

HAMMER MAN

It's Hammer Time!

Vision Statement

“**Hammer Man**” ist ein im **Arcade Stil** gehaltener **Action Platformer** für den **PC**.

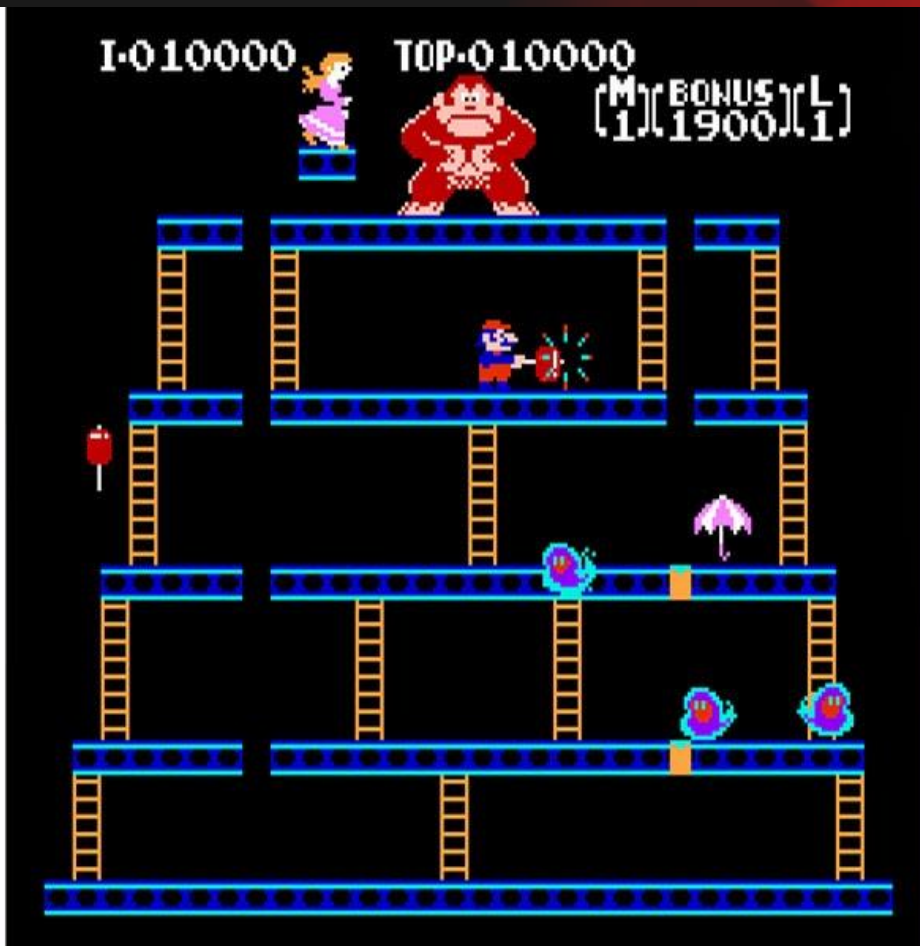
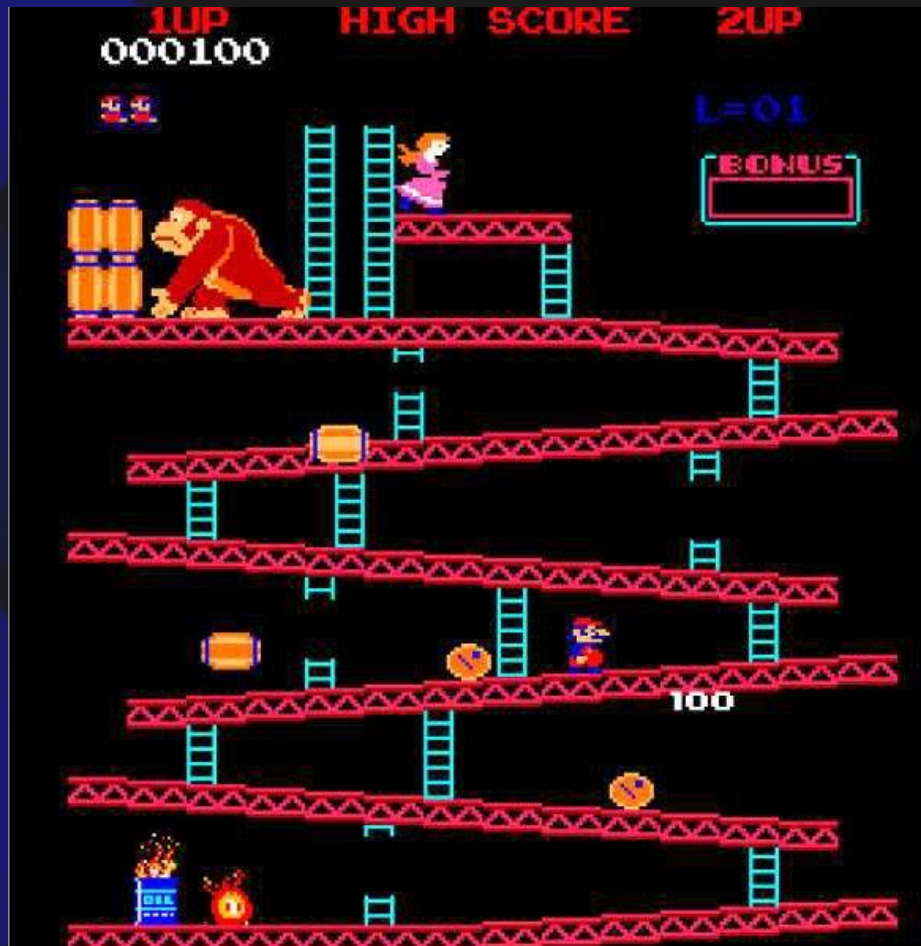
Der Spieler übernimmt die Rolle von **Hammer Man**, einem Superhelden, der eine amerikanische Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer und wuchtigen Schlägen **gegen eine Invasion kleiner Roboter** verteidigt.

Man **bewegt** Hammer Man mit den **Pfeiltasten** über die verschiedenen Etagen eines der Häuser der Vorstadt, das in einer **2D Seitenansicht** dargestellt wird.

Eckdaten

- Single screen platformer
- 80er, Comic-Held, Sci Fi
- Pixelart, Comic
- PC
- Arcade-Liebhaber, Action-Liebhaber
- Made with Unity

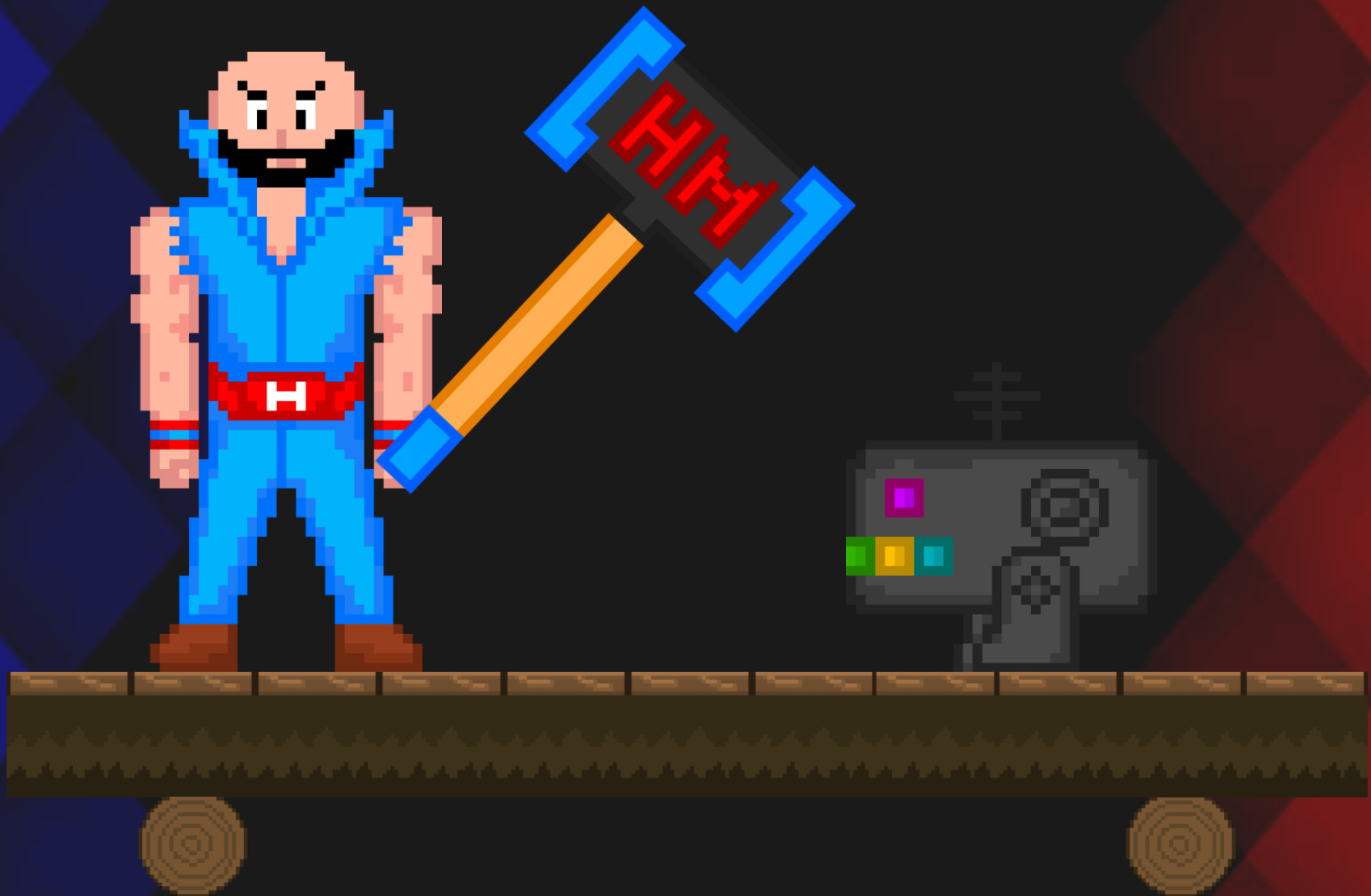
Referenz Gameplay



Referenzen Art

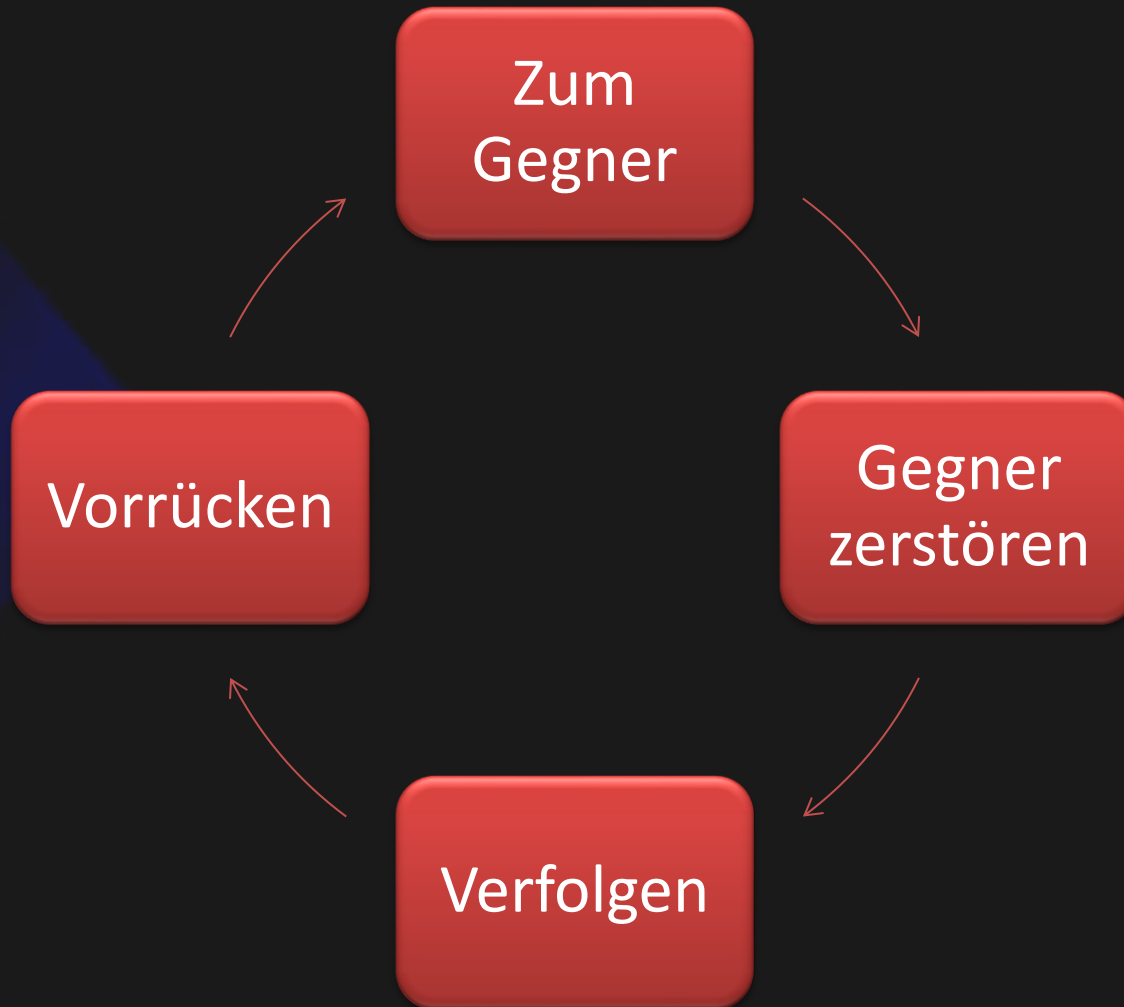


Concept Art



Eine kleine Demonstration

Gameloop: Welle



Game Loop



Design Prinzipien

- Roboter zertrümmern fetzt richtig!
- Angriff ist beste Verteidigung!
- Der Hammer schlägt den Takt!
- Immer in Bewegung!
- Hammer Man – der wahre Held!
- Roboter – etwas trottelig!
- Warum so ernst?
- Einfach zu verstehen!
- Bewegung macht Spaß!

Wo liegt der Spaß?



Was noch kommen kann

- Items/Power Ups
- Shop/Upgrades
- Zerstörbare Wände/Hindernisse
- Boss Gegner
- Gegner fliehen vor Hammer Man
- Ebenen bewegen sich
- Spawner bewegen sich

Ziele für Gate 1

- Spaß durch Balance
- Flüssige Steuerung
- Selbsterklärend
- Art & Music
- Treffer-Feedback

Das Team

Alina Quentmeier

Game Design

Jaromir Paarmann

Game Design

Andreas Edmeier

Programmierung

Harun Ahmadie

Art