

## Projektinformationen

Projekttitel	StudiRush
Projektteam	robin.kunath@stud.uni-regensburg.de, stephan.kerscher@stud.uni-regensburg.de, christopher.vorpahl@stud.uni-regensburg.de
Schlagworte	Multiplayer Tower defense

Stand 01.02.2017

# Technische Recherche: StudiRush

## Technische Voraussetzungen

Die Visualisierung der Spielwelt und -figuren erfordern Adobe Illustrator und Photoshop. Zur Umsetzung der Spielmechanik wird die Phaser Engine hinzugezogen. Weiterhin wird zur Realisierung des Multiplayer Servers noch Socket.io verwendet.

## Technische Recherche

<i>Feature</i>	<i>Framework / Library / API / Browser Feature</i>	<i>Ausgesucht weil</i>	<i>Testing</i>	<i>Mögliche Alternativen</i>
<i>Darstellung eines Spiels</i>	<i>Phaser</i>	<i>Gute Erfahrungsberichte</i>	<i>Dokumentation der PhaserEngine <a href="https://phaser.io/">https://phaser.io/</a></i>	
<i>Spielwelt</i>	<i>Illustrator, Photoshop</i>	<i>Zum Designen unabdingbar</i>		<i>Gimp/ Inkscape</i>
<i>Multiplayer-Server</i>	<i>Socket.io</i>	<i>Einfache Integration mit Node.js</i>	<i>Dokumentation auf <a href="http://socket.io/docs/">http://socket.io/docs/</a></i>	