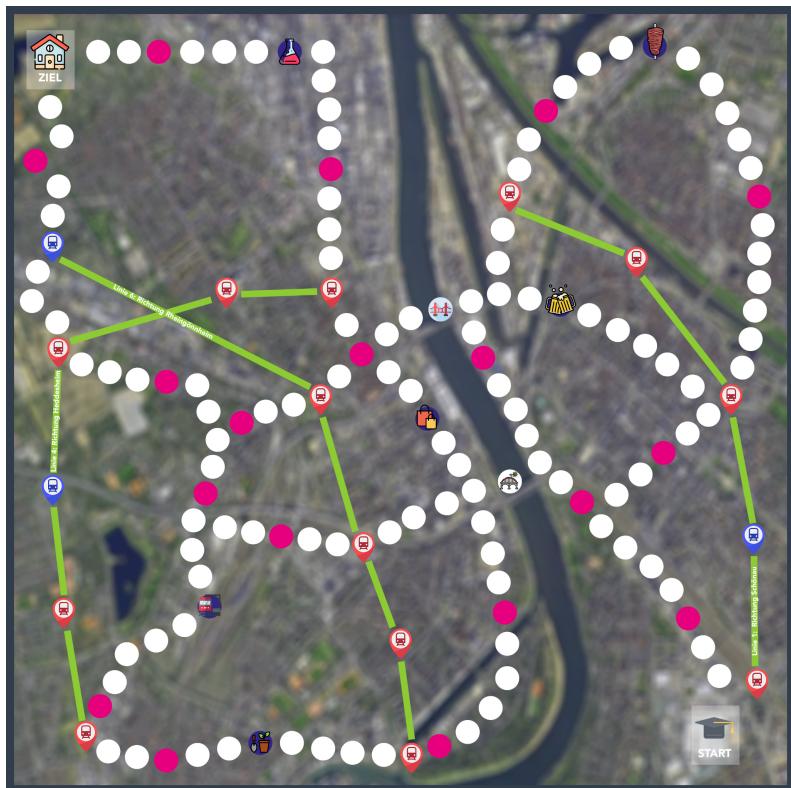


## Gruppe 5 Testprotokoll SE1 SL2

Das Spiel an sich:

Spielbrett:



Ziel:

- Die zwei Spieler versuchen so viele Punkte wie möglich zu sammeln, ehe das Spiel endet.
- Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Zielpunkt auf dem Spielbrett erreicht hat mit seiner Figur.
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielregeln:

- Es stehen 2 Rollen zur Verfügung: Fußgänger und Autofahrer, die Rollenwahl findet zu Beginn des Spiels statt und ist frei, aber nicht inversibel.
  - Der Autofahrer...
    - ...erhält einen Boost - man addiert "1" auf die bisher erworbene Augensumme.
    - ...durf die Straßenbahn nicht verwenden.
  - Der Fußgänger...
    - ...durf auf die Straßenbahn zurückgreifen, kann dann aber keinen "Boost" bekommen.

- Autofahrer: Veränderungen an der Fahrtrichtung lassen sich nur an Kreuzungen vornehmen; mögliche Operationen wären: "Links-/Rechtsabbiegen" und "Wenden".
- Fußgänger: Veränderungen an der Lauf-/Fahrtrichtung lassen sich nur an Bahnhaltestellen vornehmen; mögliche Operationen wären: "Straßenbahnennetz betreten/-verlassen", "Links-/Rechtsabbiegen" und "Wenden".
- Startpunkt ist das Hochschulfeld (rechts unten auf dem Spielbrett).
- Der Spieler darf nicht weniger oder mehr Felder ziehen, als die Summe an Augen in seinem Wurf.
- Wird eine Ereigniskarte entwendet, ist diese nach der Umsetzung unter dem Stapel zu deponieren.
- Ein Spielzug besteht aus einem Würfeln, einem Ziehen und einer möglichen Interaktion mit einem Spezialfeld.

Erklärung der Spezialfelder&Punktegewinnung:

- Beim Betreten eines Ereigniskartenfeldes:  oder , ist eine Ereigniskarte vom Stapel zu ziehen.
- Betritt ein Spieler ein Spezialfeld mit einem Symbol - Kebabspieß, Reagenzglas, Bierkrüge etc. kriegt dieser einen Punkt gutgeschrieben. Jedes Spezialfeld kann nur einen Punkt je Spiel abtreten, im nächsten Zug dieses Spielers darf dieser zweimal hintereinander würfeln. Die Symbolfeldkarten sind nicht zu mischen.

Spielablauf:

- Beide Spieler würfeln jeweils einmal, der Spieler mit der niedrigeren Augensumme darf den ersten Spielzug ausführen; dieser Schritt wird im Falle, dass beide Spieler die selben Augensummen würfeln so oft wiederholt, bis 2 verschieden hohe Augensummen gewürfelt werden.
- Beide Spieler führen nun abwechselnd einen Spielzug aus.
- Sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht, gilt das Spiel als beendet; beide Spieler vergleichen nun ihre jeweiligen Punkte.

Tests:

Als Testumgebung dient eine Replika des Spielbretts+2 Spielfiguren+2 Würfel+Ereigniskarten.

Es wird auf die Voraussetzungen aus der Aufgabenstellung getestet.

1. Testfall - "Ist das Spiel spielbar?"
2. Testfall - "Besteht Rollenabhängigkeit?"
3. Testfall - "Kann es auch keinen Gewinner geben?"
4. Testfall - "Wie stark ist das Spiel von Glück abhängig?"
5. Testfall - "Wird die zulässige Spieldauer eingehalten?"

Das Spiel wird simuliert: Es gibt einen Spieler A und einen Spieler B.

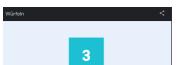
Protokoll der Spielzüge:

Spieler A wählt die Rolle des Autofahrers und Spieler B wählt die Rolle des Fußgängers.

Spieler A würfelt eine "6" mit einem "online-Würfel"



Spieler B würfelt eine "3" mit einem "online-Würfel"



Da Spieler B die kleinere Zahl gewürfelt hat, darf dieser nun beginnen.

Spieler B würfelt eine 6 und rückt 6 Felder auf dem Gehweg.

Spieler A würfelt eine 2 und rückt 2+1 Felder auf der Straße und landet damit auf einem Ereigniskartenfeld: Spieler A darf in seinem nächsten Zug zweimal hintereinander ziehen.

Spieler B würfelt eine 1.

Spieler A würfelt eine 4 und eine 2, Spieler A darf nun 6+1 Felder nach vorne rücken.

Spieler B würfelt eine 4.

Spieler A würfelt eine 1+1, zieht auf die untere Brücke und landet damit auf einem Symbolfeld, somit wird Spieler A ein Punkt gutgeschrieben.

Spieler B würfelt eine 2.

Spieler A würfelt eine 3 und eine 2+1.

Spieler B würfelt eine 1 und darf eine Ereigniskarte ziehen: "Die Nordbrücke ist für 2 Runden gesperrt". Spieler B kriegt einen Punkt gutgeschrieben.

Spieler A würfelt eine 3+1.

Spieler B würfelt eine 6 und zieht nach Norden.

Spieler A würfelt eine 1+1.

Spieler B würfelt eine 4.

Spieler A würfelt eine 4+1.

Spieler B würfelt eine 5.

Spieler A würfelt eine 1+1 und landet auf einem Symbolfeld: "BASF HAUPTSITZ: Du erhältst einen Punkt. Werfe einen Würfel...".

Spieler A würfelt eine 3 und muss eine Runde aussetzen und kriegt einen Punkt gutgeschrieben.

Spieler B würfelt eine 4 und landet auf einem Ereigniskartenfeld: "Gehe 3 Felder zurück" und kriegt einen Punkt gutgeschrieben.

Spieler B würfelt eine 4.

Spieler A würfelt eine 2+1.

Spieler B würfelt eine 5.

Spieler A würfelt eine 4+1 und erreicht das Ziel (3,5 und 6 wären als Augensummen ebenfalls akzeptabel gewesen). Spieler A erreicht als erster das Spiel und kriegt einen Punkt gutgeschrieben. Das Spiel endet.

Konto: Spieler A: 3 Punkte, Spieler B: 2 Punkte

Spieler A hat das Spiel gewonnen!

Fazit:

-Zu Testfall 1: Das Spiel ist spielbar. Es wurden 5 Punkte vergeben, es wurden 2 Ereignis- und 2 Symbolkarten gezogen. Die Regeln wären unabhängig vom Wissen des Testers gut umzusetzen. Es gibt einen gewissen Komplexitätsgrad: Der Tester entschied sich dafür, nicht auf die Straßenbahn zurückzugreifen, im Testfall.

-Zu Testfall 2: Eine Balance ist gegeben: Der Vorsprung des Autofahrers (der Boost) ist gut durch die Straßenbahn ausbalanciert, vorausgesetzt, der Spieler landet exakt auf einem Straßenbahnenfeld, sollte dieser Fall eintreten, kann man den Autofahrer sogar überholen.

-Zu Testfall 3: Es hätte auch einen Gleichstand geben können, hätte Spieler B das "Dönerspieß"-Feld erreicht - 3:3, somit kann im Extremfall auch kein Gewinner existieren. Insgesamt lassen sich 27 Punkte + 1 Punkt für das Erreichen des Ziels erreichen. Aber im Normal- und Optimalfall ist ein Gewinner schnell gefunden, da es unrealistisch ist, dass beide Spieler dieselbe Punktzahl haben am Ende.

Die Sache ist nur: Was ist, wenn sich ein Spieler dazu entscheidet, aufgrund seines Felder-Vorsprungs noch mehr Punkte zu erwirtschaften?

-Zu Testfall 4: Die Glückskomponente macht schon einen großen Teil aus: Man muss eine möglichst hohe Augensumme würfeln, um schnell voranzukommen, um z.B. als erstes das Zielfeld oder ein bestimmtes Punkte-gebendes Feld zu erreichen. Außerdem muss dann auch noch die Augensumme genau stimmen, wenn man auf eine bestimmt-hohe Augensumme angewiesen ist, um z.B. ein Punkte-gebendes Feld nicht zu verpassen. Eine weitere Stelle wo die Glückskomponente wieder stark ist, wäre beim Ziehen der Ereignisfeldkarten: Manche Ereigniskarten können den Gegner sabotieren z.B. über Sperrung von Wegen, das hat sich auch im 1. Spiel erwiesen.

Taktik und Strategie äußert sich durch die Wahl der Bewegungsrichtung/der Lauf-Route. Das Spiel ist schon komplex, man muss gut abschätzen können, ob man im nächsten Zug einen massiven Vorsprung gewinnen kann oder eventuell zurückfällt.

-Zu Testfall 5: Das 1. Spiel, zu dem oben ein Protokoll der Spielzüge vorliegt, dauerte etwas mehr wie 15 Minuten, abzüglich der Protokollierung läge man dann tatsächlich innerhalb der maximal-zulässigen Spieldauer, an dieser Stelle ist anzumerken, dass ein Spiel im "Worst-Case" auch mehr als 20-25 Minuten dauern kann; dies ist aber vor allem abhängig von der Würfel- und Ziehgeschwindigkeit der beiden Menschen hinter den Spielfiguren.