

## Príloha č. 1 Štruktúry podpornej činnosti na rok 2017 pre podávanie žiadostí v podprograme 1.6.3 – Tvorba multimedialneho diela

### 1. Úvod

Podporná činnosť je zameraná na tvorbu multimedialneho diela, ktorým je multimedialna audiovizualna prezentacia, najmä počítačová hra alebo iné dielo, riadená počítačovým programom, umožňujúca vyhľadavanie alebo prezentáciu v rôznych mediálnych formách, transformovaná do digitálnej formy, umožňujúca aj analógovú prezentáciu informácií a umožňujúca prostredníctvom počítačového rozhrania používateľovi interaktivitu zásahom do deja prezentácie. Podpora je určená predovšetkým začínajúcim a nezávislým profesionálnym tvorcom na realizáciu najmä experimentálnych, inovatívnych a vzdelávacích projektov s dôrazom na vizuálnu stránku a estetické kvality diela. Podporná činnosť v tomto programe zahŕňa i podujatia, ktorých výsledkom je tvorba a/alebo príprava multimedialneho diela. Podpora nie je určená na projekty, ktoré majú povahu hazardných hier.

(Viac pozri v dokumente Štruktúra podpornej činnosti na rok 2017 tu:

[http://fpu.sk/attachments/article/84/STRUKTURA%202017\\_09012017\\_final.pdf](http://fpu.sk/attachments/article/84/STRUKTURA%202017_09012017_final.pdf))

*Poznámka: V prípade žiadosti o podporu projektu vo fáze B na **podujatie, ktorého výsledkom je tvorba multimedialneho diela** žiadateľ prikladá k žiadosti výlučne programovú štruktúru podujatia a posudok garanta, čiže všetky ďalšie pokyny, prílohy a špecifikácie popísané v tomto dokumente sú pre tieto projekty irelevantné.*

Navrhované multimedialne diela môžu byť rôzneho žánru, účelu a vyhotovenia od interaktívnych prezentácií, edukačných a informačných aplikácií cez jednoduché hry bez akejkoľvek grafiky postavené napríklad iba na zvukoch, textové, point-and-click, edukačné, 2D/3D až po hry a aplikácie v prostredí virtuálnej a rozšírenej reality.

Už pri koncipovaní projektov je potrebné myslieť na to, že FPU nebude podporovať projekty, ktoré by v akejkoľvek forme predstavovali tzv. nežiaduce konanie (presne je špecifikované v bode 7 tohto dokumentu). Rovnako, pokiaľ by v priebehu projektu došlo k naplneniu niektorej z charakteristík nežiaduceho konania, FPU bude postupovať v zmysle zmluvy. Taktiež prvky potenciálne škodlivého obsahu ako násilie, erotika, diskriminácia a ďalšie (podľa klasifikácie PEGI) nemôžu byť v predkladanom projekte ani vo výslednom diele použité samoučelne.

### 2. Vysvetlenie používaných pojmov

*Game design dokument (GDD)* – dokument, ktorý popisuje všetky dôležité aspekty projektu tak, aby sa dala vytvoriť komplexná predstava o plánovanom diele.

*Technical design dokument (TDD)* – dokument, ktorý popisuje všetky dôležité technické aspekty projektu tak, aby sa dala vytvoriť komplexná predstava o plánovanej technickej realizácii diela.

*Art design dokument (ADD)* – dokument popisujúci vizuálnu predstavu diela.

*Vertical Slice* – verzia diela, ktorá slúži na overenie zamýšľaného konceptu diela. Všetky základné interaktívne prvky resp. herné mechaniky (napríklad ovládanie, interakcia s prostredím – môže byť len schematicky reprezentované) diela musia byť funkčné. Vypracovaná podoba nepredstavuje finálnu podobu diela. Z obsahu diela je vytvorených približne 10%.

*Beta Final* – verzia diela, v ktorej sú vytvorené všetky časti diela. Sú implementované všetky interaktívne prvky/herné mechaniky. Vypracovaná podoba predstavuje finálnu podobu diela. Dielo môže obsahovať technické a audiovizuálne chyby, ktoré však nesmú brániť plynulej interakcii s dielom. Dielo je vytvorené na 95%. V ďalšom vývoji sa do diela už nedopĺňa žiadny ďalší zásadný obsah, pracuje sa už iba na odstraňovaní chýb a vylepšovaní obsahu (finálna verzia samozrejme môže podporovať dopĺňanie ďalšieho obsahu prostredníctvom aktualizácií/updatov).

Pri fáze C (*Beta Final*) je projekt vytváraný podľa predkladanej dokumentácie. Táto dokumentácia je predlohou, ako má výsledné dielo vyzerieť. Počas realizácie môže prísť k dôležitým zmenám, ktoré zmenia podobu diela. Táto zmena by však nemala presahovať 30% z pôvodného zámeru.

### **3. Technická špecifikácia a pokyny k zaslaniu špecifických príloh**

Technická špecifikácia platforiem, na ktorých bude hodnotené vytvorené dielo:

- a) Windows PC (Windows 10, Procesor: Intel/AMD, Grafika: Nvidia/AMD(ATI)/Intel) ako samostatne spustiteľná aplikácia (k jej fungovaniu nie je nutné mať nainštalované žiadne ďalšie programy, databázy alebo doplnky),
- b) Android (maximálne podporovaná verzia Android 6.0.1.) ako samostatne spustiteľná aplikácia (k jej fungovaniu nie je nutné mať nainštalované žiadne ďalšie programy, databázy alebo doplnky).

Žiadateľ je povinný špecifikovať v *Technical design dokumente (TDD)* a na predkladanom nosiči minimálne hardvérové požiadavky potrebné pre spustenie aplikácie.

Keďže v roku 2017 ide o pilotný podprogram, nie sú podporované platformy Windows Phone, iOS, OSX, Linux, XBOX ONE, PlayStation 4, Nintendo WiiU/Switch, Facebook a iné. Neznamená to však, že zhotoviteľ diela nemôže verziu portovať aj na iné platformy ako iOS, OSX, Windows Phone a iné. Na týchto platformách však dielo nebude hodnotiacou komisiou posudzované.

Funkčný prototyp v prípade fázy B a multimediálne dielo vo forme *vertical slice* v prípade fázy C musí byť zaslané na CD, DVD alebo USB nosiči.

Nosič musí obsahovať (pozri bod 6 tohto dokumentu):

- a) Inštaláciu alebo samostatne spustiteľnú aplikáciu,
- b) Dokumenty spresňujúce špecifikáciu diela – GDD, TDD a ADD,
- c) Video ukážku z vytvoreného diela v dĺžke minimálne 3 minúty (gameplay, interakcia užívateľa s dielom) – pri zaslaných video ukážkach je nutné používať video kodek H.264,
- d) Špecifikáciu minimálnych hardvérových požiadaviek potrebných na spustenie diela.

Funkčný prototyp v prípade fázy B a multimediálne dielo vo forme *vertical slice* v prípade fázy C musí byť spustiteľné a funkčné ako samostatná aplikácia. Hodnotí sa iba zaslaný prototyp resp. dielo na nosiči. Dodatočné úpravy cez cloudové služby nie sú možné. Taktiež automatické updatovanie a sťahovanie ďalšieho obsahu z internetu nemusí byť pri hodnotení povolené. Preto je potrebné funkčnosť prototypu resp. diela pred zaslaním náležite otestovať.

**Fond na podporu umenia bude všetky zaslané materiály, dokumenty, koncepty, ukážky a aplikácie zaslané žiadateľom používať výlučne pre potreby hodnotenia žiadostí a na archivačné účely v súlade so zákonom.**

#### 4. Osobná prezentácia projektov

Súčasťou posudzovania žiadostí o podporu formou dotácie – fáza C je aj osobná prezentácia jednotlivých projektov, ktorým pri hodnotení odborná komisia prideli viac ako 50% bodov. O termíne a mieste konania osobnej prezentácie bude FPU žiadateľov informovať prostredníctvom elektronickej pošty. V prípade, že projekt vyžaduje ovládanie prídavnými perifériami pre virtuálnu realitu (HTC VIVE, Oculus Rift, Sony Playstation VR, Samsung Gear VR, a iné) alebo rozšírené herné zariadenia (volanty, gamepady, tanečné podložky, drony a iné) je žiadateľ povinný pre potreby osobnej prezentácie tieto zariadenia zabezpečiť.

#### 5. Špecifikácia povinnej dokumentácie Game design document / Technical design document / Art design document

Principiálne sa nedá vytvoriť globálna štruktúra GDD, TDD a ADD pre akýkoľvek multimediálny titul. Nižšie popísané špecifikácie predstavujú návod pre tvorcov, z akých parametrov by sa mala skladať štruktúra GDD, TDD a ADD, pričom tieto parametre môžu byť použité pre multimediálne dielo bez herného námetu, rovnako pre hry pre webové prehliadače, telefóny, tablety, PC, VR a/alebo herné konzoly. Ak projekt neobsahuje aspekty popísané v niektorom z odporúčaných bodov, nie je nutné tieto body rozpracúvať.

Špecifikácie k jednotlivým dokumentom sú odporúčaným minimom, ktoré je potrebné konkrétne rozpracovať pre predkladaný projekt. Očakáva sa, že žiadateľ doplní dokument aj o vlastné špecifikácie s vzhľadom k charakteru a špecifickosti projektu.

GDD, TDD a ADD musia byť primerane rozpracované, aby ich bolo možné adekvátne posúdiť, pričom maximálny rozsah by nemal prekročiť 20 normostrán v prípade GDD a TDD spolu a 5 normostrán v prípade ADD. Dokumenty je potrebné zaslať vo formáte PDF (Portable Document Format).

Spomínané dokumenty zároveň slúžia ako plán pre realizátora projektu, prostredníctvom ktorého bude možné predísť väčšine problémov a chýb ešte pred samotnou realizáciou projektu.

##### 5.1 Game design document (GDD)

GDD by mal obsahovať:

- Stručný popis projektu – opísať maximálne na 1000 znakov (vrátane medzier) hlavnú ideu projektu,
- Informáciu o podobných už realizovaných projektoch (aplikácie, hry, filmy, knihy, komixy a pod.) – slúži iba na rýchle vytvorenie predstavy o projekte,
- Popis unikátnych prvkov projektu – opísať, ktoré prvky sú v návrhu originálne a čím je navrhované dielo zaujímavejšie/originálnejšie/špecifickejšie ako podobné tituly,
- Cieľovú skupinu – opísať, na aké publikum je projekt zameraný,
- Vekovú klasifikáciu – opísať, do akej kategórie PEGI projekt spadá podľa <http://www.pegi.info/sk/index/> (je potrebné uviesť aj hodnotenie obsahu pre kategórie: násilie, nadávky/hrubé výrazy, strach, erotika, drogy, gambling, diskriminácia, online),
- Opis príbehu – maximálne na jednu stranu opísať svet diela a stručný príbeh; akým spôsobom je príbeh podávaný/rozprávaný (uviesť iba v prípade, ak je možné pri diele hovoriť o príbehu),
- Opísať odhadovanú dĺžku času potrebného na absolvovanie celého diela a jednej jeho priemernej časti (levelu),
- Opis herného systému/hernej mechaniky – ide o najdôležitejšiu časť dokumentu pre herný projekt; opis, ako dochádza k interakcii medzi užívateľom a multimediálnym dielom a ako sa

dané dielo správa (každé multimediálne dielo je natoľko špecifické, že nie je možné presne definovať pevnú štruktúru opisu herného systému – nižšie uvedené body sú iba príklady):

- Dielo obsahuje viditeľnú postavu – opis možností pohybu v priestore a všetkých ďalších úkonov,
  - Dielo obsahuje stavebné prvky – opis elementov použiteľných na stavbu, opis priebehu stavby, postupu, vylepšení a pod.,
  - Dielo obsahuje rébusy, hádanky a pod. – opis ich charakteru, logiky, náročnosti, systému riešenia,
  - Dielo obsahuje rôzne fakty, zaujímavosti a informácie – opis oblastí, z ktorých sú v diele informácie použité, ako sa k nim užívateľ dostáva; ak relevantné, uviesť odborníkov s ktorými sú konzultované informácie z jednotlivých oblastí,
  - Dielo obsahuje stratégiu a taktiku – opis rôznych stratégií a taktických možností v diele,
  - Dielo obsahuje súbojový systém a zbrane – popis možností súbojov a konfrontácií v diele (nemusia byť len násilnej povahy), opis jednotlivých zbraní a ich funkcionality v diele,
  - Dielo obsahuje protivníkov – opis pohybu protivníkov a systém ich útočenia,
  - Dielo obsahuje interaktívne prostredie alebo miesta – opis prostredia v diele,
  - Dielo obsahuje obsah, ktorý sa dá zbierať – opis obsahu a princíp jeho zbierania,
  - Dielo obsahuje interakciu po sieti – opis, akým spôsobom dochádza k interakcii medzi užívateľmi,
  - Dielo obsahuje achievements (dosiahnuteľné ciele a výsledky) – opis achievementov.
- Opis priebehu hry – slovný opis gameplayu trvajúceho aspoň jednu minútu, ak je možnosť, tak aj s grafickým vysvetlením – toto je dôležitá časť dokumentu,
  - Levely (časti) – opis jednotlivých levelov v hre/multimediálnom diele a spôsob ako hráč/užívateľ levelmi postupuje, či ide o lineárny alebo nelineárny gameplay/priebeh,
  - Opis správania sa diela online, ak je hra pripojiteľná na internet,
  - Opis prípadnej sieťovej podpory,
  - Ovládanie diela – opis, ako sa dielo ovláda cez klávesnicu, myš, herný ovládač, dotykovú obrazovku, VR ovládač, prípadne ďalšie periférie,
  - V prípade, ak ide o vzdelávacie dielo – opis zručností a vedomostí, ktoré môže užívateľ nadobudnúť,
  - Dodatočné elementy – detailný opis všetkých prvkov hernej mechaniky alebo iného multimediálneho diela, ktoré sú dôležité pre utvorenie ucelenej predstavy o projekte, ale neboli spomenuté v predchádzajúcich bodoch,
  - Grafické rozhranie (interface) – opis toho, čo vidí užívateľ na obrazovke počas interakcie s dielom (skóre, zdravie, priebežné výsledky, dosiahnuté zručnosti, získané informácie a pod.),
  - Opis menu projektu – schematický graf prechodu medzi menu obrazovkami (opis toho, čo vidí užívateľ po spustení diela a ako je možné prechádzať cez jednotlivé menu obrazovky),
  - Opis vizuálnej stránky projektu – akým technickým spôsobom je realizovaná grafika diela a aké inovatívne umelecké prvky obsahuje; ak relevantné, s ktorými odborníkmi v oblasti prebieha/je plánovaná konzultácia,
  - Opis zvukovej stránky projektu – opis hudobného štýlu a zvukového prostredia použitého v diele a aké inovatívne hudobné/zvukové prvky obsahuje; ak relevantné, s ktorými odborníkmi v oblasti prebieha/je plánovaná konzultácia,
  - Marketingovú stratégiu (iba v prípade fázy C) – popis, akým spôsobom bude dielo propagované a akým spôsobom bude k dispozícii pre užívateľov (Steam, Web, MarketPlace, Facebook a i.),

- Opis systému prípadného spoplatnenia a získavania dodatočných finančných prostriedkov.

## 5.2 Technical design document (TDD)

TDD by mal obsahovať:

- Špecifikáciu minimálnych hardvérových požiadaviek potrebných pre spustenie (PC, Android),
- Časový plán realizácie projektu – detailný „milestone plan“ (plán realizácie podľa jednotlivých fáz), opisujúci, v akom časovom horizonte budú realizované jednotlivé aspekty projektu,
- Platformy – súpis platforiem, pre ktoré je projekt plánovaný (PC, iOS, Android, a i.),
- Použité technológie – engine, programovací jazyk, knižnice a pod.,
- Opis softvéru potrebného na realizáciu projektu,
- Opis serverov a klienta potrebného na realizáciu projektu,
- Rozpísaná technológia renderovacieho/animačného/zvukového/sieťového enginu,
- AI – opis mechaniky umelej inteligencie,
- Telemetria (iba v prípade fázy C) – opis, akým spôsobom sa zbierajú dáta užívateľského správania pre zlepšenie prípadnej ďalšej funkcionality,
- Opis, ako je dielo pripravené na prípadné inojazyčné textové a hlasové verzie.

## 5.3 Art design document (ADD)

ADD by mal obsahovať:

- Opis vizuálnej stránky diela – opis grafickej/animačnej/umeleckej štylizácie,
- Opis, čím je zvolená štylizácia unikátna oproti podobným projektom; uviesť prípadné referencie podobných projektov,
- Konkrétne grafické ukážky návrhov grafického rozhrania s popisom legálne použitých fontov,
- Koncepty/vizuálne ukážky navrhovaného prostredia diela (priestor, v ktorom sa dielo odohráva),
- Koncepty/vizuálne ukážky postáv/charakterov použitých v diele,
- Koncepty/vizuálne ukážky objektov použitých v diele,
- Koncepty/vizuálne ukážky animácií,
- Grafické ukážky použitých farebných paliet/farebného spektra pre prostredia diela.

## 6. Prehľad predkladaných dokumentov na nosiči

Príloha	Žiadosti o podporu – fáza B	Žiadosti o podporu – fáza C
Inštalácia alebo samostatne spustiteľná aplikácia	prikladá funkčný prototyp	prikladá dielo vo forme vertical slice
Dokumenty GDD, TDD a ADD	prikladá	prikladá
Video ukážku z vytvoreného diela	prikladá	prikladá
Špecifikácia minimálnych hardvérových požiadaviek	prikladá	prikladá

## 7. Nežiaduce konanie

Prijímateľ sa zaväzuje, že v samotnom projekte, ako aj pri všetkých podujatiach a aktivitách súvisiacich s projektom na verejnosti vykoná s vynaložením maximálneho úsilia také opatrenia, ktorými zamedzí tomu, aby mohlo dôjsť alebo došlo najmä k nasledovným negatívnym spoločenským javom:

- a) podpore alebo propagácii skupín osôb alebo hnutí, ktoré v rámci svojej činnosti násilím, hrozbou násilia alebo hrozbou inej ťažkej ujmy smerujú k potláčaniu základných práv a slobôd iných,
- b) používaniu zástav, odznakov, rovnošiat alebo hesiel, prejavovaniu sympatií k skupine alebo hnutiam, ktoré násilím, hrozbou násilia alebo hrozbou inej ťažkej ujmy smerujú k potláčaniu základných práv a slobôd osôb,
- c) sprístupňovaniu, uvádzaniu do obehu, ponúkaniu, predávaníu alebo inému spôsobu rozširovania extrémistických materiálov,
- d) hanobeniu niektorého národa, jeho jazyka, k hanobeniu niektorej rasy alebo etnickej skupiny,
- e) k hanobeniu jednotlivca alebo skupiny osôb pre ich príslušnosť k niektorej rase, národu, národnosti, farbe pleti, etnickej skupine, pôvodu rodu, pre ich náboženské vyznanie alebo preto, že sú bez vyznania alebo k vyhrážaniu sa takýmto osobám alebo k obmedzovaniu práv takýchto osôb,
- f) podnecovaniu k násiliu alebo k nenávisti voči skupine osôb alebo jednotlivcovi pre ich príslušnosť k niektorej rase, národu, národnosti, farbe pleti, etnickej skupine, pôvodu rodu alebo pre ich náboženské vyznanie.