**Hammer Man weitere Ideen**

* Items/power ups
* Zerstörbare Wände/Hindernisse
* Boss Gegner (schneller stärker)
* Gegner rennen vor Hammer Man weg
* Cutscene Einstieg, Roboter spawnen, Türen öffnen sich. Spieler bekommt gesagt: „Lass sie nicht entkommen!“
* Platforms move
* Spawn points move

**How to make hammer hitting enemy juicy:**

* **Multiple Enemy death sound effect, randomize when one will be played**
* **Multiple Epic impact sound effect, randomize when one will be played**
* **randomize delay between impact sfx and enemy death sfx**
* **Screen shake**
* **Particle effect**
* Camera zooms slightly
* Enemy (and hammer) change color on hit
* Light flash effect from contact Zone
* (Pause the game for a split second on hit)
* Scraps flying everywhere