

## Instalace Quake

V podstatě jsem se nikdy nesetkal se zásadními problémy při instalaci hry a proto zde upozorním jen na několik zásadních podmínek.

- Při instalaci si zkontrolujte volné místo na harddisku. Registrovaná verze má 50 MB, shareware sice jen 20, ale pro instalaci potřebuje být na disku dvakrát.

- Pokud chcete aby Quake vydával zvuk, musíte mít nastavenou DOS proměnnou BLASTER příkazem SET BLASTER v AUTOEXEC.BAT. Toto nastavení by vám měl udělat instalační program od vaší zvukové karty. Pokud používáte Windows95, nastavuje tuto proměnnou obvykle systém. Pokud chcete hrát Quake ve vyšším rozlišení než 360x480, musíte mít buďto supermoderní videokartu podporující standard VESA 2.0 a lineární framebuffer (!), nebo emulátor tohoto standardu (například UniVBE 5.2 nebo 5.3). Důležité: emulátor vám není nic platný, pokud nedokáže emulovat lineární framebuffer. UniVBE umožňují tuto funkci jednoduše otestovat. V Quake pak použijte nejprve "test rozlišení" - pokud uvidíte černou obrazovku, budete mít jistotu, že do 5 sekund se vše vrátí.

## Instalace dodatečných map

Mapa je celek složený z jedné nebo více místností které mohou obsahovat jeden nebo více vstupních bodů, předmítů a monster. Může, ale nemusí, mít východ který slouží k přechodu do další mapy. Mapa je obvykle uložena v jediném \*.BSP souboru. Některé složitější mapy se mohou skládat z více \*.BSP souborů, ale pak jde jen o soubor několika map, které jsou navzájem propojeny svými východy.

Instalace mapy je jednoduchá:

1. Přejděte do adresáře, ve kterém je Quake instalován

2. V tomto adresáři musí být podadresář ID1. Přejděte do něj.

3. V současném adresáři (např. \QUAKE\ID1) vytvořte podadresář MAPS (pokud tam ještě není)

4. Zkopírujte \*.BSP soubor do vzniklého adresáře (např. \QUAKE\ID1\MAPS)

Spustění mapy pak není o nic složitější. Máte dvě možnosti:

1. Spusťte Quake s parametrem "+map <jméno>", například "QUAKE +MAP PADDLE" (jméno odpovídá jménu \*.BSP souboru).

2. Spusťte Quake běžným způsobem. Pak stáhněte konzoli stiskem [~] (tilda) a zde zadejte příkaz "map <jméno>"

Mapy obvykle získáte v \*.ZIP souborech, kde jsou kromě map i jejich popisy, návody k instalaci a data autorů.

Pokud vaše mapa obsahuje i dodatečná monstra a jiné vlastnosti (jiné soubory než \*.BSP a \*.TXT), mohou poradit jen pošťáci si přečíst návod a postupovat podle něj.

## Instalace QuakeC dodatků

QuakeC dodatky obsahují řadu nových vlastností pro Quake. Jde obvykle o nové zbraně, předměty, monstra nebo i o jiná pravidla hry (viz. [speciál](#)). Ve všech případech jde o záměnu ořídícího programu hry který je uložen v souboru PROGS.DAT (originál je součástí souboru PAK0.PAK). Obvykle tedy v souboru s dodatkem najdete právě soubor PROGS.DAT a nějaký textový soubor s popisem nových vlastností, které dodatek poskytuje. Instalaci proveďte následně:

1. Založte v adresáři podadresář, který bude dodatek charakterizovat (např. REAPER).

2. Soubor PROGS.DAT z dodatku zkopírujte do tohoto adresáře.

3. Pokud dodatek obsahuje další soubory, přečtěte si návod k instalaci

Quake potom spustíte takto: QUAKE -GAME <adresář> (např. QUAKE -GAME REAPER). Pro každý dodatek si můžete vytvořit speciální spouštěcí skript (např. REAPER.BAT). Poznámka pro hru po síti: Pokud chcete hrát s nějakým dodatkem, je obvykle nutné, aby tentýž dodatek měl nainstalován a spuštěn všichni hráči. Pouze ve výjimečných případech stačí aby dodatek běžel pouze na serveru.

## Nahrávání dema

Dema poznáte podle přípony .dem a pozoruhodná je na nich poměrně vysoká možnost komprese. Tzn. že .zip soubor o velikosti 250 kb může obsahovat megové demo. Proto nezapomente čas od času adresáře Quaka čistit :-). V zásadě existují tři možnosti, kdy nahrávat demo.

1. Nahrávání solo hry

a) spusťte Quake

b) pokud chcete časově omezit demo, napište na konzoli "timelimit X", kde X je počet minut, po jejichž uplynutí se demo automaticky ukončí.

c) na konzoli napište "record jmeno e1m1", kde *jmeno* je název budoucího dema a *e1m1* je název úrovně (Epizoda, Mapa)

2. Nahrávání multiplayer hry

a) spusťte Quake příkazem "quake -listen"

b) na konzoli napište "deathmatch 1"

c) pokud chcete časově omezit demo, napište na konzoli "timelimit X", kde X je počet minut, po jejichž uplynutí se demo automaticky ukončí.

d) pokud chcete demo omezit na fragy, napište na konzoli "fraglimit X", kde X je počet fragů (zabití, bodů), po jejichž získání se demo ukončí.

e) na konzoli napište "record jmeno dm2" kde *jmeno* je název budoucího dema a *dm2* je název úrovně ("dm" jsou dodatkové deathmatch úrovně)

Pokud chcete nahrávané demo předčasně ukončit, můžete tak učinit příkazem "stop" z konzole.

#### Přehrávání dema

Přehrávání dem je ještě mnohem jednodušší. Příslušný dem soubor musí být umístěn v adresáři \quake\id1. Pouze pokud máte hru spuštěnou s parametrem -game, může být daný dem soubor umístěn i v tomto adresáři (např. quake -game rpbot, .dem soubor může být i v \quake\rpbot)

1. Spusťte Quaka

2. na konzoli napište "playdemo jmeno", kde *jmeno* je název .dem souboru

Pokud chcete přehrávání dema předčasně ukončit, stačí napsat příkaz "stopdemo". Další variantou je možnost vytvoření cyklického seznamu dem, které se přehrávají pořád dokola (vhodné například do výlohy vašeho obchodu:-).

Napišete příkaz "startdemos jmeno1 jmeno2 ...", kde *jmeno1* je název prvního dema, *jmeno2* je název dema druhého atd. Počet dem je IMHO neomezený. Nezapomeňte, že opít musíte mít všechny dema v uvedeném adresáři.

Přehrávání tohoto seznamu spustíte následně příkazem "demos".

#### Používání skin neboli kůží:-)

V používání nejsem příliš šibhlý, protože tyto skiny považuji spíše za zábavné spíše než užitečnou věc, takže možná mylím, ale ... Když se podíváte do adresáře /graphics/ na ftp.cdrom.com v oblasti Quaka, najdete tam kromě adresáře s .mdl soubory (pochopitelně zázpívanými) ještě adresář "skin\_textures". Tento adresář je pro nás uživatele naprosto nepoužitelný, protože obsahuje jen .bmp soubory, které jsou s Quakem k ničemu. Na jejich překonvertování je potřeba jistý program (snad Quake Things! ??). Nás teď zajímají jen .mdl soubory ...

1. Vytvořte si adresář - např. \quake\bart\

2. Do tohoto adresáře zkopírujte příslušný PROGS.DAT, který by měl být součástí nahrání kůže

3. Do podadresáře \bart\progs\ vložte .mdl soubor player.mdl

4. Spusťte Quaka (registrovanou verzi) pomocí příkazu "quake -game bart", kde *bart* je pochopitelně název adresáře

5. Dle návodu k skinům spusťte příslušný MPULSE v konzoli pro aktivaci ...

A to je vše!!! Protože nejsou v Quaku zrcadla, budete-li hrát solo hru, nevidíte nic. Proto kombinujte v deathmatchi :-). Pokud chcete obléknout Reapera, vytvořte si v podadresáři reapera adresář progs (např. \quake\rpbot\progs), kam umístíte .mdl soubor. A to je opít vše. Díky KASUHOvi za upřesnění návodu.