



Phaser

- É uma framework de jogo com código aberto que proporciona desenvolvimento rápido e divertido com HTML5
- Utiliza Pixi.js para WEBGL e Canvas para renderizar em navegadores desktop e móveis
- Os jogos podem ser compilados para IOS e Android através de ferramentas de terceiros

Além da comunidade de código aberto, Phaser é ativamente desenvolvido e mantido pela Photon Storm Limited. Com o rápido suporte, Phaser é uma das frameworks de games mais vistas no GitHub.

Milhares de desenvolvedores do mundo inteiro a utilizam. Desde startups, multinacionais, escolas e universidades. Cada uma criando seus próprios aplicativos. Pegue o código fonte e se divirta!

- **Visite:** [Phaser website](#) e siga no [Twitter](#) (#phaserjs)
- **Aprenda:** [API Documentation](#), [Support Forum](#) e [StackOverflow](#)
- **Codifique:** 700+ Exemplos de código fonte (também disponível no [git repo](#))
- **Leia:** Assine o [Newsletter](#) e adquira um de nossos livros [Phaser](#)
- **Chat:** [#phaserio IRC channel](#) ou nosso canal [Slack](#)
- **Extenda:** com [Phaser Plugins](#)





Requisitos

Phaser necessita de um navegador que suporta a tag canvas. Utiliza Internet Explorer 9+, Firefox, Chrome, Safari e Opera. Os navegadores dos sistemas operacionais IOS e Android também são suportados

Enquanto Phaser faz o seu melhor para garantir uma experiência consistente entre plataformas, sempre está ciente das limitações dos navegadores e dispositivos. Especialmente importante no que diz respeito às limitações de memória e GPU no celular.



O que há de novo no Phaser 2.4.4

Released Particle Storm. Um avançado sistema de partícula que lhe permite criar facilmente efeitos especiais impressionantes em seus jogos com apenas algumas linhas de código. Nossa principal objetivo do projeto era criar um sistema de partículas que é extremamente flexível. É importante que você deva ser capaz de integrar facilmente os efeitos em seus jogos. As partículas são construídos através de objetos JavaScript fáceis de entender com várias propriedades e opções para deixá-lo rápido quando colocar efeitos visuais complexos, com o mínimo esforço.



Jogos desenvolvidos com Phaser

Milhares de jogos têm sido desenvolvidos com Phaser. De jogo de entrada a grandes jogos desenvolvidos por grandes empresas multinacionaos. Aqui está uma pequena amostra:

<http://www.defiantfew.com>

<http://orcattack.thehobbit.com>

<http://www.gamepix.com/project/footchinko>

