**Hauptidee (Story & Thema)**

**Eine junge Frau erwacht in einer zerbrochenen, surrealen Welt. Sie weiß nicht mehr, wer sie ist – nur, dass etwas tief in ihr zersplittert wurde.**  
Mit jedem Dungeon steigt sie hinab in die Tiefen ihres Selbst. Dort erwarten sie nicht nur Monster, sondern auch verzerrte Fragmente ihrer Vergangenheit.

Sie ist **allein** – doch im Koop-Modus spaltet sich ihre Figur in **zwei Aspekte ihres Selbst**:

* **Die Mutige (Angreiferin)**
* **Die Behütende (Verteidigerin)**  
  Diese Mechanik ist eingebettet in die Erzählung – sie ist innerlich zerrissen, aber nur gemeinsam kann sie sich erinnern.

**🧝‍♀️ Hauptfigur**

**Name (Arbeitstitel):** *Kaia*

* **Waffen:** Schwert und Schild
* **Stil:** entschlossen, verletzlich, schweigsam
* **Vergangenheit:** unbekannt zu Beginn – mit jeder Erinnerung kehrt ein Stück ihrer Geschichte zurück
* **Entwicklung:** von Verdrängung zu Konfrontation, von Spaltung zu Integration

**🏰 Dungeons = Innenwelten / Erinnerungsräume**

Jeder Dungeon steht für ein verdrängtes Gefühl oder Erlebnis (visuell und akustisch stark codiert).

**Beispielhafte Dungeons:**

1. **„Der Sumpf der Scham“** – zäher Boden, verurteilende Monster, flüsternde Stimmen
2. **„Die Bibliothek des Vergessens“** – verlorene Namen, Lücken im Leveldesign, lebendige Schatten
3. **„Der Spiegelsaal“** – Gegner imitieren den eigenen Kampfstil
4. **„Die Feuerkammer“** – rohe Wut, rasche Angriffe, Zeitdruck
5. **„Das stille Haus“** – kaum Geräusche, leere Räume, Gegner nur durch Geräusche wahrnehmbar

**Dungeon-Enden:**

Am Ende jedes Dungeons bekommt Kaia ein **„Fragment“**: eine animierte Erinnerung, ein Bild, ein Geräusch, ein Gefühl – als cineastische Szene. Die Stücke ergeben langsam ein Ganzes.

**🤝 Co-Op als Narrativer Schlüssel**

**Solo-Modus:**

* Die Spieler:in steuert Kaia allein.
* Manche Rätsel sind schwerer, weil man zwischen „Angriff“ und „Verteidigung“ umschalten muss.
* Erzählerisch wird deutlich: **Sie fühlt sich zerrissen.**

**Co-Op-Modus:**

* Zwei Spieler:innen steuern **Kaia und ihre „andere Seite“**.
* Dialogfetzen zwischen den beiden enthüllen innere Konflikte und Vertrauen.
* Story-Gimmick: Nur zu zweit können manche verborgenen Erinnerungen aufgedeckt werden.

**🧩 Spielmechanische Extras**

* **Innere Stimme / Tagebuch:** Kaia führt ein visuelles „Seelenbuch“, das sich mit jedem Fragment füllt.
* **Sprachlosigkeit als Thema:** Kaia spricht zunächst nicht – erst ab einem bestimmten Fragment hört man ihre Stimme.
* **Traumhafte Übergänge:** Levelübergänge sind keine klassischen Türen, sondern Erinnerungsportale (z. B. durch ein Foto, Musikstück oder Geruch).
* **Bosse = Emotionale Manifestationen:** z. B. „Der eiserne Blick“ (Scham), „Der Zensor“ (Verdrängung), „Der Sturm“ (Panikattacke)

**📜 Übergeordnete Story-Struktur**

**Anfang:**

* Kaia wacht an einem Ort auf, der wie eine verfallene Erinnerung aussieht.
* Ein Wesen (z. B. Lichtgestalt, Schatten, Spiegelbild) führt sie in die innere Welt.
* Ziel: Finde die Fragmente deiner Geschichte. Stelle dich dem, was du verdrängst.

**Mitte:**

* Mit jedem Dungeon kommt Klarheit – aber auch Zweifel: *Will ich wirklich alles wissen?*
* Koop-Modus betont Teamwork – die innere Balance Kaia's.

**Ende:**

* Letztes Dungeon = Kaia selbst.
* Der „Endgegner“ ist nicht böse – sondern das verdrängte Ich.
* Ausgang je nach Spielweise:
  + **Konfrontation → Integration**
  + **Verdrängung → Vergessen**
  + **Verständnis → Heilung**

**✨ Titelvorschläge**

* **„FRAGMENTS“**
* **„Kaia“**
* **„Stille Splitter“**
* **„Into the Deep“**
* **„Erinnere mich“**
* **„Zwei Herzen“**
* **„Inner Echo“**

Top-down Action-Adventure (Zelda-like)  
Mit Elementen von Dark Fantasy, Roguelite, Exploration

**🔹 Gameplay-Kernelemente:**

* Dungeon-Crawling mit Fokus auf Kampf, Rätsel und Entdeckung
* Magisch-verfluchte Karte, die Wege enthüllt – und korrumpiert
* Special Abilities durch den Fluch (mit Risiken)
* Singleplayer und optionaler 2-Spieler-Co-Op (zwei verfluchte Schatzjäger)

**🧔 Hauptfigur: Der Verfluchte Schatzsucher**

Ein abgebrühter Einzelgänger auf der Suche nach einem legendären Schatz – doch die einzige Karte, die ihn führen kann, ist selbst ein Artefakt dunkler Magie.

Er trägt:

* **ein Schwert** (für klassische Angriffe)
* **ein Enterhaken oder Wurfmesser** (für Reichweite & Rätsel)
* **die Karte** – seine größte Waffe und sein größter Fluch

**🗺️ Die Karte**

Die „Karte“ ist mehr als ein Navigationswerkzeug – sie ist eine **mystische, lebendige Entität**.

**Funktionen:**

* Zeigt verborgene Wege, Räume, Portale
* Reagiert auf Wünsche, Ängste, Begierden des Trägers
* Kann „Korridore erschaffen“, die temporäre Vorteile bringen
* Aktiviert **Fluchfähigkeiten**, aber verzerrt die Realität

**Visualisierung:**

* Tintenflecken bewegen sich
* Räume erscheinen und verschwinden
* Wenn aktiviert, legt sich ein verzerrter Layer über die Spielwelt

**💀 Der Fluch (Mechanik + Story)**

**Vorteile:**

* Zugriff auf übernatürliche Fähigkeiten, z. B.:
  + **Schattenlauf** (Phase-Shift durch Wände)
  + **Wahrheitssicht** (unsichtbare Objekte/Feinde erkennen)
  + **Zeitrausch** (kurze Verlangsamung der Zeit)

**Nachteile:**

* Fluch-Level steigt mit jeder Nutzung
* Verändertes Verhalten von NPCs
* Gegner werden aggressiver
* Traumhafte, instabile Welt (z. B. Level-Strukturen mutieren)

**Management:**

* Spieler kann Fluch durch Rituale, Relikte oder Entsagung mindern
* Hoher Fluch-Level bringt Macht, aber verändert das Ende

**🏰 Weltstruktur**

**Aufbau:**

* Die Spielwelt besteht aus Regionen (Ruinen, Sümpfe, versunkene Städte), die nur durch die Karte zugänglich sind
* Jede Region enthält einen Dungeon mit einem „Wächter des Schlüssels“
* Ziel: Öffne das Tor zum „letzten Schatz“ – der Ursprung des Fluchs

**Dungeons:**

Jeder Dungeon ist eine **Spiegelung eines menschlichen Motivs**:

* **Gier** – Räume voller Illusionen und Lockmittel
* **Stolz** – Gegner, die Kopien des Spielers sind
* **Furcht** – Gegner, die aus dem Nichts erscheinen
* **Vergessen** – Räume, die sich ständig neu anordnen

**🤝 Co-Op-Option**

Zweiter Spieler übernimmt:

* **einen anderen Schatzsucher**, ebenfalls verflucht
* andere Fähigkeiten, z. B. Fluch absorbieren, Feindkontrolle
* Entscheidungsfreiheit: Zusammenarbeit oder Verrat

Co-Op eröffnet optionale Räume und doppelte Storyperspektive. Enden verändern sich bei zu starker „Fluch-Resonanz“ zwischen beiden Spielern.

**🧩 Narrative Essenz**

* Wer den Schatz sucht, wird selbst zum Gefäß für etwas Größeres
* Die Karte „führt“, aber auch manipuliert
* Die Monster sind nicht bloß Gegner – sie sind **die verlorenen Sucher vor dir**
* Am Ende steht eine Wahl:
  + **Macht annehmen**
  + **Karte zerstören**
  + **Verloren gehen**

**✨ Visueller Stil**

* Retro-inspiriert, aber stimmungsvoll:
  + Top-down Pixel-Art
  + Gedeckte Farben mit magischen Akzenten (Violett, Gold, Tinte)
  + Karte als UI-Overlay, verzerrt je nach Fluchstatus
* Musik: minimalistisch, unheimlich, ambient – Melancholie trifft Gefahr

**🏁 Enden (je nach Spielweise)**

1. **Der Erbe** – Du nimmst den Schatz, wirst selbst zur Karte
2. **Der Opfernde** – Du zerstörst sie, aber bleibst gefangen
3. **Der Fliehende** – Du verzichtest und gehst – aber der Fluch bleibt
4. **Der Verbundene (Co-Op)** – Nur gemeinsam lässt sich der Fluch brechen

**💡 Titelvorschläge**

* **„The Map is the Curse“**
* **„Cursed Compass“**
* **„Inkbound“**
* **„Seekers of the Hollow Path“**
* **„The Greed Below“**
* **„Veins of Gold“**

**Spielkonzept: *“Seed of Mind”***

*(oder: “Floranauts”, “Post Eden”, “Cold Bloom”, „The Last Botanist“)*

**🔹 Genre:**

* **Narrative Sci-Fi-Adventure mit Metroidvania- und Puzzle-Elementen**
* Top-Down oder Side-Scroller
* Fokus: Erkundung, Ressourcen-Management, Rätsel mit zwei „Ichs“

**👤 Hauptfigur: Der Botaniker**

Ein exzentrischer, brillanter Wissenschaftler/Botaniker im letzten Lebensabschnitt der Erde (z. B. kurz vor einer globalen Eiszeit, einem Terraforming-Projekt oder einem planetaren Exodus).  
Besessen von der Idee, die **pflanzliche DNA der Erde zu retten**, entwickelt er eine **Maschine, um sein Bewusstsein zu duplizieren** – in einen **Klon**, eine **KI-Kopie** oder einen **zweiten Körper**.

Er lebt allein in einer riesigen Forschungskuppel / Raumstation / Subarktisstation – mit Laboreinheiten, Pflanzendomen und einem selbstgebauten Klon-System.

**🧬 Zentrale Mechanik: Zwei Versionen des Charakters**

Du steuerst **zwei Varianten des gleichen Charakters**:

1. **Originalkörper**:
   * Physisch, langsam, verwundbar
   * Kann Pflanzen sammeln, Geräte bedienen, kämpfen
   * Altert / trägt Defekte
2. **Klon / KI-Projektion**:
   * Agiler, kann durch schmale Passagen / Systeme reisen
   * Zugriff auf Netzwerk, Steuerpulte, Sicherheitsanlagen
   * Keine Lebenszeit – aber begrenzte Reichweite / Dauer

🧠 Spieler wechselt zwischen den beiden, kombiniert ihre Fähigkeiten oder kontrolliert beide gleichzeitig (Co-Op optional!).

**🧊 Setting: Vor dem globalen Freeze**

* Die Erde steht kurz vor einer **unkontrollierten globalen Eiszeit**
* Der Botaniker ist Teil eines alten **„Seed Ark“-Projekts**, das aufgegeben wurde
* Nur seine Station (oder Orbit-Modul) funktioniert noch
* Ziel: **Sammle letzte lebendige Pflanzenproben** in Biodomen, Ruinen, Dschungelresten

**🪴 Story-Schichten:**

1. **Auftrag:** Er soll alle Pflanzenarten sichern – aber niemand außer ihm ist übrig
2. **Konflikt:** Die Kopie (KI/Klon) entwickelt eigene Gedanken – will überleben, fliehen oder weitermachen
3. **Enthüllung:** Der Spieler erfährt nach und nach:
   * Der Originalkörper stirbt
   * Es gab schon mehrere Klonversuche
   * Die Pflanzen selbst haben begonnen, sich zu wehren (mutiert durch Klima / Technik)

**🧠 Themen:**

* Identität: Was bedeutet „Ich“, wenn du selbst dein Helfer bist?
* Kontrollverlust: Deine Kopie beginnt, Dinge allein zu tun
* Zeitdruck: Das Einfrieren schreitet voran, Zonen werden unzugänglich
* Natur vs. Technik: Manche Pflanzen sind nicht mehr kontrollierbar

**🔧 Gameplay-Elemente:**

* **Zonen/Dungeons:** Verlassene Biodome, Frostlandschaften, alte Forschungseinrichtungen
* **Botanische Rätsel:** Kombiniere Pflanzen-DNA, entwickle frostresistente Arten
* **Klon-System:** Nutze Kopie, um an Orte zu gelangen, die du allein nicht erreichst
* **Moralische Entscheidungen:**
  + Opfere alte Samples für Fortschritt?
  + Kopie weiterentwickeln oder löschen?
  + Willst du retten – oder kontrollieren?

**🌱 Visueller Stil:**

* Retro-futuristische Biolabore, Frostnebel, Licht durch Glas
* Pflanzen als Lichtquelle / Wachstum als Gameplay-Element
* Die Klon-KI hat eine leuchtende „Geistform“ oder minimalistischen Avatar

**🎮 Co-Op-Modus (optional):**

* Zweiter Spieler übernimmt **Klon-Körper**
* Puzzle-Koordination, Risiko-Entscheidungen (z. B. Klon bleibt in Zone zurück, um Tür zu öffnen)

**🧯 Enden / Narrative Optionen:**

* **Opferung:** Original stirbt, Klon führt Mission fort
* **Fusion:** Zwei Geister verschmelzen zu neuem Bewusstsein
* **Scheitern:** Die letzte Pflanze stirbt – Klon beginnt mit synthetischer Rekonstruktion
* **Neubeginn:** Du terraformst einen neuen Ort mithilfe der Samples

**💡 Mögliche Titel-Ideen:**

* **„Seed of Mind“**
* **„Flora//Echo“**
* **„The Last Biome“**
* **„Clone Garden“**
* **„Eden.5“**
* **„Frozen Roots“**
* **„Second Stem“**

**Spielkonzept: *„Split Witch“***

*(Arbeitstitel – Titelideen am Ende)*

**🎮 Genre:**

* 2D / 2.5D Metroidvania, oder isometrisches Action-Adventure
* Fokus auf **Stealth**, **Magie**, **Verfolgung** und **Zersplitterung**
* Optional: Souls-like Elemente oder taktischer Kampf

**🔮 Grundidee:**

Du spielst eine Hexe (oder magisch begabte Person), die von der Inquisition / einem Orden / einer entzauberten Welt **gejagt** wird. Warum?  
Weil sie eine verbotene Gabe besitzt: **Sie kann sich spalten.** Körperlich, geistig – vielleicht sogar seelisch.

Was wie ein Fluch begann, wurde zu einer mächtigen Fähigkeit – aber zu einem **hohen Preis**.

**👤 Hauptfigur: Die Gespaltene**

* Früher: Heilerin, Magierin, Forscherin oder Teil eines geheimen Zirkels
* Heute: Eine **Gejagte**, zerrissen zwischen Selbstschutz, Schuld und Macht
* Kann:
  + Sich **teilen**, um mehrere Dinge gleichzeitig zu tun
  + Fragmente von sich **zurücklassen** (Doppelgänger, Geister, Schatten)
  + Mit jeder Spaltung: **Verlust von Kontrolle / Stabilität / Erinnerung**

**⚔️ Gameplay-Mechaniken**

**🧩 Spaltungs-System (Kernmechanik):**

* Spieler kann sich in **zwei oder mehr Entitäten** teilen
* Jede Hälfte hat begrenzte Fähigkeiten
* Manche Dungeons / Gegner / Rätsel erfordern paralleles Handeln
* Spaltung kostet: Magie, Lebensenergie, Klarheit (→ Risiko von Wahnsinn, Kontrollverlust)

Beispiel:  
Du spaltest dich, um gleichzeitig zwei Schalter zu drücken. Aber zu lange gespaltet = Geist fragmentiert = Gegner tauchen auf, Welt verzerrt sich.

**🧠 Feature oder Fluch? (Narratives System)**

* Manche NPCs helfen dir – wenn du *ganz* bist
* Andere erkennen nur die gespaltenen Teile – und reagieren feindlich
* Bestimmte Areale / Magien reagieren je nach deinem inneren Zustand

**🏃‍♀️ Verfolgung (Druck & Drama)**

* Jäger: Magier, Paladine, Maschinenwesen, Schatten aus der eigenen Psyche
* Sie erkennen dich, wenn du **gespalten** bist
* Die Spaltung wird zur Taktik – aber auch zur Gefahr

**🌍 Setting:**

Eine zerrüttete Welt zwischen Magie und Verbot, Licht und Schatten:

* **Ehemalige Magierstadt**, in der Magie verboten wurde
* **Verlorene Bibliotheken**, wo du dein altes Wissen findest
* **Grenzlande**, wo die Realität instabil ist
* **Spiegeltempel**, wo deine Spaltungen ein Eigenleben entwickeln

**🧭 Ziel:**

* Finde den Ursprung deiner Fähigkeit: Wurde sie dir gegeben, gestohlen, oder war sie immer da?
* Triff eine Entscheidung:
  + **Spaltung als Macht annehmen?**
  + **Heilung suchen?**
  + **Opfern, um andere zu retten?**

**💬 Emotionale/Narrative Themen:**

* Selbstzweifel: Bist du noch du, wenn du dich ständig aufteilst?
* Trauma: Die Spaltung als Schutzmechanismus
* Isolation: Niemand versteht, was du durchmachst
* Kontrolle: Wer lenkt die anderen „Ichs“ wirklich?

**🖼️ Visueller Stil:**

* Düstere Farben: Blau, Violett, verwaschenes Gold
* Stilistisch inspiriert von *Hollow Knight*, *Blasphemous*, *GRIS*
* Spaltung visuell als Glitch, Schattenriss oder magische Spiegelung

**🔚 Mögliche Enden (je nach Spielweise):**

1. **Reintegration:** Du heilst dich – aber verlierst Teile deines Wissens
2. **Zersplitterung:** Du wirst ein multidimensionales Wesen – jenseits der Zeit
3. **Opfer:** Du opferst dich – aber eine deiner Hälften lebt weiter
4. **Erlösung durch Macht:** Du besiegst deine Jäger – aber wirst zur Göttin des Fragments

**💡 Titelvorschläge:**

* **„Split Witch“**
* **„Her Fragments“**
* **„The Witch Between“**
* **„Echo of Self“**
* **„Divided“**
* **„Unwhole“**
* **„Many, One“**
* **„The Mirror Curse“**

**1. Magische Spaltung: Zwei Spieler = Zwei Fragmente derselben Seele**

* **Story:** Die Hauptfigur hat gelernt, sich zu spalten – temporär oder dauerhaft.
* **Solo-Spiel:** Der Spieler kontrolliert nacheinander oder taktisch zwei „Splitter“ der Hexe (z. B. wie bei *Brothers: A Tale of Two Sons*, aber allein).
* **Co-Op-Spiel:** Eine zweite Person übernimmt **einen dieser Splitter**.
* **Im Spiel:**
  + Du findest ein altes Ritual / Artefakt, das „dich“ dauerhaft in zwei Formen teilt.
  + Ob du das Ritual ausführst, entscheidest du selbst → Schaltet Co-Op frei.
  + Die Splitter können sich **nicht zu weit voneinander entfernen**, sonst leiden sie.

🎮 Vorteil: Es fühlt sich an wie ein Feature **aus der Welt**, nicht wie ein Gameplay-Modus.

**2. Die Echo-Form: Temporäres lebendiges Spiegelbild**

* Du findest ein Artefakt namens z. B. *“Spiegel der Stimme”*, das eine temporäre Version deiner selbst erschafft.
* Diese „Echo“-Gestalt kann gesteuert werden – von dir selbst oder einem zweiten Spieler.
* Story-Integration:
  + Die Welt selbst ist **fragmentiert**, und manche Orte spiegeln oder duplizieren Magie.
  + Du kannst diese Orte bewusst nutzen, um einen „zweiten Ich“ hervorzurufen.
  + Im Solo-Spiel steuerst du beide – im Co-Op übernimmt jemand die Kontrolle.

**3. Verlorenes Ich: Optional aktivierbare Seelenhälfte**

* Du beginnst das Spiel allein.
* Im Verlauf findest du Hinweise, dass **eine Hälfte deiner Seele/Erinnerung/Existenz fehlt**.
* Wenn du einen bestimmten Dungeon abschließt oder eine Entscheidung triffst, kannst du:
  + **Die verlorene Hälfte zurückholen**
  + Oder sie **ruhen lassen**
* Diese Entscheidung aktiviert **dauerhafte Co-Op-Fähigkeit**: Zwei Figuren mit individueller Perspektive auf die Story (vielleicht sieht Fragment A Erinnerungen anders als Fragment B).

**💡 Dialoge und Welt reagieren auf Co-Op optional**

* NPCs bemerken, dass „du anders wirkst“
* Manche erinnern sich nur an den einen Teil, nicht den anderen
* Die Welt zeigt Hinweise, dass du „mehr bist als du scheinst“
* **Rätsel oder Bosskämpfe** werden dynamisch:
  + Im Solo-Modus: zeitlich versetzt lösbar
  + Im Co-Op-Modus: simultan, mit Kommunikation

**🔐 Technisch-Design Tipp:**

Du kannst Co-Op in der Spielstruktur als **freischaltbares Feature über ein Item oder Ereignis** gestalten. So fühlt es sich wie ein natürlicher Teil der Welt an – nicht wie ein Menüpunkt.

**🖋 Beispiel-Dialog zur Aktivierung der Spaltung (Co-Op):**

**Alte Hexe in Spiegelkloster:**  
*„Du bist gespalten… aber du trägst dein Echo noch in dir. Willst du sie wecken? Ihre Gedanken sind nicht mehr deine. Aber vielleicht brauchst du sie…“*