Proces door de prototypes heen

# Prototype 1

Sterke punten:

* Globale indeling klaar
* Sfeer is al gezet met textures en winkels
* Directionele audio
* Camera on rails

Zwakke punten:

* Skybox killt performance
* 18 subways
* Interactie is minimaal

# Prototype 2

Sterke punten

* Sterkte interactie met zwart/wit, animerende cursor en audio
* API implementatie
* Geen skybox?

Zwakke punten

* Storytelling is nog onduidelijk
* Performance is rampzalig
* Vormgeving bestaat nog uit placeholders

# Prototype Final

Successen

* Storytelling in de vorm van ondertitels
* Interactief laadscherm
* Immersion door mensen sprites