

# Handbuch CatchACat



**Anzahl Spieler:** 1 bis 6

**Spielzeit:** 1 Minute bis 42 Stunden

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln, indem man Katzen einfängt. Gewonnen hat, wer nach zehn Spielrunden die meisten Punkte gesammelt hat.

## **Vor dem Spiel:**

Zuerst führt man die Datei "catchacat.jar" aus, um in das Login Fenster zu kommen. Dort kann man über den "Single Player" Knopf eine Einzelspieler-Partie starten oder einem Server beitreten:

Im ersten Textfeld kann man seinen Nickname wählen.

In das zweite Textfeld schreibt man die Adresse des Server dem man beitreten will.

In das dritte Textfeld kommt der Port für den Server.

Anschließend klickt man auf den Knopf "Connect", um in die General Lobby zu kommen.

## Neuen Server starten:

Um einen neuen Server zu starten führt man die jar-Datei über die Kommandozeile mit folgendem Befehl aus:

```
java -jar catchacat.jar server port
```

wobei "port" ersetzt wird durch den gewählten port, z. B. 11111

## Lautstärke ändern:

Nach dem ersten Starten des Spiels, ist in dem Ordner, in dem auch catchacat.jar sich befindet eine catchacat.properties Datei. In dieser Datei kann man die Lautstärke der Musik ändern, indem man die Zahl bei "musicVolume" verändert, oder die Musik komplett ausschalten, indem man "musicMute" von false auf true ändert.

## **General Lobby:**

Auf der rechten Seite werden alle User angezeigt, die sich im Moment auf dem Server befinden. In der Mitte ist der Chat zu sehen, in welchen man mit dem Feld ganz unten Nachrichten senden kann.

Folgende Befehle können in jedem Chat aufgerufen werden:

/w <username> <message>

schickt die Nachricht „message“ an den User mit dem Namen „username“.

/b <message>

schickt „message“ an alle Chats

/userlist

zeigt alle User an, die sich im Moment auf dem Server befinden.

/nick <name>

ändert den eigenen Nickname zu "name".

"Highscores" listet beendete Spiel auf: Man sieht für jedes Spiel den Namen des Siegers, seine Punkte und den Namen des Spiels.

„Ongoing Games“ zeigt Spiele an, die im Moment laufen und denen man zuschauen kann, wenn man auf den "Spectate" Knopf klickt.

„Open Games“ zeigt offene Spiele, denen man jeweils mit dem „Join Game“ Knopf beitreten kann oder mit „Spectate“ zuschauen kann.

Ein neues Spiel erstellt man, indem man den Namen des Spiels in das Textfeld unter „Open Games“ tippt und auf den „New Game“ Knopf klickt.

„Join Game“ und „New Game“ führen weiter zur Game Lobby.

### **Game Lobby:**

In der Game Lobby wartet man auf Mitspieler, hier steht wie in der General Lobby wieder der Chat zur Verfügung.

„Players“ am oberen Rand zeigt alle Spieler, die der Lobby beigetreten sind und „Spectators“ zeigt alle Zuschauer an. Zuschauer sehen das Spiel, können es aber nicht beeinflussen.

Der Ersteller der Lobby startet das Spiel über den „Start Game“ Knopf.

Spätestens in der Game Lobby sollte die gewünschte Fenstergröße gewählt werden, da diese während des Spiels nicht geändert werden kann.

### **Das Spiel:**

In jedem Spiel gibt es insgesamt 6 verschiedene Symbole: 1 bis 6 Katzensymbole (abhängig von der Anzahl Spieler) und „neutrale“ Symbole zum Auffüllen bei weniger als 6 Spielern.

#### Katzen:

Hexe



Ägyptisch



Geist



Maneki



Roboter



Zombie



#### Neutrale Symbole:

Katzenfutter



Milch



Spielzeugmaus



Wollknäuel



Box



Die Spieler agieren nacheinander auf demselben Spielfeld.

Die Reihenfolge der Spieler und wer welche Katze fangen muss, werden vor Beginn des Spiels automatisch ausgelost.

## Das Spielfenster:



Rechts oben sieht man die Anzahl Runden, die gespielt werden und wie viele Runden bereits vergangen sind.

Unter dem Rundenzähler sind die Spieler aufgelistet in der Reihenfolge, in der sie am Zug sind. Bei jedem Spieler ist zu sehen, welche Katze ihm gehört, wie viele Punkte er hat und ob er gerade am Zug ist. Der aktive Spieler ist dunkelgrau unterlegt und unter seinen Punkten steht "Playing."

Im obigen Bild sind zwei Spieler im Spiel: Jasch mit der ägyptischen Katze, der gerade am Zug ist und Not Jasch mit der Zombiekatze. Beide haben noch keine Punkte, da es noch die erste Runde ist.

Während des eigenen Zuges muss man zwei benachbarte Symbole vertauschen, indem man sie nacheinander angeklickt.

Sind durch den Tausch drei oder mehr gleiche Symbole in einer Reihe oder Spalte werden sie eingefangen (sie verschwinden). Ein Spieler erhält Punkte, wenn seine eigene Katze eingefangen wird, unabhängig davon wer die Symbole einfängt.

Im obigen Bild zum Beispiel würde Not Jasch Punkte bekommen, wenn Zombiekatzen eingefangen werden, egal ob Jasch oder Not Jasch sie einfängt.

Neutrale Symbole geben dem Spieler Punkte, der sie einfängt, allerdings weniger, als seine Katze.

Katzen geben jeweils 10 Punkte und neutrale Symbole jeweils 5, werden in einem Zug mehr als drei Symbole eingefangen gibt es einen Punktemultiplikator.

Wurden Symbole eingefangen, wird das Spielfeld von oben neu aufgefüllt. Sollten dadurch drei oder mehr Symbole in eine Reihe / Spalte fallen, werden sie eingefangen und für eingefangene Symbole werden wieder Punkte verteilt.

Hat ein Spieler zwei Symbole vertauscht, ist der nächste Spieler am Zug.

Das Spiel läuft solange, bis die vorher festgelegte Rundenzahl erreicht wird, wobei eine Runde vorbei ist, wenn jeder Spieler einmal am Zug war.

**Nach dem Spiel:**

Gewonnen hat, wer bis zum Ende des Spiels am meisten Punkte gesammelt hat.

Im Endbildschirm wird der Gewinner und seine Punktzahl angezeigt und über den "Back to lobby" Knopf kommt man zurück in die General Lobby.