



**PODPORA
VIDEOHER**

**FINANCOVÁNÍ
A DALŠÍ
PŘÍLEŽITOSTI –
PRŮVODCE
PRO ŽADATELE**



Kreativní
Evropa
MEDIA

PODPORA VÝVOJE VIDEOHER

Podpora vývoje videoherního konceptu nebo projektu. O podporu může žádat evropská společnost existující alespoň jeden rok, jejíž hlavní činností je výroba videoher.

Finanční podpora je určena pro

- narativní videohry určené pro komerční distribuci
- podpora není určena pro společenské hry, sportovní hry, paměťové hry, interaktivní kvízy/ skládačky apod.

Finanční podporu lze využít na:

- psaní a storyboarding
- tvorbu programového obsahu a první vizuální a zvukové koncepty
- tvorbu dema nebo herního prototypu
- akvizici práv a rešerše archivů
- přípravu business a finančního plánu
- přípravu rozpočtu a časového plánu výroby
- vyhledávání finančních partnerů
- počáteční marketingové strategie a plány prodeje

Za jakých podmínek?

- předchozí vývoj a/nebo realizace alespoň jedné narativní videohry a její komerční distribuce ve stanoveném období
- většinové vlastnictví práv k projektu
- produkční fáze (od vytvoření prvního hratelného prototypu/zkušební verze hry) nesmí začít dříve než za 8 měsíců od data žádosti

Kolik peněz je možné získat?

- max. 50 % celkových uznatelných nákladů 10 000 – 150 000 EUR na vývoj konceptu a projektu videohry

Co se v žádosti hodnotí?

- obsah a narace, originalita konceptu v porovnání s již existujícími projekty
- originalita a inovativnost využitých technik
- strategie vývoje a potenciál evropského a mezinárodního prodeje, finanční strategie pro vývoj a výrobu, výrobní potenciál projektu
- distribuční, komunikační a marketingová strategie a vhodnost pro cílovou skupinu
- zkušenosti, složení a potenciál tvůrčího týmu, rozdělení rolí
- automatické body navíc získávají projekty určené dětem do 12 let

FAQ

Co znamená „evropská společnost“?

Společnost vlastněná nebo většinou kontrolovaná státními příslušníky zemí, jež patří do programu MEDIA, a registrovaná v jedné z těchto zemí. Žadatelem může být právnická osoba nebo OSVČ, nikoli samostatná fyzická osoba. Aktuální seznam zemí najdete na www.mediadeskcz.eu/o-programu/.

Jak se posuzuje náplň činnosti společnosti?

Společnost musí doložit výpis z obchodního/živnostenského rejstříku.

Co znamená „předchozí realizace videohry“ a jak se posuzuje?

Společnost musela předchozí hru vyvinout/vyrobít sama. Osobní podíl (např. vývojáře) na vývoji předchozí hry se nebere v potaz, stejně jako vývoj/výroba této hry na zakázku. Hry s předběžným přístupem (early access) se za předchozí realizaci nepovažují.

Co znamená a jak se posuzuje komerční distribuce?

Hra musí v daném období vygenerovat výnosy, a to buď maloobchodním prodejem, prodejem reklamy nebo „in game items“. Výnosy se prokazují výkazem prodeje v daném období.

Co znamená „většinové vlastnictví práv“?

Žadatel musí doložit, že vlastní většinu práv k projektu. Zároveň musí doložit řádně uzavřené a podepsané smlouvy nebo opci na veškerý umělecký materiál, který je součástí žádosti. Pokud je projekt adaptace, musí doložit vlastnictví práv k původnímu dílu. Pokud je žadatel zároveň autorem námětu, musí doložit prohlášení o převodu práv.

Co znamená „narativní videohra“?

Příběh musí být vyprávěn v průběhu celé hry (in-game storytelling), ne pouze jako úvod nebo závěr hry.

Kdo a jak posuzuje žádosti?

Žádosti se podávají online přímo do Bruselu, kde nejprve Education, Audiovisual and Culture Executive Agency (EACEA) ověří, zda projekt splňuje formální požadavky. Potom je hodnocen a obodován podle předem známých kritérií dvěma nezávislými experty z oboru, kteří se vzájemně neznají. Podporu získávají žádosti s nejvyšším počtem bodů v rámci alokace pro daný okruh podpory. Celý proces trvá obvykle 4–5 měsíců.

Jaké projekty jsou vhodné pro podporu?

Projekt by měl být originální, vykazovat vysokou hodnotu kreativity a inovace. Měl by mít evropský dosah, reflektovat kulturní diverzitu, evropskou identitu a kulturní dědictví ve větší míře než mainstreamové projekty. Nemusí se zabývat evropskou tematikou, ani se odehrávat v Evropě, ale jeho téma a zpracování musí být atraktivní i pro zahraniční trh.

Co se stane, když se můj projekt neuskuteční?

Pokud se váš projekt z vážných důvodů neuskutečnil a pokud jste splnili všechny své smluvní závazky a řádně vyúčtovali vynaložené náklady, nemusíte peníze vracet.

Mohu žádost předložit vícekrát ve stejném termínu?

V jedné výzvě může jedna společnost předložit pouze jednu žádost. Pokud byl projekt neúspěšný, společnost jej může přepracovat a může žádost podat znovu v další výzvě. V nové žádosti musí podrobně popsat změny, které proběhly od posledního podání.

JAK NAPSAT DOBROU ŽÁDOST?

Skutečných chyb se v žádosti můžete dopustit především nesplněním formálních náležitostí. Většina dalších „chyb“ vzniká, pokud je prezentace projektu v žádosti nepromyšlená a neřeší všechny aspekty hodnocení.

Formální kritéria

Rozhodují o tom, zda vaše žádost bude vůbec posuzována. Formální kritéria se týkají společnosti a předmětu její činnosti, předchozího díla a jeho distribuce a vlastnictví práv k projektu.

Nejčastější formální nedostatky

- neuznatelný předmět činnosti žadající společnosti („výroba, obchod a služby neuvedené v přílohách 1 až 3 živnostenského zákona“ nebo „poskytování software“)
- neuznatelné nebo nedokončené referenční dílo, žadatel není skutečný producent díla
- neuznatelné datum distribuce referenčního díla – za relevantní se považuje datum faktické distribuce
- datum musí spadat do období vymezeného v Guidelines
- nedoložené vlastnictví práv – žadající společnost musí vlastnit většinu práv k projektu (u adaptace i práv ke zdrojovému materiálu) a doložit je řádně uzavřenými smlouvami
- nedoložené nebo nesprávné finanční výkazy

Hodnocení žádosti

Dokažte, že znáte trh a své možnosti, že víte, co chcete a jak to chcete udělat. MEDIA preferuje projekty, které se podaří zafinancovat, vyrobit a které mají potenciál pro zahraniční distribuci.

Jasně a adresně odpovězte na všechna kritéria, podle kterých se projekt hodnotí. Věnujte důkladnou pozornost otázkám v jednotlivých částech žádosti.

Prezentace společnosti

- zaměření a zkušenosti společnosti musí odpovídat náročnosti projektu
- uveďte všechny informace o společnosti, které se vztahují k předkládanému projektu

Hra – kvalita zpracování

- kvalita herního obsahu, příběhu a originalita v porovnání s konkurencí
- nejvyšší váha – kvalitní příběhové zpracování a originalita celkového herního konceptu
- zajímavé vizuální pojetí hry a kvalitní zvukový a grafický design, jako návrh levelů a herních postav
- originální a jasně a přehledně nadesignovaná hratelnost, provázaná se storytellingem

Hra – inovativní charakter

- hodnocení z pohledu invence a posouvání hranic žánru
- inovativní techniky – novátorské aspekty v hratelnosti samotné, použití nových platformů či technologií, ale i v detailech jako je uživatelské rozhraní, nebo tzv. HUD
- inovativní obsah – neotřelý či unikátní přístup k vyprávění příběhu, pojetí vizuálů, grafiky, zvuků a hudby
- nejde o to prokázat, že děláte všechno jinak, ale že v každém aspektu hry můžete nabídnout nějaký zajímavý přístup či nápad, který vás odliší od konkurence

Strategie vývoje

- realistický a podrobný plán vývoje odpovídající potřebám projektu
- postup vývoje musí souhlasit s rozpočtem a s časovým plánem
- tvůrčí tým odpovídající svými zkušenostmi náročnosti realizace projektu
- uveďte workshopy, odborné poradce
- ukažte, že podpora na vývoj je pro váš projekt potřebná a že jste schopni ji smysluplně využít

Finanční strategie, výrobní potenciál a rozpočet

- realistický finanční plán
- přesvědčivá finanční strategie zahrnující lokální nebo mezinárodní partnery
- rozpočet musí odpovídat charakteru projektu (ani příliš nízký ani přehnaný), musí obsahovat přesné částky, jejich zdroje a způsob vynaložení
- rozpočet nesmí obsahovat náklady, které nejsou potřebné k vývoji (např. vysoké nebo neodůvodněné náklady na cestovné, nebo výrobní náklady)
- uveďte své finanční partnery a zdroje financování včetně stadia potvrzení

Marketingová a distribuční strategie

- definujte konkrétní cílovou skupinu a místo díla na trhu – neexistuje hra vhodná pro všechny uživatele
- uveďte akce, které navštívíte za účelem propagace hry
- identifikujte vhodná teritoria a distributory
- uveďte strategii pro celý životní cyklus hry – nezapomeňte na prezentace a online distribuci

Jak strategie psát?

- žádost budou číst aktivní profesionálové, kteří znají náš i evropský trh, včetně cen a podmínek v jednotlivých zemích
- neznají váš projekt, slyší o vás poprvé – co si nepřečtou v žádosti, to nebudou vědět; dodatečné informace nelze doplnit
- používejte jasnou úpravu a přesné formulace – informace by měly být jasné hned
- jednotlivé části žádosti by si neměly odporovat – co máte v rozpočtu, musíte mít i ve strategiích a dokumentech – částky, data, názvy společností
- mějte jasnou strategii – definujte cíl a jak ho chcete dosáhnout, uveďte alternativní plán, zdůvodněte svá rozhodnutí
- při tvorbě strategií buďte realističtí, nepodceňujte, ale ani nepřeceňujte své možnosti
- ukažte, že víte, o čem mluvíte, a že znáte trh – buďte konkrétní, uvádějte konkrétní názvy společností a jména osob
- dokažte, že jste schopni zamýšlený projekt opravdu realizovat – profil a finanční možnosti společnosti by měly odpovídat zvolenému cíli
- čím lépe je projekt připraven, tím větší šance má na získání podpory

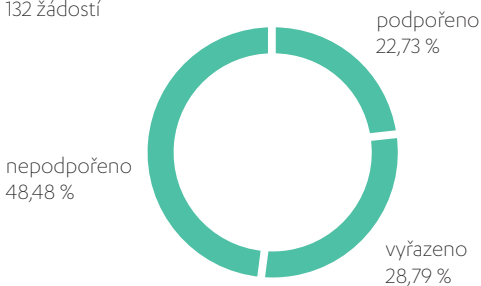
PODPOŘENÉ PROJEKTY

Příklady podpořených projektů 2016–2018

Název	Společnost	Země	Odkaz
Dead in Vinland	CCCP	Francie	www.deadinvinland.com
The Girl of Glass	Markus Oljemark Enskild Firma	Švédsko	https://collective.square-enix.com/projects/254/the-girl-of-glass
Trine 4	Frozenbyte	Finsko	https://www.frozenbyte.com/
Cardpocalypse	Gambrinous	Irsko	http://cardpocalyp.se/
Someday You'll Return	CBE Software	ČR	http://www.youwillreturn.com/
EARTHLOCK 2	Snow Castle	Norsko	https://www.snowcastlegames.com/earthlock

Výsledky v roce 2018 (celé EU)

Celkem:
132 žádostí



**V ROCE 2018 ZÍSKALO
NA SVŮJ VÝVOJ
PODPORU 30 VIDEOHER
Z 12 EVROPSKÝCH ZEMÍ.**

ZÁRUČNÍ FOND KREATIVNÍ EVROPY

Finanční nástroj pro kulturní a kreativní odvětví. Poskytuje záruky finančním zprostředkovatelům (např. bankám), jež nabízejí financování iniciativ v rámci kulturních a kreativních odvětví.

Správce finančního nástroje zastupujícím Evropskou komisí je **Evropský investiční fond**.

Jakému typu společnosti je určen?

- malé a střední podniky působící v kulturních a kreativních odvětvích nebo malé veřejné podniky
- mezi podporované sektory patří zejména architektura, archivy a knihovny, umělecká řemesla, audiovizuální odvětví (kinematografie, televizní vysílání, videohry a multimédia), kulturní dědictví, design, festivaly, hudba, scénická umění, vydavatelská činnost, rozhlas a výtvarné umění

V České republice se finančním zprostředkovatelem stala Komerční banka, která nabízí úvěr EuroCreative.

EuroCreative

- úvěr na financování investičních či provozních potřeb
- měna úvěru Kč nebo EUR, objem úvěru nejvýše 52 mil. Kč
- splatnost úvěru mezi 1 – 10 lety
- Evropský investiční fond poskytuje automatickou bezplatnou záruku 70% výše jednotlivého úvěru

**[www.kb.cz/cs/uvery-a-financovani/
financovani-investic/uver-eurocreative/](http://www.kb.cz/cs/uvery-a-financovani/financovani-investic/uver-eurocreative/)**

DALŠÍ MOŽNOSTI – VZDĚLÁVÁNÍ, NETWORKING

Program Kreativní Evropa podporuje celou řadu akcí, kde je možné navazovat kontakty, získávat další znalosti nebo najít financování pro váš projekt.

Biennale College Cinema – Virtual Reality

Tři workshopy pro tým režiséra a producenta pracujících na vývoji VR projektů ve stadiu konceptu.

www.labiennale.org

IF LAB – Interactive Factual Lab

Tři čtyřdenní workshopy zaměřené na design a tvorbu interaktivních příběhů pro filmaře, vývojáře a profesionály z oblasti médií.

www.iflab.net

Promised Land

Čtyřdenní festival zaměřený na propojování tvůrců z oblasti filmu, videoher a reklamy. Zahrnuje workshopy, networkingové akce a přednášky.

www.promisedland-artfestival.com

The VFX course

15ti týdenní program, který provede účastníky všemi fázemi a součástmi fotorealistického kompozitingu a vizuálních efektů.

www.animwork.dk

VR Creators' Lab

5ti denní vzdělávací a vývojová laboratoř pro 360° virtuální realitu a film určený scenáristům, VR vývojářům, herním designerům a kreativním producentům.

www.vr-creators-lab.com

Cross Video Days Content Market

Trh zaměřený na financování, koprodukcí a distribuci projektů v oblasti digitálního obsahu a virtuální reality.

www.crossvideodays.com

VR Days Europe

Festival virtuální reality. Setkání s experty, workshopy, semináře, koprodukční trh, writers' room, VRackathon a prezentace VR & AR společností.

www.vrdays.co

Game Connection Europe

Mezinárodní setkání vývojářů, vydavatelů, distributorů a dodavatelů služeb.

www.game-connection.com

Indie Arena Both – gamescom

Platforma pro nezávislé herní vývojáře z celého světa v rámci gamescom.

www.indiearenabooth.de

DALŠÍ INFORMACE ON-LINE

European Game Support Systems

Přehled možností podpory videoher v evropských státech zahrnující soukromé i státní fondy.

www.mediadeskcz.eu/studie/

Online AR/VR Directory

Adresář asociací, organizací a institucí v oblasti VR a AR ve všech zemích účastnících se programu Kreativní Evropa MEDIA a Švýcarsku.

www.mediadeskcz.eu/publikace/

OLFFI

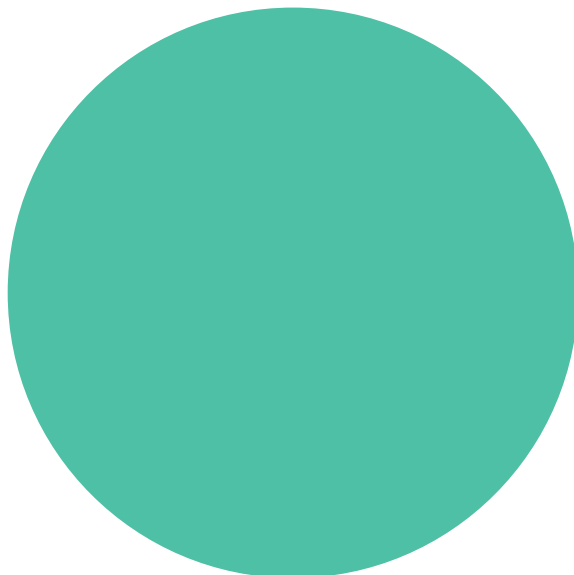
Nejrozsáhlejší databáze veřejné podpory pro film, TV, videohry, nová media a VR. Zahrnuje 90 zemí, více než 750 programů a 150 pobídek.

www.olffi.com

European Games Developer Federation

Sdružení evropských vývojářských studií. Novinky z oboru v Evropě, další možnosti financování, studie, přehledy podle zemí, důležitá legislativa.

www.egdf.eu/



KREATIVNÍ EVROPA

Kreativní Evropa je program EU na podporu kinematografie a kulturních a kreativních odvětví, plánovaný na období let 2014–2020.

Cílem programu Kreativní Evropa je vytvořit jednotný rámec pro financování projektů v oblasti scénických umění, výtvarného umění, nakladatelství a literatury, filmu, televize, hudby, mezioborového umění, kulturního dědictví a videoher, maximálně využít synergii mezi různými sektory a zvýšit tak účinnost poskytované podpory.

Celkový rozpočet programu Kreativní Evropa na období 2014–2020 je 1,462 mld. EUR. Na dílčí program MEDIA připadá 56 % (818 720 tis. EUR), na dílčí program Kultura 31 % (453 220 tis. EUR) a na mezioborovou část 13 % (190 060 tis. EUR).

Program Kreativní Evropa se skládá ze dvou dílčích programů a mezioborové části.

- program MEDIA – podpora evropské kinematografie a audiovizuálního průmyslu
- program Kultura – podpora mezinárodních projektů v oblasti kulturních a kreativních odvětví
- mezioborová část – zahrnuje nástroj pro finanční záruky, který je určen všem evropským firmám a organizacím, působícím v kulturních a kreativních odvětvích. Záruky lze využít na překlenovací půjčky, investice, provozní kapitál nebo produkty daňové stimulace. V České republice poskytuje tyto ručené půjčky Komerční banka.

Okruhy dílčího programu MEDIA:

PODPORA PRODUCENTŮ

- vývoj projektů filmových, televizních a určených pro digitální platformy
- vývoj videoher
- televizní koprodukce

DISTRIBUCE

- distribuce zahraničních evropských filmů
- podpora sales agentů

PROPAGACE / FESTIVALY

- přístup na evropské a zahraniční trhy
- audiovizuální festivaly

VZDĚLÁVÁNÍ

- vzdělávací programy pro audiovizuální profesionály

FILMOVÁ VÝCHOVA

- spolupráce evropských projektů filmové výchovy

ONLINE DISTRIBUCE

- služby Video on Demand

KINA

- síť kin/Europa Cinemas

KOPRODUKČNÍ FONDY

- podpora mezinárodních koprodukčních fondů

Okruhy dílčího programu Kultura:

MEZINÁRODNÍ PROJEKTY SPOLUPRÁCE

- podpora nadnárodního pohybu kulturních a kreativních děl a nadnárodní mobility kulturních a kreativních činitelů, zejména umělců

LITERÁRNÍ PŘEKLADY

- podpora projektů literárních překladů, propagace nadnárodního oběhu kvalitních literárních děl a zlepšení přístupu k těmto literárním dílům

EVROPSKÉ SÍŤE

- podpora evropských sítí činných v kulturních a kreativních odvětvích

EVROPSKÉ PLATFORMY

- podpora kulturních a kreativních organizací, jejichž cílem je podpora rozvoje nových talentů a podněcování nadnárodní mobility kulturních a kreativních činitelů a pohyb děl, a propagace evropských umělců a tvůrců

Kanceláře Kreativní Evropa

Žadatelům o podporu z programu je k dispozici síť informačních a servisních kanceláří Creative Europe Desk (Kanceláře Kreativní Evropa) se zastoupeními v každé členské zemi.

www.kreativnievropa.cz

www.ec.europa.eu/creative-europe



Kreativní
Evropa

KANCELÁŘ KREATIVNÍ EVROPA – MEDIA

Národní 28, 110 00 Praha 1

Tel.: 221 105 209–210

E-mail: media@kreativnievropa.cz

www.mediadeskcz.eu | www.kreativnievropa.cz

- zajistíme a poskytneme vám informace o programu Kreativní Evropa – MEDIA a možnostech finanční podpory pro váš projekt
- poskytujeme pomoc při vyplňování žádosti a její kontrolu před odesláním
- zprostředkujeme vám informace o vzdělávacích programech financovaných programem Kreativní Evropa – MEDIA a o dalších aktivitách na podporu filmových profesionálů
- pořádáme semináře a odborné diskuse určené českým filmovým profesionálům
- vydáváme vlastní publikace a informační materiály, provozujeme veřejně přístupnou knihovnu zahraničních publikací z oboru audiovizí
- propagujeme program Kreativní Evropa směrem k veřejnosti

Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA provozuje Národní filmový archiv.
Provoz kanceláře financuje Ministerstvo kultury ČR a Evropská komise.
Vydáno v listopadu 2018.