



JORNADA:

OPORTUNIDADES A LA FINANCIACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Fecha: Martes, 27 noviembre
Lugar: Auditorio del Ministerio de Cultura y Deporte
San Marcos 40, Madrid

Apoyo a las ICCs: Europa Creativa,
Programa Media y AC/E



Plataforma de Tecnologías
Multimedia y Contenidos Digitales

enem@ametic.es
www.enem.ametic.es



Estudio fundado en 2014

1 juego propio en el mercado

Consultoría de diseño, producción y porting a consolas

Desarrollo para terceros



2014



early access

2015



PS4™



2016



2017



Características

Ayuda a fondo perdido

Proyecto narrativo. Es una ayuda a proyecto cultural, no tecnológico

No puede haber empezado la producción

Específicas para el desarrollo (development) de un proyecto

Requisitos

Equipo con experiencia previa

Innovación narrativa

Estudio con al menos un lanzamiento reciente

Financiación

Hasta 150.000€

Hasta el 50% del coste de desarrollo

2017

Proyectos en evaluación
Distintos niveles de desarrollo
Distintos ratios de inversión/ingresos potenciales

Filtrado:
Proyecto narrativo
Coste desarrollo creativo medio/alto

No se obtiene la ayuda

Se obtiene la ayuda

Proyecto de bajo coste y producción rápida
Riesgo bajo, potencial limitado

Proyecto de 3 años de duración del desarrollo creativo al lanzamiento
Riesgo medio, potencial elevado

IRONSKINS



Creative
Europe
MEDIA

With the support of the Creative European Programme
MEDIA of the European Union

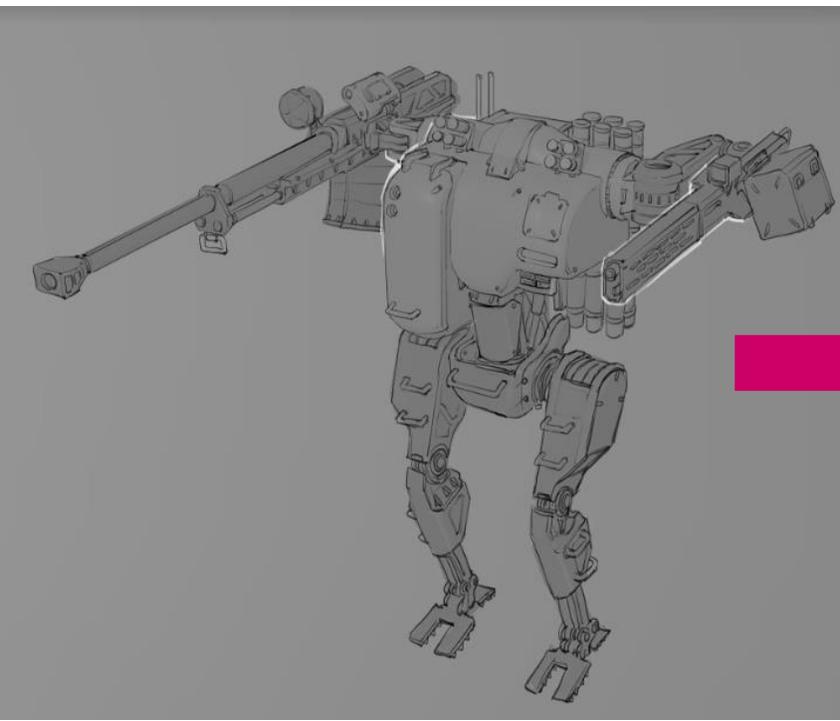


IRONSKINS



Creative Europe MEDIA

With the support of the Creative European Programme MEDIA of the European Union



IRONSKINS



Creative Europe MEDIA

With the support of the Creative European Programme MEDIA of the European Union

Movement

Legs give mech a movement mode (and thus mechs have only one **movement mode**).

A **movement mode** defines:

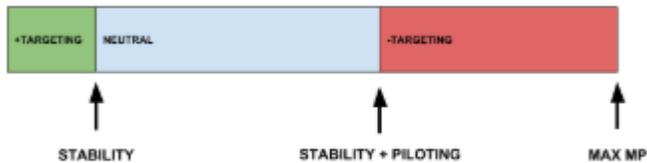
- MP costs per terrain type.
- Which obstacles can be entered.

Different modules (normally primary modules in legs but not always) give the mech **MP points** to spend.

A mech has an **stable MP**, which is its **total structural integrity - total weight**.

Each mech has an **unstable MP** that is the **stable movement distance + pilot piloting skill**.

AMOUNT OF MP USED



Moving over the unstable distance makes a mech lose acquisition on its target while moving under the stable movement distance allows a mech to gain extra acquisition.

Movement is done over a hex grid. Each point of the hex has a terrain type and thus a cost to enter regarding movement.

Mechs occupy one of these hexes and movement can not be done to or movement paths traced through any of those hexes (they are impassable to all movement types). If two mechs move to the same hex, the mech that has the most MP points reaches it first and the other mech remains one hex back. If both mechs have the same MP points, the one that spent more this turn takes priority.

Movement paths matter only during the assignment of the order (and thus to determine the final position). Paths do not matter for combat otherwise.

Assault versus regular movement

Movement orders can be regular movement (expend as many MPs as possible) or assault (expend MPs so that you don't go over the unstable MP threshold).

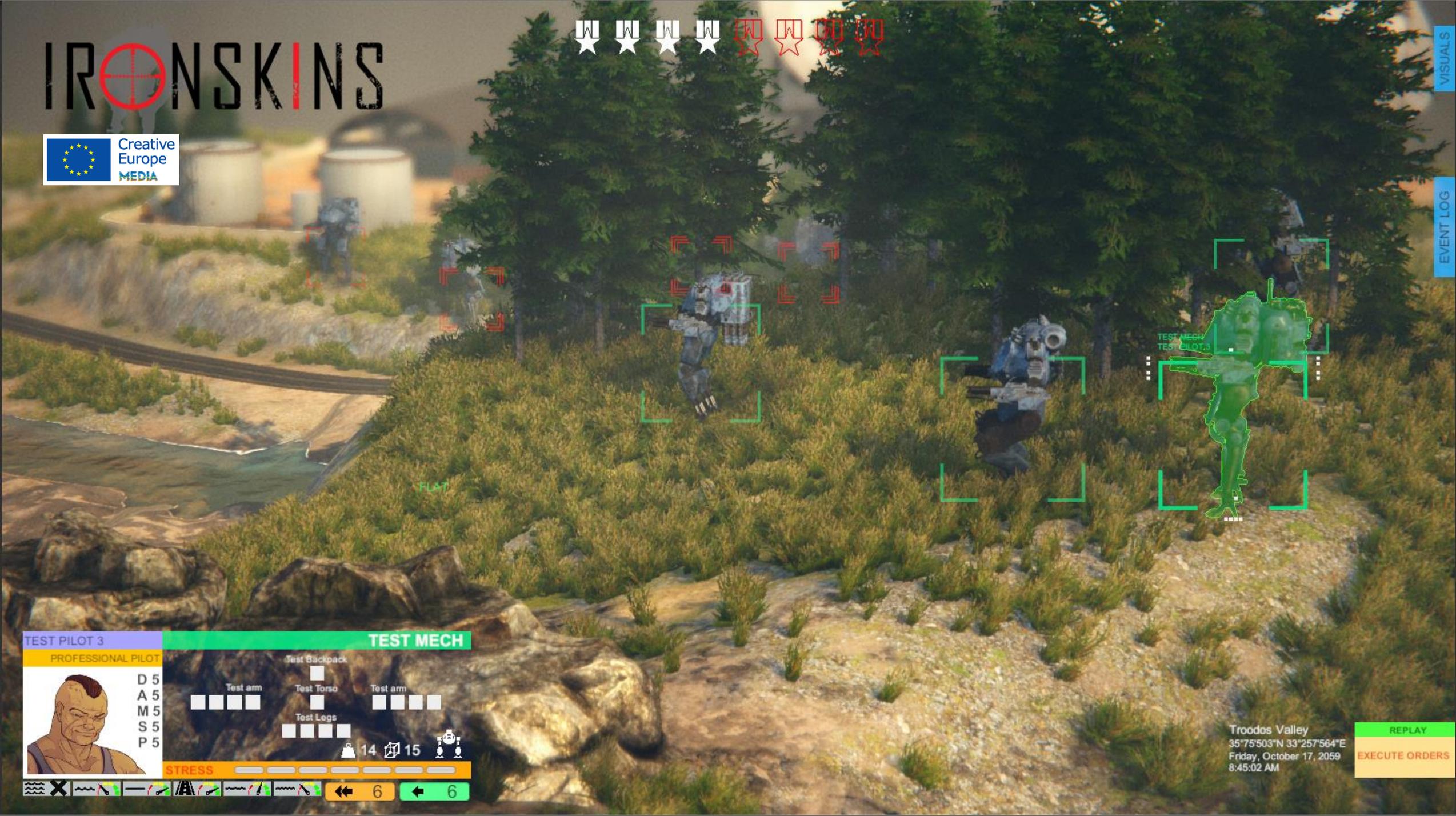


IRONSKINS



VISUALS

EVENT LOG



TEST PILOT 3
PROFESSIONAL PILOT



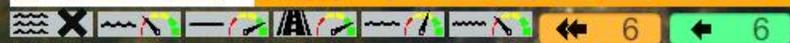
D 5
A 5
M 5
S 5
P 5

TEST MECH

Test Backpack
Test arm
Test Torso
Test arm
Test Legs

14 15

STRESS



Troodos Valley
35°75'503"N 33°257'564"E
Friday, October 17, 2059
8:45:02 AM

REPLAY
EXECUTE ORDERS



With the support of the Creative European Programme
MEDIA of the European Union

2019-2020

- Finalizar el desarrollo creativo
 - Prototipo
 - Guión
- Comienzo de la producción
- Financiación y búsqueda de partners
 - Publishing
 - Desarrollo de IP

Diferenciadores gracias a MEDIA

- Visibilidad de cara a ayudas para fases posteriores
 - Producción
 - Comercialización
 - Internacionalización
- Aumenta el valor del producto frente a partners
 - Mayor inversión previa. Mejores condiciones
 - Mejor acabado. Cierre temprano de acuerdos
- Primera evaluación del atractivo del proyecto
 - Informe experto