



VAF  
GAME

JAARVERSLAG

**2017**

# **VAF/GAMEFONDS**

JAARVERSLAG 2017

Uitgegeven door het

**Vlaams Audiovisueel Fonds vzw**

Huis van de Vlaamse Film

Bischoffsheimlaan 38

1000 Brussel

T 02 226 0630

info@vaf.be | 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.....	5
1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF .....	9
2 FINANCIËEL .....	11
2.1 Dotatie VAF/Gamefonds 2017 .....	11
2.2 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2017 .....	12
3 STEUN AAN CREATIE.....	13
3.1 Het systeem kort uitgelegd .....	13
3.2 Financiële steun per categorie .....	16
3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen .....	18
4 INTERNE ORGANISATIE .....	21
4.1 Algemene Vergadering .....	21
4.2 Raad van Bestuur .....	21
4.3 De regeringscommissaris .....	22
4.4 Het team .....	22
5 BESPREKING.....	23
6 BIJLAGEN.....	25
6.1 Reactie van het VAF/Gamefonds op de doorlichting van het Vlaamse Gamebeleid .....	25
6.2 Overzicht traject ondersteunde games .....	29



## VOORWOORD VAN DE VOORZITTER



Een jaarverslag is om het in audiovisuele termen te zeggen als een 'dump' van een montage. Het is het moment waarop je alles afsluit en hopelijk met een gerust gevoel kan terugkijken op het verleden. Wat 2017 betreft, kunnen we dan ook met een goed gevoel terugblikken. Ik wil van de gelegenheid gebruik maken om de vorige directeur-intendant Pierre Drouot en mijn voorganger Jeroen Depraetere te bedanken voor hun jarenlange inzet voor het VAF.

Een jaarverslag betekent niet alleen het afsluiten van wat geweest is, maar het luidt ook de komst van iets nieuws aan. Voor het VAF is dit jaar echt een nieuwe start. Eerst en vooral door de komst van Erwin Provoost als nieuwe directeur-intendant. Ik wens Erwin alle succes toe en kijk uit naar een uitstekende samenwerking. Ook de nieuwe beheersovereenkomst zorgt ervoor dat we voor nieuwe uitdagingen komen te staan. Hierbij denk ik vooral aan de extra budgetten die door minister Gatz werden vrijgemaakt voor het Gamefonds en het Mediafonds.

Nog een nieuwe aanwinst is dat er voortaan bij de Raad van Bestuur vier extra onafhankelijke bestuurders mogen zetelen. Hiermee krijgen we op verschillende vlakken extra knowhow rond de tafel, wat we uiteraard alleen maar kunnen toejuichen.

Voor mezelf betekent dit ook een nieuwe uitdaging die ik graag met beide handen vastneem. Aangezien ik in 2005 afstudeerde als regisseur aan het RITS, ben ik verheugd dat de Vlaamse regering mij aan het begin van dit jaar heeft voorgedragen als nieuwe voorzitter van de raad van bestuur.

Ondanks het feit dat mijn kennismaking met de medewerkers en organisatie nog zeer pril is, heb ik er het volste vertrouwen in dat we klaar staan voor de nieuwe uitdagingen van morgen waar het VAF voor staat. Ik kijk ernaar uit om samen met iedereen mee mijn schouders te zetten onder dit mooie project.

Kenneth Taylor  
Voorzitter (2018-)





Het Vlaams Audiovisueel Fonds begint dit jaar aan een nieuw hoofdstuk. Vorig jaar hebben we afscheid genomen van Pierre Drouot, onze oprichter-intendant. Pierre heeft het VAF bijna vanaf het begin vormgegeven en opgebouwd tot een instituut waar we in Vlaanderen niet langer omheen kunnen. Pierre, namens de sector nogmaals een dikke merci!

Een opvolger zoeken was allesbehalve een makkelijke opdracht. Erwin Provoost neemt de fakkel over en zal voor een nieuwe wind zorgen binnen het Vlaams Audiovisueel Fonds. Erwin kan rekenen op een toegewijd en bekwaam team dat waarschijnlijk wel even zal moeten wennen aan zijn nieuwe intendant.

Naast een nieuwe intendant is er ook een nieuwe Raad van Bestuur benoemd. In het kader van goed bestuur zijn er deze keer naast de politieke aanstellingen ook enkele onafhankelijke bestuurders aangeduid.

Met veel plezier kijk ik terug naar de voorbije zes jaar als voorzitter. Het was voor mij een hele eer om met Pierre en zijn team het VAF te zien groeien en bloeien. Ik wens alle bestuurders en regeringscommissarissen te danken voor hun inzet en constructieve houding. Onder hun toezicht is het VAF verder geprofessionaliseerd en financieel bijgestuurd.

Heel veel succes toegewenst aan de nieuwe voorzitter Kenneth Taylor en vooral aan de nieuwe intendant Erwin Provoost. In het snel veranderende medialandschap gaat het VAF vele nieuwe uitdagingen tegemoet!

Jeroen Depraetere  
Afscheidnemend voorzitter (2011-2017)





## VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT



Het jaarverslag 2017 is het sluitstuk van een succesvolle periode waarin het VAF groeide van een nuttig instrument voor filmmakers tot een onmisbaar instituut voor de gehele audiovisuele sector.

Als vandaag iedereen vol lof spreekt over de werking van het VAF, dan hebben we dit te danken aan één man, mijn voorganger Pierre Drouot. Hij begreep als geen ander de sector en vooral, hij begreep als geen ander de vragen, problemen en twijfels van creatieve geesten. Vandaag nemen we afscheid van Pierre.

Pierre stond 12 jaar lang aan het roer van het VAF. Het lijkt me gepast dat hij een laatste keer de werking van het VAF en de resultaten van 2017 in zijn voorwoord toelicht.

2018 start met een nieuwe beheersovereenkomst, een nieuwe Raad van Bestuur, een nieuwe intendant. Dat we verder bouwen op Pierre zijn werk en de successen uit het verleden is

een evidentie. Een woord van dank ook aan Jeroen Depraetere en de leden van de Raad van Bestuur van wie we afscheid nemen.

En tenslotte, Pierre, het zal niet makkelijk zijn om in je voetsporen te treden, maar ik kan gelukkig terugvallen op je bevoegde VAF-team. Ik zal je erfenis bewaken, alle eer aandoen en verder uitbouwen.

Erwin Provoost  
Directeur-intendant (2018-)





Na 12 jaar aan het roer van het Vlaams Audiovisueel Fonds wil ik graag een korte terugblik met u delen.

12 jaar is de periode waarin mijn opdracht evolueerde van 'crisismanager' voor 18 maanden tot directeur-intendant voor drie jaar. Met de daaropvolgende verlengingen, tot eind 2017. 12 jaar waarbij het VAF, opgericht in 2002, evolueerde van een Filmfonds naar een structuur die ook verantwoordelijk werd voor een Mediafonds (2011), een Gamefonds (2012) en daarnaast nu ook bijdraagt aan de werking van het economisch fonds Screen Flanders (2012).

12 jaar waarin het VAF zich mocht ontwikkelen onder de voogdij van acht ministers over de verschillende fondsen: Bert Anciaux (sp.a), Joke Schauvliege (CD&V), Ingrid Lieten (sp.a), Kris Peeters (CD&V), Pascal Smet (sp.a) en vandaag Philippe Muyters (N-VA), Hilde Crevits (CD&V) en last but not least Sven Gatz (Open VLD).

Tot 2013 focuste de actie van het VAF zich op drie pijlers: Vorming & Onderzoek, Creatie (lees: financiering) en Promotie & Communicatie. Na een integratiebeweging ingegeven door de voogdij werd dit in 2014 uitgebreid naar een nieuwe structuur met zes domeinen: Vorming (nu: Talentontwikkeling), Creatie, Promotie & Communicatie, Verspreiding Filmcultuur (nu: Publiekswerking), Kennisopbouw en, ten slotte, Economische Maatregelen.

Nog enkele persoonlijke sleutelmomenten uit de voorbije periode:

- 2006: aankondiging van *Faits Divers 2* (reeks) door het VAF/Filmfonds en VTM, in samenwerking met Kinopolis Film Distribution.
- 2008: het VAF verhuist naar een markante locatie die het Huis van de Vlaamse Film als naam krijgt.
- 2008: binnen de dotatie van het VAF/Filmfonds is er een bedrag van 10 Mio EUR voor steun aan Creatie, d.w.z. financiering van 'single' producties in alle genres (Animatie, Documentaire, Fictie).
- 2009: "*The Belgian Boom*" (Copenhagen Festival), "*Le Modèle Belge*" of "*Les Flamands osent*" (Ecran total), "*La fierté retrouvée du cinéma flamand*" (Le Monde), "*die jungen flämischen Wilden*" en "*dass die Art des Filmemachens auch international wachsende Beachtung findet*" (Kinozeit).
- 2012: *Rundskop* is genomineerd voor de Oscars.
- 2013: STAP, het financieel steunplan van Telenet voor lokale audiovisuele producties in Vlaanderen, gaat van start. Concreet betekent het een investering van 30 Mio EUR over een periode van vier jaar.
- 2013: het VAF krijgt de Prijs van de Vlaamse Gemeenschap voor Cultuurmanagement voor "de rol die het speelt als onafhankelijke bruggenbouwer tussen de overheid en de audiovisuele sector. [...] Daardoor evolueerde het tot een cruciale katalysator in de audiovisuele sector, waarvoor zowel bij de overheid als in die sector zelf een breed draagvlak groeide." Zo kon de creatieve en ondernemende audiovisuele sector zich sneller verder professionaliseren en een steeds groeiende, zowel artistieke als economische erkenning opbouwen in binnen- en buitenland.
- 2014: de investeringsplicht voor de dienstenverdelers is een feit: jaarlijks ca. 3,5 Mio EUR te investeren in tv-reeksen.
- 2014: *The Broken Circle Breakdown* is genomineerd voor de Oscars.

- 2016: in het vooruitzicht van de drie nieuwe beheersovereenkomsten 2018-2021 en het vastleggen van de inhoudelijke beleidslijnen en de budgettaire context bestelt minister Sven Gatz studies omtrent het VAF/Mediafonds en het VAF/Gamefonds.
- 2015-2017: op basis van de balans 2015 van de VRT voorziet haar nieuwe beheersovereenkomst 2016-2020 om vanaf 2017 1 Mio EUR van haar inkomsten uit commerciële communicatie toe te voegen aan de dotatie van het VAF/Mediafonds (in het jargon: het excedent VRT), op voorwaarde dat deze inkomsten toereikend zijn.
- 2017: zoals gepland wordt in juli de naam van de nieuwe directeur-intendant bekendgemaakt. Onze Raad van Bestuur kiest voor Erwin Provoost, een beslissing die aansluit bij mijn persoonlijke voorkeur.
- 2017: in december keurt de Vlaamse Regering onze drie beheersovereenkomsten goed. De dotatie van het Filmfonds gaat van 17,165 (2017) naar 17,795 Mio waarin steun aan creatie 10,660 Mio bedraagt (een verhoging van amper 6,6% t.o.v. 2008!). De dotatie van het Mediafonds gaat van 4,013 (2017) naar 6,014 Mio (hierbij mag het VRT-excedent (1 Mio) en de bestedingsverplichting (3,5 Mio) worden toegevoegd). De bestedingsverplichting gaat in de praktijk grosso modo rechtstreeks naar de sector. De dotatie van het Gamefonds gaat van 0,73 naar 1,73 Mio EUR.
- 2018: The Guardian schrijft *"Is Belgian [lees: Flemish] drama the new Scandi-noir? [...] Belgium's [lees: Flanders'] fierce independence and creative wackiness is creating thrilling TV."*

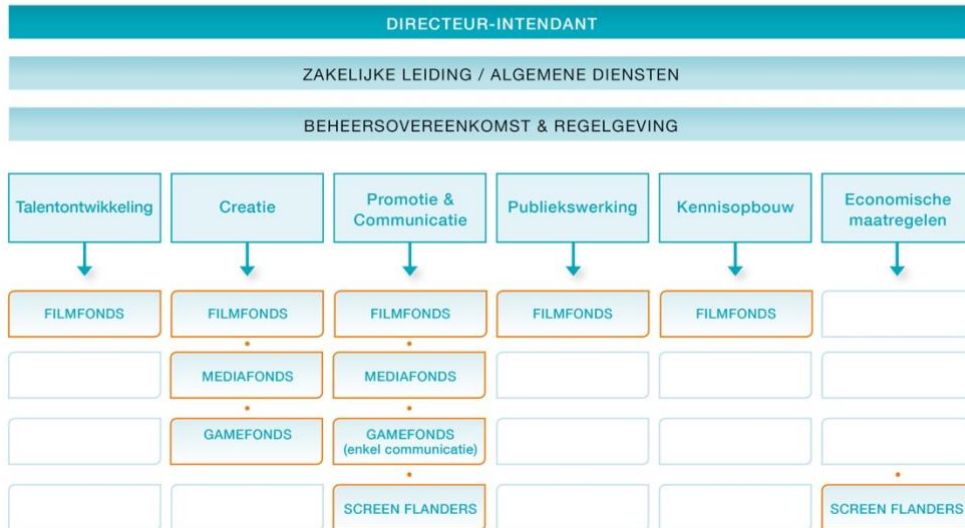
Dergelijke evoluties, beslissingen en resultaten zijn enkel mogelijk omdat de voorgedij, het VAF en de audiovisuele sector er door de jaren heen in geslaagd zijn een positieve verstandhouding en een motiverend samenwerkingsmodel te ontwikkelen, gebaseerd op wederzijds respect en vertrouwen. Mijn persoonlijke dank aan allen die daartoe hebben bijgedragen: voorgedijministers en hun kabinetten en administraties, leden van onze Raad van Bestuur, regeringscommissarissen en in het bijzonder aan het VAF-team dat zelfs in de meest gespannen omstandigheden zijn opdracht hardnekkig, op tijd en stond, met hart en ziel wist te vervullen.

Verder wens ik u een leerrijke ontdekking van dit jaarverslag waarin ons werk van het laatste jaar piekfijn wordt uiteengezet.

Pierre Drouot  
Afscheidnemend directeur-intendant (2005-2017)

# 1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF

VAF



Binnen de globale structuur waren er voor het VAF/Gamefonds tot en met 2017 alleen middelen voor Creatie.



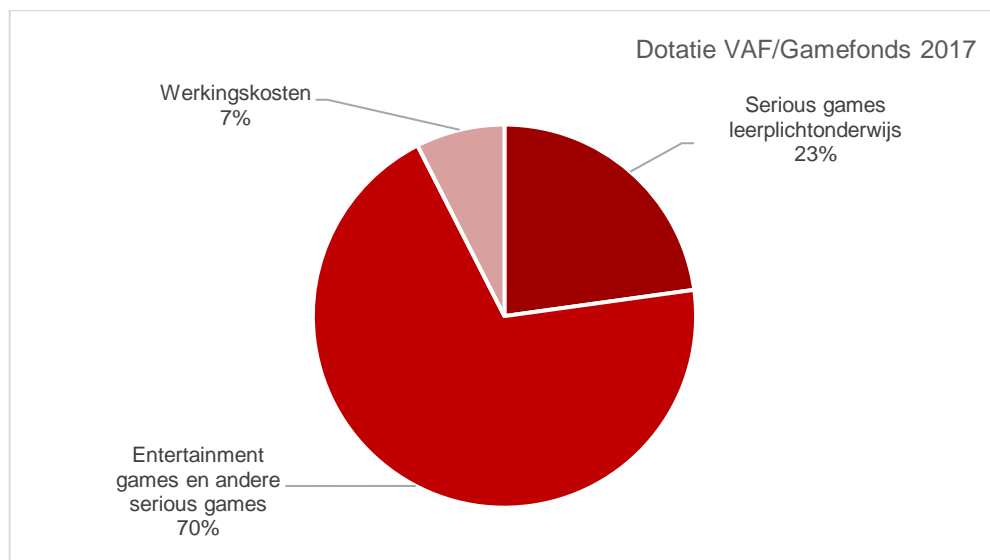
## 2 FINANCIËEL

### 2.1 Dotatie VAF/Gamefonds 2017

De werking 2015-2016 van het Gamefonds werd geregeld via een addendum aan de eerste beheersovereenkomst 2012-2014 van het Gamefonds. Via een nieuw addendum werd de beheersovereenkomst verlengd tot en met 2017. Het budget van 2017 bleef identiek aan dat van 2016: 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
Andere serious games & entertainment games	508.750
<b>SUBTOTAAL STEUN AAN CREATIE</b>	<b>675.250</b>
<b>WERKINGSKOSTEN</b>	<b>54.750</b>
<b>TOTAAL</b>	<b>730.000</b>





## 2.2 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2017

### 2.2.1 Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2017

	<b>budget (EUR)</b>	<b>uitvoering (EUR)</b>
<b>STEUN AAN CREATIE</b>		
Goedkeuringen games leerplichtonderwijs	196.303	185.553
Goedkeuringen entertainment games & andere serious games	510.438	506.434
<b>SUBTOTAAL STEUN AAN CREATIE</b>	<b>706.741</b>	<b>691.987</b>
<b>WERKINGSKOSTEN</b>		
Algemene werkingskosten	54.793	47.339
<b>TOTAAL</b>	<b>761.534</b>	<b>739.326</b>
Dotatie		730.000
Vrijgaves steun aan creatie		26.567
Overdracht budget creatie 2016		4.924
Overige inkomsten werking		43
<b>TOTAAL</b>		<b>761.534</b>

### 2.2.2 Toelichting begrotingsuitvoering 2017

Aan de dotatie 2017 voor leerplicht en de dotatie 2017 voor entertainment en andere serious games werd respectievelijk 3.656 EUR en 22.910 EUR vrijgaves toegevoegd van eerder goedgekeurde projecten die zijn stopgezet of van projecten waarvan de steun niet integraal werd opgenomen. Samen met de overgedragen steun uit 2016 voor een bedrag van 4.924 EUR brengt dit het **beschikbare budget 2017** op respectievelijk 196.303 EUR en 510.438 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 10.750 EUR minder besteed dan het beschikbare budget. Bij entertainment en andere serious games werd dan weer 4.004 EUR minder besteed dan het beschikbare budget. Dit leidt tot een netto overschot van 14.754 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 2017 af met een positief **resultaat** van 22.208 EUR. Samengesteld uit 14.754 EUR overschot op steun aan creatie en 7.454 EUR over aan werkingsmiddelen. Dit resultaat van 20.208 EUR wordt overgeboekt naar de balans als overgedragen resultaat 2017.

## 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 die indruisen tegen de mensenrechten.

#### 3.1.2 Welk 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 bijvoorbeeld 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, indien 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 mee gedeeld. 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 2015-2017 waren de beoordelingscommissies als volgt samengesteld:

<b>games voor het leerplichtonderwijs</b>	<b>entertainment games en andere serious games</b>	<b>beide commissies</b>
<b>effectieve leden</b>	<b>effectieve leden</b>	<b>plaatsvervangers</b>
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 2017 werden goedgekeurd op basis van adviezen door de beoordelingscommissies.

### 3.2.1 Projecten met coaching in 2017

titel	ontwikkelaar	game designer	technical director	coach	soort coaching
<b>ENTERTAINMENT GAMES</b>					
<i>Flotsam</i>	Pajama Llama Games	Juda-Ben Gordier, Stan Loiseaux, Davy Van Verdegem	Davy Van Verdegem	Olivier Lhermite	productie
<b>LEERPLICHT GAMES</b>					
<i>Critical Observation</i>	Jet Pointer	Wim Wouters, Peter Van Goethem, Jeroen Verschuren	Jeroen Verschuren	Wim Hanot	preproductie

### 3.2.2 Toegekende steun

#### 3.2.2.1 Commissie 1: leerplichtonderwijs

titel	ontwikkelaar	game designer	technical director	bedrag (EUR) <sup>1</sup>
<b>PREPRODUCTIESTEUN</b>				
<i>Critical Observation</i>	Jet Pointer	Wim Wouters, Peter Van Goethem, Jeroen Verschuren	Jeroen Verschuren	13.125
<i>Critical Update 2</i>	JES	Lennert Mottar, Bram Allegaert	Bram Allegaert	36.688
<i>Taalheld</i>	Linguineo BVBA	Steffen Luypaert, Maryia Hurkova	Steffen Luypaert	50.740
<b>TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN</b>				<b>100.553</b>
<b>PRODUCTIESTEUN</b>				
<i>ViKiD</i>	Strongly Typed Solutions bvba	Peter Verswyvelen, Olivier Wymeersch, Vincent Aernout	Peter Verswyvelen	85.000
<b>TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN</b>				<b>85.000</b>
<b>TOTAAL</b>				<b>185.553</b>

<sup>1</sup> Exclusief reeds toegekende steun

### 3.2.2.2 Commissie 2: entertainment en andere serious games

titel	ontwikkelaar	game designer	technical director	bedrag (EUR) <sup>2</sup>
<b>PREPRODUCTIESTEUN</b>				
<i>A World Gone Dark</i>	Media Makers	Arjen de Hoon, Maarten Bijmens	Arjen de Hoon	15.000
<i>Bulb</i>	Curious Cats	Jill Vanparys, Michele Vanparys	Jill Vanparys	65.000
<i>Corax</i>	Everstory Productions	Davy Penasse	Maarten De Meyer	30.000
<i>Liftoff Academy</i>	LuGus Studios	Kevin Haelterman, Tom Lissens, Tom Schaessens, Chiel Cauberghe, Jan Discart, Sam Agten, Kasper Adriaensen	Tom Schaessens	50.000
<i>Stitchy 2</i>	Polygoat BVBA	Robin Gielis	Frederik Smolders	30.000
<i>Virtual Rescue Force (VR)</i>	LuGus Studios, Kasper Adriaensen	Tom Lissens	Tom Schaessens	56.500
<b>TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN</b>				<b>246.500</b>
<b>PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN</b>				
<i>Panoptic</i>	Team Panoptes, Bastien Gorissen, Jan Tuts, Pauline Marlière, Thomas Stassin	Bastien Gorissen, Jan Tuts, Pauline Marlière, Thomas Stassin, Thomas Van Bouwel	Thomas Stassin	70.000
<b>TOTAAL PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN</b>				<b>70.000</b>
<b>PRODUCTIESTEUN</b>				
<i>Antigraviator</i>	Cybernetic Walrus, Mike Coeck	Mike Coeck, Pieter D'hont	Pieter D'hont	60.000
<i>Winter</i>	Happy Volcano	Jeroen Janssen, David Prinsmel, Peter Maasen, Joost Vandcasteele	Peter Maasen	85.000
<b>TOTAAL PRODUCTIESTEUN</b>				<b>145.000</b>
<b>TOTAAL</b>				<b>461.500</b>

<sup>2</sup> Exclusief reeds toegekende steun

### 3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

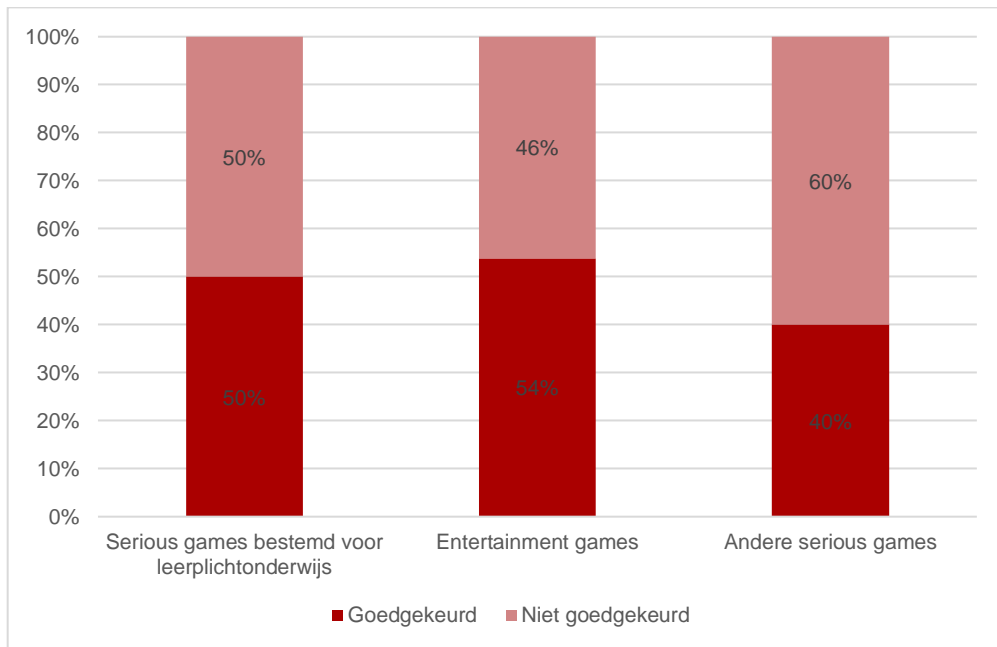
#### 3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2017

		goedgekeurd	afgewezen	onontvankelijk <sup>3</sup>	teruggetrokken	totaal
<b>serious games bestemd voor leerplicht-onderwijs</b>	preproductiesteun	3	3			6
	preproductiesteun + productiesteun					
	productiesteun	1	1			2
<b>TOTAAL</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>
<b>entertainment games</b>	preproductiesteun	4	1			5
	preproductiesteun + productiesteun	1	3			4
	productiesteun	2	1		1	4
<b>TOTAAL</b>		<b>7</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>13</b>
<b>andere serious games</b>	preproductiesteun	2	2			4
	preproductiesteun + productiesteun					
	productiesteun		1			1
<b>TOTAAL</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>
<b>ALGEMEEN TOTAAL</b>		<b>13</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>26</b>

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

### 3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/niet goedgekeurd per categorie

Aantal aanvragen in 2017: totaal 26, waarvan 13 goedgekeurd, 12 afgewezen, 1 teruggetrokken.







## 4 INTERNE ORGANISATIE

### 4.1 Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam in 2017 één keer samen, op 27 maart.

ledenlijst	
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 12 keer samen.

bestuurders
Jeroen Depraetere (voorzitter)
Anton Maertens (secretaris)
Anne Chapelle
Greet Claes
Paul Michel
Caroline Pauwels
Bert Schreurs
Johan Swinnen
Claire Tillekaerts

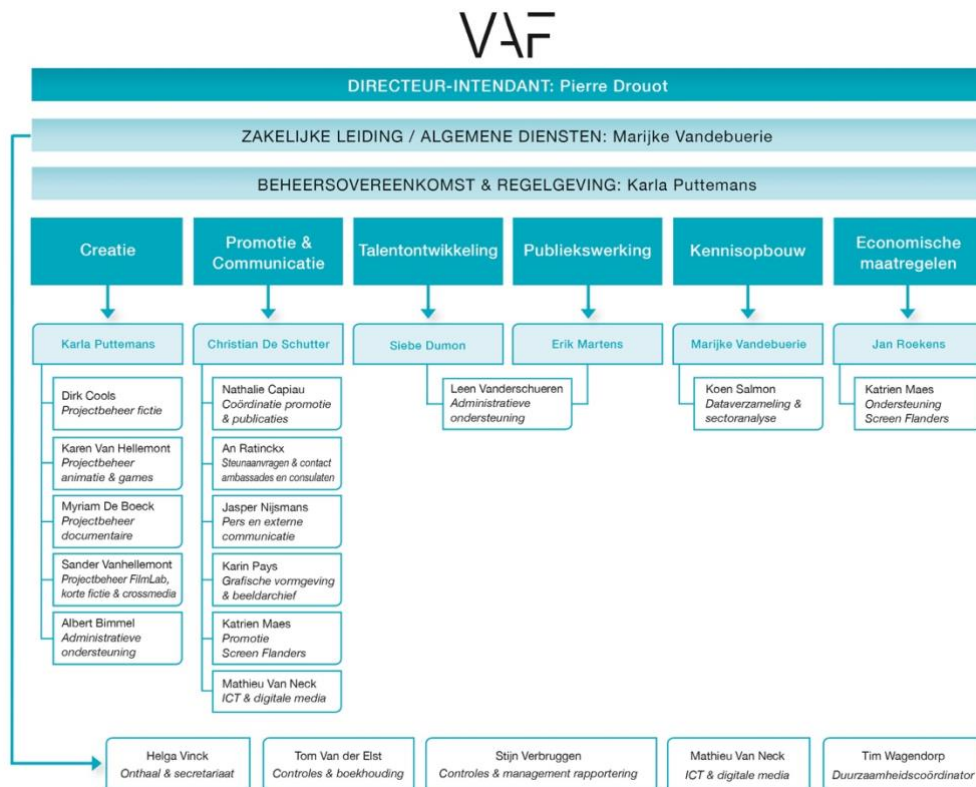
De vergoeding van de bestuurders werd op de Algemene Vergadering van 27 maart 2017 als volgt herbevestigd: de bestuurders ontvangen per vergadering 125 EUR presentiegeld en een onkostenvergoeding van 125 EUR per vergadermaand (indien ze die maand aanwezig waren).

### 4.3 De regeringscommissaris

Een regeringscommissaris is de afgevaardigde van de bevoegde Vlaamse minister(s). Hij of zij houdt toezicht over het door het Fonds gevoerde beleid, zowel inhoudelijk als financieel. Met die opdracht woont hij of zij de bijeenkomsten van de Raad van Bestuur en de Algemene Vergadering bij. De manier waarop hij of 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 eind december 2017)



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

Naast de transversale diensten waren 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, was Karen Van Hellemont het aanspreekpunt voor de gamesector en de commissieleden.

## 5 BESPREKING

Met 29 aanvragen in 2017 zitten we ongeveer op het peil van de voorbije jaren. Ongeveer de helft kon worden 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.

Nu wordt het tijd om deze veelbelovende groeisector – die vandaag nog in zijn kinderschoenen staat – meer ruimte te geven en de omkadering te verfijnen. Bij de Vlaamse overheid zat men dan ook niet stil. Een uitgebreide studie bracht het bestaande beleid en de lacunes daarin in kaart<sup>4</sup>. Buitenlandse voorbeelden werden bestudeerd en aanbevelingen geformuleerd. Omdat sommige bevindingen over het VAF/Gamefonds nogal kort door de bocht waren, formuleerden we een reactie, die als bijlage in dit jaarverslag wordt opgenomen.

In de nieuwe beheersovereenkomst van het VAF/Gamefonds (2018-2021), die ingaat van zodra het steunmechanisme door de Europese Commissie is goedgekeurd, worden dan ook tal van verbeteringen en uitbreidingen voorzien. Zo stijgt het maximumbedrag creatiesteun per project naar 250.000 EUR, komen er promotiepremies en is er ruimte voor extra ondersteuningsinitiatieven voor de professionalisering van de sector. De de-minimisregeling wordt afgeschaft.

Zeker even belangrijk is dat de verhoging van de dotatie van 730.000 EUR naar 1.730.000 EUR het mogelijk heeft gemaakt om een voltijdse gamecoördinator in dienst te nemen. Vanaf nu is Youri Loedts met veel enthousiasme, kennis van zaken en voor 100% aan het Gamefonds verbonden en klaar om onze ontwikkelaars te informeren, hun aanvragen te behandelen, samenwerkingen op te zetten en zelf initiatieven te ontwikkelen voor de sector. Karen Van Hellemont zal de overgangsfase tijdelijk begeleiden en wordt vanaf nu ingezet voor de opstart van het InnovatieLab binnen het Film- en Mediafonds, naast haar taken als projectbeheerder animatie. Dank aan Karen, zonder wiens inzet en beschikbaarheid – ondanks haar vele andere taken – de sector niet zou staan waar hij nu staat.

Volgend jaar ligt er gegarandeerd een verslag vol nieuwe en boeiende informatie over het nieuwe hoofdstuk dat inmiddels voor de gamesector is ingezet.

---

<sup>4</sup> [cjsm.be/media/onderzoek-en-publicaties/doorlichting-van-het-vlaamse-gamebeleid](https://cjsm.be/media/onderzoek-en-publicaties/doorlichting-van-het-vlaamse-gamebeleid)



## 6 BIJLAGEN

### 6.1 Reactie van het VAF/Gamefonds op de doorlichting van het Vlaamse Gamebeleid

#### 6.1.1 Inleiding

Het VAF heeft kennis genomen van de Doorlichting van het Vlaamse Gamebeleid dd. 30.09.2016<sup>5</sup>.

Deze doorlichting geeft een goed beeld van de huidige stand van zaken, zowel van de sector zelf als van de diverse beleidsinstrumenten. Buitenlandse voorbeelden kunnen – hoewel iedere context anders is – voor inspiratie zorgen. Ook de aanbevelingen hebben we in afwachting van oriënteringen die de minister(s) verkiezen, alvast doorgenomen. Wij danken de onderzoekers dan ook voor deze interessante studie.

In een volgende fase zal duidelijk moeten worden waar het Beleid naartoe wil en hoe wij onze rol hierin kunnen opnemen. Op de concrete punten die in het rapport over onze eigen werking gaan, zouden we echter nu reeds willen reageren.

Het VAF is verheugd dat zijn werking, belang voor de sector en positie binnen het veld positief worden onthaald. Met 0,4 + 0,2 VTE's die concreet zijn gewijd aan resp. het projectbeheer en de controles voor het Gamefonds (weliswaar beperkt ondersteund door een aantal collega's die voor het Film- en Mediafonds werken), is dit een mooi resultaat.

Ons aanvoelen bij het lezen van bepaalde meningen (die soms ook hebben geleid tot bepaalde aanbevelingen), is dat het redelijk beperkte aantal bevraagde game ontwikkelaars hier en daar heeft geleid tot ongenueanceerde of niet gecontextualiseerde conclusies.

Uit het rapport leiden wij af dat, binnen de lijst van bevraagden op pag. 19, 7 reële VAF-aanvragers werden geïnterviewd – waarbij er 2 van de 7 slechts éénmaal indienden onder dewelke 1 aanvraag dateert van bijna 5 jaar geleden. Ter info: tussen de start van het Gamefonds en de periode van de bevraging door het onderzoeksteam werden ca 80 verschillende aanvragers door het fonds bediend.

Uit de presentatie van de Doorlichting aan onze Raad van Bestuur op 6 maart jongstleden hebben we begrepen dat de onderzoekers de meningen van de ondervraagden niet systematisch achteraf hebben gecheckt op hun correctheid, waardoor er eerder sprake is van 'perceptie' dan van feiten. In wat volgt nemen wij dan ook de gelegenheid te baat om één en ander beter te duiden en uit te leggen vanuit het perspectief van het VAF.

#### 6.1.2 Doelstellingen

Er wordt in het rapport gewezen op onduidelijkheid m.b.t. onze doelstellingen. Dit heeft mogelijk te maken met het feit dat de doelstellingen bij de opstart ruim en redelijk algemeen in de beheersovereenkomst werden gedefinieerd omdat het beleid toen nog in zijn kinderschoenen stond.

---

<sup>5</sup> [cjsm.be/media/onderzoek-en-publicaties/doorlichting-van-het-vlaamse-gamebeleid](http://cjsm.be/media/onderzoek-en-publicaties/doorlichting-van-het-vlaamse-gamebeleid)

Tot nog toe zijn deze te lezen in de beheersovereenkomst van het VAF/Gamefonds én in onze prioriteitennota voor de selectie van gameprojecten, die beide op de website staan maar mogelijk weinig door aanvragers worden gelezen. De algemene uitleg over wat het VAF/Gamefonds concreet doet staat prominent maar summier op de website beschreven (zie onder in cursief).

*Algemene info op de website:*

*Het VAF/Gamefonds valt onder de bevoegdheid van de ministers van Media en Onderwijs. Het VAF/Gamefonds heeft als opdracht om de ontwikkeling van games in Vlaanderen te stimuleren via financiële steun aan projecten. Zowel entertainmentgames als serious games komen in aanmerking voor steun, met een bijkomend accent op games voor het leerplichtonderwijs (game based learning in de lagere en middelbare school). Waar nodig kan het VAF/Gamefonds ook coaching voorzien.*

*De opdracht, doelstellingen, krachtlijnen en financiële contouren van het VAF/Gamefonds zijn vastgelegd in de beheersovereenkomst met de Vlaamse Regering.*

De procedures staan uiteraard wel in detail beschreven. Ontwikkelaars die zich tot het VAF wenden lijken volgens onze ervaring redelijk goed te weten wat ze kunnen verwachten, nl. financiële ondersteuning van hun game. Ze denken zelden in termen van abstracte doelstellingen.

### 6.1.3 Middelen

Uit de doorlichting stellen we vast dat de maximum toe te kennen bedragen van het VAF/Gamefonds niet sterk afwijken van wat in andere landen aan subsidies wordt verleend (max. € 150.000 bij het VAF). Het feit dat het effectief verlenen van deze maxima tot gevolg zou hebben dat slechts weinig games kunnen worden gesteund, is een belangrijker aandachtspunt (jaardotatie: € 730.000). Tegelijkertijd vermoeden wij samen met de onderzoekers dat aanvragers minder vragen dan wat hun game eigenlijk nodig heeft, om hun slaagkansen te verhogen. Dit blijkt ook uit de cijfers.

Het is duidelijk dat het VAF/Gamefonds met de huidige middelen niet alles kan waarmaken. Bij de opstart van het fonds werd geopteerd voor de meest ruime waaier aan te ondersteunen games (en enkel steun voor de creatie van de game zelf). Verder verwacht de sector volgens de doorlichting niet enkel een steun in de rug om ervaring op te doen, eigen IP op te bouwen, etc. maar ook de nodige financiële middelen om marktgerichte games te financieren. Dit is niet mogelijk met een dotatie van € 730.000. Ofwel moet deze dotatie verhogen, ofwel moeten er duidelijkere keuzes komen waar de Vlaamse overheid wil op inzetten. Er is voor de toekomst nood aan bepaalde realistische krijtlijnen die voor alle partijen duidelijk zijn.

In de marge: het VAF/Gamefonds is voorstander van een fiscale maatregel als aanvullende financieringsbron voor de gamesector. Dit zou een beter investeringsklimaat brengen, en meer marktgerichte en kwalitatieve games (waarvan sommige met hogere budgetten) van substantiële financiering kunnen voorzien.

### 6.1.4 De procedures etc.

Men juicht toe dat het VAF in de loop der jaren is blijven sleutelen aan zijn procedures, met als doel deze beter af te stemmen op de specificiteit van de gamesector. Deze oefening loopt tot op heden door. In november 2016 werden de procedures nogmaals doorgenomen met een afgevaardigde van FLEGA (zelf ontwikkelaar) waaruit opnieuw een aantal aanpassingen resulteren.

Met de bewering dat het aanmaken van een VAF-aanvraag een maand full time in beslag neemt, zijn wij het echter oneens. Men schijnt geen onderscheid te maken tussen wat een ontwikkelaar sowieso doet (zijn job is een game ontwikkelen) en wat het VAF aan bijkomende informatie vraagt. Ter verduidelijking: de core business van een professioneel werkende ontwikkelaar is een game maken met al wat hierbij komt kijken. Hij denkt na over de game die hij wil ontwikkelen: het concept, de gameplay, de grafische look, de gametechnologie, het platform, het doelpubliek, het terugverdieneffect, de financiering, de budgettering, de mogelijke partners, de marketing, ... Deze elementen worden m.a.w. niet speciaal 'voor het VAF' gemaakt. Dat het VAF in aanzet naar al deze aspecten polst om het project te kunnen beoordelen, is zijn taak en verantwoordelijkheid. Uiteraard moet er door aanvragers wel tijd genomen om hiervan een coherent, verzorgd en goed gemotiveerd dossier te maken. Een evidentie voor wie meent aanspraak te kunnen maken op publiek geld en ook essentieel om andere financiers aan boord te krijgen. De vragen die het VAF doorheen de aanvraagprocedure stelt, werken in zekere zin ook pedagogisch. Minder ervaren aanvragers worden ertoe aangezet om over al deze aspecten grondig voor zichzelf na te denken.

Dat een ontwikkelaar aan het VAF/Gamefonds een pro rata bedrag moet terugbetalen klopt, voor zover er reëel winst wordt gemaakt en na aftrek van een aantal kosten die eerst worden gerecupereerd. Bij ontwikkelaars zijn dat meestal de participaties van de ontwikkelaar en zijn medewerkers zelf. In de praktijk vloeit er dus niet veel terug. Wij relativeren dan ook de opmerking als zou men al het geld dat men ontvangt moeten teruggeven als de game succesvol is.

### 6.1.5 De commissies, de beoordeling, de feedback

Zolang er selectiesystemen bestaan, waarbij projecten afvallen, zolang bestaat de frustratie bij de afvallers over de z.g. incompetentie en subjectiviteit van de commissieleden bij de **beoordeling**. Dit is niet nieuw en in wezen onoplosbaar. Ieder selectiesysteem, dat bovendien werkt met beperkte middelen, is een afvallingskoers. Wel waakt het VAF uiteraard over de correcte gang van zaken, zowel bij de samenstelling van de commissies, als bij het aanwijzen van rapporteurs en bij de bespreking van de projecten.

De **commissies** worden samengesteld door het VAF, waarbij in ruime mate wordt rekening gehouden met voorstellen die ons bereiken via de beroepsvereniging FLEGA. Om de 2 jaar wordt aan FLEGA gevraagd om personen voor te stellen. Wij zoeken daarbij deskundigen met diverse achtergronden.

Dat er slechts een minderheid aan game-ontwikkelaars in de commissies zetelt, heeft te maken met het feit dat het VAF belangenvermenging probeert te vermijden, zoals het dat ook doet in het Filmfonds en Mediafonds. Voor concrete knowhow over de game ontwikkeling wordt dan eerder gerekend op buitenlandse deskundigen en/of personen die niet meer actief zijn als ontwikkelaar. 9 van de 24 leden beantwoorden aan dit profiel.

Dat er journalisten en academici zetelen, is geen nadeel. Het feit dat een game professioneel is ontwikkeld is een basisvereiste. De gehele demarche van de aanvrager beoordelen binnen een ruimere context is op zijn minst even belangrijk (vragen als: wat is er op de markt, wat maakt deze game uniek, sluit deze game aan op zijn doelpubliek, wat zijn b.v. onderwijsdoelstellingen en inzichten over het inzetten van games in het onderwijs, is er nagedacht over de zakelijke kant, ...?). Ook de moeilijke zoektocht naar vrouwelijke commissieleden doet ons in academische middens rekruteren. De game sector zelf is helaas nog steeds een erg mannelijke sector.

Kortom, de gecombineerde knowhow in de commissies werkt en leidt tot weloverwogen beoordelingen en keuzes binnen de beschikbare financiële middelen. De commissies aanvullen met meer game developers kan een aandachtspunt zijn bij de hernieuwing van de mandaten, voor zover dit developers betreft die zelf geen steun aanvragen. De huidige groep van 24 commissieleden (2 x 6 vaste leden en een pool van 12 plaatsvervangers) nog verder uitbreiden – voor 2 vergaderingen per jaar per commissie - lijkt ons onverantwoord. Ook in de andere VAF-commissies is dit een normaal aantal.



De **feedback** die de commissie geeft, kan geen pasklaar 'recept' zijn om een project te verbeteren, waarbij de aanvrager die dit recept volgt verzekerd wordt van toekomstige steun. De verwachtingen van bepaalde aanvragers zijn wat dit betreft niet realistisch. De feedback die de aanvrager krijgt van de commissie – verwerkt in een commissieverslag en ook mondeling gebriefd door de rapporteur - is de combinatie van individuele reacties op wat voorligt. Het verslag aan de aanvrager bevat soms niet-bindende suggesties ter verbetering.

De eerste bedoeling van de feedback is om uit te leggen waarom een aanvraag al dan niet wordt gehonoreerd. Het is aan de aanvrager om hier op een wel doordachte manier mee om te gaan; er zijn geen mirakeloplossingen en niet alles wat er in het verslag staat is eenduidig en concreet bruikbaar. Ook een verbeterd project kan in een volgende ronde afvallen wegens concurrentie met interessantere projecten. Ook in onze prioriteitennota wordt aangegeven wat men hiervan kan verwachten.

Met de huidige middelen, mankracht, tijd en knowhow is dit systeem het verste dat het VAF hierin kan gaan. Wil men een meer doorgedreven feedbackformule, dan komt men in feite uit bij een systeem van doorgedreven **coaching**. Binnen het Film- en Mediafonds biedt het VAF geregeld coaching aan, na goedkeuring van een aanvraag met potentieel. Wij vinden dit een belangrijke rol voor het VAF, naast het verlenen van financiële steun. Dit is een optie waar het VAF ook bij het Gamefonds voor open staat mits te beschikken over meer middelen, mankracht, tijd en knowhow (zie hoger). De coaching die in de huidige omstandigheden kan worden aangeboden is eerder sporadisch en beperkt. We bevestigen hierbij de vaststelling van Flanders DC dat er momenteel nog maar weinig experts in Vlaanderen zijn, die hiervoor zouden kunnen ingeschakeld worden. Dit is in de praktijk dus geen sinecure.

**Praktische begeleiding bij het indienen van een dossier** daarentegen gebeurt permanent door de projectbeheerder (het gaat dan specifiek over hoe de aanvraagmodule moet worden doorlopen en het geven van uitleg bij bepaalde vragen). Dit is een zeer intensieve bezigheid.

**Hoe een aantrekkelijk dossier schrijven** maakte echter reeds het voorwerp uit van een infosessie die het VAF samen met FLEGA belegde. Ook **het concreet indienen van een eerste aanvraag** en de feedback hierop is een zeer goede leerschool in de praktijk die snel tot vorderingen leidt. Het niveau van de dossiers is dan ook merkkelijk gestegen sinds het begin van het VAF/Gamefonds. Personen bij de aanmaak van hun eerste aanvraag **inhoudelijk** laten **coachen** is niet aangewezen omdat het VAF dan rechter en partij zou zijn en dit kan bij aanvragers de impliciete verwachting creëren dat ze dan ook zullen ondersteund worden.

## 6.1.6 Conclusie

Het lijkt ons noodzakelijk om dit antwoord van het VAF onlosmakelijk te communiceren samen met de Doorlichting. Wij willen dan ook vragen om zowel in de online-communicatie als bij het bezorgen van deze studie aan derden (politiek, parlement, overlegorganen, pers, enz.) deze tekst van het VAF mee te geven.

*Namens de Raad van Bestuur en het management van het VAF  
27 maart 2017*

## 6.2 Overzicht traject ondersteunde games

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

### 6.2.1 Entertainmentgames

#### ON A ROLL



Ontwikkelaar: Creative Concepts  
Categorie : Entertainment  
Releasedatum: 31/8/2017  
Platform: PC (Steam)  
Doelgroep: Sportsimfanaten  
Verkoopprijs: 20 EUR  
Verkoop in units: 2.677 (31/12/2017)  
Verkoop in euro: 22.024 EUR  
Gemiddelde reviewscore: 70%  
Website: [www.onarollthegame.com](http://www.onarollthegame.com)

#### ANTIGRAVIATOR



Ontwikkelaar: Cybernetic Walrus  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: Lente 2018  
Platform: PC, PS4, Xbox One  
Doelgroep: Racegamers  
Verkoopprijs: 22,99 EUR  
Awards/nominaties: Nominatie Unity Awards 2017, Nominatie 2018 SXSW Gamer's Voice Award, Nominatie Indie Garden Assembly Showcase  
Website: [www.antigraviator.com](http://www.antigraviator.com)

#### THE ALMOST GONE (VOORHEEN: WINTER)



Ontwikkelaar: Happy Volcano  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: TBD  
Platform: PC  
Doelgroep: Hardcore gamers  
Awards/nominaties: Big Indie Awards (3rd), PC Indie Pitch (1st), Big Indie Pitch (2nd), Belgian Game Awards (Best Mobile Game)  
Website: [www.thealmostgone.com](http://www.thealmostgone.com)

## INSIDE PETE



Ontwikkelaar: Sector 32  
Categorie: Actie, strategie  
Releasedatum: 15/11/2017  
Platform: iOS, Android  
Doelgroep: Adolescenten  
Verkoopprijs : 1,99 euro (+ in-app purchases)  
Verkoop in units: 90 (1/3/2018)  
Verkoop in euro: 276 EUR  
Website: [www.insidepete.com](http://www.insidepete.com)

## SWITCH



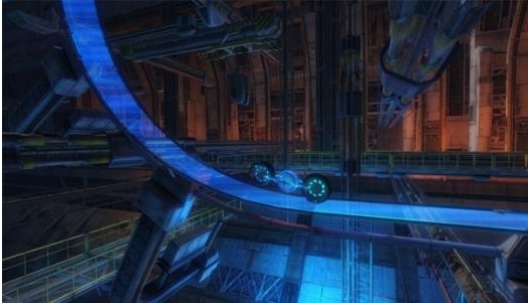
Ontwikkelaar: Triangle Factory  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: 2017  
Platform: iOS, Android  
Doelgroep: Fans van de gelijknamige tv-quiz  
Verkoopprijs: Gratis (in-app purchases)  
Verkoop in units: +500.000 downloads op Belgische markt (12% Vlaamse smartphonegebruikers)  
Verkoop in euro: 707 EUR advertentie-inkomsten per dag  
Website: [www.een.be/switch](http://www.een.be/switch)

## QUIZWITZ



Ontwikkelaar: CatLab Interactive  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: 1/1/2016  
Platform: Browser  
Doelgroep: Quizzers  
Verkoopprijs: Vrije bijdrage  
Verkoop in units: 10.414 registraties (1/1/2018)  
Website: [www.quizwitz.com](http://www.quizwitz.com)  
Gebruikt door *De strafste student* (Knack), *Sport/voetbal quiz* (Roularta) en Marvel-stand op FACTS en Gameforce (Disney)

## REVOLVE



Ontwikkelaar: Rusty Bolt  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: 14/2/2017  
Platform: PC, OS X (Steam)  
Doelgroep: Indie gamers  
Verkoopprijs: 9,99 EUR  
Verkoop in units: 2.894 (6/3/2018)  
Website: [www.revolvegame.com](http://www.revolvegame.com)

## SUNSET



Ontwikkelaar: Tale of Tales  
Categorie: Artistieke game  
Releasedatum: 21/5/2015  
Platform: Windows, OS X, Linux  
Doelgroep: Kunstminnende gamers  
Verkoopprijs: 16,19 EUR  
Verkoop in units: 1.235 (12/3/2018)  
Verkoop in euro: 6.838 EUR  
Gemiddelde reviewscore: 66%  
Website: [www.tale-of-tales.com/sunset](http://www.tale-of-tales.com/sunset)

## THE HOUSE OF MAGIC



Ontwikkelaar: nWave Picture NV  
Categorie: Entertainment  
Releasedatum: 16/10/2013  
Platform: iOS, Android, Windows  
Doelgroep: Hardcore gamers  
Verkoopprijs: Gratis (in-app purchases)  
Verkoop in units: 871.757 (12/3/2018)  
Website: [www.nwave.com/films/the-house-of-magic-2d3d](http://www.nwave.com/films/the-house-of-magic-2d3d)

## 6.2.2 Serious games

### LEZERGAME



Ontwikkelaar: Sensotec

Categorie: Educatieve games

Releasedatum: 1/2/2017

Platform: iOS, Android, Windows

Doelgroep: Startende lezers (met problemen)

Verkoopprijs: Gratis (in-app purchases),  
globale prijzen voor scholen, logopedisten ...

Verkoop in euro: 5.715 EUR (2017)

Website: [www.home.sensotec.be/lezergame](http://www.home.sensotec.be/lezergame)



VLAAMS  
AUDIOVISUEEL  
FONDS

Huis van de Vlaamse Film | Bischoffsheimlaan 38 | 1000 Brussel  
T 02 226 0630 | [info@vaf.be](mailto:info@vaf.be) | [vaf.be](http://vaf.be)

---

UITGEGEVEN DOOR HET VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS VZW  
MET DE STEUN VAN DE VLAAMSE MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL  
EN DE VLAAMSE MINISTER VAN ONDERWIJS