

# The Little Witch



Media Systems MGD 3 SoSe 25

# Kurzer Überblick

## **Gruppenmitglieder:**

Polina Bich

Eliano Bountikas Gomes

Valerie Arakeljan

Dana Sofia Clausen

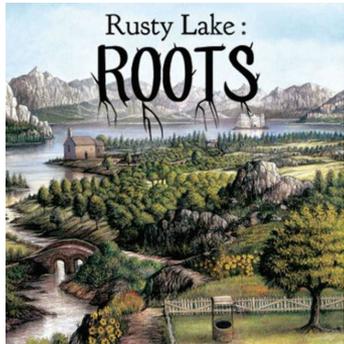
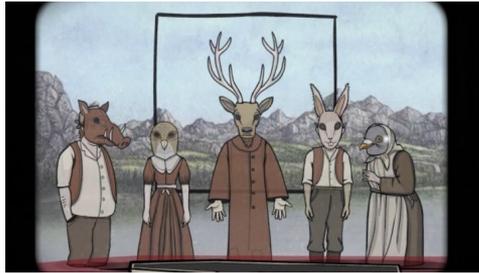
Bei "The Little Witch" handelt es sich um ein cozy point and click Puzzle/Wimmelbild Game.

Im Haus der Hexenmeisterin muss die kleine Hexe Zutaten für einen Trank finden, der ihren aus versehen verfluchten Papagei heilen soll.

---

# Referenzen für Aesthetics und Gameplay

Rusty Lake, When The Past Was Around, Cube Escape, Unpacking



# Unsere Game Design Pillars

---

## Cozy Atmosphäre

Durch das Setting und die harmonische und ruhige Farbpalette soll eine gemütliche Atmosphäre entstehen, die dazu einlädt (z.B. abends im Bett) einfach ein bisschen rumzuklicken.

## Artstyle und Aesthetics

Der Comic Stil mit offensichtlich handgemalten Elementen soll mit Personality den Indie-Aspekt weiter hervorheben. Bei dem "simplen" Gameplay ist dann das Aussehen umso mehr engaging.

## Puzzle

Der richtige Schwierigkeitsgrad ist hierbei wichtig und Verwendungsregeln für Items müssen klar sein, wobei die drag and drop Funktion bequem bedient werden kann.

# Story

Um ihren Papagei Pico mit zu ihrer ersten FLug-Prüfung nehmen zu können, wollte die kleine Hexe Auruna ihn etwas größer und stärker zaubern. Hierbei gung jedoch leider etwas schief. Schnell eilen sie also zum haus der Hexenmeisterin, um einen Heiltrank für Pico zu brauen. Unerwarteterweise ist diese jedoch nicht zuhause. Nun ist es also an der kleinen Hexe selbst die Zutaten zu finden, um ihren Freund heilen zu können. Ohne sich gut auszukennen ist dies aber gar nicht so leicht.

Zwar findet sie schnell ein Rezept, doch als sie dem Papagei den Trank gibt, passiert nicht so ganz das was soll. Er wird zwar gesund, ist jetzt jedoch nur noch  $\frac{1}{3}$  so groß. Mist! Egal, nicht Aufgeben!

Nach ein bisschen mehr Suchen gelingt es den beiden das Rezept und die Zutaten für den richtigen Trank zu finden. Ende gut, alles gut. Hoffentlich bemerkt die Hexenmeisterin nicht was nach diesem Abenteuer alles fehlt...



[https://www.flaticon.com/de/kostenloses-icon/offenes-buch\\_3145816](https://www.flaticon.com/de/kostenloses-icon/offenes-buch_3145816)

## Setting

Hütte der  
Hexenmeisterin

## Charaktere

Main Character:  
Kleine Hexe

Companion:  
Papagei

## Aesthetics

- cozy mit dunklen, warmen, pastell-ähnlichen Farben
- klassische aber verniedlichte Hexen-Elemente (Subversion durch Papagei statt klassisch Krähe passender zur "lighthearted/cute" Atmosphäre)
- vollgestellter Raum mit viel zu klicken um den Raum belebt zu machen

## Art Style & Sound Design

- 2D Comic Stil mit offensichtlich handgemalten Elementen
- liefert einen persönlichen Charme
- relativ dicke Outlines und eher simplifiziert und niedlich dargestellt
  - Sound Design soll zum allgemein cozy-Vibe des Spiels passen
- entspannte, leicht mystische, Musik im Hintergrund, jedes Objekt hat einen Sound für befriedigendes Feedback, auch wenn man nicht gerade weiter kommt

# Character Design

## Concept Art



## References



# Raumdesign

## Concept Art

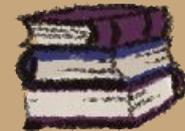


## References





Endergebnisse



# Fokus dieses Semester

Mit Polishing anfangen

- Feedback Geräusche
- Musik
- Animationen



## Engine und Zielplattform

Godot, Itchio: spielbar im Browser

## Steuerung

Maus Trackpad auf einem Laptop

## Gameplay Mechanics

- Point and click
- Integrierbare Objekte (nicht miteinander im Menü kombinierbar)
- Puzzle chain

## Spielregeln

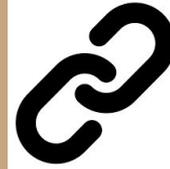
Sei neugierig und klicke dich durch die Schränke und Zutaten der Hexenküche. Alles wichtige steckst du dir direkt ein und mit ein bisschen Köpfchen und Kreativität findest du bestimmt alle Wege um an die benötigten Zutaten zu kommen.

## Game Loop

Objekt wird gefunden und eingesammelt, Kombination mit anderen Dingen im Raum führt zu immer neuen Objekten, bis Zutat erreicht wird

Wenn alle Zutaten da sind, Kombination zum Trank

# Umgesetzte Puzzle Chain



Link zu Dokument  
mit Puzzle Chain  
Skizzen

Schrank Tür oben links kann direkt geöffnet werden -> Holz für unterm Kessel

Streichhölzer liegen auf Kommode -> (Kessel anzünden) Kerze anzünden -> Schlüssel für obere Schublade in der Kerze -> Buch -> Buch in die Lücke bei Büchern in Kommode schieben -> Schranktür geht auf -> (Fake Rezept ist drin)

Spinnweben als Zutat -> will sie nicht anfassen -> Besen aufheben und Spinnweben aus der Ecke rechts nehmen -> man hat Zutat 1 = Spinnweben

Zutat 2 = Sterne schon im Glas auf der Kommode vorhanden

Frosch einsammeln -> Frosch an Schlangen-Vase verfüttern -> 3 mal klicken und Schlange schluckt immer weiter runter -> Schublade unten links geht auf -> Kristall 1 drin -> ins Auge vom Totenschädel -> Kristall 2 in Kommode -> ins andere Auge vom Totenschädel -> Totenschädel Mund öffnet sich -> Zutat 3 = Knochen

man hat alle Zutaten -> kombiniert sie zum Trank -> Fläschchen überm Kamin leer -> man füllt sie mit dem Trank auf -> gibt Trank dem Papagei -> Ende

# Weiter geplante Puzzle Chain

Oh, falscher Trank! Papagei wird klein -> Papagei kann ins Inventar -> Hinweis hinterm Papagei verdeckt als er groß war, jetzt zu sehen -> Reihenfolge in die man die Bücher im linken Regal nach Strichen auf ihrem Rücken sortieren muss -> Bücher sortieren -> Spiegel schwingt auf -> Schlüsselloch dahinter

Papagei klein ins Loch schicken -> Mäuse kommen raus -> Mäuse auf Teller vom Katzen-Dude legen -> er gibt einem einen Schlüssel -> Schlüssel bei Spiegel-Schlüsselloch anwenden -> (richtiges Rezept) und dahinter Zahl 42 -> 42 = zweistelliger Code auf Kiste -> 42 eingeben -> kleine Kiste öffnen -> richtige Zutat 1 = getrocknete Blume

Muschelhorn klicken -> Melodie mit 4 Tönen wird gespielt -> Melodie mit Ziegeln links vom Kessel nachspielen -> Ziegel rechts fällt raus aus der Wand -> richtige Zutat 2 = Pilz

Papagei in Käfig der Fee -> Fee und er geben sich ein Küsschen -> Papagei legt ein Ei -> richtige Zutat 3 = glitzerndes Ei

Man hat alle richtigen Zutaten -> kombiniert sie -> wirft den Papagei mit in den Topf -> er wird groß und gesund -> Ende

# Zusammenfassung GDD

## Kurzbeschreibung

“The Little Witch” ist ein cozy point and click puzzle game im Haus einer Hexe. Zutaten müssen gefunden werden, um den verfluchten Papagei der Protagonistin zu retten.



## Game Design Pillars



Cozy  
Atmosphäre



Artstyle und  
Aesthetics



Puzzle

## Steuerung

Point and click mit Maus oder Trackpad

## Engine & Zielplattform

Godot & Web

## Spielregeln

- Gegenstände können eingesammelt aber nur im Raum angewendet werden, nicht miteinander kombiniert

## Story

Kleine Hexe sucht Zutaten, um ihren Papagei zu heilen.



## Game Loop

- Trial and error Prinzip
- Gegenstand wird gefunden und eingesammelt, kombinieren mit Gegenstand im Raum, Weiterer Gegenstand/Hinweis/Zutat wird gefunden → bis alle ZUtaten gefunden wurden



# Zusammenfassung Feedback nach Playtesting

- Klare Markierung der verwendbaren Gegenstände hilfreich
- Mehr Lebendigkeit wäre schön (Bewegung der Hexe, Interaktion mit Papagei etc.)
- Drag and Drop oder Kombination von Gegenständen of versucht -> Tutorial/ Instructions der Controls am Anfang?
- Sehr viel trial and error, zu viele Möglichkeiten?
- Sehr süß vom Artstyle her
- Klare Story/klares Ziel fehlt noch ein bisschen
- Feedback und Interaktion (z.B. Schubladen auf und zu machen können) ausbaufähig

# Management

## Stunden

- Insgesamt über das Semester hinweg
- zusätzlich zur Vorlesung

Name	Verbracht	Geplant
Eliano Bountikas Gomes	ca. 120	70
Polina Bich	ca. 80	60
Valerie Arakeljan	ca. 80	60
Dana Clausen	ca. 70	50

## Milestones Zeitplan

16.04.25	Neue Rollenverteilung
23.04.25	Sammlung an Ideen was wir machen wollen
07.05.25	Zusammentragen des erwarteten Aufwands
21.05.25	Zusammenbringen neuer Assets und Code
28.05.25	Puffer
04.06.25	Playtesting
11.06.25	Basic Sounds eingefügt
18.06.25	Restliche Assets und Hintergrundmusik einfügen
25.06.25	Puffer
07.07.25	Abgabe
09.07.25	Finales Playtesting/Abschlusspräsentation

# Lessons Learned

Unsere Erfahrung aus dem letzten Semester hat schon sehr bei der Organisation und Strukturierung der Gruppenarbeit geholfen. Allerdings konnten die im Voraus festgelegten Milestones leider nicht wirklich eingehalten werden.

Es besteht also immer noch Luft nach oben für Verbesserung in allen Bereichen, wie Rollenverteilung, Kommunikation und Zeitmanagement.

# Wie geht es weiter?

- allgemeines **polishing** für mehr Satisfaction beim spielen
  - **Cutscene** am Anfang für Story
  - **restliche Rätsel** Programmieren
  - **Settings Menü** erstellen
-