



KREATÍVNA EURÓPA

Podprogram MEDIA

Podpora vývoja
európskych videohier

Bratislava
19/2/2019





KREATÍVNA EURÓPA

- Celkový rozpočet **Programu Kreatívna Európa** na obdobie rokov 2014 – 2020 je **1,46 miliardy EUR**
- Z toho na **podprogram MEDIA** je vyhradených 56 %, t.j. **817,6 mil. EUR**
- **Celkový rozpočet**, ktorý je k dispozícii **v rámci výzvy na podporu vývoja európskych videohier (EACEA/24/2018)** je **3,78 mil. EUR.**

VÝVOJ VIDEOHIER

Prípustné projekty

Podpora vývoja **európskych videohier s naratívnou štruktúrou** bez ohľadu na platformu alebo predpokladaný spôsob distribúcie.

Príbeh musí byť prítomný počas celej hry (*in-game storytelling*),
nie iba ako úvod alebo záver.

Vo všetkých prípadoch musí ísť
o **hry určené na komerčné využitie.**

ČASOVÝ HARMONOGRAM

Etapy	Dátumy alebo obdobie (predpokladané)
Zverejnenie výzvy	december 2018
Uzávierka predkladania žiadostí	27. február 2019 Uzávierka je vždy o 12:00 na poludnie
Hodnotenie žiadostí	marec – júl 2019
Informovanie žiadateľov	august 2019
Podpis zmluvy o poskytnutí grantu alebo oznámenie o rozhodnutí o poskytnutí grantu	Október/november 2019
Dátum začiatku projektu	Oprávnenosť čerpania nákladov sa začína buď dňom podpísania zmluvy o grante alebo dňom podania žiadosti (označiť vo formulári str. 8)
Max. trvanie projektu / Obdobie prípustnosti	do 36 mesiacov od začiatku lehoty plynutia oprávnených nákladov



VÝŠKA PODPORY

Finančný príspevok EÚ nesmie prekročiť
50% celkových prípustných nákladov na projekt.

Príspevok na projekt je

minimálne 10 000 EUR a maximálne 150 000 EUR



PRÍPUSTNÍ ŽIADATELIA

O podporu vývoja sa môžu uchádzať
európske spoločnosti zaoberajúce sa produkciou videohier,

ktoré vznikli (boli oficiálne registrované)
minimálne 12 mesiacov pred dátumom podania žiadosti.

**Všetky spoločnosti musia preukázať svoju prax a predošlé skúsenosti
(*recent success*).**

PRÍPUSTNÍ ŽIADATELIA

Preukázaná prax a skúsenosti (*recent success*) sa chápe nasledovne:

- Žiadateľ musí dokázať, že vytvoril alebo vyvinul **predchádzajúce prípuštné dielo**, ktoré bolo **komerčne distribuované** v referenčnom období.

Referenčné obdobie: od 01/01/2016 do dátumu podania žiadosti.

Dôkazom, ktorý sa berie do úvahy pri overovaní komerčnej distribúcie referenčného diela, je prehľad tržieb za referenčné obdobie (*sales report*).

PRÍPUSTNÍ ŽIADATELIA

Žiadateľ musí vlastniť väčšinu práv súvisiacich s projektom.

- Žiadateľ musí **najneskôr v deň podania žiadosti preukázať**, že vlastní väčšinu práv ku každému projektu, pre ktorý žiada podporu. Takisto treba **predložiť zmluvu**, ktorá obsahuje práva k umeleckému materiálu uvedenému v žiadosti
- Ak je projekt **adaptáciou existujúceho diela** (literárne dielo, audiovizuálne dielo, komiks atď.), žiadateľ musí opčnou zmluvou alebo zmluvou na prevod práv **preukázať, že vlastní väčšinu práv vzťahujúcich sa na adaptáciu tohto diela.**

PRÍPUSTNÉ ČINNOSTI

Produkčná fáza predloženého projektu sa nesmie začať skôr než

8 mesiacov od dátumu podania žiadosti.

Produkčná fáza:

Začína sa testovaním a vyladovaním (*debugging*) prvého hrateľného prototypu alebo skúšobnej (*trial*) verzie a končí sa produkciou kompletnej finálnej verzie videohry, z ktorej sa vyrábajú fyzické a/alebo digitálne kópie (*Gold Master*, alebo jeho ekvivalenty: *Release to Manufacturing* alebo *Ready to Market (RTM)* alebo *Release Candidate*).

KRITÉRIÁ PRE UDELENIE PODPORY

Prípustné žiadosti sa budú hodnotiť na základe nasledujúcich kritérií
(*detailnejšie rozpísané v príslušnej smernici*):

Kritériá	Definície	Max. počet bodov
Kvalita obsahu a aktivít	Kvalita obsahu, rozprávanie príbehu a originalita konceptu v porovnaní s existujúcimi hrami	30
Inovatívny charakter projektu	Inovácie, napr.: do akej miery predkladaný projekt posúva hranice existujúcej ponuky videohier novými „cutting edge“ technikami či novým obsahom	20
Relevancia a európska pridaná hodnota	Stratégia vývoja a potenciál pre medzinárodnú európsku distribúciu (vrátane manažmentu práv duševného vlastníctva)	20
Šírenie výsledkov projektu	Distribučná, komunikačná a marketingová stratégia a primeranosť pre cieľové publikum	20
Dopad a trvalá udržateľnosť	Kvalita finančnej stratégie a realizovateľnosť projektu	10
Projekt cielený pre deti do 12 r.	Projekt s touto cieľovou skupinou získava „bonusové“ body	5

FINANČNÉ PODMIENKY

Zmluvné ustanovenia a platobné postupy

Agentúra zašle príjemcovi zálohu vo výške 70% do 30 dní:

- od zaslania rozhodnutia o udelení grantu,
- od dátumu, keď posledná zmluvná strana podpíše zmluvu (v prípade zmlúv o udelení grantu),
- a keď dostane všetky potrebné záruky.

Zvyšných 30% zašle Agentúra príjemcovi po odovzdaní a schválení Záverečnej správy (*Final Report*), pričom príspevok nesmie presiahnuť 50% celkových nákladov na vývoj projektu



FINANČNÉ PODMIENKY

PRÍPUSTNÉ NÁKLADY

Náklady, ktoré súvisia s projektom a sú uvedené vo formulári rozpočtu, a ktoré žiadateľ preukázateľne vynaložil na projekt.

Ukážky podporených videohier

- Markus Oljemark Enskild Firma (SE)- [The Girl of Glass](#)
- Happy IP (FR) - [The Citadel of Time](#)
- FROZENBYTE OY (FI) - [Trine 4](#)
- FISHING CACTUS (BE) – [Typing Chronicles](#)



V prípade otázok nás neváhajte kontaktovať:

CREATIVE EUROPE DESK SLOVAKIA
Grösslingová 45
811 09 Bratislava

media@cedslovakia.eu
Tel.: +421 2 5263 6936