



# Game Design Dokument - Lily

30.04.2025

---

Edgar Schumacher (Matrikelnr.: 2764649)

Grace Gehlisch (Matrikelnr.: 2761929)

Luca Scharfenorth (Matrikelnr.: 2764678)

## Vorabinformation

Dieses GDD umfasst ein vollständiges Spiel, welches im Rahmen der MGD 3 –Vorlesung NICHT in dem Umfang durchführbar ist, da der Fokus auf einer komplexen Story liegt, die subtil aufgebaut werden soll. An diesem Spiel soll außerhalb/ nach Abschluss von MGD 3 noch weitergearbeitet werden. Für die Prüfungsleistung wird nur ein Ausschnitt des Spiels ausgearbeitet. Dabei arbeiten wir den Horror-Aspekt mit Hilfe von Jumpscare aus und der Spielspaß wird durch Rätsel sichergestellt.

## Allgemeines

- ❖ **Title:** Lily
- ❖ **ID:** Horror-RPG mit Fokus auf Erkundung und surreale Atmosphäre

## Theme & Genre

- ❖ **Theme:** Kindliche Neugier vs. düstere Realität, Kunst und Erinnerungen
- ❖ **Genre:** Horror, Adventure, RPG
- ❖ Sub-Genres: Mystery, Psychological Horror

## Key Pillars

- ❖ Kindliche Naivität trifft auf unheimliche Umgebung
- ❖ Veränderungen der Umgebung durch Erkundung
- ❖ Rätsel mit Fokus auf Gemälde und Wahrnehmung
- ❖ Emotionale und subtile Erzählweise

## Visual Style

- ❖ Pixelart im Top-Down-Stil
- ❖ Farbpalette wandelt sich von sanft und hell zu düster und verstörend
- ❖ Inspirierte Werke: "Ib", "The Witch's House"

## Story

Lily, ein kleines Mädchen, erwacht nachts aus einem Albtraum in ihrem Zuhause, das sich auf mysteriöse Weise verändert hat. Türen führen zu falschen Orten, Schatten bewegen sich und Gemälde scheinen lebendig.

Während ihrer Erkundung entdeckt sie, dass das Haus einst ihrem Vater gehörte, einem obsessiven Maler, dessen Werke mehr als nur Bilder waren. Sie hielten Seelen fest. Stück für Stück enthüllt sie die Wahrheit über sich selbst: Ist sie wirklich real oder nur eine Erinnerung in einem seiner unvollendeten Werke? (Eventuell im Subtext: Sie ist verstorben und ihr Vater erträgt den Verlust nicht)

## Core Loop

1. Erkunden des Hauses
2. Interagieren mit Räumen und Gemälden --> Jumpscars
3. Lösen von Rätseln, um Geheimnisse zu lüften
4. Enthüllung der Wahrheit über Violet und ihre Vergangenheit

## Win Condition(s)

- ❖ Violet erkennt ihre wahre Natur und findet einen Weg, mit der Realität umzugehen (verschiedene Enden möglich)

## Lose Condition(s)

- ❖ In einem ewigen Kreislauf gefangen bleiben
- ❖ Sich vollständig in einem Gemälde verlieren
- ❖ Tod durch Kreaturen (Safe-Points, zum Respawn)

## Music & Sound Style

### Musik im Spiel

- ❖ Im Kern steht ein Charakter-Thema (Tonfolge die den Charakter widerspiegelt)

- ❖ Jenes beginnt sehr sanft, beruhigend (Vermutlich Klavier/Gitarre oder sanfte Synths)
- ❖ Der sanfte Anfang verliert sich mit tieferem Eindringen in verzerrten Synths, bzw. durch sehr starke Kompression der Ursprung Instrumente (bspw. durch OTT) soll ein Gefühl von Enge und Taubheit kreiert werden
- ❖ Musik wandelt sich, wird bedrohlich/verstörend
  - Im gleichen Zuge verliert sich das Charakter Thema immer mehr, kommt nur noch selten durch
  - stärkere Nutzung des Bassbereichs durch liegende Bässe/Streicher
  - Effekt Einsatz: Kleine Buildups in Form von lauten Glissando-artigen Effekten (getragen durch starkes Delay/Reverb nur auf dem Delay)
  - Einsatz von Scratch Tones

## Soundscape

- ❖ Zu Beginn nicht präsent - Sound getragen von Musik und Interaktiven Sounds
- ❖ Mit tieferem Eindringen ins Innere des Hauses kommen leise Geräusche hinzu, bspw. leise Interaktive Geräusche, welche nicht da sein sollten
- ❖ Mit der Zeit mischen wir Geräuscheffekte in die Soundscape welche immer lauter werden wie:
  - Flüster
  - verzerrte Stimmen
  - Angsteinflößende Sounds (bspw. Echo eines Pinsels auf einer Leinwand, Pitched Percs, Bogen über Metallgegenstände)

## Interactive Sounds

- ❖ Footsteps - abhängig vom Untergrund
- ❖ Alles Objekte mit denen der Player interagieren kann bekommen Sounds
  - auch relevant für die Soundscape
- ❖ Fenster bekommen Vogelgezwitscher
- ❖ Eventuell bekommen noch andere Objekte, wie ein Wasserhahn oder ähnliches, Geräusche, da diese auch später guten Einsatz in der Soundscape finden können

## Team/Devs

- ❖ Grace: Game Design, Art, Programming
- ❖ Luca: Sound Design, Projektmanagement, Programming
- ❖ Edgar: Sound Design, Programming, Art

## Personal Dev Goal

- ❖ Verbesserung des Storytellings und der Atmosphäre durch interaktive Elemente
- ❖ Pixelart Design lernen/ verbessern
- ❖ Erstellung eines vollständigen Spiels mit starkem narrativen Fokus

## Main Aim

- ❖ Enthüllung der Wahrheit über Violets Existenz und das Haus durch Erkundung und Interaktion

## Main Mechanic to Achieve Aim

- ❖ Interaktion mit Gemälden, die die Realität verändern oder Hinweise liefern

## Enablers

- ❖ Active: Entscheidungsbasierte Rätsel, Puzzles, um neue Räume freizuschalten, versteckte Hinweise
- ❖ Passive: Tagebücher, Briefe, künstlerische Symbole

## Blockers

- ❖ Active: Kreaturen oder Erscheinungen, die Rätsel oder Bedrohungen darstellen

- 
- ❖ Passive: Sich verändernde Raumstrukturen, irreführende Pfade (minimal halten, um die Motivation des Spielers nicht zu senken)

## Features

- ❖ Dynamisch verändernde Umgebung
- ❖ Mehrere Enden basierend auf den Entdeckungen und Entscheidungen des Spielers
- ❖ Rätsel, die auf Wahrnehmung und Kunst basieren
- ❖ Keine klassischen Kämpfe, Fokus auf psychologischem Horror

## Audience & Platform

- ❖ Zielgruppe: Fans von narrativen Horror-RPGs
- ❖ Plattform: PC