

**Development
gier video**



**Kreatywna
Europa
MEDIA**

**Kreatywna
Europa**



„Medium” - materiały Bloober Team S.A.

DEVELOPEMNET GIER VIDEO

Celem obszaru dofinansowania jest zwiększenie zdolności europejskich producentów gier video do rozwijania projektów o wysoce innowacyjnej treści i dobrej jakości rozgrywce, które mają potencjał umożliwiający rozpowszechnianie w Europie i poza nią oraz poprawienie konkurencyjności europejskiej branży gier video na rynkach europejskich i międzynarodowych. W ramach niniejszego schematu wnioskodawcy mogą zgłaszać propozycje developmentu koncepcji i projektu gry video o wysoce innowacyjnej i kreatywnej fabule, zaprojektowanej dla wykorzystania komercyjnego na komputerach, konsolach, urządzeniach mobilnych, tabletach, smartfonach i innych technologiach.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ?

Europejska firma która istnieje od co najmniej 12 miesięcy, posiada przynajmniej 50% praw autorskich do projektu oraz posiada wymagane doświadczenie.

DOŚWIADCZENIE:

Wnioskodawca musi udowodnić, że uprzednio:

- wyprodukował grę video kwalifikującą się według warunków określonych poniżej
- gra była dystrybuowana komercyjnie w ciągu dwóch lat kalendarzowych poprzedzających publikację danego wezwania do składania wniosków
- należy przedstawić odnośne raporty sprzedaży z okresu referencyjnego

Uwaga: podwykonawstwo w zakresie developmentu i/lub produkcji uprzedniej kwalifikowanej gry video nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być również uważane indywidualne dokonania twórców.

Następujący wnioskodawcy nie mogą ubiegać się o wsparcie: fundacje, instytucje, uniwersytety, stowarzyszenia i inne instytucje działające w interesie publicznym; grupy firm; osoby fizyczne.

JAKIE PROJEKTY?

Development cyfrowej gry video, która:

- jest przeznaczona do komercyjnej dystrybucji na dowolnej platformie dystrybucyjnej
- odznacza się wysokim stopniem interaktywności
- ma rozbudowane elementy narracyjne
- jest oryginalna, innowacyjna i kreatywna
- promuje różnorodność kulturową
- promuje europejską tożsamość i dziedzictwo
- posiada potencjał komercyjny.

Development - faza od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry lub pierwszej wersji testowej gry, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne)
- utwory poradnikowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki i tym podobne)
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny i/lub wykorzystywane wyłącznie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier
- serwisy informacyjne i wyłącznie transakcyjne
- projekty promujące turystykę
- multimedialne projekty i instalacje artystyczne
- strony internetowe stanowiące, albo przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie, albo promujące przemoc



„Trine 3” - materiały Frozenbyte Oy

- utwory o charakterze promocyjnym, stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu i/lub marki
- produkcje instytucjonalne promujące konkretną organizację lub jej działalność
- platformy dla gier
- (interaktywne) e-booki, interaktywne fabuły, interaktywne animacje, interaktywne filmy dokumentalne
- gry łamigłówkowe, gry pamięciowe, gry sportowe, gry wyścigowe, gry związane z biegami, gry związane z rytmem/śpiewem/tańcem, gry sportowośćowe, gry quizowe, gry na przyjęcia.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

W roku 2017 całkowity budżet przeznaczony na współfinansowanie developmentu gier video wyniósł 3,78 mln EUR. Wkład finansowy przyznawany jest w formie dotacji. Co roku istnieje możliwość uzyskania dofinansowania pomiędzy 10.000 a 150.000 euro. Dofinansowanie nie może przekroczyć 50% całego budżetu developmentu.

Nabór wniosków o dofinansowanie nie jest prowadzony w trybie ciągłym. Ogłoszenie naboru aplikacji odbywa się raz w roku. Najbliższy termin składania wniosków przewidywany jest na I kwartał 2018 (tbc).

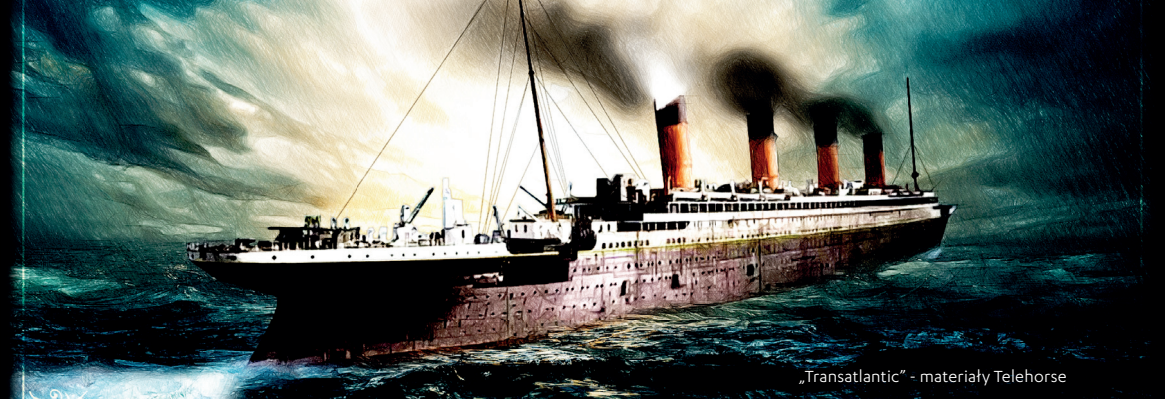
DOFINANSOWANE POLSKIE PROJEKTY:

Od 2014 roku program Kreatywna Europa – komponent MEDIA przeznaczył łącznie ponad 9 mln euro na rozwój projektów i koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim. Z dofinansowania skorzystały 84 projekty powstające w różnych częściach kontynentu. Wśród nich znalazło się aż 10 ambitnych projektów z Polski, którym zostało przyznane dofinansowanie o łącznej wartości 1.206.920 euro. Wyniki te dowodzą, że polski rynek gier nieustannie się rozwija i jest jednym z najprężniejszych na kontynencie. Na przestrzeni ostatnich trzech lat polscy producenci gier znajdują się w bezsprzecznej czołówce na tle pozostałych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA. Pod kątem wysokości przyznanego dofinansowania, sumując granty z lat 2014-2016, Polska zajęła pierwsze miejsce, dzieląc niewielką różnicę z Danią. Porównywalnymi rezultatami mogą się pochwalić jedynie Niemcy, Francja oraz Norwegia.

Ponieważ od daty złożenia wniosku działania mogą być prowadzone przez 30 miesięcy, dofinansowane polskie gry nie weszły jeszcze w fazę produkcji. Koncepcje zgłaszanych gier w aplikacji objęte są tajemnicą dopóki projekt nie zostanie ukończony.

W 2014 ROKU DOFINANSOWANIE OTRZYMALI:

- 11 bit studios S.A. na rozwój projektu o roboczym tytule „Industrial” – 148.731 euro (www.11bitstudios.com)
- Plastic s.c. Michał Staniszewski, Kinga Staniszevska na rozwój projektu o roboczym tytule „Development of Your Kingdom Come” – 140.399 euro (www.plastic-demo.org)
- Bloober Team S.A. na rozwój projektu „Medium – completely innovative design video games” – 150.000 euro (www.blooberteam.com)



„Transatlantic” - materiały Telehorse

W 2015 ROKU DOFINANSOWANIE OTRZYMALI:

- Fuero Games Sp. z o.o. na rozwój projektu „Bushy Tail” – 59.973 euro (www.fuero games.com)
- NAWIA GAMES Sp. z o.o. na rozwój projektu „In Pale Lamplight” – 138.917 euro (www.nawiagames.com)
- CD Projekt S.A. na rozwój projektu „The Witcher 3: Blood and Wine” – 150.000 euro (www.cdprojekt.com)
- FUTURE GREEN INNOVATIONS S.A. na rozwój projektu „Flynn and Emma`s funny adventure” – 59.900 euro

W 2016 ROKU DOFINANSOWANIE OTRZYMALI:

- CD Projekt S.A. na rozwój projektu „CPF” (tytuł roboczy) – 150.000 euro (www.cdprojekt.com)
- Bloober Team S.A. na rozwój projektu „Dum Spiro” – 150.000 euro (www.blooberteam.com)
- Telehorse na rozwój projektu „Transatlantic” – 59.000 euro (www.telehorse.pl)

PROGRAM KREATYWNA EUROPA 2014-2020

Kreatywna Europa oferuje finansowe wsparcie dla sektorów audiowizualnego, kultury i kreatywnego. Program składa się z trzech komponentów: MEDIA, Kultura oraz części międzysektorowej z nowym instrumentem finansowym od 2016 roku.

Obszary grantowe komponentu MEDIA obejmują rozwój projektów, dystrybucję i promocję utworów audiowizualnych. O dofinansowanie mogą się także ubiegać organizatorzy inicjatyw związanych z profesjonalizacją sektora audiowizualnego, budowaniem widowni i edukacją filmową. Jednym z priorytetów Programu jest zwiększenie cyrkulacji dzieł europejskich oraz pomoc w stawieniu czoła wyzwaniom rewolucji cyfrowej i globalizacji. Dlatego komponent MEDIA dofinansowuje nowe technologie, w tym projekty interaktywne, gry video, dystrybucję on-line, działania związane z rozpowszechnianiem europejskich filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku.

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Niniejsza broszura zawiera jedynie ogólne informacje. Szczegóły na temat sposobu, warunków i terminów składania wniosków znajdują się na naszej stronie: www.kreatywna-europa.eu/media

Creative Europe Desks

Biura reprezentujące Program Kreatywna Europa (Creative Europe Desks) znajdują się w każdym kraju uczestniczącym w Programie. Biuro reprezentujące Program Kreatywna Europa w Polsce zaprasza do kontaktu wszystkie osoby zainteresowane składaniem wniosków lub poszukujące szczegółowych informacji związanych z Programem i dofinansowanymi projektami.



Creative
Europe
Desk Polska

Creative Europe Desk Polska
Al. Ujazdowskie 41, Warszawa
www.kreatywna-europa.eu
www.facebook.com/kreatywnaeuropa