**Ziele der einzelnen Gruppenmitglieder von Team 13 (Voodoo)**

**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

**Michelle**

1. 3D Modelle der wichtigste Environment Assets erstellen
2. 3D Modell Fetisch (High & Low Poly) erstellen
3. Konzept Fetisch erstellen

**Jesse**

My personal goals for gate 1 were learning how to create objects that are more low poly than what I’m used to and making sure they work within the limits we set. Learning to work within a different style that I’m used to was also something I felt was beneficial to learn, as I usually go for more realistic environments.

Also, learning to manage which objects need to be made modular and not

**Levin**

1. Low-Poly Model der Wache
2. Eine anatomische Vorlage für die Wache aus 4 verschiedenen Winkeln
3. Konzepte für mögliche Kleidungs- und Masken-Stile

**Artjom**

1. Dass das Spiel buggfrei läuft
2. Eine gute Kamera-Steuerung
3. Programmieren einer KI (Wache)