## *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
 |