



## Release 3 Anforderungen

- Alle Anforderungen und vereinbarte Bonusfeatures aus Release 1 und 2
- Aufträge (Jobs)
  - (Änderung) Anpassen von System-Upgrade, Gebäude- und Distriktkonstruktion zu Aufträgen
  - Darstellen von Auftragsfortschritt und Fertigstellung
  - Abbrechen von Jobs
  - Übersicht über alle Jobs des Empires und einzelner Systeme
- Markt
  - Tauschen von Ressourcen gegen Credits und zurück
  - Verrechnung von variabler Marktgebühr (Market Fee)
- Traits
  - Auswahl von Traits bei Empire-Erstellung
  - Darstellung von Trait-Kosten, Konflikten und Effekten
- Technologien
  - Freischalten von neuen, verfügbaren Technologien mittels Aufträgen
  - Anzeigen von freigeschalteten Technologien
  - Darstellen von Technologieeffekten
  - Darstellen/Aufteilung von Kategorien und Tags
- Variablen
  - Dynamische Anpassung von Werten (Kaufpreise, Produktion, Instandhaltung) gemäß Empire-spezifischen Variablen
  - Erläuterungen von Effekten auf Variablen und deren Herkunft
- Technische Anforderungen
  - Problemloses Verlassen und Wiederbetreten des Spiels
  - Testabdeckung 70% C0
- Fristen
  - Zeitraum: 24.06.2024 - 21.07.2024
  - Mockups eingereicht bis 24.06.2024 08:00
  - Stories in GitHub eingetragen bis 24.06.2024 08:00
  - Veröffentlichung der Version 3.0 am 19.07.2024 bis 16:00
  - Kritische Patches bis spätestens am 21.07.2024 erlaubt
  - Dokumentation eingereicht bis 23.07.2024 16:00

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

1.

Kassel, den 17.06.2024

---

Product Owner Team X

---

Geschäftsführung Dead Birds Society

---

Technischer Vorstand Dead Birds Society