

After the Cold

I. Kenmerken aanvraag

Dossiernummer :	15/GA-EN/031/15-55
Ontwikkelaar :	Catlab Interactive
Game designer :	Ken De Pooter
Technical director :	Thijs Van der Schaeghe

Totaal budget:	€ 22.500
Vlaams aandeel in de financiering:	€ 22.500
Gevraagd bedrag (excl. reeds toegek. steun):	€ 11.250
Reeds toegekende steun:	€
Gevraagde soort steun:	preproductie

Regeling:	VAF/Gamefonds
Beoordelingscommissie:	entertainment
Datum beslissing Raad van Bestuur:	31/03/2015

II. Pitch van de aanvrager

After the Cold is een turn-based strategiespel voor het web, dat zich afspeelt in een post-apocalyptische high-fantasy setting. Nadat de Koude Oorlog uit de hand liep, moet de speler zijn ras naar de overwinning leiden op mappen die verdeeld zijn in zeshoekige tegels. Telkens wordt er meer informatie over het verleden prijs-gegeven.

III. Voorgeschiedenis van de aanvraag

Het gaat om een eerste indiening.

IV. Beslissing

De Raad van Bestuur van het Vlaams Audiovisueel Fonds heeft, na kennisname van het advies van de beoordelingscommissie, besloten om aan dit project geen preproductiesteun toe te kennen.

V. Advies van de beoordelingscommissie

Volgende punten kwamen aan bod tijdens de beraadslaging in de beoordelingscommissie, na voorafgaand onderzoek van dit aanvraagdossier. Wij benadrukken hierbij dat onderstaande tekst uiteenlopende meningen en argumenten kan bevatten, aangezien deze een weergave is van de discussie in deze commissie. Tijdens deze vergadering komen de verschillende individuele visies van commissieleden aan bod en wordt finaal anoniem over iedere aanvraag gestemd. Onderstaande tekst is dus eerder te lezen als een gecondenseerde weergave van individuele meningen dan als een synthesesetekst die de eindstemming eensluidend onderbouwt.

| Creatief/inhoudelijk/technisch

- Deze aanvraag werd eerder negatief onthaald door de commissie.
- Het dossier werd ingediend door een kleine maar ambitieuze ontwikkelaar. Catlab Interactive heeft met de productie van de vorige game 'Dolumar' al op verschillende vlakken ervaring opgedaan. Ook op gebied van HTML5, wat nieuwe perspectieven meebrengt en een goede aanpak lijkt voor deze game.
- Het is een leuk concept voor *een turnbased strategy game* in combinatie met RTS.
- Het toevoegen van een tijdslimiet wordt als een meerwaarde gezien.
- Op vlak van distributie is er reeds goed nagedacht over de doelgroep en het lijkt een geschikte strategie om het spel uit te brengen als webbased game met een freemium model.
- Naast deze overwegend positieve elementen waren de volgende punten doorslaggevend voor het negatieve advies van de commissie:
 - o Het dossier is vaag en generiek waardoor het moeilijk in te schatten is wat deze game zal worden. Er worden veel vergelijkingen gemaakt om het project te positioneren zonder concreet te worden. Het dossier wordt dan ook pril bevonden voor een dergelijk ambitieus plan.
 - o Op vlak van uitwerking, de gameplay en ook op grafisch vlak (uitgaande van de moodboard) lijkt het een game te zullen worden die zich niet echt onderscheidt van de concurrentie. De vorige game Dolumar bleef ook vrij generiek met een beperkte gamefeel.
 - o De commissie blijft met een aantal vragen zitten:
 - Het projectplan is niet duidelijk, wat gaat er concreet gebeuren in de preproductiefase?
 - Welke elementen zullen er getest worden om er een goed game van te maken?
 - Is het mogelijk om in een turn based strategy game zo veel te verwezenlijken op zulk een korte tijd?
 - Zullen de prestaties worden bijgehouden of moet de speler steeds weer van nul starten?
- Finaal oordeelt de commissie negatief over deze aanvraag.

Productioneel/zakelijk

- De commissie vreest dat de productie wordt onderschat, zeker voor een kleine beginnende studio.
- Geen verdere opmerkingen.

VI. Bijkomende informatie omtrent de beslissing

Samenstelling beoordelingscommissie: Karla Puttemans (voorzitter – zonder stemrecht), Bas Van Berkestijn, Laura Herrewijn, Nico Verplancke, Peter Van Dranen, Youri Loedts, Zuraida Buter

Rapporteur:

Bas Van Berkestijn

Projectbeheerder:

Karen Van Hellemont

Herindiening mogelijk:

ja