Ziele der einzelnen Gruppenmitglieder

Tobi

1. Das Game Design fertigstellen & dokumentieren

2. Grundgerüst der Story ausarbeiten

3. Level 1 designen

Lou

1. Die Voodoo Puppe Modellieren, Texturieren und baken
2. In Substance Painter Texturen der wichtigsten Meshes anfertigen
3. Eine Artbibel und eine Assetliste anfertigen

Sonja

1. Erstellen eines Product-Backlogs in Hansoft
2. Einführung des Teams in Hansoft
3. Erstellen der Gate 1 Präsentation