**Technisch onderzoek**

Engine:  
 Phaser:  
 pro:  
 Javascript  
 Online  
 veel voorbeelden  
 con:  
 Nieuw  
 Ingewikkeld  
 Kan maar 1 spritesheet per object gebruiken  
 Unity:  
 pro:  
 Bekend  
 makkelijk delen met team  
 betere development enviroment  
 con:  
 niet bekend met 2D Unity  
 Vergeet snel dingen toe te voegen  
 errors niet duidelijk  
 LibGDX:  
 pro:  
 Java  
 con:  
 Ingewikkeld  
 Slechte voorbeelden  
 Niet prettig om mee te werken  
 Gamemaker:  
 pro:  
 Bekend  
 makkelijk level design  
 con:  
 slechte ervaringen  
 geen goede voobeelden

Uiteindelijk hebben we gekozen voor Phaser vooral omdat we iets nieuws wouden proberen

Enemies:  
 We hebben gekozen voor random generation met vijanden die op je afkomen. Als je voorbij een bepaald punt kom, spawnen er meer enemies

Op bepaalde intervallen wordt er 1 enemy gekozen om te schieten op de player.

We gebruiken een textureAltas voor alle animaties omdat je met Phaser maar 1 spritesheet per object kan hebben