# MoSCoW

In dit document vind je de MoSCoW analyse voor het spel [Ar]ray the Shadowlegend.

## Must have:

* Het semi-automatisch genereren van levels op basis van acht bestaande levelcomponenten.
* Bewegen door de levels.
* Een gevechtssysteem, waarbij zowel de tegenstander als de speler schade kan nemen en kan sterven.
* Één soort tegenstander die wordt bestuurd door de computer in elk level.

## Should have:

* Meerdere soorten tegenstanders. Denk aan een melee tegenstander of een afstand tegenstander.
* Meer dan acht levelcomponenten.
* Animaties voor bewegende karakters.

## Could have:

* Een uitgebreider gevechtssysteem met een andere aanval afhankelijk van de positie waarin de speler zich begeeft.

## Won’t have:

* Extra wapens.
* Wapens met een speciale aanval.
* Het oppakken van de tegenstander zijn wapen om het wapen te kunnen gebruiken.
* De mogelijkheid om eigen levels te importeren.