# Tools 3D Module - Concept, MDA & MoSCoW

**Name: Jimme, Kelly, Sanne, Luciano, Maribelle, Tiyani Date: 2 - 06 - 2021**

**Concept**

Give your game a name and write down the description, try to use **at least 10 sentences** to describe what your game is about. Don’t go into much details, and don’t forget to explain winning and losing conditions. See this as a description displayed on the app store or on the back of a disc cover.

|  |
| --- |
| **Game title:**  Sintscape |
| **Description:**  Een GameArtist en een GameDeveloper zit vast in de leeromgeving. De deur is op slot en die moet je openen door de sleutel te vinden. Om de sleutel te vinden moet je alleen een aantal puzzels oplossen. Het is alleen dat de ene speler sommige delen van de puzzel wel kan zien en de ander niet. Je moet dus goed overleggen en antwoorden aan elkaar doorgeven om de puzzels op te lossen. Maar wees snel want anders gaat het alarm af maar kijk ook uit want je mag niet gepakt worden door de conciërge. |

**MDA Table**

Put down **at least** 5 elements per field. Ofcourse; more is better.

|  |
| --- |
| **Mechanics:**  Walk (rigidbody)  Look (input.getaxis mouse)  Interaction (input.button (0))  Flashlight (F)  Throw (input.button (1))  Menu (ui.buttons)  Time (time.time)  NPC (navmesh)  Raycast (Cone?) |
| **Dynamics**  Player can walk  Player can look  Player can pick up stuff  Player can throw stuff  Player can turn on/off flashlight  Player can die  Npc can walk  Npc can see  Menu has buttons  Time counts down |
| **Aesthetics:**   1. Sensation 2. Fantasy 3. Narrative 4. Challenge 5. Fellowship 6. Discovery 7. Exression 8. Submission |

**MoSCoW Table**

Put down **at least 5 elements** per field. Ofcourse; more is better.

|  |  |
| --- | --- |
| **Must have**  Walk  Look  Interact  Conciërge walk  Conciërge look  Menu  Puzzle  network | **Should have**  Post process  Clock  Flashlight |
| **Could have**  Voice lines  Achievements  collectables | **Won’t have**  Single player |