|  |  |
| --- | --- |
|  | /LF010/ Der Name jedes Spielers kann zu Beginn jedes Spiels eingegeben werden. [MA] |
| /LF020/ Sämtliche oben genannten Funktionen müssen vollständig implementiert sein. [MA] | /LF030/ Die grafische Benutzeroberfläche ist voll funktionsfähig (alle Buttons anklickbar etc.). [MA] |
| /LF040/ Beim Würfeln ertönt ein Sound. [SA] | /LF050/ Runden können abgespeichert und geladen werden. [MA] |
| /LF060/ Der Hostrechner fungiert als Server. [MA] | /LF070/ Kompatible Medienformate: Tabellen (xls/x, csv), Bilder(png, jpeg, gif, bmp), Dokumente (doc/x, pdf, txt) [MA] |
| /LF080/ Kompatible Medienformate: Musik,  Video, Webinhalte [OA] | /LF090/ Folgende Würfel stellt die Werkzeugleiste zur Verfügung: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 20 Seiten. [MA] |
| /LF100/ Es gibt eine Bedienungsanleitung. [MA] | /LF110/ Es gibt eine Funktionsdemonstration anhand einer Beispielrunde. [OA] |
| /LF120/ Weder für Medien noch für Spielfeldelemente ist simultaner Schreibzugriff möglich. [MA] | /LF130/ Aktualisierung von Inhalten findet bei Abschluss der Bearbeitung oder in festem Zeitintervall statt. [MA] |
| /LF140/ Die verwendete Kurzschreibweise beim Würfeln ist: XwY+/-M. X ist die Anzahl von Würfeln, Y die Anzahl der Seiten eines Würfels, M ist ein Modifikator, der auf das Würfelergebnis aufgerechnet wird. [MA] | /LF150/ Der Modifikator in der Würfelkurzschreibweise kann ein weiterer Würfelausdruck sein. [OA] |
| /LF160/ Folgende Würfelkurzschreibweise ist alternativ verwendbar: XwYeZ+/-M. X ist die Anzahl der Würfel, Y ist die Anzahl der Seiten pro Würfel, Z gibt eine Schwelle an. Jeder Würfel der auf oder über die Schwelle würfelt, zählt als 1 Punkt. M ist Modifikator, der auf die Punktzahl aufgerechnet wird. [SA] | /LF170/ Im Ereignisfenster wird für jeden Würfelwurf die Gesamtsumme/-Punktzahl sowie die Ergebnisse der einzelnen Würfel angezeigt. [MA] |
| /LF175/ Der Spielleiter kann verdeckt würfeln und einstellen, ob Spieler verdeckt würfeln können. [SA] | /LF180/ Es gibt ein Chatfenster zur Kommunikation zwischen den Spielern. [MA] |
| /LF190/ Es handelt sich um Server-/Clientanwendung. [MA] | /LF200/ Die Anwendung ist bis auf textuelle Eingaben mit der Maus bedienbar. [MA] |
| /LF210/ Es gibt einen Sprachchat zwischen Spielern. [OA] | /LF220/ Es stehen Zeichenwerkzeuge auf dem Spielfeld zur Verfügung[OA] |
| /LF230/ Auf dem Spielfeld sind Notizen platzierbar [OA] | /LF240/ Es stehen auf dem Spielfeld ein Maßstab und Abstandsberechnung zwischen Markierungen zur Verfügung [OA] |
| /LF250/ Verfügbare Rasterformen sind: Quadratisch und Sechseckig. [MA] | /LF260/ Es steht ein ungerastertes Spielfeld zur Verfügung. [SA] |
| /LF270/ Es gibt einen Zuschauermodus, der nicht zur Spielerbeschränkung zählt, keinerlei Schreibrechte besitzt und nicht an der Kommunikation teilnimmt. [OA] | /LF280/ Das Interface ist modular aufgebaut und vom Nutzer individuell einstellbar. [OA] |
| /LF290/ Es besteht die Möglichkeit, Skripte auf den geladenen Tabellendaten auszuführen, für die auch ein Editor zur Verfügung gestellt wird. [OA] | /LF300/ Es gibt eine Schaltfläche zum manuellen Aktualisieren der Rundendaten. [MA] |
| /LF310/ Der Spieleiter kann eine maximale Größe für Medien festlegen. [SA] | /LD010/ Der Rundenzustand wird regelmäßig und beim Schließen der Runde oder manuell auf dem Hostrechner gespeichert. Er beinhaltet: Spielfeldzustand, Ereignislog und Chatlog in komprimierter Form. [MA] |
| /LD020/ Eine gespeicherte Runde ist unabhängig von den teilnehmenden Spielern. [MA] | /LD030/ Die Anordnung des modularen Interface und eventuelle andere Einstellungen werden lokal in der Anwendung gespeichert. [OA] |
| /LL010/ Die Automatische Aktualisierung der Daten findet mindestens alle 5 Sekunden statt. [MA] | /LL020/ Die Würfelanimation darf nicht länger als 2 Sekunde dauern. [MA] |
| /LL030/ Die Latenz der Netzwerkkommunikation muss nicht für Hochleistung optimiert sein. | /LL040/ Die manuelle Aktualisierung muss  sicherstellen, dass die Daten erfolgreich  übertragen wurden. [MA] |
| \LF011\ Markierungen werden in einem  Auswahlfenster bereitgestellt. [MA] | \LF021\ Markierunen können beschriftet  werden. [MA] |
| \LF031\ Auswahl der Ebene, auf die  Markierungen/Medien eingefügt werden  sollen, als Interfaceelement. [MA] | \LF041\ Gezieltes Senden von Chatnachrichten  an Einzelpersonen ist möglich. [SA] |
| \LF051\ Der Host verfügt über einen Befehl,  der Textausgabe im Ereignislog erzeugt.  [MA] | \LF061\ Das grafische Ziehen von Würfeln  erzeugt den korrespondierenden Textbefehl in  der Textzeile. [MA] |
| \LF071\ Beim Drücken der Würfeln-Taste  oder Return-Tasten wird die Textzeile des  Würfelfensters ausgewertet. [MA] | \LF081\ Die Medienbibliothek ist ein über das  Menü erreichbares Fenster, das dem Host zur  Verwaltung (Eintragen, Freistellen, Löschen)  der Sitzungsmedien dient. [MA] |
| \LF091\ Der Host kann Medien/Ordner für  bestimmte Rollen freigeben (Schreibzugriff  und/oder Lesezugriff) [MA] | \LF101\ Jedem Spieler kann eine Rolle  zugewiesen werden, die seine Rechte &  Möglichkeiten in der Sitzung festlegt. [MA] |
| \LF111\ Klinkt sich ein Spieler in die Sitzung  ein oder gibt den passenden Chatbefehl ein,  wird ihm seine Rolle in dieser Sitzung  angezeigt. [MA] | \LF121\ Das Hochladen von Dateien von Nicht-  Hosts muss von dem Host bestätigt werden.  [MA] |