

Inhoudsopgave

1. INLEIDING	3
1.1. Basisprincipes	3
1.2. Types projectsteun	5
1.2.1. Prototypesteun	5
1.2.2. Vertical slice steun	5
1.2.3. Productiesteun.....	7
1.2.4. Steun na release.....	8
1.2.5. Promotiesteun	8
1.2.6. Steun voor een educatieve versie	9
2. ONDERNEMINGEN IN MOEILIKHEDEN.....	10
3. BUDGET EN FINANCIERING	11
3.1. Basisprincipes van het budget	11
3.1.1. Prestaties	11
3.1.2. Hardware/software	12
3.1.3. Onvoorziene kosten.....	12
3.1.4. Overhead	14
3.1.5. Tax shelter kosten.....	14
3.1.6. Participaties	15
3.2. Basisprincipes van de financiering.....	17
3.2.1. Steun van het VAF.....	17
3.2.2. Minoritaire VAF-Steun	18
3.2.3. Overheidssteun	18
3.2.4. Inbreng gamestudio.....	18
3.2.5. Participaties team.....	19
3.2.6. Partnerships.....	20
3.2.7. Tax shelter en inbreng extern risicokapitaal	20
3.2.8. Europese steun	20
3.2.9. Andere financiering.....	20
4. NA GOEDKEURING	21
4.1. Technisch dossier	21
4.1.1. Belangrijke wijzigingen aan het budget en de financiering	22
4.1.2. Inkomstenverdeling	22
4.2. Wijzigingen na ondertekening contract	23
4.3. Tussentijds financieel verslag.....	24
5. EINDAFREKENING.....	25
5.1. Wat moet je bezorgen?.....	25
5.2. Hoe verloopt de controle?	26
5.3. Afhandeling van de controle	29

6. OPBRENGSTEN EN TERUGBETALING	31
6.1. Wat houdt dit in?.....	31
6.2. Wat moet je indienen?	31
6.3. Wat wordt er gecontroleerd?	32
7. LEXICON	33
8. VRAGEN?.....	38

FINANCIËLE GIDS VAF/GAMEFONDS

1. INLEIDING

- Dit document geldt als handleiding voor de zakelijke en financiële aspecten van jouw steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds. Je vindt hier de nodige richtlijnen en afspraken over het budgettaire en financiële luik van een steunaanvraag, alsook over het verdere zakelijke verloop na een eventuele steuntoekenning;
- de regels rond de afrekening en boekhoudkundige eindcontrole door onze controleurs na oplevering van de afgewerkte ontwikkelfase waarvoor je steun kreeg;
- een verklarende woordenlijst van specifieke terminologie die in dit kader door het VAF wordt gebruikt.

Volgende richtlijnen zijn van toepassing op alle steunmaatregelen 'creatiesteun' binnen het VAF/Gamefonds en zijn aanvullend op alle andere bepalingen uit de reglementen en aanvraagmodules.

Bij het niet naleven hiervan heeft het VAF het recht om alle betalingen aan de aanvrager te staken of geen nieuwe aanvraagdossiers van de aanvrager te aanvaarden.

1.1. Basisprincipes

Elke aanvraag voor creatiesteun moet gestaafd worden met een projectbegroting. Deze begroting valt uiteen in **het budget** (welke kosten worden gemaakt?) en **de financiering** (waar haal je de middelen om dit project te bekostigen?).

De zakelijke en financiële aspecten van een steunaanvraag en de bijhorende financiële verantwoordelijkheid naar het VAF toe doorlopen **drie grote fases**:

1. **Aanvraag**: bij het opstellen van je dossier maak je een **zo accuraat mogelijke inschatting** van het budget en de financiering. Deze gegevens zullen door de commissie in acht worden genomen bij de beoordeling van het project. Na een positief advies van de commissie, en de bekrachtiging hiervan door de Raad van Bestuur, volgt **een principiële steuntoekenning**.

Belangrijk: een steunaanvraag kan ingediend worden door zowel een natuurlijke als een rechtspersoon. Het opvragen van de VAF-steun na ondertekening van het contract kan echter enkel door een rechtspersoon.

2. **Contract:** vooraleer je VAF-steun kan opvragen, dien je een technisch dossier in. Onderdeel van dit technisch dossier is een geüpdatete versie van het budget en de financiering. Deze worden als bijlage aan het contract toegevoegd. Het is de bedoeling dat je zowel het budget als de financiering gedurende het hele steuntraject up-to-date houdt, zodat je op elk moment een zo realistisch mogelijke weergave van de financiën van het project kan voorleggen.

Belangrijke wijzigingen aan het budget of de financiering dienen **expliciet schriftelijk** aan het VAF vermeld. Het VAF zal op basis hiervan bepalen of er een addendum aan het contract vereist is.

3. **Eindafrekening:** op het einde van elk steuntraject dien je een **eindafrekening** in. Deze bestaat naast het op te leveren eindresultaat uit een definitief budget en een definitieve financiering. Na controle wordt de laatste schijf uitbetaald (eventueel verminderd met niet-gemaakte kosten) en is de aanvraag voltooid.

Zolang de eindafrekening van een voorgaande fase niet werd ingediend, keurt het VAF/Gamefonds in principe geen technische dossiers goed voor de volgende fase van hetzelfde project.

UITZONDERING: De prototypesteun wordt standaard samen met de **vertical slice steun afgerekend**, op voorwaarde dat de vervolgaanvraag binnen de 12 maanden na ondertekening van het prototypecontract wordt ingediend. Hierdoor zal ook de laatste schijf van je prototypesteun pas na de controle van de eindafrekening vertical slice worden uitbetaald.

Heb je een goede reden om deze toch apart af te rekenen (bv. cashflow)? Bezorg de motivatie hier dan voor aan je projectbeheerder voor ondertekening van het prototypecontract.

OPGELET! Ook in het geval een steuntraject vroegtijdig wordt afgebroken, dien je een eindafrekening in. Gebeurt dit niet, dan behoudt het VAF zich het recht voor om de reeds uitbetaalde steun integraal terug te vorderen.

1.2. Types projectsteun

1.2.1. Prototypesteun

Prototypesteun is een financiële tegemoetkoming om een '**proof of concept**' te ontwikkelen voor een nieuwe game. Belangrijk hierbij is dat de voornaamste gameplaymechanismen en/of onderscheidende factoren (in het Engels: Unique Selling Points of USP's) worden onderzocht en uitgetest. Op het einde van deze fase moet je een concreet antwoord kunnen formuleren op de vraag welke elementen jouw game van de concurrentie onderscheiden en reeds getest hebben of die USP's voor een interessante/aangename spelervaring zorgen.

De financiële steun voor een prototype bedraagt **maximaal 25.000 euro**. Je dient voor een aanvraag prototypesteun een budget en financiering in. Je gebruikt hiervoor **de VAF-template**.

De maximale steunintensiteit voor prototypesteun bedraagt 50%. Valt je project onder de noemer 'moeilijk werk' (raadpleeg [het reglement van het VAF/Gamefonds](#) voor meer informatie), dan kan deze worden opgetrokken tot maximaal 80%.

Prototypesteun wordt in principe **in twee schijven** uitbetaald:

- Een eerste schijf na ondertekening van het contract tussen de aanvrager en het VAF. (80%)
- Een tweede schijf na de oplevering van het (de) prototype(s) en controle van de eindafrekening. (20%)

1.2.2. Vertical slice steun

Vertical slice steun is een financiële tegemoetkoming om tot een vlot speelbaar, afgewerkt en representatieve weergave te komen van een deel van het spel dat is gerealiseerd volgens de productiewaarden die worden nagestreefd voor de finale game.

Er is geen maximaal steunbedrag voor vertical slice steun. Wel moet je als aanvrager rekening houden met **de maximaal te verkrijgen creatiesteun van**

400.000 euro per project. Dit bedrag moet opgesplitst worden over de steunfasen prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun en (indien van toepassing) steun na release.

Je dient bij een aanvraag voor vertical slice steun een budget en financiering in. Indien je voor het project eerder prototypesteun hebt ontvangen, neem je deze mee in rekening. Je werkt hiervoor verder op de VAF-template die je eerder hebt gebruikt.

De maximale steunintensiteit voor vertical slice steun bedraagt 50%. Valt je project onder de noemer 'moeilijk werk' (raadpleeg [het reglement van het VAF/Gamefonds](#) voor meer informatie), dan kan deze worden opgetrokken tot maximaal 80%.

Vertical slice steun t.e.m. 75.000 euro wordt **in drie schijven** uitbetaald:

- Een eerste schijf na goedkeuring van het technisch dossier en de ondertekening van het contract tussen de aanvrager(s) en het VAF. (60%)
- Een tweede schijf na oplevering van de contractueel vastgelegde tussentijdse deliverables. (30%)
- Een derde schijf na oplevering van de vertical slice, het indienen van de eindafrekening en de controle ervan door de controleurs. (10%)

Vertical slice steun van meer dan 75.000 euro wordt **in vier schijven** uitbetaald:

- Een eerste schijf na goedkeuring van het technisch dossier en de ondertekening van het contract tussen de aanvrager(s) en het VAF. (50%)
- Een tweede schijf na oplevering van de contractueel vastgelegde tussentijdse deliverables. (20%)
- Een derde schijf na oplevering van de contractueel vastgelegde tussentijdse deliverables. (20%)
- Een derde schijf na oplevering van de vertical slice, het indienen van de eindafrekening en de controle ervan door de controleurs. (10%)

1.2.3. Productiesteun

Productiesteun is een financiële tegemoetkoming om de effectieve realisatie van de game mee mogelijk te maken, in zijn definitieve versie met het oog op een publieke release.

Er is geen maximaal steunbedrag voor productiesteun. Net als bij vertical slice steun moet je als aanvrager rekening houden met **de maximaal te verkrijgen creatiesteun van 400.000 euro per project**. Dit bedrag moet opgesplitst worden over de steunfasen prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun en desgevallend steun na release.

De maximale steunintensiteit voor productiesteun bedraagt 50%. Valt je project onder de noemer 'moeilijk werk' ([raadpleeg het reglement van het VAF/Gamefonds](#) voor meer informatie), dan kan deze worden opgetrokken tot maximaal 70%.

Je dient bij een aanvraag voor productiesteun een financiering en een budget in. Indien je voor het project eerdere creatiesteun (prototype en/of vertical slice) hebt ontvangen, neem je deze mee in rekening. Je werkt hiervoor verder op de VAF-template die je eerder hebt gebruikt.

Productiesteun wordt steeds **in vier schijven** uitbetaald:

- Een **eerste schijf** na oplevering van het technisch dossier en ondertekening van het contract tussen VAF en aanvrager(s). (50%)
- Een **tweede schijf** na oplevering van de contractueel vastgelegde tussentijdse deliverables. Concreet zal dit gaan om stukken m.b.t. **alfaversie** van het project. (20%)
- Een **derde schijf** na oplevering van de contractueel vastgelegde tussentijdse deliverables. Concreet zal dit gaan om stukken m.b.t. de **bètaversie** van het project. (20%)
- Een **vierde schijf** na oplevering en publieke release van de game, het indienen van de eindafrekening en de controle ervan door de financiële controleurs. (10%)

1.2.4. Steun na release

Steun na release is een financiële tegemoetkoming die erop gericht is om **het bereik, succes en de impact van gesteunde games** te vergroten en hun duurzaamheid te verlengen. Concreet kan het gaan om het ontwikkelen van extra content, het lokaliseren van een game om een andere internationale markt aan te boren, het porten naar extra spelplatformen ...

Steun na release kan enkel worden toegekend nadat de aanvraag m.b.t. de productiesteun voor de game **volledig is afgerond** (t.e.m. het vervullen van alle verplichtingen voor het bekomen van de laatste betaalschijf).

Er is geen maximaal steunbedrag voor steun na release. Net als bij vertical slice steun en productiesteun moet je als aanvrager rekening houden met **de maximaal te verkrijgen creatiesteun van 400.000 euro per project**. Dit bedrag moet opgesplitst worden over de steuntrajecten prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun en (indien van toepassing) steun na release.

Je dient bij een aanvraag voor steun na release een budget en een financiering in. Je gebruikt hiervoor **de VAF-template voor steun na release**. Een belangrijk verschil met de voorgaande fases is dat je de **eerder ontvangen VAF-steun NIET mee in rekening brengt**. Wel moet je rekening houden met het hogervermeld plafondbedrag van 400.000 euro.

De maximale steunintensiteit voor steun na release bedraagt 50% van het totale post-release budget.

1.2.5. Promotiesteun

Promotiesteun is een financiële tegemoetkoming die dient om **de game in de markt te zetten en tot bij zijn publiek te brengen**.

Je dient bij een aanvraag voor promotiesteun een budget en een financiering in. Je gebruikt hiervoor **de VAF-template voor promotiesteun**. Je brengt eerder ontvangen VAF-steun NIET mee in rekening.

De maximale steunintensiteit voor promotiesteun bedraagt 50%.

1.2.6. Steun voor een educatieve versie

Steun voor een educatieve versie is een financiële tegemoetkoming om **een niet-educatieve game of een niet-Vlaamse educatieve game af te stemmen op de Vlaamse onderwijskundige context.**

financieringJe dient bij een aanvraag voor een educatieve versie een budget en een financiering in. Je gebruikt hiervoor **de VAF-template voor een educatieve versie.** Je brengt eerder ontvangen VAF-steun NIET mee in rekening.

De maximale steunintensiteit voor steun voor een educatieve versie bedraagt 75%.

2. ONDERNEMINGEN IN MOEILIKHEDEN

Het VAF mag geen steun toekennen aan bedrijven in moeilijkheden. In dit opzicht hebben aanvragers een meldingsplicht t.o.v. het VAF. Meer info en een begeleidende rekenmodule vind je op de [website van VLAIO](#).

Gebeurt de melding niet, dan behoudt het VAF zich het recht voor om de reeds uitbetaalde steun integraal terug te vorderen.

3. BUDGET EN FINANCIERING

Het **totaalbedrag** van het **budget** moet ALTIJD **gelijk** zijn aan het totaalbedrag van de **financiering**. Je kan als studio geen werk verrichten als er geen bron van financiering tegenover staat, ook al gaat het vooral of enkel om participaties in de vroege fases.

Het **bij het technisch dossier ingediende budget en de bijhorende financiering** dienen later als **vertrekbasis** voor de boekhoudkundige **eindcontrole**, tenzij er een **addendum aan het contract** wordt toegevoegd. In dat geval wordt er voor de eindcontrole uitgegaan van het budget en de financiering die deel uitmaken van het meest recente addendum.

3.1. Basisprincipes van het budget

Het budget omvat steeds alle fasen van het project, dus zowel de voorgaande als huidige fase. Je budget moet altijd alle informatie bevatten die nodig is voor een goed begrip van het budgettaire luik van jouw project.

Het budget wordt opgedeeld in een **algemeen budgetoverzicht** en een **detailbudget**.

Het budget wordt steeds opgedeeld in Vlaamse bestedingen en niet-Vlaamse bestedingen:

- **Vlaamse bestedingen** zijn alle kosten gemaakt **in Vlaanderen en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest** en vergoedingen voor **Vlaamse en Brusselse medewerkers die in Vlaanderen of Brussel wonen**.
- **Niet-Vlaamse bestedingen** zijn alle kosten gemaakt **buiten Vlaanderen en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest**, vergoedingen voor **niet-Vlaamse medewerkers** en Vlaamse medewerkers die niet in Vlaanderen of Brussel wonen.

Verdere uitleg over de verschillende posten en onderdelen van het budget vind je hieronder.

3.1.1. Prestaties

Games worden door mensen gemaakt. **Het grootste deel van het budget zal**

dan ook bestaan uit prestaties.

In het **algemeen budgetoverzicht** bezorg je een **overzicht van alle teamleden** die aan de game zullen werken en hoelang ze dat doen. Je budgetteert een medewerker op basis van hun **effectieve loonkost**. Het is niet toegestaan om op een VAF-project commerciële marges te rekenen. Je duidt tevens aan of het gaat om medeoprichters van de gamestudio, personen in vaste loondienst, freelance medewerkers of stagiairs. Je duidt ook aan of het profiel al dan niet als een **Vlaamse kost** (spend) kan worden beschouwd.

In het **detailbudget** kan je de verschillende taken per medewerker verder opsplitsen. We vertrekken hiervoor vanuit de sleutelcompetenties. Het gebruik van het detailbudget is optioneel, maar hou er wel rekening mee dat je de oefening op een of andere manier moet maken om te weten wat de geschatte kost van de ontwikkelfase wordt.

3.1.2. Hardware/software

Het is mogelijk dat je voor de ontwikkeling van je game enkele investeringen moet doen. Het kan bijvoorbeeld gaan om een aankoop van een nieuwe laptop, specifieke software etc. Zulke investeringen kunnen later ook voor andere doeleinden gebruikt worden. Daarom mag je die investeringskosten voor **slechts 1/3 van de kostprijs (excl. btw) ingeven in je budget**.

Softwarelicenties die gedurende een bepaalde periode worden ingezet voor het ontwikkelen van de game, evenals asset packs die specifiek voor dit project worden aangekocht, kunnen voor 100% worden ingebracht. Dit is tevens het geval voor een website die specifiek gelieerd is aan dit project.

3.1.3. Onvoorziene kosten

Gezien het iteratieve karakter van games maken en omdat er gaandeweg altijd verrassingen opduiken kan je onmogelijk op voorhand alle kosten 100% correct inschatten. Daarom mogen er in het budget onvoorziene kosten opgenomen worden, met een plafond van **maximum 10% van het sub totaal**.

Bij **de controle van de eindafrekening**, wordt er naar het zogenaamde

controlebudget gekeken. Het controlebudget is het algemeen totaal van het budget bij het contract (of addenda indien van toepassing), verminderd met de gebudgetteerde onvoorziene kosten in het algemeen totaal bij overeenkomst (of addenda).

Indien het algemeen totaal in de door de gamestudio ingediende eindafrekening onder dit controlebudget uitkomt, zal er een vrijgave (terugbetaling of inhouding van een deel van de toegekende VAF-steun*) volgen. Deze eventuele vrijgave wordt berekend aan de hand van het financieringspercentage van het VAF (de steunintensiteit) op de minderuitgave:

VOORBEELD:

Algemeen totaal eindafrekening – controlebudget = (indien negatief bedrag) minderuitgave/onderbesteding x financieringspercentage VAF = vrijgave van de VAF-steun.

Een voorbeeld: 910.000 euro (algemeen totaal in budget eindafrekening) - 920.000 euro (controlebudget = totaalbudget contract – onvoorziene kosten budget contract) = - 10.000 euro

10.000 euro x 50% = 5.000 euro vrijgave

Indien VAF-steun 355.000 euro (50% van totaal budget), dan wordt de laatste schijf van 10% (3.550 euro) ingehouden en volgt er een terugvordering van 1.450 euro.

*Als dit bedrag hoger is dan de laatste schijf volgt er naast een inhouding van de laatste schijf ook een terugvordering. De gamestudio moet dan het deel van de vrijgave dat boven de laatste schijf uitkomt terugbetalen.

Op deze manier vloeien middelen die niet nodig waren voor de realisatie van een bepaalde game terug naar het VAF voor toekomstige steunaanvragen.

Voor de gamestudio is het belangrijk dat alle onvoorziene kosten die wél werden gebruikt, worden verwerkt in het budget van de eindafrekening. Klopte je art director bijvoorbeeld meer uren dan verwacht, dan gebruik je (een deel van) de onvoorziene kosten om die extra kost te dekken en wordt het bedrag in de post onvoorziene kosten lager.

3.1.4. Overhead

Op het subtotaal van de uitgaven mag een forfait van maximaal **15% algemene kosten (overhead)** gerekend worden. Dat percentage dekt de algemene kosten voor huisvesting, kantoorkosten, administratie, etc., die zijn opgenomen in de algemene boekhouding. Er moeten **geen boekhoudkundige stukken voorgelegd worden ter verantwoording**. Bij vermoeden van flagrant misbruik kan er wel een grondige controle plaatsvinden.

Indien het subtotaal stijgt door toevoeging van onvoorziene kosten, dan mag het totaal overhead procentueel mee stijgen. Het meest transparante is om dit onmiddellijk aan te passen in het budget van zodra de onvoorziene kost werd gemaakt.

Het bedrag van de algemene kosten wordt **begrensd** op maximum **350.000 euro**.

3.1.4.1. Organisaties met structurele overheidssteun

Organisaties die structurele overheidssteun genieten, bv. via het Kunstendecreet, en een aanvraag indienen voor een projectsubsidie bij het VAF mogen **geen** forfait aanrekenen voor **overhead**, ook niet wanneer dat forfait als participatie wordt ingezet.

Indien een project duidelijk en aantoonbaar gebruik maakt van overhead buiten de gesubsidieerde structuur (bv. een gehuurde muziekstudio, etc.), dan mogen die kosten wel apart worden aangerekend via het detailbudget (dus niet als forfait, maar met verantwoordingsstukken). De kosten moeten marktconform zijn en transparant kunnen gecontroleerd worden.

3.1.5. Tax shelter kosten

Tax shelter kosten worden **opgesplitst in verschillende delen**: rentevergoeding, verzekering en commissie. **De rentevergoeding en verzekeringskost** tellen mee voor het subtotaal. Je vult deze respectievelijk in bij de posten "Financiële en juridische kosten" en "Verzekeringen".

De **tax shelter fee** (ofwel commissie) moet je echter **onderaan het budget** plaatsen, aangezien hier **geen overhead** op gerekend mag worden. Als je het tax shelter dossier zelf opvolgt, dus zonder intermediair, mag je eveneens een marktconforme fee aanrekenen

3.1.6. Participaties

Het is toegelaten om een deel van de prestaties op het project te participeren. Dit betekent dat **de oprichters van de gamestudio en/of (freelance) medewerkers hun vergoeding of verloning (deels) inzetten als investering en de uitbetaling ervan uitstellen** tot er voldoende inkomsten voortvloeien uit de game.

De geparticipeerde prestaties moeten altijd gebudgetteerd worden (indien niet kan het totaal van het budget nooit gelijk zijn aan het totaal van de financiering) en worden gestaafd met een **ondertekende participatieovereenkomst**.

Geparticipeerde prestaties moet je altijd mee opnemen in het budget. Je moet bij de aanvraag en in het technisch dossier duidelijk **vermelden wie of wat** er in het project wordt geparticipeerd, welke **prestaties of diensten** geparticipeerd zullen worden en **wat de waardering is** van deze participatie. In het detailbudget is er per budgetpost een kolom voorzien om aan te duiden of er al dan niet wordt geparticipeerd.

Na de uitkering van de tweede schijf mogen er geen extra participaties meer aan het budget toegevoegd worden, ook al presteren de makers meer uren dan oorspronkelijk geprojecteerd (inclusief de onvoorziene kosten). Na de uitkering van de tweede schijf moet de gamestudio immers over voldoende inzicht beschikken op het eindbudget om geen extra participaties meer nodig te hebben. Andere financieringsbronnen (subsidies, risicokapitaal, eigen kapitaal ...) ter vervanging of aanvulling van participaties kunnen in principe aanvaard worden tot voor de indiening van de eindafrekening. Hiervoor zal in de meeste gevallen een addendum toegevoegd worden aan het contract.

Gefactureerde en/of betaalde prestaties en diensten komen nooit in aanmerking als participatie.

Opgelet! participaties worden door het VAF aanvaard als financieringsmiddel, maar

hou daarbij steeds rekening met het principe van ***Fair Pay***.

Een **te hoog aandeel aan participaties** is **niet wenselijk** en niet leefbaar op lange termijn. Het is namelijk allesbehalve zeker dat je game voldoende inkomsten zal genereren om geparticipeerde bedragen in een later stadium uit te betalen. Meer info over het principe van *Fair Pay* vind je terug in het [sociaal charter voor de Vlaamse mediasector](#).

3.2. Basisprincipes van de financiering

De financiering schept een beeld van alle op te halen, of reeds opgehaalde, financieringsbronnen voor de realisatie van de game. Zowel bij de aanvraag als het latere technisch dossier moet je een financiering bijvoegen.

Doorgaans zullen **op moment van aanvraag** nog niet alle financieringsbronnen bevestigd/gekend zijn, vooral bij productiesteun, waarbij veel gamestudio's nog op zoek zijn naar externe investeerders zoals een uitgever of platformhouder. Je neemt bij de aanvraag dus de **beoogde financiering** op. Het VAF raadt aan om een gematigde en **zo realistisch mogelijke** financiering op te stellen.

Financieringsbronnen die niet concreet genoeg zijn (bv. je hoopt samen te werken met een uitgever maar er is nog geen letter of intent of een andere vorm van zekerheid op investering) kunnen in principe niet opgenomen worden in het technisch dossier. Indien een externe financiering in een later stadium wordt bevestigd, wordt deze met **een addendum aan het contract toegevoegd**.

De financiering bestaat uit een **Vlaams en een niet-Vlaams aandeel**:

- Alle middelen die **door de Vlaamse gamestudio aangebracht** worden vallen onder **Vlaamse financiering**, ook al bevindt de bron van die financiering zich niet in Vlaanderen. Een voorbeeld: krijg je een som geld van een uitgever dan worden deze middelen beschouwd als Vlaams, ongeacht waar deze uitgever gevestigd is.
- Alle middelen die **door niet-Vlaamse gamestudio's aangebracht** worden vallen onder **niet-Vlaamse financiering**, ongeacht uit welke regio de financiering komt.

3.2.1. Steun van het VAF

Creatiesteun vanuit het VAF wordt opgesplitst in prototype-, vertical slice en productiesteun. Promotiesteun, steun na release en steun voor een educatieve versie gebruiken afzonderlijke templates.

Je neemt steeds **elk type toegekende steun op in je financiering**. Wanneer je een financiering opstelt voor een productieaanvraag waarvoor in het verleden prototype en/of vertical slice steun werd toegekend, neem je ook die voorgaande

toekenningen op in je financiering.

De VAF-steun moet in principe voor 100% gespendeerd worden aan Vlaamse kosten. Uitzonderingen hierop kunnen enkel gemaakt worden in overleg met het VAF/Gamefonds en na goedkeuring door het Dagelijks Bestuur.

3.2.2. Minoritaire VAF-Steun

Minoritair Vlaamse projecten zijn enkel ontvankelijk indien **de financiering in het land of de regio van de hoofdstudio reeds effectief toegekend** is op het moment van de aanvraag. Dit kan via het bewijs van financiering (minstens 50% van de totale financiering (excl. participaties) in de regio van de hoofdstudio.

3.2.3. Overheidssteun

Overheidssteun **omvat alle steun vanwege overheidsinstanties** die specifiek aan de game (en dus niet het bedrijf) werd toegekend. Het gaat hierbij zowel om Vlaamse overheidssteun (VLAIO, tax shelter, steun vanuit Vlaamse steden en gemeenten ...) als overheidssteun van buiten Vlaanderen, maar binnen Europa. Overheidssteun van buiten Europa en vanuit Creative Europe (Media) valt buiten de steunintensiteit.

3.2.4. Inbreng gamestudio

Een gamestudio kan op verschillende manieren zelf financiering voor het project aanbrengen:

- De gamestudio kan een investering doen in de vorm van **eigen kapitaal**, ook wel een 'cash' inbreng genoemd, dit kunnen bijvoorbeeld inkomsten uit vorige games of *work for hire* zijn. De aanvrager voegt bij zijn aanvraag een verklaring toe waarin de waarde van het eigen kapitaal omstandig en ondubbelzinnig wordt aangetoond.
- De gamestudio kan ook beroep doen op de **impulspremie op basis van recoupment**. Indien met een vorige game voldoende winst werd gemaakt om de VAF-steun (deels) terug te betalen, kan dit bedrag bij een

toekomstige aanvraag (deels) worden ingezet als eigen kapitaal. Meer info over het systeem van impulspremies vind je in het [reglement van het VAF/Gamefonds](#).

- **participatie pre-invest:** wanneer de gamestudio voorafgaand aan het indienen van een aanvraag reeds **relevante en aanzienlijke** inspanningen in het project heeft geïnvesteerd, kunnen deze als deel van de financiering worden opgenomen. Er dient in dat geval duidelijk gespecificeerd over welke prestaties het gaat en de **valuatie** ervan dient ondubbelzinnig aangetoond. Het VAF behoudt zich het recht voor om deze financiering (deels) niet te aanvaarden.

OPGELET: deze vorm van participatie is niet toegestaan bij prototypesteun

- **participatie faciliteiten gamestudio:** een gamestudio kan in beperkte mate eigen faciliteiten (bv. gebruik mo-cap studio, opnamestudio...) participeren. De waarde van het materiaal wordt slechts voor 1/3 van de kostprijs aanvaard voor zover het materiaal nog niet volledig werd afgeschreven. De eventuele latere uitbetaling hiervan dient in principe niet gefactureerd.
- **participatie overhead:** hier kan (een gedeelte van) de overheadkosten (max. 15% op het subtotaal) worden opgenomen. Onvoorziene kosten kunnen nooit geparticipeerd worden. De eventuele latere uitbetaling hiervan dient in principe niet gefactureerd.

OPGELET! Het wordt zeker beginnende gamestudio's afgeraden om overhead te participeren.

3.2.5. Participaties team

Zowel oprichters van de gamestudio als (freelance) medewerkers kiezen om **bepaalde vergoedingen en verloningen te participeren**. Dat betekent dat de vergoeding en/of verloning (deels) in kwestie uitgesteld worden doordat ze (nog) niet extern gefinancierd kunnen worden. Als de game later (voldoende) inkomsten genereert, moeten **participaties altijd prioritair uitbetaald** worden en gefactureerd. Voor participaties door oprichters van de gamestudio zelf is in principe geen factuur vereist.

3.2.6. Partnerships

Dit gaat om de **externe financiering** van (game)bedrijven voor zover zij rechtstreeks gebruikt worden voor de financiering van het project. In de praktijk zal dit meestal gaan om financiering door **uitgevers en/of platformhouders**. Afhankelijk van de overeenkomst moeten deze investeringen in principe prioritair terugbetaald worden.

3.2.7. Tax shelter en inbreng extern risicokapitaal

In de financiering wordt de **totale bruto-investering van de tax shelter investeerders** opgenomen. Tax shelter wordt, naast overheidssteun, **eveneens meegenomen** bij het bepalen van de **maximaal toegelaten overheidssteun**.

3.2.8. Europese steun

Hiermee wordt Europese steun vanuit **Creative Europe Media** bedoeld. Die steun wordt **niet als overheidssteun** beschouwd bij het bepalen van het maximum toegelaten percentage overheidssteun. Andere types steun vanuit de Europese Unie zijn uiteraard ook mogelijk.

3.2.9. Andere financiering

Alle overige externe financiering die niet kan ondergebracht worden in bovenstaande categorieën geldt als 'andere' financiering. Hieronder vallen o.a. **crowdfunding en sponsoring door bijvoorbeeld musea, kunstencentra en andere vertoningsplekken (residenties)**.

4. NA GOEDKEURING

Nadat je aanvraag werd goedgekeurd moet je een **technisch dossier** indienen. Dat dossier omvat de finale artistieke en technische kenmerken, het budget en de financiering van je project (inclusief financieringsbewijzen), alsook alle definitieve overeenkomsten en contracten met (freelance) medewerkers en (eventuele) co-ontwikkellende gamestudio's.

De projectbeheerder games kijkt dit grondig na, kan verduidelijking vragen, maar kan in overleg met het Dagelijks Bestuur (bestaande uit directeur-intendant en de zakelijk leider) je technisch dossier ook verwerpen als het niet volledig of conform is.

In geval van goedkeuring van je technisch dossier, wordt er een contract tussen jou en het VAF opgesteld. Na ondertekening daarvan wordt de eerste schijf van de steun uitbetaald. De volgende schijven volgen – met uitzondering van prototypesteun waar er slechts twee schijven zijn – steeds na oplevering van de deliverables. De concrete modaliteiten worden steeds opgenomen in het contract tussen jou en het VAF.

De **laatste schijf** volgt altijd pas nadat je een **eindafrekening** ([zie hoofdstuk 5](#)) van de op het project gemaakte kosten hebt opgeleverd, en die werd gecontroleerd en aanvaard door de controleurs.

Bij voorkeur gebeuren de verrichtingen m.b.t. het project via een **afzonderlijke projectrekening** (= het voeren van een analytische boekhouding).

Hieronder wordt dieper ingegaan op de financieel/zakelijke aspecten van het technisch dossier en de tussentijdse verslagen.

4.1. Technisch dossier

Je zal, net zoals bij de aanvraag, ook voor het technisch dossier een budget en financiering moeten aanleveren. Neem bij het opstellen daarvan steeds de reeds besproken info over het budget en de financiering in acht. Je vindt die onder [hoofdstuk 3](#).

Hou er rekening mee dat dit technisch dossier binnen een vooropgestelde deadline ingediend moet worden. Deze verschilt naargelang de aanvraagfase:

- gaat het om **prototypesteun** moet je het technisch dossier **ten laatste 6 maand na de principiële goedkeuring** indienen.

- voor elke andere aanvraagfase moet je het technisch dossier **ten laatste 12 maanden na de principiële goedkeuring** indienen.

Indien het technisch dossier niet voor deze deadline wordt ingediend, kan het VAF overgaan tot een vrijgave van de toegekende steun. In uitzonderlijke gevallen kan er uitstel verleend worden voor indienen van het technisch dossier. Hiervoor moet de aanvrager contact opnemen met de projectbeheerder games.

4.1.1. Belangrijke wijzigingen aan het budget en de financiering

4.1.1.1. Daling van het totaalbudget en financiering

Bij het indienen van het technisch dossier zal het daarbij toegevoegde **budget en de financiering vergeleken** worden met het budget en financiering van het **aanvraagdossier**.

Als de **externe financieringsbronnen**, ofwel alle financieringsbronnen exclusief participaties en eigen (kapitaal) inbreng door de gamestudio, **meer dan 20% gedaald** zijn bij het indienen van het technisch dossier zal je **verantwoording** moeten afleggen aan het VAF. Het VAF kan in dat geval beslissen de steun in te trekken of het project opnieuw voor te leggen aan de commissie. Een stijging van de externe financieringsbronnen is uiteraard steeds toegestaan.

4.1.1.2. Verschuivingen van Vlaamse kosten

Bij nazicht van het technisch dossier zal gekeken worden of de Vlaamse kosten hetzelfde zijn als aangegeven in het aanvraagdossier. Indien er grote verschuivingen zijn zal je dit moeten toelichten. Het is daarom, vooral in geval van minoritaire steun, wenselijker om **verschuivingen** reeds op voorhand mee te geven of **toe te lichten** in het dossier.

4.1.2. Inkomstenverdeling

Als het gaat om een **coproductie**, ben je **verplicht** om een **inkomstenverdeling** aan het technisch dossier toe te voegen. Je gebruikt daarvoor de template van het VAF.

In de inkomstentabel worden de verschillende gamestudio's en de procentuele

verdeling van eventuele inkomsten per spelplatform waarop het spel verschijnt, opgenomen. Specifiek voor het Vlaamse aandeel van de inkomsten, moet je eveneens alle aftrekbare posten uit de financiering opsommen. Die bedragen zijn in principe rechtstreeks uit de financiering over te nemen. Het gaat over volgende posten:

- **Inbreng prioritair terugbetaalbare investering uitgever**
- **Risicofinanciering van de gamestudio** in kapitaal (inbreng gamestudio)
- **Andere externe risicofinanciering**
- Alle **participaties**

Op die manier wordt duidelijk hoeveel van de netto-inkomsten terugvloeien naar het VAF, nadat eerst bovenstaande posten werden uitbetaald. **Die posten hebben dus steeds voorrang op het VAF.** Eens die posten uitbetaald werden, heeft het VAF recht op terugbetaling van de steun. Meer info hierover vind je in [hoofdstuk 6](#).

4.2. Wijzigingen na ondertekening contract

Wijzigingen aan het budget en financiering na het ondertekenen van het contract zijn uiteraard mogelijk.

Belangrijke wijzigingen aan het budget of de financiering dienen **expliciet schriftelijk** aan het VAF gemeld. Het VAF zal op basis hiervan bepalen of er een addendum aan het contract vereist is. In dat geval moet je de betrokken projectbeheerder een **nieuw budget en financiering bezorgen** en moet je de wijzigingen uitgebreid **toelichten**.

OPGELET: Indien een verlaging van het budget ervoor zorgt dat het controlebedrag onder het originele subtotaal komt te liggen, spreken we van een minderuitgave. In dat geval zal ook een procentuele verhouding van de VAF-steun worden ingehouden.

Het gewijzigde budget en financiering zullen na ondertekening van het addendum dienen als nieuwe vertrekbasis voor verdere tussentijdse verslagen en voor de financiële controle.

Als je **geen melding hebt gemaakt** van het gewijzigde budget en financiering

zal er bij de **eindcontrole enkel rekening** worden gehouden met het **budget en financiering** uit het **technisch dossier**.

4.3. Tussentijds financieel verslag

Een aangewezen moment om wijzigingen aan de financiering door te geven is bij het indienen van je tussentijds financieel verslag.

Wanneer je steun ontvangt van het VAF moet je, na goedkeuring van het technisch dossier en ondertekening van het contract, regelmatig tussentijds verslag uitbrengen. Dit doe je in dezelfde documenten als die je gebruikt hebt voor je aanvraag/technisch dossier.

Het **doel** van het financieel verslag is om de **effectieve** (en nog geplande) uitgaven te **vergelijken** met de initieel **begrote uitgaven**. Voor de begrote uitgaven ga je steeds uit van de uitgaven zoals weergegeven in het budget van het technisch dossier of meest recente addendum. Effectieve en nog geplande uitgaven, zijn uitgaven die reeds geboekt werden of waarvoor al concrete afspraken bestaan in de vorm van bv. contracten of offertes.

Door die vergelijking tussen effectieve en begrote kosten te maken kunnen grote **discrepanties** **tijdig opgemerkt worden**. Posten waarop grote verschillen opgemerkt worden zal je moeten toelichten.

5. EINDAFREKENING

5.1. Wat moet je bezorgen?

Bij het indienen van de eindafrekening moet je een aantal verschillende documenten opleveren via MyVAF:

- **Een overzicht van de effectieve kosten tegenover het geraamde budget.** Net zoals bij het tussentijds financieel verslag werk je hiervoor verder op dezelfde set documenten. De kolom 'nog te presteren' moet bij de eindafrekening leeg zijn, aangezien alle kosten in principe geboekt zijn in dat stadium.
- **Een analytisch overzicht van de boekhouding** van de geboekte kosten op het project. Dat is met andere woorden een export uit de boekhouding naar een Excel-bestand. Dat overzicht moet aansluiten op bovenstaande overzicht.
- **De definitieve financiering.**
- Wanneer er **uitgaven** werden geboekt door een **coproducerende gamestudio** moet je een **accountantsverslag** opladen van die uitgaven bij de coproducent
- Lijst van **openstaande tegoeden en leveranciers** op het project (export uit de boekhouding naar Excel);
- De **tijdsregistratie** van alle medewerkers. Deze tijdsregistratie dient op zo'n manier te gebeuren dat de controleurs ze ondubbelzinnig naast het detailbudget kunnen leggen ter controle.
- **Loonlijst sociaal secretariaat** met de effectief uitbetaalde brutolonen van alle medeoprichters, personeelsleden en stagiairs;

De eindafrekening dient **binnen de drie maanden na de release** van het project opgeladen in MyVAF. De kosten en opbrengsten die in de eindafrekening worden opgenomen, moeten volledig zijn. De afrekening bevat alle opbrengsten (incl. kortingen, creditnota's, tussenkomst verzekering, etc.). Alle kosten hebben betrekking op effectieve prestaties die noodzakelijk zijn voor het project. Er worden geen bijkomende kosten aanvaard tijdens de controle.

5.2. Hoe verloopt de controle?

5.2.1. Analytische controle van het budget

In eerste instantie wordt er door de controleurs nagegaan in welke mate de **gerealiseerde kosten overeenstemmen met de initieel gebudgetteerde kosten**. Belangrijke wijzigingen moesten vooraf gemeld worden aan het VAF. Indien het VAF oordeelde dat voor deze wijzigingen een contractuele aanpassing diende te gebeuren, werd het initiële budget en financiering in principe aangepast via een addendum ([zie 4.2.](#)). Indien je **een belangrijke wijziging niet op voorhand hebt gemeld** bij het VAF, en bij controle blijken er toch grote discrepanties te zijn tussen het initiële budget en financiering en deze in de eindafrekening, zal je je hierover ten opzichte van het VAF dienen te verantwoorden. Het is daarom uiterst belangrijk om significante wijzigingen aan het budget en/of de financiering zo snel mogelijk aan het je projectbeheerder te melden.

Verhogingen t.o.v. het initiële budget van kosten gerelateerd aan prestaties door verbonden partijen, intern personeel en participaties worden bij de eindafrekening sowieso niet meer aanvaard.

5.2.2. Controle van de analytische boekhouding

Het analytisch overzicht van de geboekte kosten op het project zal door de controleur nagekeken worden op overeenstemming met het overzicht van de reële kosten t.o.v. het budget. In principe moet het **totaal van de kosten uit de analytische boekhouding overeenstemmen met het totaal van de afrekening**. Eventuele afwijkingen dienen toegelicht te worden door de gamestudio. Hieromtrent is het belangrijk dat deze per project een aparte, transparante, analytische boekhouding bijhoudt.

Na het aansluiten van het analytisch overzicht zal er een controle gebeuren op de analytische boekhouding, waarbij verschillende facturen worden geselecteerd ter controle. Eventuele opmerkingen m.b.t. facturen worden besproken tussen de controleur en de gamestudio. Tijdens de controle moeten de originele stukken (facturen, bankuittreksels, tickets, loonstaten, overeenkomsten, etc.) voorgelegd kunnen worden.

De controleur kan telkens bijkomende stukken of geconsolideerde cijfers opvragen indien nodig.

5.2.3. Basisprincipes bij de controle

5.2.3.1. Facturen

In principe worden er **enkel facturen aanvaard** die **gericht** zijn aan de **gamestudio** waarmee het VAF een **overeenkomst heeft gesloten**. Er kan bij het VAF een afwijking aangevraagd worden op die regel wanneer hier een belangrijke reden voor (bv. fiscaaltechnische reden voor tax shelter) bestaat. Bovendien moeten de facturen voldoen aan alle wettelijke vormvereisten en moeten ze **rechtstreeks verband houden met het project waarvoor de steun werd toegekend**. Het is aangewezen om de naam van het project door de leverancier te laten vermelden op de factuur.

De facturen moeten voldoende gedetailleerd zijn met vermelding van de datum of periode van de geleverde prestaties, de eenheidsprijs van de prestaties, de naam van het project en de aard van de uitgevoerde prestaties.

De facturen moeten realistisch en marktconform zijn. Facturen van **investeringskosten** (bv. hardware) worden **slechts voor 1/3 van de kostprijs aanvaard**, met een maximum van de resterende boekwaarde. Bij de controle moet je de originele aankoopfactuur en afschrijvingstabel kunnen voorleggen. Indien de BTW voor de gamestudio aftrekbaar is, moeten in de afrekening telkens de bedragen excl. BTW opgenomen worden.

Alle ingebrachte facturen moeten gefactureerd en betaald zijn. Dit zal door de controleur gecontroleerd worden via de lijst van openstaande leveranciers op het project. Gefactureerde, maar nog niet betaalde uitgaven, kunnen aanvaard worden mits akkoord hierover door de leverancier, en indien het gaat om facturen die met zekerheid betaald zullen worden en niet om betwiste facturen.

5.2.3.2. Loonkosten

Indien er **werknemers specifiek voor het project** werden **aangeworven**, wordt de totale loonkost van die werknemers aanvaard voor zover ze in dienst

waren tijdens de ontwikkeling (vanaf prototypesteun) van het spel. Dit geldt voor zowel rechtstreekse aanwervingen door de gamestudio zelf als voor aanwervingen via een interimkantoor. In de tijdelijke arbeidsovereenkomst en/of facturatie van het interimkantoor dient de titel van het project te worden vermeld.

Loonkosten van **vaste medewerkers** worden aanvaard in verhouding tot de aan het project bestede tijd. De gamestudio voegt aan zijn eindafrekening verplicht de tijdsregistratie toe waaruit blijkt hoeveel tijd ze hebben besteed aan een specifieke taak. Deze tijdsregistratie dient door de controleurs ondubbelzinnig naast het detailbudget kunnen gelegd ter controle. Indien dat niet het geval is, moet de loonkost uitvoerig gedetailleerd worden.

5.2.3.3. Participaties

Participaties worden slechts **aanvaard tot het maximum van de gebudgetteerde participatie**. Eventuele verhogingen in de participaties worden niet aanvaard, met uitzondering van wijzigingen die werden gemeld en aanvaard ([zie 4.2](#)). Het optrekken van de participaties kan worden aanvaard tot en met het aanvragen van de tweede schijf. De aanvrager dient de meest recente participatieovereenkomst met de participant te kunnen voorleggen.

5.2.3.4. Onvoorziene kosten

In de **eindafrekening** mogen er **geen kosten opgenomen** worden onder de **post onvoorziene kosten**. Alle kosten zijn in principe namelijk gefactureerd en betaald.

De uiteindelijk gemaakte kosten worden vergeleken met het initieel budget, exclusief onvoorziene kosten. Het is dus aangewezen om steeds onvoorziene kosten in je budget op te nemen, indien mogelijk.

Voorbeeld:

Indien je geraamde totaalbudget 100.000 euro bedroeg, waarvan 10.000 euro onvoorziene kosten, zal de controleur nagaan of je minstens 90.000 euro hebt uitgegeven op het project. Indien je minder dan dat uitgaf, is er sprake van een minderuitgave en kan er een gedeeltelijke vrijgave van de VAF-steun volgen.

5.2.4. Controle van de financiering

De controleur zal nagaan of er belangrijke wijzigingen zijn aan de financiering van het project en of alle opbrengsten gerelateerd aan de aanvraag correct werden ingebracht op het project. Het **totaal van de financiering moet aansluiten met de totale kostprijs van het project.**

Indien er, na aftrek van eigen inbreng en participaties, **meer financiering werd opgehaald dan de te financieren kostprijs**, is er sprake van een **overfinanciering**. Die overfinanciering moet overgeheveld worden naar de exploitatie als een exploitatie-opbrengst. De participaties die van de overfinanciering worden afgetrokken, moeten uitbetaald worden aan de participanten. Hiervan moet een bankafschrift voorgelegd worden als bewijs.

5.2.5. Accountantsverslag voor uitgaven door co-ontwikkelaar

Voor uitgaven die werden gefactureerd aan een (buitenlandse) gamestudio, moet je een accountantsverslag kunnen voorleggen. Dat accountantsverslag moet opgemaakt worden door een **onafhankelijke externe accountant**. Het accountantsverslag geldt als verantwoording van kosten die gemaakt werden door (buitenlandse) gamestudio's en die niet gecontroleerd kunnen worden via de boekhouding van de aanvragende gamestudio.

5.3. Afhandeling van de controle

Tijdens de controle zullen de **controleurs hun vaststellingen bespreken met de gamestudio**. Indien bepaalde kosten niet worden aanvaard, zal de controleur dat eveneens communiceren. De controleur zal op het einde van de controle de **definitieve kostprijs** berekenen o.b.v. zijn vaststellingen. De definitieve, aanvaarde kostprijs wordt **vergeleken met de gebudgetteerde kostprijs, verminderd met de gebudgetteerde onvoorziene kosten**. Wanneer de aanvaarde kostprijs **gelijk of hoger** ligt dan de gebudgetteerde kostprijs, verminderd met de gebudgetteerde onvoorziene kosten, kan de **laatste schijf integraal uitbetaald** worden van zodra aan alle overige contractuele bepalingen (bv. deliverables, etc.) is voldaan.

Wanneer de aanvaarde kostprijs **lager ligt** dan de gebudgetteerde kostprijs, verminderd met de gebudgetteerde onvoorziene kosten, is er sprake van een **minderuitgave**. Minderuitgaven of besparingen t.o.v. het initiële budget komen ten goede van het VAF à rato van haar inbreng in de financiering van het project. Die **vrijgave** wordt afgehouden van het nog openstaande saldo. Indien de vrijgave hoger is dan het saldo, zal het verschil teruggevorderd worden van de gamestudio.

6. OPBRENGSTEN EN TERUGBETALING

6.1. Wat houdt dit in?

Voor projecten die effectief gerealiseerd worden is de **VAF-steun** eigenlijk geen pure subsidie maar een **conditioneel terugbetaalbare financiële steun**. Dat wil zeggen dat er uit de inkomsten onder bepaalde voorwaarden moet terugbetaald worden aan het VAF tot op het punt dat de steun volledig is gerecupereerd. Daarna stopt deze verplichting.

Je moet echter **niet vanaf de eerste euro inkomsten beginnen terugbetalen**. Eerst is er soms een **split met je partners**, zoals bepaald in het technisch dossier. Daarnaast worden bepaalde delen van de financiering aan andere, **prioritaire partijen** terugbetaald, zoals vastgelegd in jouw contract met het VAF.

Op de inkomsten die dan nog overblijven wordt het procentueel aandeel van het VAF in het Vlaams aandeel v/d financiering toegepast om te bepalen hoeveel je moet terugbetalen. Tegen het ogenblik dat het VAF aan de beurt komt, kan het dus zijn dat er geen inkomsten over zijn. In dat geval betaal je het VAF dat jaar niet terug.

Het terugbetaalde bedrag wordt voor 50% gereserveerd voor de financiering van een toekomstig gameproject (binnen dezelfde gamestudio). Deze middelen worden dan beschouwd als inbreng van de gamestudio (zie 3.2.4). De overige 50% investeren we rechtstreeks in de sector als bijkomende middelen voor steun aan creatie en promotie.

Het bedrag dat **maximaal** moet **terugbetaald** worden is de **gecumuleerde creatiesteun**. Het gaat dus om volgende soorten ontvangen steun die worden opgeteld om het terug te betalen bedrag en het aandeel van het VAF in de financiering te berekenen: prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun, en desgevallend steun na release en steun voor een educatieve versie.

Promotiesteun dient niet terugbetaald tenzij in het geval dat de gamestudio enkel promotiesteun voor het project heeft ontvangen.

6.2. Wat moet je indienen?

Niettegenstaande de contractuele verplichting om jaarlijks een gedetailleerd inkomstenoverzicht over te maken, zal het VAF, in het kader van administratieve vereenvoudiging, op basis van de jaarlijkse financiële rapportage aan het

kenniscentrum een inschatting maken welke gamestudio's voldoende inkomsten hebben gegenereerd om voor deze regeling in aanmerking te komen.

Deze studio's worden per mail uitgenodigd om een meer **gedetailleerd inkomstenoverzicht** in te dienen.

Je moet de **verschillende bruto-inkomsten aangeven** die gerealiseerd zijn met de creatie (bv. digitale en desgevallend fysieke verkoop op verschillende platformen en afgeleiden etc.). Van deze jaarlijkse bruto-inkomsten worden volgende bedragen afgetrokken om tot de **netto-inkomst** te komen die als basis zal dienen om het terug te betalen bedrag te bepalen.

- "platformtaks" van Steam, iOS, PlayStation...
- gemiddeld btw-percentages van 10%
- gemiddeld refundpercentage van 5% (tenzij anders aangetoond)

Aan het VAF verschuldigde inkomsten moeten binnen de 30 dagen na de controle worden gestort aan het VAF. De gamestudio kan uitzonderlijk en gemotiveerd een uitstel van betaling van maximaal 1 jaar verzoeken aan het VAF. Het Dagelijks Bestuur zal hierover beslissen.

6.3. Wat wordt er gecontroleerd?

De controleur zal de opbrengsten nakijken aan de hand van het ingediende inkomstenoverzicht. Voor de inkomsten zal er gevraagd worden naar de **overeenkomst, een borderel of andere communicatie van de uitgever of het digitale distributieplatform.**

7. LEXICON

- creatiesteun: verzamelnaam voor alle financiële steunvormen voor de ontwikkeling van een project (prototype, vertical slice, productie, steun na release)
- promotiesteun: financiële steun voor het in de markt zetten van een project, bv. via community management of het inschakelen van een PR- en marketingexpert.
- eindcontrole: de controle die door de boekhouding wordt uitgevoerd op basis van de ingediende eindafrekening. Tijdens de eindcontrole wordt het budget en de financiering vergeleken met de gemaakte kosten, waarna ofwel de (gedeeltelijke) uitbetaling van de laatste schijf of een (gedeeltelijke) vrijgave/terugvordering (in het geval van minderuitgave) plaatsvindt.
- technisch dossier: verzameling van documenten die ingediend worden voorafgaand aan de ondertekening van het contract. Deze bevat o.a. de meest recente versie van het budget, de financiering en milestoneplanning.
- contract: de juridische overeenkomst tussen de aanvrager en het VAF. Het contract bevat naast alle voorwaarden waar beide partijen zich aan dienen te houden, ook de meest recente versie van het budget, de financiering en milestoneplanning. Deze documenten vormen de vertrekbasis voor de eindcontrole.
- eindafrekening: de eindafrekening is de finale versie van het budget en de financiering voor de betreffende projectfase. Daarnaast bevat dit een overzicht van alle op het project gemaakte kosten en de daarbij horende bewijzen (loonfiches, facturen...). Op de ingediende eindafrekening vindt de eindcontrole plaats.
- steunintensiteit: het maximale percentage van een project dat met overheidsmiddelen (bv. VAF-steun, taxshelter...) kan gefinancierd worden. Standaard is dit 50%. Gaat het over een moeilijk werk, dan

kan dit worden opgetrokken naar 80% (prototype / vertical slice) of 70% (productie).

- moeilijk werk: projecten met bovengemiddelde risico's voor het succesvol in de markt plaatsen, waarvoor een hogere steunintensiteit kan worden toegekend. Concreet kan het gaan over de eerste twee titels waarvoor VAF-steun wordt verkregen, creaties die een nieuwe wending geven aan het portfolio van de studio of games met een zeer innovatief karakter op (spel)technisch of creatief vlak...
- onderneming in moeilijkheden: een onderneming die langer dan drie jaar bestaat waarvan de verhouding tussen het eigen vermogen en het geplaatst kapitaal kleiner is dan 0,5 wordt een onderneming in moeilijkheden (OIM) genoemd. Zolang deze status niet is geremedieerd, kan met een OIM geen nieuw contract voor VAF-steun worden afgesloten.
- addendum: indien het VAF, na ondertekening van het contract, oordeelt dat een belangrijke wijziging aan het budget en/of de financiering contractueel dient opgenomen, zal dit als een addendum aan het originele contract worden toegevoegd. Dit addendum dient opnieuw door beide partijen ondertekend, en vormt de nieuwe basis voor de eindcontrole.
- Vlaamse besteding: alle kosten gemaakt in Vlaanderen en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest en vergoedingen/participaties van Vlaamse en Brusselse medewerkers die in Vlaanderen of Brussel wonen.
- niet-Vlaamse besteding: alle kosten gemaakt buiten Vlaanderen en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest, vergoedingen/participaties van niet-Vlaamse medewerkers en Vlaamse medewerkers die niet in Vlaanderen of Brussel wonen.
- controlebudget: het totaalbudget in het contract verminderd met de onvoorziene kosten.

- minderuitgave: indien het totaalbudget van de eindafrekening minder bedraagt dan het controlebudget, spreken we van een minderuitgave. In dit geval zal ook een procentueel deel van de VAF-steun worden ingehouden.
- overhead: de algemene kosten voor huisvesting, kantoorkosten... Overhead kan voor maximaal 15% van het subtotaal worden begroot, tot een plafondbedrag van € 350.000. Deze kosten dienen niet afzonderlijk toegelicht in het budget.
- tax shelter: federale maatregel die bedrijven van buiten de sector toelaat om op fiscaal gunstige manier te investeren in videogames.
- tax shelter fee: de commissie die door een tussenpartij (intermediair) aan de gamestudio wordt aangerekend voor het aantrekken van middelen uit taxshelter. Indien een gamestudio dit zonder intermediair doet, mag hier ook een marktconforme fee voor worden aangerekend.
- participaties: of *sweat equity*; participaties zijn gepresteerde uren die pas zullen uitbetaald worden nadat het project voldoende opbrengsten heeft gegenereerd. Bij gebrek aan eigen kapitaal of andere investeerders (bv. aan het begin van een project) kan dit als financieringsbron worden aangewend.
- participatieovereenkomst: een verklaring waarin een persoon aangeeft dat hij in een bepaalde ontwikkelfase voor een bepaald bedrag zal participeren.
- minoritair Vlaams coproductie: een gameproject dat samen wordt ontwikkeld door een Vlaamse en niet-Vlaamse gamestudio dat niet voldoet aan de voorwaarden om als majoritair Vlaams beschouwd te worden. Een minoritair Vlaams project kan maximaal € 125.000 productiesteun vragen. Bij aanvraag dient minimaal 50% van de financiering verzekerd te zijn (participaties tellen hier niet mee).
- majoritair Vlaams co-development: een gameproject dat samen

wordt ontwikkeld door een Vlaamse en niet-Vlaamse gamestudio en voldoet aan volgende voorwaarden: IP-deling in verhouding tot de Vlaamse inbreng, een wezenlijk deel v/d arbeid gebeurt in Vlaanderen, minstens 50% van de kernteamleden zijn Vlaams of het Vlaamse team is de bedenker van de game en/of heeft het grootste aandeel in de financiering. Een majoritair Vlaams project kan beroep doen op dezelfde steunmaatregelen als een 100% Vlaams project.

- projectrekening: een boekhoudkundig overzicht van alle inkomsten en uitgaven die betrekking hebben op het project.
- analytisch overzicht v/d boekhouding: in tegenstelling tot het grootboek, wordt in een analytische boekhouding een overzicht gemaakt van alle inkomsten en uitgaven per project. Zo wordt bv. de loonkost van een bepaalde medewerker die aan verschillende projecten werkt in verhouding op het project geboekt. Dit maakt het eenvoudig om bij het opstellen van de eindafrekening de kosten op te lijsten op projectniveau.
- accountantsverslag: een samenvatting van de boekhouding van een gamestudio waarmee je aan co-development doet. Omdat het vaak niet mogelijk is om een analytisch overzicht van de boekhouding van een samenwerkende gamestudio te ontvangen, volstaat dit om de uitgaves van een samenwerkende partner te controleren.
- tijdsregistratie: het bijhouden van de prestaties van iedereen die aan het project meewerkt. Het is belangrijk dat dit zo nauwkeurig mogelijk gebeurt. Deze zal als onderdeel van de eindafrekening dienen ingediend. Samen met de loonfiches/facturen dienen ze als bewijs voor de uitgevoerde prestaties op het project.
- inkomstenoverzicht: een overzicht van alle bruto-inkomsten die gerealiseerd zijn met de creatie en eventuele afgeleiden (bv. digitale en eventuele fysieke verkoop van de basisgame en eventuele DLC, elke vorm van (digitale) afgeleide (bv. art books, soundtracks...), opbrengsten uit advertenties, microtransacties...)

- netto-inkomsten: van de bruto-inkomsten trekken we volgende bedragen af om tot de netto-inkomst te komen: platformtaks, gemiddeld btw-percentages en gemiddeld refundpercentage.

8. VRAGEN?

Als je bij of na het doornemen van bovenstaande info met vragen zit kan je altijd contact opnemen met een van projectbeheerders of met onze controleurs.

8.1. Gamefonds

Naomi Nelan, Projectbeheerder Creatie Games:

- Email: nnelan@vaf.be
- Tel.: 02 226 06 47

Christophe De bont, Projectbeheerder Talentontwikkeling Games:

- Email: cdebont@vaf.be
- Tel.: 02 226 06 33

8.2. Financiële cel

Maarten Gevaert, Projectbeheerder Financiën en Controle:

- Email: mgevaert@vaf.be
- Tel.: 02 226 06 34

Tom Van der Elst, Projectbeheerder Boekhouding, HR en Controle (terugbetaling)

- Email: tvanderelst@vaf.be
- Tel.: 02 226 06 59