

# Entwicklerteam **BFI-Dudes**

Engine Dev	Client Dev	Server Dev	Content	Mapper	Modeller & Anims	Texture r	WebUI	AI Logic	Datenbanken	Projekt doku.
*Legod.	*Legod.	*Schon.	*Legod.	*Boettj.	*Legod.	*Boettj.	*Stick.	*Boettj.	*Hendrik	*Hendr.
Schon.	Boettj.		Boettj.	Legod.	Lukas	Legod.		Legod.	Legod.	Legod.
Boettj.			Hendr.							

\* = Leiter.

Folgende Abteilungen werden oft miteinander interagieren:

- Engine → Client/Server Developer
- Content → Engine Developer
- Mapper → Content Developer
- Content → Modeller & Texturer
- AI Logic → Engine/Client Developer
- Datenbanken → Server Developer
- Projektdokumentation → Engine/Client/Server/AI Logic/WebUI Developer

## Projekt QubeShoot



Qubeshoot wird ein Spiel nahegelegt ans alte „*BoxHead*“, welches ein flash game aus dem Jahre 2006 war.

Ziel ist es eine großangelegtes **remaster** des Spieles zu machen, allerdings auch mit artistischer Freiheit damit das Projekt etwas eigenständiges wird.

Das Spiel wird über eine **Selbstprogrammierte Engine** verfügen, ein **Client & Server** Netzwerksystem, eine **Datenbank** und ein **Web Interface** für Einsehung von Profildaten. **OpenGL** wird fürs Rendering genutzt, während **IrrKlang** unsere SoundEngine darstellt.

Darüberhinaus wird auch 3D Modelling software wie 3DS Max, Blender und Cinema 4D genutzt für das Level-Design, und relevante Entities.

Für Sounds wird AudaCity und Magix Vegas Pro genutzt.

Für Videosequenzen wird Magix Vegas Pro genutzt.

Als Teamsuite wird Visual Studio Community genutzt, eine Alternative ist Git(Lab), welches auch dazu genutzt werden kann um den Code mit mehreren Entwicklern zu Schreiben.