

HAMMERJAEGER

Hammer ON!



Änderungen Gameplay

- Entfernt:
 - „one sided enemy“



- Neue Health Mechanik:
 - Kisten



Neue Features

- Generatoren
 - Kabel



Änderungen Sound

- Soundtrack neu geschnitten
- Generator SFX hinzugefügt

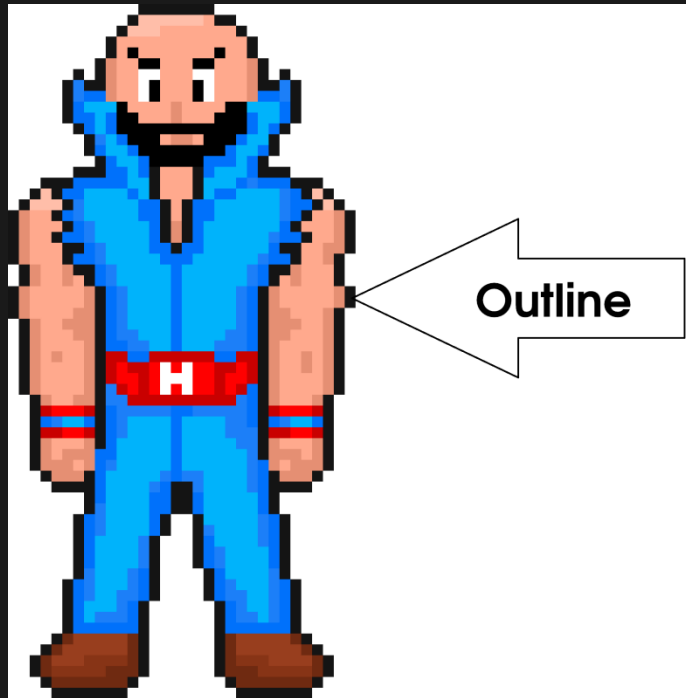


Aktueller Build...

Änderungen Art

Generell

- Outlines für alle Vordergrund Assets



Änderungen Art

Hammerjaeger

- Stehanimation
- Laufanimation



Änderungen Art

Hammerjaeger

- Kletteranimation
- Fallanimation



Änderungen Art

Gegner

- Aussehen/Animation



Änderungen Art

Gegner

- Todesanimation



Änderungen Art

Level

- Boden Tiles
- Leitern
- Hintergrundtapete



Änderungen Art

Level

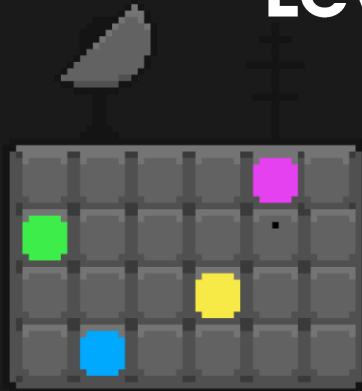
- Trennwände
- Ausgänge
- Kisten



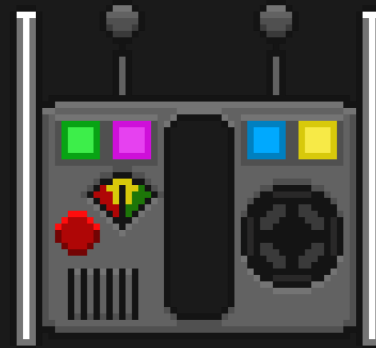
Änderungen Art

Level

- Spawner



- Generator



- Kabel



Änderungen Art

Level

- Möbel



Code Änderungen

- Code für Animation
- Audio Architektur Überarbeitung
- Generator Funktionalität
- Kisten Funktionalität
- Menüs
- Partikel Effekte
- Enemy Death Effekte
- Bug Fixes

Nice to have

- Jump Attack



Nice to have

Enemy Types

- Exploding enemy
- Resurrectable enemy
- Armored enemy
- Toss-able enemy



Plan für Goldmaster

- Allgemeiner Feinschliff
- Animation zu Beat Rhythmus
- More levels

Das Team

Alina Quentmeier

Game Design, Art

Jaromir Paarmann

Game Design, Audio, Art

Andreas Edmeier

Programmierung

Harun Ahmadie

Art