijk wel aangetoond worden dat het werk zoals beschreven in het contract is verricht. Dit gebeurt aan de hand van deliverables (i.e. bepaalde elementen van het werk dat je moet voorleggen) zodat de voortgang nauwgezet gecontroleerd kan worden.

*participaties = sweat equity: arbeid waarvoor je jezelf pas na release van de game vergoedt uit de winst die het spel hopelijk oplevert.

Wat zijn mijn mogelijkheden nadat ik co-ontwikkelingssteun heb binnengehaald bij beide fondsen en we een afgewerkte vertical slice hebben?

Met deze vertical slice kan je terecht in de reguliere regelingen van het VAF en het Stimuleringsfonds. Met een sterke vertical slice in handen, zijn je kansen ook

groter om andere investeerders (zoals private fondsen, publishers, etc.) aan te trekken.

Hoe ontmoet ik andere developers?

Hiervoor hebben we een speciaal MeetToMatch platform.

Hoe meld ik me aan voor het MeetToMatch platform?

Aanmelden voor het platform kan via [dit Google formulier](#).