

DEVELOPMENT GIER WIDEO ORAZ PROJEKTÓW IMMERSYJNYCH

„Medium” mat. Bloober Team



PROGRAM KREATYWNA EUROPA



Kreatywna
Europa
MEDIA

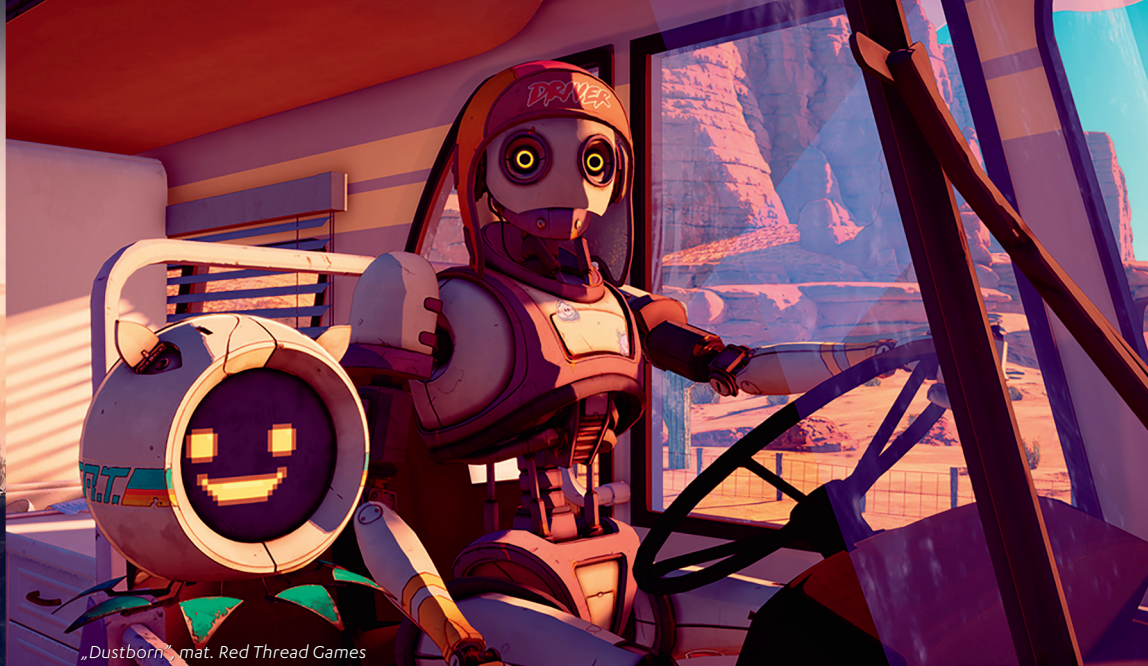


„Someday You'll Return”, mat. CBE Software

Głównymi celami komponentu MEDIA są wzmacnianie zdolności sektora audiowizualnego oraz promowanie ponadnarodowego obiegu europejskich dzieł i twórców. Rolą komponentu jest także zachęcanie profesjonalistów z branży do współpracy ponadnarodowej służącej tworzeniu innowacyjnych projektów, w tym gier wideo oraz treści immersyjnych.

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

Celem obszaru dofinansowania jest zwiększenie zdolności europejskich producentów gier wideo, studiów XR (*extended reality*) oraz producentów audiowizualnych do tworzenia gier wideo oraz interaktywnych, immersyjnych doświadczeń mających potencjał dotarcia do międzynarodowej widowni. Działanie to skupia się również na poprawie konkurencyjności europejskiej branży gier wideo oraz innych firm produkujących interaktywne, immersyjne projekty na rynkach europejskich i międzynarodowych. Wnioskodawcy mogą zgłaszać propozycje developmentu projektu o wysoce narracyjnej, interaktywnej fabule, przeznaczonej do komercyjnej dystrybucji na komputery, konsole, urządzenia mobilne, tablety, smartfony i in.



„Dustborn”, mat. Red Thread Games

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wnioski mogą składać firmy będące producentami /developerami gier wideo, firmy oferujące development oprogramowania służącego rozrywce – studia XR (*extended reality*) oraz firmy zajmujące się produkcją audiowizualną, zarejestrowane w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów.

Wnioskodawca musi udowodnić, że wyprodukował narracyjną grę wideo lub (interaktywny lub nieinteraktywny) immersyjny, narracyjny projekt, który był dystrybuowany w ostatnich 4 latach, co można potwierdzić za pomocą raportów sprzedaży dla określonego kanału dystrybucji i terytorium.

Uwaga! Podwykonawstwo w zakresie developmentu i/lub produkcji uprzedniej kwalifikowalnej gry wideo nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być również uważane indywidualne dokonania twórców.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 50% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu. Maksymalna kwota dofinansowania: 150 000 EUR na projekt. Działania mogą być prowadzone maksymalnie przez 36 miesięcy.

PROJEKTY:

Dofinansowanie przyznawane jest na development narracyjnej gry wideo lub interaktywnych, narracyjnych oraz immersyjnych doświadczeń przeznaczonych do dystrybucji na dowolnej platformie dystrybucyjnej.

Development obejmuje fazę od pomysłu do produkcji pierwszego prototypu nadającego się do gry lub pierwszej wersji testowej gry, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Testy należą do fazy produkcji i mogą nastąpić dopiero po zakończeniu developmentu, tj. min. 10 miesięcy od złożenia wniosku.

Projekty powinny:

- zawierać rozbudowane elementy narracyjne – historia powinna być opowiedziana lub przedstawiona przez cały czas trwania gry (*in-game storytelling*) lub poprzez interaktywne, immersyjne doświadczenie;
- odznaczać się wysokim stopniem interaktywności;
- być oryginalne, innowacyjne i kreatywne;
- posiadać potencjał międzynarodowej dystrybucji.



„The Girl of Glass: A Summer Bird's Tale”, mat. Markus with Friends

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

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 Desk Polska

Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41
00-540 Warszawa
☎ +48 22 44 76 180

✉ info@kreatywna-europa.eu

🌐 www.kreatywna-europa.eu

📘 www.facebook.com/kreatywnaeuropa

📷 www.instagram.com/creative_europe_desk_polska



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKiDN nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.