

Xonotic

Emre Guntekin

Mayıs, 2013

# İçindekiler

1	Giriş . . . . .	2
2	Multiplayer . . . . .	4
3	Ayarlar . . . . .	6
4	Kaynak . . . . .	10

# 1 Giriş

Şimdiye kadar yazmış olduğum oyun tanıtım yazılarıma baktığım zaman, aslında Steam'in gelmesinin etkisinin de büyük olmasıyla, sürekli ticari oyunlardan gitmişiz. Özgür yazılım tarafındaki oyunları biraz es geçmişiz. O yüzden bu sayıda özgür bir oyun olan Xonotic'i tanıtmak istedim.

Öncelikle belirteyim ki Xonotic asi bir oyun. :-) 2002 senesinde geliştirilmeye başlanan ve bir Quake modifikasyonu olan Nexuiz'in özgür bir çatallaması olarak ilk alfa ve kaynak kodlarının GitHub üzerinde yayımlanmasıyla 2010 senesinde kendini gösterdi. Nexuiz ismi, Mart 2010'da Illfonic tarafından alındı ve Xbox360 ve PS3 sürümü çalışmaları başlandı. Temmuz 2010'da ise, CryEngine3 motoru, Illfonic Nexuiz için lisanslandı. Bu da, Nexuiz'in konsol sürümlerinin, DarkPlaces yerine CryEngine3 motorunu kullanması anlamına geliyordu. Illfonic'in bu hareketinden rahatsız olan topluluk üyeleri ise, Nexuiz'in çatallaştırılmasıyla yeni bir proje başlattılar: Xonotic. Illfonic, Nexuiz'in PC platformunda bir değişiklik yapmayacağını, kapalı kod ve ticari lisansın sadece konsol tarafı için geçerli olacağını belirtti ve şimdilik sözünü tutuyor. Ancak ticari lisans söz konusu olduğu zaman, firmaların söyledikleri ile yaptıklarının tutmaması, görülmemiş şey değil. Nexuiz'in orijinal sayfası, artık ticari lisansa sahip olan Nexuiz'e gidiyor ve AlienTrap tarafından yapılan Nexuiz ise Nexuiz Classic olarak geçiyor.

İşte Xonotic, tüm bu olanlar karşısında Nexuiz'i korumak isteyen ve kendilerine sonradan "Team Xonotic" diyen bir grup topluluk üyesi gönüllü geliştirici tarafından Nexuiz'in klonlanması ile oluşturuldu.

Tarih dersini bırakıp oyunumuza dönelim. Yukarıdan anlayacağınız üzere Xonotic, Nexuiz'in tam bir kopyası. GNU/GPL2.0 ile lisanslı olan Xonotic, sürate dayalı bir FPS oyunu.\

## Minimum sistem gereksinimleri:

- AMD Athlon ya da Pentium 4 serisi 2 Ghz işlemci
- 1 GB Ram
- Nvidia 6200 ya da Radeon HD sınıfı OpenGL2.0 destekli ekran kartı
- 1,5 GB sabit disk alanı
- Linux kernel 2.6

Oyunu sitesinden <sup>1</sup> indirebileceğiniz gibi, Desura üzerinden de indirmeniz mümkün. Oyun, mevcut anda Ubuntu depolarında bulunmuyor. Oyunu sitesinden indirdiğinizde, tüm platformlar için olan bir .zip paketi indireceksiniz. Tüm yapmanız gereken, zip paketini bir dizine çıkarmak ve sisteminize uygun olan başlatıcı dosyasını çalıştırmak. Zip dosyası içinde görebileceğiniz gibi 32 ve 64 bit çalıştırılabilir dosyaları da kendi aralarında SDL ve GLX olarak ikiye ayrılıyor. GLX, OpenGL kullanırken, SDL libsdl kullanıyor. İkisi arasında gözle görülür bir fark yok. Donanımınız güçlüyse, hangisini açtığınız pek fark etmeyecektir.

Oyunun ana menüsü oldukça ilginç. Seçenekler, en son kaldığınız yerde, eş zamanlı olarak önizleme olanağı sunuyor. Oldukça ilginç düşünülmüş. Ana menü oldukça açık. Xonotic, deathmatch temalı bir çok oyunculu FPS oyunu da olsa, bir tek oyunculu mod koymuşlar. Tek oyunculu mod aslında bir çeşit eğitim bölümü diyebiliriz. Burada oyun tipleri için tasarlanmış olan haritalarda botlarla oynuyorsunuz. Çok oyunculu kısma geçmeden iyice pratik yapmak ve oyun tiplerini tanımak için ideal bir yer. Bir dizi haritadan oluşan bölümlerin hepsinde, belirlenen bir sayıya ulaşmanız gerekiyor. Eğer bu sayıya siz değil de botlardan biri ulaşırsa, haritayı kaybediyorsunuz. Bir sonraki haritaya geçmek için kazanmak zorundasınız. Tek kişilik modda, oyuna müdahale şansınız yok. Bot sayısı, harita gibi unsurların hepsi önceden belirlenmiş. Siz sadece 3 zorluk seviyesinden birini (kolay – orta – zor) seçebiliyorsunuz.

<sup>1</sup><http://www.xonotic.org/>



Şekil 1:

## 2 Multiplayer

Oyunun asıl eğlencesi çok oyunculu bölümü. Burası çok oyunculu modlara girebileceğimiz sekmelerden oluşuyor.

İlk sekmemiz olan "Servers", İnternet üzerindeki çok oyunculu sunuculara bağlanıp buradaki oyunlara girmemizi sağlıyor. Buradan girmek istediğiniz sunucuyu seçerek, "Join!" tuşu ile oyuna dahil oluyorsunuz.

"Create" sekmesi ise bir sunucu oluşturmamızı sağlıyor. Buradan bir sunucu oluşturduğumuz zaman, oyuna biz ve koyduğumuz botlar dahil olmak üzere 32 oyuncu oynayabiliyoruz. Botların yapay zekâ zorluk derecelerini de ayarlayabiliyoruz ve işin iyi yanı, oyununuza gerçek oyuncular girdikçe botlar çıkıyor. Buraya girdiğiniz zaman, en üstte, Xonotic'in zengin oyun tiplerinden birini seçiyoruz. Bunlar:

**Arena:** Enteresan bir mod. Oyuncular iki takım hâlinde savaşıyorlar. Ancak arenaya benzer bir haritada, aynı silahlarla, her takımdan birer kişi savaşıyor. Diğerleri sırasını bekliyorlar ve ölen kişinin yerini, sıradaki takım arkadaşı alıyor. Takımlardan tükenen, oyunu kaybeder.

**Assault:** Bu da bir takım modu. Oyundaki iki takımdan biri, haritada verilmiş görevleri yapmaya çalışırken, diğer takım onu durdurmaya çalışıyor. Takımlardan görevi üstlenen, görevi başarırsa oyunu kazanıyor. Diğer takım ise görevi bitirmeden, karşı takımı yok edebilirse oyunu kazanıyor. Sonraki elde ise, takımların rolleri değişiyor.

**Capture The Flag:** Tipik bayrağı yakala oyunu. Her iki takımın birer üssü ve bu üslerinde bulunan birer bayrakları var. Puan almak için, rakip takımın bayrağını alıp kendi üssünüzde bulunan bayrağınızın yanına getirmeniz gerekiyor. Ancak bu şekilde puan alabiliyorsunuz. Düşman oyuncuları vurmak ya da kendi bayrağınız üssünüzde değilken düşman bayrağını getirmek, puan kazandırmıyor.

**Clan Arena:** Bu mod, LMS (Last Man Standing) modunun takım hâlinde oynananı. İki takım oyuncuları, tüm silahlar ve 9 can (kediler mübarek :) ile dirilirlir. Canlarının tümünü kaybeden oyuncu ölür ve bir daha dirilemez. Tamamen yok olan takım oyunu kaybeder.

**Deathmatch:** Oyunun asıl modu. Herkes tektir. Lazer ve pompalı tüfek ile oyuna başlarsınız. Diğer silah ve güçlendirmeler harita üzerindedir. Oyunun sunucusuna göre, belirlenen sayıya ilk ulaşan ya da belirlenen sürede en fazla puan alan, oyunu kazanır.

**Domination:** Takım modudur. Takımlar, haritadaki belli noktaları ele geçirip oyun süresi boyunca korumaya çalışırlar. Bu noktalara değen bir oyuncu, burayı kendi takımına bağlamış olur. Süre dolduğunda, elinde fazla nokta olan takım kazanır.

**Freeze Tag:** Bu da acayip bir mod. Team Deathmatch (TDM) moduna benziyor ama burada düşman oyuncularını öldürmek yerine onları donduruyorsunuz. Yani ateş ettiğiniz zaman, oyuncunun yaşam gücü bitince, oyuncu donuyor. Donmuş oyuncuyu çözmek içinse, takım arkadaşlarının birinin yanına gidip donuk oyuncunun yanında bir süre beklemesi gerekiyor. Karşı takımın tamamını dondurabilen oyunu kazanıyor.

**Keepaway:** Abuk sabuk bir mod. Deathmatch moduna benziyor ancak, puan alabilmeniz için, haritada rastgele bir yerde belirmiş bir topu almış olmanız gerekiyor. Bu top, sizde olduğu sürece vurduğunuz düşman oyuncularından puan alabiliyorsunuz.

**Key Hunt:** Bu da bir takım modu. Puan almak için, oyundaki 3 anahtarın bir araya getirilmesi gerekiyor. Anahtarların ve anahtar taşıyan oyuncuların, haritada yerleri işaretleniyor. Takımlar bir yandan, diğer anahtarları ele geçirmeye çalışırken, öbür yandan anahtar taşıyan oyuncularını korumaya çalışıyorlar. Anahtarların tümü, bir takımın oyuncularında olduğu zaman, haritanın belli bir noktasında bir araya gelmeleri, takıma puan kazandırıyor. Her üç anahtarı da o noktaya tek oyuncu getirirse, takım fazladan puan alıyor.

**Last Man Standing:** Clan Arena modunun herkesin tek olduğu tipi. Kediler,.. aman pardon oyuncular, hiçbir nesne olmayan haritada, tüm silahlar ve 9 can ile başlarlar. Vurulduğunuzda bir canınız gider. Tüm haklarınızı kaybeden oyuncu ölür ve sonraki ele kadar dirilemez. En sona kalan, oyunu kazanır.

**Nexball:** Oyundaki en saçma mod. İş gücü bırakıp haydi futbol oynamaya. Her iki takımın birer kalesi ve bir top var. Topu alıp karşı kaleye gol atmaya çalışıyorsunuz. Süre sonunda en fazla gol atan kazanıyor. Fark? Hakem yok ve baktınız topu rakip oyuncudan alamıyorsunuz, basın mermiyi. Ölen oyuncu, haritanın – pardon- sahanın rastgele bir yerinde

yeniden diriliyor. Kim bunun iyi bir fikir olduğunu düşünür ki?

- Onslaught: Bu da bir takım modu. Her takımın bir ana jeneratörü var. Amaç karşı takımını yok etmek. Ama bunu yapabilmek için, haritadaki diğer küçük jeneratörleri yok etmeniz gerekiyor. Bunu da bir jeneratörden, o jeneratörün beslediği diğer jeneratöre giderek yapabiliyorsunuz. Yani rastgele jeneratörlere giderseniz, onları yok edemiyorsunuz. Tüm küçük jeneratörleri yok ettikten sonra, düşmanın ana jeneratörünü yok edebilirsiniz.

**Race:** Buyrun gereksiz bir mod daha. Belli bir parkuru, en kısa sürede tamamlayan oyuncu, oyunu kazanıyor. Oyuncular, bir yandan da birbirlerini de vurmaya çalışıyorlar elbette. Parkurlarda, kontrol noktaları var. Ölürseniz, en son geçtiğiniz kontrol noktasında diriliyorsunuz. Roket zıplama (rocket jump) ve tavşan (bunny) gibi hareket hilelerini iyi kullanmak gerekiyor. Eh, en azından Nexball kadar abuk değil.

**Race CTS:** Race modunun değiştirilmiş hali. Race gibi, tur atmalı pist yerine düz bir pistte yarışyorsunuz ve Race'den farklı olarak, diğer oyuncuları vuramıyorsunuz. En kısa sürede bitişe varan oyunu kazanıyor.

**Runematch:** Bir çeşit DM modu. Haritadaki standart nesnelerin yanında, 5 adet logo bulunuyor. Eğer sayı kazanmak istiyorsanız, bu logolardan birini taşımak zorundasınız. Ancak logonuz olursa sayı alabiliyorsunuz. Keepaway modu varken bunu niye koymuşlar (ya da bu varken Keepaway modunu niye koymuşlar), hiç anlamadım.

**Team Deathmatch:** Klasik ve güzel mod. Deathmatch modunun takım hâlinde olanı. Her iki takım oyuncuları, diğer takımın oyuncularının tümünü öldürmeye çalışır. Ölen oyuncular, el bitene kadar dirilemezler.

Daha saçma modlar da görmüştüm aslında ama, ciddi olmak gerekirse, bu modların hepsini oynayan olur mu acaba? Bu modlardan birini seçtikten sonra, en soldaki listeden haritayı seçebilirsiniz. Moda göre haritalar değişiyor. Yani her modu, her haritada oynayamıyorsunuz.

Tüm bu ayarları yaptıktan sonra "Start Multiplayer" ile sunucumuzu başlatıyoruz.

"Demos" kısmı, kaydetmiş olduğunuz oyunları görüp, tekrar izleyebileceğiniz kısım. "Player Setup" ise, rumuz, oyuncu karakteriniz, silah ve HUD denilen ekranda görünmesini istediğiniz b ilgilendirme verilerini ayarlamanızı sağlıyor. Buradan silahlarınız ile ilgili oldukça detaylı ayarlar da yapabiliyorsunuz.

### 3 Ayarlar



Şekil 2:

Oyunun ayarlarının yapıldığı bölüm. "Input" bölümü klavye tuşlarının ve fare ve (varsa) joypad ayarlarının yapıldığı yerdir. "Video" Ekran çözünürlüğü ve görünüm ayarlarının yapıldığı kısımdır. "Effects" kısmında ise DarkPlaces motorunun sunduğu tüm ışıklandırma, partikül ve gölgeleme efektlerini açıp kapatabilirsiniz. "Audio" sekmesi ise, ses efektlerinin şiddetini ayarlamayı sağlar. "User" kısmından oyunun ana menü temasını ve dilini değiştirebiliriz. "Misc" kısmı ise ağ ayarlarının bulunduğu kısım. Bağlantı hızı, paket boyutu gibi ayarlara buradan ulaşabiliriz.

Eğer ayarlar kısmından HUD ayarları ile oynamazsanız, oyun ekranımız varsayılan olarak bu şekilde görünecektir. Sol üst köşede, içinde bulunduğumuz bölümün bir mini haritasını görebiliriz. Burada eğer bir takım oyunu oynuyorsanız, takım arkadaşlarınızı da görebilirsiniz. Yine Runematch, Key Hunt ve Nexball tipi oyunlarda, logoları, anahtarları ve topu da bu haritada görebilirsiniz. Sağ üstte ise küçük bir zaman sayacı ve mini bir skor tablosu var. Takım oyunlarında ise, burada takımlar yazar. Ortada ise durum barımız var. Sol taraf sağlığımızı, sağ taraf ise zırh puanımızı gösteriyor. Haritadaki sağlık ve zırh nesnelerini alarak, bunları artırabiliriz. Ancak zırh ve sağlık yavaş yavaş kendisini 100 puana getirir. Sağlık, eğer 100'ün altında ise, yavaş yavaş yükselmeye başlar (elbette isabet almadığınız müddetçe). Zırh ise, düşürülürse, değişmez. Sağlık ve zırh nesneleri ile 100'ün üzerine çıkabilirsiniz. Ancak bu sefer de azalmaya başlayacaklardır. Durum barımızın en altında ise cephane sayımız görüyoruz. Silahların kullandığı 4 tip cephane çeşidi var: Kurşun, fişek, enerji ve roket. Bunlardan seçili olan, o an elimizde olan silahın kullandığı cephane türünü gösterir. Sniper Rifle ve Machine Gun dışındaki silahların şarjör değiştirme gibi bir olayı yok. Kullandığı tip cephane sıfırlanana kadar, durmaksızın ateş edebilirsiniz. Cephaneleri ise haritadan topluyoruz. Silahlarımız ise:

**Laser:** Dirilme silahımız. Cephanesi sınırsız olan tek silah. Etkisi düşük bir silahtır. Ancak hareket hileleri için kullanabilirsiniz. Zıplayıp yere ateş ettiğinizde, patlama sizi, normalde zıplamayacağınız yüksekliklere çıkarır. Bir miktar sağlık puanı kaybı karşılığında tabii.

**Shotgun:** Pompalı tüfek. Bu da dirildiğimizde elimizde olur. Fişek tipi cephane kullanır. Normal atışta tek atan Shotgun, ikincil atış modunda ise bir çeşit sopa görevi görür. Dibinizdeki düşmana sıkı bir vuruş yaparsınız. Yakın mesafede etkili olan Shotgun, uzun mesafede de bir o kadar zayıftır.



Şekil 3:



**Machine Gun:** Kurşun tipi cephane kullanan bu silah, yakın ve orta menzilde etkili bir silahtır. Oldukça seri ateş eden MG, ikincil atış modunda ise uzun mesafede daha etkili ama daha yavaş atış yapan bir çeşit burst (üçlü atış) şeklinde ateş eder. Bu silahın şarjörü vardır. Nişangâhınızın çevresindeki daire, şarjörü gösterir. Ateş ettikçe bu daire silinmeye başlar.

**Mortar:** Bombaatar. Birincil atış modunda attığınız bomba, düşmana ya da bir duvara çarptığı zaman patlar. İkincil atış modunda ise, attığınız bomba duvarlardan seker, bir düşmana çarpınca patlar. Eğer düşmana çarpmazsa, durduktan 2 saniye sonra patlar. Roket tipi cephane kullanır. Nişan alması biraz zor bir silah. Ayrıca yakındaki düşmana bomba atarsanız, aynı anda sizi de vurur.

**Elektro:** Oldukça güçlü bir silah. Ancak bir o kadar da yavaş. Attığı tek bir plasma ışını, bir roket gibi patlayarak çevresindeki herkese hasar veriyor. İkincil atışında ise, Mortar gibi, küçük bir plasma topçuğu atıyor. Bu top, düşmana çarpınca patlıyor. Ayrıca bu top bombasını, ateş edip vurursanız, (mesafeye göre değişmekle birlikte) azami 130 hasar puanı veren bir patlama yaratırsınız. Enerji tipi cephane kullanır.

**Crylink:** Biraz acayip bir silah. Enerji tipi cephane kullanan silah, çarptığında dağılıp da şarapnel etkisi yapan ve duvarlardan seken bir plasma topu atıyor. İkincil atış modunda ise seri hâlde plasma topları atıyor. Yakındaki herhangi birini takip eden bu toplar, herhangi bir oyuncuya (siz dahil) çarpınca patlıyorlar. Bu silah tarafından vurulursanız, hareketleriniz de yavaşlıyor. Ama dikkat edin attığınız plasma topları sekip sizi de vurabilir.

**Nex:** Eğer iyi bir nişancıysanız, oyundaki en etkili olacağınız silah Nex'tir. Enerji tipi cephane kullanan bu silah, bir keskin nişancı tüfeği. Oldukça güçlü bir yoğun lazeri, oldukça uzun mesafeye gönderir. Bu silah, otomatik olarak kendini şarj eder. Tam şarjda 90 yaşam puanı götüren bir vuruş yaparsınız. Ne kadar az şarjla ateş ederseniz, götürdüğünüz güç o kadar az olur. İkincil atış modu ise, nişan dürbünü açar.

**Hagar:** Yok Final Fight'taki Hagar değil bu. :-) Makineli tüfeğin, mermi yerine küçük roketçikler atan bir silah. Roket tipi cephane kullanır. İkincil atış modunda ise şarj edip 4 roket birden atar.

**Rocket Launcher:** Roketatarımız. Roket tipi cephane kullanan roketatar, birincil atış modunda hedefe yönelen bir roket atar. Ancak birincil atış tuşuna basılı tutup da sialhı döndürdüğünüzde, roketin de silahı çevirdiğiniz yöne yöneldiğini göreceksiniz. İkincil atış tuşu ise havada uçan roketlerini patlatır.

**MinstaNex:** Oyunun en güçlü silahı. Nex gibi, ancak çok daha güçlü. Tek isabet, zırh ve sağlık fark etmeksizin düşmanı öldürüyor. İkincil atış modu ise, lazer atışı. Enerji tipi cephane kullanıyor.

**Sniper Rifle:** Nex'in kurşun tipi cephane atanı. Ancak bunda şarj olayı yok. Bu silahın şarjörü var. Nişangâhınızın çevresindeki daire, şarjörü gösterir. Ateş ettikçe bu daire silinmeye başlar. İkincil atış modu, Nex gibi dürbünü açar.

**Port-O-Launch:** Valve'in Portal oyununu oynadınız mı? Tamam oradaki geçit açıcı zimbirtı bu işte. Enerji tipi cephane harcayan alet (bu bir silah değil), birincil atış modunda giriş gecidi (mavi), ikincil atış modunda ise çıkış gecidi (kırmızı) açıyor. Giriş geçidinden geçtiğinizde, çıkış geçidinden çıkıyorsunuz.

**HLAC:** Enerji tipi cephane kullanan HLAC, patlayan küçük lazer partikülleri atar. Birincil modda Machine Gun gibi ateş eden HLAC, ikincil atış modunda ise Shotgun gibi ateş eder. Yalnız partiküller, dibinizde patlarsa, siz de nasiplenirsiniz.

**TAG Seeker:** Roket tipi cephane harcayan bu silah, uzun tartışmalar ve bir anket sonucu oyuna kondu. Gerçekten dengelessiz bir silah. Oturduğunuz yerden havaya roketleri sallayın, onlar da buldukları düşmanın peşine takılırlar. İkincil atış modu ise Shotgun gibi ateş ediyor.

**Mine Layer:** Roket tipi cephane kullanan bu silah, yere ya da duvarlara yapışan mayınlar atıyor. Gerçi tavana da yapışıyorlar ama tavandan yürüyen oyuncu göremedim ben oyunda. :-) Bu mayınlar, düşman oyuncu yaklaştığı zaman patlıyorlar. İkincil atış tuşu ise, döşediğiniz tüm mayınları ayna anda patlatıyor.

**Fireball:** Fireball da Lazer gibi cephanesi sınırsız bir silahtır. Birincil atış modunda, duvarlardan sekerek giden ve düştüğü yerde yanan bir ateş topu atar. Ateş topuna vurulur ya da düştüğü yerde değerseniz alev lip yanmaya başlarsınız ve sönene kadar sağlık kaybedersiniz. İkincil atış modu ise, kısa bir şarjdan sonra, oldukça güçlü bir ateş topu atar. Bu top, çarptığı zaman muazzam bir patlama ile etrafa hasar verir. Patlamadan sağ kurtulabilen olursa da, yanmaya başlar.

**Grapling Hook:** Yakalama kancası. Port-O-Launch gibi bu da bir silah değil. Birincil atış tuşunda duvarlara, tavana kısaca her tarafa tutunabilen bir kanca atıp sizi kancaya doğru, ateş tuşuna basılı tuttuğça çekiyor. Oraya buraya çıkmak ya

da Tarzan gibi sallanmak için ideal. İkincil atış tuşu ise, havada asılı olduğunuzda, fişek tipi cephane harcayarak, yere bir ışık bombası atmanızı sağlıyor. Bu bomba diğer oyunculara, geçici körlüğe sebep oluyor.



Şekil 4:

Oldukça fazla silah seçeneğimiz var. Oyun, sürekli hareket et ve zipla tarzı bir oyun. Bunny zıplama, roket zıplaması gibi hareket hilelerini de bol bol kullanacağınız bir oyun. Xonotic, Quake1 tabanlı DarkPlaces motorunu kullanıyor. Bu da Xonotic'in ışık hüzmeye efekti, eşzamanlı mekân ve dinamik ışıklandırma, gölgeleme, OpenGL 2.0 desteği, MD3 model desteği ve dinamik geniş alan ışıklandırma oluşturma gibi özelliklere sahip olduğu anlamına geliyor. DarkPlaces, gerçekten güzel iş çıkarmış. Oyunun grafik ve seslerinde herhangi bir hata ile karşılaşmadım. Oynanışa ise diyecek yok. Hız ve hareket hiç eksik olmuyor. Oyunda yapacağınız, kaçma kovalama ateş etmek. Durursanız hemen ölürsünüz. Oyun, 32 oyuncuya kadar çok oyunculu desteğe sahip. GNU/Linux platformu, bu tip oyunlar konusunda gerçekten zengin ve ticari oyunlarla karşılaşılabilecek özgür oyunlara sahip. Xonotic, gerek kalitesi olsun, gerekse de Nexuiz'in ticari lisanslanmasına tepki olarak çıkması bakımından olsun, topluluğun gücünü kanıtlayan bir oyun.

## 4 Kaynak