

Project Massive - Factsheet 2023

Team:

Manuel Danze

Medieninformatik

Tim Drobny

Medieninformatik

Bianca Knülle

Medieninformatik

Motivation:

- Spielern einen interaktiven Playground geben
- Wie kann man lag und lange Wartezeiten in online MMOs reduzieren
- Wie kann man Skalierung von Servern mit Containern realisieren

Software Stack:



Skalierung

Vertical Pod Autoscaling:

Increasing Network traffic →



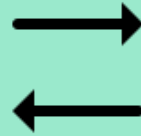
+ CPU
+ Memory



- CPU
- Memory



+ CPU
+ Memory



- CPU
- Memory



Ingame Features



Interaktion mit diversen Objekten



Mit anderen Spielern durch Text-Chat kommunizieren



Punkte sammeln durch Erfüllen von Aufgaben



Die Spielwelt entdecken