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