



Release 2 Anforderungen

- Alle Anforderungen und vereinbarten Bonusfeatures aus Release 1
- Ingame – Systeme*
 - Darstellen von Systemen und Verbindungen
 - Darstellen des System-Owner
 - Darstellen von eigenen Systemen in Übersicht
- Ingame – Ressourcen
 - Darstellen der gelagerten Ressourcen
 - Anzeige für Änderung pro Periode
- System-Details
 - Darstellen von Typ, Upgrade-Level, Kapazität, Ausnutzung, Population
 - Aktion und Informationen zum Upgrade (inkl. Erkunden)
 - Darstellen, Bauen und Entfernen von Distrikten
 - Darstellen, Bauen und Entfernen von Gebäuden
- Gebäude und Distrikte*
 - Darstellen von Kosten, Unterhalt und Produktion
- Spiel-Kontrolle
 - Pausieren des Spiels
 - Geschwindigkeit einstellen (3 Stufen)
- Technische Anforderungen
 - Testabdeckung 60% (C0)
- Fristen
 - Zeitraum: 27.05.2024 - 23.06.2024
 - Stories in GitHub eingetragen bis 27.05.2024 08:00
 - Mockups eingereicht bis 27.05.2024 08:00
 - Veröffentlichung der Version 2.0 am 21.06.2024 bis 16:00
 - Kritische Patches bis spätestens am 23.06.2024 erlaubt
 - Dokumentation eingereicht bis 25.06.2024 16:00

* - Bezeichnung im Spiel gemäß Thema

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

1.

Kassel, den 15.05.2024

Product Owner Team X

Geschäftsführung Dead Birds Society

Technischer Vorstand Dead Birds Society