

# GAME DESIGN DOCUMENT

...ZÁKLAD ÚSPĚŠNÉ HRY

Bc. ADAM PAPULA

18. ÚNORA 2025



# Game Design Document

„Dokument o designu hry“

- Dokument popisující **herní koncept**, **mechaniky** a **design**.
- Závazný plán pro celý tým.



# Game Design Document

Proč je důležitý

- Udržuje **konzistenci** herního návrhu.
- Zabraňuje nekontrolovaným změnám („feature creep“).
- Uspadňuje komunikaci v týmu.
  - Slouží jako společný referenční bod pro všechny členy vývojového týmu.
  - Minimalizuje nedorozumění mezi designéry, programátory a grafiky.
- Pomáhá definovat rozsah projektu a stanovit priority jednotlivých částí hry.
- Umožňuje lépe plánovat časový harmonogram a odhadovat potřebné zdroje.
- *Při hledání financování slouží jako profesionální dokument, který prezentuje herní koncept a obchodní model.*



# Game Design Document

Pro koho je určený

Nejde jen o pomůcku pro jednoho člověka – je to klíčový nástroj pro celý vývojářský tým.

- **Herní designéři**

- *Hlavní autoři GDD* – definují mechaniky, pravidla a celkový design hry.
- Přizpůsobují GDD podle testování a zpětné vazby během vývoje.

- **Programátoři**

- Potřebují přesné specifikace, aby mohli implementovat herní systémy efektivně.
- Dokumentace pomáhá předcházet nejasnostem a chybám při vývoji.

- **Grafici a animátoři**

- Obsahuje referenční obrázky, koncept arty a popisy scén.

- **Zvukaři a hudební skladatelé**

- Pomáhá jim sladit zvukovou stránku s vizuálním a herním designem.



# Základní prvky

**Přehled hry** – základní informace o hře, pomáhá čtenářům rychle pochopit, o co ve hře půjde.

- Název hry
- Žánr hry
- Cílová skupina (děti, teenageři, hardcore hráči, casual hráči...)
- Platformy
- Jedinečné prvky (Co hru odlišuje od konkurence)



# Základní prvky

**Herní mechaniky** – detailní popis, jak se hra hraje.

- Základní principy hry (chůze, skok, střelba, crafting, levelování...)
- Ovládání
- Fyzika a interakce (reakce objektů ve hře na hráčovy akce)
- Umělá inteligence (nepřátelé, NPC postavy, společníci)



## **Příběh a svět hry**

- Základní premisa – O čem hra je?
- Prostředí herního světa, kultura
- Hlavní postavy
- Lore a pozadí hry



# Základní prvky

**Audiovizuální styl** – estetika hry.

- Grafický styl – realistický, pixel-art, low-poly,...
- UI a UX – uživatelské rozhraní, jeho navržení pro snadné ovládání
- Zvuková stránka





# Základní prvky

Obecně je GDD složen z

- textu,
- obrázků,
- skic,
- diagramů,
- funkčních prototypů,
- dalších médií pro lepší ilustraci...



# Tipy pro efektivní GDD

- Přehledná struktura je základ.
- Udržovat dokument aktuální (ideálně také verzovat).
- Používat vizuální prvky.
- Být konkrétní a detailní.



- Nedostatečně jasné a konkrétní popisy.
  - Popište každou herní mechaniku **konkrétně a do detailu**.  
Například místo „hra je zábavná“ popište, co konkrétně je zábavné.
- Nepřehledná struktura a uspořádání dokumentu.
- Přílišná složitost herních mechanik.
- Neintuitivní návrhy UI.
- Spoléhání se na „selský rozum“.