

**FreeCol**



**Doruk Fişek - dfisek@fisek.com.tr**

# Colonization



- Freecol, 1994'te piyasaya çıkan Sid Meier's Colonization tur bazlı strateji oyununu temel alıyor.
- Oyun, 1492 yılından başlayarak Amerika'nın kolonileştirilmesi.
- Oyuncu koloniler kurabilir, bir ulus duyarlılığını arttırabilir ve en sonunda bağımsızlığını ilan edebilir.
- Oyunun amacı bağımsızlığı kazanmak ve bunun adının konmasıyla beraber çıkacak olan Bağımsızlık Savaşı'nı kazanmak.
- Civilization için birçok "devam filmi" çekildi ama Colonization devam ettirilmedi (ne yazık ki).





Autumn 1632  
Gold: 10851 • Tax: 8%

Moves: 1  
Locat: (37, 45)

Dutch Colonists  
Dre Miner  
No Orders  
(Savannah)  
(Road)  
(Plowed)

Ulsingen

With:

Dre Miner  
No Orders

+ More +

# FreeCol



- FreeCol, yoğun biçimde Colonization'ı temel alan özgür/açık kaynak kodlu bir oyun.
- Kaynak kodu GPL (Genel Kamu Lisansı) ile yayınlanıyor.
- Tüm dünyada farklı ülkelere dağılmış 22 aktif üye tarafından geliştiriliyor (Brezilya, Norveç, Hırvatistan, vs).
- Proje Aralık 2001'de başladı.





Press enter in order to end the turn.

End turn



# Oyuna Başlarken Ülke Serimi



- İngiltere (Dini Özgürlük) : Avrupa'dan yeni elemanlar dini özgürlük için daha hızlı göç ediyorlar.
- Hollanda (Ticaret) : Avrupa'da piyasa satış fiyatları daha yavaş düşüyor.
- Fransa (İşbirliği) : Kızılderililerin tepesi daha yavaş atıyor.
- İspanya (Fetih) : Kızılderililerle savaşırken daha başarılı oluyorsunuz.

# Zorluk (Bedevilik) Düzeyi (1-4)



- Düzey arttıkça, oyunun şartları zorlaşıyor.
- Koloni yönetimi daha zor
  - Kral daha fazla koloniye müdahale ediyor (vergi arttırma, savaş ilanı, vs)
  - Kızılderililer daha fazla sorun çıkarmaya meyilli
  - Kızılderililere tehditler daha az söküyor
  - Kayıp şehir söylentilerini keşfederken başınıza daha çok kötü şey geliyor
  - ...



# Arazi Tipleri



- Ova (Plains) : Tahıl üretimi
- Otlak (Grassland) : Tütün ya da tahıl üretimi
- Yayla (Praire) : Pamuk ya da tahıl üretimi
- Çayır (Savannah) : Şeker ya da tahıl üretimi
- Yağmur Ormanı : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse bataklık olur
- Broadleaf Ormanı : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse yayla olur
- Karışık Orman : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse ova olur
- Çam Ormanı : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse otlak olur
- Tropik Orman : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse çayır olur



# Arazi Tipleri



- Kuzey Ormanı : Kereste, kürk üretimi -- temizlenirse tundura olur
- Çalılık : Az kereste, kürk üretimi -- temizlenirse çöl olur
- Bataklik : Az şeker, tütün, maden üretimi
- Tepe : Maden üretimi
- Dağ : Maden üretimi
- Çöl : Az tahıl, keten ve maden üretimi
- Tundura : Az tahıl, maden üretimi
- Buzul : Hiçbir şey yetişmez
- Su : Balık tutmak

# Uygun Bir Yerleşim Yeri Seçmek



- Bir koloni çevresindeki her yöne 1'er karelik bir alanı kaplar, toplam 9 kareden oluşur.
- Yiyecek şart! 3 yiyecek üretim alanı ideal.
- Yakında bir orman olmazsa, taşıma kereste ile bina inşa etmeniz gerekir.
- Tematik koloniler kurmaya çalışın. Tütün alanları ile çevrili bir yere, bir puro fabrikası kurabilirsiniz :)
- "Bonus" alanların üzerine atlayın.





# Binalar



- Matbaa -> Gazete
- Liman
- Nalbur -> Demir fabrikası
- Tütüncü dükkanı -> Puro fabrikası
- Tekstil atölyesi -> Tekstil fabrikası
- Damıtma tesisi -> İçki fabrikası
- Kürkçü dükkanı -> Kürk fabrikası
- Okul -> Kolej -> Üniversite



# Binalar



- Gümrük
- Cephanelik -> Cephane deposu -> Tophane
- Ahır
- Depo -> Ek depo
- Kilise -> Katedral
- Çit -> Kale -> Büyük Kale
- Gemi Tamirhanesi -> Tersane
- Marangoz Atölyesi



Raki

## Surrounding Area



+34 -2 +80 +99

SoL: 100% (17), Tory: 0% (0)

## In port



## Cargo on Wagon Train (2 left)



## Goods



Unload

Warehouse

Rename

Close

## Buildings

Town Hall



80

Lumber mill



22

Iron works



75

Tobacconist's house

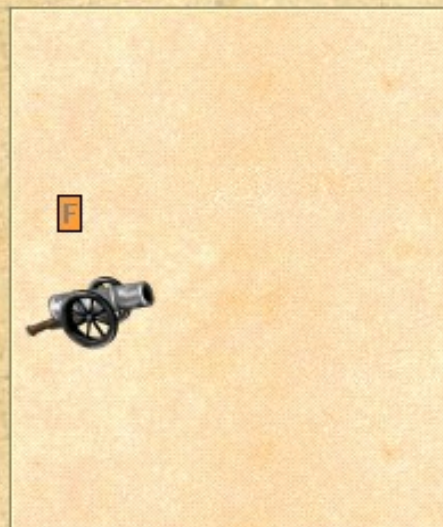
Armory (52 hammers)

T 0+22/52 (3 turns)

Buy building

A 120+75/0

## Outside Colony





# Her şeyin başı eğitim!



- Suçlu -> Uşak -> Vasıfsız İşçi -> Uzman İşçi
- Bir uzman işçiyi öğretmen yaparak mesleğini bir vasıfsız işçiyi konusunda uzman birisine dönüştürmesini sağlayabilirsiniz.
- Her kızılderili köyünün bir uzmanlık alanı olur. Sizden bir kişiye seve seve mesleklerinin inceliklerini öğretirler.
- Tütün, pamuk, şeker tarımı ve kürk avcılığı sadece kızılderililerden öğrenilebilir.

# Gemiler



- Hem taşımacılık, hem askeri amaçlı kullanılırlar.
- Korsan gemiler ile, başka ülkelere savaş açmadan onların gemilerini batırabilir ve mallarına el koyabilirsiniz.



### Sailing to Bilinmeyen Ülke



### Sailing to Europe



Recruit

Purchase

Train

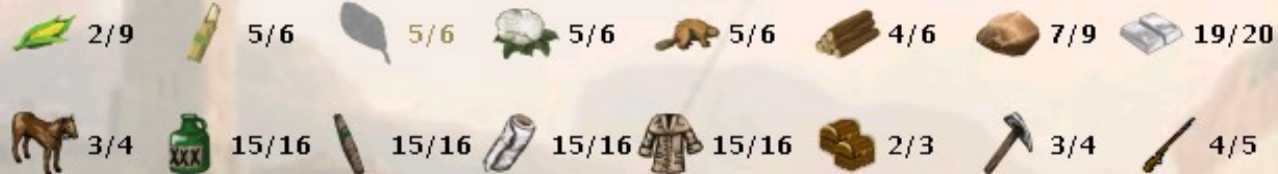
Unload

### In port

### Docks



### Cargo



Close

# Yeni Dnyayı Kesit



- İzçiler ve gemilerle yeni dünyanın bir haritasını çıkarabilirsiniz.
- İzçilerinizle tanıştığınız birçok yeni kızılderili köyü, sizinle dost olmak için değerli incik boncuklar verecektir. Hangi meslekte uzman olduklarını da bu şekilde öğrenirsiniz.
- Gezilerinizde karşılaştığınız "Kayıp Şehir Söylentileri"ni araştırdığınızda hazineler bulabilirsiniz ya da başınıza kötü bir şeyler gelebilir.



# Diğer Avrupalılarla Etkileşim



- Sizin dışınızda 3 ülke daha yeni dünyada kolonileşmeye çalışıyor.
- Çok kişi oynandığında, diğer oyuncular diğer Avrupa ülkelerini oynuyor olurlar.
- Onlar gelip sizi bulabileceği gibi, siz de keşiflerinizde karşılaşabilirsiniz.
- Yollarına çıkarsanız (bazen çıkmasanız da) size savaş açmaktan çekinmezler.
- Siz de yılanların başını küçükken ezmek isteyebilirsiniz.

# Kurucular (Founding Fathers)



- Kolonilerde ulus bilinci oturtma alıřmaları sonucu ortaya ıkarlar.
- Oyuncu "bağımsızlık anları" ürettike, yeni kurucular meclise katılırlar.
- Her bir kurucu üye, müstakbel ulusa kendine has yeni özellikler katar.
- Biri korsan gemilerin gücünü arttırırken, diğeri fabrikaların inşa edilmesine olanak tanıyabilir.
- Hangi kurucunun meclise katılması için kolonilerin alıřacağı için 30'a yakın kurucudan rastgele 4 tanesi seenek oyuncuya sunulur, oyuncu aralarından birini seer.



# Bir Ulusun Dogusu



- İlk bařta tm vatandařlarınız kralı destekliyor olacaklar.
- Siz devlet adamlarınızla "bağımsızlık anları" rettike, bağımsız bir lkeyi destekler hale gelecekler.
- Tm nfusunuzun %50'sinden fazlası bağımsızlığı destekler hale geldiğinde, bağımsızlığınızı ilan edebilirsiniz.
- Kral bundan memnun olmayacak ve zerinize kraliyet donanmasını salacak ve bağımsızlık savařı bařlayacak.
- Bağımsızlık savařı bařladıktan sonra artık eski lkenizle ticaret yapamayacak, oradan eleman getiremeyeceksiniz.
- Yeterli sayıda "bağımsızlık anı" rettiğinizde, kralın Avrupalı dřmanları sizi bu savařınızda destekleyebilirler.

# Geliştirme Süreci



- FreeCol C/C++ projesi olarak başladı.
- XML kullanarak C/C++ sunucusu ile haberleşen bir Java istemcisi yazıldı.
- Sunucu Java'ya taşındı
- Kod bugünkü halini alacak şekilde yeniden yapılandırıldı.



# Yol Haritası ve Eksikler



- FreeCol'un özellik olarak orjinal oyundan iki eksiği var : Pazarlık ve ticaret yolları
- FreeCol'un çok daha güzel grafikleri, sinir bozucu hatalardan arınmış olması, ağ ve internet üzerinden birden fazla oyuncunun beraber oynayabilmesi, dil desteği, hızla geliştirilmesi gibi artıları var.
- 1.0 sürümüne kadar oynanış olarak Colonization'a sadık kalınarak geliştirilecek (hedef Temmuz 2008).
- FreeCol 2, Colonization'ın daha da ileriye götürülerek kullanıcıların bir Colonization 2 olsaydı nasıl olurdu hayallerine doğru yelken açacak.

FreeCol neden Türkçe de olmasın?  
:)



# Oyun Hakkında Çok Daha Fazla Bilgi



- [www.freecol.org](http://www.freecol.org)
- 47 sayfalık FreeCol Kullanıcı Kılavuzu
- Oyun içi menüde yer alan Colopedia ansiklopedisi

# FreeCol'u nasıl kurabilirim?



- Pardus için,

pisit freecol

- Gentoo için,

emerge freecol

- Slackware için,

[http://www.linuxpackages.net/pkg\\_details.php?id=10980](http://www.linuxpackages.net/pkg_details.php?id=10980)

- Diğerleri,

[www.freecol.org](http://www.freecol.org) -- oyunun kendi kurulum aracı var



An intricate, symmetrical decorative frame in a classical or Baroque style. It features elaborate scrollwork, acanthus leaves, and floral motifs. The frame is composed of two main horizontal and two main vertical sections, each with a central medallion-like element. The corners are filled with dense, swirling foliage and floral designs. The entire frame is rendered in a detailed, engraved style with fine lines and cross-hatching for shading.

**Secular**

An ornate, symmetrical decorative border in a dark brown or black ink. It features intricate scrollwork, floral motifs, and leaf-like patterns that frame the central text. The design is reminiscent of 18th or 19th-century book ornamentation.

Stian Grenborgen'e

Tesekkurler