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 Vorrausetzungen

Die Visualisierung der Spielwelt und -figuren erforden 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

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