

# IoQuake III

## Домашняя страница

<https://ioquake3.org>

## Настройки игры

### Игровой сервер

```
/connect Jurik-Phys.Net:27960
```

### Нестандартное видео

В консоли игры <sup>1)</sup>

```
r_mode -1 // режим кастомного разрешения  
r_customwidth 1920 // ширина экрана  
r_customheight 1200 //высота экрана
```

После команды vid\_restart включается необходимое разрешение.

## Сервер IoQuake3 на Debian

Создание отдельного пользователя

```
useradd -g users -d /home/quake -s /bin/bash -m quake
```

Установка сервера IoQuake3

```
apt-get install ioquake3-server
```

Смена пароля пользователя

```
passwd quake
```

Вход под пользователем «quake»

```
su quake
```

Создать каталог /home/quake/.q3a/baseq3

```
mkdir -p /home/quake/.q3a/baseq3
```

Установка файлов оригинального Quake III т.н., Point Release

Способ 1 (Официальный FTP): Загрузка архива с данными

```
wget ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/linux/linuxq3apoint-1.32b-3.x86.run
```

«Распаковать» архив

```
linuxq3apoint-1.32b-3.x86.run --keep
```

Скопировать требуемые pk3-файлы

```
cp setup.tmp/baseq3/pak{1..8}.pk3 /home/quake/.q3a/baseq3
```

Способ 2 (Сайт IoQuake3): Загрузка архива с данными

```
wget http://ioquake3.org/files/1.36/data/ioquake3-q3a-1.32-9.run
```

Аналогично способу №1, извлечь и скопировать в ~/q3a/baseq3 файлы pak{1..8}.pk3

Далее из каталога baseq3 установочного CD необходимо скопировать оригинальный pak0.pk3 в /home/quake/.q3a/baseq3 (размер 479493658 байт).

Установка закончена <sup>2)</sup>. Переход к настройке.

## Настройка сервера и администрирование

Параметры запуска сервера (практически самый минимум):

```
./ioq3ded.x86_64 +set dedicated 2 +exec server.cfg
```

- dedicated [number]
  - +set dedicated 1 - LAN сервер не сообщает о своём появлении мастер-серверу.
  - +set dedicated 2 - Internet сервер, который обнаруживается поиском серверов в игре.
- +exec server.cfg - загрузка настроек сервера.
- +set net\_ip - определяет ip-адрес который будет слушать сервер игры.

Пример файла настройки сервера «server.cfg» (расположен в каталоге ~/.q3a/baseq3) <sup>3)</sup>.

```
// --- contact and admin ---
sets ".Admin" "Jurik_Phys"           // admin name
sets ".email" "contact@jurik-phys.net" // admin email
sets ".www" "jurik-phys.net"         // www site of IoQuake3 server etc

// --- basic stuff ---
seta rconPassword "q-pass"           // remote console admin password
seta g_gametype "0"                  // gametype (0 = ffa, 1 = tourney, 2 = ffa,
3 = tdm, 4 = ctf)
seta timelimit 25
seta fraglimit 50
seta capturelimit 13
seta g_inactivity 3000
```

```
// --- banner stuff ---
seta sv_hostname "Jurik-Phys.Net" // how the server shows up in q3a game
browser
seta g_motd "Welcome to IoQuake3 server" // message of the day, shown on client
connect

// --- clients and slots ---
seta sv_maxclients 16 // max players allowed on server, includes
spectators
seta g_allowvote "0" // map - map restart - kick - g_gametype

// --- network ---
seta sv_allowdownload "0" // whether clients are allowed to d/l maps
etc from server
seta sv_maxRate "10000" // download speed limit
seta sv_floodProtect "1" // whether server uses flood-protection

// --- weapons ---
seta g_quadfactor "3" // quad damage multiplier, default = 3
seta g_weaponrespawn "5" // weapon respawn time in secs, default = 5
seta g_friendlyfire "0" // whether you can do damage to your team
members
seta g_teamAutoJoin "0" // whether players are automatically added to
a team
seta g_teamForceBalance "0" // whether teams are auto-balanced by the
server
seta g_forcerespawn "2" // time after which players are forced to
respawn, 0 = never

// --- movement ---
seta pmove_fixed "1" // whether movement is independent of client
framerate
seta pmove_msec "16" // dont ask me
seta sv_fps "100" // server frame rate

set d1 "map q3dm6 ; set nextmap vstr d2"
set d2 "map q3dm2 ; set nextmap vstr d3"
set d3 "map q3dm3 ; set nextmap vstr d4"
set d4 "map q3dm4 ; set nextmap vstr d5"
set d5 "map q3dm1 ; set nextmap vstr d1"
vstr d1
```

1)

Дополнительная информация по командам консоли [тут](#).

2)

При установке использовались материалы: [тыц](#)

3)

При настройке использовались материалы [раз](#), [два](#), [три](#).

From:

<https://jurik-phys.net/> - **Jurik-Phys.Net**

Permanent link:

<https://jurik-phys.net/games:ioquake>

Last update: **2021/09/12 21:31**

