



Creative  
Europe  
MEDIA



# **EURÓPAI VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉRE IRÁNYULÓ PROJEKTEK TÁMOGATÁSA 2017**

**GY.I.K. – Gyakran Ismételt Kérdések az  
EACEA/22/2016 Támogatási Pályázat  
kapcsán.**

**A pályázatok leadási határideje:  
2017.03.02.**

**Ez a dokumentum arra hivatott, hogy a Pályázóknak hasznos információval szolgáljon. Mindeközben nem írja felül az eredeti Pályázati Kiírás kritériumait és irányelveit. Ezek az alábbi linkre kattintva érhetőek el:**

[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en)

Kizárólag a fent megjelölt Pályázati Kiírásra vonatkozik.

# Kérdések listája

1. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK .....	4
PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA .....	4
Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra? .....	4
A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében? .....	4
Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül? .....	4
A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre? .....	4
Mely tevékenységek alkalmasak arra, hogy bizonyítékként szolgáljanak tekintetben, hogy a pályázó cégem videojáték gyártásával foglalkozó cég? .....	4
ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK .....	5
Az ezt megelőző videojátékfejlesztésünk 2014.01.01. előtt jelent meg, de még mindig hozzáférhető a Steamen. Elfogadható ez a játék közelmúltbeli sikeres fejlesztésként? .....	5
Egy korábbi, általunk fejlesztett videojátékot kiválasztottak támogatásra 2014-ben. A játék gyártása megtörtént és forgalmazása 2014.01.01. és a leadási dátum között zajlott. Használhatom-e ezt a terméket közelmúltbeli sikeres fejlesztésként? .....	5
A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított közelmúltbeli sikeres fejlesztésként és kereskedelmi forgalmazásként? .....	5
A geolokációs videojátékok is elfogadhatóak? .....	5
Az előzmény/folytatás elfogadható projekt? .....	5
A DLC/játékkiegészítő csomagok elfogadhatóak? .....	6
Elfogadhatóak-e a VR/AR/MR projektek? .....	6
Van egy kiváló narratív történetmesélésen alapuló sport játékom. Ez alkalmas a pályázatra? .....	6
Hol található a nem elfogadható projektek definíciója? .....	6
A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani? .....	8
Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani? .....	8
Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként? .....	8
A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben? .....	8
A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi? .....	8
2. TÖBBLETPONTOK .....	9
Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára? .....	9
3. EGYÉB KÉRDÉSEK .....	9
Mit értünk "mérőföldkő" alatt? .....	9
Mit értünk "folyamatábra" alatt? .....	9
Mely eszközöket tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába? .....	9
Mit értünk a "CET/CEST" kifejezések alatt? .....	9
4. KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS .....	10

A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos?.....	10
A költségvetési úrlapon szerepel egy "Casting and crew" ("Szereplők és stáb") sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben?.....	10
A felszerelés amortizálódását hol jelöljem a költségvetésben? .....	10
Az irodabérlettel kapcsolatos költségeket hol tüntessem fel a költségvetésen belül? .....	10
A projekthez használatos szoftverek és licenzek beszerzése elszámolható? (Amennyiben igen, ezeket hol kell feltüntetni a költségvetésben?).....	10
A videojáték marketingkampányához készített figurareplikákkal összefüggésben felmerült költségek elszámolhatók-e elfogadható költségként? .....	10
A költségvetést Euróban kell megadni, de cégünk az euro övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak? .....	11
Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alaptól is. Informálni kell erről az Ügynökséget? .....	11

# 1. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

## PÁLYÁZÓK ALKALMASSÁGA

### ***Egy újonnan bejegyzett cég alkalmas lehet támogatásra?***

Nem. Ez a Pályázati Felhívás olyan európai videojáték gyártó cégek számára áll nyitva, amely már legalább 12 hónappal a pályázati jelentkezés leadása előtt bejegyzett jogi személyként tevékenykedett, és bizonyított közelmúltbeli sikeres fejlesztéssel rendelkezik.

### ***A korábbi Pályázati Felhíváskor cégünk projektjét támogatásra alkalmasnak választották. Egy ettől eltérő projektre beadhatunk pályázatot a jelen Pályázati Felhívás keretében?***

Igen, a cégük pályázhat a már támogatottól eltérő új projekttel az új Pályázati Felhívás keretében.

### ***Benyújthatok-e több projektre is támogatási pályázatot egyazon Pályázati Felhívás keretein belül?***

Nem. Ugyanaz a pályázó csak egyetlen projektre nyújthat be támogatási pályázatot az aktuális Pályázati Felhívás keretein belül.

### ***A korábbi Pályázati Felhívás során elutasították a benyújtott projektem támogatását. Benyújthatok-e támogatási pályázatot az új Pályázati Felhívás keretein belül ugyanarra a projektre?***

Igen, lehetséges ugyanazzal a projekttel ismét pályázni, amennyiben a gyártási/megvalósítási fázis ütemezése kívül esik a pályázat leadási határidejétől számított 8 hónapos időtartamon. Javasolt azonban, hogy a korábbi pályázattal kapcsolatos, az elutasítást indokló szakértői véleményeket vegyék figyelembe és egy ez alapján javított pályázatot nyújtsanak be.

### ***Mely tevékenységek alkalmasak arra, hogy bizonyítékként szolgáljanak atekintetben, hogy a pályázó cégem videojáték gyártásával foglalkozó cég?***

A pályázó cég cégkivonatában a *videojáték gyártása vagy videojáték fejlesztése vagy szoftver gyártás vagy szoftver fejlesztése (vagy ezeknek a kifejezéseknek a helyi nyelv szerinti megfelelője)* valamelyikének a cég főtevékenységként kell feltüntetnie lenni.

Alkalmas tevékenységeknek a következő tevékenységek fogadhatóak el: Számítógépes programozási tevékenység (NACE 62.0.1); Készre gyártott kikapcsolódást és szórakoztatást szolgáló interaktív szoftver fejlesztése (SIC 62011)

A következő tevékenységeket nem tudjuk támogatható tevékenységnek elfogadni: Számítógépes játékok kiadása (SIC 58210/NACE 58.2.1), Egyéb szoftver kiadás (NACE 58.2.9), Számítógépes tanácsadói tevékenység (NACE 62.0.2.), Társas- és egyéb játékok gyártása (NACE 32.4.0).

Amennyiben egy cég nem rendelkezik támogatható tevékenységre vonatkozó Cégbírószági regisztrációval, a megfelelő tevékenységet még a pályázat benyújtását megelőzően a nemzeti kereskedelmi kamaránál be kell jegyeztetni.

## **ELFOGADHATÓ TEVÉKENYSÉGEK**

***Az ezt megelőző videojátékfejlesztésünk 2014.01.01. előtt jelent meg, de még mindig hozzáférhető a Steamen. Elfogadható ez a játék közelmúltbeli sikeres fejlesztésként?***

Az, hogy valamely játék hozzáférhető a Steamen vagy más videojáték forgalmazó platformon, önmagában nem elegendő. Annak érdekében, hogy egy korábbi alkalmas videojáték kereskedelmi forgalmazását igazolja, a pályázónak a vonatkozó referencia időszak alatt megvalósult eladásokról KELL kimutatást prezentálnia. Természetesen a játék megjelenésének időpontja lehet akár bőven a kijelölt referencia időszak előtt is, amennyiben az időszak alatt valódi értékesítés történt, az elfogadható. Ezt világosan ki kell tudni mutatni a kereskedelmi kimutatásban.

***Egy korábbi, általunk fejlesztett videojátékot kiválasztottak támogatásra 2014-ben. A játék gyártása megtörtént és forgalmazása 2014.01.01. és a leadási dátum között zajlott. Használhatom-e ezt a terméket közelmúltbeli sikeres fejlesztésként?***

Igen, használható erre, AMENNYIBEN a videojáték még mindig megfelel az összes alkalmassági kritériumnak. Kérjük vegyék figyelembe, hogy 2014 óta többször és többponton változtak az alkalmassági kritériumok, ezért az Útmutató vonatkozó 6. szakaszát figyelmesen olvassák át.

***A free2play vagy freemium játékok elfogadhatóak bizonyított közelmúltbeli sikeres fejlesztésként és kereskedelmi forgalmazásként?***

Igen, elfogadhatóak lehetnek.

A kereskedelmi forgalmazás azt jelenti, hogy a videojáték bevételt generál. Ezt a bevételt többféle módon is termelheti a játék, például bolti árusítás útján, játékon belüli tranzakciókon keresztül, reklámbevételekkel, stb. Az üzleti modellt világosan be kell mutatni a pályázatban, és a pályázónak be kell mutatnia az eladásokat/bevételeket bizonyító igazolásokat.

Mindazonáltal, amennyiben egy céget harmadik személy megbíz és megfizet videojáték készítésére, az nem számít kifejezetten kereskedelmi tevékenységnek.

***A geolokációs videojátékok is elfogadhatóak?***

A geolokáció nem tartozik az alkalmassági szempontok közé. Tehát, egy geolokációs játék elfogadható, amennyiben megfelel az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak. Ez különösen abban nyilvánul meg, hogy a videojátéknak narratív történetmesélő játéknak kell lennie (a legtöbb geolokációs játék nem ilyen), tényleges kereskedelmi forgalmazást is kell kimutatni rá valamint nem eshet érintőlegesen sem valamely nem elfogadható játékkategóriába (pl. közösségi játékok)

***Az előzmény/folytatás elfogadható projekt?***

Egy korábbi játék előzményét illetve folytatását feldolgozó játék különálló játéknak számít és így elfogadhatóak, amennyiben megfelelnek az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak. Mindemellett a pályázónak magyarázatot kell adni, hogy a meglévő játék előzményét/folytatását képező termék mennyiben különbözik az eredeti játéktól annak érdekében, hogy pontot kaphasson a játék eredeti mivoltát kérdező kritérium alapján.

## ***A DLC/játékkiegészítő csomagok elfogadhatóak?***

A letölthető tartalmak (DLC) illetve a játékkiegészítők elfogadhatóak lehetnek amennyiben megfelelnek a videojáték fogalom definíciójának valamint a narratív történetmesélési szempontoknak és természetesen az ÖSSZES egyéb alkalmassági szempontnak is. Így például egy olyan DLC/játékkiegészítő amely a meglévő játékhoz mind történetileg mind egyéb szempontok szerint produktívan hozzátesz a korábbi verzióhoz elfogadható lehet szemben az olyannal, ami csak például új karakter skinet, járműveket, felszerelési tárgyakat stb. tartalmaz.

## ***Elfogadhatóak-e a VR/AR/MR projektek?***

Az Útmutató nem tartalmaz olyan kitélet, ami alapján ezek a technológiák/felhasználói felületek kizárásra kerülnének. Mindazonáltal, ahhoz, hogy ténylegesen alkalmasnak lehessen ezek minősíteni, a projekt videojáték KELL legyen (nem pedig interaktív fikció vagy interaktív dokumentumfilm vagy VR élmény...) és meg kell feleljen az ÖSSZES egyéb alkalmassági kritériumnak is.

## ***Van egy kiváló narratív történetmesélésen alapuló sport játékomban. Ez alkalmas a pályázatra?***

Nem, a sportjátékok nem tartoznak az alkalmas projektek közé, még akkor sem, ha narratív történetet mesélnek el. Ugyanez vonatkozik az összes, a nem elfogadható típusba tartozó játékokra/projektekre.

## ***Hol található a nem elfogadható projektek definíciója?***

Egyszerűen lehetetlenség az útmutató keretein belül külön definíciót megfogalmazni az összes létező fajta videojáték típusra. Mindazonáltal jelen GYIK keretein belül kísérletet teszünk arra, hogy világosabbá tegyünk a pályázók számára, hogy mi mit értünk alattuk. Ezek nem hivatalos definíciók, hanem sokkal inkább egyfajta magyarázatként, a megértést segítő tippek.

### **(interaktív) e-könyvek, interaktív fikció, interaktív animáció, interaktív dokumentumfilm**

Ezek a projektek jelen Útmutató definíciója szerint nem tartoznak a videojáték körébe (szabályai vannak, játékkörnyezete van, célja a győzelem). Ezen túlmenően a videojátékokat eszerint kell árusítani, nem pedig például könyvként.

### **Rejtvény játékok**

A rejtvény játék tipikusan egy probléma megoldására koncentrál annak érdekében, hogy a játékos túljusson az adott szinten/fejezeten és gyakori része egy pontszerző kihívás is. Ilyenek lehetnek például a logikai, a kirakós, a fizika alapú vagy (kártya) párosító rejtvények. Az olyan kaland vagy akció játékok, amelyeknek része egy rejtvény megoldása nem tekintendők rejtvény játéknak, hiszen a játék fő célja nem a rejtvény megoldása.

### **Memória játékok**

A memóriajáték célja, például az, hogy lefordított lapokat fedjünk fel vagy képeket fedjünk fel párok megtalálása érdekében.

### **Sport játékok**

Minden sportjáték közös célja, hogy a játékos megnyerjen valamely sportversenyt. Semmilyen sport sem elfogadható. A teke, a biliárd, a darts, stb. mind sportnak számít. A legtöbb versenyzős játék egyben sport játék is.

### **Versenyzős játékok**

Minden versenyzős játék célja egy verseny megnyerése. A versenyek típusa nem számít. Semmiféle versenyzés sem elfogadható (autóverseny, lóverseny, sci-fi verseny, stb.)

### **Futós játékok**

A futós játék olyan játék, amelynek célja, hogy a játékos a lehető leghosszabb ideig haladjon egy irányba (futással, vezetéssel, repüléssel, stb.) annak érdekében, hogy minél több pontot szerezzen. Az ilyen játékokat végtelen futós játéknak is nevezik.

### **Ritmus/éneklős/táncolós játékok**

Bármely olyan játék, amelynek célja egy dal eléneklése, egy tánc eljárása vagy egy zenei alkotás hangszereken való eljátszása. Az ilyen játékok célja a legtöbb esetben pontok gyűjtése.

### **Közösségi játékok**

A közösségi játékok olyan játékok, amelyekben a játékon belüli előrelépés/haladás nagyban függ a közösségi interakciótól. Például, amennyiben a játékosnak nincs elegendő barátja vagy egyáltalán barátja, akkor nem tud a játékban továbbhaladni csak például akkor, ha hajlandó pénzt áldozni az adott lépés megkerülésére. A legtöbb közösségi médiában használatos játék (pl. a Facebook játékok) ebbe a kategóriába tartoznak.

Mindazonáltal természetesen több olyan játék is van, amely közösségi élményt is nyújt (például az online játékok, a közös kommunikáció, információ megosztás egymással, mások pontszámainak túlszárnyalása, stb.) és ez önmagában nem probléma, amennyiben a játék üzleti modelljének az alapját nem a közösségi interakció képezi.

### **Kvíz játékok**

A kvízzjátékok célja különböző kérdésekre való válaszadás annak érdekében, hogy egy ellenfelet legyűzzünk vagy valamely pontszámot túlszárnyaljunk.

### **Csoportos játékok**

A csoportos játék a legtöbb esetben mini-játékok gyűjteménye, amelynek célja, hogy egy csoport közösen játssza azokat akár online akár offline üzemmódban.

### **Valami ellen harcolós játékok**

Az ilyen játékokban a játékosok általában egy az egy ellen (vagy esetenként 2-2, 3-3 ellen) harcot folytatnak, mely harcok alapját általában a harci sportok adják. A cél az ellenfél legyőzése meghatározott számú körön belül. Az ilyen játékok egy része lehet sportjáték is, pl. bokszt, birkózást, karate, stb.

### **Szó- és betűjátékok, számjátékok, elme játékok**

A szó- és betűjátékok olyan játékok, amelyek célja szavak vagy mondatok alkotása, a szavakkal, betűkkel vagy a spellinggel való játék. A számjátékok olyan játékok, amelyek célja a számokkal való játék. Az elme játékok célja az agy működésének elősegítése, javítása. A szó-, betű-, spelling- és számjátékok egyben elmejátékok is.

***A gyártási/megvalósítási fázis ütemezési időpontja 4 hónap múlva van. Érdemes ennek ellenére pályázatot benyújtani?***

Nem, semmiképpen. A pályázata alkalmatlannak minősül.

A támogatási pályázatra beadott projektek gyártási/megvalósítási fázisának ütemezése kívül kell eszen a leadási határidőtől számított 8 hónapos időtartamon.

***Már létezik játszható prototípus az általunk gyártott játékból. Érdemes ennek ellenére támogatási pályázatot benyújtani?***

Nem. A jelenlegi kiírás szerint a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak az első játszható prototípus vagy próbaverzió létrejöttével ér véget.

A mi definícióink szerint, amennyiben már elkészült a játszható prototípus vagy a próbaverzió, már semmiféle gyártás—előkészítésre/fejlesztésre nincs szükség a továbbiakban.

***Ellenőrizni fogja-e a MEDIA a leadott project gyártási/megvalósítási dátumát és amennyiben igen, miként?***

Tekintettel arra, hogy ez az alkalmasság egyik kritériuma, igen. A pályázati stációban történik mindez, és amennyiben kétségeink vannak, felvesszük a kapcsolatot a pályázóval.

A támogatásra kiválasztott projektek esetében ez az ellenőrzés az elszámolási szakaszban ismét bekövetkezik. Amennyiben a project gyártási/megvalósítási fázisa a leadási határidőtől számított 8 hónapon belül megkezdődik, a projekt utólag alkalmatlanná válik, és a szerződésben/döntésben megítélt és garantált támogatási összeget visszavonjuk. A már kifizetett összegeket pedig meg kell téríteni.

A támogatott projekteket vizsgálati látogatás vagy audit keretében is ellenőrizhetjük.

***A projekt írója/alkotója cégünk alkalmazásában áll. A tulajdonviszonyokról nincsen kifejezett külön megállapodás, de bármi, amit az író/alkotó munkaidejében alkot, automatikusan cégünk tulajdonát képezi. Mi a teendő ilyen esetben?***

Az író/alkotó és a cég között létrejött munkáltatói szerződés elegendő lehet a tulajdonjog bizonyítására, amennyiben a szerződés kifejezetten foglalkozik ezzel valamely pontjában. Amennyiben ez nincs expliciten kimondva a szerződésben, egy kétoldalú nyilatkozatra van szükség, amelyben az író/alkotó elismeri ezt a tényt.

***A tesztelési és hibajavítási fázis a gyártás-előkészítési/fejlesztési időszak részét képezi?***

Nem. Jelen Pályázati Felhívás definíciói alapján a tesztelési és hibajavítási szakasz a gyártási/megvalósítási fázis részét képezi (lásd a definíciókat a pályázati útmutatóban). A tesztelési és hibajavítási költségek tehát nem képezik részét a támogatás keretére elszámolható költségeknek.



## 2. TÖBBLETPONTOK

***Az általunk fejlesztett videojáték a 6-16 éves korosztályt célozza. Kaphatunk-e többletpontokat a fiatal közönség kategóriára?***

Nem. A fiatal közönség kategóriára csak abban az esetben osztjuk ki a többletpontokat, amennyiben az kifejezetten a fiatal közönséget (gyermekek 12 éves korig) célozza. Ezt nagyon körültekintően fogjuk vizsgálni az elbírálási időszakban.

## 3. EGYÉB KÉRDÉSEK

***Mit értünk “mérőldkő” alatt?***

A “mérőldkő” a projektmenedzsment egyik közkeletű kifejezése.

A “mérőldkő” olyan kulcsfontosságú esemény/állomás a gyártás-előkészítés/fejlesztés időszakában, ami már lehetővé teszi, hogy egy adott munkafolyam befejezésének ütemezési dátumát meghatározzák. Ez a dátum általában megegyezik a teljes folyamat végeredményének szállítási határidejével.

***Mit értünk “folyamatábra” alatt?***

A folyamatábra a projektmenedzsmentben használatos olyan diagram, ami munkafolyamat különböző lépéseit/fázisait és az azok eléréséhez szükséges utat egyben mutatja meg; a teljes munkafolyamathoz és annak befejezéséhez tartozó összes lépés és döntés vizuális összefoglalója.

***Mely eszközöket tartoznak a kézben-hordozható eszközök kategóriájába?***

Kézben-hordozható eszközök alatt a tableteket, okostelefonokat, stb. értjük (szemben a számítógépekkel és konzolokkal). A hordozható konzolok a konzol kategóriába tartoznak, és nem számítanak kézben-hordozható eszköznek.

***Mit értünk a “CET/CEST” kifejezések alatt?***

A CET a Central European Time (Közép-Európai Idő), a CEST pedig a Central European Summer Time (Közép-Európai Nyári Idő) rövidítése.

## 4. KÖLTSÉGVETÉS ÉS FINANSZÍROZÁS

***A költségvetésben hová írjuk az olyan költséget, ami egy név, brand vagy hely megnevezésének használatával kapcsolatos?***

Bármely olyan jogot, ami akár csak érintőlegesen is, de kapcsolható a szellemi tulajdonjogokhoz az 1.1 (Rights acquisition) kell jelölni.

***A költségvetési úrlapon szerepel egy "Casting and crew" ("Szereplők és stáb") sor, ám ez az általunk benyújtandó videojáték projekt keretein belül nem értelmezhető kategória. Mi a teendő ebben az esetben?***

A "Casting and crew" ("Szereplők és stáb") kategória olyan videojátékok esetében használatos, amelynek készítése során például szinkronhangnak különböző színészeket kell szerződtetni. Amennyiben azonban ez a kategória a támogatási pályázatra benyújtandó projekt esetében nem értelmezhető, kérjük, hagyják üresen ezt a sort.

***A felszerelés amortizálódását hol jelöljem a költségvetésben?***

Az eszközök amortizációs költségeit a 2.3-as pontban, a Prototípus vagy Próbaverzió részben kell feltüntetni (hiszen kizárólag a csak a projekttel kapcsolatban használt eszközök amortizációja elszámolható)

***Az irodabérlettel kapcsolatos költségeket hol tüntessem fel a költségvetésben belül?***

Az irodabérlettel kapcsolatos költségeket nem lehet elfogadható közvetlen költségként a költségvetésben feltüntetni. Ugyanakkor a közvetett költségek (rezsi) részeként elfogadható. Ez a tétel fix összeget jelent, az elfogadható közvetlen költségek maximum 7%-a erejéig. Ugyanezek a szabályok érvényesek a villanyáram, a víz, az internet, a potázási költségek, stb. esetében is.

***A projekthez használatos szoftverek és licenzek beszerzése elszámolható? (Amennyiben igen, ezeket hol kell feltüntetni a költségvetésben?)***

Kizárólag a szoftverek és licenzek amortizációs költsége és nem a teljes vételára elszámolható és az is csak abban az esetben, ha a projektre dedikált szoftverekről és licenzekről van szó. Ebben az esetben ezt is a 2.3 Prototípus vagy Próbaverzió részben kell feltüntetni.

***A videojáték marketingkampányához készített figurareplikákkal összefüggésben felmerült költségek elszámolhatók-e elfogadható költségként?***

Igen, a figura replikákkal kapcsolatos olyan költségek, amelyek a benyújtott videojáték marketing kampányának részét képezik, elfogadhatók AMENNYIBEN azokat a fejlesztési időszakban állítják elő, tehát még az első játszható verzió gyártásának megkezdése előtt. Amennyiben ennek a kritériumnak megfelel, a költséget a költségvetés 2.4 alpontja alatt lehet elszámolni (Communication delivery items)

***A költségvetést Európában kell megadni, de cégünk az euro övezeten kívüli székhellyel rendelkezik. Milyen átváltási árfolyamot alkalmazzak?***

A Pályázati Felhívás megjelenésekor (tehát 2015 januárjában) érvényes, az InforEuro weblapon publikált átváltási árfolyamot kell alkalmazni. Az InforEuro weblap az alábbi linkre kattintva érhető el:

[http://ec.europa.eu/budget/contracts\\_grants/info\\_contracts/inforeuro/index\\_en.cfm](http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/index_en.cfm)

***Cégünk már benyújtotta a videojátékok támogatásával kapcsolatos pályázatunkat. Közben azonban pozitív elbírálásban részesült egy regionális/nemzeti finanszírozási alpból is. Informálni kell erről az Ügynökséget?***

Igen, lehetséges a finanszírozási forrásokkal kapcsolatos fejleményekről frissített információt beküldeni.

Kérjük az ilyen információt a következő email címre küldjék:

[EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu](mailto:EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu)

Kérjük az emailben jelezze a projektjéhez rendelt referenciaszámot is. A szám megtalálható a visszaigazolásban, amit a pályázat leadásakor kaptak.

**FONTOS**, hogy a végső leadási határidő után **MÁR NEM LEHET** további, a projekttel kapcsolatos tartalmi információkat beküldeni.