

SPIELIDEE

Arcanica ist ein wellenbasierter 2D-Platformer, in dem ein Zauberer in einer festen Arena kämpft. Statt fertiger Waffen baut der Spieler seinen Zauber selbst auf – durch Runen, die er nach jeder Welle wählt.

Jede Runenwahl verändert einen Aspekt des Zaubers: Element und Form legen den Grundcharakter fest, Power-Ups verstärken ihn gezielt. Die Kombination bestimmt Spielstil und Taktik des Runs.

Mit jeder Welle wächst der Zauber weiter. Am Ende des Runs entsteht etwas Einzigartiges – kein Run gleicht dem anderen.

DAS RUNEN-SYSTEM



BEISPIEL



→ **Doppelter Frost-Laserstrahl**, der Gegner verlangsamt und durch mehrere Ziele hindurchdringt

ELEMENT

Feuer

Frost

...

FORM

Bolt

Laser

Boomerang

Orb · Thrower

POWER-UPS

Multishot

Piercing

Speed · Size

Power · Flow

GAMEPLAY LOOP

Welle kämpfen → Gegner besiegen → Währung → Rune wählen → stärker werden

TECHNOLOGIE

Godot 4.6 · GDScript · Pixelart (32 × 32) · modulares Runen-/Spell-System

TEAM

Sven Riessler
Adrian Hempel
Dina Klesper