

Peer Review

Montag, 28. April 2025 16:52

Settlers of Asgard (Gruppe 3)

Ziel des Spiels	Wir haben nicht ganz verstanden, was das Ziel ist. Ab und zu kam plötzlich die Liste mit wer gewonnen hat. Aber wie wir das erreicht haben also was es braucht damit jemand gewinnt, ist uns nicht klar.
Spielregeln	Man kann nur Felder kaufen, wenn man genügend (10) Runen besitzt, zudem kann man nur maximal 3 Felder in einem Zug kaufen. Man kann kein Feld, das bereits einem anderen Spieler gehört nehmen oder darauf etwas bauen. Auf die ausgewählten Felder können Strukturen, die alle unterschiedliche Runen kosten, platziert werden mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Wenn man Artefakte findet kann man auch diese auf Felder anwenden und so zum Beispiel mehr Runen erhalten. Die Anzahl Runen kann nicht unter 0 schreiten, wobei man am Anfang mit einem gewissen Startkapital (50 Runen) startet.
Bedienung des Spiels	Mit Doppelklick auf ein Feld, kann ein Feld für 10 Runen gekauft werden. Unten hat man verschiedene Strukturen, die auf die gekauften Felder gesetzt werden können in dem man die Struktur mit einem Klick auswählt und dann auf ein Feld klickt. Die Strukturen können unterschiedliches, dies sieht man, in dem man mit der Mause darüber ist.
1. Positiver Aspekt	Sehr schönes Spielfeld. Grundsätzlich wirkt es so, als ob ihr viel investiert habt, in die Ästhetik aber auch in die verschiedenen Strukturen und was sie so können.
2. Positiver Aspekt	Man kann auswählen, mit wie vielen Spielern man spielen möchte.
3. Positiver Aspekt	Man kann schnell und einfach zwischen dem globalen Chat und dem Lobby Chat schalten.
Konstruktive Kritik	Wenn man die maximale Anzahl Spieler angibt, müssen es aber genauso viele Spieler sein, sonst kann der host das Spiel nicht starten. Als Verbesserungsvorschlag könnte man es vielleicht umbenennen in Anzahl Spieler. Momentan sieht man die Strukturen unten noch nicht, es wäre vorteilhaft wenn dort auch noch die Bilder ersichtlich sind.

Achievement	Punkte	Erklärung
GUI	JA	Das Spiel ist graphisch dargestellt, sowohl das Spielbrett als auch die Lobbys und das Startmenü.
GUI advanced	JA	Das Spiel braucht nirgends text-input (ausser beim Lobby-namen). Alles ist über die GUI machbar.
Highscore	NEIN	Wir haben keine Highscore Liste gesehen, die man aufrufen kann.
Referee	JA	Die Spielregeln, von denen wir ausgegangen sind, stimmen immer überein.
Shall We Play A Game	JA	Teilweise konnten wir das Spiel spielen, so dass am Ende eine Fenster erschienen ist, in dem Stand, wer wie viele Punkte gemacht hat. Aber teilweise ist das Spiel auch abgestürzt und wir konnten gar nichts mehr machen bis auf das Schliessen des Fensters.
Victory	JA	Es zeigt an wer gewonnen und wer verloren hat mit der jeweiligen Punktzahl.
Chat Commander	KEIN MALUS	Alles funktioniert ohne Commands in den Chat/Terminal zu schreiben.

Memory Rush (Gruppe 11)

Ziel des Spiels	Paare finden und aufdecken und so am meisten Punkte sammeln.
Spielregeln	Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und dürfen 2 Karten aufdecken. Zeige die Karten das gleiche Bild, so ist es ein Paar und der Spieler bekommt Punkte. Die Karten verschwinden dann. Für das erste Paar bekommt man 3 Punkte, für alle weiteren Paare die man innerhalb eines Zuges aufdeckt bekommt man 4 Punkte. Zudem bekommt man pro aufgedecktes Paar 5 zusätzliche Sekunden zum spielen. Die anderen Spieler sehen jeweils auch welche Karten aufgedeckt werden.
Bedienung des Spiels	Wenn man den Client startet befindet man sich zunächst in einer default Lobby. Von dort aus kann man über den blau leuchtenden Button 'Create Lobby' eine Lobby kreieren. Man joint automatisch der Lobby die man kreiert. Für alle Spieler wird diese Lobby dann am Rand angezeigt, mit einem blauen 'join' Button, worüber weitere Spieler der Lobby beitreten können. Sobald mindestens 2 Spieler in einer Lobby sind, kann jeder Spieler oben rechts mit dem (jetzt) rot leuchtenden Button das Spiel starten. Im Chat ist dann jeweils ersichtlich wer gerade an der Reihe ist ('It's your turn resp. It's ...s turn'). Die Karten des Spieler der an der Reihe sind leuchtend hellblau umrandet und die obere linke Karte ist leuchtend rot umrandet. Für die anderen Spieler 'leuchten' die Karten nicht. Der Spieler der an der Reihe ist, kann mit einem Click auf eine Karte diese Karte umdrehen. Das sehen dann auch die anderen Spieler. Dann kann der Spieler mit der Maus auf eine weitere Karte drücken und so diese auch noch umdrehen. Beide Karten werden dann noch kurz angezeigt, bevor sie sich automatisch wieder umdrehen und der nächste Spieler an der Reihe ist. Findet man ein Paar, wird auf dem Bildschirm 'match' ausgegeben. Sobald das Spielfeld leer geräumt ist, erscheint ein Fenster in dem entweder 'You won' steht oder 'You loose. ... won'. Hier können die Spieler dann auf (? new Game?) drücken oder auf 'Awesome' resp. 'Next Time'. Man kann den Server jederzeit verlassen, in dem man unten rechts auf den roten Button 'Exit Game' klickt und dann auf '?ok?'. Man kommt auch jederzeit zurück in die default Lobby, in dem man rechts, wo die Lobbys aufgelistet sind bei der default Lobby auf den 'join'-Button drückt.
1. Positiver Aspekt	Wenn man im Chat 'h' eingibt, erscheint ein Fenster, in dem das Spiel erklärt wird mit den Spielregeln. Und wenn man 'o' eingibt, öffnet sich ein Setting-Fenster.
2. Positiver Aspekt	Man kann zwischen unterschiedlichen Themen der Karten unterscheiden. Dies macht das Spiel auch nach einigen Runden noch spannend und abwechslungsreich. Die GUI ist generell sehr ästhetisch designt.
3. Positiver Aspekt	Es wird angezeigt welcher User man ist. Das macht es sehr übersichtlich wenn man mehrere Clients auf einem Laptop verwaltet. Auch wird durch die Markierung der Felder angezeigt ob man an der Reihe ist.
Konstruktive Kritik	Auf Linux sind die Bilder leider grösstenteils nicht ersichtlich. Es wäre vielleicht sinnvoll nicht nur den Buchstaben h zu wählen um die Spielregeln anzuzeigen, denn dadurch kann man kein h oder auch kein Wort das mit h/ H anfängt im Chat schreiben, da das Fenster "Game Help" direkt auftaucht. Selbes gilt auch für 'o'. Das start new Game funktioniert auch nicht immer so wie es sollte (teilweise startet es nur für eine Person neu).

Achievement	Punkte	Erklärung
GUI	JA	Das ganze Spiel ist grafisch repräsentiert, nur auf Linux sieht man die Bilder

		auf den Memory-Karten nicht, aber auf Windows schon.
GUI advanced	JA	Man kann alle nötigen Spielfunktionen via GUI brauchen.
Highscore	JA	Alle Highscores werden gespeichert, auch nachdem man den Server neu startet bleiben die alten Highscores erhalten.
Referee	JA	Die Spielregeln die auch am Anfang angezeigt werden, sind eingehalten worden.
Shall We Play A Game	JA	Wir konnten das Spiel mehrmals ohne Komplikationen zu Ende spielen.
Victory	JA	Es zeigt an wer gewonnen und wer verloren hat und dies stimmt mit dem tatsächlichen Gewinner*innen Status überein.
Chat Commander	KEIN MALUS	Es funktioniert alles über spezifische Tasten auf der Tastatur.