## *Příloha č. 3 – Návod ke zpracování Game Design Dokumentu*

**Návod ke zpracování Game Design Dokumentu**

Akcelerační program pro oblast herního vývoje

pro rok 2025

(dále jen „GDD“)

Žadatel k žádosti o dotaci přiloží GDD ve formátu PDF, ve kterém budou obsaženy **všechny povinné kapitoly** uvedené v tabulce níže. V tabulce jsou též uvedeny příklady zpracování obsahu jednotlivých kapitol.

|  |  |
| --- | --- |
| **Game Design Dokument** | |
| **Povinné kapitoly** | **Příklady zpracování** |
| Stručný popis projektu (max. 1000 znaků) | * Název projektu * Žánr hry *(např. RPG, FPS, plošinovka, strategie)* * Hlavní koncept *(o čem hra je, jaký je její cíl)* * Platformy *(např. PC, konzole, mobilní zařízení)* * Herní engine a technologie použité pro vývoj |
| Podobné projekty – inspirace, vzory a reference (max. 1000 znaků) | * Seznam her nebo jiných médií, které jsou inspirací * Jaké prvky z těchto her/médií jsou relevantní a proč * Jak se hra odlišuje od existujících projektů |
| Produkce (max. 1000 znaků) | * Obecný časový plán pro další vývoj * Silné a slabé stránky * Výzvy produkce * Moodboard |
| Základní vlastnosti (max. 1000 znaků) | * Herní režimy *(singleplayer, multiplayer, kooperační, PvP)* * Herní perspektiva *(1st person, 3rd person, izometrická, top-down)* * Herní svět *(otevřený, lineární, procedurálně generovaný)* |
| Popis unikátních prvků projektu (max. 1000 znaků) | * *Co činí hru jedinečnou a odlišnou od konkurence* * *Specifické herní mechaniky, které jsou inovativní* * *Jak se hra liší v herním designu, grafice nebo příběhu* |
| Vizuální stránka projektu (max. 1000 znaků) | * Stylizace *(realistická, pixel art, kreslená)* * Použití barev a atmosféra * Inspirace pro vizuální podobu *(umělecké styly, filmy, hry)* * *moodboard* |
| Cílová skupina (max. 1000 znaků) | * Primární hráči *(casual hráči, fanoušci určitého žánru atd.)* * Věková klasifikace |
| Popis herní mechaniky/systému (max. 1000 znaků) | * Základní principy hratelnosti * Klíčové herní mechanismy *(bojový systém, crafting, průzkum, hádanky)* * Interakce s prostředím či NPC * Systém postupu *(XP, úrovně, schopnosti)* |
| Popis průběhu hry (max. 1000 znaků) | * Jak hráč začíná hru a jaký je její průběh * Struktura úrovní/misí *(lineární, otevřený svět, sandbox)* * Dynamika hry *(tempo akce, postup v příběhu, výzvy)* * Popis herního loopu/cyklu |
| Příběh (max. 1000 znaků) | * Základní dějová linka * Způsob vyprávění * Hlavní motivy a témata hry |
| Zvuky (max. 1000 znaků) | * Hudební styl a atmosféra * Použití zvukových efektů *(interakce, pohyb, akce)* * Dabing a hlasové projevy postav * Dynamika zvuků v návaznosti na hratelnost |
| Uživatelské ovládání (max. 1000 znaků) | * Popis způsobu hráčského ovládání postavy a interakce se světem * Popis nestandartních ovládacích prvků, pokud je hra obsahuje (např. *VR/AR* apod.) |
| Herní prototyp ve fázi preprodukce či produkce. Dostatečnou ukázkou je prototyp pohybu nebo základních vlastností.  (Žadatel v GDD uvede funkční odkaz na cloudové úložiště). | **Funkční ukázka hry**, která bude:   * spustitelná na Windows 10 * uložená v souboru ve formátu .zip, který bude obsahovat spustitelný soubor .exe * uložena na cloudovém úložišti Google Drive * soubory musí být veřejně přístupné a bez hesla * cloudové úložiště musí obsahovat pouze vyžádané soubory (tj. soubor .zip obsahující herní prototyp a soubor .mp4 obsahující videoprezentaci viz níže) |
| Videoprezentace  (Žadatel v GDD uvede funkční odkaz na cloudové úložiště) | **Videoprezentace**, která bude:   * obsahovat komentované hraní prototypu * obsahovat představení motivace týmu k účasti v Akcelerátoru a rozvoji prototypu * obsahovat vizi rozvoje v rámci Akcelerátoru * v maxi. délce 10 minut * uložena ve formátu .mp4 * uložena na cloudovém uložišti Google Drive (viz výše) veřejně, bez hesla |