

# WaterWizards

Justin Dewitz, Max Kondratov, Erick Zeiler, Julian iNachnamej

17. Juli 2025

# Inhaltsverzeichnis

Demo + Einleitung

Rollen des Projektes

Ansprechpartner

Technologie + Architektur

UI

GameScreen

Server/Backend

Shared

Backend - Client Kommunikation

Wiki

Erfahrungen und Fazit

# Demo + Einleitung

- ▶ Was ist WaterWizards?
  1. Multitplayer Real-Time Schiffe versenken
  2. Angriff durch Zauber, die durch Karten repräsentiert werden
  3. Ziel: Zerstörung der gegnerischen Schiffe
- ▶ Warum WaterWizards?
  1. Schiffe versenken ist ein Klassiker
  2. Durch Real-Time wird es dynamischer
  3. Für jede Altersgruppe interessant

# Rollen des Projektes

# Ansprechpartner

# Technologie + Architektur

- ▶ Raylib für das Rendern des Spiels auf dem Client
- ▶ LiteNetLib für die Client-Server-Verbindung



# GameScreen

Die UI, welche im Client geschrieben worden ist und dort gerendert wird



# Server/Backend

# Shared

# Backend - Client Kommunikation



# Erfahrungen und Fazit