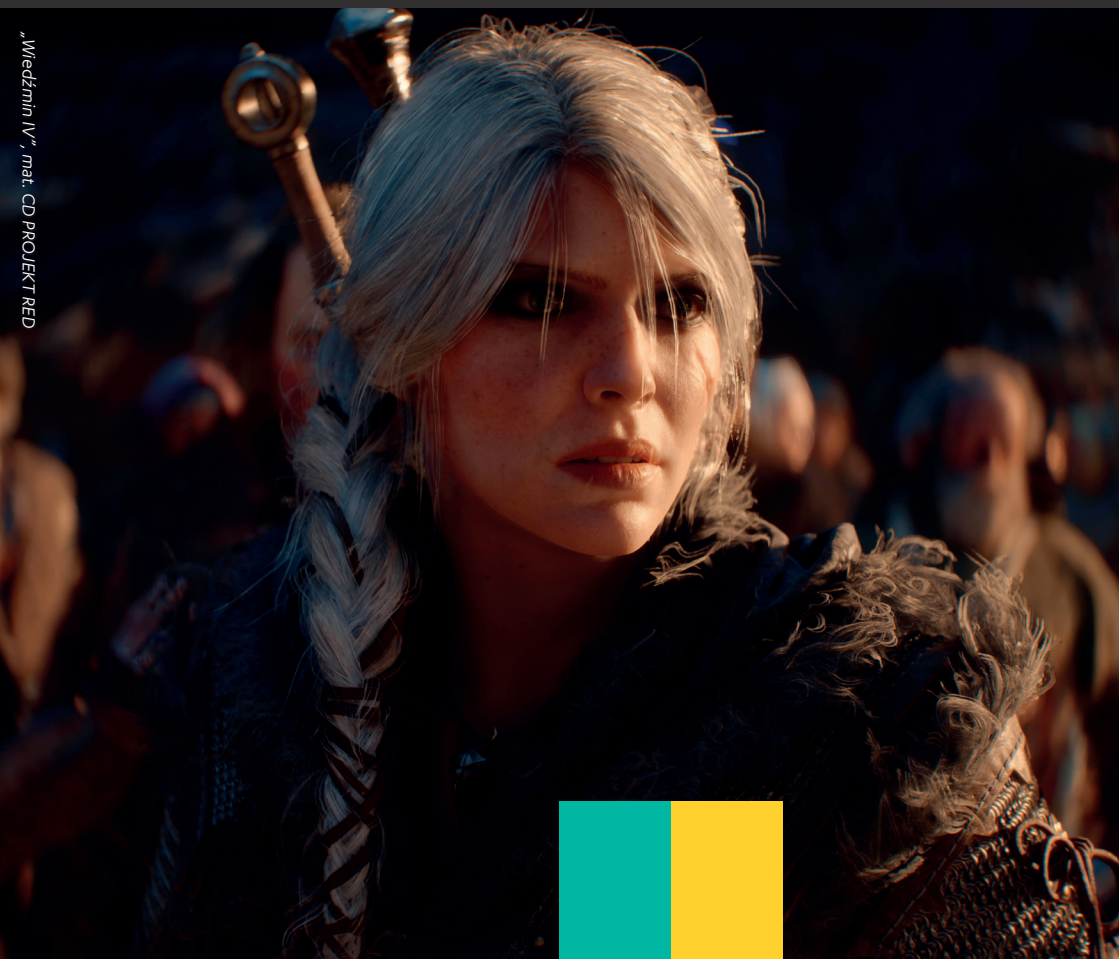


DEVELOPMENT GIER WIDEO ORAZ PROJEKTÓW IMMERSYJNYCH

„Wiedźmin IV”, mat. CD PROJEKT RED



**PROGRAM
KREATYWNA
EUROPA**



Kreatywna
Europa
MEDIA



„The Necromancer’s Tale”, mat. Psychic 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 służącej tworzeniu innowacyjnych projektów, w tym gier wideo oraz treści immersyjnych.

DEVELOPMENT GIER VIDEO ORAZ TREŚCI IMMERSYJNYCH

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.**



„Closer the Distance”, mat. Osmotic Studios

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wnioski mogą składać **eurowojscy producenci gier wideo, studia XR (extended reality) oraz firmy, których głównym celem oraz działalnością jest produkcja/development gier wideo, tworzenie oprogramowania rozrywkowego lub produkcja audiowizualna**, zarejestrowane w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów. Wnioski mogą być składane przez pojedynczych wnioskodawców jak również w ramach konsorcjów składających się minimum z dwóch podmiotów.

Wnioskodawca musi udowodnić, że wyprodukował grę wideo lub (interaktywny lub nieinteraktywny) immersyjny projekt, który był dystrybuowany w terminie określonym w dokumentacji konkursowej, 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.

PROJEKTY:

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

Development obejmuje fazę od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego prototypu. Testy należą do fazy produkcji i mogą nastąpić dopiero po zakończeniu developmentu, tj. min. 10 miesiącach od złożenia wniosku.

Projekty powinny:

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

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

Do 60% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu. **Maksymalna kwota dofinansowania: 200 000 EUR na projekt.** Działania mogą być prowadzone maksymalnie przez 36 miesięcy.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- gry łamigłówek, gry pamięciowe, gry sportowe, gry wyścigowe, gry związane z biegami, gry związane z rytmem/śpiewem/tańcem, gry społecznościowe, gry quizowe, gry na przyjęcia, nawet jeśli posiadają element narracyjny
- projekty, których głównym celem jest kształcenie zawodowe, szkolenie lub terapia
- multimedialne projekty i instalacje artystyczne
- immersyjne wycieczki, wydarzenia, teledyski i doświadczenia wykorzystywane w handlu detalicznym
- utwory o charakterze promocyjnym, stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu i/lub marki
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie, albo promujące przemoc
- platformy gier lub interaktywnych doświadczeń i strony internetowe, przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny i/lub wykorzystywane wyłącznie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier
- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne), prace instruktażowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki itp.) oraz (interaktywne) e-booki
- serwisy informacyjne i wyłącznie transakcyjne.



CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Szczegółowe informacje na temat warunków i terminów składania wniosków znajdują się na naszej stronie: 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



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Współfinansowane przez
Unię Europejską

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.