

TERMÉKLAP

Videojátékok és immerzív tartalmak fejlesztése

Creative Europe – MEDIA

CREA-MEDIA-2027-DEVVGIM | 2026. 10. 01.



TÁMOGATÁS

200,000 EUR



INTENZITÁS

max. 60%



ELŐLEG

max. 70%

DÖNTÉSI ÖSSZEFOGLALÓ



Ez a pályázati felhívás azoknak az európai videojáték-, XR-, audiovizuális vagy szórakoztató szoftverfejlesztőknek szól, akik az interaktív narratív fejlesztéshez az első játszható prototípusig vagy próbaverzióig keresnek támogatást. A jelenleg közzétett határidő 2027. február 2., 17:00; a pályázati felhívás keretösszege 10 millió EUR, a maximális átalányösszegű támogatás 200 000 EUR, 60%-os támogatási arány mellett. A továbblépés előtt erősítse meg a 2027. évi pályázati adatlapot, valamint ellenőrizze a pályázó közelmúltbeli tapasztalatát és a jogokra vonatkozó igazolásokat.

FIGYELMEZTETÉSEK



A 2027. évi aktuális tájékoztató oldal a Bizottság 2027. évi pályázati adatlapjára hivatkozik, míg egy másik aktuális tájékoztató oldal továbbra is egy 2026. évi pályázati dokumentumra mutató hivatkozást és a közelmúltbeli tapasztalatra vonatkozó, 2026-os dátummal ellátott időszakot tartalmaz. A benyújtás előtt ellenőrizze a 2027. évi pályázati adatlapot. A pályázókra a felsorolt fejlesztési felhívások összességében az az előírás is vonatkozik, hogy egyetlen pályázatban lehetnek koordinátorok.



BENYÚJTÁSI HATÁRIDŐ

2027-02-02T17:00:00+01:00



Részletes cél

Az intézkedés az európai videojáték-ipar és az interaktív immerzív tartalmak egyéb európai előállítóinak versenyképességét támogatja az európai és a nemzetközi piacokon, ideértve azt is, hogy az európai fejlesztők megtartsák a szellemi tulajdonjogokat.

Interaktív narratív művek és prototípusok fejlesztése eredeti tartalommal és/vagy magas színvonalú játékmenettel, számítógépeken, konzolokon, mobileszközökön, táblagépeken, okostelefonokon és más technológiákon történő gyártásra és globális kereskedelmi hasznosításra.



Jogosult pályázói kör

Videojátékok, XR-tartalmak, audiovizuális produkciók vagy szórakoztató szoftverek európai fejlesztői.



Támogatás és pénzügyek



MAXIMUM

200,000 EUR



ÁLTALÁNOS INTENZITÁS

60%

A pontos átalányösszeget a benyújtott és jóváhagyott projektköltségvetés alapján határozzák meg.

ELŐLEG MÉRTÉKE

70%



VÁRHATÓ HATÁS ÉS EREDMÉNYEK

A kiválasztott művek minőségének, vonzerejének, megvalósíthatóságának és nemzetközi potenciáljának növelése; az európai videojáték-fejlesztők és az interaktív narratív immerzív tartalmak előállítóinak erősebb piaci pozíciója az európai és a nemzetközi piacokon.



Támogatható tevékenységek

Interaktív narratív művek és prototípusok fejlesztése eredeti tartalommal és/vagy magas színvonalú játékmenettel, számítógépeken, konzolokon, mobileszközökön, táblagépeken, okostelefonokon és más technológiákon történő gyártásra és globális kereskedelmi hasznosításra.



Ütemezés

A projektek időtartama rendes körülmények között nem haladhatja meg a 36 hónapot.



Kötelező dokumentumok

Az előző mű 2024. január 1. és a benyújtási határidő közötti kereskedelmi terjesztését igazoló, releváns értékesítési jelentés.

✓✓ Kötelező vállalások

- Minden támogatásra kiválasztott projekthez az intézkedés időszakának vége előtt interoperábilis szabványos azonosítót (például ISAN-t vagy EIDR-t) kell létrehozni.



FONTOS

A terméklap tájékoztató jellegű összefoglaló. A támogatási kérelem előkészítése előtt a hatályos felhívás, az ÁÚF és a kapcsolódó szakmai mellékletek teljes körű ellenőrzése szükséges.