

# Quake3Arena Server HOWTO

[Q]AGGRESSOR <q\_aggressor@hotmail.com>

Mai, 2002

## Zusammenfassung

Das ist mein *quick 'n dirty* HOWTO zum Betreiben eines QUAKE3ARENA Servers unter Windows.

---

## 1 Voraussetzungen

Die Voraussetzungen beschränken sich darauf, dass QUAKE3ARENA auf Deinem Rechner installiert und lauffähig sein muss. Ich gehe im Folgenden davon aus, dass das Spiel im Verzeichnis C:\QUAKE3 installiert ist und bezeichne dieses Verzeichnis als das *Quake-Verzeichnis*.

## 2 Die Startdatei für den Server

Zunächst erstellst Du im *Quake-Verzeichnis* eine neue Batch-Datei mit dem Editor. Ich habe meine *server.bat* genannt. Der Name spielt aber keine Rolle. In dieser Datei steht folgendes

```
@echo off
c:
cd \quake3
quake3.exe +set dedicated 2 +exec server.cfg
```

Die letzte Zeile kann alternativ auch

```
quake3.exe +set dedicated 2 +set bot_enable 1 +exec server.cfg
```

sein. Der Unterschied besteht darin, dass bei der zweiten Variante die Quake-eigenen Bots im Spiel zugelassen werden.

Das ist soweit alles für die Startdatei. Jetzt geht's an die eigentliche Server-Konfiguration.

### 3 Server-Konfiguration

Die eigentliche Konfiguration des QUAKE3ARENA Servers erfolgt ueber eine *.cfg* Datei die sich im Verzeichnis `baseq3`, einem Unterverzeichnis des *Quake-Verzeichnisses*, befinden muss. Ich nenne Sie *server.cfg* (in der Startdatei aus Abschnitt 2 wurde sie ebenfalls unter diesem Namen eingetragen).

Erstelle also mit dem Editor eine neue Datei mit dem Namen *server.cfg* im Verzeichnis `baseq3` unterhalb des *Quake-Verzeichnisses*.

In dieser Datei tragst Du folgendes ein (die Funktionen sind direkt kommentiert):

```
1  ////////////////////////////////////////////////////////////////////
2  // server.cfg
3  //
4  // Quake3Arena Server Configuration File
5  // by [Q]AGGRESSOR <q_aggressor@hotmail.com>
6  //
7  ////////////////////////////////////////////////////////////////////
8
9  echo "Executing SERVER.CFG..."
10
11 ////////////////////////////////////////////////////////////////////
12 // Allgemeine Servereinstellungen
13 ////////////////////////////////////////////////////////////////////
14
15 // Server Name
16 seta sv_hostname "[Q]AGGRESSORs REALM"
17
18 // Homepage-Adresse fuer Server-Infos
19 sets "URL" "http://www.idsoftware.com"
20
21 // Name des Server-Admins
22 sets "Admin" "[Q]AGGRESSOR"
23
24 // Email-Adresse des Server-Admins
25 sets "Email" "q_aggressor@hotmail.com"
26
27 // Message of the day / Motto
28 seta g_motd "Go! Kick some ass!"
29
30 // Setze PURE (1) / UNPURE (0) Server
31 // UNPURE erlaubt modifizierte Packfiles bei den Clients
32 seta sv_pure 0
33
34 // Netzwerk-Framerate
35 seta sv_maxRate 10000
36
37 // Respawn-Zeit der Waffen
38 seta g_weaponrespawn 2
```

```

39
40 // Mache den Server "public", ie er wird offiziell gelistet
41 seta public 1
42
43 // Maximale Anzahl Spieler
44 seta sv_maxclients 12
45
46 // Davon sind reserviert
47 seta sv_privateclients 2
48
49 // Passwort fuer 'Private Clients'
50 seta sv_privatepassword "geheim"
51
52 // RCON Passwort, Passwort fuer administrativen Fernzugriff
53 // auf den Server. Damit der Admin von seinem Client aus Befehle
54 // an den Server senden kann gibt er ein:
55 // \rcon [passwort] [quake-commando]
56
57 seta rconpassword "geheim"
58
59 // Bestimme den Master-Server bei dem wir angemeldet werden
60 // Kann bei einem LAN Server ausgeschaltet bleiben
61
62 //seta sv_master2 master0.gamespy.com
63
64 // Quad-Damage Multiplier
65 seta g_quadfactor 4
66
67 // Sekunden bis ein inaktiver Spieler gekickt wird (0=disable)
68 seta g_inactivity 0
69
70 // Sekunden bis zum Respawn nach einem Frag
71 seta g_forcerespawn 15
72
73 // Voting erlaubt (1) oder nicht erlaubt (0)
74 seta g_allowvote 1
75
76 // Erlaube Clients nicht vorhandene Maps und PK3s downzuloaden
77 // 0=nein, 1=ja
78 seta sv_allowdownload 0
79
80 // Aktiviere 'Friendly Fire' (0=nein, 1=ja)
81 seta g_friendlyFire 0
82
83
84 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
85 // Bot Einstellungen
86 // Funktionieren nur wenn in der Start-Datei auf der Kommandozeile der
87 // Parameter +set bot_enable 1 angegeben wurde

```

```

88  ///////////////////////////////////////////////////////////////////
89
90  // Bei so vielen Spielern wird der letzte Bot gekickt
91  seta bot_minplayers 2
92
93  // Skill der Bots
94  seta g_spskill 2 // skill of all bots
95
96  // Bots duerfen chatten (0) oder nicht (1)
97  seta bot_nochat 1
98
99
100 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
101 // Maps und Map-Settings
102 // Hier werden die einzelnen Maps definiert und deren Abfolge festgelegt.
103 //
104 // In den einzelnen Macros werden folgende Parameter gesetzt:
105 //
106 // fraglimit Das Fraglimit in dieser Map
107 //
108 // timelimit Das Timelimit in dieser Map
109 //
110 // g_gametype Der Spieltyp dieser Map
111 //
112 // Gametype sind wie folgt:
113 // g_gametype: 0 = free for all
114 // 1 = tournament
115 // 2 = single
116 // 3 = team-dm
117 // 4 = ctf
118 // 5 = oneflag-ctf
119 // 6 = obelisk
120 // 7 = harvester
121 //
122 // Der Befehl
123 // set nextmap vstr xxx
124 // setzt die naechste Map dann auf das betreffende Macro
125 //
126 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
127
128 echo "Setting up map macros..."
129 set d01 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map q3dm4; set nextmap vstr d02"
130 set d02 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map q3dm5; set nextmap vstr d03"
131 set d03 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map q3dm17; set nextmap vstr d04"
132 set d04 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map gon; set nextmap vstr d05"
133 set d05 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map simetrik; set nextmap vstr d06"
134 set d06 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map tekdm2; set nextmap vstr d07"
135 set d07 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map stei6; set nextmap vstr d08"
136 set d08 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map skull; set nextmap vstr d09"

```

```

137 set d09 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map quintdm3; set nextmap vstr d10"
138 set d10 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map arena66; set nextmap vstr d11"
139 set d11 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 0; map bm; set nextmap vstr d12"
140 set d12 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 4; map q3mexx1; set nextmap vstr d13"
141 set d13 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 4; map q3ctf1; set nextmap vstr d14"
142 set d14 "fraglimit 50; timelimit 0; g_gametype 4; map q3ctf4; set nextmap vstr d01"
143
144 // Erste Map starten
145 echo "Starting first map macro..."
146 vstr d01
147
148
149 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
150 // Bots dem Spiel hinzufuegen
151 //
152 // Funktioniert nur wenn in der Start-Datei auf der Kommandozeile der
153 // Parameter +set bot_enable 1 angegeben wurde
154 //
155 // addbot [botname] {skill} {handycap}
156 //
157 // Achtung! Leider lassen sich nur zum Spielstart die Bots mit dem ADBOT
158 // Kommand definieren. Nach dem ersten Map-Wechsel werden diese vom Spiel
159 // zufaellig ausgewaehlt. Das liese sich jedoch vermeiden wenn die einzelnen
160 // Addbot-Kommandos oben in die Map-Macros mit eingebaut wuerden.
161 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
162
163 // addbot slash
164 // addbot klesk
165 // addbot razor
166 // addbot visor
167
168 echo "SERVER.CFG DONE!"

```

In dieser Beispielkonfiguration sind natuerlich nicht alle moeglichen Kommandos aufgefuehrt und es ist auch noch erheblicher Spielraum fuer's Feintuning vorhanden. Die grundlegende Funktion sollte aber ersichtlich sein.

Nachdem Du diese Datei gespeichert hast kannst Du den Server direkt starten indem Du die Batch-Datei `server.bat` im *Quake-Verzeichnis* aufrufst.

**ACHTUNG!** Die in dieser Beispielkonfiguration eingetragenen Maps sind zum Teil keine Q3 Standard-Maps. Die betroffenen Map-Macros muessen von Dir daher noch an Deine eigenen Maps angepasst werden!

HAPPY FRAGGIN'

[Q]AGGRESSOR