

# PORG - Umfeldanalyse Informatik

## Ähnliche Projekte

Von der Informatik gesehen ist das Projekt eine Kombination aus bereits vorhandenen Teilbereichen:

- MMORPG (Netzwerkkommunikation/Accountsysteem)
- 3d-Charaktersteuerung/Grafik und Physik
- Go-Spielservers
- Go-KI

Entsprechend kann man sich einiges aus vorhandenen Projekten nehmen:

- Bekannten Open-Source-Rollenspielen wie PlaneShift
- Unreal-Engine
- OGS, kaya.gs
- Gnugo und viele andere

Entsprechend sind dies auch die Teilprodukte von uns, die für andere interessant sind.

## Unterstützungsmöglichkeiten

Die Informatik produziert Code, deswegen wird hauptsächlich Manpower benötigt. Gute Möglichkeiten diese zu erhalten:

- Informatik- Studenten und Auszubildende die Erfahrung mit dem gelernten Sammeln wollen. Eventuell Uniprojekte.
- Gospielende Informatiker

Das einzige Sonstige für die entscheidende für die Informatik sind Testserver, die über Sponsorengelder finanziert werden können.

## Zielgruppe

Das Ziel ist es eine Umgebung zu bieten, die das Lernen von Go unterstützt und Interaktion der Lernenden fördert. Dazu sind folgende Dinge zu beachten:

- Einfachheit der Installation (Standalone Client vs. integrierter Client)
- Möglichkeiten Spielinhalte außerhalb des eigentlichen Clienten anzubieten

- Intuitives, aber mächtiges Chatsystem mit Funktionen wie Freundesliste, Emotes, verschiedenen Chatebenen/Räumen
- Überwachung der Kommunikation auf unerwünschte Dinge mit Modsystem, Chatfilter

Diese Dinge sind mit der Leistung des Spiels und der Beanspruchung von Ressourcen sowohl auf dem Server als auch dem Computer des Spielers abzuwägen.

### **Zu beachtende Dinge**

Es gibt keine momentan absehbaren Gruppen die der Informatik kritisch gegenüberstehen. Trtdtzedem gibt es einige Regeln, damit dies so bleibt:

- Bei Inspiration von anderen Projekten die Lizenz beachten
- Gute Kommentierung um potentielle Weiterentwickler nicht abzuschrecken.