

## **4) EURÓPAI VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉNEK TÁMOGATÁSA (PÁLYÁZATI FELHÍVÁS EACEA 19/2019)**

### **FOGALOM MEGHATÁROZÁSOK**

Jelen Pályázati Felhívás céljaira az alábbi fogalom meghatározások érvényesek:

**Hozzáférési funkciók:** olyan különleges játék funkciók, amelyek javítják a fogyatékkal és egyéb károsodással élő játékosok számára a hozzáférhetőséget.

**Alfa verzió:** a videojáték egyik első megjelenési formája. Az Alfa verzió általában még nem kész verziója a játéknak és valószínűleg instabil. Megelőzi a **Béta verziót**.

**Béta verzió:** egy videojáték **Alfa verziójának a tesztelés és hibajavítás** első fázisát követő javított, stabilabb kiadása. A Béta verzió a legtöbb esetben már tartalmazza a végleges videojáték legtöbb funkcióját, ám szükség van még további **tesztelésre és hibajavításra**. A Béta verzió lehet zárt (meghívott tesztelők szűk csoportja) vagy nyílt (nagyobb nyilvánosság bevonásával).

**Kereskedelmi forgalmazás:** a videojátéknak jövedelmet, azaz pénzügyi bevételt kell termelnie. Ezek a bevételek származhatnak például a játék kiskereskedelmi árusításából, a játékon belül vásárolható tárgyakkal vagy reklámbevételekből. Ugyanakkor az, hogy egy ügyfél adott megbízást és fizette egy videojáték megvalósítását, szigorúan véve nem számít kereskedelmi hasznosításnak/forgalmazásnak. Korai Hozzáférési státuszban levő játékok nem elfogadhatóak kereskedelmi forgalmazásként, mivel az ilyen státuszú játék a játéknak egy befejezetlen verziója (prototípus).

**Fejlesztés:** az első ötlettől a megvalósulási sorrend függvényében az első **játszható prototípus** vagy az első **próbaverzió** létrejöttéig tartó fázis.

**Játék:** szabályok szerint, meghatározott játékkörnyezetben végzett játék tevékenység, amelynek legfontosabb célja a győzelem.

**Játéktervezési dokumentáció (GDD):** a fejlesztőcsapat által létrehozott olyan dokumentáció, amely többek között leírja a történetet, a karaktereket, a megjelenítést (szintek, hang, művészeti megjelenítés...), a **játékmenetet**, a **GUI-t**, a célközönséget, stb.

**Játékmechanika:** a játékba beprogramozott szabályok és parancsok összessége, amelyek megteremtik a játékélményt.

**Játékmenet:** Ahogyan a játékot játsszák. A Játékmenet alapja a játékmechanika és a játéktervezés.

**Gold Master:** a videojáték befejezett, végleges verziója, aminek alapján az fizikai és/vagy digitális sokszorosításra kerül. A Gold Master egyenértékű az olykor Release to Manufacturing, Ready to Market (RTM) és Release Candidate kifejezésekkel illetett verziókkal.

**Grafikus Felhasználói Felület (GUI):** olyan típusú felület, amely lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy képek/ikonok és szöveges elemek együttes használatán keresztül interakcióba lépjenek egy eszközzel.

**Head-up Display (HUD):** a videojáték legfontosabb elemeinek a kijelzése a képernyőn. A HUD célja, hogy gyorsan és könnyen elérhetővé tegye a játék legfontosabb információit (pontszám, életerő pontok, kistércép, tapasztalati pontok, játékpénz stb.), miközben a játékos a játékra koncentrálni.

**Szellemi Tulajdon (IP):** olyan immateriális tulajdon, amely alkotásból származik és lemásolását vagy ellopását törvény védi.

**Médium:** a videojáték tárolására szolgáló eszköz. Lehet fizikai vagy nem materiális.

**Narráció/történetmesélés:** egy történet elbeszélésének vagy elmesélésének a folyamata.

**Platform:** olyan elektronikus eszköz, amelyen a videojáték játszható.

**Játszható Prototípus:** jelen útmutató értelmében ilyen az **Alfa verzió**, a **Béta verzió** és a **Próbaverzió**.

**Megvalósítás:** az első **játszható prototípus** vagy **próbaverzió** tesztelésének és hibajavításainak megkezdésétől a **Gold Master** vagy azzal egyenértékű verzió előállításának a végéig tartó fázis.

**Történet:** valós vagy képzeletbeli, egymással kölcsönös összefüggésben álló karakterek és események leírása olyan megfogalmazásban, amelynek célja ezek elmesélése vagy bemutatása.

**Tesztelés és hibajavítás:** a videojáték **megvalósítási** fázisának egyik állomása, melynek célja a programhibák feltárása és kijavítása.

**Próbaverzió:** a videojáték első játszható szintjének az első kiadása. Játékra és a játék kipróbálására alkalmas, felhasználható továbbá pénzügyi partnerek kereséséhez.

**Videojáték:** olyan játéktípus, amit számítógépen, játékkonzolon vagy más elektronikus eszközön játszanak.

## 1. BEVEZETÉS – HÁTTÉR

Lásd az „A” részt.

## 2. CÉLOK– PRIORITÁSOK

### 2.1 Célok

Azon a konkrét célkitűzésen belül, ami az európai audiovizuális ágazat nemzetek feletti és nemzetközi működésének megerősítését célozza, a MEDIA Alprogram egyik prioritása a következő:

- az audiovizuális szereplők azon kapacitásának növelése, hogy az Unióban és az Unión kívül terjeszthető európai audiovizuális alkotásokat fejlesszenek ki, illetve európai és nemzetközi koprodukciókat hozzanak létre.

A MEDIA Alprogram az alábbi intézkedésekhez nyújt támogatást:

- olyan európai audiovizuális alkotások, különösen filmek és televíziós alkotások – például játékfilmek, dokumentumfilmek, gyermek- és animációs filmek, illetve interaktív alkotások, például videojátékok és multimédiás tartalmak – fejlesztése, amelyek kedvezőbb határokon átnyúló terjesztési lehetőségekkel rendelkeznek.

A célkitűzés az, hogy növeljük az európai videojáték készítőik azon kapacitását, hogy kiemelkedően innovatív tartalommal rendelkező és színvonalas játékmenetet nyújtó projekteket fejlesszenek, amelyek egész Európában és azon kívül is terjeszthetők, továbbá javítsuk az európai videojáték iparág versenyképességét az európai és a nemzetközi piacokon azáltal, hogy lehetővé tesszük az európai fejlesztők szellemi tulajdonjogának megtartását.

#### Várható eredmények:

- a kiválasztott projektek esetében jobb minőség, vonzerő, megvalósíthatóság és határokon átvívelő potenciál
- a videojáték fejlesztők számára erősebb pozíció az európai és nemzetközi piacokon

### 2.2 Megcélzott projektek

Az Európai Videojátékok támogatási rendszer támogatja olyan kiemelkedően innovatív és a történetet kreatív módon elbeszélő videojátékok koncepció és projektfejlesztését (a tevékenységeket addig a pontig, ahol a koncepció eljut egy játszható prototípusig vagy próbaverzióig), amelyeket PC-n, játékkonzolon, mobil eszközökön, táblagépen, okostelefonon és egyéb technológiákon való

kereskedelmi hasznosításra terveztek.

A cél források biztosítása videojáték készítő cégek számára olyan alkotások kifejlesztéséhez, amelyeket magas szintű eredetiség, innovatív és kreatív érték jellemez, emellett jól képviselik a kulturális sokszínűséget és Európa kulturális identitását és örökségét, továbbá, amelyek mögött olyan magas szintű kereskedelmi törekvés és kiterjedt határokon átívelő potenciál áll, melynek révén képesek eljutni az európai és nemzetközi piacokra.

### 3. ÜTEMTERV

Fázisok	Dátum és időpont vagy jelzett időszak
Pályázatok benyújtásának határideje	2020. február 12. – 17:00 (brüsszeli idő)
Kiértékelési időszak	2020. március - július
Pályázók tájékoztatása	2020. augusztus
Támogatási határozat/ megállapodás aláírása	2020. szeptember - október
A tevékenység kezdetének időpontja	A támogatási megállapodás aláírásának dátuma, vagy a támogatási határozatról szóló értesítés dátuma <sup>17</sup>
A tevékenység időtartama	A tevékenység megkezdésétől számított 36 hónap.  Amennyiben a projekt az említett időszak vége előtt gyártásba kerül, a tevékenység befejeződik azon a napon, amikor a projekt gyártásba kerül.

### 4. RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ KÖLTSÉGVETÉS

A projektek társfinanszírozására rendelkezésre álló teljes költségvetés becsült összege 3,78 millió EUR.

A jelen útmutató alapján kiosztásra kerülő pénzügyi hozzájárulás összege 10.000 EUR és 150.000 EUR között van, feltéve, hogy az összeg nem haladja meg a projekt összes támogatható költségének 50 százalékát.

### 5. BEFOGADÁSI FELTÉTELEK

Lásd az „A” részt.

Kérjük, hogy a jelentkezési laphoz csatolandó dokumentumokkal kapcsolatos részletes információkért olvassa el az adott intézkedés/pályázati felhívás Mellékletek részét.

### 6. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

Az alábbi szempontoknak megfelelő pályázatokat mélyreható értékelésnek vetik alá.

#### 6.1 Támogatható pályázók

Az „A” részben ismertetett szabályokon kívül a következő speciális szabályokat kell alkalmazni:

**Jelen pályázati felhívás olyan európai videojáték fejlesztő cégek előtt áll nyitva, amelyet a pályázat benyújtása előtt legalább 12 hónappal jogszerűen létesítettek, és amely közelmúltbeli sikert tud felmutatni.**

**Európai cégek** minősül az a cég, amely közvetlenül vagy többségi részvétel (azaz részvénytöbbség) révén az Európai Unió valamely tagállamának állampolgárai vagy a MEDIA Alprogramban résztvevő egyéb európai ország állampolgárainak a tulajdonában áll, és ezen országok valamelyikében van bejegyezve.

---

<sup>17</sup> Ha a pályázó olyan helyzetben van, hogy a projekt folyamatának jellegéből adódóan indokolt okból nem tudja felfüggeszteni a projektet a kiválasztási eljárás idejére, akkor a projekttel kapcsolatos költségek támogathatóságának időtartama a pályázat benyújtásának a napján elkezdődhet, amennyiben ezt a pályázó a jelentkezési lapon kéri.

Nyilvánosan jegyzett társaság esetén a cég nemzetiségének meghatározásakor az értéktőzsde helyét kell figyelembe venni.

**Videojáték fejlesztő cég** alatt olyan céget értünk, amelynek elsődleges célja és tevékenysége a videojátékok készítése/fejlesztése (vagy ezzel egyenértékű tevékenység), amint azt a hivatalos nemzeti cégbejegyzési dokumentumok is megerősítik. Amennyiben bizonyos tevékenységi kódok esetében a nemzeti jogszabályok nem írnak elő regisztrációt, a cég videojáték gyártó/fejlesztő státuszát a korábbi munkássága alapján bíráljuk el.

**Jogszerűen létesített vállalat** alatt értendő az a cég, amelyet a vonatkozó jogszabályoknak megfelelő jogi aktussal alapítottak.

**A közelmúltbeli sikert felmutatni tudó vállalat** alatt a következőket kell érteni: A pályázónak bizonyítania kell, hogy létrehozott vagy kifejlesztett egy olyan korábbi videojátékot, amely a 6.2. pontban ismertetett feltételek szerint támogatható, és amely 2017.01.01. után és a pályázat benyújtását megelőzően kereskedelmi forgalomba került. A korábbi videojáték készítését illetően a korábbi támogatható videojáték fejlesztésében és/vagy létrehozásában való alvállalkozóként való részvétel nem minősül közelmúltbeli sikernek. A személyes kredit ugyancsak nem minősül múltbeli eredménynek. Korai Hozzáférési státuszban levő játékok nem elfogadhatók közelmúltbeli sikeres fejlesztésként, mivel ezek még nem befejezett videojátékok, és mint ilyen még fejlesztési fázisban vannak.

Egy korábbi támogatható videojáték kereskedelmi forgalmazásának bizonyítására a pályázónak rendelkezésre kell bocsátania az azzal kapcsolatos, referencia időszakra vonatkozó értékesítési jelentést.

A pályázóknak a korábbi támogatható videojátékkal kapcsolatos kért információt az elektronikus jelentkezési lap erre fenntartott helyén kell rendelkezésre bocsátani. Amennyiben a pályázati jelentkezési lapon benyújtott korábbi videojáték nem minősül támogathatónak, a pályázat akkor sem támogatható, ha a pályázó egyébként tudna egy olyan másik korábbi videojátékról információt szolgáltatni, ami megfelelne az alkalmassági szempontoknak.

## 6.2 Támogatható tevékenységek

**Kizárólag a következő projektek fejlesztési fázisával összefüggő tevékenységek támogathatóak:** Narratív jellegű történetmesélő videojátékok, függetlenül a platformtól vagy a forgalmazás tervezett módjától. A történetnek – elbeszélve vagy bemutatva - végig kell vonulnia az egész játékon (játékon belüli történetmesélés), nem elegendő a történetet a játék bevezető- vagy lezáró videójában elmondani. A videojáték minden esetben a kereskedelmi hasznosítást kell céllozza.

Fejlesztési időszak alatt az a fázis értendő, ami az első ötlettel kezdődik és az első játszható prototípus vagy az első próbaverzió előállításáig tart (amelyik előbb valósul meg).

**A pályázó cég birtokában kell, hogy legyen a benyújtott projekttel kapcsolatos jogok többségi tulajdona**

is. A pályázónak legkésőbb a pályázat benyújtásának napján rendelkeznie kell egy szabályosan dátumozott és aláírt szerződéssel a pályázatban szereplő művészeti anyagok jogairól. <sup>18</sup>

<sup>18</sup> Az alábbi típusú szerződéseket fogadjuk el:

- a szerző és a pályázó cég közötti opciós szerződés a jogok átruházásáról, amelynek időtartama megfelelően lefedi a teljes fejlesztési ütemtervet, és világosan részletezi az opció gyakorlására vonatkozó feltételeket; vagy
- olyan szerződés, amely a jogokat a szerzőről a pályázó cégre ruházza át.

Az opciós vagy jogátruházási szerződés helyettesíthető az alábbiakkal:

- a jogoknak a pályázó cég részére történő átruházásáról szóló egyoldalú nyilatkozat, amennyiben a szerző a cég producere, részvényese vagy alkalmazottja;

Amennyiben a projekt egy létező mű (irodalmi, audiovizuális, képregény stb.) adaptációja, akkor a pályázónak rendelkeznie kell az érintett mű adaptációs jogaihoz kapcsolódó jogok többségi tulajdonával is<sup>19</sup>.

**A pályázatra benyújtott projekt megvalósítási fázisának kezdete (lásd definíció fent) nem ütemezhető a pályázati jelentkezés időpontjától számított 8 hónapon belülre.**

Az alábbi projektek nem minősülnek támogathatóknak:

- puzzle játékok, memória játékok, sport játékok, versenyszimulációs játékok, futó játékok, ritmus/énekes/táncos játékok, társasági játékok, kvízzjátékok, party játékok, valami vagy valaki ellen harcolós játékok, szókirakós és betűző játékok, számjátékok, logikai játékok;
- (interaktív) e-könyvek, interaktív fikciók, interaktív animációk, interaktív dokumentarista alkotások;
- játék platformok;
- multimédiás művészeti projektek és installációk;
- olyan eszközök és szoftver szolgáltatások, amelyeknek kizárólagos célja a technológiai fejlesztés és/vagy amelyeket már létező játékkonceptciók továbbfejlesztésére használnak;
- olyan weboldalak, amelyek kifejezetten közösségi platformok, közösségi hálózatok, internet fórumok, blogok vagy hasonló tevékenységek céljára szolgálnak;
- referencia művek (enciklopédiák, atlaszok, katalógusok, adatbázisok és hasonlóak);
- „Hogyan kell .....” típusú művek (útmutatók, kézikönyvek és hasonlóak);
- informatikai illetve tisztán tranzakciós szolgáltatások;
- a turizmust ösztönző projektek;
- pornográf vagy rasszista anyagot tartalmazó, vagy az erőszakot népszerűsítő projektek;
- promóciós jellegű munkák, amelyek egy konkrét termék és/vagy márka promóciós kampányának vagy reklámjának a részét képezik;
- adott szervezetet vagy tevékenységeit népszerűsítő intézményi produkciók.

### **6.3 Támogatható pályázatok**

A pályázók jelen pályázati felhívás keretében csak egy pályázatot nyújthatnak be. Nem támogathatók a 10.000 eurónál kisebb összegű pénzügyi hozzájárulást igénylő pályázatok.

## **7. KIZÁRÁSI SZEMPONTOK**

### **7.1 Kizárás**

Lásd az „A” részt.

### **7.2 Korrekciós intézkedések**

Lásd az „A” részt.

### 7.3 Kizárás a pályázati felhívásból

- a felek által szabályosan keltezett és aláírt koprodukción vagy közös fejlesztési megállapodás, amely egyértelműen tartalmazza, hogy a pályázat benyújtásának időpontjában a pályázó cég rendelkezik a jogok többségével.

<sup>19</sup> Szabályosan keltezett és aláírt opciós vagy jogátruházási szerződés. Lásd az „A” részt.

### 7.4 Alátámasztó dokumentumok

Lásd az „A” részt.

## 8. KIVÁLASZTÁSI SZEMPONTOK

Lásd az „A” részt.

### 8.1 Pénzügyi kapacitás

Lásd az „A” részt.

### 8.2 Működési kapacitás

A pályázóknak rendelkezniük kell a javasolt tevékenység megvalósításához szükséges szakmai hozzáértéssel és a megfelelő képesítésekkel. E tekintetben minden pályázónak be kell nyújtania egy becsületbeli nyilatkozatot, valamint a 60.000 eurót meghaladó támogatási összegre pályázóknak az alábbi alátámasztó információkat:

- mutassa be a pályázó cég vezetőségét, az alapítása óta folytatott tevékenységeit, a cég jelenlegi piaci pozícióját, szerkesztői elveit a fejlesztés és gyártás tekintetében;
- mutassa be a pályázó cég azon tagjainak a tapasztalatát, akik közvetlenül dolgoznak majd a benyújtott projekt fejlesztésén.

## 9. A TÁMOGATÁS ODAÍTÉLÉSÉNEK SZEMPONTJAI

A támogatható pályázatok értékelése az alábbi szempontok alapján történik:

	Kritérium	Fogalom meghatározások	Max. Súlyozás
1	A tartalom és a tevékenységek minősége	A tartalom és a történetmesélés minősége és a koncepció eredeti jellege a már meglévő művekhez képest	30
2	A projekt innovatív jellege	Innováció, vagyis milyen mértékben feszegeti a jelenleg elérhető videojátékok határait élvonalbeli technológiák és tartalmak alkalmazásával	20
3	Relevancia és európai hozzáadott érték	A fejlesztési stratégia és a termék európai és nemzetközi hasznosítási potenciálja (beleértve a szellemi tulajdonjogok kezelését is)	20
4	A projekt eredményeinek terjesztése	Forgalmazási, kommunikációs és marketing stratégia, valamint a célközönségnek való megfelelés, a hozzáférési funkciókat is beleértve	20
5	Hatás és fenntarthatóság	A fejlesztés és a gyártás finanszírozási stratégiája és a projekt megvalósíthatósági potenciálja	10

További odaítélhető pontok:

<b>Ismertetés</b>	<b>Többszörös pontok</b>
A projekt <b>kifejezetten</b> a legfeljebb 12 éves gyerekeket célozza meg, amint azt az ennek a korosztálynak megfelelő tartalom és a kifejezetten ezt a korcsoportot megcélzó marketing stratégia is bizonyítja.	5

Az odaítélés szempontjainak részletes leírása és az elérhető pontok megoszlása:

<b>1. A projekt tartalmának és történetmesélésének minősége és a koncepció eredetisége a már meglévő művekhez képest</b>	<b>30 pont</b>
1a. A történet és a történetmesélés minősége és a koncepció eredetisége	10 pont
1b. A tartalom minősége <ul style="list-style-type: none"> <li>• a grafikai és hang megjelenítés minősége</li> <li>• a pályatervezés és a karakterek minősége</li> <li>• vizuális megközelítés (ahogyan az például a grafikán, modelleken, vázlatokon, hangulatrajzokon stb. keresztül bemutatatható)</li> </ul>	10 pont
1c. A játékmenet minősége és eredetisége, és a játékmenet és történetmesélés közötti integráció	10 pont
<b>2. Innováció, vagyis milyen mértékben feszegeti a projekt a jelenleg elérhető videojátékok határait élvonalbeli technikák és tartalmak alkalmazásával</b>	<b>20 pont</b>
2a. Innovatív technikák <ul style="list-style-type: none"> <li>• a következők innovatív mivolta <ul style="list-style-type: none"> <li>○ játékmenet</li> <li>○ új technológiák vagy új platformok alkalmazás</li> <li>○ Grafikus felhasználói felület (GUI)</li> <li>○ Head-up Display (HUD)</li> </ul> </li> </ul>	10 pont
2b. Innovatív tartalom <ul style="list-style-type: none"> <li>• a következők innovatív mivolta <ul style="list-style-type: none"> <li>○ történetmesélés</li> <li>○ vizuális/grafikai megközelítés</li> <li>○ zenei/hangeffekt megközelítés</li> </ul> </li> </ul>	10 pont
<b>3. A fejlesztési stratégia és a termék európai és nemzetközi hasznosítási potenciálja (beleértve a szellemi tulajdonjogok kezelését is)</b>	<b>20 pont</b>
3a. A fejlesztési stratégia <ul style="list-style-type: none"> <li>• megfelelő-e a fejlesztési terv a projekt igényeihez</li> <li>• a részletek kidolgozottsága</li> <li>• megfelelő-e a tervezett fejlesztési ütemterv</li> </ul>	10 pont
3b. Európai és nemzetközi hasznosítási potenciál <ul style="list-style-type: none"> <li>• nemzeteken átívelő vonzerő, figyelembe véve <ul style="list-style-type: none"> <li>○ a témát,</li> <li>○ a játék típusát</li> </ul> </li> <li>• határokat átívelő potenciál, figyelembe véve <ul style="list-style-type: none"> <li>○ a kreatív csapatot,</li> <li>○ a történetet és a karaktereket</li> <li>○ a bemutatott stratégiát</li> </ul> </li> </ul>	10 pont
<b>4. Forgalmazási, kommunikációs és marketing stratégia, valamint a célközönségnek való megfelelés, a hozzáférési funkciókat is beleértve</b>	<b>20 pont</b>
4a. A forgalmazási stratégia <ul style="list-style-type: none"> <li>• a forgalmazási stratégia relevanciája, tekintetbe véve: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ az előre látható forgalmazási módszereket,</li> <li>○ a választott platformot/médiát</li> <li>○ a meglévő vagy tervezett partnereket</li> <li>○ a piacok ismeretét, az európai/nemzetközi jövőképet</li> <li>○ a választott területeket (helyi, európai, nemzetközi)</li> </ul> </li> </ul>	10 pont

4b. A kommunikációs és marketing stratégia	5 pont
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a marketingstratégia relevanciája, tekintetbe véve: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ a marketing csatornákat és a promóciós tevékenységeket</li> <li>○ a kommunikációs és marketing terv megfelelőségét</li> <li>○ az egyedi terméktulajdonságokat (unique selling pont /USP)</li> </ul> </li> </ul>	
4c. Célközönségnek való megfelelőség	5 pont
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a meghatározott célközönség, tekintetbe véve a <ul style="list-style-type: none"> <li>○ nemet</li> <li>○ életkort</li> <li>○ játék korhatári besorolását (PEGI vagy azzal egyenértékű)</li> <li>○ felhasználótípust és platformokat</li> </ul> </li> <li>• a projektet a célközönséghez igazították</li> <li>• a projekt segíti a fogyatékkal és egyéb károsodással élő játékosok számára a hozzáférhetőséget</li> </ul>	
<b>5. A fejlesztés és a gyártás finanszírozási stratégiája és a projekt megvalósíthatósági potenciálja</b>	<b>10 pont</b>
5a. A finanszírozási stratégia	5 pont
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a finanszírozási stratégia/terv minősége és realitása</li> <li>• a finanszírozási stratégia megfelelősége a becsült megvalósítási költségekhez viszonyítva</li> <li>• a megfelelő potenciális partnerek ismerete</li> <li>• a pályázó tapasztalata vagy képessége a szükséges társ-finanszírozás biztosításában</li> </ul>	
5b. A projekt megvalósíthatósági potenciálja	5 pont
<ul style="list-style-type: none"> <li>• a művészi minőség miatt valószínűsíthető siker</li> <li>• potenciális vonzerő forgalmazó(k) / kiadó(k) számára</li> <li>• megvalósítási fázisba kerülés potenciálja</li> <li>• értékesítési potenciál és bevételi források</li> </ul>	

## 10. JOGI KÖTELEZETTSÉGVÁLLALÁS

Lásd az „A” részt.

## 11. PÉNZÜGYI RENDELKEZÉSEK

### 11.1 Támogatási formák

#### 11.1.1 Ténylegesen felmerült költségek megtérítése

A támogatás meghatározása úgy történik, hogy a kedvezményezettnek ténylegesen felmerült és bejelentett támogatható költségekre egy maximum 50%-os társfinanszírozási arányt alkalmazunk.

A jelen útmutató alapján kiosztásra kerülő pénzügyi hozzájárulás összege 10.000 EUR és 150.000 EUR között van.

#### Alátámasztó dokumentumok:

Lásd az „A” részt.

#### 11.1.2 Bejelentett támogatható költségek megtérítése átalányfinanszírozás alapján

A támogatás meghatározása úgy történik, hogy a kedvezményezett által bejelentett támogatható költségekre egy maximum 50%-os társfinanszírozási arányt alkalmazunk, a következők alapján:



- a támogatható közvetlen költségek 7%-os átalányfinanszírozása ('átalányköltségek megtérítése').

Az átalányfinanszírozás kifizetésére azoknak a költségeknek az elfogadása után kerül sor, amelyekre a százalékos átalányfinanszírozást alkalmazzák.

### **11.1.3 Egyösszegű átalány**

Nem alkalmazható

### **11.1.4 Fizetési feltételek, ellenőrzések, a százalékos átalányfinanszírozás pénzügyi ellenőrzése**

Lásd az „A” részt.

## **11.2 Támogatható költségek**

Lásd az „A” részt.

### **11.2.1 Támogatható közvetlen költségek**

Lásd a 'Támogatható költségek' részt az „A” részben

Kérjük, vegyék figyelembe, hogy a harmadik személyeknek nyújtott pénzügyi támogatás költségei jelen felhívás alapján nem számolhatók el.

### **11.2.2 Támogatható közvetett költségek**

Lásd az „A” részt.

## **11.3 Nem támogatható költségek**

Lásd a 'Nem támogatható költségek' részt az „A” részben.

Mindezeken túlmenően nem támogatható semmiféle olyan költség, ami a kedvezményezett részéről felmerül, de továbbszámlázásra kerül harmadik személyek felé.

## **11.4 Kiegyensúlyozott költségvetés**

Lásd az „A” részt.

## **11.5 A végső támogatás kiszámítása**

Lásd az „A” részt.

## **11.6 Jelentéstételi és kifizetési feltételek**

### **11.6.1 Kifizetési feltételek**

A kedvezményezett az alábbi kifizetéseket kérheti, amennyiben teljesültek a támogatási megállapodás/határozat feltételei (pl. fizetési határidők, felső határok stb.). A kifizetési kérelmekhez csatolni kell az alábbi dokumentumokat, amelyeket a támogatási megállapodás/határozat részletesen ismertet:

Kifizetési kérelem	Kísérő dokumentumok
<p><b>Előfinanszírozási kifizetés</b>, amely a maximális támogatási összeg 70 %-ának felel meg</p>	<p>Csak ha a támogatási megállapodásban/határozatban meghatározták: pénzügyi garancia (lásd az „A” rész 11.6.2. pontját)</p>
<p><b>Időközi kifizetés*</b></p> <p>Az időközi kifizetesként járó összeg megállapítására a támogatási megállapodásban meg kell határozni az Ügynökség által jóváhagyott támogatható költségekre alkalmazandó visszatérítési arányt. Az időközi kifizetés nem haladhatja meg a maximális támogatási összeg 70%-át.</p>	<p>Csak ha a támogatási megállapodásban/határozatban meghatározták:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(a) időközi technikai jelentés</li> <li>(b) időközi pénzügyi kimutatás</li> <li>(c) igazolás a pénzügyi kimutatásokról és az alapul szolgáló számlákról</li> </ul>
<p><b>Az egyenleg kifizetése</b></p> <p>Az Ügynökség ennek a kifizetésnek az összegét a támogatás végső összegének a kalkulációja alapján állapítja meg (lásd 11.5. pont, „A” és „B” rész (a végső támogatás kiszámítása) és 11.1.1. pont, „A” és „B” rész (alátámasztó dokumentumok)). Amennyiben a korábbi kifizetések összege magasabb, mint a végső támogatás összege, a kedvezményezettnek visszatérítési utasítás alapján a többletként kapott összeget vissza kell térítenie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(a) technikai zárójelentés</li> <li>(b) pénzügyi zárójelentés</li> <li>(c) igazolás a pénzügyi kimutatásokról és az alapul szolgáló számlákról</li> </ul>

\* Csak akkor, ha a pénzügyi kapacitás értékelése alapján az Ügynökség úgy dönt, hogy nem teljesít semmiféle előfinanszírozási kifizetést.

### 11.6.2 Előfinanszírozási garancia

Lásd az „A” részt.

### 11.7 Egyéb pénzügyi feltételek

#### **a) nem halmozódó támogatás**

Lásd az „A” részt.

#### **b) A visszamenőleges hatály tilalma**

Lásd az „A” részt.

#### **c) Végrehajtási szerződések/alvállalkozás**

Lásd az „A” részt.

#### **d) Pénzügyi támogatás harmadik felek részére**

A pályázatokban nem tervezhető pénzügyi támogatás harmadik felek részére.

## 12. KÖZZÉTÉTEL

### **12.1 A kedvezményezettek részéről**

Az „A” részben ismertetett szabályokon kívül a következő speciális szabályokat kell alkalmazni:

Amellett, hogy a Kreatív Európa MEDIA Alprogram elnevezését és logóját minden kiadványon, plakáton, programon és a társfinanszírozásban megvalósuló projekttel kapcsolatban létrehozott egyéb termékeken fel kell tüntetni, a pályázónak adott esetben a fejlesztési támogatást a végső megvalósult projekt stáblistájában is meg kell említenie.

### **12.2 Az Ügynökség és/vagy a Bizottság részéről**

Lásd az „A” részt.

### **12.3 Kommunikáció és terjesztés**

Lásd az „A” részt.

## **13. SZEMÉLYES ADATOK KEZELÉSE**

Lásd az „A” részt.

## **14. AZ AJÁNLATTÉTELLEL KAPCSOLATOS ELJÁRÁS**

### **14.1 Közzététel**

Pályázati felhívásunkat az EACEA Ügynökség következő internetes oldalán tesszük közzé:  
[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2020_en)

### **14.2 Regisztráció a Résztevői Portálon/ a Finanszírozási & Pályázati Portálon**

Lásd az „A” részt.

### **14.3 Pályázatok benyújtása**

Lásd az „A” részt.

### **14.4 Értesítés és az értékelés eredményeinek a közzététele**

Lásd az „A” részt.

### **14.5 Alkalmazandó szabályok**

Lásd az „A” részt.

### **14.6 Kapcsolattartók**

Amennyiben további információra volna szüksége, kérjük, vegye fel a kapcsolatot az illetékes Kreatív Európa irodával: [http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks\\_en.htm](http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks_en.htm)

Kapcsolattartó az Ügynökségen belül: [EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu](mailto:EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu)

Amennyiben technikai problémát észlel az e-Nyomtatvány (e-Form) kapcsán, kérjük, hogy jóval a benyújtási határidő előtt értesítse az Ügyfélszolgálatot: [EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu](mailto:EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu)

#### **Mellékletek:**

Valamennyi melléklet elérhető az EACEA/MEDIA weboldalán:  
[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020_en)

Az online jelentkezési laphoz csatolandó mellékletekkel (alkalmazandó kötelező dokumentumsablonok és a vonatkozó korlátozások) és a Résztevői Portálon feltöltendő dokumentumokkal kapcsolatban részletes információkat talál a Pályázóknak szóló útmutatóban, amely a pályázat weboldalán érhető el:

[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020_en)

#### **A jelentkezési laphoz csatolandó mellékletek:**

- 1. melléklet - A projekt részletes leírása  
(Az e-Nyomtatványhoz csatolni kell egy Word vagy PDF dokumentumot, amely a projekttel kapcsolatos művészeti anyagot tartalmazza)
- 2. melléklet - A pályázó becsületbeli nyilatkozata  
(Az e-Nyomtatványhoz csatolni kell a pályázó becsületbeli nyilatkozatát a szabvány dokumentumsablonon)
- 3. melléklet – Részletes költségvetés és finanszírozási források  
(Az e-Nyomtatványhoz csatolni kell a költségvetési nyomtatványt a szabvány dokumentumsablonon)
- 4. melléklet - A pályázó cég/producer korábbi munkái  
(Az e-Nyomtatványhoz csatolni kell a pályázó cég múltbeli eredményeinek az ismertetését a szabvány dokumentumsablonon)
- 5. melléklet – A korábbi munkákra vonatkozó bizonyítékok és egyéb  
(Az e-Nyomtatványhoz csatolni kell egy Word vagy PDF dokumentumot, amely tartalmazza a korábbi munkákkal kapcsolatos gyártási/fejlesztési megjelenéseket és értékesítési jelentést, valamint a benyújtott projekttel kapcsolatos további anyagokat)

#### **A pályázati felhívással együtt közzétett további mellékletek:**

Szakértői útmutató

Támogatási szerződés/határozat minta