Hammer Man

It‘s Hammer Time!

Fury Entertainment

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Alina Quentmeier | Jaromir Paarmann | Andreas Edmeier | Harun Ahmadie |
| Game Design | Game Design | Programming | 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 in einer amerikanischen Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer einer Invasion kleiner Roboter mit wuchtigen Schlägen Einhalt gebietet. Man bewegt Hammer Man mit den Pfeiltasten über die verschiedenen Etagen eines der Häuser der Vorstadt, das in einer 2D Seitenansicht dargestellt wird.

**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.

**Genre**: Action Platformer, Arcade

**Tags**: 2D, Single-Screen, Action, Humor, Schnell, Platformer, Retro, 80er, Sci-Fi, Gelegenheitsspiel, Einzelspieler, Pixelart

**Setting**: Amerikanischer Vorort der 80er Jahre

**Style**: Comic, Pixelart

**Platforms**: PC

**Zielgruppe**: Arcade-Liebhaber, Action-Liebhaber

**Core Mechanics**: Rennen, Treppen steigen, runter springen, Gegner zertrümmern, „Spawner“ zerstören

**Features**: Gegner Spawnen, Gegner Wellen, Bevölkerung beschützen, Gegner verfolgen

**Technologien**: Unity, Piskel

The empowering and satisfying experience of hunting down and spectically obliterating hords of robots and overcoming their seemingly endless attacks just in time to save civilisation.

**Wo liegt der Spaß**

Das ermächtigende und befriedigende Gefühl, in einem rasenden Tempo Horden von Robotern zu jagen und sie auf spektakuläre Weise mit einem riesigen Hammer zu zerschmettern.

**Design Prinzipien**

* **Roboter zertrümmern muss ultimativ Spaß machen.** Dies ist der Hauptfaktor, der den Spieler dazu bringt, weiterzuspielen.
* **Angriff ist beste Verteidigung.** Der Spieler sollte immer agieren und nicht reagieren.
* **Der Hammer schlägt den Takt.** Musik und Spielfluss passen zum rhythmischen Schlagen des Hammers.
* **Immer in Bewegung.** Schneller, ununterbrochener Spielfluss – keine Pausen, kein Warten.
* **Draufgängerisch ins Gefecht.** Hammer Man kämpft für die Bevölkerung und nicht für Ruhm und Ehre (Highscore).
* **Roboter sind etwas unbeholfen.** Sie versuchen ihr bestes an Ziel zu gelangen, haben dabei aber etwas Schwierigkeiten.
* **Das Spiel nimmt sich selbst nicht so ernst.** Etwas überspitzt, und übertrieben.
* **Einfach zu verstehen.** Das Spiel sollte einfach, intuitiv und übersichtlich gehalten werden, damit der Spieler sich schnell reinfindet.
* **Bewegung macht Spaß.** Der Spieler darf sich über die Steuerung keine Gedanken machen müssen – sie fühlt sich einfach gut an.

**Die typischen drei Minuten des Spiels**

**Verkaufsargumente**

* **Schnell und einfach zu spielen**
* **Arcade Action Nostalgie**
* **Extrem fetziges Gegner verkloppen zum Takt der Musik**

**Referenzen:**

**„DONKEY KONG bild“**