

DOFINANSOWANIE DEVELOPMENTU EUROPEJSKICH GIER VIDEO

F.A.Q. – Najczęściej zadawane pytania

Wezwanie do składania wniosków EACEA/24/2017

Termin składania wniosków: 8.03.2018

Niniejszy dokument ma na celu przedstawienie przydatnych informacji wnioskodawcom. Nie zastępuje on, ani nie unieważnia, kryteriów i wszelkich innych warunków zawartych w zawiadomieniu o wezwaniu do składania wniosków lub w wytycznych dostępnych pod adresem: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2018_en.

Odnosi się on jedynie do wezwania do składania wniosków jak wskazano powyżej.

Lista pytań

1. KWALIFIKOWALNOŚĆ	3
KWALIFIKUJĄCY SIĘ WNIOSKODAWCY	3
Czy nowo powstała firma kwalifikuje się do dofinansowania?	3
Mój projekt został wybrany w ramach poprzedniego wezwania do składania wniosków. Czy moja firma może aplikować w ramach aktualnego wezwania do składania wniosków?	3
Czy można aplikować z kilkoma projektami w ramach jednego wezwania do składania wniosków?.....	3
Mój projekt został odrzucony w ramach poprzedniego wezwania do składania wniosków. Czy mogę aplikować ponownie z tym samym projektem?	3
Jakie rodzaje działalności kwalifikują się do poświadczenia, że moja firma jest firmą produkującą gry video?	3
KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA	4
Moja firma kierowała całym developmentem naszej poprzedniej gry, ale była podwykonawcą innego studia. Czy gra ta kwalifikuje się jako niedawny sukces?	4
Moja poprzednia gra video miała premierę przed 1.01.2015, ale nadal jest dostępna na Steam. Czy kwalifikuje się jako niedawny sukces?	4
Moja poprzednia gra otrzymała dofinansowanie w 2014 r. Została wyprodukowana i była komercyjnie dystrybuowana między 1.01.2015 i datą złożenia wniosku. Czy mogę przedstawić ją jako niedawny sukces?	4

Moja poprzednia gra video była komercyjnie dystrybuowana w Early Access (wczesny dostęp) na Steam w okresie referencyjnym. Czy kwalifikuje się jako niedawny sukces?	
Czy gry dostępne za darmo (tzw. free-to-play lub freemium) kwalifikują się jako dystrybucja komercyjna?	4
Czy kwalifikują się gry video opierające się na lokalizacji użytkownika?	4
Czy projektami kwalifikującymi się są sequele/prequele?	5
Czy do projektów kwalifikujących zalicza się zawartość do pobrania (DLC)/pakiety rozszerzenia gier?	5
Czy kwalifikują się projekty rzeczywistości wirtualnej/rzeczywistości rozszerzonej/rzeczywistości mieszanej (VR/AR?MR)?	5
Posiadam fantastyczną, w dużym stopniu fabularną grę sportową. Czy będzie się kwalifikować?	5
Gdzie znajdują się definicje rodzajów projektów, które się nie kwalifikują?	5
Rozpoczęcie etapu produkcji zaplanowane jest za 4 miesiące. Czy warto ubiegać się o dofinansowanie?	6
W ramach projektu mam już prototyp nadający się do gry. Czy warto ubiegać się o dofinansowanie?	6
Czy MEDIA sprawdzi datę rozpoczęcia produkcji zgłoszonego projektu i w jaki sposób?	7
Scenarzysta/twórca projektu jest zatrudniony w firmie wnioskującej. Nie zawarto umowy własności jako takiej, ponieważ wszystko co scenarzysta tworzy w godzinach pracy należy do firmy. Co powinniśmy zrobić?	7
Czy etap testowania/usuwania błędów zalicza się do fazy developmentu?	7
2. PUNKTY DODATKOWE	7
Moja gra video przeznaczona jest dla dzieci od 6 do 16 lat. Czy otrzymam dodatkowe punkty za adresowanie jej do młodych odbiorców?	7
3. RÓŻNE	7
Czy w mojej aplikacji mogę umieścić zewnętrzny link do innych projektów graficznych lub materiałów video/audio?	7
Co to jest kamień milowy?	8
Co to jest schemat blokowy?	8
Jakie urządzenia uważa się za urządzenia przenośne?	8
Co oznacza CET/CEST?	8
4. BUDŻET I FINANSOWANIE	8
Gdzie w budżecie powinno się wpisać koszty związane z nabyciem praw do używania nazwy, miejsca lub marki?	8

W budżecie widnieje rubryka „Obsada i ekipa techniczna”. Jednak nie ma ona sensu w przypadku mojego projektu gry video. Co powinienem zrobić?	8
Gdzie w budżecie powinno się wpisać koszty amortyzacji sprzętu?	8
Czy koszty oprogramowania komputerowego/licencji na oprogramowanie to koszty kwalifikowalne? (jeśli tak, to gdzie powinno się je umieścić w budżecie?)	8
Gdzie w budżecie powinno się wpisać czynsz za biuro?	8
Czy kopie figurek używanych w marketingu gry video kwalifikują się jako koszty?.....	8
Muszę przygotować budżet w euro, ale moja firma mieści się poza strefą euro. Jaki powinienem zastosować kurs wymiany?	9
Złożyłem już wniosek o dofinansowanie gry video. Jednak w międzyczasie otrzymałem pozytywną odpowiedź z krajowego/regionalnego programu finansowania. Czy powinienem poinformować o tym Agencję?	9

1. KWALIFIKOWALNOŚĆ

KWALIFIKUJĄCY SIĘ WNIOSKODAWCY

Czy nowo powstała firma kwalifikuje się do dofinansowania?

Nie, niniejsze wezwanie do składania wniosków jest otwarte dla europejskich firm produkujących gry video, które zostały legalnie założone (co potwierdzają dokumenty uzupełniające) co najmniej 12 miesięcy przed datą złożenia wniosku i mogą przedstawić udokumentowany niedawny sukces.

Mój projekt został wybrany w ramach poprzedniego wezwania do składania wniosków. Czy moja firma może zgłosić inny projekt w ramach aktualnego wezwania do składania wniosków?

Tak, firma może aplikować w ramach aktualnego wezwania do składania wniosków. Jednakże musi aplikować z innym projektem. Podwójne finansowanie dla tego samego projektu nie jest możliwe.

Czy można aplikować z kilkoma projektami w ramach jednego wezwania do składania wniosków?

Nie, jeden wnioskodawca może składać jeden wniosek w okresie trwania danego wezwania do składania wniosków.

Mój projekt został odrzucony w ramach poprzedniego wezwania do składania wniosków. Czy mogę aplikować ponownie z tym samym projektem?

Tak, ponowne zgłoszenie tego samego projektu jest możliwe, pod warunkiem że rozpoczęcia etapu produkcji nie zaplanowano wcześniej niż przed upływem 8 miesięcy od nowej daty złożenia wniosku. Przy aplikowaniu z poprawionym wnioskiem zalecamy wzięcie pod uwagę uwag i komentarzy zawartych w piśmie informującym.

Prosimy upewnić się, że projekt nadal kwalifikuje się w ramach aktualnych wytycznych.

Jakie rodzaje działalności kwalifikują się do poświadczenia, że moja firma jest firmą produkującą gry video?

Główna działalność firmy wnioskującej musi obejmować *produkcję gier video* lub *development gier video* lub *produkcję oprogramowania* lub *development oprogramowania* lub równorzędny odpowiednik w lokalnym języku.

Następujące rodzaje działalności uznaje się jako działalność kwalifikującą się: *Działalność w zakresie oprogramowania* (NACE 62.0.1), *Development gotowego interaktywnego oprogramowania rekreacyjno-rozrywkowego* (SIC 62011).

Następujące rodzaje działalności NIE są akceptowane jako kwalifikujące się: *Wydawanie gier video* (SIC 58210 / NACE 58.2.1), *Wydawanie innego oprogramowania* (NACE 58.2.9), *Działalność w zakresie doradztwa komputerowego* (NACE 62.0.2), *Produkcja gier i zabawek* (NACE 32.4.0).

Jeśli firma nie ma zarejestrowanej kwalifikowalnej działalności, musi dokonać aktualizacji w krajowej izbie gospodarczej przed terminem składania wniosku.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

Moja firma kierowała całym developmentem naszej poprzedniej gry, ale była podwykonawcą innego studia. Czy gra ta kwalifikuje się jako niedawny sukces?

Jak wskazano w wytycznych jeśli firma otrzymuje zlecenie i zapłatę od klienta za wyprodukowanie gry video nie stanowi to komercyjnej eksploatacji samej w sobie. Jeśli potrafią państwo udowodnić, że wasza firma rozwinęła lub wyprodukowała tę grę, to może się ona kwalifikować pod warunkiem, że spełnia WSZYSTKIE pozostałe kryteria kwalifikowalności.

Można to udowodnić za pomocą napisów do filmu („szef developmentu” (developed by) lub „producent” (produced by) to jedynie kwalifikujące się napisy), umowy kodevelopmentu/koprodukcji wskazującej wyraźnie, że państwa firma jest odpowiedzialna za development/produkcję, innych źródeł, takich jak Steam, GooglePlay, GOG, potwierdzających napis dotyczący developmentu/produkcji, itd.

Moja poprzednia gra video miała premierę przed 1.01.2015, ale nadal jest dostępna na Steam. Czy kwalifikuje się jako niedawny sukces?

Aby udowodnić dystrybucję komercyjną poprzedniej kwalifikującej się gry wnioskodawca musi dostarczyć odnośny raport sprzedaży z okresu referencyjnego. Dostępność do nabycia na Steam lub innych platformach nie wystarcza.

Oczywiście data premiery gry video może mieć miejsce przed okresem referencyjnym, pod warunkiem że rzeczywista sprzedaż dokonała się w trakcie okresu referencyjnego. Musi to być wyraźnie wskazane w raporcie sprzedaży.

Moja poprzednia gra została wybrana w 2014 r. Została wyprodukowana i była komercyjnie dystrybuowana między 1.01.2015 i datą złożenia wniosku. Czy mogę przedstawić ją jako niedawny sukces?

Tak, mogą ją państwo użyć do tego celu ALE wyłącznie jeśli ta gra video spełnia WSZYSTKIE kryteria kwalifikowalności.

Prosimy zwrócić uwagę, że od roku 2014 w kryteriach kwalifikowalności nastąpiło wiele zmian, dlatego prosimy uważnie przeczytać punkt 6. wytycznych dotyczący kryteriów kwalifikowalności.

Moja poprzednia gra video była komercyjnie dystrybuowana w Early Access (wczesny dostęp) na Steam w okresie referencyjnym. Czy kwalifikuje się jako niedawny sukces?

Nie, gry video we wczesnym dostępie (lub równoważnym) nie kwalifikują się jako niedawny sukces. Nawet jeśli jest komercyjnie dystrybuowana, gra wczesnego dostępu to nieskończona wersja gry (prototyp).

Czy gry dostępne za darmo (tzw. free-to-play lub freemium) kwalifikują się jako udowodniony dorobek i dystrybucja komercyjna?

Tak, mogą się kwalifikować.

Komercyjna dystrybucja oznacza, że gra video musi generować przychody. Przychody te mogą być generowane na przykład ze sprzedaży detalicznej gry, ze sprzedaży elementów występujących w grze lub z reklam. Model biznesowy musi zostać jasno przedstawiony we wniosku, a wnioskodawca musi być w stanie dostarczyć raport sprzedaży.

Czy kwalifikują się gry video opierające się na lokalizacji użytkownika?

Opieranie się na lokalizacji nie stanowi kryterium kwalifikowalności. Dlatego też gry video wykorzystujące mechanizm geolokacji kwalifikują się pod warunkiem, że spełniają WSZYSTKIE inne kryteria kwalifikowalności.

W szczególności oznacza to, że gra video musi być grą fabularną (wiele gier wykorzystujących geolokację nie należy do gier narracyjnych), musi być dystrybuowana komercyjnie oraz nie może należeć do niekwalifikującego się rodzaju gier video (np. gier społecznościowych).

Czy projektami kwalifikującymi się są sequele/prequele?

Sequele i prequele uważane są za odrębne projekty i dlatego się kwalifikują, pod warunkiem że są projektami fabularnymi i że spełniają WSZYSTKIE inne kryteria kwalifikowalności.

Jednakże wnioskodawca powinien wyjaśnić w jaki sposób sequel/prequel różni się od oryginalnej gry, aby uzyskać punkty przyznawane za kryterium dotyczące oryginalności.

Czy do projektów kwalifikujących zalicza się zawartość do pobrania (DLC)/pakiety rozszerzenia gier?

Zawartość do pobrania oraz pakiety rozszerzenia mogą się kwalifikować jeśli mieszczą się w definicji gry video i fabularnej opowieści oraz oczywiście jeśli spełniają WSZYSTKIE inne kryteria kwalifikowalności.

Na przykład DLC zawierająca nowy rozdział skoncentrowany na opowieści może się kwalifikować, gdy tymczasem DLC zawierająca nowe postaci, skórki, pojazdy, sprzęt, itd. NIE będzie się kwalifikowała.

Czy kwalifikują się projekty rzeczywistości wirtualnej/rzeczywistości rozszerzonej/rzeczywistości mieszanej (VR/AR?MR)?

W wytycznych nie ma informacji na temat wykluczenia takich technologii/platform.

Jednakże, aby się kwalifikować, projekt MUSI stanowić grę video (nie interaktywną fabułę albo interaktywny dokument albo doświadczenie rzeczywistości wirtualnej...) i spełniać WSZYSTKIE pozostałe kryteria kwalifikowalności.

Posiadam fantastyczną, w dużym stopniu fabularną grę sportową. Czy będzie się kwalifikować?

Nie, gry sportowe nie należą do projektów kwalifikujących się, nawet jeśli mają charakter narracyjny. To samo odnosi się do każdego rodzaju niekwalifikujących się projektów/gier video.

Gdzie znajdują się definicje rodzajów projektów, które się nie kwalifikują?

Nie jest możliwe opublikowanie w wytycznych definicji wszystkich istniejących rodzajów gier video/projektów.

Jednakże w niniejszej liście pytań możemy spróbować pomóc państwu zrozumieć co rozumiemy przez niektóre z nich. Nie są to oficjalne definicje, ale raczej wyjaśnienia i wskazówki.

(interaktywne) e-booki, interaktywne fabuły, interaktywne animacje, interaktywne dokumenty:

Nie są to gry video zgodnie z definicjami opublikowanymi w wytycznych (zasady, środowisko gry, wygrana).

Ponadto gra video musi być sprzedawana jako gra video, a nie książka.

Łamigłówki

Gra łamigłówkowa koncentruje się na rozwiązywaniu problemów, aby przejść poziom/rozdział i często towarzyszy jej wyzwanie zdobywania punktów. Do tego rodzaju łamigłówek mogą należeć na przykład gry logiczne, układanki, oparte na fizyce albo puzzle polegające na układaniu elementów.

Gry akcji lub przygodowe, w których występują łamigłówki lub zagadki nie są uważane za gry łamigłówkowe ponieważ celem gry nie jest sama łamigłówka.

Gry pamięciowe

Celem gry pamięciowej jest – przykładowo - odwrócenie kart albo odślonięcie obrazków, aby odnaleźć pary.

Gry sportowe

Gra sportowa to taka, w której celem jest wygrana w sportowej rozgrywce/zawodach. Wszystkie gry sportowe nie kwalifikują się. Kręgle, bilard, rzutki, itd. to również dziedziny sportu. Większość gier wyścigowych to także gry sportowe.

Gry wyścigowe

Gra wyścigowa to taka, w której celem są zawody wyścigowe. Rodzaj wyścigów nie ma znaczenia. Wszystkie gry wyścigowe nie kwalifikują się (wyścigi samochodowe, wyścigi konne, wyścigi gokartowe, wyścigi science-fiction, itd.)

Gry biegowe

Gra biegowa to taka, w której celem jest aby biec/lecieć/jechać najdłużej jak się da, po to by uzyskać możliwie najlepszy wynik. Można ją także nazwać grą biegaczy lub wiecznych biegaczy.

Gry związane z rytmem/śpiewem/tańcem

Każda gra, w której celem jest zaśpiewać piosenkę, zatańczyć do piosenki albo zagrać piosenkę na instrumencie muzycznym (tzn. gitarze, bębnach, itd.). Zazwyczaj ostatecznym celem takich gier jest cel punktowy.

Gry społecznościowe

Gra społecznościowa to taka, w której posuwanie się naprzód w dużej mierze zależy od interakcji społecznych. Na przykład jeśli użytkownicy nie mają przyjaciela (albo wystarczającej ilości przyjaciół) szybko przestają się posuwać naprzód w grze, chyba że są gotowi zapłacić, aby obejść brak przyjaciół. Większość gier w mediach społecznościowych (np. na Facebooku) to gry społecznościowe. Jednakże wiele gier zawiera elementy społeczne (jak granie lub komunikacja online, dzielenie się informacjami, osiąganie lepszych wyników punktowych, itd.) i to nie problem, pod warunkiem że model biznesowy nie opiera się na interakcjach społecznych.

Quizy

Celem gry quizowej jest odpowiadanie na pytania albo aby pokonać przeciwników albo uzyskać więcej punktów.

Gry towarzyskie

Gra towarzyska to zwykle zbiór mini gier zestawionych w jedną grę, w którą gra grupa ludzi w trybie zakładającym wielu graczy (offline lub online).

Gry z gatunku bijatyk

Gry z gatunku bijatyk to gry walki jeden na jednego (czasem 2 na 2 lub 3 na 3), zainspirowane sportami walki. Celem bijatyki jest pokonanie przeciwnika w jednej lub wielu rundach. Niektóre gry z gatunku bijatyk mogą należeć do gier sportowych (np. boks, zapasy, mieszane sztuki walki).

Gry słowne i ortograficzne, gry liczbowe, gry umysłowe

Gry słowne to gry, w których celem jest utworzenie słów, zdań, gra słowami, literami lub ortografią, itd.

Gry liczbowe to takie, w których celem jest gra liczbami.

Gry umysłowe to gry, które mają na celu wykorzystywanie i/lub rozwijanie zdolności umysłu.

Gry słowne, ortograficzne i liczbowe to również gry umysłowe.

Rozpoczęcie etapu produkcji zaplanowane jest za 4 miesiące. Czy warto ubiegać się o dofinansowanie?

Nie, zdecydowanie nie. Wniosek nie będzie się kwalifikował.

Etap produkcji zgłaszanego projektu nie może być zaplanowany przed upływem 8 miesięcy po dacie złożenia wniosku.

W ramach projektu mam już prototyp nadający się do gry. Czy warto ubiegać się o dofinansowanie?

Nie, zgodnie z aktualnymi wytycznymi etap developmentu kończy się wyprodukowaniem pierwszego nadającego się do gry prototypu lub pierwszej wersji testowej, zależnie co nastąpi pierwsze.

Jeśli pierwszy prototyp nadający się do gry lub pierwsza wersja testowa zostały już wyprodukowane, to zgodnie z naszymi definicjami cała praca przewidziana w ramach developmentu została wykonana.

Czy MEDIA sprawdzi datę rozpoczęcia produkcji zgłoszonego projektu i w jaki sposób?

Tak, ponieważ jest to kryterium kwalifikowalności.

Data zostanie sprawdzona na etapie wniosku, a w przypadku wątpliwości skontaktujemy się z wnioskodawcą.

W przypadku projektów wybranych, zostanie to sprawdzone ponownie na etapie raportowania. Jeśli etap produkcji zacznie się przed upływem 8 miesięcy po dacie złożenia wniosku, projekt przestanie się kwalifikować do dofinansowania i umowa dofinansowania/decyzja o dofinansowaniu zostanie rozwiązana, a wszelkie płatności już wykonane będą musiały zostać zwrócone.

Projekty wybrane mogą być również sprawdzane w trakcie wizyty monitorującej lub audytu.

Scenarzysta/twórca projektu jest zatrudniony w firmie wnioskującej. Nie zawarto umowy własności jako takiej, ponieważ wszystko co scenarzysta tworzy w godzinach pracy należy do firmy. Co powinniśmy zrobić?

Umowa zatrudnienia ze scenarzystą/twórcą może zostać zaakceptowana jako dowód własności praw jeśli jest to wyraźnie zaznaczone w umowie. Jeśli nie ma takiej klauzuli, wystarczy dwustronna deklaracja firmy i scenarzysty/twórcy.

Czy etap testowania/usuwania błędów zalicza się do fazy developmentu?

Nie, zgodnie z definicjami w aktualnym wezwaniu do składania wniosków etap testowania/usuwania błędów zalicza się do etapu produkcji (patrz: definicje w wytycznych). Dlatego koszty testowania/usuwania błędów nie należą do kosztów kwalifikowalnych.

2. PUNKTY DODATKOWE

Moja gra video przeznaczona jest dla dzieci od 6 do 16 lat. Czy otrzymam dodatkowe punkty za adresowanie jej do młodych odbiorców?

Nie, dodatkowe punkty za adresowanie do młodych odbiorców przyznawane są tylko projektom, które skierowane są konkretnie do młodej widowni (dzieci do wieku 12 lat).

Będzie to dokładnie sprawdzane na etapie oceny przez pracowników Agencji oraz ekspertów, z uwzględnieniem rodzaju gry video, treści (scenariusz, podejście wizualne, itd.) i strategii (dystrybucji, marketingu, komunikacji, widowni docelowej, itd.).

3. RÓŻNE

Czy w mojej aplikacji mogę umieścić zewnętrzny link do innych projektów graficznych lub materiałów video/audio?

Tak, mogą państwo umieścić linki zarówno w formularzu wniosku, jak i w opisie projektu. Prosimy nie zapominać o podaniu hasła, jeśli jest potrzebne (o ważności ponad 3 miesiące).

Jednakże niedozwolone jest przesyłanie całego wniosku lub wymaganych załączników za pomocą zewnętrznego linku.

Akceptowane są tylko linki do materiałów takich jak obrazy wysokiej rozdzielczości albo audiowizualne materiały prezentacyjne (showreel, zwiastuny, próbki dźwięku, itd.). Należy zwrócić uwagę, żeby linki były stabilne - surowo wzbronione jest dokonywanie jakichkolwiek modyfikacji w treściach dostępnych za pośrednictwem tych linków po dacie złożenia wniosku.

Jeśli nie ma możliwości zweryfikowania czy materiał rzeczywiście nie był zmieniony po dacie złożenia wniosku, nie zostanie on wzięty pod uwagę przy ocenie wniosku.

Co to jest kamień milowy?

Kamień milowy to popularny termin w zarządzaniu projektami.

Kamień milowy to kluczowe wydarzenie (w tym przypadku w etapie developmentu). Często stosuje się go do zaplanowania zakończenia pakietu prac. Zwykle zapowiada powstanie wersji gotowej do dostarczenia, która jest efektem całego procesu.

Co to jest schemat blokowy?

Schemat blokowy to rodzaj wykresu stosowany w zarządzaniu projektami, pokazujący poszczególne etapy procesu i sposób ich osiągnięcia. Podsumowuje w sposób obrazowy wszystkie procesy i decyzje podjęte w toku pracy.

Jakie urządzenia uważa się za urządzenia przenośne?

Urządzenia przenośne to tablety, smartfony, itd. (w przeciwieństwie do komputerów i konsoli). Przenośne konsole klasyfikowane są jako konsole, a nie urządzenia przenośne.

Co oznacza CET/CEST?

CET to czas środkowoeuropejski, a CEST – czas środkowoeuropejski letni.

4. BUDŻET I FINANSOWANIE

Gdzie w budżecie powinno się wpisać koszty związane z nabyciem praw do używania nazwy, miejsca lub marki?

Wszelkie prawa związane z własnością intelektualną należy wpisać w rubryce 1.1 (Zakup praw).

W budżecie widnieje rubryka „Obsada i ekipa techniczna”. Jednak nie ma ona sensu w przypadku mojego projektu gry video. Co powinienem zrobić?

Obsada i ekipa techniczna ma znaczenie dla produkcji niektórych gier video, w których zaangażowani są aktorzy dubbingu. Jednak jeśli nie odnosi się to do państwa projektu, powinni państwo pozostawić tę rubrykę budżetu pustą.

Gdzie w budżecie powinno się wpisać koszty amortyzacji sprzętu?

Koszty amortyzacji sprzętu należy wpisać w punkcie 2.3 Koszty techniczne prototypu (ponieważ kwalifikuje się tylko sprzęt przeznaczony konkretnie do danego działania).

Czy koszty oprogramowania komputerowego/licencji na oprogramowanie to koszty kwalifikowalne? (jeśli tak, to gdzie powinno się je umieścić w budżecie?)

Tylko koszty amortyzacji oprogramowania i licencji (nie całkowita cena zakupu) mogą się kwalifikować i tylko jeśli odnoszą się konkretnie do danego działania. W takim przypadku należy je wpisać w rubryce 2.3 Koszty techniczne prototypu.

Gdzie w budżecie powinno się wpisać czynsz za biuro?

Czynsz za biuro nie może być uwzględniony w budżecie jako kwalifikowalny koszt bezpośredni. Jednakże kwalifikuje się on w ramach kosztów pośrednich (koszty ogólne), które stanowi kwota ryczałtowa, równa 7% kwalifikowalnych kosztów bezpośrednich działania.

To samo odnosi się do opłat za prąd, wodę, internet, przesyłki, itd.

Czy kopie figurek używanych w marketingu gry video kwalifikują się jako koszty?

Tak, kopie figurek wyprodukowanych w związku z marketingiem zgłaszanej gry video mogą się kwalifikować, ale TYLKO jeśli te figurki wyprodukowane zostały na etapie developmentu, tzn. przed produkcją pierwszej wersji nadającej się do gry.

W takim przypadku powinny pojawić się w rubryce 2.4 budżetu (Komunikacja i marketing).

Muszę przygotować budżet w euro, ale moja firma mieści się poza strefą euro. Jaki powinienem zastosować kurs wymiany?

Kurs wymiany publikowany jest na stronie internetowej InforEuro w dniu publikacji aktualnego wezwania do składania wniosków (tzn. grudzień 2017). Adres strony InforEuro: http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/index_en.cfm

Złożyłem już wniosek o dofinansowanie gry video. Jednak w międzyczasie otrzymałem pozytywną odpowiedź z krajowego/regionalnego programu finansowania. Czy powinienem poinformować o tym Agencję?

Tak, można przysyłać uaktualnione informacje na temat źródeł finansowania.

Prosimy o przesyłanie ich na adres: EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu. Prosimy również o podanie numeru referencyjnego przyznanego państwa projektowi (patrz: potwierdzenie odbioru aplikacji otrzymane po wysłaniu wniosku).

JEDNAKŻE, NIEDOZWOLONE jest przesyłanie dodatkowych informacji na temat treści złożonego projektu po upływie ostatecznego terminu składania wniosków.