

Grimmige Leoparden

Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

Installation und Ausführung ist verständlich, übersichtlich und gut. Weitere Erklärungen wie beispielsweise das Fenster unterhalb der Ressourcen mit den Symbolen wie Stern(?) wären hilfreich gewesen.

Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

Es treten leider häufig Abstürze auf. Dies geschieht v.a. in Zusammenhang mit dem Ausspielen des Räubers (beim Kartenabgeben).

Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

Das Programm weist eine gute Robustheit auf. Allerdings bereitet das Würfeln einer 7 oder der Räuber doch noch große Probleme. Ansonsten scheint das Programm recht tolerant gegenüber Fehlern zu arbeiten.

Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)

Die Oberfläche ist intuitiv und übersichtlich gestaltet. Die Anzeige der Ressourcen ist sehr schön. Allerdings wären mehr Erklärungen der Spielzüge manchmal hilfreich gewesen.

Sinnvolle Fehlermeldungen

Sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

Der Räuber konnte nicht versetzt werden beim Würfeln einer 7.

Der Räuber buggt beim Karten abgeben(es wird angezeigt, dass noch 0 Karten abgegeben werden müssen) und Versetzen, sodass Spielzug nicht beendet werden kann. Das Spiel stürzt manchmal beim Würfeln einer 7 ab.

Der Seehandel funktioniert nicht richtig, beispielsweise wurde ein 2:0 Handel akzeptiert.

Es können leere Nachrichten im Chat versendet werden.

Verschenken von Ressourcen funktioniert, ist allerdings nicht erlaubt.

Zu viele Ressourcen am Anfang im Multiplayer.

Würfelergebnis wird nur vom Würfler graphisch geupdated.

Chatfenster scrollt nicht automatisch runter.

Switch auf Fullscreen verzieht alles.

Beim Kartenabgeben wegen des Räubers wird der Status nicht richtig aktualisiert(Status ändert sich nicht nachdem der Räuber versetzt wurde).

Der Status schaut manchmal aus dem entsprechenden Fenster raus.

Handelsfenster buggt im Fullscreen.

Das Spiel endet nicht beim Disconnecten eines Spielers.

KI vs KI Modus nicht vorhanden.

Eine Straße kann gebaut werden, obwohl am Zwischenpunkt schon ein Haus steht.

Schöne Animation des Räubers.

Schöne Grafik und Layout.

Musik stimmungsvoll.

Eröffnungsphase:

Können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen?

Nein, das Spiel buggt bei Auswahl gleicher Farbe.

Kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?

Ja

Ist der Spielaufbau variabel?

Ja, allerdings dürfen Felder mit Chipnummern 6 und 8 nicht nebeneinander liegen

Wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?

Ja

Wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?

Ja

Kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?

Ja

Kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?

Ja

Ist die Abstandsregel korrekt implementiert?

Ja

Erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt?

Ja

Normales Spiel:

Kann man nur einmal pro Zug würfeln?

Ja

Ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel?

Ja

Geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?

Ja

Wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?

Konnte nicht getestet werden, da das Programm zu häufig abstürzte.

Funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?

Ja

Funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?

Nicht ganz, er buggt und lässt den Spielzug manchmal nicht beenden, am Ende es Kartenabgebens und Versetzen des Räubers.

Funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Hafen)?

Ja

Funktioniert der Handel mit Mitspielern (insbesondere keine negativen Rohstoffangebote bzw. Rohstoffwünsche oder Verschenken von Rohstoffen – auch nicht indirekt wie z.B. Tausch von 1 Schaf gegen " 1 Schaf+x)?

Ja

Verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht?

Konnte nicht getestet werden, da Programm zu häufig abstürzte.

Stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?

Ja

Kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen?

Ja

Verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?

Ja

Verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?

Konnte nicht getestet werden, da ssdas Programm zu häufig abstürzte.

Kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?

Ja

Wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?

Konnte nicht getestet werden, da Programm zu häufig abstürzte.