

Het handboek van Atlantik

Rob Kaper

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van Atlantik

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Verbinden met een server	6
3	De menubalk	7
3.1	Het menu Spel	7
3.2	Het menu Zet	7
3.3	De menu's Instellingen en Help	8
4	Bugs (programmafouten) rapporteren	9
5	Veel voorkomende vragen	10
6	Dankbetuigingen en licentie	11

Samenvatting

Atlantik is een client voor het spelen van Monopoly[®]-achtige bordspellen op het **monopd**-netwerk.

Hoofdstuk 1

Inleiding

Doel van het Atlantik bordspel is om land in grote steden in Noord-Amerika en Europe te verkrijgen terwijl u een trans-Atlantische reiziger bent. Om het spel te winnen, verbeteren spelers gemonopoliseerd land met winstgevende gebouwen in de hoop alle andere spelers failliet te laten gaan.

Alle spelmodi worden bediend door **monopd**, een spelserver speciaal ontworpen voor Atlantik. In een van de spelmodi speelt u hetzelfde als het populaire vastgoed bordspel bekend als Monopoly®.

Hoofdstuk 2

Verbinden met een server

Atlantik vereist een spelserver om naar te verbinden. Als u een internetverbinding hebt kunt u een lijst met publieke internetserver opvragen en u zult geen extra software nodig hebben. Als u Atlantik lokaal wilt spelen in een LAN of op een privé internetserver, dan kunt u de hostnaam en poort invoeren om naar te verbinden. In dat geval zult u de [monopd](#) serversoftware geïnstalleerd moeten hebben en draaien op een host waarnaar u de verbinding maakt.

Als u problemen heeft verbinding te maken met een server, dan kunnen de volgende notities over problemen oplossen u kunnen helpen:

- Probeer een andere server.
- Controleer uw instellingen van de firewall en masquerading. Er kunnen beperkingen aanwezig zijn die voorkomen dat u verbinding kunt maken naar servers of het ontvangen van antwoordverkeer. Standaard gebruiken **monopd** servers TCP-poort 1234. Als u niet zeker bent, neem contact op met uw systeembeheerder.

Hoofdstuk 3

De menubalk

3.1 Het menu Spel

Spel → **Log met gebeurtenissen tonen...**

De log met gebeurtenissen Tonen.

Spel → **Opnieuw verbinden (na crash)**

Opnieuw verbinden naar het laatste spel. Dit is alleen beschikbaar in geval Atlantik niet netjes een spael heeft beëindigd (gewoonlijk vanwege een crash) en niet meer gedaan kan worden wanneer u naar een server verbinding maakt.

Spel → **Spel verlaten**

Huidige spel verlaten, zonder Atlantik te sluiten.

Spel → **Afsluiten (Ctrl+Q)**

Atlantik Sluiten.

3.2 Het menu Zet

Zet → **Ronde beëindigen**

Laat de andere spelers weten dat u bent gestopt met spelen.

Beurt → **Dobbelsteen werpen (Ctrl+R)**

Werp de dobbelsteen.

Beurt → **Veiling (Ctrl+A)**

Een veiling beginnen.

Beurt → **Kaart Gevangenis verlaten gebruiken**

Kaart gebruiken om gevangenis te verlaten.

Beurt → **Gooi om gevangenis te verlaten (Ctrl+J)**

Gooi dobbelsteen om de gevangenis te verlaten.

3.3 De menu's **Instellingen** en **Help**

Atlantik Naast de standaard KDE-menu's **Instellingen** en **Help** zoals beschreven in het hoofdstuk [Menu](#) van de documentatie in KDE Fundamentals.

Hoofdstuk 4

Bugs (programmafouten) rapporteren

Als u denkt een bug in Atlantik te hebben gevonden, rapporteer het dan. Ontwikkelaars ontdekken en repareren bugs vaak zelf, maar u het kan dat u een nog niet ontdekt probleem tegenkomt. Uw problemen niet rapporteren kan betekenen dat ze nooit gerepareerd worden.

U kunt bugs voor Atlantik rapporteren in het [KDE Bug volgsysteem](#). Gebruik het menu-item **Help** → **Bug rapporteren...** om de assistent voor bugs te bezoeken met enige details van uw Atlantik versie automatisch ingevuld.

Specificeer details in uw bugrapport, zoals spelcondities. Bijvoorbeeld, er kan alleen een bug verschijnen wanneer mensen in de gevangenis zitten of gedurende een veiling. Indien mogelijk, sla de log met gebeurtenissen op en voeg deze aan het bugrapport toe of stuur het naar de auteur. Het kan vitale aanwijzingen geven over gedrag dat zou kunnen leiden tot een snellere oplossing voor de bug.

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Hoe kan ik een computerspeler toevoegen?*

Helaas worden de computer als tegenstander nog niet ondersteund door Atlantik.

Gebruikers worden geadviseerd om voordeel te putten uit de publieke internetserver of een privé LAN-server.

2. *Hoe doe ik zaken/handeltje?*

Klik op een portfolio of vastgoed van een speler met de rechtermuisknop en u kunt een handeltje openen.

Er zijn twee problemen bij gebruik van handeltjes die verwarring kunnen veroorzaken. Als u op de een of andere manier een andere speler in het handeltje betreft, dan krijgt die speler het handeltjesvenster. Elke speler kan de bepalingen afwijzen, wat onnodig de handeltjes-sessie beëindigt ook voor alle andere spelers. Een handeltje moet door alle deelnemende spelers worden geaccepteerd voordat het voltooid kan worden, wat gecompliceerd kan zijn omdat spelers deelnemer blijven in handeltjes zelfs wanneer ze niet langer betrokken zijn bij de verhandelbare items.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

Het programma Atlantik en de documentatie bezitten copyright (c) 1998-2004 Rob Kaper kaper@kde.org.

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).