

Folgsame Drachen

Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

Die Installation gestaltete sich anfangs etwas schwierig, da das Programm mindestens dreimal gestartet werden muss. Nachdem dies allerdings verstanden wurde, erwies sich die Installation als verständlich und gut. Die Dokumentation auf der Website ist hilfreich und verständlich.

Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

Das Programm arbeitet korrekt. Im Zuge der Testphase sind keine Abstürze aufgetreten. Sehr gut!

Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

Programm erwies sich als äußerst robust. Bis auf kleinere Fehler beim Handeln sind beim Testen keine weiteren aufgefallen.

Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)

Die Oberfläche sieht optisch gut aus und ist benutzerfreundlich. Außerdem ist sie ziemlich intuitiv gestaltet.

Sinnvolle Fehlermeldungen

Sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

Es ist möglich leere Nachrichten zu versenden.

Das Fenster ist nicht responsive. Beim Resizen des Fensters verzieht sich alles.

Wo werden die eigenen Siegpunkte (die gesamte Anzahl, also Siegpunktkarten mit z.B. längster Handelsstraße) und Anzahl der Ressourcen der Gegner angezeigt.

Externe Fenster hätten zum besseren Handling ins Spielfenster integriert werden können.

Beim Ausspielen einer Ritterkarte ist eine zweite Ritterkarte verschwunden und nicht wieder aufgetaucht.

Beim Seehandel wurde 2 Wolle gegen 1 Wolle getauscht, nicht sinnvoll.

Die eigene IP wird direkt im GameSetUp angegeben, elegant gelöst!

Schöne Animation des Räuberdrachens!

Eröffnungsphase:

Können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen?

Ja

Kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?

Ja

Ist der Spielaufbau variabel?

Ja

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)?

Ja

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)?

Ja

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)?

Nein, negatives Rohstoffangebot funktioniert nicht, allerdings funktioniert der Tausch von 1 Schaf gegen 1 Schaf+x und der Seehandel von 2 Wolle zu 1 Wolle.

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

Ja

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?

Nein, beim Ausspielen einer Ritterkarte ist eine zweite Ritterkarte verschwunden und nicht wieder aufgetaucht.

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

Ja

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?

Ja