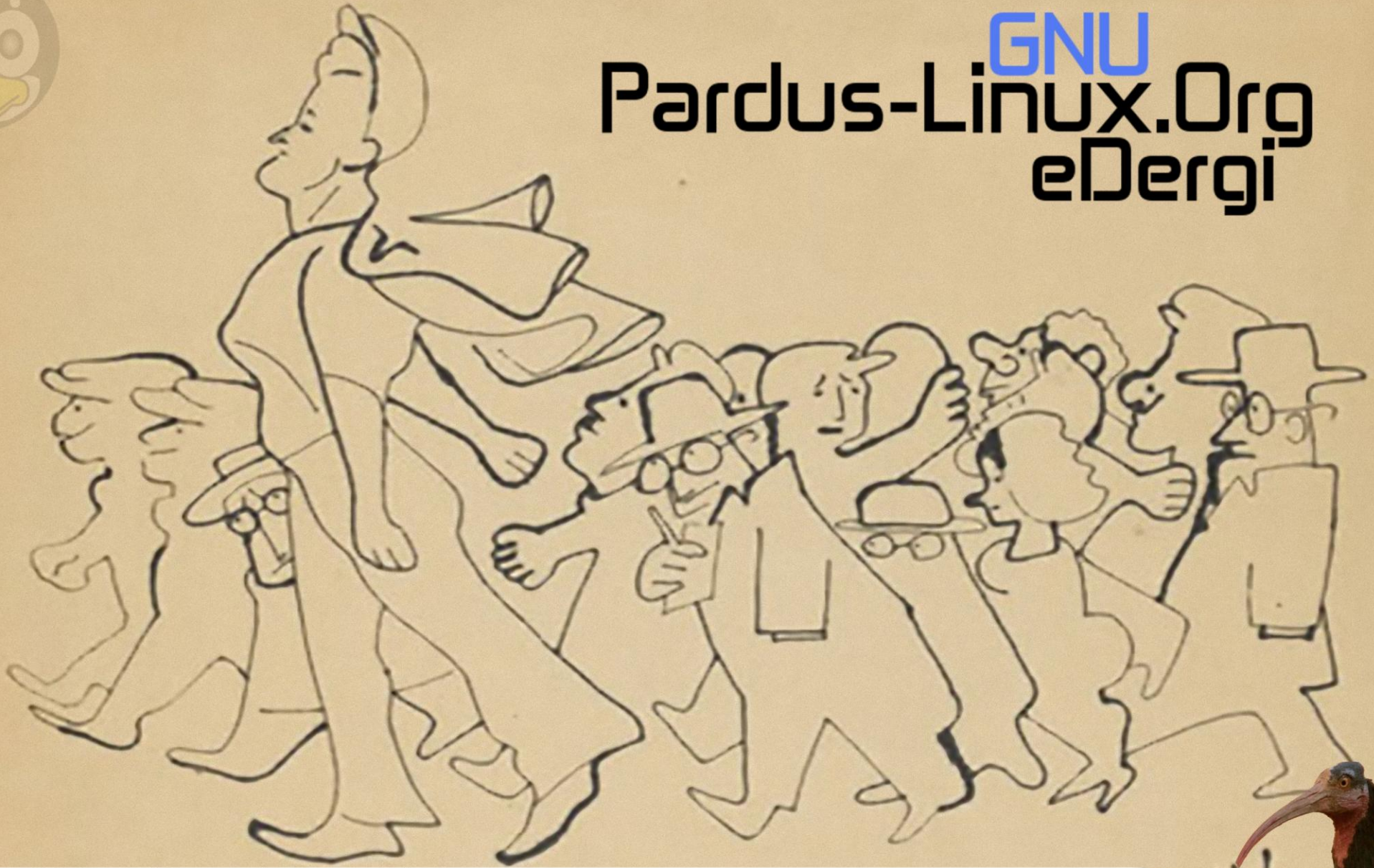




GNU Pardus-Linux.Org eDergi

Haziran '10 - Sayı 20



»Pardus 2009.2 "Geronticus eremita"

»Şiir: Pardus Vari

»Uygulama: ODUN

»Firefox ile 3 Boyut: FoxTab

»Pardus'ta Scilab III

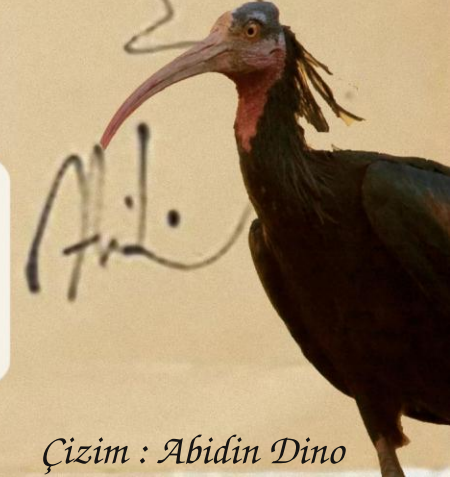
Oyun: Eschalon Book 1 «

Oyun: Wesnoth'a Dalış IV «

Makale: Bir Sıçrama Tahtası Olarak Ubuntu «

Makale: Windows Ambargosu ve Google «

Kitap: Yalnızca Eğlenmek İçin «



Çizim : Abidin Dino

Abidin Dino (İstanbul) - 1930

İÇİNDEKİLER

Giriş Yazısı	3
Pardus 2009.2 Geronticus eremita Genel Tanıtımı	4
Şiir: Pardus Vari	7
ODUN: Offline Downloader, Updater and Installer	8
Firefox ile 3 Boyutun Keyfini Sürün	11
Pardus'ta Scilab III	14
Oyun Tanıtımı: Eschalon Book 1	18
Wesnoth'a Dalış IV	30
Bir Sıçrama Tahtası Olarak Ubuntu	41
MS Windows Ambargosu ve Google'ın Güvenlik Kaygıları	44
Kitap Tanıtımı: Yalnızca Eğlenmek İçin	47
Fadike'nin Not Defteri	48

GİRİŞ YAZISI

tirilmesi de yine örgütlü bir mücadele istemektedir. Daha önceleri e-posta listeleri, üniversitelerin amfilerinde sürdürülen Özgür Yazılım emek mücadelesi bugün iletişim kanallarının artması ve internete, bilgisayarlara sahip olma, erişme imkânlarının da artmasıyla bambaşka alanlarda yapılmakta. Öyle ki dünya üzerinde yüz binlerce Özgür Yazılımın gönüllü emekçisi birbirilerinin yüzünü dahi görmeden forumlarda, güncelerde, IRC kanallarında, e-posta ortamında, iletişim ağlarında mücadelelerini sürdürmekte.

Yapılan işin kanıtı ise bugün okuduğunuz e-dergiyi hazırlayan ekibin çalışmasıyla somuttur: Google Docs servisi üzerinden makalelerin, yazıların yazımı, denetimi ve paylaşımı, tasarımın uzak şehirlerdeki arkadaşlarca yapılması; keza makaleler içinde durum aynı; iletişim kanallarında e-derginin yol haritasının nasıl olacağı, forum da ise duyurular ve çalışmaya katkı sağlanması, takipçilerin bilgilendirilmesi...

Zahmetli ve çileli bir yolculuk olan mücadelede zafer Özgür Yazılımın ve GNU/Linux dağıtımının önce içinde bulunduğumuz yerlerde insanlara faydalı, verimli, kullanılabilir ve maliyetinin zamanlarından birkaç saat olduğunun kanıtlanmasıyla olacaktır.

Bu sayımızda kendi içinde örgütlenen arkadaşlarımız GNU/Linux dağıtımlarında oyun oynanabildiğini (*Wesnoth'a Dalış IV - Eschalon Book 1 / Hamit Giray Nart*), kimi

uygulamalarla nasıl verimli çalışılabileceğini (*FoxTab / Erdem Artan*), kapalı kaynak kodlu yazılımların karşısında yer alan Özgür Yazılımın dahi kendi içinde aynı doğrultuda verimli ve müsrif olmayan türevlerinin olduğunu (*Bir Sıçrama Tahtası Olarak Ubuntu / Aydın BEZ, Pardus 2009.02 Genel Tanıtım / Hamit Giray Nart*) ve kaynak kodu kapalı işletim sistemlerinin ve dost bildiklerimizin (*MS Windows Ambargosu ve Google'ın Güvenlik Kaygıları / Kemal Karataş*) eylemlerini, Özgür Yazılım alanında çalışanların bilgilerini aktardığı kitaplarında olduğunu, sadece eğlenmek için bilgisayar kullanılmayacağını ve ileri teknik işlemlerde pekala Özgür Yazılımda mümkün olduğunu anlatan yazıları kaleme aldılar.

Ne için mi? Bilinçlenmek amacıyla. Şüphesiz bu sayımız da Özgür Yazılımın tanınma ve bilinçlendirme mücadelesine güzel katkılar sağlamıştır. Okurun da bizim ile aynı görüşte olduğuna şüphemiz yok. Her zaman olduğu gibi mücadeleye sizin de katkınızı (olumlu, olumsuz yorum) beklediğimizi belirtiriz.

İyi okumalar, esen kalın!

Not: Kapağımızı süsleyen Abidin Dino'nun resmi ise mücadelemizi anlatır nitelikte olduğu için sevgiyle tercih edilmiştir.

Aydın Bez
aydinbez@pardus-linux.org

Haziran ayı denilince akla ilk olarak yüzü ve yüreği, akli ve vicdani, duruşu ve yazdıklarıyla "emekten" yana olan vatan şairi Nazım Hikmet geliyor. Nazım Usta ki "yârin yanağından gayrı/ her şeyde hep beraber" diyerek emeği, ortak mücadeleyi ve örgütlü zaferi yüceltmıştır. Ulu çınarın aramızdan ayrılışını sevgiyle anıyoruz.

Özgür Yazılım birleşik ve örgütlü bir emeğin ürünü olduğu gibi savunması ve gelişi-

Pardus 2009.2 Geronticus eremita Genel Tanıtımı

Pardus geliştiricileri bizlere bir sürpriz yaparak, sürüm takviminde duyurulma tarihini 4 Haziran olarak yazdıkları Pardus 2009.2'yi, bir gece önce yani 3 Haziran gecesi duyurdular.

Pardus 2009.2 daha fazla donanım desteği ve KDE 4.4.4 masaüstü ortamıyla geliyor.

Yazar : Hamit Giray Nart (*kuftikufti*)

E-Posta : hamit@pardus-linux.org

Ulusal Linux dağıtımımız olan Pardus'un 2009.2 Geronticus eremita (Kelaynak) sürümü, 03 Haziran 2010 tarihinde sunuculardaki yerini aldı. İki haftalık bir Beta ve aday sürümü sürecinin ardından, planlanandan bir gün erken sahne alan Pardus 2009.2, kişisel görüşüm olarak 2009 çıkışı kadar olmasa da, heyecanla beklenen bir sürümdü.

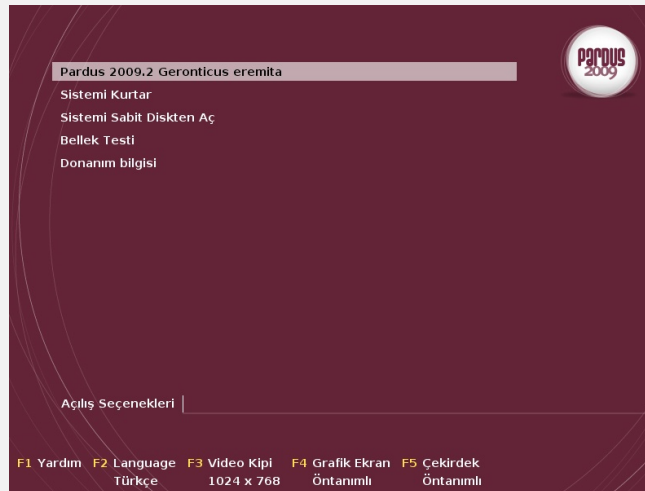
İlk olarak 2009.1 ile karşımıza çıkan melez (hibrit) ISO özelliği, 2009.2'de de devam ediyor. Yani 2009.2 ISO dosyası, sadece CD ya da DVD ortamına değil; USB bellek ya da SD kartlara da yazılarak, Pardus'u bilgisayara bu ortamlardan da kurabilme imkanı tanıyor. Bunun için yapmanız gereken oldukça basit. İndirdiğiniz ISO dosyasını "dd" komutu ile sisteme bağlamış olduğunuz depolama ortamına yazmak. Konuya daha önce değinildiği için, ayrıntılı anlatmayı gereksiz görüyorum. Merak edenler Pardus-Linux.Org Wiki'sini ziyaret edebilirler[1].

Depolama ortamını (sadece Türkçe ve İngilizce dillerini içeren sürüm için 700 MB, uluslararası sürüm içinse 1.5 GB alanınız olmalı) bilgisayara bağladıktan sonra şu komutu veriyoruz:

```
dd if=/ISO_dosyasının_tam_konumu
of=/depolama_cihazının_tam_konumu bs=4M
```

Dikkat etmeniz gereken; depolama aygıtınızın, bölüm gösteren değil de temel adresini yazmak. Yani, eğer "sdb" olarak bağlı ise, "/dev/sdb1" değil; "/dev/sdb" yazmalısınız.

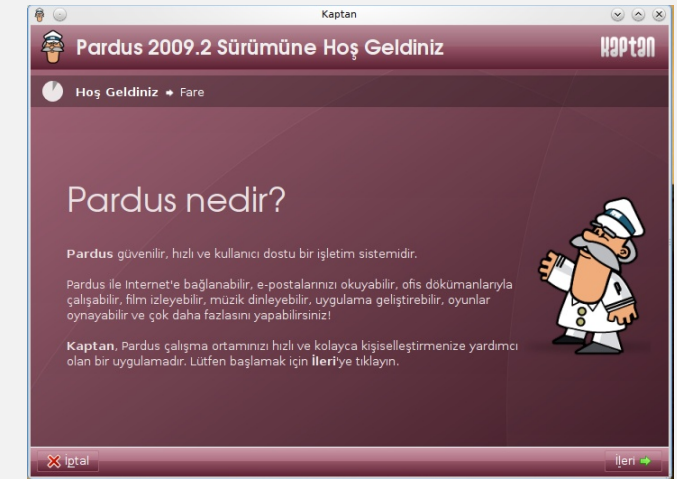
Bu konuda daha detaylı bilgiyi Pardus-Linux.Org Wiki'sindeki "ISO Kalıbını USB Belleğe Yazmak" başlıklı makalede bulabilirsiniz.



Kurulum ve yazma aşamaları 2009 sürümleri ile bir değişiklik göstermiyor. İki "İleri", bir "Bitir" den oluşan kurulum aşaması oldukça basit. Bunu da ayrıntılı anlatmaya gerek yok. Merak edenler Pardus-Linux.Org Wiki'sini ziyaret edebilirler[1].

CD/DVD ortamından yaklaşık 20 - 30

dakika arası bir zamanda kurulan Pardus 2009.2'yi ilk başlattığınızda eski dost "Kaptan" sizi karşılıyor.



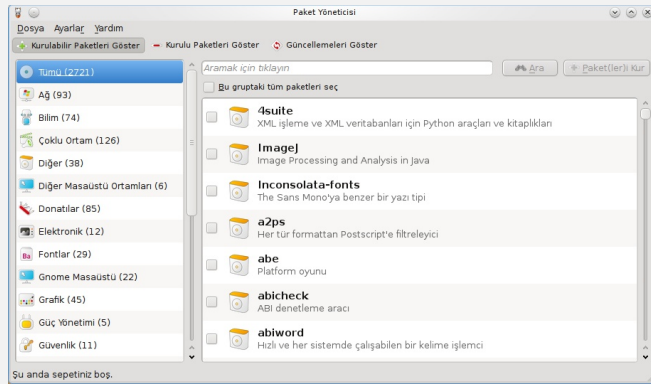
Ayarlarımız da yine aynı. Fare, tema, menü, duvar kağıdı, Stirigi masaüstü araması, ağ, bilgi yollama, Pisi, özet bilgiler ve ayarlara giriş ekranından sonra KDE 4.4 masaüstü çalışma alanı karşımıza çıkıyor.



Pardus, KDE 4.4.4 sürümü ile kullanıcıla-

rına önceki sürümlerine göre oldukça farklı kullanıcı deneyimlerini de beraberinde getirmiş. Hem plasma masaüstü çalışma alanı, hem de plasma netbook çalışma alanı ile çalışabiliyor. Bileşenler, masaüstü ve panellere ayrı ayrı konumlandırılabilir. Komut çalıştırma, artık, siz yazmaya başlar başlamaz, hem yükü hem de Pisi depolarında bulunan isimler arasında arama yaparak, sonuçları hemen önünüze seriyor.

Pisi de güncellenmiş. Masaüstü hizmetlerini kullanan Pisi'nin performansı, gözle görülür biçimde artmış. Yeni yükleme animasyonu da güzel olmuş. :-)



KDE 4.4'ün Plasma Netbook çalışma ortamının tek olumsuz yanı; açılış ve kapanış sürelerini 7-8 saniye kadar uzatması.

Pardus geliştiricileri, kendileri de iki plasma programcığı ekleyerek, Pardus kullanıcılarının işlerini biraz daha kolay-



laştırmayı amaçlamışlar. Bunlar, ağ profillerini çalışma alanı üzerinden yapılandırmayı sağlayan "Ağ Programcığı" ve aynı görevi, hizmet yapılandırması için üstlenen "Servis Programcığı".

Bir başka hoş programcık ise, KDE kullanıcıları ile çalışma ortamından habereşebileceğiniz Opendesktop. Hepsi, Pardus 2009.2 ile hazır geliyor.

Son kullanıcı ihtiyaçlarını, yine kurulum kurulmaz karşılayacak olan Pardus 2009.2'nin beraberinde getirdiği paket sürümleri şöyle:

- Linux Çekirdeği 2.6.31.13
- KDE 4.4.4
- Qt 4.6.2
- Python 2.6.5

- OpenOffice 3.2.1.3 (%100 Türkçe)
- Firefox 3.6.3
- Kmail 1.13.3
- Thunderbird 3.0.4
- Gimp 2.6.8
- glibc 2.9

2009.2, x86 uyumlu. 64Bit desteği yok. Sistem gereksinimleri:

- 450Mhz işlemci (1400Mhz önerilen)
- 256 MB ana bellek (512 ve üzeri önerilen)
- 4 GB disk alanı (10 GB önerilen)

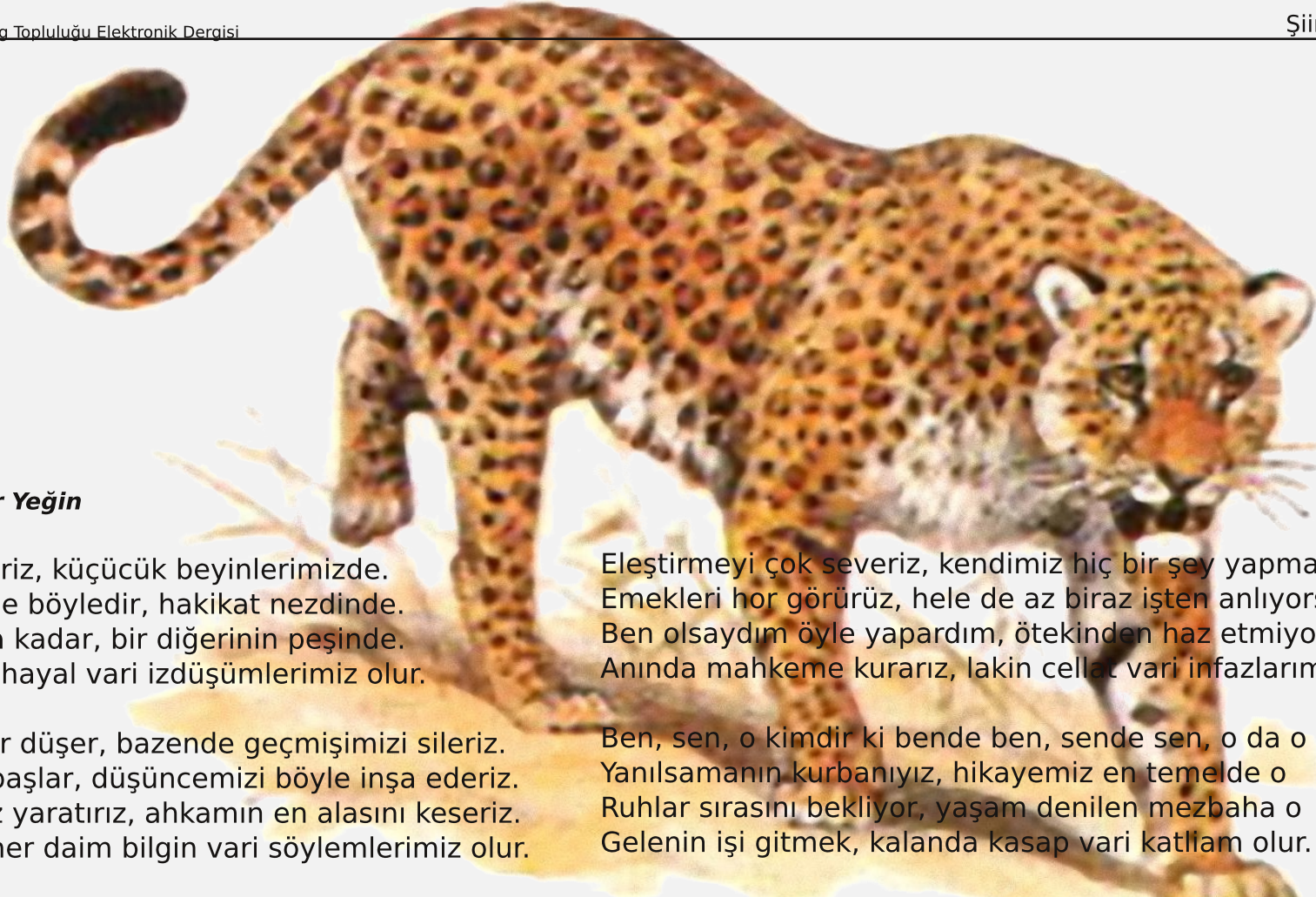
Henüz daha çok yeni olan Pardus 2009.2 Geronticus eremita (Kelaynak) sürümünü Pardus-Linux.Org adresinden indirebilirsiniz.[2]

[1] <http://wiki.pardus-linux.org/index.php/>

Kurulum:İçindekiler

[2] <http://www.pardus-linux.org/pardus-indir/>

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



Pardus Vari, Yaşar Yeğîn

Varı yok yoku var ederiz, küçücük beyinlerimizde.
Bu aslında gerçekte de böyledir, hakikat nezdinde.
Var da yok ta sonsuza kadar, bir diğerinin peşinde.
Kafalarımız karışık, hayal vari izdüşümlerimiz olur.

Bazen geleceğe notlar düşer, bazende geçmişimizi sileriz.
Öğretimiz bebekken başlar, düşüncemizi böyle inşa ederiz.
Sonra ufak dağları biz yaratırız, ahkâmın en alasını keseriz.
Cehalet özümüzdür, her daim bilgin vari söylemlerimiz olur.

Bilgi denilen yaşanmamışsa, çok okumanın anlamı nedir?
İnsan kendini tanımazsa, araştırmamızın bize faydası nedir?
Hepsi bir kenara, mutluluğu bilmeden bulacağınız nedir?
Gerçek içeride değil mi? Gayrısı Mecnun vari seraplar olur?

Ne ilk nefesimizi biliriz ne de son nefesimizi düşünürüz.
Ne kendimizi yargılar ne de ötekinin iyiliğini düşünürüz.
Sadece egomuzu biliriz, başkalarını da sözde düşünürüz.
Alemin en tehlikeli canlılarıyız, kral vari rüyalarımız olur.

Eleştirmeyi çok severiz, kendimiz hiç bir şey yapmasak da.
Emekleri hor görürüz, hele de az biraz işten anlıyorsak da.
Ben olsaydım öyle yapardım, ötekinden haz etmiyorsak da.
Anında mahkeme kurarız, lakin cellat vari infazlarımız olur.

Ben, sen, o kimdir ki bende ben, sende sen, o da o
Yanılsamanın kurbanıyız, hikayemiz en temelde o
Ruhlar sırasını bekliyor, yaşam denilen mezbaha o
Gelenin işi gitmek, kalanda kasap vari katliam olur.

Doğduğu günü bilmeyen, öleceği günü bilir mi?
Cehaletimiz daha hayırlı, gidenler geri gelir mi?
Hem oku hem yaz, taklitçiye biliyor denilir mi?
Karambole yaşama, meçhul vari kayıpların olur.

Pek çok şeyi seçemediğin hayatta, tek bir şeyi seçebilirsin.
Para da vermene gerek yok ki tercihini o yönde verebilirsin.
Sana zorla dayatılana değil, gönülden sunulana geçebilirsin.
GNU/Linux'u bildin mi? Onun da Pardus vari pervaneleri olur.



ODUN: Offline Downloader, Updater and Installer

ODUN, Pardus için çevrimdışı paket indirme, güncelleme ve paket yükleme aracı. İnternet'i olmayan veya kotalı olan kullanıcılar için düşünüldü.

Python ve Qt kullanılarak Aşkın Yollu, Erdem Artan ve Metehan Özbek tarafından geliştirilmekte.

Yazar : Metehan Özbek (*melen*)
E-Posta : mthan06@gmail.com

"İnternet bağlantımın kotası var ve güncellemeler kotamı dolduruyor!"

"İnternet'im yok. Pardus'umu nasıl güncel tutabilirim?"

Bu cümleler size yakın geliyorsa, yazının devamını okuyabilirsiniz...

Odun, sisteminizi güncel tutmanıza yardımcı edecek uygulamaları barındıran, GPLv3 ile lisanslı özgür bir yazılım.

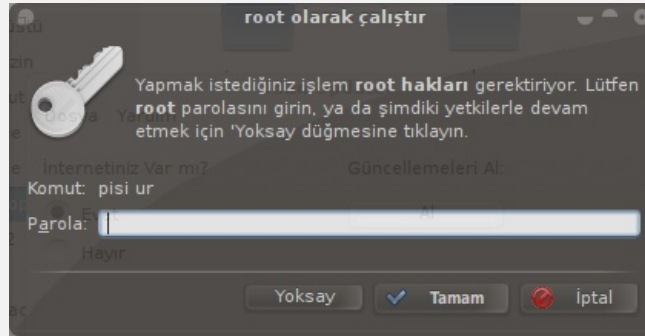
Odun'u; ben, Aşkın ve Erdem yavaşça geliştiriyoruz. Siz bu yazıyı okuduğunuzda da Beta'sı çıkmış olacak.

Odun'u, P2009-free deposu ekli ise, "sudo pisi it odun" komutuyla yükleyebilirsiniz. Kaynak kod ve Windows altında yükleyiciyi çalıştırmak için, [buraya](#) tıklayın.

Updater



İlk uygulamamız "Odun Updater". Uygulamanın işlevi, anlamı gibi olmasa da, en uygun ad bu. Uygulama, size sorduğu soruyla iki tercih sunuyor. Eğer, İnternet bağlantınız kotalı ise, soruyu "Evet" olarak işaretleyip, güncellemeleri almak için butona tıklayın. Depoların güncellenmesi için root şifrenizi girin ve bir dakikaya yakın bir süre işlemin bitmesini bekleyin. İşlem bittikten sonra, açılan diyaloga istediğiniz ismi verip kaydedin. Oluşan *.pdx uzantılı dosya, güncellemelerin listesini içeren bir XML dosyasıdır. Bu dosyayı, kota sorunu yaşamayacağınız bir bilgisayara taşımalısınız.



Eğer internetiniz yok ise, "Hayır" seçeneğini seçip butona tıklayınız. Bu olay, sisteminizde kurulu paketlerin listesini içeren bir dosya oluşturacaktır. Vereceğiniz isimle istediğiniz yere kaydedin. Bunu da interneti olan bir bilgisayara ta-

ODUN: Offline Downloader, Updater and Installer

şımanız gerekecek. Pardus üzerindeki isimimiz şimdilik bu kadar...

Downloader

Pisi paketlerini rahatça indirebileceğimiz bir bilgisayara geçtik. Burada kendi uğraşlarımızla oluşturduğumuz download -indirme- aracını kullanarak paketlerimizi hata kontrolünden geçirerek indireceğiz.



"Odun Downloader" uygulamasını açın ve "Dosya aç" butonundan, taşıdığınız dosyayı gösterin. Odun, dosyanız eğer *.pdx ise, paketleri indirmeye başlayacak ve her paketten sonra doğrulama yaparak, paketin doğru inip inmediğini denetleyecektir. *.xml ise, XML'de kayıtlı paketleri, İnternet'ten indirdiği güncel pisi paket diziniyle karşılaştırıp, güncellemesi çıkan paketleri *.pdx formatına dönüştürecek. Bu işlem, sisteminize göre, 30 saniye kadar sürüyor. "İndir" butonu aktif olduğunda, tıklayarak, paket-



leri indirmeye başlayabilirsiniz.

Eğer hiçbir hata almadan başarılı bir şekilde indirme işlemi tamamlanırsa, "*Düzenle*" menüsünden "*PDZ oluştur*" aktif olacaktır. Buraya tıklayarak, Pisi paketlerinin arşivlenmesini sağlayabilirsiniz. Çıkacak olan diyalogdan ise, İnternet'i olmayan kullanıcılar, depoları seçerek, depo güncelleştirmelerini de gerçekleştirebilirler (*PDZ şimdilik Pardus üzerinde çalıştırılmıyor*).

İndirme işlemi bitince, paketleri sisteminize taşıyarak, bulunduğu dizine girip konsoldan "`sudo pisi it *.pisi`" komutunu vererek bütün paketleri kurabilirsiniz.

Siz bu yazıyı okurken, ben acemi olarak asker olacağımdan, ancak ertesini ay okuyabileceğim. Bu yüzden Odun, ben olmadan gelişmeye devam edecek ve yeni sürümde PDZ paketini tek tıkla çalıştırarak, paketlerinizi zahmet etmeden

kuracaksınız; eğer depo indeksi mevcutsa, deponuzda güncellenecektir.

Metehan Özbek
mthan06@gmail.com

Firefox'ta Üç Boyutun Keyfini Sürün: **FoxTab**

Hayatımıza Berly, Compiz Fusion ya da KDE 4 ile giren üç boyutlu pencere değiştirme efeklerini, Mozilla Firefox'ınıza taşıyın.

Bir Mozilla Firefox eklentisi olan FoxTab, sekmeler arası geçişte üç boyutlu efektler sunuyor. Dahası da var...Yazımızı inceleyin.

Yazar : Erdem Artan (*baDibere*)
E-Posta : erdem@pardus-linux.org



Pardus'un öntanımlı internet tarayıcısı olan Mozilla Firefox'ta 3 boyut zevkini sürmek ister misiniz? Cevabınız evet ise ihtiyacınız olan eklenti FoxTab.

FoxTab eklentisi Mozilla Firefox'ın eklentiler dizininde bulunmuyor. Bu nedenle eklenti, resmi sitesi olan foxtab.com adresinden yüklemeniz gerekiyor.

Eklenti yükledikten sonra, sekmeler arası geçiş için CTRL+TAB tuş birleşimini kullandığınız takdirde, FoxTab'ın size hazırladığı sürprizi göreceksiniz. Tabii CTRL+TAB'ın yanında CTRL+SHIFT+TAB tuş birleşimiyle Farenin Sağ Tuşu+Tekelek kombinasyonunu da kullanabilirsiniz. Bu kombinasyonların ardından, tarayıcınızda o an açık olan tüm sekmeler birbiri ardına sıralanmış bir biçimde 3 boyutlu olarak size sunacaktır:



Eğer Mozilla Firefox adres çubuğunun yanındaki FoxTab düğmesine tıklarsanız, yine aynı ekranın FoxTab sayfası ile açılacağını göreceksiniz. Yalnız bu

sayfanın farkı, FoxTab'da bazı ayarlamaların yapılmasına izin veriyor olması:



Ekranın sol alt tarafında bir "çanta" ile "büyüteç" göreceksiniz.



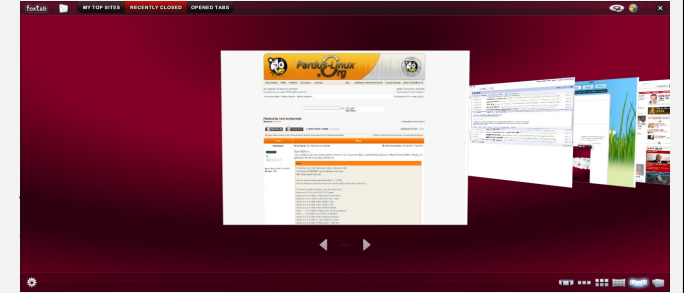
Buradaki çanta ile açık sekmelerinizi sitelere göre gruplandırabilir, büyüteç ile de açık sekmeleriniz arasında kelime arayabilirsiniz:



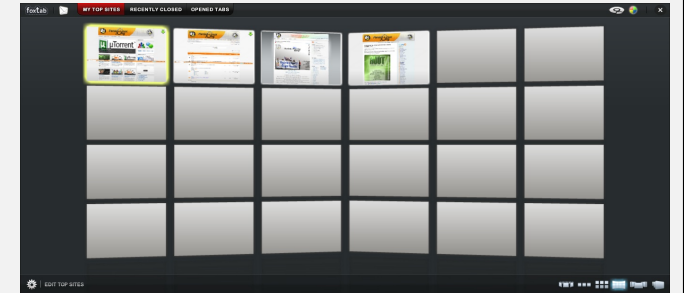
Bunun yanında resimden FoxTab düğmesine bastıktan sonra açılan sayfanın resmine bakarsanız, FoxTab'ın "Opened Tabs" sekmesinin yanında "Recently Closed" ve "My Top Sites" başlıklı iki farklı sekmeye de sahip olduğunu fark edersiniz.



Bu sekmelerden "Recently Closed" sekmesi, Mozilla Firefox ile yakın zamanda kapatmış olduğunuz sayfaları göstermektedir:



FoxTab'ın diğer sekmesi yani "My Top Sites" ise, Mozilla Firefox'ın eklentiler dizininde popüler eklentiler arasında olan SpeedDial ve FastDial gibi eklentilerin yaptığı işi yapıyor:

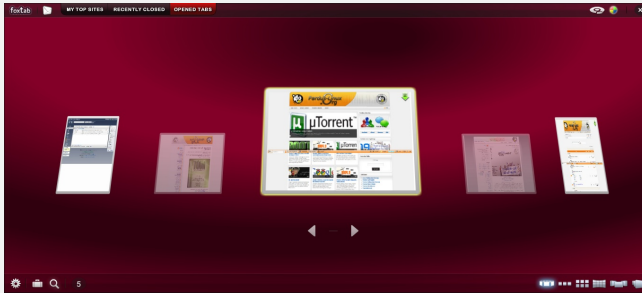


"My Top Sites" bölümüne en çok kullandığınız siteleri eklemek için tek yapmanız gereken, favori sitenizde farenizin sağ tuşu ile tıklamak ve "Add to Top Sites" seçeneğine tıklamak.

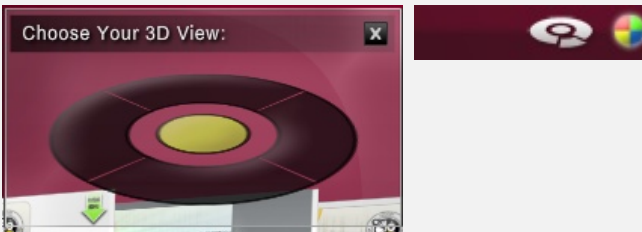
Resimlerdeki görünüm, FoxTab'ın öntanımlı görünümleri. Bunu yazmadaki kasıt bu görünümlerin tek seçeneğiniz olmadığını belirtmek. 3 Boyutlu görüntünün nasıl olacağını FoxTab'ın sağ alt tarafında bulunan seçenekler ile kullanıcıların seçeneğine bırakılmış.



Üstelik bu seçenekler "My Top Sites", "Recently Closed" ve "Opened Tabs" sekmeleri için ayrı ayrı ayarlanabiliyor.



Ayrıca tüm bu sekmelerin arka alan renkleri ve hatta arka alan resimleri ile pencerelere bakış açısı da FoxTab sayfasının sağ üst kısmındaki düğmeler kullanılarak ayarlanabilmekte:



Eğer beğendiyseniz, o zaman kullanmaya başlama vakti!

Benden bu kadar..

Scilab

Pardus'ta Scilab III

Scilab, dünyaca ünlü kapalı kaynak kodlu bir yazılım olan MATLAB'ın özgür yazılım olarak alternatifi olarak sayılabilecek bir uygulama.

Sayısal sinyal işlemeden, diferansiyel denklemlere kadar Scilab ile çözülebilmekte. Bu bölümde matrisler işlenmiş.

Yazar : Onur Tuna (*onurtuna*)
E-Posta : onur@pardus-linux.org



Scilab'ta matrisler önemli bir rol oynar. Matrislerle işlemleri daha hızlı yapabiliriz. Karışık işlemleri basit bir şekilde yapabiliriz. Temel veri yapısı Matrixtir. Programlamanın temel konulardan biridir ve her programlama dili için çok önemlidir. Zaman geçtikçe bir çok işlemi Matrixlerle yapmaya başlayacaksınız. Farklı programlama dillerinde de birçok işlemi Matrixleri kullanarak yaparsınız. Matrix şu şekilde tanımlanır:

- Sütun sayısı
- Satır sayısı
- Veri yapısı

Veri yapısı, real, integer, boolean, string ve polynomial olabilir. Matrislerin satır ve sütun sayısı aynı olunca matrislerin şekilleri aynı denir.

Matrix yaratabiliriz. Matrixi şu şekilde tanımlarız:

- “[” ve “]” Matrixin başlagıcı ve bitişini işaretler.
- “,” sütunları ayırır.
- “;” satırları ayırır.

Şu komutu verin:

```
-->A = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

Bu komutun çıktısı şu şekilde olmalı:

```
A =  
1.  2.  3.  4.  5.  6.
```

Şu komutu verirseniz, 3 satır, 2 sütun Matrix yaratırsınız:

```
-->A = [1, 2, 3; 4, 5, 6]
```

Bu komutun çıktısı şöyle:

```
A =  
1.  2.  3.  
4.  5.  6.
```

Matrix yaratmak için önceden yazılmış fonksiyonlar da vardır. Bu fonksiyonlar şöyle:

eye	Birim Matrix
linspace	Doğrusal uzay vektörü
ones	1'lerden oluşan Matrix
zeros	0'lardan oluşan Matrix
testmatrix	Bazı özel Matrisleri yaratır
grand	Rasgele numara yaratır
rand	Rasgele numara yaratır

1'lerden oluşan bir matrix yaratalım:

```
-->A = ones(2, 3)
```

Bu komut 3 satır, 2 sütun, 1'lerden oluşan Matrix yaratır:

```
A =  
1.  1.  1.  
1.  1.  1.
```

Sorgu Matrixleri de yaratabiliriz. Şu şekilde bir Matrix yaratalım:

```
-->A = ones(2, 3)
```

```
A =  
1.  1.  1.  
1.  1.  1.
```


Sütun ve satır sayısını sorgulayabiliriz:

```
-->[nr, nc] = size(A)

nc =

    3.

nr =

    2.
```

nc, satır sayısını, nr, sütun sayısını verir.

Satır ve sütun sayısını farklı bir sözdizimiyle de sorgulayabiliriz. Satır sayısını r, sütun sayısını c, satır ve sütunların toplamını * ile de öğrenebiliriz:

```
-->size(A, "*")

ans =

    6.
```

Herhangi bir satır ve sütundaki değerleri de bulabiliriz. 1. satır, 1. sütundaki sayıyı bulalım:

```
-->A(1, 1)

ans =

    1.
```

Herhangi bir satır ve sütun olmayan bir sayı ararsak hata verir:

```
-->A(12, 1)

!--error 21

Invalid index.

-->A(0, 1)

!--error 21

Invalid index.
```

Seri de tanımlayabiliriz. 2'den 4'e kadar sayıların serisini şu şekilde tanımlarız:

```
-->v = 2:4

v =

    2.    3.    4.
```

3'ten 10'a kadar 2 artarak giden sayıların serisini şöyle tanımlayabiliriz:

```
-->v = 3:2:10

v =

    3.    5.    7.    9.
```

10'dan 3'e 2 azalarak giden sayıların serisini de şöyle tanımlayabiliriz:

```
-->v = 10:-2:3

v =

    10.    8.    6.    4.
```

Cebir operatörleri de Matrixler için geçerlidir.

```
+   Toplama
.+  Eleman Yönelimli Toplama
-   Çıkarma
.-  Eleman Yönelimli Çıkarma
*   Çarpma
.*  Eleman Yönelimli Çarpma
/   Sağ Bölme
./  Eleman Yönelimli Sağ Bölme
\   Sol Bölme
\   Eleman Yönelimli Sol Bölme
^   ya da ** Kuvvet
.^  Eleman Yönelimli Kuvvet
'   Aktarma ve Eşlenik
.'  Aktarma
```



Şu şekilde yapabiliriz:

```
-->A = [1, 2
```

```
-->3, 4]
```

```
A =
```

```
1.    2.
```

```
3.    4.
```

```
-->B = [5, 6
```

```
-->7, 8]
```

```
B =
```

```
5.    6.
```

```
7.    8.
```

```
-->A + B
```

```
ans =
```

```
6.    8.
```

```
10.   12.
```


Eschalon

»BOOK I«

Oyun Tanıtımı: **Eschalon Book 1**

Basilisk Games, oyunun kutusunda “eski usul bir FRP (fantezi rol yapma) oyunu” derken, aslında tek cümleyle tanımlama konusunda bize pek söyleyecek bir söz bırakmamış.

Eschalon Book 1, bölgeden bölgeye geçilerek oynanan bir oyun.

Yazar : Hamit Giray Nart (*kuftikufti*)

E-Posta : hamit@pardus-linux.org



Giriş

Basilisk Games, oyunun kutusunda “eski usul bir FRP (fantezi rol yapma) oyunu” derken, aslında tek cümleyle tanımlama konusunda bize pek söyleyecek bir söz bırakmamış.

Günümüz FRP-RPG oyunları, MMORPG dedikleri, ağ üzerinden sanal bir fantezi dünyasında oynanan çok oyunculu oyunlardır. Eschalon Book 1 için ise, biraz geri gideceğiz. Temple of Apshai oyununu, bilmem bileniniz var mı? Bilgisayarda yapılmış ilk -tüm özellikleri ile- RPG oyunudur. 1979 yılının oyunlarından biridir. Epyx tarafından geliştirilen oyunda, kadim bir tapınak yıkıntılarını araştıran bir maceracıyı oynatıyorduk. Odaya girerek, canavarları öldürdükten sonra, deneyim puanı ve bazı hazinelerle ödüllendiriliyorduk.

Eschalon Book 1, aynen bu oyun gibi

bölgeden bölgeye geçilerek oynanan bir oyun. Bana ilk anda Fallout oyununu anımsattı. Ancak Fallout gibi tur tabanlı bir FRP olmasına rağmen, onun gibi bir hareket puanı sistemine sahip değil. Neyse, tarih dersini bırakıp oyunumuza geçelim...

Korkunç bir baş ağrısı ile yıkık dökük bir barakanın içinde, pis bir yatakta gözlerinizi açıyorsunuz. Nerede olduğunuzu, kim olduğunuzu, ailenizi, dostlarınızı, geçmişinizi... Adınız dışında, hiçbir şeyi hatırlamıyorsunuz. Oraya nasıl ve niçin geldiniz; en ufak bir fikriniz bile yok. Etrafınıza bakıyorsunuz. Neler olmuş burada? Neresi burası böyle? Uyandığınız baraka, harabeye dönmüş, hayalet bir kasabanın evlerinden birisi. Etraf; insan iskeletleri, parçalanmış kalkanlar ve kırılmış kılıçlarla dolu. Bir savaş burayı cehenneme çevirmiş. Ama neden? Taraflar kimler? Ne zaman olmuş bu savaş

burada?

Elinizdeki tek şey, uyandığınızda yanınızda bulduğunuz, kimden olduğunu bile bilmediğiniz bir not. Not, kuzeyde bir kasabaya giderek, bir adamı bulmanızı istiyor. Neden olduğunu bilmeseniz bile, size bir seçim şansı verilmiş. Ya notta yazılı yere gidip bu adamı bulacak ve tehlikelerle dolu bir arayış içine girerek, kim olduğunuzu ve burada neler döndüğünü öğrenecek; ya da size verilen, her şeyden habersiz, sessiz ve sakin yaşamınıza başlayacaksınız. Normalde kolay bir seçim aslında. Ancak ne yazık ki, sizin adınıza seçim çoktan yapılmış...

Kurulum

Oyun, ticari lisansa sahip. 2005 yılında kurulmuş ve Linux için oyunlar yapan Basilisk Games'den \$20 dolar karşılığında satın alabiliyorsunuz. Satın aldıktan sonra, e-posta adresinize gönderilen linkten oyunu indirebiliyorsunuz. İnen .tar.gz dosyasını ev klasörünüz altına açmanız yeterli. Oyun, herhangi bir kurulum aşaması içermiyor. Açılan “eschalon_book_1” klasörü altındaki “Eschalon Book 1” dosyasına tıklayarak oyunu başlatıyorsunuz. Oyunun sistem ihtiyaçları:



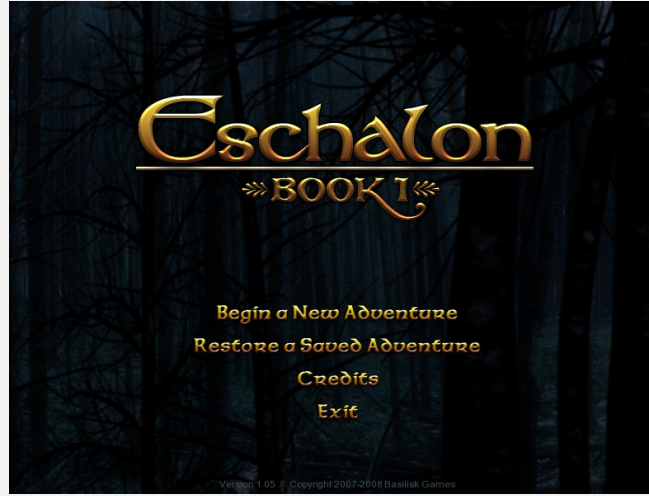
- » 1.6 Ghz veya üzeri işlemci
- » 256 MB Ram
- » 150 MB disk alanı
- » OpenGL destekli 3B ekran kartı
- » ALSA veya OSS uyumlu ses kartı

Oyunu Pardus 2009 altında oynamak için, herhangi bir ek bağıl pakete ihtiyaç yok. Donanımınız oyunun ihtiyaçlarına yetiyorsa, doğrudan indirip çalıştırabiliyorsunuz. Oyunu kaldırmak içinse tek yapmanız gereken, açtığınız "eschalon_book_1" ve ev dizininizde oluşan bilgilerin kaydedildiği "eschalon_b1_saved_games" klasörlerini silmek.

Oynanma Şekli

Oyunu başlattığımız zaman, ilk olarak bir ayar penceresi ile karşılaşıyoruz. Buradan oyunun açılış ayarlarını yapıyoruz. Grafikte, Linux kullanıcıları olarak, OpenGL'den başka seçeneğimiz yok. Renk derinliği için 16 ve 32 bit seçeneklerimiz var. Ekran olarak ise, tam ekran 800*600 çözünürlük veya pencere seçeneklerimiz var. 800*600 çözünürlükten başka bir seçeneğimiz yok. Bunları ayarladıktan sonra "Start"a tıklayarak oyunu başlatıyoruz.

Basit bir girişten sonra, ana menü kar-



şımıza geliyor. Buradaki gotik tarzı tema müziği, gerçekten çok güzel. Bana Gregorian'ı anımsattı. Oyunun müzikleri çok güzel. Bu müzikler, oyunun "music" alt klasörü içinde *.ogg dosyaları olarak bulunuyor. Bunları, ortam oynatıcınızı kullanarak da dinleyebilirsiniz. Zira ben öyle yapıyorum. :-)

Menü de oldukça basit. Yeni oyun başlatma, kayıtlı oyunu yükleme, oyunu yapınlar ve çıkış komutundan başka bir şey yok. Yani bodoslamadan oyuna başlıyorsunuz.

Yeni oyun başlattığınızda önünüze karakter oluşturma ekranı geliyor. Karakter oluşturma kısmımız da, günümüz FRP oyunlarına kıyasla, oldukça basit ve kolay.



Karakter ekranında adımızı klavyeden giriyoruz. Unvanımız (Title) ise, seçtiğimiz savaşçı tipi ve inancımıza göre otomatik olarak geliyor. Cinsiyeti (Gender) ise değiştiremiyoruz. Bu ayara girmeye çalıştığımız zaman, oyunun erkek bir karakter çevresinde döndüğü ve kadın karakter seçilemeyeceği yazıyor. Oyunu bitirmiş olmama rağmen, kahramanın kadın ya da erkek olmasının neyi fark ettireceğini anlayamadım. Kadın karakter için, sanırım 2010 Mayıs sonunda çıkacak olan Eschalon Book 2'yi beklememiz gerekecek.

Oyunda karakterimize verilmiş sekiz nitelik (Attribute) var. Açılışta bu sekiz niteliğe istediğiniz gibi dağıtabileceğiniz 15 nitelik puanı ile başlıyoruz. Her kade-me atlamada ise 3 nitelik puanı kazanı-

yoruz. Mevcut nitelik puanları ise 7 ve 14 arasında rastgele diziliyorlar. Zarlara tıklayarak bu puanları rastgele değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca seçtiğiniz soya göre de bazı niteliklere fazladan puan ekleniyor. Savaşçı tipinizin özellikleri yüksek gelene kadar zarları yuvarlayın. Sonrasında nitelik puanlarınızı dağıtın. Bu niteliklerimiz sırasıyla şöyle:

»**Güç (Strength):** Ağırlık taşıyabilme kapasitesi, silahsız veya yakın dövüş silahları ile yapacağınız hasarı ve zehir direncinizi etkiler. Savaşçı ve izci iseniz mümkün olduğunca yüksek tutmanızda fayda var.

»**Beceriklilik (Dexterity):** Vuruş ve savunma gücünüzü artırır. Vuruşlarınızın isabet oranı artarken, hızınıza bağlı olarak, düşmanın vurma olasılığı azalır. Savaşçı, izci ve hırsız mümkün mertebe yüksek tutmalı.

»**Dayanıklılık (Endurance):** Yaşam puanınızı, zehir, darbe ve hastalıklara karşı direnç ve yaşam puanı yenileme hızınızı etkiler. Savaşçı ve izcinin olmazsa olmazı.

»**Hız (Speed):** Karakterinizin hızını ve savunma (becerikliliğe bağlı olarak) yeteneğini etkiler. Düşmanın hızlı bir karakteri yakalaması; yakaladığı zaman da

ona vurması zordur. Hırsız ve izci mümkün mertebe yüksek tutarlarsa iyi ederler.

»**Zeka (Intelligence):** Tanımsız nesnelere tanımlamanızı sağlar. Element büyülerini öğrenebilmeniz için gereklidir. Yine element büyülerinin etkisini artırırken, sizin de element büyülerine karşı direncinizi yükseltir. Büyücülerin olmazsa olmazı.

»**Akıl (Wisdom):** Hastalık ve lanetlere karşı direncinizi artırır. İlahi büyüleri için gereklidir. Şifacılar mümkün mertebe yüksek tutmalı.

»**Sezi (Perception):** Büyü gücünüzün miktarını ve büyü gücü yenileme hızınızı etkiler. Büyücülerin ve şifacıların yüksek tutmaları faydalarına olur.

»**Konsantrasyon (Concentration):** Vuruş ve büyülerinizin düşman tarafından bloke edilmesi şansını azaltırken, diğer niteliklerin özelliklerinin artmasını sağlar. Tüm sınıflar için gerekli bir genel nitelik.

Yetenek tablomuza bakacak olursak, burada da 24 tane yetenek göreceğiz. Seçtiğimiz soy ve savaşçı sınıfına göre,

bazı yetenekler bize eklenirken, diğerlerini ise kendimiz seçiyoruz. İlk seferde bize 20 yetenek puanı veriliyor. Yeni bir yeteneği eklemek, 3 yetenek puanına mal olurken, mevcut yeteneği bir seviye yükseltmek 1 yetenek puanı istiyor. Her kademe atlamada da 3 yetenek puanı geliyor. Kullanabileceğimiz yetenekler ise şöyle:

»**Simya (Alchemy):** Bulduğunuz bitki ve nesnelere iksirler yapmanızı veya silah ve zırhlara çeşitli büyüler eklemenizi sağlar. Seviye ne kadar yüksekse, iksirleriniz ve eklemeleriniz o kadar güçlü olur. Oyun içinde Bordertown'daki simyacıdan ya da bulacağınız "Art of Brewing" adlı kitaptan bu yeteneği kazanabilirsiniz.

»**İlahî Gizli Güç (Arcane Divine):** İlahî büyüleri yapabilmeyi sağlar. Akıl niteliğinin, bu büyü parşömenlerini okuyabilmeniz için, yüksek olması gerektiğini unutmayın. Büyüyü yapabilmeyi içinse bu yeteneğinizin güçlü olması gerekiyor. Bu yeteneği, oyun içerisinde Blackwater tapınağından ya da kitaplardan edebilirsiniz. İlahî büyüler; iyileşme, hastalık ve lanetlerden korunma ve savaş yeteneklerini yükseltme gibi büyülerdir. Şifa-

cılar bu yetenek ile oyuna başlarlar.

»**Element Gizli Güç (Arcane Elemental):** Element büyülerini (su, hava ve ateş) yapabilmenizi sağlar. Element büyülerinin parşömenlerini okuyabilmeniz için zeka niteliğinizin yeterince yüksek olması gerekir. Bu yetenek ne kadar yüksek olursa, yapabileceğinizi element büyüleri de o kadar güçlü olur. Bu yeteneği oyun içerisinde Blackwater'daki eski bir büyücüden ya da kitaplardan öğrenebilirsiniz. Saldırı ve kalkan tipinde büyülerdir. Büyücüler bu yetenek ile oyuna başlarlar.

»**Hafif Zırh (Armor Light):** Hafif zırhları kullanabilmenizi sağlar. Bu yetenek olmadan da zırhı üzerinize giyebilirsiniz; ancak bir faydası olmaz. Oyun içerisinde, kitaplardan bu yeteneği kazanabilirsiniz. Kademesi arttıkça, hafif zırh sınıfına giren daha güçlü zırhları kullanmanıza olanak verir. Hırsız ve izciler için uygun bir yetenek.

»**Ağır Zırh (Armor Heavy):** Hafif zırh yeteneğinin, ağır zırhlar için olanıdır. Tabii ağır zırhları taşıyabilmek için güç niteliğinizin de yüksek olması gerekiyor. Savaşçı için uygun.

»**Kalkan (Armor Shield):** Bu yetenek, kalkan kullanmanıza olanak sağlar. Ka-

demesi yükseldikçe, daha ağır kalkanları, daha ustalıkla kullanabilirsiniz. Ancak, yakın dövüşte büyük avantaj sağlayan kalkanın, birçok götürüsü de oluyor. Güç niteliğinizin de yüksek olması gerekiyor. Kalkan kullanırken, meşale taşıyamıyorsunuz; büyü yapamıyorsunuz ve yay, büyük kılıç gibi iki elle kullanılan silahları kullanamıyorsunuz. Sadece savaşçı iseniz ve gerçekten kalkan taşımak istiyorsanız kullanın.

»**Haritacılık (Cartography):** Karakterimize gittiği yerlerin haritasını yapmasına olanak verir. Harita, ekranın sağında görüntülenir. Yetenek ne kadar yüksek kademedeyse, haritalarınız o kadar detaylı olur. Oyun içinde Aridell hanındaki eski denizciden öğrenebilirsiniz. Ancak elbette kayıp sekstantını adama geri getirmeniz gerekiyor. 2 veya 3. kademedен sonra, yetenek puanlarınızı bu yeteneğe harcamak -bence- gereksiz. Ancak yine de, ister savaşçı ister büyücü olun, oyuna bu yetenek ile başlamayı tercih etmek isteyebilirsiniz.

»**Sıyrılma (Dodge):** Düşmanın saldırısını, onun dengesini bozacak ve dikkatini dağıtacak şekilde savuşturma yeteneğidir. Her kademe bu şans %1 artırır. Darbesi savuşturulan düşman sersemlemeler ve saldırılara %10 daha açık duruma gelir. Savaşçı iseniz birkaç kademe ala-

bilirsiniz. Ama diğer yetenekler kadar faydalı bir yetenek değil kanımca.

»**Gölgelerde Saklanabilme (Hide in Shadows):** Karanlıklarda saklanıp, düşmanların (dostların) yanından fark edilmeden geçebilmenizi sağlayan yetenektir. Hırsızlar için şart. Durum penceresinde "Hidden" belirmişse saklanmışsınız demektir. Yalnız dikkat; hâlâ duyulabilirsiniz.

»**Bilgi (Lore):** Ne olduğu bilinmeyen nesnelere tanımlamanızı sağlar. Tanımlayamadığınız nesnelere kullanmanız, o nesnenin özelliklerinden faydalanmanızı demektir. Ancak zeka seviyeniz yüksekse veya bilgi yüzüğü takıyor ya da bilgi büyüsü yapabiliyorsanız, gereksiz bir yetenek.

»**Meditasyon (Meditation):** Karakterimizin element büyülerine direncini yükseltirken, büyü puanı yenileme hızını artırır. Sezgi niteliğinin ayrılmaz parçası olan bu yetenek, şifacı ve büyücülerde mümkün merteye yüksek olmalı.

»**Esnafılık (Mercantile):** Ticaret erbabı yeteneği, ne kadar yüksek olursa, o kadar ucuza alıp, pahalıya satarsınız. Bence, oyundaki en gereksiz yetenek. Yetenek puanlarınızı diğer yeteneklere har-

camanızı tavsiye ederim.

»**Sessiz Hareket (Move Silently):** Gölgede saklanabilme yeteneğinin kardeşi olan bu yetenek, ne kadar yüksekse, düşmanların sizi duymaları zorlaşır. Kademe yükseldikçe gürültülü zeminlerde de sessiz hareket edebilirsiniz. Durum penceresinde “Silent” yazısı belirmişse, duyulmanız zor demektir. Hırsızlar için zorunlu bir yetenek olduğunu bilmem söylememe gerek var mı? Neyse, söylemiş bulunduk artık. :-)

»**Maymuncuk (Pick Lock):** Kilitli kapı ve sandıkları açmak için maymuncuk kullanmanıza izin verir. Hırsız yeteneği olan maymuncuk, savaşçı için kapıya ya da sandığa girilerek parçalama, büyücü içinse kilit eritme (Lock Melt) büyüsü ile gereksiz kalıyor. Ancak, kapı ya da sandığa girilirken silahınızın kırılma riski var. Ayrıca hırsızlar, açtıkları kilitler için deneyim puanı kazanıyorlar. Hırsız sınıfı karakter seçerseniz, bu yetenekle oyuna başlarsınız.

»**Hile (Skullduggery):** Tespit etmiş olduğunuz bubi tuzaklarını etkisiz hâle getirmenizi sağlayan yetenek. Ne kadar yüksek olursa, o kadar karmaşık tuzakları, o kadar hızlı bir şekilde etkisiz hale getirebilirsiniz. Bu yetenek sizi, oyunda pek çok baş ağrısından kurtaracaktır. An-

cak destekleyici yeteneği olan Gizli Nokta Tespiti yeteneği olmazsa, pek bir işe yaramaz. Öyle ya; göremediğiniz bir tuzak nasıl etkisiz hale getireceksiniz.

»**Gizli Nokta Tespiti (Spot Hidden):** Oyundaki, gizli bölmeleri ve tuzak tetikleyici noktaları farkedebilmenizi sağlayan yetenektir. Ne kadar yüksekse, gizlenmiş tuzak ve gizli bölmeleri o kadar iyi görebilirsiniz. Sezi niteliğinin bir dereceye kadar yardımı olacak, ancak yine de bu yeteneğe, birkaç puan ayırın derim.

»**Sağ Kalma (Survival):** Hastalık ve toksinlere direncinizi yükseltirken, azalan yaşam puanınızı yenileme hızını da artırır. Büyücü ve şifacılar dışındaki sınıflar için gerekli bir yetenek.

»**Silahsız Dövüş (Unarmed Combat):** Çıplak elle yaptığınız saldırıların vuruş şansını ve hasar derecesini yükseltir. Bu yetenek de benim oyunda hiç kullanmadığım bir yetenek.

»**Sopa Kullanma (Weapon Bludgeoning):** Sopa tarzı silahları kullanma yeteneğidir. Oyun içinde, Blackwater kentinde ve kitaplardan öğrenebilirsiniz.

»**Yay Kullanımı (Weapon Bows):** Ok kullanmanıza izin veren yetenektir. İzci-

ler bu yetenek ile oyun başlarlar. Oyun içerisinde Bordertown okçuluk okulunda ya da kitaplardan öğrenebilirsiniz.

»**Yarıcı Silah Kullanımı (Weapon Cleaving):** Balta, satır, pala gibi yarıcı silahları kullanmanıza olanak veren yetenektir. Oyun içerisinde Blackwater'da ya da kitaplardan öğrenebilirsiniz.

»**Hançer Kullanma (Weapon Short Bladed):** Bıçak tarzı silahları kullanmanızı sağlayan yetenektir. Bıçaklar, oyundaki en etkisiz silahlardır. Bir bıçak dövüşçüsü olmak istemiyorsanız kullanmayın.

»**Kılıç Kullanma (Weapon Sword):** Tek ya da çift el kılıçları kullanmanızı sağlayan yetenektir. Oyun içinde Blackwater'da ya da “Legendary Swordman” adlı kitaptan öğrenebilirsiniz.

»**Fırlatma Silahları (Weapon Thrown):** Fırlatma bıçağı, dart, mızrak ve balta fırlatma ve çakram gibi fırlatmalı silahları kullanmanızı sağlayan yetenektir. Oyun içerisinde, Bordertown okçuluk okulunda öğrenebilirsiniz.

Silah yeteneklerini, savaşçı iseniz, kullanmak istediğiniz silaha göre geliştirebilirsiniz. Oyunda bıçak kategorisi dışındaki silahlar, gerçekten güçlü silahlar.



Ancak savaşçıların elbette güç ve dayanıklılık niteliklerinin de yüksek seviyelerde olmaları gerekiyor. Hırsız ya da izci sınıftan bir karakter ile oynuyorsanız, düşmanı yanınıza gelmeden öldürmeli ya da en azından iyice zayıflatmalısınız. O yüzden bu karakterlerin, yay veya fırlatma silahları üzerinde ustalaşmaları şart. Büyücü ve şifacılar içinse silah yeteneklerini geliştirmek anlamsız.

Yine karakterinizi bir konu yetenek üzerinde yoğunlaştırın. O yeteneği destekleyecek niteliklere ağırlık verin derim. Genel bir karakter oluşturmaya çalışmayın. Yoksa çok zorlanırsınız.

Karakterimizin soyunu da (Origin) seçebiliyoruz. 5 adet soy seçeneğimiz var. Bunlar sizin niteliklerinize fazladan puan katıyorlar. Büyücü, hırsız veya savaşçı hangi sınıftan olmaya karar verdiyseniz, ona uygun nitelikleri güçlü olan soyu seçmeniz size avantaj sağlayacaktır. Bu soylar:

»**Nor'Lander:** Kuzey kavimlerinden olan Nor'Lander soyunu seçerseniz, +2 Dayanıklılık ve +1 Konsantrasyon alırsınız. Savaşçı için uygun bir soy.

»**Barrean:** İzole edilmiş uzak batıda ve çöl ikliminde bulunan Barrean soyunu seçerseniz, +2 Hız, +1 Güç alırsınız. İzci

için uygun bir soy.

»**Rifter:** Ruhsal güçlere inanan güney kabilelerinden oluşan Rifter, size +2 Sezi, +1 Akıl verecektir. Şifacılar için uygun.

»**Terish:** Thermore ormanları halklarından oluşan Terish, size +2 Konsantrasyon, +1 Beceriklilik verecektir. İzci ve hırsız için uygun bir soy.

»**Kessian:** Kuzeydoğu Cesani Okyanusu kıyılarında yer tutmuş olan Kessian, size +2 Akıl ve +1 Zeka verecektir. Büyücü sınıfı bu soyu seçebilirler.

İnanç (Axiom) kısmında ise karakterimizin kişilik yapısını seçiyoruz. Yine 5 tane inanç sınıfımız var. İnançlar, ayrıca karakter sınıfınızla beraber, unvanınızı da belirliyor. Bu inançlar:

»**Atheist:** Dini inanca sahip olmayan Atheist, inanmadığı için lanet saldırılarından etkilenmiyor. Ancak kutsanma büyüleri de bir işe yaramıyor. Rahipler tarafından da iyileştirilemiyorlar.

»**Druidic:** Doğa ve canlılara inanan bu inanca sahip karakter, açık alanlarda, diğerlerine göre, çok daha hızlı bir şekilde yaşam ve büyü puanlarını yenilerler.

Ancak iş zindanlara gelince, olay tersine döner.

»**Virtous:** Sağlam ve sorgusuz inanca sahip olan Virtous, Atheist'in tersidir. İlahi Gizli Güç yeteneği olmasa bile ilk kademe kutsanma büyüü yapabilir. Ancak lanet saldırıları, bu inanca sahip karakterin kâbusudur.

»**Nefarious:** İnancın karanlık tarafında olan Nefarious, saldırılarına +%5 kötülük hasarı da ekler. Ayrıca, normalde iki kat hasar veren kritik vuruş, Nefarious'ta üç kata çıkar. Ancak hastalık ya da lanete yakalanması durumunda rahiplerce iyileştirilmiyorlar.

»**Agnostic:** Güçlerin dengede olmasına inanan Agnostic, herhangi bir katkı sağlamadığı gibi, bir dezavantaj da getirmez.





Karakter oluşturma ekranımız bu kadar. Kafamızdaki karakteri şekillendirdikten sonra "Continue"ya tıklayıp oyuna geçiyoruz.

Giriş bölümünde de belirttiğimiz gibi, adımız dışında hiçbir şey hatırlamadan, yıkık dökük bir barakada uyanıyoruz. FRP oyunlarının hikâyeleri için denenip, geçerliliği kanıtlanmış bir başlangıç. :-)

Grafikler, tipik FRP/RPG grafiği olan izometrik grafik. Karakterler ve mekânlar oldukça güzel tasarlanmış. İzometrik grafik, aslında tam anlamıyla bir 3B grafik tipi olmasa da, oyundaki efektler için kartınızın 3B desteği olması gerekiyor.

Ekran yerleşimi de aynen grafik gibi klasik tarzda ve oldukça sade. Sağdaki karakter kontrol en üstünde yapacağımız eylemleri, taşıdığımız eşyaları, görevlerimizi görebileceğimiz alanımız var.



Yukarıda sahip olduğumuz meşaleleri görüyoruz. Altındaki rakam ise kaç tane olduğunu belirtiyor. Buraya tıklayarak ya da klavyede "T" tuşu ile meşalemizi yakıp söndürebiliriz. Meşaleleri, gece ve

zindanlarda kullanabiliriz. Elbette meşaleler, belli bir süre sonra sönüyor. Bunları hanlardan ya da duvarlardan alabilirsiniz. Duvarlardaki meşaleliklere elinizdekileri de takabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir başka husus ise, karanlıkta dövüşürken, vuruş isabet şansının hem sizin, hem de dövüştüğünüz düşmanın aleyhine azalması olacaktır. Eğer düşmanınıza daha etkili vurmak istiyorsanız, zindanlarda ya da gece dövüşürken meşale kullanın. Ancak unutmayın ki, siz onu ne kadar rahat görüyorsanız, o da meşale altında sizi aynı rahatlıkla görecektir. Yine iki elle kullanılabilen bir silah ya da bir kalkan taşıyorsanız, meşale kullanamazsınız.

Meşalenin hemen yanındaki sandık ise, taşıdığınız eşyalara ulaşmanızı sağlar. Burada eşyaları sol tuş ile elinize alabilir; sağ tuş ile kullanabilirsiniz (silah ve zırhları kuşanmak, yiyecekleri yemek, iksirleri içmek, büyü parşömenlerini ve kitapları okumak, siyaha malzemelerini karıştırıp birleştirmek gibi). Eğer bir nesneyi sol tuşla elinize alıp, eşya penceresinin dışına tıklarsanız; o nesneyi atmış olursunuz.

Hemen yanındaki insan figürü ise, kuşanmış olduğumuz zırh ve silahları gösterir. Buradan elinizdekileri daha iyileri ile değiştirebilirsiniz (ya da isterseniz

daha kötülerine :-)).



Yanındaki kağıt ikonu ise, karakterinizin seviyesini gösterir. Daha önce bahsettiğimiz yetenek ve niteliklerden hangilerine ne oranda sahipsiniz, saldırı ve zırh puanınız ne, neye direnciniz ne kadar, karakteriniz hangi seviyede? Tüm bunları buradan görebilirsiniz.

En sağdaki kitap ikonu ise, görev listenizi açar. Buradan neler yapmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz.



Sol alttaki ters yıldız ikonu ise büyülerimizi yöneteceğimiz ikondur. Açılan büyü kontrol penceresinde, parşömenlerini okuyarak öğrendiğimiz büyülerin bir

listesi çıkar. Büyünün yanındaki "DI" o büyüün ilahî bir büyü, "EL" ise element büyüü olduğunu gösterir. Tüm büyüler 1-6 seviyelerine sahiptir. Öğrenmiş olduğunuz büyüleri yapmak için, 0 ve 9 arasındaki sayı tuşlarına atamamız gerekiyor. Bunu şöyle yapıyoruz: İlk olarak kullanmak istediğimiz büyüü seçiyoruz. Altından 1-6 arası büyüün kademelerini seçiyoruz. Elbette büyüye göre, element ya da ilahî gizli güç yetenek seviyenizin, yapacağınız büyüün kademelerini karşılaması gerekiyor. Sonrasında ise, 0-9 arası bir tuşa basılı tutarak, "OK" butonuna tıklıyoruz. Seçtiğimiz büyü seçtiğimiz kademedede, basılı tuttuğumuz tuşa atanmış oluyor. Oyun içinde sayı tuşlarına basarak, kullanacağımız büyüleri değiştiriyoruz.

Büyü ikonunun yanındaki ikon ise, silah değiştirme ikonu. Eğer ikinci bir silah kuşanmışsak, o silahı elimize almamızı sağlar. Mesela ok kullanan izci, uzaktan okla öldüremediği düşman yanına geldiğinde, alternatif olarak bıçak çekebilir. Eğer alternatif bir silah kuşanmamışsanız, karakterimiz çıplak elle saldırıya geçecektir.

Alt ortada bulunan artı ikonu ise, kademe atlama ikonudur. Karakterimiz bir üst kademeye geçtiği zaman, yanıp sönmeye başlar. Tıkladığımız zaman, en

baştaki karakter oluşturma ekranı açılır ve kazandığımız puanlarla yeteneklerimizi geliştiririz.

Kamp ateşi ikonu ise, dinlenmemizi sağlar. Dinlenmek, kaybettiğimiz yaşam ve büyü puanlarını yenilemeye yarar. Bu puanlar, kendilerini etkileyen nitelik ve yetenekler ne kadar üst seviyelerde iseler, o kadar hızlı yenilenirler. Ancak burada dikkat etmemiz gereken husus ise, rastgele karşılaşmalar. Yani dinlenceniz, bir grup haydut, birkaç goblin ya da bazı yaratıklarca yarıda kesilebilir. Dinlenirken, birden kendinizi, bir düşman grubunun içinde bulabilirsiniz. Size tavsiyem, dinlenmeye geçmeden önce oyunu kaydedin ve dinlenme zamanlarınızı kısa tutun. Dinlenin, kalkın, kaydedip tekrar dinlenmeye devam edin. Gücünüz dolana kadar böyle devam edin. Eğer dinlenmeniz bölünürse ve bölünenler de çok kolaylıkla bertaraf edeceğiniz tipler değilse, savaşmaya çalışmayın. Oyunu yükleyip, dinlenmeye kaldığınız yerden devam edin. Karşılaşmalar rastgele olduğundan tekrar aynı zamanda, aynı grupla karşılaşmazsınız. Yine:

- » Yakınlarda düşman varsa,
- » Çadır kurmaya yetecek yer yoksa,
- » Zemin kuru değilse,
- » Şehir veya bir köydeyseniz (ha-

na gidip geceleyebilirsiniz),

dinlenemezsiniz. Yine, eğer bir yerlerden hastalık kaptıysanız, dinlenmek yaşam ve büyü puanınızı normalden çok daha yavaş dolduracaktır. İkinci bir husus ise, zehirlendiyseniz ve gücünüz az ise, dinlenmek sizi öldürür. Zehir bir süre sonra etkisini kaybedecektir. Ancak gidene kadar, gücünüzü iksirler vasıtasıyla yenilemeli, ya da zehir sizi öldürmeden panzehir bulmalısınız. Zehirlendikten sonra dinlenmek sakıncalıdır.

En sağ alttaki disket ikonu ise, oyunun menüsünü açmaya yarar.



Onun altında ise harita ve hızlı yolculuk kısmımız var. Burada haritacılık yeteneğimiz var ise, bu yeteneğin seviyesine bağlı olarak detay oranı artan ya da a-



zalan, gittiğimiz yerlerin haritası oluşuyor. Bölgeler oldukça büyük ve gittiğiniz yerleri şaşırmak oldukça olası. O yüzden karakter sınıfınız ne olursa olsun, 1-2 seviye haritacılık yeteneği ile başlayın derim. Yine Aridell hanından alacağınız bir Thermore haritası da gideceğiniz istikametleri belirlemek için çok yardımcı olacaktır.

Harita kısmına tıkladığınızda ise, hızlı yolculuk menüsü açılır. Buradan, daha önce giderek açmış olduğunuz bazı kontrol noktalarına hızlı bir şekilde gidebilirsiniz. Thermore üzerinde hızlı seyahat edebileceğiniz sekiz nokta var. Bunlar:

» Aridell: Kasabanın girişindeki işaret levhasına tıklayarak burayı açabilirsiniz.

» Bordertown: Köyünün demircisinin hemen aşağısında bulunan işaret levhasına tıklamanız, Bordertown'u açacaktır.

» Girmmhold East Entrance: Goblin istilası ile ilk karşılaşacağınız devasa Girmmhold kalesinin doğu girişinde bulunan dikili taşta tıklamanız, burayı da hızlı seyahat menüsüne ekleyecektir.

» Grimmhold West Entrance: Kalenin, Tangletree ormanına açılan kapısının önündeki dikili taş, burayı da listenize ek-

leyecektir.

» Blackwater: Kasabanın doğu kapısı önündeki dikili taş, burayı listeye ekler.

» Vela: Sular altında kalmış ve goblin istilası ile harap olmuş şehrin tek girişi önündeki dikili taş, buranın kilidini açacaktır.

» Loneloft Harabeleri: Thermore'un ilk yerleşim yerinin harabelerindeki koca kaya. Burayı gözden kaçırmak kolay. Kaya tam olarak, bölgeye kuzeybatıdan girdiğinizde karşınıza çıkan, yakınında ateş yanan, bir sandığın ve öldürmeniz gereken iki Taurax'ın bulunduğu yıkıntıların önünde.

» Tangletree Ossuary: Tangletree'de bulunan kapalı mezarlığın giriş kapısında yanan iki büyük meşalenin arasındaki haç şeklindeki dikili taş.

Ancak;

» Crakamir bölgesi içinde,
 » Bordertown'dan, Blackwater'a götürmek üzere ağır seramik potayı almışsanız,
 » Bir zindan ya da dehliz bölgesindeyseniz,
 » Yakınlarda düşman varsa,
 » Eğer gücünüzden fazla ağırlık taşıyor-

sanız,
 » Zehirlendiyseniz

hızlı seyahat yapamazsınız.

Haritanın altında, durum penceresi vardır. Burada karakterinizin o anki durumunu gösteren bilgiler yazar. Zehirlenme, hastalık, hangi büyü'nün etkisinde olduğunuz, sessiz veya saklanmış olduğunuz gibi durum bilgilerinin uyarıları burada yazar.

Altında ise güç barları var. Bunlar: HitPoints (*Yaşam Puanı*), ManaPoints (*Büyü puanı*), Encumbrance (*Taşınan nesnelerin ağırlığı*), Experience (*Dene-yim puanı*) durumlarını gösteren barlardır.

En altta ise, hızlı erişim hücreleri mevcut. İksir gibi, erişimi önemli olan veya



çok sık kullandığınız bir nesneyi bu hücrelere koyarak, hızlı şekilde kullanabilirsiniz.

Oyunun özelliklerine geçecek olursak, ilk anda öne çıkan oyunun çizgisel bir ilerleyişe sahip olmaması. Yani, gideceğiniz yerler size kalmış. Öğrendiğiniz görevleri belli bir sıra ile yapmak zorunda değilsiniz. Örnekleme gerekirse; en başlarda bir görev alıyorsunuz. Ama görevi yapmak için, normalde en son aşamalarda gideceğiniz bir yere gitmeniz gerekiyor. İsterseniz, diğer görevlere yönelerek, o görevi sona bırakıyor ve tamamlayınca tekrar ilk almış olduğunuz bölgeye dönüyorsunuz; ya da almış olduğunuz görevi o an yerine getirme yolunu seçebiliyorsunuz. FRP oyunlarında bu tip ilerlemenin güzelliği, oyunun geçtiği dünyayı, oyundaki tipleri dilediğiniz kadar keşfetmeye olanak tanımasıdır. Dilediğiniz kadar gezinip, bulunduğunuz dünyayı keşfedin. Hatta bazı işleri, daha almadan yapmış da olabiliyorsunuz. Örnek; Boradan bataklıklarında, çamurumsu “Fungal Slime” denilen yaratıklarla karşılaştım. Aralarında bir adam vardı. Adamı kurtarmak için, yaratıkları yok ettim. Daha sonra Bordertown'a gittiğim zaman, oradaki kayıkçı, bana bataklıkta yaratıkların işini engellediğini söyleyerek, onlardan kurtulmak için yardım istedi. Tabii ki ben de yaratıkların icabı-

na çoktan baktığımı söyledim. Deneyim puanı da karakterime eklendi. Görev başlamadan bitti. Halbuki Boradan bataklıkları yerine, önce Bordertown'a gitmiş olsaydım, kayıkçı ile daha önce konuşacaktım.

Buradaki örneği çizgisel gelişimi olan bir FRP oyununa uyarlayacak olursak; kayıkçı, gidip de öldürdüğüm yaratıkların bulunduğu bölgeden önce karşıma çıkar. Yani kayıkçının yanından geçmeden, yaratıkların olduğu yere gitmemin imkânı yoktur. İkinci alternatif olarak, gidebilsem bile, kayıkçı ile konuşmadan, o yaratıklar karşıma çıkmazlardı.

Peki bu tip bir gelişim senaryosunun dezavantajları yok mu? Olmaz mı hiç, dolu. Özellikle de bu tip senaryolara yabancı oyuncular; çift haneli kademelere gelip, ağır zırhlar ve güçlü silahlarla veya büyülerle donanarak karşılaşmaları gereken bir düşmanla, daha başlarda üstlerinde bir gömlek ve ellerinde küçük bir hançerle karşılaşıp, ağır bir hezimete uğrarlar. Ya da en iyi ihtimal olarak, başka görevleri bitirerek ele geçirecekleri bir anahtarla açabilecekleri bir geçide, daha baştan gelerek, burada takılırlar. Zaman zaman ise, nereye gidip, ne yapacağınızı karıştırabilirsiniz. Halbuki çizgisel gelişim izleyen senaryolarda bu mümkün değildir. Çünkü bir bölümü bi-

tirmeden, diğerine geçemezsiniz. Ancak Eschalon Book 1 oyununda senaryo gelişimimiz, çizgisel bir gelişim izlemiyor.

Oyunun bir başka özelliği ise, eş zamanlı gibi görünse de, aslında tur tabanlı olması. Oyun, kendi tabiri ile “eski usul” bir oyun olduğunu belirtse de (pekçok yerde bu iddia doğru), tur tabanlı uygulama konusunda, klasik uygulamanın dışına çıkmış. Tur tabanlı sistemde, normalde bir hareket puanı olur. Karakter, hareket puanları tükenene kadar eylemlerini yapar ve tükendiği zaman, sırayı diğer karakter alır. Eschalon Book 1'de ise böyle değil. Satranç misali, bir siz hareket ediyorsunuz, bir diğer karakter hareket ediyor. Yani sırayla hareket ediyorsunuz. Sol fare tuşuna basılı tuttuğça, karakteriniz, fare işaretçinizin bulunduğu yöne doğru devamlı yürüyor. Bilgisayar kontrollü karakterler ve düşmanlar da, siz harekete devam ettikçe, hareketlerini kesintisiz olarak yapıyorlar. Bu da, ilk bakışta, oyunun eş zamanlı olduğu izlenimini veriyor. Ama siz hareket etmeyi bıraktığınız anda, çevredeki diğer karakterler de duruyorlar. Siz kıpırdamadan, hareket etmiyorlar. Tabii aynısı sizin için de geçerli. Bir saldırı yaptıktan sonra, ikinci saldırınızı, ancak düşmanın hareketinden sonra yapabiliyorsunuz. Eğer sırayı bir şey yapmadan karşı tarafa vermek içinse, boşluk

tuşuna basıyorsunuz.

Sonsöz



Oyun, eski usul FRP'ciler için oldukça eğlenceli. Grafikler, oyun için çok yeterli seviyede. Ancak daha iyi olabilirdi. Karakter ve mekânların detayları ve tasarımları oldukça iyi. Ancak her taraf aynı. Mesela kuzeye çıkıldıkça ormanlar değişebilir, ortam karlı yapılabilirdi. Ormanlar her yerde aynı. Birkaç farklı tasarımla, ormanların tipleri değişik olsaydı, oyuna çok daha görsellik katılabilirdi.

Dinamik olarak sadece gece-gündüz değişimi koymuşlar. Oyuna etkisi olan bir dinamik etken. Geceleri hem siz, hem düşman daha kötü dövüşüyorsunuz.

Bunların yanına, hava etmenleri de eklenebilirdi kanımca. Birkaç yerde sis efekti var ama tek başına yetersiz kalmış. Mesela, hava kapayıp da şimşekli bir yağmur efekti fena olmazdı.

Ana hikâye biraz kısa. Yan görevleri yapmadan, sadece ana görevi yapmaya odaklanırsanız, haritayı da biliyorsanız, 8-9 saat içinde oyunu bitirirsiniz. Ancak çizgisel olmayan gelişim ve yan görevler, çok daha uzun bir eğlence sunuyorlar. Senaryo gelişimi ve bağımsız olaylarda (siz ne yaparsanız yapın, yine de gerçekleşen olaylar) zorluk, eğlence ve oynanabilirlik dengesini çok güzel tutturmuşlar ki çizgisel olmayan senaryo gelişiminde bu dengeyi tutturmak hayli zordur. Sadece ana görevi yapmanız bile dolu dolu bir oyun oynayacağınızı garanti ederim. Ayrıca farklı karakterlerle, baştan başlayarak oynamak, ayrı bir zevk verecektir.

Başta belirttiğim gibi, oyunun gotik tarzı müzikleri çok güzel.

Son olarak ise, oyunun iki farklı sonu var. Biri iyi, öbürü de kötü. İyi sonda, goblin rahip lordu Gramuk'u öldürüp, Crux'u Bastion Spire'a geri getirerek, Thermore'a düzeni geri getiriyorsunuz. Ancak Thermore konseyi, istilacıları yendiklerini ve ordunun Spire'ı geri getirdi-

ğini ilan ediyor. Size de toprak veriliyor ve kimseye bir şey söylememeniz isteniyor. Topraklarınıza yerleşerek, burada bir çiftlik kuruyorsunuz. Düzen Thermore'a geri dönerken, sizin sonraki en büyük maceralarınız mısır yetiştirmek, en korkunç düşmanlarınız ise tarla zararlıları oluyor.

Kötü sonda ise, Gramuk'un teklifini kabul ederek, Crux'u ona veriyorsunuz. Yüklüce bir para ve dokunulmazlık ile Thermore'u terk ediyorsunuz. Gramuk'un verdiği parayla Thermore'un dışında bir çiftlik alıyorsunuz. Goblinler istilaya devam ediyorlar. Yolculardan, Blackwater ve Bastion Spire'ın düşüşünü ve goblinlerin rastladıkları her insanı teker teker öldürdüğü haberlerini alıyorsunuz. Tüm bunlar konuşulurken, siz yalnızca susuyorsunuz. Kimse, sıradan basit bir çiftçinin bu olanlardaki rolünü bilmiyor.

Önümüzdeki sayılarda, bu oyunun iyi sonla bittiği yerden devam eden, Eschalon Book 2 oyunu ile devam edeceğim. O zamana kadar, oyunlarla kalın.... :-)

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



Oyun Tanıtımı:
The Battle For Wesnoth (IV. Bölüm)

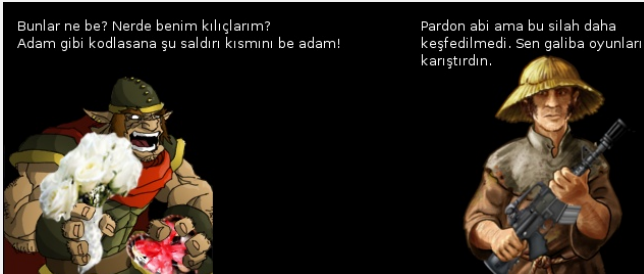
The Battle For Wesnoth yazı dizimizin 4. bölümünde saldırı tanımlama ve animasyonları oluşturma ile karakter kodlama devam ediliyor.

Yazar : Hamit Giray Nart (*kuftikufti*)

E-Posta : hamit@pardus-linux.org

The Battle for Wesnoth'a Dakış

Geçtiğimiz yazımızda karakterimizi oluşturmaya başlamıştık. Karakter resimlerimizi çizmiş; karakter kodlamada da genel özellikleri tanımlamıştık. Şimdi saldırı tanımlama ve animasyonları oluşturma ile karakter kodlamaya devam edelim.



Saldırı tanımı, karakterimizin savaşma özelliklerini tanımlayacağımız bölümdür. Yani saldırı tipi, gücü ve saldırı sayılarını belirteceğimiz kısımdır. Saldırı [unit_type]

tagının [attack] alt tagı ile tanımlanır. Yani:

```
[unit_type]
  [attack]
  ---
  ---
  ---
  [/attack]
[/unit_type]
```

şeklinde kullanılır. Saldırı tanımlarımız, bu [attack] tagları arasında tanımlanır. Yazımızın ilk bölümünde anlattığımız gibi, Wesnoth'ta, iki saldırı çeşidi vardır: Yakın saldırı ve menzilli saldırı. Birimler de, uğradıkları saldırı çeşidi ile kendilerine saldıran düşmana karşılık verirler. Menzilli saldırıya menzilli; yakın saldırıya, yakın saldırı ile yanıt verirler. Sopa,

Oyun Tanıtımı: The Battle for Wesnoth (IV. Bölüm)

kılıç, balta, mızrak gibi silahlar yakın saldırıya girerken; fırlatma silahları, ok ve büyü saldırıları da menzilli saldırılar sınıfına girerler. Karakterimizi silahlandırırken de tutarlı ve makul davranmak, oyunun oynanabilirlik ve eğlencesini etkileyecektir. [attack] tagının değişkenlerine bakacak olursak:

-name: Zorunlu bir değişkendir. Saldırı adıdır. Serbest metindir ve yerelleştirilebilir. Kullanımı:

```
[attack]
  name=_ "Boru Saldırısı"
[/attack]
```

şeklinde.

-description: Saldırının tipini açıklayan, yerelleştirilebilir, serbest metin bir değişkendir. İsterseniz, tanımladığınız saldırıyı açıklayan birkaç kelime karalayabilirsiniz. İstemezseniz, kullanmayabilirsiniz. Kullanımı:

```
[attack]
  description=_ "Bulmuş bi boru, sallayıp duruyo. Naapsın garip? Ateş topu atacak değil ya!!"
[/attack]
```

şeklindedir.

-icon: Zorunlu bir değişkendir. Saldırının küçük resminin konumunu belirtir. Varsayılan olarak /images/attacks klasörünü kullanır. Bu klasör dışında bir resim tanımlarsanız, tam yolu yazmalısınız. Bu klasör, gerçekten oldukça zengin bir içeriğe sahip. Kullanımı:

```
[attack]
    icon=/attacks/sword-human.png
[/attack]
ya da
```

```
[attack]
    icon=~/.wesnoth1.x/borucu_ciragi/boru.png
[/attack]
```

şeklindedir.

-type: Saldırı tipini belirleyen değişkendir. Zorunludur. Saldırının niteliği ve düşmana vereceği zarar tipi hesaplamalarında kullanılır. Kullanımı:

```
[attack]
    type=impact
[/attack]
```

şeklindedir. Alabileceği değerler: arcane, blade, cold, fire, impact ve pierce değerleridir.

-range: Zorunlu bir değişkendir. Saldırının menzilli ya da yakın olacağını tanımlanacağı değişkendir. Saldırıya karşılık verme durumunu belirler. Kullanımı:

```
[attack]
    range=melee
[/attack]
```

şeklindedir. Alabileceği değerler: melee ve ranged değerleridir.

-damage: Saldırının, düşmana vereceği hasar puanını belirleyen değişkendir. Zorunludur. Sayısal değer alır. Kullanımı:

```
[attack]
    damage=3
[/attack]
```

şeklindedir.

-number: Saldırı sayısını belirleyen değişkendir. Zorunludur. Sayısal değer alır. Kullanımı:

```
[attack]
    number=2
[/attack]
```

şeklindedir.

Saldırı temel değişkenleri bu kadar. Oluşturacağınız karakter, birden fazla saldırı tipine sahip olursa, saldırıları te-

ker teker, [attack] taglarını kullanarak ayrı ayrı tanımlamalısınız.

Saldırı tanımlamalarımızda, serimizin yine ilk yazısında tanıdığımız, saldırı özellikleri tanımlamalarımız var. Bunun için de [attack] tagının alt tagı olan, [specials] tagını kullanacağız. Kullanımı:

```
[attack]
    [specials]
        Silah özellik makrosu
    [/specials]
[/attack]
```

şeklindedir. Kendi makrolarınızı, C dilini kullanarak, oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz seferberlik klasörünün, "utils" alt klasörü altında WEAPON_SPECIAL_ÖZELLİK.cfg dosyası olarak kendi makronuzu yazarak; bunu karakterinize tanımlayabilirsiniz. Ya da Wesnoth'ta tanımlı özellikleri de kullanabilirsiniz. İlk yazımızda neler olduğunu tanıdığımız bu özel saldırıların tanımlamaları ise şöyle:

```
•{WEAPON_SPECIAL_BACKSTAB} (Destekli Saldırı)
•{WEAPON_SPECIAL_BERSERK} (Cinnet Saldırı)
•{WEAPON_SPECIAL_CHARGE} (Yükleme tipi Saldırı)
•{WEAPON_SPECIAL_DRAIN} (Soğurma (düşmanın gücünü karaktere aktarma) Saldırısı )
•{WEAPON_SPECIAL_FIRSTSTRIKE} (İlk Vuruş
```



Saldırı)

- {WEAPON_SPECIAL_MAGICAL} (Sihirli Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_MARKSMAN} (Nişancı Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_PLAGUE_TYPE} (Salgın (zombiye çevirme) tipi Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_POISON} (Zehirleyici Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_SLOW} (Yavaşlatıcı Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_STONES} (Taşa Çevirici Saldırı)
- {WEAPON_SPECIAL_ÖZELLİK} (Kendi isimlendirdiğiniz saldırı tipi)

Örnek:

```
[attack]
  [specials]
    {WEAPON_SPECIAL_MAGICAL}
  [/specials]
[/attack]
```

şeklinde.

Karakter Animasyonları

Geçen yazımızda, karakter resimlerimizi oluştururken, animasyon tiplerine kısaca değinmiş; resimlerimizi oluşturmuş-tuk. Geçen yazıda başlıklarını gördüğümüz animasyon tiplerini, şimdi ayrıntılı inceleyeceğiz.

Animasyon oluşturma kısmı, tamamen

sizin keyfinize kalmış bir kısım. Oluşturmak zorunda değilsiniz. Ancak birazcık uğraşmakla, seferberliğinize, oldukça görsellik katacak bir kısımdır.

Karakter animasyonlarımız, kısaca çizgi film mantığı ile çalışır. Animasyonlarımızı oluşturacak resimlerimizi oluşturur; bu resimlerin gösterileceği zaman aralıklarını belirtiriz. Animasyon resimlerimiz, ne kadar çok olursa, hareketin akıcılığı ve gerçekliği o kadar artar.

Wesnoth'ta animasyonlar dört kategoridedir: Boş bekleme, saldırı, savunma ve ölüm. Tanımlamalar oldukça basittir. Boş bekleme ve saldırı animasyonları için [x_anim] ([idle_anim] ve [attack_anim]) tagları kullanılır. Ölüm içinse [death] tagı açılır. Savunma animasyonu için ise tag yerine {DEFENSE_ANIM "..."} makrosunu kullanacağız.

1- Boş Bekleme: Bu animasyon için [idle_anim] tagını kullanacağız. Yani;

```
[idle_anim]
  ----
  ----
[/idle_anim]
```

şeklide bir kullanımı olacak. Saldırı ve ölüm animasyonları ile ortak olarak kullanacağımız bir alt tagımız ve birkaç de-

ğişkenimiz var. Bunlar:

– [frame]...[/frame]: Animasyon kısmının alt tagı olan [frame], adı üzerinde, karakterimizin hareketlerinin kareleri için açılan alt tagdır. Değişkenlerimiz, ayrı ayrı olarak, [frame] alt tagı içerisinde tanımlanır. Mesela, boş bekleme animasyonumuz üç kareden oluşacaksa kullanımı şu şekilde olacaktır:

```
[idle_anim]
  [frame]
    Birinci kare tanımlaması
  [/frame]
  [frame]
    İkinci kare tanımlaması
  [/frame]
  [frame]
    Üçüncü kare tanımlaması
  [/frame]
[/idle_anim]
```

[frame] alt tagı altında kullanacağımız iki değişkenimiz var:

– duration: Karemizin oynama süresini, milisaniye cinsinden belirttiğimiz değerdir. Sayısal ifade alır.

– image: Karemizde gösterilecek olan resmin yolunu belirttiğimiz değişkendir. Varsayılan olarak Wesnoth, /images klasörüne bakar. Resmi başka yerde tanım-



ladıysanız, tam yolu yazmanız gerekir. Örnek: ../senaryo_klasörünüz/images gibi.

Boş bekleme animasyonuna has olarak, bir makro ve başlama zamanı tanımlarız. Bunlar:

{STANDARD_IDLE_FILTER} makrosu, ünitenin zehirlendiği zaman, boş bekleme animasyonunu yapmamasını sağlar.

- start_time: Bu değişken de boş bekleme animasyonunda kullanılır. Animasyonun başlama zamanını gösterir ki, daima "0" değerini alır.

Şimdi yukarıda anlattıklarımızı, üç karelik bir boş bekleme animasyonu ile örneklendirecek olursak, kodumuz aşağıdaki gibi olacaktır:

```
[idle_anim]
{STANDARD_IDLE_FILTER}
start_time=0
[frame]
duration=100
image="/seferberlik/images/bekleme1.png
[/frame]
[frame]
duration=100
image="/seferberlik/images/bekleme2.png
[/frame]
[frame]
duration=100
```

```
image="/seferberlik/images/bekleme3.png
[/frame]
[/idle_anim]
```

"duration" değişkeninin değeri genelde 100 milisaniyedir. Değeri düşürmeniz halinde, animasyonunuz hızlanacaktır. Arttırmanız durumunda ise, hareket yavaşlayacaktır. Kısaca, eğer karakterinizin uzun uzun ekranda size doğru baktığı bir animasyon yapmadıysanız, bu değişkene 100'ün üzerinde bir sayı tanımlamayın. Çok altına da inmeyin, aksi takdirde hareket, çok hızlı olacak; bu da görselliği bozacaktır.

2- Saldırı Animasyonu: Bu animasyon, [attack_anim] tagı ile tanımlanır. [frame] tagı ile "duration" ve "image" değişkenlerinin kullanımı, aynen boş bekleme animasyonundaki gibidir. Mantık ve kullanım aynı olmakla beraber, saldırı animasyonunun da kendine has yönleri var. İlk olarak, saldırı animasyonu, yakın saldırı ve menzilli saldırı animasyonu olarak ikiye ayrılır. Yine saldırı animasyonlarına has bir filtreleme alt tagı olan [filter_attack] alt tagı saldırı animasyonunda kullanılır. Kullanımı şöyledir:

Yakın Saldırı:

Burada da öncelikle, saldırının isabet etmesi veya iskalaması durumlarını ayrı ayrı belirtmemiz gerekiyor. İsbet etmesi durumunda:

```
[attack_anim]
[filter_attack]
name=pipe
[/filter_attack]
start_time=-200
[frame]
duration=100
image= "/seferberlik/images/melee1.png
[/frame]
[if]
hits=yes
[frame]
duration=100
image="/seferberlik/images/melee2.png
sound=mace.wav
[/frame]
[/if]
```

Yukarıdaki kodu açıklayalım. [attack_anim] tagı ile animasyonu başlatıyoruz. WML'de standart bloklamalar için filtreleme kullanılır. Oyunda; harita paleti, karakter ve saldırı unsurları filtrelemeye konu olabilirler. Filtre olarak belirttiğiniz yer, karakter ya da saldırı unsuru dışındaki tüm diğer unsurlar, filtrelemede bloke edilir. Yukarıdaki



örnekte, saldırı adı verilerek, Hamit.cfg dosyasında tanımlanmış olan “pipe” isimli saldırı dışındaki diğer tüm saldırılar filtrelenmiş oluyor. Bu komutun kapsamını, daha da genişletebilirsiniz. Mesela,

```
[filter_attack]
    type=melee
[/filter_attack]
```

şeklinde kullanarak, daha genel olarak, yakın saldırılar dışındaki saldırıları blokelemiş olursunuz.

start_time=-200 değeri, aynı boş bekleme animasyonu gibi, hareketin başlama zamanını milisaniye cinsinden belirler. Ancak burada dikkat etmemiz gereken birkaç unsur var. İlk olarak bu değer, başına (-) alarak, hareketin başlangıcını, saldırının düşman birime temasından 200 milisaniye önce olacak şekilde tanımlıyor. Bu sayıyı istediğiniz kadar uzatabilirsiniz. Hatta karakterinize, saldırı öncesi bir ritüel bile yaptırabilirsiniz. :-) Ancak bu süreyi rastgele belirleyemezsiniz. İlk dikkat edeceğimiz unsur, öncelikle animasyonunuzu, kaç kareden oluşturmuş olduğunuz. “start_time” değişkeninde belirttiğiniz değer; karelerde kullandığınız “duration” değişkeninde belirttiğiniz milisaniyeler toplamı kadar olmalıdır. Kodda, iki kareden oluşan, saldırı animasyonumuz 100'er milisani-

yeden 200 milisaniye sürüyor. Bu yüzden de “start_time” değişkeni -200 değerine sahip.

Sonrasında [frame] - [/frame] tagları arasındaki ilk kare geliyor. Kullanımı boş bekleme animasyonu ile aynı. Burada ilk kare 100 milisaniye gösteriliyor ve karakterimiz (geçen yazımızdaki karakter çizimlerimizde yaptığımız ilk saldırı resmimizi hatırlarsanız), normal konumundan, saldırı hazırlığı resmine geçiyor (Hamit, elindeki boruyu havaya kaldırıyor).

Hemen ardından [if] tagı geliyor. Bu aslında, programcıların kullandığı “if - else” fonksiyonu. Buradaki işlevi de tamamen aynı: “Olası iki durumdan, şu gerçekleşirse bunu; bu gerçekleşirse şunu yap” Burada “hits=yes” satırı, vuruşun isabetli olduğu durumunu belirtiyor.

Ardından, tekrar açılan [frame] tagı ile animasyonun ikinci karesine geçiliyor. Yani 100 milisaniye belirtilen karede, Hamit, saldırıyı tamamlıyor (geçen yazımızda oluşturduğumuz, Hamit'in boruyu indirdiği resim). Ardından tanımlanan “sound” değişkeni ise, Wesnoth'un standart seslerinden olan “mace.wav” ses dosyasını çalıştırmasını belirtiyor. /core/sounds klasörü altında bulunan bu ses dosyalarından herhangi birini belir-

tebileceğiniz gibi; tam konumunu yazarak, farklı bir ses dosyası da kullanabilirsiniz. Ben burada, demir boru vuruşuna en uygun ses olan, “mace.wav” ses dosyasını seçtim. Siz, kendi düşündüğünüz silaha en uygun sesi seçebilirsiniz.

Yakın saldırının iskalaması durumu da, tamamen isabet durumu ile aynı mantığa sahiptir. Zaten saldırı animasyonunda, her iki durumu da ayırt etmeksizin tanımlamak zorundayız. Ayrımın sebebi ise, dilerseniz, farklı animasyon kareleri oluşturabilmeniz.

Koda devam ederek, vuruşun iskalaması durumuna bakalım:

```
[else]
    hits=no
    [frame]
        duration=100
        image="/seferberlik/images/melee2.png
        sound={SOUND_LIST:MISS}
    [/frame]
[/else]
```

[if]'ten sonra, zıttı ve tamamlayıcısı olan [else] tagını kullanıyoruz. Haliyle, bu da saldırının iskalaması durumunu tanımlıyor. İsbet durumundan tek farkı, burada “sound” değişkenine, SOUND_LIST makrosundan, iskalama sesini atamış olmamız. Ancak ben, burada, tem-

bel işi yaptım biraz. Yani değişikliklerin sadece ses ile sınırlı olması gerekmiyor. [if] - [/if] ve [else] - [/else] tagları arasında, farklı kareler oluşturabilirsiniz. Yani vuruşa farklı, iskalamaya farklı animasyonlar oluşturabilirsiniz.

Saldırı animasyonunun kodunu tamamen bakarsak:

```
[attack_anim]
  [filter_attack]
    name=pipe
  [/filter_attack]
  start_time=-200
  [frame]
    duration=100
    image= "/seferberlik/images/melee1.png"
  [/frame]
  [if]
    hits=yes
    [frame]
      duration=100
      image="/seferberlik/images/melee2.png"
      sound=mace.wav
    [/frame]
  [/if]
  [else]
    hits=no
    [frame]
      duration=100
      image="/seferberlik/images/melee2.png"
      sound={SOUND_LIST:MISS}
    [/frame]
  [/else]
[/attack_anim]
```

```
[/else]
[/attack_anim]
```

Menzilli Saldırı:

Kullanımı, bir ekstra animasyon dışında, yakın saldırı ile tamamen aynıdır: Fırlayan cephanenin (ok, büyü, taş vs...) animasyonu. Saldırı animasyonumuzun bir parçası olarak, fırlayan cephaneyi de göstermek durumundayız. Bunun için, menzilli saldırı alt tagı olan,

```
[missile_frame]
  ---
  ---
[/missile_frame]
```

taglarını kullanacağız.

[filter_attack] tagını kapadıktan sonra, [missile_frame] tagını açacağız. Fırlayan cephane animasyonunda dikkat edeceğimiz iki husus var: İlk olarak, fırlama animasyonu, düşmana temastan, 150 milisaniye önce başlamalı ve temas zamanı olan 0'da son bulmalı. İkinci olarak ise, tanımladığımız yatay hareket ve dikey (çaprazlara) hareket resimlerini tanımlamamız gerekiyor. Bunun için kuzey ve kuzeydoğu yönünde resimlerimi-



zi tanımlamamız gerekiyor. Wesnoth, saldırı yönüne göre, bu resimleri yatay ve dikey olarak otomatikman döndürecektir. "/core/images/projectiles" klasörü altında, pek çok resim bulabilirsiniz. Yine elbette, kendiniz de yapabilirsiniz. Unutmamanız gereken tek şey, kuzey ve kuzeydoğu yönlerinde iki tane resim oluşturmak. Hamit'in menzilli saldırısı olmadığı için O'nun yerine, iskelet okçunun menzilli saldırı animasyonunun kodlarına bir bakalım:

```
[attack_anim]
  [filter_attack]
    name=bow
  [/filter_attack]
  start_time=-445
  [missile_frame]
    begin=-150
    end=0
  [/missile_frame]
[/attack_anim]
```




```
image="projectiles/missile-n.png"
image_diagonal="projectiles/missile-ne.png"
[/missile_frame]
[frame]
duration=65
image="units/undead-skeletal/archer-bow.png"
[/frame]
[if]
hits=yes
[frame]
duration=75
image="units/undead-skeletal/archer-bow-attack-1.png"
sound=bow.ogg
[/frame]
[/if]
[else]
hits=no
[frame]
duration=75
image="units/undead-skeletal/archer-bow-attack-1.png"
sound=bow-miss.ogg
[/frame]
[/else]
[frame]
duration=75
image="units/undead-skeletal/archer-bow-attack-2.png"
[/frame]
[frame]
duration=100
image="units/undead-skeletal/archer-bow-attack-3.png"
[/frame]
[frame]
duration=130
image="units/undead-skeletal/archer-bow-attack-4.png"
```

```
[/frame]
[frame]
duration=65
image="units/undead-skeletal/archer-bow.png"
[/frame]
[/attack_anim]
```

Tümünü tek tek açıklamaya gerek yok. Yakın saldırı animasyonunun farklı olan kısmı, kalın olarak yazdım. Sadece fırlayan oku da animasyona ekledik, o kadar. Bunu [missile_frame] - [/missile_frame] tagları arasında yaptık. "begin" değişkeni,-150 değeri olarak, fırlama animasyonunun, düşmana temas zamanından 150 milisaniye önce başlayacağını tanımladı. "end" değişkeni ise, animasyon bitişinin, düşmana temas olan 0'da biteceğini belirtti. "image" değişkenimiz ise, Wesnoth'un standart ok resminin değerini olarak, fırlayacak cephanenin ok olduğunu tanımladı. Bu değişken, fırlayacak cephanenin kuzey istikametinde olanın resminin değerini almalı. Kendiniz bir resim tanımladıysanız, buraya tam adresi yazmalısınız. Altındaki "image_diagonal" ise, okun kuzeydoğu yönündeki resmin değerini alır.

3- Ölüm Animasyonu: Bu animasyon, diğerleri ile aynı mantıkta çalışan bir animasyon olup, tek farkı [death] - [/death] taglarını kullanmasıdır. Yine aynı işleve ve kullanıma sahip "start_time", "duration" ve "image" değişkenlerimiz var. Farklı olarsa, ölüm ses efektini veren, "die_sound" değişkeni var. Ancak bu değişkeni, karakterin genel özelliklerini tanımlarken belirttiyseniz, tekrar burada belirtmenize gerek yok. Hemen basit bir örnek verelim:



```
[death]
  start_time=0
  [frame]
    duration=150
    image=units/unit-die-1.png
    die_sound={SOUND_LIST:HUMAN_DIE}
  [/frame]
  [frame]
    duration=150
    image=units/unit-die-2.png
  [/frame]
[/death]
```

4- Savunma Animasyonu: Bu en kolayı. Savunma animasyonu için bir tag yerine, {DEFENSE_ANIM "..."} makrosunu kullanacağız. Tek bir satırda ve tek bir kare ile tanımlanan bu makronun kullanımı şu şekilde olacak:

```
{DEFENSE_ANIM      "senaryo/defend.png"      "senaryo/hamithar.png"
{SOUND_LIST:HUMAN_HIT} }
```

Bu makro, savunma animasyonu için çizmiş olduğumuz resmin, düşman ünitenin saldırısı boyunca ekrana gelmesini sağlıyor. İlk tırnak içindeki kare bu. Sonrası ise, saldırı bittiği zaman, tekrar, ünitemize eski haline dönmesini söylüyor. Ardından gelen {SOUND_LIST:HUMAN_HIT} makrosu ise, düşman saldırısı vurduğu takdirde, ses efektini hallediyor.

Bunları herhangi bir sırayla yazmanız şart değil. İsteddiğiniz sırada yazabilirsiniz. Ancak, hata yapmamak veya yaparsanız da kolay bulabilmek için, belli şu düzeni takip edin derim:

- Genel karakter özellikleri
- Saldırı tipi(tipleri)

- Saldırı animasyonu (tanımladıysanız)
- Boş bekleme animasyonu (tanımladıysanız)
- Savunma animasyonu (tanımladıysanız)

Hamit'in Wesnoth'taki kodu ise aşağıdaki şekilde:

```
#textdomain borucu
[unit_type]
  id=Hamit
  name= _ "Hamit"
  race=human
  image=~/.wesnoth1.8/borucu/images/hamithar.png"
  {MAGENTA_IS_THE_TEAM_COLOR}
  profile=~/.wesnoth1.8/borucu/images/205hamit.png"
  gender=male
  hitpoints=30
  movement_type=smallfoot
  movement=5
  experience=40
  level=1
  alignment=lawful
  advances_to=null
  [advancement]
    strict_aml=yes
    id=aml_default
  [effect]
    apply_to=hitpoints
    increase=10
    heal_full=yes
  [/effect]
  [effect]
    apply_to=status
    remove=poisoned
  [/effect]
```




```
[effect]
  apply_to=status
  remove=slowed
[/effect]
[/advancement]
cost=10
usage=fighter
description= _ "Napacanız bu Hamit'in açıklamasını falan??!"
[portrait]
  size=400
  side="left"
  mirror="false"
  image=~/.wesnoth1.8/borucu/images/400hamit.png"
[/portrait]
[portrait]
  size=400
  side="right"
  mirror="true"
  image=~/.wesnoth1.8/borucu/images/400hamit.png"
[/portrait]
[attack]
  name= _ "pipe"
  description= _ "Bulmuş bi boru, sallayıp duruyo."
  icon=/home/hamit/.wesnoth1.8/borucu_ciragi/images/boru.png
  type=impact
  range=melee
  damage=3
  number=2
[/attack]
[attack_anim]
  [filter_attack]
    name=pipe
  [/filter_attack]
  start_time=-200
```

```
[frame]
  duration=100
  image= "~/.wesnoth1.8/borucu/images/melee1.png"
[/frame]
[if]
  hits=yes
  [frame]
    duration=100
    image=~/.wesnoth1.8/borucu/images/melee2.png"
    sound=~/.wesnoth1.8/borucu/sounds/mace.wav"
  [/frame]
[/if]
[else]
  hits=no
  [frame]
    duration=100
    image=~/.wesnoth1.8/borucu/images/melee2.png"
    sound={SOUND_LIST:MISS}
  [/frame]
[/else]
[/attack_anim]
die_sound={SOUND_LIST:HUMAN_DIE}
{DEFENSE_ANIM "~/.wesnoth1.8/borucu/images/defend.png"
"~/.wesnoth1.8/ciragi/images/hamithar.png" {SOUND_LIST:HUMAN_HIT} }
[/unit_type]
```

Bu kodu alıp da, "Hamit.cfg" isimli boş bir dosyaya yapıştırırsanız, beni de oyununuza dahil etmiş olursunuz. Elbette koda adı geçen resim dosyalarını da almanız gerek.

Oyunda, tasarlamak istediğiniz tüm karakterlerin her biri için, teker teker bu *.cfg dosyalarından oluşturmanız gerekiyor. Elbette resimlerini de.



Sonsöz

Wesnoth'a Dalış yazı dizisinin bu serisi ile karakter oluşturma kısmının sonuna geldik. Sonraki istasyonumuz ise seferberliğimizi oluşturma kısmı olacak. Bir sonraki yazıya kadar, özgür oyunlarla kalın. :-)

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Biliyor Muydunuz?

Özgür Yazılım'ın bir şarkısı olduğunu biliyor muydunuz? 1991'de Richard M. Stallman tarafından yazılmış. Buyrunuz şarkı sözlerine:

*Join us now and share the software;
You'll be free, hackers, you'll be free.
x2*

*Hoarders may get piles of money,
That is true, hackers, that is true.
But they cannot help their neighbors;
That's not good, hackers, that's not good.*

*When we have enough free software
At our call, hackers, at our call,
We'll throw out those dirty licenses
Ever more, hackers, ever more.*

*Join us now and share the software;
You'll be free, hackers, you'll be free.
x2*

Bu şarkıyı Stallman'dan dinlemek isterseniz, buyrunuz [canlı performans](#).

ubuntu®

Bir Sıçrama Tahtası Olarak Ubuntu

Ubuntu... Günümüzün en çok tercih edilen GNU/Linux işletim sistemlerinden biri... Yeni sürümü çıktı, devrimsel sayılabilecek yenilikleriyle...

Bu yazımız aslında bir Ubuntu incelemesi, ama öyle bildiğiniz sıradan incelemelerden değil!

Yazar : Aydın Bez (aydinbez)

E-Posta : aydinbez@pardus-linux.org

Her altı ayda bir sürüm atlayan Ubuntu, bu kez uzun süreli destek sürümü ile karşımızda. Bilindiği gibi Ubuntu, her altı ayda bir kendisini yenileyeceğini kullanıcılara söz vermiş durumda. Bunun yararı ise Özgür Yazılım'ı merak edenler ile mevcut kullanıcıların sürekli olarak yeniliklere kavuşabilmesi. Örnek mi? Bu makale temize geçildiği an Ubuntu 10.10 alfa 1 duyuruldu bile.

Tabii bu sürekli iş akışının dönmesi için de yoğun finansal destek gerekmekte ki, Ubuntu da GNU/Linux dünyasında markaya ve vitrine oynayan bir dağıtım olduğundan, gerek donanım gerek yazılım ve gerekse diğer işkollarınca desteklenmekte; üstelik arkasındaki Canonical Vakfı ve kurucusunun da desteği göz önünde bulundurulmalı. Sonuçta geliştiricilerin, yerelleştirme çalışmalarına katılanların, üretimin her aşamasında gönüllülük esasına dayanarak, ortak paydada Özgür Yazılım'ın gelişmesi için çalışanların tamamının desteklenmesi ve onurlandırılması gerekli.

Debian tabanlı bir dağıtım olan Ubuntu, artık kendisi de kimi dağıtımlara yataklık etmekte; öyle ki, altı ayda yenilenen sürümleri ile GNU/Linux dağıtımları arasında artık bir amiral gemisi pozisyonunda. Neticede artık kimi dağıtımlar yeni sürümlerinin çalışma takvimlerini

ve duyurularını, Ubuntu'nun altı aylık evrelerine göre ayarlamakta. Gün geçmiyor ki DistroWatch.com'da yeni bir Ubuntu tabanlı dağıtım duyurulmasın. Artık Debian tabanlı olarak kala kala birkaç dağıtım kaldı elde: Ubuntu, SimplyMepis, Knoppix, Sidouv ve diğerleri; geri kalan çoğu dağıtım ise Ubuntu tabanlı!

Kısaca Ubuntu'nun yeni sürümüne bakacak olursak;

- Masaüstü yöneticisi GNOME yükseltilmiş,
- The GIMP, Pidgin varsayılan uygulamalar arasından çıkartılmış,
- Aynı şekilde oyunlar da azaltılmış,
- Sosyal ağlar ve diğer zaman öldürme eylemleri için Gwipper adlı bir uygulama eklenmiş,
- Ubuntu One, Empathy, Evolution uygulamalarına tek kanaldan erişmeye imkan tanınmış,
- Pencere küçültme, büyütme, kapatma işlevleri, MacOS X tarzı, sola çekilmiş,
- Artık kurulum başlarken test et, dene filan gibi seçenekler yok ve anında kendinizi kurulumda buluyorsunuz; kurulum

aracı ise aynı esneklik ve kolaylıkta,

- Görsellik had safhada,
- Yine kolaylık isteyen ve geçiş kullanımıyla zahmet çekmek istemeyen kullanıcılar için başta; deneyimlileri ise aptal yerine koyabilecek denli basit bir sürüm ile karşı karşıyayız.

Yeniliklere devam edersek; Ubuntu'nun Empathy, Evolution ve Ubuntu One uygulamalarını tek kanaldan erişme imkanı tanıyan bütünleştirici uygulama gerçekten de güzel ve zahmetten kurtarıcı. Tek kalemde üçüne erişebildiğiniz gibi başlatma işi de kolay oluyor. Bana kalırsa bu uygulamacık, daha ileri gidebilir. Mesela bu hesap ile Launchpad hesabına dahi bağlanılabilir; böylelikle katkı, yerelleştirme, belge oluşturma ve iletişim hizmetleri de kolaylaştırılabilirdi.

Diğer bir yerinde karar ise oyunların sayısının azaltılması olmuş ki, çoğu kullanıcı ya oyunları tamamen kaldırıyor ya da sevmediklerini; veya tamamını uygulamalar menüsünde gizliyordu.

Gwipper uygulaması da, sosyal ağlarda kendisini ifade eden (bana göre zaman öldürücü ve gerçek yaşamda fırsat kaçırıcı) kullanıcılar için adeta nokta atışı yapan bir uygulama. Merak ettiğim ko-



nu ise bu uygulamanın neden Empathy, Evolution, Ubuntu One erişimine imkan sağlayan uygulama ile bütünleştirilmediği. Bir hayli sosyal ağa tek kanaldan erişim imkanı sağlayan Gwipper tarayıcı da, bu hesapları gezinme zevkini sağlar mı bilmem; ancak tatmin edici olacağı kesin. Ayrıca kullandıkça hataları ortaya çıkar ve gelişir diye düşünüyorum. Biz dinazor kullanıcıların ise uzak durup Jabber'da, IRC kanallarında gezinmeye devam etmelerini salık veriyorum; bize göre değil.

Aslında Ubuntu, köklü değişiklikleri, Nisan aylarına denk getirdiği LTS (uzun süreli destek) sürümlerinde yapmakta. Kaldı ki kullanıcılar da, Ekim ayı sürümlerinden uzak durmaktalar. Bu sürümde ise LTS desteğinin yanı sıra, zamanı gelmiş ve güncellenmiş uygulamaların yer alması dışında pek bir numara yok: pencere yönetim simgelerinin yerlerinin değişmesi dışında.

Kısaca Ubuntu şu anda GNU/Linux merakı olan kullanıcılar için;

- zahmetsiz kurulum,
- basit yönetim,
- kolay ve erişilebilir yerelleştirme ve kullanıcı desteği,
- Debian depolarındaki uygulamaların bolluğu,

- donanım desteğinin fazlalığı,
- tanıtım ve çekiciliği

ile son derece cazip gelmekte. Hatta denilebilir ki Ubuntu, bugün GNU/Linux dağıtımları arasında bir cazibe merkezi. Bu sürümle de bu gizli ünvanını pekiştirecektir. Ancak doyumsuz ve konar göçer meraklı kullanıcılar ile biz dinazor Debiancı, Archçı, Gentoocu kullanıcıları tatmin eder mi bilinmez... Zaten bu son saydıklarım, GNOME'da neler olmuş, ne yenilik olmuş diye şöyle bir kurulum yapar; sonra da ya Unstable SID depolarına akar ya da use flag ekler uygulama dosyalarına.

Basit, sade ve sorunlar için hızlı çözüm (ve ilerisi için sıçrama tahtası olarak) Ubuntu 10.04, iyi başlangıç olacaktır. Denemekten çekinmeyin ve merakınızı, ufkunuzu sonuna dek zorlayın! Bir sonraki adresiniz, Debian olur, Pardus olur; pişerseniz iyice Arch Linux olur, Gentoo olur.

Tecrübe sabit!

Aydın BEZ
İstanbul, Mayıs 2010
bilgi@ozguryazilimsendikasi.org



MS Windows Ambargosu ve Google' in Güvenlik Kaygısı

Geçtiğimiz günlerde Google, güvenlik kaygıları gerekçesiyle şirket çalışanlarına Microsoft Windows kullanımını yasakladı.

Peki bu ne anlama geliyor? Diğer şirketler ve hatta devletler için bir ilk adım mı?

Yazar : Kemal Karataş (*kemalkaratas*)

E-Posta : kemal@pardus-linux.org

Google, 1999'dan beri Bilişim dünyasının 'Yeni yetme' si olarak değerlendirildi. IBM, Microsoft gibi köklü şirketler bu konuya özellikle değindi. Yaratıcı, yeni dizayn fikir ve bu enerjinin disiplin ile birleşmesi, diğer şirketleri endişelendirmişti. Ama en son Çin - Google arasında yaşanan olaylar, piyasanın güç dengisini daha iyi göstermeye başladı.

Google, Çin'den geldiği iddaa edilen bir siber saldırıya maruz kaldı. Çinli yöneticilerle yaşanan olaylardan sonra, sıra Microsoft'a geldi. Saldırıya uğrayan bilgisayarlarda Microsoft Windows yüklü olması, radikal kararların alınmasına neden oldu. Güvenlik sorunu, böyle önemli durumu açıklar mı açıklamaz mı tartışılır ama Google, neden olarak Güvenlik sorununu gösterdi. Medyada bu tip haberler hemen yayıldı. Microsoft'a tepkisini göstermekten çekinmedi, "*Bizim güvenliğimiz, sizinkinden daha önemli*" gibi bir cevap ile olayı değerlendirdi. Zamanla karşılıklı cevaplar artacaktır. Daha sonra, onlar değerlendirilebilir.

Chrome OS, piyasaya çıkmadan önce, hakkında çok tartışılan, makalelerde değinilen bir konu oldu. Google'ın daha önce böyle bir projeyi duyurması bile bekleniyordu. Bu proje, Meego gibi şirketlerin birleştiği projelere de ilham kay-

nağı olması mümkün. Her ne kadar, Meego Distrowatch'ta 4. sıraya çıkmış olsa da, Chrome OS ondan daha büyük bir başarıyı kazanabilir.

Google'ın Büyümesi, Şirketi Nasıl Değiştiriyor Acaba ?

Google, 80'li yılların ciddi ve soğuk şirket mantığını değiştirdi. Microsoft, IBM vs. şirketlerin temel yapısı bellidir; siyah takım elbiseli, devlet dairesi ciddiyetinde döşenen bir ofis ve sıkı bir hiyerarşik bir yapı... Googleplex, bu ciddi kurumsal yapıyı ciddi anlamda değiştirdi. Örnekleyelim:

- Googleplex'te çalışanlar için çok az bir kısıtlama konuldu. Bir çalışan, ev hayvanı ya da onu eğlendiren herhangi bir şeyi kendi alanında bulundurabiliyor.
- Haftanın belli günleri, özel yemekler, mangal partileri vs. aktivitelerle eğlence kültürü her zaman canlı kaldı.
- Çalışanlar, çalışma bilgisayarlarında, istedikleri işletim sistemi seçebilir.
- Ofis dizaynı ve takım elbise gibi can



sıkıcı şartlar yok gibi.

Google, kendi kurumsal tarzını oluşturdu. Bu yüzden, diğer şirketler de bu değişime uyum sağlamak zorunda kaldı. Çin'den gelen siber saldırı ile Google da tarzını değiştirmek zorunda kaldı. Artık çalışanlar, servis ya da proje geliştirmek için, Mac OS X ya da GNU/Linux dağıtımlarından birini seçmek zorunda. Googleplex'teki nerdeyse bütün Microsoft Windows sistemleri silindi ya da yakın zamanda silinmiş olacak. Microsoft'a defalarca bu konudan tepki geldi. Ama kurumsal anlamda yapılan önemli tepkilerden sayılabilir. Önemli olan bu tavrın, güvenlik nedeniyle mi yoksa Chrome Os için zemin hazırlamak için mi olduğunu anlamaya çalışmak. Biraz şeytanın avukatlığını da yapmak gerekiyor.

Google, Mantık mı Değiştiriyor ?

Google, piyasadaki diğer şirketlere göre daha özgür bir ortam sunuyor çalışanlarına. Fakat bir şirket büyüdükçe mantığı ve sunduğu ortamın şartları değişime açıktır. Google'ın işletim sistemi sınırlaması diğer konularda da olacak mı olmayacak mı durumu yoruma açık bir durumda. Eğer öyle olursa, iyi bir makale konusu daha çıkacaktır bilişim medyasına.

Sonuç

Google, özgür yazılım camiasına şu döneme kadar destek oluyor gibi göründü. Arama motoru veritabanını, özgür yazılımı geliştirerek yaptı. Bunun yanında, Google desktop ve Chrome gibi ürünlerinde en son sırada GNU/Linux desteğini sundu. İlk destek verilen kitle genelde Microsoft Windows kullananlar oldu. İki karşılaştırmayı da hesaba katarsak, Google'ın Microsoft Windows ambargosu zafer çığlıkları atmamıza neden olamaz. Bu ambargo 'gerekirse' GNU/Linux dağıtımları için de geçerli olabilir. Değişim, değişmeyen tek gerçektir. IBM'in özgür yazılım camiasını kullandığını inkar edemeyiz. Google da bunu yapamaz mı ?

Kemal Karataş
kemal@pardus-linux.org

Biliyor Muydunuz?

Günümüzde kullandığımız GNU/Linux dağıtımlarının birçoğu tamamen özgür değil. Popüler olarak kullanılan Pardus, Ubuntu, Fedora, Mandriva, Debian vs. de dahil.

Özgür Yazılım Vakfı'nın sitesinde yayımlanan yazıya göre tüm bu dağıtımların tamamen özgür olmayışlarının birtakım ortak nedenleri var:

» Çekirdeklerinde "blob" olarak nitelendirilen, kodlarına erişilemeyen donanım sürücülerini içermeleri

» Depolarında özgür olmayan paketler içerip, bu paketlerin yüklenmesini kolaylaştırmaları, öntanımlı olarak dağıtımların içinde sunmaları, kullanımını önermeleri

Tabii ki Özgür Yazılım Vakfı'na kulak verip tamamen özgür olan dağıtımlar da yok değil:

»BLAG, »Dragora, »Dynebolic,
»gNewSense, »Kongoni, »Musix
GNU+Linux, »Trisquel, »Ututo,

»Venenux

Peki bunlar tamamen özgür nasıl oluyorlar?

»Linux çekirdeğinde bulunan "blob" lardan kurtuluyorlar.

»Özgür olmayan yazılımları depolarında bulundurmuyorlar.

»Dağıtımın ile birlikte özgür olmayan hiçbir bileşen gelmiyor.

»Dağıtımda özgür olmayan bir yazılım bulunması durumunda kaldırmaya yönelik bir politika izliyorlar.

Bunun yanında, siz de dağıtımınızı tamamen özgürleştirebilirsiniz. Nasıl mı?

» Latin Amerika Özgür Yazılım Vakfı (FSFLA) tarafından hazırlanan tamamen özgür Linux çekirdeğini (LibreLinux) derleyin ve kullanın.

» Bilgisayarınızda bulunan özgür olmayan tüm yazılımları kaldırın.

Kolay gelsin.



ISBN : 975.22.0136.9
Yayınevi : Bilgi Yayınları
Yazarlar : Linus Torvalds ve David Diamond

"Bir kazara devrimcinin öyküsü". Kitap kendini tek cümle ile okurlara bu şekilde ifade ediyor. NY Times, Wired ve USA Weekend olmak üzere pek çok Amerikan basın kuruluşunda yazılar yazmış bir gazeteci olan David Diamond'ın desteğiyle yazılan kitap, bir Linus Tor-

valds otobiyografisi. Oldukça ilgi çekici olan kitap, Linus Torvalds'ın annesi Anna Torvalds'ın şu sözleri ile başlıyor:

"O büyürken yüreğim ağzımdaydı: Böyle giderse nasıl olup da hoş kızlarla tanışacaktı ki ? "

Ne kadar da şirin değil mi?! Matematik profesörü büyükbabasının Commodore VIC-20'si sayesinde bilgisayarla tanışıp, çocukluğu ve gençliği *"İııııııı... Şu bilgisayarçı çocuk mu ? Amaaann boşver onu."* şeklinde geçen ve sonraları uluslararası bir halk kahramanına dönüşen bir es kaza devrimcinin hayat hikayesini, en yetkili kaleminden, yani bizzat kendisinden, eğlenceli bir üslup ile okuyacaksınız.

Sadece bu kadar değil ! David Diamond'un Linus Torvalds'la yaptığı sohbetleri, Torvalds'ın; sıradan insanlar için olduğu kadar, başını aylarca bilgisayar ekranından kaldırmayan ve banka hesaplarında milyonlarca dolar olan bilgisayar delileri (*"computer geek"* terimi kitapta bu şekilde tercüme edilmiş) için de oldukça sıradışı olan karakter özelliklerini de Diamond'un kaleminden okuyacaksınız.

Linus Torvalds olur da, Linux olmaz mı hiç ? Diamond'un *"Planlanmayan, organize edilmeyen, yönetilmeyen, sadece olan bir devrim"*, Torvalds'ın ise *"Hoşlanmıyorsan, neden yapıyorsun ki?"* şeklinde tanımladığı Linux'un doğuşu ve gelişim süreci de kitapta ele alınmış.

Kitaptaki normal yazılar Linus Torvalds'ın, yatık yazılar ise David Diamond'un kaleminden çıkmış. 296 sayfalık kitap, Linux ve yaratıcısı Linus Torvalds'ı merak edenler için, bir solukta okunacak bir kaynak. Ancak Linux'un oluşumu ve gelişimini anlatan yaklaşık 110 sayfalık kısmı anlayabilmek için temel seviyenin biraz üzerinde Linux bilgisine sahip olmak gerekiyor. Yoksa olacak şey şudur: *"Kız kardeşim Sara'ya yazdığım kodu gösterdim. AAAA ve BBBB'lerden oluşmuş satırların bulunduğu ekrana 5 saniye kadar baktıktan sonra, "İyi !" dedi ve arkasını dönüp gitti. "* (Linus Torvalds)

İnsanın, insan olduğu ve kendi sürücülerini yazdığı günlerin özlemini duyuyor musunuz?

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

FADİKE'NİN NOT DEFTERİ

1. İşletim sistemi, bir bilgisayarın donanımı ile uygulama programları arasındaki iletişimini sağlayan, kendisi de bir yazılım olan alt seviye sistem bileşenleri olarak tanımlanıyor. Dahası makinenin insan ile iletişimini sağlar bir üründür. Gerçi pazar bir firmanın tekilinde olsa da dünya genelinde serbest piyasanın kanunu gereği doğal bir rakip -boşluğu kabul etmeyecek şekilde- var ancak doğal olmayan yollarla tanınırlığı, bilinirliği engelleniyor.

2. Özgür Yazılımın, GNU/Linux'un, Microsoft Windows'a rakip bir işletim sistemi olmasında yazılım geliştirme yöntemleri arasında yatan farklılıklar bulunuyor. Bunlardan en önemlisi GNU/Linux'un Özgür Yazılım, Windows'un ise mülkiyetli yazılım olması. Mülkiyetli (özgür olmayan) yazılımlar, Özgür Yazılımların tersine kaynak kodları kapalı yazılımlar ve haliyle üreticisinin ruh hali de karını azaltan bir etmen olan yazılımların kaynağının açık ve erişilebilir olmasının yanı sıra temelinde yeniden dağıtılabılır ve özgür, ücretsiz olan bu oluşuma düşmanlıktır.

3. Kaynak kodunun kapalı olmasının kötülüğü hakkında bir cümle yeterli sanırım: Kaynak kodunun kapalı olması yazılımın, kullanıcıya görünen işlevlerinden farklı, kullanıcının güvenliğine zarar verecek işlevlere sahip olacak şekilde programlanabilmesi demek. Kısaca kişisel bilgilerin kapalı kaynak kodlu yazılım üreticisince başka amaçlarla kullanılması, paylaşılması ve dağıtılması. İroni

de burada zaten! Size kaynak kodunu paylaşmıyorlar ama bilgilerinizi satabiliyor, dağıtabiliyor ve anlaşmalı firmalara satabiliyorlar; hatta sizin bilgilerinizden müşteri yelpazesi oluşturup rakiplerine bile satabilirler! Tek kelime ile korkunç!

4. Özgür Yazılımlar, kaynak kodlarının açık olması ve değiştirilebilirlik özgürlüklerinin yanı sıra 'ücretsiz' de olma özelliğine sahipler. Kapitalist dünyadaki 'fikri mülkiyet' kavrayışının Özgür Yazılım dünyasında pek bir karşılığı bulunmuyor.

5. Tam 3 yıl öncesinden gelen bir alıntı aydınlatıcı olabilir: *Microsoft'un Hindistan müdürü Rohit Kumar ise karara şimdilik doğrudan karşı çıkmadı. "Müşterilerimiz kararına saygı duyuyoruz, ancak eğitim kurumlarına çok uygun fiyatlarda ürünler sunuyoruz" diyen Kumar, bu açıklamayla bile eğitimi ticaretin bir konusu olarak gördüklerini ortaya koymuş oldu. Kumar, "Kerala küçük bir eyalet olabilir, ancak Hindistan'daki diğer şirketler gibi bizim için kilit bir pazar niteliğindedir"* dedi. (Kaynak: Sol.org.tr 31 Ağustos 2006, Perşembe)

6. Aslında pek çoğumuz kanıksanmış alışkanlıklarımızdan vaz geçemediğimiz için GNU/Linux kullanımına "terfi" edemiyoruz; korkuyoruz.

7. "Terfi" edemiyoruz; çünkü alışkanlıklarımız ki, bizi sınırlayan görünmez duvarlardır ve bu kemikleşmiş düşünceler, görüşler, yaldızlı reklamlar, tekelci dosya biçimleri bu geçişi olanaksız kılmaktadır.

8. Geçiş sürecinin uzunluğu özgür olmayan yazılımlara olan bağımlılık ve muadilinin olduğu fikrine alışmamak; kulak tıkamaktır. Genel olarak çoğu özgür olmayan işletim sistemi MS Windows kullanıcısı günlük işlerini gerçekleştirmek için gittikçe tekelleşen ve muadillerinin de gelişimlerini engelleyen MS Windows uygulamalarını kullanırlar: İnternet, iletişim, çoklu ortam dosyalarının yönetimi, basit belgeler yaratma gibi. Ancak ileri düzeyde belge oluşturma, iş ve ticari amaçlı işlemler, üretim ve verimlilik işleri için bu sefer özgür olmayan ve de kaynak koduna erişimi kapalı ücretli, ticari uygulamalar satın alması gerekmektedir. Ki, tüm bu saydığımız işleri yapacak özgür ve kaynağı açık, erişilebilir hem işletim sistemler hem de Özgür Yazılımlar mevcuttur.

9. Tamamı ile özgür, kaynağı her an erişilebilir, bilgi, beceri ve birikimin tüm ticare kaygılardan arındırıp metalaşma süreci dışında tutan; kişisel aidiyetten ziyade toplumsal fayda ve verimi düşünen Özgür Yazılım ve özgür işletim sistemleri evreninin adı **GNU/Linux**'tur.

10. Özgür olmasının asıl ve biricik nedeni ise Özgür Yazılımların FSF'nin belirttiği hususları taşıması ve tüm ticari kaygılardan, metalaştırma sürecinden sıyrılması ve tam anlamıyla toplum yarar ve hizmetine sunulmasıdır. Bunun yanı sıra Özgür Yazılımın gerek geliştiricisi olsun gerek kullanıcısı başından sonuna bu sürecin içinde

bulunup imece usulüyle destek olması da Özgür Yazılımın güzel ve felsefesine değer katan, toplumcu yanını belli eden yanıdır.

11. Bugünün çok kullanılan GNU/Linux dağıtımı Ubuntu'nun söylemi "**İnsanlık için Linux**", diğer köklü ve anaç bir dağıtım olan Debian'ın "**GNU/Linux Evrensel İşletim Sistemi**"dir. Bir Özgür Yazılım projesi olan OpenOffice.org'un söylemi ise "**OpenOffice.org, herkes için ücretsiz olan bir ofis paketidir**" MS Windows'un ise adının yanında sadece fiyat etiketi yazmaktadır ki, bu, Özgür Yazılım ile olmayan arasındaki temel ve derin farkı gözler önüne sermektedir.

12. Özellikle de iki sistemin iyi ve kötü yanları var. Ancak Özgür Yazılım ve GNU/Linux dağıtımlarının rakibine göre eksik olan yönleri de rakibinin haksız rekabetinden kaynaklanmaktadır ki, bunun başlıcası standartlaştırılmaya çalışılan kapalı kaynak kodlu dosya yapıları ve donanımlardır. En basit örnek GNU/Linux donanım ve eğlence alanında yetersezdır hala ve birçok insana konsolda ayarlamaları yapmak zor gelmekte.

Fadike
İstanbul, Haziran 2010
fadikebez@gmail.com



Bu dergi, bir Pardus Kullanıcıları Derneği hizmeti olan Pardus-Linux.Org tarafından hazırlanmıştır.

Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez
Erdem Artan
Hamit Giray Nart
Kemal Karataş
Kürşat Ufuk Coşkun
Melike İteralp
Mesut Yaşar
Metehan Özbek
Onur Tuna
Ufuk Erkiç
Uğur Çaylık
Yaşar YeğİN

Pardus-eDergi'nin tasarımında, hazır alınan resimler hariç tutulursa, özgür yazılımı destekleyen bir topluluk olmanın verdiği sorumluluk ile sadece özgür yazılımlar kullanılmıştır.

Pardus-eDergi'ye ulaşmak için Pardus-eDergi.Org sitesinin iletişim formunu, Pardus-Linux.Org forumlarını, Freenode üzerindeki #pardus-destek ve #parduslinuxorg kanallarını, dergi@pardus-linux.org elektronik posta adresini kullanabilirsiniz.

Pardus-eDergi'ye katkıda bulunmak için Pardus-Linux.Org forumlarını, katkıda bulunarak neler kazanabileceğinizi görmek için ise Pardus-eDergi.Org adresini ziyaret edebilirsiniz.



Dergide yayımlanan tüm içerik, yazar tarafından aksi belirtilmedikçe Creative Commons 2.5 lisansı ile yayımlanmaktadır. Alıntıların orijinal lisansları geçerlidir.

