

Testprotokoll für Gruppe TreueAbstauber

Die folgenden Fragen sollen jeweils mit ja oder nein beantwortet werden (bei nein ist ggf. eine genaue Fehlerbeschreibung notwendig!)

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation
- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)
 - Wenn 3 Spieler: nach dem jeder eine Siedlung/Straße gebaut hat, sind alle Spieler im Zustand "Warten" und keine zweite Siedlung/Straße kann gebaut werden.
 - Mann kann sich selber rauben.
- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)
- Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)
 - Gut
- sinnvolle Fehlermeldungen
- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

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, aber nur wenn es 4 Spieler sind, bei 3 Spieler funktioniert es nicht, siehe oben.

Normales Spiel:

- kann man nur einmal pro Zug würfeln?
 - Ja
- ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel?
 - Nein, sie werden variabel verteilt nicht wie im Almanac (spiralmäßig) spezifiziert.
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?
 - Ja
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
 - Nein, sie wird überhaupt nicht erkannt.
- 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 Häfen)?
 - Ja (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, es funktioniert nicht, und man kann beliebig Ressourcen anbieten.
- 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 Fortschrittsschritte nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?
 - Ja
- 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?
 - Nein, wird nicht erkannt, weil längste Handelsstraße nicht angezeigt wird.