



Release 3 Anforderungen

- Alle Anforderungen und vereinbarte Bonusfeatures aus Release 1 und 2
- Spiel - Generell
 - Immersives Dialogsystem für Interaktionen mit NPCs
- Spiel - Starter
 - Starter-Monster erhalten durch Sprechen mit Prof. NPC
- Spiel - Ingame
 - Kämpfe durch Begegnungen von NPCs beginnen
 - Kämpfe durch Sprechen mit NPCs und Spielern beginnen
 - Kämpfe mit wilden Monstern in hohem Gras beginnen
- Spiel - Heilung
 - Heilung von Monstern in Moncenter durch Sprechen mit Krankenschwester
- Spiel - Kampf
 - Kampfsituation darstellen (1v1, 1v2, 2v2)
 - Angriffe und Aktionen von Monstern durchführen
 - Monster auswechseln
 - Gegnerische Spielzüge und Ergebnisse darstellen/beschreiben
 - Levelaufstieg, geänderte Werte und neue Fähigkeiten darstellen
 - Flucht von wilden Monstern
- Spiel - Monster
 - Eigene Monster als aktives Team festlegen und anordnen
- Technische Anforderungen
 - Problemloses Verlassen und Wiederbetreten des Spiels in Kämpfen o.ä.
 - Testabdeckung 70% (C0)
- Fristen
 - Zeitraum: 19.06.2023 - 16.07.2023
 - Mockups eingereicht bis 14.06.2023 16:00
 - Stories in Jira eingetragen bis 16.06.2023 16:00
 - Veröffentlichung der Version 3.0 am 14.07.2023 bis 16:00
 - Kritische Patches bis spätestens am 16.07.2023 erlaubt
 - Dokumentation eingereicht bis 18.07.2023 16:00

Folgende optionale Features wurden vom Auftragnehmer vorgeschlagen und in den Leistungskatalog aufgenommen:

1. ...
2. ...

Kassel, den 12.06.2023

Product Owner Team X

Geschäftsführung Dead Birds Society

Technikvorstand Dead Birds Society