



## VISION

What is your purpose for creating the product?

Which positive change should it bring about?

Ein leicht zugängliches, spassiges Retro-Basketball-Game.  
Spieler sollen ohne komplizierte Steuerung sofort spielen können.

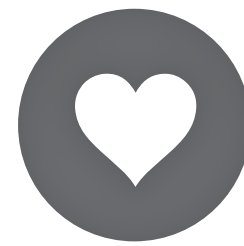


## TARGET GROUP

Which market or market segment does the product address?

Who are the target customers and users?

- Schüler & Jugendliche (12–20 Jahre)
- Sport- & Basketball-Fans
- Personen, die kurze, schnelle Games mögen



## NEEDS

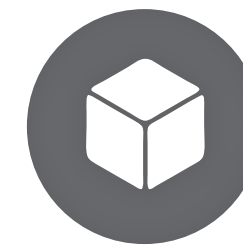
What problem does the product solve?

Which benefit does it provide?

Kurze Unterhaltung in Pausen ohne lange Einarbeitung

Bedürfnis nach Wettbewerb & Fortschritt

Wunsch nach einfachem, aber skill-basiertem  
Gameplay



## PRODUCT

What product is it?

What makes it stand out?

Is it feasible to develop the product?

Ein 2D-Retro-Basketball-Game, bei dem  
die Spieler nur den Ballbesitzer steuern.

Besonderheiten:

- Einfache Steuerung
- Timing-basierte Würfe
- Retro-Pixel-Look
- weniger Leistung wird gebraucht als bei  
anderen Gameplays



## BUSINESS GOALS

How is the product going to benefit the company?

What are the business goals?

Erfolgreiche Abgabe eines professionellen  
Scrum-Projekts

Gute Bewertung durch sauberes Vorgehen &  
klare Features

Erweiterbarkeit für zukünftige Versionen

Stärkung von Teamarbeit, Planung & agiler  
Entwicklung