Manual de Atlantik

Rob Kaper
Traductor: Eloy Cuadra

Índice general

1. Introducción **5**

2. Conectarse a un servidor **6**

3. La barra de menú **7**

3.1. El menú Juego 7

3.2. El menú Movimiento 7

3.3. Los menús Preferencias y Ayuda 8

4. Informar de fallos **9**

5. Respuestas a preguntas frecuentes **10**

6. Créditos y licencia **11**

Resumen

Atlantik es un cliente para juegos similares a Monopoly® en la red **monopd**.

Capítulo 1

Introducción

La finalidad del juego de tablero Atlantik es adquirir terrenos en las ciudades principales de Norteamérica y de Europa mientras se viaja en un transatlántico. Para ganar, los jugadores deben mejorar los terrenos monopolizados con edificaciones rentables con la esperanza de llevar a la bancarrota al resto de jugadores.

Todos los modos de juego están servidos por **monopd**, un servidor de juego dedicado diseñado por Atlantik. Uno de los modos de juego es similar al del popular juego de tablero de propiedades conocido como Monopoly®.

Capítulo 2

Conectarse a un servidor

Atlantik necesita un servidor de juego al que conectarse. Si dispones de una conexión a Internet, puedes solicitar una lista de servidores públicos de Internet y no necesitarás ningún software adicional. Si quieres jugar con Atlantik de forma local, en una LAN o en un servidor de Internet privado, puedes introducir la máquina y el puerto al que conectarse. En este caso, deberás tener instalado y en funcionamiento el servidor monopd en la máquina a la que te vas a conectar.

Si tienes problemas para conectarte a un servidor, las siguientes notas te pueden servir de ayuda:

- Prueba con otro servidor.
- Comprueba tu cortafuegos y la configuración de enmascaramiento. Es posible que existan restricciones que te impidan conectarte a servidores o recibir tráfico de respuesta. De forma predeterminada, los servidores **monopd** usan el puerto TCP 1234. Si no estás seguro, contacta con el administrador del sistema.

Capítulo 3

La barra de menú

3.1. El menú Juego

Juego → Mostrar registro de eventos...

Muestra la ventana del registro de eventos.

Juego → Reconectar (tras un fallo)

Reconectarse a la última partida. Esto solo estará disponible en el caso de que Atlantik no haya salido limpiamente de una partida (por lo general, debido a un fallo de la aplicación), y ya no se puede hacer una vez que te conectes a un servidor.

Juego → Abandonar el juego

Abandonar la partida actual sin cerrar Atlantik.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Cerrar Atlantik.

3.2. El menú Movimiento

Movimiento → Finalizar turno

Permite que los otros jugadores sepan que has terminado de mover.

Movimiento → Lanzar dados (Ctrl+R)

Lanzar los dados.

Movimiento → Subastar (Ctrl+A)

Empezar una subasta.

Movimiento → Usar tarjeta para salir de la cárcel

Usar una tarjeta para salir de la cárcel.

Movimiento → Lanzar dados para salir de la cárcel (Ctrl+J)

Lanzar los dados para salir de la cárcel.

3.3. Los menús Preferencias y Ayuda

Atlantik dispone de los típicos menús **Preferencias** y **Ayuda** de KDE que se describen en el capítulo Menú de la documentación de los principios básicos de KDE.

Capítulo 4

Informar de fallos

Si crees que has encontrado un error en Atlantik, háznoslo saber. A menudo, los desarrolladores detectan y solucionan fallos por sí mismos, pero es posible que experimentes problemas aún desconocidos. Si no los comunicas, es posible que nunca lleguen a solucionarse.

Puedes informar de errores en Atlantik en el sistema de seguimiento de errores de KDE. Usa la opción del menú **Ayuda** → **Informar de fallo…** para lanzar el asistente de errores con algunos detalles sobre tu versión de Atlantik insertados automáticamente.

Especifica los detalles en tu informe de errores, como las condiciones del juego. Por ejemplo, un error solo puede ocurrir cuando las personas están en la cárcel o durante una subasta. Si es posible, guarda el registro de eventos y adjúntalo al informe de errores o envíaselo al autor. Puede contener pistas vitales sobre el comportamiento que podrían conducir a una resolución más rápida del error.

Capítulo 5

Respuestas a preguntas frecuentes

1. *¿Como puedo añadir a la computadora como jugador?*

   Desafortunadamente, todavía no puedes tener oponentes de computadora en Atlantik.

   Se aconseja a los usuarios que aprovechen los servidores públicos de Internet o un servidor LAN privado.

2. *¿Cómo puedo negociar?*

   Haz clic en la cartera o patrimonio de un jugador con el botón derecho del ratón para abrir una negociación.

   Existen dos problemas de usabilidad en las negociaciones que pueden causar cierta confusión. Si de alguna manera incluyes a otro jugador en una negociación, dicho jugador verá la ventana de negociación. Un jugador puede rechazar las condiciones, lo que también finaliza innecesariamente la sesión de comercio para todos los demás jugadores. Todos los jugadores deben aceptar una negociación antes de que se pueda completar, lo que puede ser complicado porque los jugadores siguen participando en los acuerdos incluso cuando ya no están involucrados con artículos negociables.

Capítulo 6

Créditos y licencia

El programa Atlantik y su documentación tienen copyright (c) 1998-2004 Rob Kaper kaper@kde.org.

Traducido por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.