



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