



HAMMER MAN

It's Hammer Time!

by **HAMMER NICE!**



Alina Quentmeier
Game Design

Jaromir Paarmann
Game Design

Andreas Edmeier
Programming

Harun Ahmadi
Art

Vision Statement

“Hammer Man” ist ein im Arcade Stil gehaltener Action Platformer für den PC. Der Spieler übernimmt die Rolle von Hammer Man, einem Superhelden, der eine amerikanische Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer und wuchtigen Schlägen gegen eine Invasion kleiner Roboter verteidigt. Man bewegt Hammer Man mit den W-A-S-D-Tasten über die verschiedenen Etagen eines der Häuser der Vorstadt, das in einer 2D Seitenansicht dargestellt wird.

Art Referenzen



Fakten

Genre: Single Screen Platformer
Platform: PC
Kamera: 2D Seitenansicht, Stationär
Art: Comic, Pixel
Setting: 80er, Superheld, Sci-Fi
Programme: Unity, Piskel, Visual Studios
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 Prototype



Core Mechaniken

Laufen: Links (A), Rechts (D)

Treppen steigen: wenn vor Treppe (W)

Abspringen: von Etagen herunterspringen (S)

Gegner mit Hammer zertrümmern

Spawner mit Hammer zerstören

Core Features

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

Spielreferenz: Donkey Kong

