

Magical Potions Game Design (Auszug)

Features

- Zaubertrank-Brau-System: Erlaubt einem durch viel Experimentierfreudigkeit unterschiedliche Zaubertränke zu brauen, wenn man die richtigen Zutaten kombiniert.
- Aufgaben können durch mehrere Lösungswege gelöst werden, also nicht nur mit Hilfe von einem spezifischen Trank sondern möglicherweise durch zwei unterschiedliche.
- Story



Story

Vorgeschichte

Die Geschichte handelt vom alten Zauberer *Herby Murby*. Sie beginnt damit, dass sein Haus eines Tages von einer bösen Macht eingerannt wird. Er befindet sich in seinem Keller und braut hektisch einen letzten Zaubertrank. Das ganze Haus erschüttert und Herby rempelt gegen das Treppengelände. Bevor es zu spät ist und ihm die Decke auf den Kopf fällt, trinkt er den Zaubertrank schnell. Durch diesen Trank transportiert er sich ein paar Jahrzehnte in die Vergangenheit zurück. Etwas ist durch die Hektik aber schief gelaufen: Er hat große Gedächtnislücken und er kann sich an keine einzige Zaubertrankformel mehr erinnern... außerdem hat er vergessen, warum er in die Vergangenheit zurück wollte, dabei musste er doch etwas Wichtiges verhindern, damit die Zukunft (seine Zukunft) wieder in Ordnung war.

Überleitung zum Spiel



Genau hier setzt der Spieler ein. Herby erwacht in der Vergangenheit in einer unbekannten Abstellkammer und muss erstmal herausfinden, was vor sich geht. Unter anderem kann man sich mit NPCs unterhalten, um mehr zu erfahren. Da Herby keine Zaubertrankformeln mehr weiß, muss der Spieler selbst durch viel Experimentieren herausfinden, wie ein Trank gebraut wird.

Gameplay: Zaubertrank-Brau-System

Schritt 1: Kessel zum Kochen

Ein Behälter zum Brauen muss vorliegen, z.B. ein Kessel.

Schritt 2: Feuer machen

Der Kessel muss angezündet werden, z.B. mit einer Kerze. Per **Drag & Drop** der Kerze aus dem Inventar auf den Kessel, wird dieser angezündet.



Schritt 3: Die Zutaten

Bevor irgendwelche Zutaten in den Kessel getan werden können, muss eine flüssige Komponente hineingefüllt werden. Jede Zaubertrankrezeptur hat ihre eigene. Es kann nur **eine flüssige Zutat** gleichzeitig im Kessel sein. Die Zutaten fürs Zaubertrankbrauen können sich überall in der Umgebung befinden.



Hinzufügen:

- Für jeden Trank sind zwischen 2 bis 5 Zutaten notwendig.
- Es ist egal in welcher Reihenfolge man die Items der Mixtur zufügt (außer der Flüssigkeit – die kommt zuerst hinein)
- Um das Item hinzuzufügen, zieht man es per Drag & Drop aus dem Inventar in den Kessel.
- Das hinzugefügte Item schwimmt nun auf der Kesseloberfläche.
- Zu **flüssigen Zutaten**: Der Behälter, in dem sich die Flüssigkeit aufgehalten hatte, kommt zurück ins Inventar (z.B. das Glas, in dem das Wasser war) und kann wiederverwendet werden.

Herausnehmen:

- Es gibt die Möglichkeit, hinzugefügte Zutaten aus dem Kessel wieder herauszunehmen. Dazu klickt/tippt man einfach auf das Item, das auf der Kesseloberfläche sichtbar ist, als würde man es aufheben wollen.
- Auch die flüssige Zutat kann wieder entnommen werden, allerdings erst, wenn keine andere Zutat mehr im Kessel schwimmt. Außerdem braucht man dazu einen Behälter.



Vollständigkeit:

Erst wenn die eingeworfenen Zutaten eine **gültige Trankrezeptur** ergeben ist es möglich **umzurühren**.

Schritt 4: Das Umrühren

Hat man alle Zutaten in den Kessel hinzugeführt, muss die Mixtur umgerührt werden.

Die Richtung:

Bei manchen Tränken bewirkt Rechtsrühren eine Verstärkung der Eigenschaften in eine Richtung, während Linksrühren die Eigenschaften in die andere Richtung beeinflusst. Ein gutes Beispielpaar bilden hierfür der Schrumpfrank (Linksrühren) und der Wachstumstrank (Rechtsrühren).

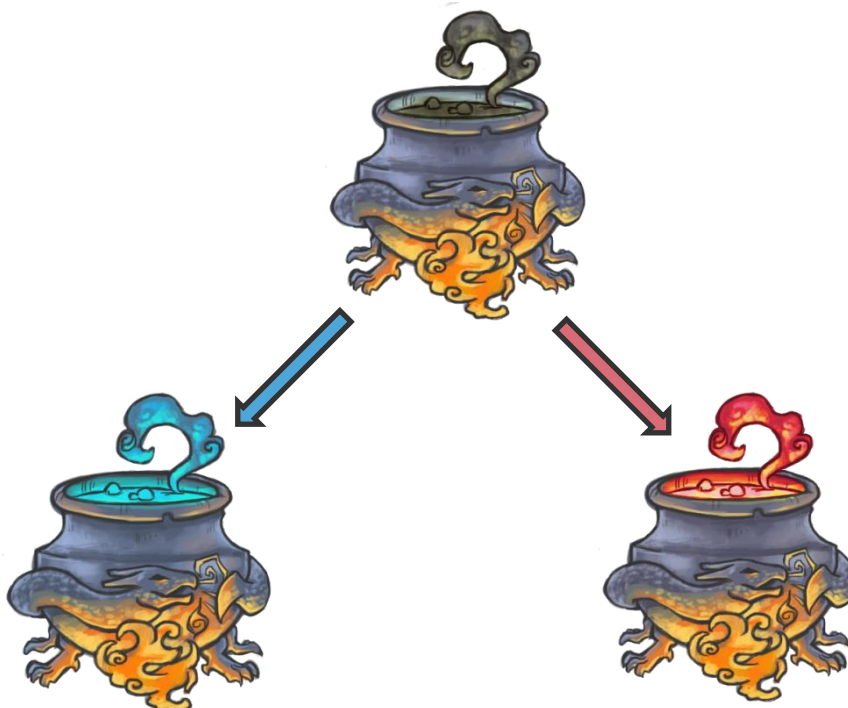
Man muss sich das Rühren so vorstellen, als sei man auf einer Skala unterwegs. Man kann sich bis zu 3 Schritte in eine bestimmte Richtung bewegen. Rechtsrühren und anschließendes Linksrühren bzw. auch anders herum, führt zur **Neutralisation** des Rührens (d.h. 1x rechts + 1x links = gar nicht gerührt).

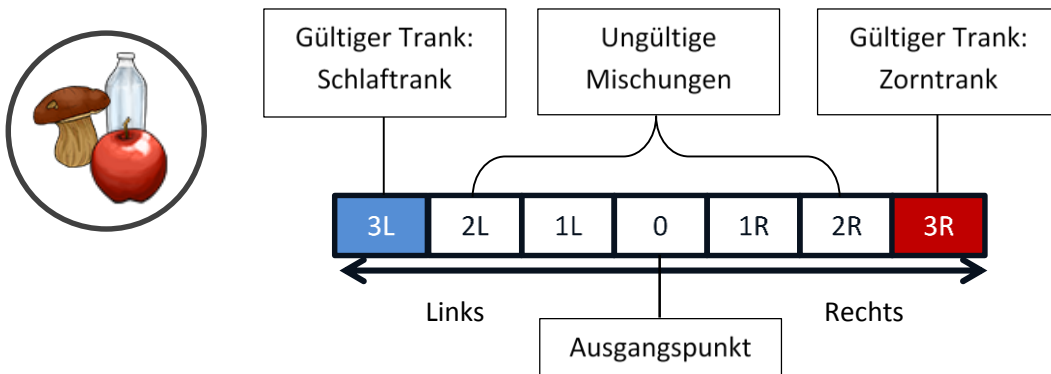
Farbigkeit:

Anfangs hat der Trank eine neutrale graue Farbe.

Wenn man rührt, der Rührvorgang aber für keine Zaubertrankformel gültig ist, färbt sich die Flüssigkeit im Kessel **grau**. In diesem Zustand kann der Trank nicht abgefüllt werden.

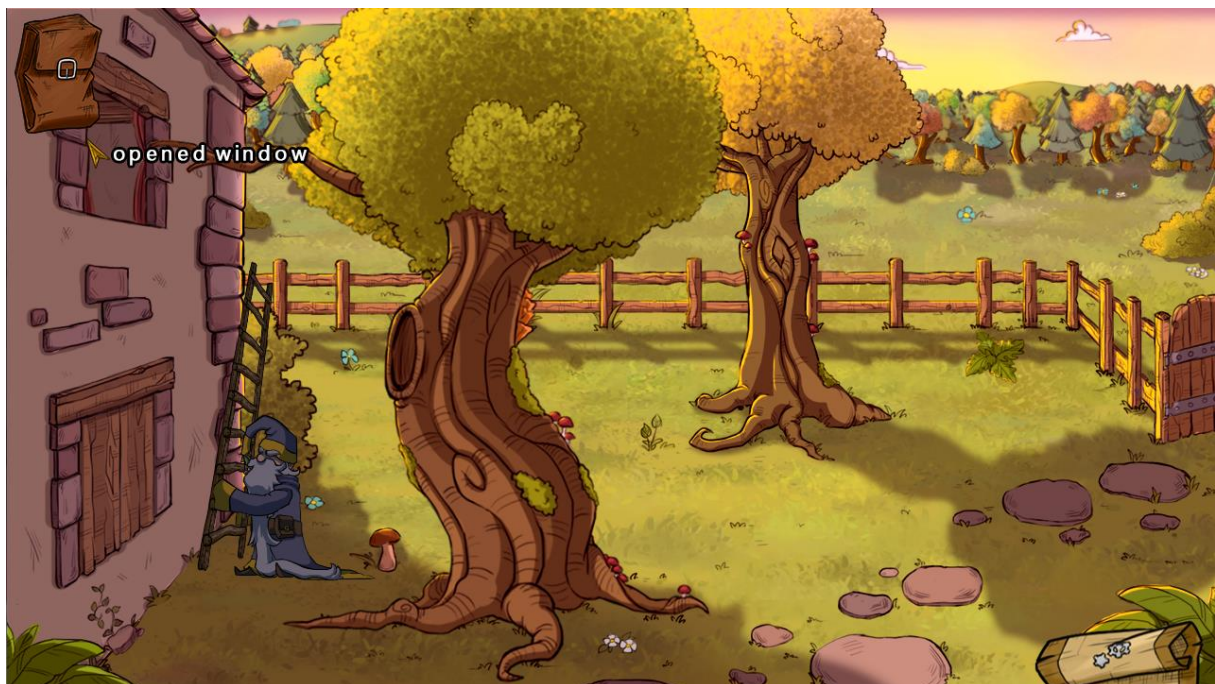
Erst wenn der Trank durch Umrühren eine **bestimmte Farbe** erlangt, ist durch die Zubereitung ein gültiger Trank entstanden und er kann abgefüllt werden. Die genaue Farbe ist bei der Zaubertrankübersicht vermerkt.





Beispiel:

Im Zweiten Kapitel des Spiels steht man vor der Aufgabe durch ein Fenster in ein Haus zu gelangen.



Es gibt zwei Möglichkeiten:

- A) Einen **Schrumpftrank** auf den Baum anwenden, sodass dessen Ast auf der Höhe des Fensters liegt,
- B) Einen **Wachstumstrank** auf die Leiter anwenden, nachdem man sie an die Hauswand gelehnt hat.

Die Zutaten für diese Tränke sind dieselben: Wasser, Pilz, Schlangenhaut

Allein die Rührrichtung und -anzahl entscheidet über das Ergebnis:

- 2x links = Schrumpftrank (gelb)
- 2x rechts = Wachstumstrank (lila)
- Alle Rührwerte dazwischen ergeben keinen Trank.

Schritt 5: Fertige Mixtur

Trank abfüllen

Um den Trank aus dem Kessel abzufüllen, braucht man einen Behälter, wie z.B. eine Glasflasche.

Durch **Drag & Drop** der Glasflasche auf den Kessel, füllt man automatisch etwas von der Mixtur ab und die gefüllte Glasflasche taucht stattdessen im Inventar auf.

Nachdem man den Trank abgefüllt hast, ist der Kessel wieder leer und alle dafür verwendeten Zutaten respawnen an ihren Ursprungspositionen, falls man sie erneut für einen neuen Trank braucht.



Verwendung

Tränke sind entweder...

- selbst anwendbar: **Rechtsklick/doppeltes Tippen** auf den Trank im Inventar
- oder anderen Charakteren verabreichbar: **Drag & Drop** auf einen NPC,
- oder auf Objekte anwendbar: **Drag & Drop** auf das entsprechende Objekt.

Zaubertrankrezepte im Überblick

Je nach Zubereitung entsteht aus der Mixtur im Kessel mit denselben Zutaten ein etwas anderer Trank, mit der jeweils gegenteiligen Wirkung.

Insgesamt kann man nur bis zu **3x links** oder bis zu **3x rechts** rühren.

← Von Mitte nach außen lesen! →						
Farbe	Resultat	Zubereitung	Zutaten	Zubereitung	Resultat	Farbe
helles (Stufe 1) bis dunkles (Stufe 3) Gelb	Schrumpfrank	links (je öfter, desto kleiner, 3-stufig)	Milch, Wurm, Pilze	rechts (je öfter, desto größer, 3-stufig)	Wachstumstrank	helles (Stufe 1) bis dunkles (Stufe 3) Indigo
mittelgrün	Beruhigungstrank	1xlinks	Wasser, Kartoffel, Apfel, Hühnerfeder	1xrechts	Konzentrationstrank	gelb
türkis	Hypnose-Mischung	3xlinks	Siehe oben			hellorange
			Wasser, Apfel, Bärenhaare, Pfeffer	3xrechts	Stärketrank (für körperliche Stärke)	dunkelorange
mittelblau	Schlaftrank	3xlinks	Wein, Brennnessel, Ei, Nüsse	3xrechts	Zorntrank	(dunkel)rot
giftgrün	Giftmischung	2xlinks	Öl, Fliegenpilz, Spinne, Vogelbeeren			
schwarz	Todestrank	3xlinks	Siehe oben			
			Wasser, schimmelnder Käse, Kräuter	1xrechts	Schmerzlinderer	leichtes Pink
			Siehe oben	3xrechts	Heiltrank	hellrot
violett	Unsichtbarkeitstrank	2xlinks	Wein, Feder, Katzenschnurrhaare, Mohn	2xrechts	Sichtbarkeitstrank (wirkt nur wenn man unsichtbar ist)	hellblau
olivengrün	Stinkbomben-trank	2xlinks	Bier, Maus, Knoblauch			
			Honig, Rosenblätter, Zitronenmelisse	2xrechts	Dufttrank	hellrosa
			Siehe oben	3xrechts	Liebestrank	kräftiges Rosa

Zurück zum nach *oben*.