

[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 Hammer Man, einem Kammerjäger, der eine amerikanische Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer und wuchtigen Schlägen gegen eine Invasion kleiner Roboter verteidigt.

Art Referenzen



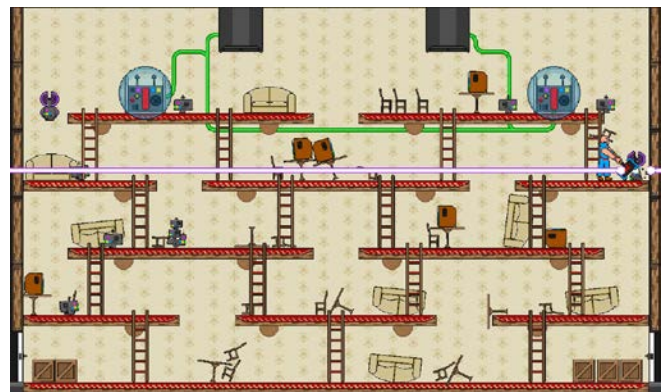
Fakten

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

