

# [HAMMERJAEGER]



Hammer ON!



by Hammer Nice!

Alina Quentmeier  
Game Design, Art

Jaromir Paarmann  
Game Design, Sound

Andreas Edmeier  
Programming

Harun Ahmadi  
Art

## Vision Statement

“Hammerjaeger” ist ein im Arcade Stil gehaltener Action Platformer für den PC. Der Spieler übernimmt die Rolle von Hammerjaeger, einem Kammerjäger, der eine amerikanische Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer und wuchtigen Schlägen gegen eine Invasion kleiner Roboter verteidigt.

## Art Referenzen



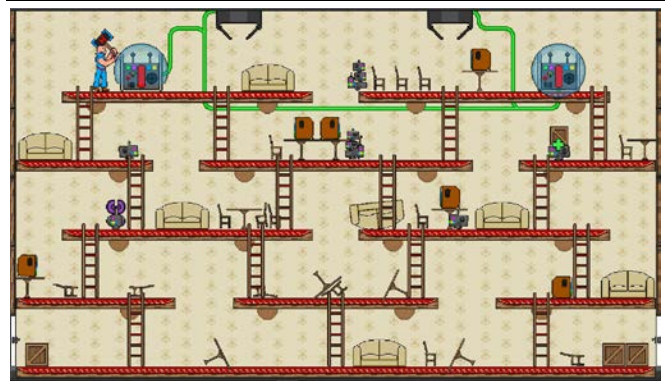
## Fakten

**Genre:** Single Screen Platformer  
**Platform:** PC  
**Kamera:** 2D Seitenansicht, Stationär  
**Art:** Comic, Pixel  
**Setting:** 80er, Vorstadt  
**Programme:** Unity, Piskel, Visual Studios, Git Hub, Git Kraken  
**Zielgruppe:** Action und Arcade Liebhaber

## Verkaufsargumente

- Extrem fetziges Gegner zerschmettern zum Takt der Musik
- Kurze Runden und einfach zu verstehen
- Arcade Action Nostalgie

## Visual Mockup



## Core Mechaniken

**Laufen:** Links (A oder Pfeil links), Rechts (D oder Pfeil rechts)

**Leitern klettern:** W oder Pfeil hoch

**Durch Ebenen fallen:** S oder Pfeil runter

**Gegner mit Hammer zertrümmern**

**Generatoren mit Hammer zerstören**

## Core Features

Gegner spawnen, Gegner versuchen zu entkommen, Gegner bekämpfen, Bevölkerung beschützen

## Spielreferenz: Donkey Kong

