

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

QuakeWorld wydany 17 grudnia 1996 r. przez id Software to gra z gatunku First-Person shooter nastawiona na rozgrywkę sieciową. W 1999 r. id Software uwolniło kod QuakeWorld, dzięki czemu możliwe było przeportowanie gry na wiele systemów oraz ciągłe jej ulepszanie. Grze towarzyszy niesamowita atmosfera oraz dynamiczna akcja, dodatkowo środowisko graczy przypomina nieco nasze amigowe podwórko. Istotną rolę pełni odpowiednia taktyka, utrzymywanie mapy, bunny-hopping, rocket-jumping oraz oczywiście celność, do tego wszystkiego dochodzą liczne mniejsze lub większe triki, które mogą przechylić szalę zwycięstwa.

Aby zagrać wystarczy wyposażyć się w klienta QW oraz pak0.pak z sharewarowej wersji Quake. Po dograniu pak1.pak z pełnej wersji Quake dostajemy podstawowe mapy (DM2, DM3, DM4, DM6). Wraz z E1DM2, w zależności od trybu gry mapy tworzą tzw. TB3 (The Big 3), czyli zestaw najczęściej granych map na meczach ligowych czy turniejach. Dodatkowo, czasami do tego zestawu dochodzą tzw. mapy Kenya, czyli mapy, które nie zostały wydane z grą Quake. Np. Aerowalk, ZtnDM3.

Komputerowi przeciwnicy: Grunt - niegroźny, może poczęstować nas ze śrutówki, dwururki. Enforcer - ulepszona wersja Grunta z lepszą bronią. Rottweiler - niegroźny, zanim do nas dobiegnie z reguły zdążymy go "uśpić". Rotfish - występują w wodzie, niegroźne. Scrag - średnio groźny, charakteryzuje się przede wszystkim możliwością latania. Ogre - groźny, jedną ręką częstuje granatami, drugą może przyciąć piłą łańcuchową. Zombie - niegroźny, charakteryzuje się tym, że można się go pozbyć jedynie rozdrabniając go granatem lub rakieta, poczęstowany z innej broni odradza się. Knight - średnio groźny, posiada mocną broń i miecz. Deathknight - groźny, ulepszona wersja rycerza potrafiąca strzelać. Spawn - mała, groźna, potrafi się wpijać i zabierać energię. Fiend - bardzo groźny, szybki, gdy nas dopadnie szybko zabija. Shalrath - bardzo groźny, przypomina pająka i strzela. Shambler - bardzo groźny, duży i wolny, na bliskie kontakty drapie pazurami, na dalekie przysmaża spawarką. Chthon - boss, odporny na każdą standardową broń. Shub-Niggurath - boss, odporny na każdą standardową broń.

Dodatkowo możesz przetestować wiele pułapek, poplaskać się w lawie albo w żrącym kwasie.

Apteczki i broje

Przeżyć grę pomogą Ci liczne apteczki i broje: Mała Apteczka - + 15 energii. Uzupelnia max. do 100 pkt energii. Duża Apteczka - + 40 energii. Uzupelnia max. do 100 pkt energii. Mega apteczka (MH) - + 100 energii, przy zażyciu drugiej możemy uzyskać maksymalnie 250 pkt energii. Co sekundę tracimy jeden punkt takiej energii, aż do czasu gdy zostanie nam 100 (respawn po 20 sekundach od czasu, gdy gracz posiadający MH będzie miał 100 lub mniej energii). Zielona zbroja (GA) - 100 punktów pancerza. Żółta zbroja (YA) - 150 punktów pancerza. Czerwona zbroja (RA) - 200 punktów pancerza.

Respawnują się po 20 sekundach.

Należy pamiętać, że np. 80 punktów zbroi złotej zapewni lepszą ochronę niż 100 zielonej.

Bronie

Pokonywać przeciwników pomogą nam następujące bronie: Axe - mało przydatny, ostatnia deska ratunku w przypadku braku amunicji. Shotgun (SG) - posiadamy go od początku, dobry na dalekie odległości. Barreled shotgun (BS) - stosunkowo niezła broń, duży rozrzut na większe odległości. Nailgun (NG) - gorszy od dwururki, daje radę w kontaktach bezpośrednich. Super nailgun (SN) - ulepszona wersja. Grenade launcher (GL) - groźna broń. Rocket launcher (RL) - groźna broń. Lighting gun (LG) - groźna broń, użyta pod wodą razi wszystkich kąpiących oraz znajdujących się bezpośrednio nad wodą.

Przeciwnika można sfragować w platformówkowym stylu wskazując mu na głowę (z dużej wysokości na wroga z małym poziomem energii).

Amunicja pojawia się w grze po 30 sek. W meczach 4on4 broń pojawia się po 30sek. W trybie 1on1/2on2 broń nie znika po jej wzięciu, lecz dopóki nie zginiemy, nie możemy jej zabrać jeszcze raz.

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Power-Ups

Na swojej drodze spotkasz trochę bonusów działających czasowo: Pierścień - niewidzialność. (trwa 30 sek) (spawn co 5 min) Quad - zwiększona siła rażenia. (trwa 30 sek) (respawn po 60 sek) Pentagram - nieśmiertelność. (trwa 30 sek) (spawn co 5 min)

Używanie botów

W katalogu głównym tworzymy nowy katalog o nazwie fbca, gdzie kopiujemy plik qwprogs.dat. Uruchamiamy grę i wpisujemy w konsoli:

```
gamedir fbca
map &lt;mapname&gt; (np. ztndm3)
match
deathmatch 3
restart
timelimit 12
addbot
ready
Tryb Multiplayer
```

```
1on1 2on2 3on3 4on4 FFA CTF Coop Mid_air Instagib Race
```

```
Tryb Czas gry Dogrywka Powerupy 1on1
2on2
3on3
4on4 10 minut
10 minut
15 minut
20 minut 3 minuty
3 minuty
5 minut
5 minut Nie
Tak
Tak
Tak
```

Podstawowa taktyka

Pierwsza rzecz, jaka powinna zostać wykonana to wygodne zajęcie miejsca pracy, musimy mieć swobodę ruchu, oraz dobrze ustawioną klawiaturę oraz mysz. Trzeba zapoznać się z mapami, zapamiętać umiejscowienie zbroj, apteczek, broni, teleportów itp. pomoże to dobrać odpowiednią taktykę. Kontrola mapy to istotny punkt gry. Ważną rolę w grze odgrywa dźwięk, może ostrzec przed zagrożeniem (wyrzwał rakiety, granatu), poinformować o zbliżającym się przeciwniku (np. odgłosy skakania, kroki są niesłyszalne), przydatne są także dźwięki powstałe przy wychodzeniu/wchodzeniu do wody, teleportów, czy też odgłosy wind oraz innych urządzeń. Pierwsze co trzeba zrobić pojawiając się na mapie zależy od punktu spawnu, ważne jest szybkie zdobycie zbroi, broni, powerupów. Jeśli to się nie uda, warto przeczekać zły moment, schować się przed przeciwnikiem i przygotować atak, który umożliwi przejście ważnego punktu mapy. Podczas walki, nie warto stać w bezruchu, gdyż nieruchomy cel to łatwy cel. Wąskie przejścia mogą okazać się groźną pułapką. Trzymanie się blisko ścian również nie jest dobrym pomysłem, rakietą zamiast nas minąć trafi w ścianę porażając wybuchem. Przy ataku rakieta warto celować w nogi (czy nawet stopy) naszego wroga.

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Prawdopodobieństwo, że przeciwnik ucierpi wzrośnie, rakietą zamiast polecieć w dal trafi w ziemię co może porazić naszą ofiarę. Gdy wróg znajduje się wyżej od nas i strzał w nogi jest niemożliwy to strzelamy w ściany, bądź w sufit, gdy w pobliżu wroga takowych nie ma ratujemy się ucieczką. Zabity przeciwnik zostawia plecak z amunicją oraz bronią jaką miał w danym momencie w rękach. Porady do QuakeWorlda zmieściłyby się w niejednej książce, dlatego polecam zapoznać się z istniejącymi już poradnikami oraz oglądać dema (zapisy meczów) dobrych graczy.

Uwaga:

Część graczy regularnie ćwiczy od paru ładnych lat więc na nie zrażaj się do gry, gdy giniesz co kilka sekund, a zabicie kogoś graniczy z cudem. Podczas gry z pewnością natkniesz się na graczy stosujących "tricki" (np. bunny jumping, rocket jumping). Często różne tricki wykonywane są na przemian w celu bycia groźniejszym, szybszym itd. Wyrobienie umiejętności ich wykonywania wymaga wielogodzinnej praktyki.

Klienty QW

FodQuake

Kontynuacja rozwoju FuhQuake pod nową nazwą. Działa płynniej i lepiej od swojego poprzednika. Konfiguracja domyślna ustawiona przyjaźniej pod rozgrywkę. Sieć niezależna od generowanego obrazu co pozwala na używanie wartości FPS większych niż 77. Bardzo dobra przeglądarka serwerów.

Fore Thought Entertainment QuakeWorld

Nastawiony głównie na efektywność, jednak nadaje się również do normalnej gry. Oprócz wersji GL i SW znajdziemy także okrojona z bajerów wersję GL (minGL). W menu znajdziemy sporo opcji dot. grafiki, funkcjonalną przeglądarkę serwerów. Dynamiczne oświetlenie, efekt pływającej lawy, czy krew wsiąkająca w ziemię, wygląda bardzo ładnie. Aby w pełni cieszyć się wodotryskami należy mieć mocny sprzęt.

FuhQuake

Jest wysoko konfigurowalny dzięki czemu można przystosować go do własnych upodobań, zarówno pod względem graficznym, jak i zachowania. Obecnie już nie rozwijany.

QWCL

Pierwszy klient stworzony jeszcze przez id Software. Obecnie już nie rozwijany.

BlitzQuake (GLQWCL)

Funkcjonalnością niewiele różni się od QWCL. Pod AmigaOS 3.x nie działa z kartami z układem Permedia2 (BlizzardVision PPC, CyberVision PPC). Obecnie już nie rozwijany.

Mały przewodnik ustawień QuakeWorld

Uruchomienie

Podczas startowania wczytywany jest config.cfg oraz autoexec.cfg z aktualnego gamedir, czyli domyślnie qw. Gdy plik nie zostanie wczytany szukany jest w katalogu nazwa_klienta a następnie id1.

Trochę opcji CLI, o których powinieneś wiedzieć:

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

- width - szerokość
- height - wysokość
- depth - głębia kolorów
- gamma - gamma
- +cfg_load twoj_konfig.cfg - ładuje twoją konfigurację (z katalogu configs)
- +exec twoj_skrypt.txt - uruchamia podany skrypt
- no24bit - nie wczytuje 24-bitowych tekstur
- +<komenda> - wykonuje podaną komendę przy starcie

Najlepiej napisać skrypt uruchamiający grę i dodać do niego ikonkę.

```
glqwcl68k_blitz -cachearrays -guardband -particles 64 -hicontrast -gamma 0.7 -bpp 16 -width 640 -height 480 -mem 20  
-zone 1024 -nojoy -nopsx -nocdaudio +mlook -nosound
```

(Przy zestawie znaków 256x256 wartości conwidth i conheight powinny być dwa razy mniejsze od width i height)

W FodQuake oraz FTEQW argumenty CLI nie są wymagane.

Podstawowe komendy

- nazwa mapy np. e1m2 - Wybiera mapę
- ready - Zgłasza stan gotowości
- togglerady - Przełącza stan gotowości
- break - Ustawia stan niegotowości, przerywa grę
- maplist lub maps - Wyświetla listę map
- next_map - Przechodzi do następnej mapy
- 1on1, 2on2 itd. - Ustawia tryb gry
 - connect - łączy z podanym serwerem
- disconnect - Rozłącza z serwerem
- observe - Przechodzi w tryb widza
- join - Dołącza do gry
- quit - Wychodzi z programu
- cmd dl . - Pobiera ostatnie demo z serwera
- bind - Przypisuje klawisz do komendy
- votecoop - Ustawia tryb coop
- cmdlist - Wyświetla listę komend
- cvarlist - Wyświetla listę zmiennych
- commands - Wyświetla listę komend na serwerze
- toggle <cvar> - przełącza wartość podanej zmiennej na 1 lub 0

Podstawowe zmiany

Ze standardowymi ustawieniami z pewnością nie zajdziesz daleko. Możesz użyć konfiguracji innego gracza, jednak najlepiej zrobić własną dostosowaną do własnych umiejętności, a w razie potrzeby i postępów zmieniać. Część ustawień można zmienić już w menu konfiguracyjnym, a nawet wszystkie z konsoli, można też użyć do tego edytora tekstowego.

Aby zapisać ustawienia wpisz:

```
cfg_save moj_konfig.cfg
```

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Konfigurację znajdziesz w katalogu nazwa_klienta/configs/.

Zapis i odczyt ustawień:

Wpisujemy w konsoli "cfg_save moj_konfig.cfg". Aby ustawienia ładowane były automatycznie należy z katalogu configs przenieść plik .cfg katalog wyżej i nazwać go config.cfg. Zamiast tego w autoexec.cfg można dopisać: exec configs/moj_konfig.cfg

Funkcja Opis Składnia Ustawienia gracza Nazwa, drużyna i kolor ubranka. Tag klanu nie powinien zawierać więcej niż 4 znaki. name "Gracz"

team "BLA"

bottomcolor "10"

topcolor "10" Ustawienia myszki - czułość Jest to jedno z najważniejszych ustawień. Powinno zapewniać płynność ruchu oraz precyzję celowania. Czuj się swobodnie zmieniając to ustawienie. Wg [ankiety](#) przeprowadzonej na Quakeworld.nu najczęściej graczy preferuje 10-14 cm oraz 15-19 cm na obrót 360 stopni. sensitivity "2" Ustawienia ruchu Klawisze WSAD są najpopularniejsze. bind w "+forward"

bind s "+back"

bind a "+moveleft"

bind d "+moveright" Ustawienia skoku Jeśli chodzi o klawisz skakania, nie ma jednolitości w ustawieniach, najczęściej spotykany jest space, shift oraz mouse2. bind MOUSE2 "+jump" Zmiana broni Wybór broni za pomocą klawiszy 1-8 nie jest optymalnym rozwiązaniem w ferworze walki. Teraz najważniejsza broń (RL, GL and LG) będzie dostępna bez konieczności odrywania ręki od klawiszy ruchu. bind q "impulse 7" // RL

bind e "impulse 8" // LG

bind SPACE "impulse 6" // GL Pole widzenia Domyślne 90 stopni kąt widzenia może nas ograniczać. Wartości pomiędzy 110 i 130 rekomendowane. fov "110" Celownik Jeśli nie lubisz domyślnego celownika, możesz go zmienić. Jest ich w sumie 7. 1 - znak "+" z aktualnie używanego charsetu. crosshair "3"

crosshairimage "jakistamcelownik" - jeśli chcesz użyć innego niż domyślne. Wymaga to obecności pliku jakistamcelownik.png (lub .tga) w qw/crosshairs/.

qw/crosshairs/crosshair.txt

Pojawi się w miejsce crosshair "1". Na przykład:

```
OOOOOOOO
```

```
OOOOOOOO
```

```
OOOXOOOO
```

```
OOXOXOOO
```

```
OOOXOOOO
```

```
OOOOOOOO
```

```
OOOOOOOO
```

OOOOOOOO Kolor celownika Jeśli wybrałeś już celownik możesz zmienić jego kolor. Używana jest do tego wartość RGB lub numer koloru z palety Quake. crosshaircolor "255 255 0" Gamma Warto podjaśnić trochę obraz tym parametrem. gl_gamma "0.8"

sw_gamma "0.8"

Dostosowanie konsoli:

Konsola jest jedną z najczęściej używanych rzeczy, więc warto poświęcić trochę czasu na jej ustawienie.

Funkcja Opis Składnia Rozmiar konsoli Takie ustawienie spowoduje, że konsola zajmie połowę ekranu. scr_consize "0.5" Szybkość wysuwania konsoli Niższe wartości takie jak np. 1000 spowodują widoczne wysuwanie się konsoli,

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

niektórym to się podoba. scr_conspeek "100000" Przezroczystość konsoli Wartość 0 spowoduje całkowitą przezroczystość konsoli. Przy 1 będzie ona nieprzezroczysta. scr_conalpha "0.7" Czcionka konsoli Wymaga to obecności pliku jakistamcharset.png (lub .tga) w qw/textures/charsets/. gl_consolefont "jakistamcharset" Zegarek Włączenie zegarka gry ułatwi kontrolę pojawiania się przedmiotów na mapie. Zamiast gameclock, można też użyć clock, pokaże on zwykły czas. cl_gameclock "4" Pozycjonowanie zegarka Położenie zegarka można ustawiać. cl_gameclock_x "1"
cl_gameclock_y "-3"

Style graficzne:

Domyślny

(standardowe tekstury) Eye-candy

(tekstury z quake revitalization project) Lego

GL: gl_texturemode "GL_NEAREST" gl_miptexlevel "3"

SW: d_mipcap "3" Prosty

GL: gl_max_size "1"

SW: r_max_size_1 "1"

Ustawienie adresów serwerów

FodQuake oraz FTEQW:

Menu multiplayer posiada wbudowaną przeglądarkę serwerów. Aby nie przechodzić przez gąszcz menu przeglądarkę można uruchomić komendą sb_activate (FodQuake) lub menu_servers (FTEQW).

FuhQuake oraz BlitzQuake:

W głównym katalogu tworzymy plik servers.txt, gdzie wpisujemy jak niżej nasze ulubione serwery. Oczywiście w pliku są tylko adresy serwera i nazwa (bez nagłówka).

Adres serwera

Nazwa serwera

asgaard.morphos-team.net:27501 asgaard.morphos-team.net (1on1/2on2/4on4) quake.xs4all.nl quake.xs4all.nl (FFA)

Teraz powyższe serwery będą dostępne w menu multiplayer.

Wszystkie klienty QW:

bind F1 "connect asgaard.morphos-team.net:27501"

bind F2 "connect quake.xs4all.nl"

Miejsca tekstur i plików

Paki z gry Quake powinny znajdować się w katalogu id1/

qw/textures/ - tekstury map

qw/textures/<mapname>/ - tekstury dla wybranych map (np. aerowalk)

qw/textures/bmodels/ - tekstury pudełek

qw/textures/models/ - tekstury modeli

qw/textures/charsets/ - zestawy znaków konsoli

qw/textures/particles/ - tekstury efektów

qw/textures/wad/ - HUD

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

qw/gfx/ - tekstury menu
qw/skins/ - skórki modelu zawodnika
qw/crosshairs/ - celowniki
qw/env/ - nieba
qw/lits/ - kolorowe oświetlenie (.lit)
qw/locs/ - lokalizacje (.loc)
qw/sounds/ - dźwięki

Aby nie przenosić z miejsca na miejsce katalogów w celu włączenia/wyłączenia tekstur można:

```
gl_external_textures "1" lub "0"  
gl_external_bmodels "1" lub "0"
```

Kilka technicznych rad

Postarać się aby liczba generowanych klatek była utrzymywana na stałym poziomie nie mniejszym od Hz posiadanego monitora. Używać możliwie jak najwyższego odświeżania na jakie pozwala monitor. Mieć dobrą i precyzyjną myszkę. Minimum 800 DPI, 500 Hz. Odradzam myszki z sensorami laserowymi. Mieć dobrą podkładkę. Polecam tzw. szmacianki, stosunkowo tanie i dobre. Najtańsze twarde, polimerowe nadają się najwyżej pod myszki kulkowe.

Odnośniki

Klienty:

<http://sun.hasenbraten.de/qw>
<http://www.fodquake.net>
<http://www.fteqw.com>
<http://bigfoot.morphos-team.net/files/fuhquake-0.31-675.lha>
http://www.aminet.net/game/shoot/BlitzQuake_wos.lha
http://www.aminet.net/game/shoot/BlitzQuake_68k.lha

pak0.pak:

<ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake/quake106.zip>

Strony:

<http://www.quakeworld.nu>
<http://forum.quakeworld.pl>

Tekstury i grafika:

<http://facelift.quakedev.com>
<http://gfx.quakeworld.nu/download/210/fuhquake/>

Mapy:

<http://bigfoot.morphos-team.net/misc/quakemaps>

Jak okiełznać QuakeWorld?

Marcin "Korni" Kornaś

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Ustawienia:

<http://qwscene.net/files/cfgs/>

http://www.quaketastic.com/upload/files/multiplayer/qw_locs.zip

Statusy serwerów:

<http://www.queservers.net/quakeworld/>

http://aminet.net/game/misc/qstat-2.8_mos.lha

<http://www.aminet.net/game/misc/qstat25b.lha>

Boty:

<http://trinca.no.sapo.pt/ways/qwprogs379.rar>

www.ppa.pl