

Asset planning

Sprint 1:

Starter kamer/huisje met een puzzel om de deur open te maken.
Textures niet nummer 1 prioriteit.

House model
Sliding puzzle version 1

Sprint 2:

Oude starter kamer niet gebruiken, nieuwe starter kamer maken.
Textures hogere prioriteit in verband met feedback van sprint 1.

Sliding puzzle model (V2) + textures
Chest model + textures
Key model + textures
Crystal model + textures
Verbeterde starter kamer + textures

Island model maken als kamer af is. Eiland geen hore prioriteit voor deze sprint.
Island textures als het eiland af is.

Sprint 3:

Focusen op het hele environment including het Island.

Rocks painten/placen
Trees painten/placen
Bridge + textures
Pedestals for the crystals + textures
Different crystal for lighting + textures
Lijst om te zien wat je allemaal moet completen voordat je de boot krijgt
Cave + textures
Combination lock + textures
Stone with puzzle hint textures