

Linux Quake Nasıl

Yazan:
Steven A.
<stevenaas (at) yahoo.com>

Çeviren:
Pınar Yanardağ
<pınar (at) comu.edu.tr>

Şubat 2007

Özet

Bu belge, GLQuake'in QuakeWorld , Quake II, III ve IV hakkında bazı bilgiler içeren güncel sürümüdür.

Konu Başlıkları

1. Giriş	4
1.1. Başlangıç	4
1.2. Hakkında	4
2. Genel Bilgiler	4
2.1. Başlangıç Adımları	4
2.2. Komut Satırı Seçenekleri	5
2.3. Oyun Konsolu Komutları	6
3. Oyun Motorları	7
3.1. GLQuake	7
3.2. Darkplaces	7
3.3. QuDos Quake Uyarlamaları	8
3.4. QuakeForge	8
3.5. TyrQuake	8
3.6. Software Quake	9
3.7. Diğerleri	9
3.7.1. NPRQuake	9
3.7.2. Tenebrae	9
3.7.3. Twilight Projesi	9
4. Kipler	9
4.1. Kipler	9
4.2. Ticari Kipler	11
4.3. Haritalama Araçları	11
5. Çok Oyunculu	12
5.1. QuakeWorld	12
5.2. FuhQuake	12
5.3. XQF and QStat	12
5.4. Nexuiz	12
5.5. Digital Paint 2	12
5.6. ProQuake	12

5.7. Tremulous	13
5.8. Battle Mech	13
6. Sorun Giderme	13
6.1. Kabuk, programı başlatmıyor	13
6.2. Program başlangıçta ölüyor	13
6.3. Program yükleme seviyesinde ölüyor	14
6.4. Ses Problemleri	14
6.5. Diğer Sorunlar	15
6.6. Video Sürücüler	16
6.7. Ses Sürücüler	16
7. Quake Devamları	16
7.1. Hexen II	16
7.2. Quake II	17
7.3. Quake III Arena	17
7.4. Quake IV	17
8. Diğerleri	18
8.1. FreeBSD	18
8.2. Çeşitli Şeyler	18
8.3. Metin Sürümü	19
8.4. Eski Sürüm	19
8.5. Bağlantılar	19
8.6. Sözlük	20
8.7. Teşekkür	21
8.8. Yapılacaklar	21
8.9. Yazar	21

Bu çevirinin sürüm bilgileri:

1.1	Ekim 2006	py
Güncelleme		
1.0	Mayıs 2006	py
İlk çeviri		

Özgün belgenin sürüm bilgileri:

2.03	2006-08-27	sa
Oyun motorlarının sırası değiştirildi. Tenebrae, SDLQuake ve wmQuake motorları hakkındaki bilgiler genişletildi. Çoklu oyuncu bölümü için ProQuake, XQF ve Tremulous bilgileri eklendi. "Diğer" kısmındaki bir çok kısım yeniden elden geçirildi.		
2.02	2006-02-24	sa
Önemli değişiklikler		

Yasal Açıklamalar

Bu belgenin, *Linux Quake Nasıl* çevirisinin 1.1 sürümünün **telif hakkı © 2006 Pınar Yanardağ'a**, özgün İngilizce sürümünün **telif hakkı © 2006 Steven A.'ya** aittir. Bu belgeyi, Free Software Foundation tarafından yayınlanmış bulunan GNU Genel Kamu Lisansının 2. ya da daha sonraki sürümünün koşullarına bağlı kalarak kopyalayabilir, dağıtabilir ve/veya değiştirebilirsiniz. Bu Lisansın özgün kopyasını <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> adresinde bulabilirsiniz.

BU BELGE "ÜCRETSİZ" OLARAK RUHSATLANDIĞI İÇİN, İÇERDİĞİ BİLGİLER İÇİN İLGİLİ KANUNLARIN İZİN VERDİĞİ ÖLÇÜDE HERHANGİ BİR GARANTİ VERİLMEMEKTEDİR. AKSİ YAZILI OLARAK BELİRTİLMEDİĞİ MÜDDETÇE TELİF HAKKI SAHİPLERİ VE/VEYA BAŞKA ŞAHISLAR BELGEYİ "OLDUĞU GİBİ", AŞIKAR VEYA ZIMNEN, SATILABİLİRLİĞİ VEYA HERHANGİ BİR AMACA UYGUNLUĞU DA DAHİL OLMAK ÜZERE HİÇBİR GARANTİ VERMEKSİZİN DAĞITMAKTADIRLAR. BİLGİNİN KALİTESİ İLE İLGİLİ TÜM SORUNLAR SİZE AİTTİR. HERHANGİ BİR HATALI BİLGİDEN DOLAYI DOĞABİLECEK OLAN BÜTÜN SERVİS, TAMİR VEYA DÜZELTME MASRAFLARI SİZE AİTTİR.

İLGİLİ KANUNUN İCBAR ETTİĞİ DURUMLAR VEYA YAZILI ANLAŞMA HARİCİNDE HERHANGİ BİR ŞEKİLDE TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA YUKARIDA İZİN VERİLDİĞİ ŞEKİLDE BELGEYİ DEĞİŞTİREN VEYA YENİDEN DAĞITAN HERHANGİ BİR KİŞİ, BİLGİNİN KULLANIMI VEYA KULLANILAMAMASI (VEYA VERİ KAYBI OLUŞMASI, VERİNİN YANLIŞ HALE GELMESİ, SİZİN VEYA ÜÇÜNCÜ ŞAHISLARIN ZARARA UĞRAMASI VEYA BİLGİLERİN BAŞKA BİLGİLERLE UYUMSUZ OLMASI) YÜZÜNDEN OLUŞAN GENEL, ÖZEL, DOĞRUDAN YA DA DOLAYLI HERHANGİ BİR ZARARDAN, BÖYLE BİR TAZMİNAT TALEBİ TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA İLGİLİ KİŞİYE BİLDİRİLMİŞ OLSA DAHİ, SORUMLU DEĞİLDİR.

Tüm telif hakları aksi özellikle belirtilmediği sürece sahibine aittir. Belge içinde geçen herhangi bir terim, bir ticari isim ya da kuruma itibar kazandırma olarak algılanmamalıdır. Bir ürün ya da markanın kullanılmış olması ona onay verildiği anlamında görülmemelidir.

1. Giriş

1.1. Başlangıç

Linux Quake iki bilgisayar devriminin dönüm noktasındadır – GNU/Linux; popüler özgür işletim sistemi, ve GLQuake; OpenGL 3 boyutlu grafik kütüphanesini kullanan ilk "İlk Vuran Kazanır – Tek Kişilik Ordu – FPS" oyunu. Quake, ID Software firmasının oyunu piyasaya sürmesinden beri neredeyse on yıl olmasına rağmen halen oyunlar yapan sadık bir topluluğa sahip, ve aynı zamanda John Carmack'a yazılımı GPL altında sunduğu ve insanlara kamusal platformlarda da oyundan zevk alma şansını sunduğu için teşekkürler.

Tüm bunlar oyunumuzun önemli olduğu anlamına mı geliyor ? Hayır... Bu yalnızca eğlence ;)

1.2. Hakkında

Bu belge bir Quake programının nasıl kurulacağına dair etraflıca bir NASIL belgesi olmak yerine, en kullanışlı ipuçlarını içeren ve halen Internet üzerinde erişilebilir olan en iyi kaynakları listeleyen bir belge olmayı hedefler. Aynı zamanda bu belge, Quake'i Quake yapan birçok makina ve inanılmaz eklentiler üzerinde yoğunlaşır.

2. Genel Bilgiler

2.1. Başlangıç Adımları

Quake'i yüklemek basit bir kaç adımdan ibarettir.

Oyunun Veri Dosyalarını Elde Etmek

Normalde oyunun veri dosyalarını almak için Microsoft Windows kullanarak oyunu yüklemek, ya da Wine ya da Dosbox gibi emülatörler kullanıp sonra da kurulu oyunun `id1` dizinini kendi Linux Quake dizininize kopyalamak gibi yöntemler izlenir (tüm dosyaların burada olduğundan emin olun).

Alternatif olarak, eğer DOS Quake CD'niz varsa, veri dosyalarını çıkartmak için [lha ambarını](#)^(B2) kullanabilirsiniz. Daha eski CD'ler için, öncelikle bu komutu uygulamalısınız;

```
cat /mnt/cdrom/quake101.1 /mnt/cdrom/quake101.2 > resource.1
```

ve `resource.1` dosyasını elde ettikten sonra

```
cd /usr/local/games/quake
lha e {some directory}/resource.1
```

komutlarını uygulamalısınız.

Oyununun WinQuake içeren sonraki sürümleri için, sıkıştırılmamış biçimde bulunan veri dosyalarını doğrudan CD üzerinden `id1` dizinine kopyalayabilirsiniz.

Çalıştırılabilir bir Quake Yüklemek

Quake'i çalıştırmak için yürüttüğünüz program genelde [oyun makinası](#) (sayfa: 7) olarak bilinir. Aslında seçilebilecek bir çok makina bulunmaktadır ancak öne çıkanlardan iki tanesi Jörgen'in [GLQuake](#) (sayfa: 7)'i ya da yazarın [TyrQuake](#)^(B5)'idir. Herhangi bir oyun makinasını indirdikten ya da derledikten sonra, bu ikiliği `id1` dizininin yanında kendi Quake dizininize yerleştirin.

Özet

Sonuç olarak, burada [küçük harfli](#) (sayfa: 13) bulunması gereken tüm dosyaların olduğu örnek bir dizin yapısı aşağıdaki gibi olmalıdır:

```
/usr/local/games/quake -+- glquake.glx (ya da başka bir oyun makinası)
|
+- id1 -+- config.cfg
|
+- game.dat
|
+- pak0.pak
|
+- pak1.pak
```

Şimdi oyunu başlatmak için bir xterm penceresinden (örnek olarak) aşağıdaki komutu girin:

```
./glquake.glx -fullscreen -width 800 -height 600
```

Yardım

Aslında yukarıdaki adımları uygulamak oldukça basit, değil mi? Ama yine de eğer Linux'a yeniyseniz ve komut satırına aşina değilseniz daha fazla bilgi için aşağıdaki bağlantıları izleyin

- Bu NASIL belgesinin [eski sürümü](#) (sayfa: 19)
- [Sorun Giderme](#) (sayfa: 13) kısmı
- [Linuxgamers Quake NASIL](#) ^(B9)
- [Quake wiki](#) ^(B10)
- [The Linux Game Tome](#) ^(B11)

2.2. Komut Satırı Seçenekleri

Komut Satırı Seçenekleri, programın ismini takiben Linux komut satırına yazdığınız ek parametrelerdir. Quake bu parametrelerden bolca içerir ve bu içerik makinadan makineye bazı değişiklikler gösterir. En yararlı/yaygın olanlar aşağıdaki gibidir:

-window

Oyunu pencereci kipte çalıştırır.

-fullscreen

Oyunu tam ekran kipinde çalıştırır.

-game *isim*

isim kipini yükler.

-mem *n*

Dahili yığın için *n* megabayt bellek tahsis eder. Bu seçenek genelde 8 ile 16 MB arasındadır, ama daha büyük kiplerle arttırılabilir.

-width *genişlik*

pencere/tam ekran *genişliği*

-height *yükseklik*

pencere/tam ekran *yüksekliği*

-sndspeed *hız*

Ses örnekleme *hızı*nı ayarlar (ör. 44100, 22100, 11025)

-sndbits *n*

Ses bitlerini ayarlar; *n*= 8 ya da 16

-nosound

Sesi kapatır. Bu seçenek ses düzeni olmadığında ya da ayarlanmamış olduğunda oyunun çökmesini engellemek için kullanılır.

-nomtex

Çoklu GL yapısını kapatır.

-listen *n*

Çok Oyunculu oyunlar için azami *n* oyuncu/ya da bot'un katılmasını sağlar.

-cddev *aygıt*

CD müziğini çalmak için *aygıt*'in kullanılmasını sağlar.

-nocdaudio

CD sesini iptal eder.

Aynı zamanda artı öneki sayesinde Linux komut satırına Quake komutları ekleyebilirsiniz. Örneğin, oyunu otomatik olarak zor kipte başlatmak için aşağıdaki komutu veririz;

```
glquake.glx +skill 2 +map e1m1
```

2.3. Oyun Konsolu Komutları

Daha fazla bilgi için [bu belgeye](#)^(B12) bakın.

Konsol, oyun oynadığınız sırada oyuna etkileşimli komutlar vermenizi, değişkenleri değiştirmenizi ve hile yapmanıza yarayan bir komut satırıdır. Oyun sırasında konsola geçiş tuşu için yaklaşık işareti "" kullanılır. Ana komutlar aşağıdaki gibidir:

god

Dokunulmazlık

noclip

Duvarların içinden geçme

notarget

Düşmanlar oyuncuya saldıramaz.

timedemo DEMO

DEMO'yu (ör. "demo1") oynatır ve çerçeve hızını ve ana hızı gösterir.

impulse N

"impuls N"

Bunlar size özel kullanımlar sunan oyun içi komutlardır. En çok kullanılan hile, tüm silahları veren **impulse 9** hilesidir.

bind TUŞ "KOMUT"

Bir tuşu belirtilen komutu çalıştırmak için kısayol yapar.

map HARİTA

HARİTA isimli haritayı yükler.

changelevel HARİTA

Oyuncunun ayarlarını yeniden yüklemekten sadece HARİTA isimli haritayı yükler.

quit

Sistemden çıkar.

skill DEĞER

değer= 0 (kolay) – 3 (en zor)

Zorluk derecesi. Sonuçlarını görmek için seviyenin yeniden başlatılması gerekir.

r_watalpha DEĞER

değer= 0.0 – 1.0

Suyun berraklığı

_snd_mixahead DEĞER

değer= 0.1 – 1.0

Bu değeri arttırmak, biraz ses gecikmesine karşın oyunu hızlandırır. Ben 0.3 kullanıyorum.

r_shadows BAYRAK

flag= 0 | 1

Model gölgelerini gösterir.

vid_wait BAYRAK

bayrak= 0 | 1

Video çıkışını ekran tazelemesiyle eşzamanlar

chase_active BAYRAK

bayrak= 0 | 1

Oyunu üçüncü kişi görünümünden sunar.

3. Oyun Motorları

3.1. GLQuake

Linux'a acemi olanların ilk gideceği yer Jörgen'in gereksiz süslerden arınmış sade sitesidir. Burada konuyla ilgili belgeler, sorun giderme ip uçları ve aynı zamanda Linux için OpenGL Quake'in temel bir sürümünü içerir. Dürüst olmak gerekirse, Linux standartları açısından zorluk çıkarabilir, ancak aynı zamanda çoğu Quake kipini destekler ancak gama (aydınlık) desteği düzgün çalışmıyor.

<http://mfcn.ilo.de/glxquake>

3.2. Darkplaces

Darkplaces renkler, efektler ve ses için geniş görsel arttırmalar ve seçenekler içeren akıl almaz bir Quake motordur. Tenebrae gibi bu motor da Doom3'ün ışıklandırma özelliklerini kullanır ve bu yüzden de GLQuake ve QuakeForge'dan daha güçlü bir makine gerektirir.

Bu motor aynı zamanda başka yollarla birbirine uyum sağlayamayan [Nehahra](#) (sayfa: 9) ve [Nexuiz](#) (sayfa: 12) gibi kipleri çalıştırabilir ve aynı zamanda resmi görev paketleri için geliştirilmiş desteklere sahiptir.

Havoc'un [dosya arşivi](#)^(B16) bir miktar şaşırtıcı olabilir. Geniş "darkplacesengine" tar paketleri, ön derlenmiş ikilikleri ve ikinci bir tar paketinde de oyunun kaynak kodunu içerir. Kendi programınızı derlemek için ikinci tar paketini açmanız ve mümkün olabilecek hedeflerin (programların) bir listesini görmek için **make** yazmanız ve bir tanesi

seçmeniz gerekecektir. Örneğin OpenGL makinasını ALSA ile birlikte kurmak için **make cl-release**, OSS ile birlikte kurmak için **make cl-release DP_SOUND_API=OSS** komutları uygulanmalıdır.

Lord Havoc'a bu muhteşem proje için sonsuz teşekkürler.

<http://www.icculus.org/twilight/darkplaces>

3.3. QuDos Quake Uyarlamaları

"Burada QuDos'u, yani popüler quake uyarlamaları için 'linuxlaştırılmış' src+bin tar paketlerini (Nehahra için bjp de dahil) bulacaksınız."

Bu oyuncular için harika bir haber. İlk defa bu motorlar – DemonQuake, JoeQuake, NehQuake, Qrack ve Tremor da dahil – Linux'a uyarlandı. [NehQuake^{\(B18\)}](#) runs [Nehahra](#) (sayfa: 9) Darkplaces'dan daha hızlıdır, ve [Joe-Quake^{\(B20\)}](#) göz alıcı bir etkileyciliğe sahiptir.

Tar paketleri; kaynak kodlarını, ikilikleri ve çoğu zaman oyun motoru için gereken veri dosyalarını içerir. Bu veri dosyalarını yüklemek için tar paketleri içinde basitçe isimlendirilmiş ("joequake" ya da "qrack" gibi) dizinleri bulun ve kendi quake dizininize kopyalayın. Eğer bu dizinler mevcut değilse, o zaman oyunun ana sayfasından indirmelisiniz.

Bazı makineler, ek bir ses kütüphanesi yüklemeyi gerektirir. Bunu yapmak için aşağıdaki komutları uygulayın:

```
su
cd /usr/lib
mv {bir dizin}/libfmod-3.74.1.so .
ln -s libfmod-3.74.1.so libfmod.so
ldconfig
```

ya da [FMOD^{\(B21\)}](#) adresinden kütüphaneleri indirip kendiniz kurun.

<http://qudos.quakedev.com/linux/quake1>

3.4. QuakeForge

QF, Linux Quake projeleri içinde en ayrıntılı olanıdır. Görsel olarak güçlendirilmiş bir motora, sayısız tek oyuncuya ve [QuakeWorld](#) (sayfa: 12) istemcilerle birlikte Quake C araçlarına sahiptir. Özelliklerinden bazıları: kontrollü bir menüleme sistemi, yeni bir "başlar yukarı ekranı" ve oyun içi yardım.

Her zamanki gibi projeyi kurmak için "configure && make && make install" yapmanız gerekiyor ama tek oyuncu için ikilik kurulumu aşağıdaki gibi yapabilirsiniz:

```
./configure \
--with-static-plugins \
--without-tools \
--without-servers \
--with-clients=glx
zcat <ruamoko/cl_menu/menu.dat.gz >{somedir}/quake/id1/menu.dat
```

QuakeForge'un BSD Unices üzerinde kurulumuyla ilgili bilgileri [FreeBSD](#) (sayfa: 18) bölümünde bulabilirsiniz.

QuakeForge takımına, böylesine büyük bir projeye imza attıkları ve diğer açık kaynak oyunlarına örnek oldukları için teşekkürler.

<http://www.quakeforge.net>

<http://sourceforge.net/projects/quake/>

3.5. TyrQuake

Bu proje Quake ve Quakeworld istemcilerini ve TyrLite gibi [diğer araçları](#)^(B27) da barındıran oldukça büyük bir projedir. Tyrann'ın üstüne durduğu nokta, Windows ve Linux için, tüm özellikleri içeren ama minimalist bir motor yaratmaktır.

TyrQuake-0.47'i derlemek için öncelikle makefile'ı düzenlemeniz ve bir kaç seçenek seçmeniz gerekiyor. (Tek kullanıcı istemci "NQ"). Nvidia kullanıcıları bir kaç sorunu düzeltmek için [bu yamayı](#)^(B28) indirebilirler. 0.47'den sonraki versiyonlarda bu durum göz önüne alınmamalıdır.

Yamalanmış TyrQuake tek kullanıcı ikilik paketi [burada](#)^(B29) mevcuttur.

<http://disenchant.net/engine.html>

3.6. Software Quake

Software Quake hakkında daha ayrıntılı bilgi için, bu belgenin [eski sürümünü](#) (sayfa: 19) inceleyin.

[Orijinal WinQuake kaynağı](#)^(B32) aynı zamanda oyunun piksellenmiş iki sürümüyle birlikte gelir:

- X Quake (quake.x11)
- Svga Quake (squake)

Ancak artık bu sürümleri derleme yoluna gidilmez. Bu sürümleri derlemeye kalkmak, `Makefile.linux'u` `Makefile'a` kopyalamayı, sonrasında bu dosyayı fazladan hedeflerden temizlemek için düzenlemeyi ve `/usr/X11/lib'ı` `/usr/X11R6/lib` ile değiştirmeyi ve `make build_release` yazmayı gerektirir.

Ancak artık daha kolay yollar var. [TyrQuake](#) (sayfa: 8) ve [QuakeForge](#) (sayfa: 8) yazılım istemcilerine sahiptirler ve SDL'nin yazarı Sam Lantinga tarafından yazılmış eski ancak hemen hemen tüm modern platformlarda da çalışabilecek bir [SDL Quake](#)^(B35) mevcuttur.

3.7. Diğerleri

3.7.1. NPRQuake

Başka bir Quake motoru da Linux'a uyarlanmış ancak bildiğim kadarıyla yıllardır el sürülmemiş [NPRQuake](#)^(B36) motorudur. Özellikle uçarken (!) farklı çeviriciler yükleyebilme kabiliyetine sahip. [Linux uyarlaması](#)^(B37) aynı zamanda [ainpr](#)^(B38) adında bende gayet güzel çalışan bir çizgi film çeviricisine sahip.

[SDL sürümünün](#)^(B39) fare ve video kodları yeniden yazıldı ve bazı sistemlerde sorun çıkarabilir. Ancak ses arayüzleri SDL'ye uyarlanmadığı için, gerçek bir taşınabilir oyun motoru sayılmaz.

3.7.2. Tenebrae

Doom III'de kullanılan tekniğe benzer şekilde gelişmiş şimşek efektlerine sahiptir. Çalışmak için çok hızlı bilgisayar gerektirir ve her donanımla uyumlu olmayabilir.

<http://tenebrae.sourceforge.net/>

3.7.3. Twilight Projesi

Daha çok minimalist NQ ve QW motorlarını müthiş bir çevirme hızına ulaştırmaya odaklanmış bir projedir, ancak şu anda bir miktar kararsız yapıdadır.

4. Kipler

4.1. Kipler

İnternet üzerinde "kip", "toplam dönüşümler" ya da basitçe "haritalar" olarak anılan kullanıcı tarafından yaratılmış yüzlerce aşama vardır. İş bunları bulmaya gelince, bir çok URL geçersizdir ve en bu durumda en iyi yol google yardımıyla dosya adını (belki "quake" anahtar kelimesini de ekleyerek) aramak ya da projenin ana sayfasına bakmaktır.

Yeni haritalar için, bsp dosyasını "[quake/id1/maps](#)" altdizinine kopyalayın ve Quake'i `+map HARİTA` seçeneği ile başlatın.

Yükleme kipleri için basitçe altdizin DZN'i yaratın ve kipi tar ya da zip dosyalarını bu dizine açın. Daha sonra `-game DZN` argümanı ile komut satırından yükleyebilirsiniz, ve bazen `+map HARİTA` seçeneği kipi başlangıç haritasını yüklemeye yardımcı olan bir argümandır.

Hem haritalar hem de kipler için, tüm dosyaların isimleri *küçük harfli* (sayfa: 13) olmalıdır.

QuakeTerminus [kiplerin güzel bir listesini](#)^(B42) içeriyor ve Tenfour sayısız [harita incelemesine](#)^(B43) sahiptir.

Yazarların favorilerinden bir kaç:

Soul of Evil^(B44)

Soul of Evil gözkamaştırıcı bir ortaçağ temasına, tek kullanıcı için iki bölüme, arena kipinde meydan dövüşü stili ve hoş belgelendirmeye sahiptir. Tronwyn, Fat Controller ve diğer yazarlara sonsuz teşekkürler.

Nehahra^(B45)

Destansı. Azimli. Düşsel. Nehahra, LordHavoc'un [Darkplaces](#) (sayfa: 7) ve [QuDos](#) (sayfa: 8)unun Ne-hQuake motoru tarafından Linux'a uyarlanmış eksiksiz bir Quake kipi. Harika modellere ve haritlara sahiptir, sis efektlerini güzel kullanır ve (isteğe bağlı) Quake "hikaye-sırası"na benzer iki saatlik bir film/demo içerir.

Contract Revoked^(B48)

Çenemin düşmesine neden olan modern bir kip. Aynı zamanda azimli bir sonu var: The Lost Chapters ve Quoth.

The Masque of the Red Death

Henüz yeni çıkmış, devasa bir şato haritası, aynı zamanda Darkplaces ve *hızlı* donanım gerektiriyor. "Monster Count: 404 on Hard" – Tronwyn. [indirin](#)^(B49)

The Hunted Chronicles^(B50)

Darkplaces motorunu gerektiren başka bir oyun da "The Hunted Chronicles". "The Hunted Chronicles" iki parçadan oluşan bir zombi vurma/hayatta kalma kipi. Aynı zamanda bu kipte, korkunç bir efekt vermek için sis ve şimşek efektleri kullanılmıştır.

Neil Manke'in Kipleri^(B51)

Neil "They Hunger" adında kusursuz bir Half-Life kipi yazmıştır. Bu haritalarda da bolca eğlence ve kalite mevcut – alba01.zip, alba02.zip, sofsp1.zip, sofsp2.zip, starshp2.zip.

Blood Mage

... zindan ve ejderha temalı harika canavarlara ve müziğe sahip bir tema. Şimdilerde modası biraz geçti ve büyüler bunaltabiliyor – [bmfull.zip](#)^(B52)

Operation: Urth Majik^(B53)

Oum bilimkurgu duygusunu taşıyan bir kaç Quake 1 kipinden biri. Çok iyi yapılmış beş aşamalı bir kipe ve bir çok yeni silaha sahip – [oum.zip](#)^(B54).

The Coagula Contest 2^(B55)

Coagula, bir mücadeleden temel alınan haritaların altı seviyeli bir özetidir.

Scourge done Slick^(B56)

SdS, Mission Pack 1, Scourge of Armagon'un hızlı halidir. Komik ve etkileyici.

Insomnia

Kan gölü – [czg07.zip](#)^(B57)

Zerstörer

Doom'un paranoyak atmosferiyle birlikte karanlık ve kanlı bir kip – bir klasik. Zerstörer aynı zamanda harika ölüm maçları aşamalarına sahipir – [zerstorer.zip](#)^(B58)

Fantasy Quake

FQ geleneksel ortaçap temalı bir kiptir. Oyun güzel kademelere sahiptir ama aynı zamanda bol miktarda asla tamamlanmayacak gibi duran kısımlara sahiptir. (Proje web şirketi beklenmedik bir engelle karşılaşınca sona erdi). Tüm oyuncu sınıfları mükemmel olarak çalışmıyor. Araçları görmek için "g" tuşuna iki kere basın. Aynı zamanda eşyalar için "<", ">", "/" tuşlarını, grapneller için de "w", "e", "r" tuşlarını kullanın – [fantasy.zip](#)^(B59)

Fantasy Quake kılavuzunu [buradan](#)^(B60) indirebilirsiniz.

Gib Factory, Vigil, Museum

Harika küçük kipler! – [gibfact.zip](#)^(B61), [vigil.zip](#)^(B62), [museum.zip](#)^(B63)

4.2. Ticari Kipler

Mission Pack 1

Ritual Entertainment (genelde "Hipnotic Interactive" olarak bilinir) tarafından çıkarılan "Scourge of Armagon".

Mission Pack 2

Rogue Entertainment tarafından çıkarılan Dissolution of Eternity

Her iki resmi görev paketi de genelde orijinal oyunda daha iyi kabul edilir.

Malice

Karşılaştığım en iyi makinalı tabancaya sahip orijinal Quake dönüşümü. Ödemeye değer.

Abyss of Pandemonium

Ticari kip artık ücretsiz olarak indirilebiliyor: [indirin](#)^(B64)

Ravages of Apocalypse

Xmen kipi! Harika modeller.

Bu kip ücretsiz olarak [buradan](#)^(B65) edinilebilir.

Shrak

İlk ticari kiplerden biri. Çok iyi modellenmiş ve yepyeni canavarlar içeren bir kipti, ancak artık yeterince kesmiyor.

4.3. Haritalama Araçları

Quake için ilklerden biri, kendi Quake diline sahip olmasıdır – Quake C. Böylece kipler herhangi bir işletim sisteminde sorunsuz çalışabilir. Quake haritaları yapmak için pek çok editör mevcuttur ama tam ölçekli kipler Voodoo ile ilgili ve benim bilgi sınırlarımdan dışında.

[GtkRadiant^{\(B66\)}](#) benim bildiğim tek dünya düzenleyici.

[Quake Army Knife^{\(B67\)}](#) (QuArK) çok amaçlı bir Quake düzeleme aracı... Linux desteği olduğu şüpheli %- (.

[Func_Msgboard^{\(B68\)}](#)'dan Q1 geliştirmesi ve yeni haritalama projeleri hakkında bilgi edinebilirsiniz.

[QuakeForge](#) (sayfa: 8) Quake C araçları ve tar dosyalarını içerir.

[Quake Wiki^{\(B70\)}](#) Windows platformları için ilgili bağlantıları içerir.

5. Çok Oyunculu

5.1. QuakeWorld

Çevrimiçi ve ağ üzerinde çok oyunculu oyun için etkileyici bir Quake motorudur. [QuakeForge](#) (sayfa: 8), [FuhQuake](#) (sayfa: 12) ve [TyrQuake](#) (sayfa: 8) motorlarının içine dahil edilmiştir.

5.2. FuhQuake

[FuhQuake^{\(B74\)}](#) orijinal QuakeWorld oyununun üzerine sayısız göz alıcı özellik içerir.

[FuhQuake^{\(B75\)}](#) halen orijinal oyunu oynar ancak daha çok çok-oyunculu sisteme odaklanmıştır ve tek oyunculu kipler çalışmaz.

Halen Fuh tarafından etkin olarak geliştirilmektedir.

5.3. XQF and QStat

[XQF^{\(B76\)}](#) Quake ve bir çok oyun için zengin bir oyun sunucusu tarayıcısıdır. XQF, Internet oyun sunucuları ile ilgili bilgileri gösteren ayrı bir program olan [QStat^{\(B77\)}](#) programını gerektirir. Aynı zamanda Gnome Gtk ve Gdk araçkütlerinin de sisteminizde bulunması gerekiyor.

5.4. Nexuiz

Nexuiz Darkplaces makinasını kullanan yeni bir bağımsız çok oyunculu oyundur. Gelişmiş şimşek efektleri kullanır, bu yüzden fazla güçlü olmayan ekran kartlarına sahip kullanıcılar oyunu çalıştırmak için bu özellikten mahrum kalmayı denemelidirler.

<http://www.nexuiz.com>

5.5. Digital Paint 2

Paintball Linux'a geliyor!

Digital Paint 2, [Quake II](#) (sayfa: 17) motoru tabanlı "orijinal" bir çok oyunculu oyundur. Bir çok Quake oyununun aksine, oldukça renkli ve eğlenceli bir doğaya sahiptir. Tamamen yeniden modellenmiş bir oyun olduğu için orijinal Quake II'ye sahip olmanız gerekmiyor ; ->.

Tek oyunculu oyunlar bilgisayara karşı oynamak suretiyle mümkün kılınabilir.

<http://www.planetquake.com/digitalpaint/>

5.6. ProQuake

ProQuake'in sitesinden: "... Bulacağınız şey değiştirilmemiş netquake'e sağlam geliştirimlerdir. Quake'in gelişmesi için gereken şeyler... kusursuz amaç gibi. Küçük, basit parçalar kaliteyi artırır ve sonuç olarak ProQuake standart NetQuake ile tamamen uyumlu hale gelmiştir. ProQuake aynı zamanda Clanring CRMod++ version 6.0'ın gelişmiş özellikleri ile de uyum içindedir. ProQuake'in GL istemcisi için make yazmadan önce **Makefile** dosyasını GL istemcisini seçmek için düzenleyin:

```
- TARGETS=$(BUILDDIR)/bin/squake
+ TARGETS=$(BUILDDIR)/bin/glquake.glx
- GLLDFLAGS=-L/usr/X11/lib -L/usr/local/lib -lGL -lX11 -lXext -ldl -lXxf86dga
  -lXxf86vm -lm
+ GLLDFLAGS=-L/usr/X11R6/lib -L/usr/local/lib -lGL -lX11 -lXext -ldl -lXxf86dga
  -lXxf86vm -lm
```

Orijinal GLQuake gibi, aydınlık desteği bozuk ve Nvidia kartı sahipleri bu sorunu düzeltmek için **Sys_Printf** yapmak zorunda kalabilirler.

<ftp://ftp.runequake.com/quake/engines/proquake>

5.7. Tremulous

Bu Quake 2 kipi uzaylılar ve insanlar arasında bir ölüm maçıdır. Bu kipi özellikleri arasında etkileyici uzay temaları, tür hiyerarşileri ve (uzaylılarda) duvara tırmanma yeteneği bulunmaktadır.

5.8. Battle Mech

Battle Mech tepeden aşağı Mechwarrior stil kipinde yapılmıştır. 1.1^(B82) tar dosyalarına sahip olduğunuzdan emin olun.

<http://static.condemned.com/index.shtml>

6. Sorun Giderme

Diğer sorun giderme kaynakları aşağıda listelenmiştir: Jörgen'in GLQuake Sitesi^(B84), bu belgenin *eski versiyonu* (sayfa: 19) ve [Linux Oyuncu SSS](#)^(B86)'i.

Sıklıkla, [TyrQuake](#) (sayfa: 8), [FuhQuake](#) (sayfa: 12) ve [Darkplaces](#) (sayfa: 7) gibi alternatif oyun motorları fare ve sese bağlı sorunları giderecektir.

6.1. Kabuk, programı başlatmıyor

```
"bash: ./glquake.glx: Permission denied"
```

- İkili çalıştırma iznine sahip olmayabilir. Sorunu düzeltmek için `chmod +x glquake.glx` komutunu uygulayın.
- Eğer program Windows bölümündeyse, `noexec` seçeneğiyle bağlanmış olabilir. Bu komutu uygulayın (root olarak): `mount -o remount,exec /mnt/windows`

```
"bash: glquake.glx: command not found"
```

- Bash kabuğu sizin bulunduğunuz dizini yolunda içermiyor olabilir. **"export PATH=\$PATH:."** yazın.

6.2. Program başlangıçta ölüyor

Bu pek de iyi bir durum değil, ama bir kaç seçenek deneyebilirsiniz:

- – eğer herhangi bir ses sorunu varsa `-nosound` kullanın. Ses problemleri aşağıda izah edilmiştir.
- Eğer ağ yapılandırılmamışsa `-noudp` kullanın.
- Eğer cdrom bulunmuyorsa `-nocdaudio` kullanın.
- Eğer düzgün olarak ayarlanmış bir ekran kipi seçmek istiyorsanız komut satırından `-height`, `-width` ve `-fullscreen` seçeneklerini kullanın. ör. `glquake.glx -width 800 -height 600 -fullscreen -nosound`

Dosyalar küçük harfli değil ya da Veri dosyaları kayıp .

Linux Quake (çoğu) dosya isimlerinin küçük harfli olmasını gerektirir. Eğer `"Error: W_LoadWadFile: couldn't load gfx.wad"` gibi bir hata alıyorsanız, oyun veri dosyalarını bulamıyor demektir ve bunun da sebebi büyük ihtimalle tamamının küçük harfle olmamasından kaynaklanıyordur.

- "pak0.pak" ve "pak1.pak" dosyalarını içeren "id1" alt dizinine ("ID1" değil) sahip olduğunuzdan emin olun.
- Ayrıntılı küçük harf programı için bu [program](#)^(B90) indirin ya da <http://filerenameutils.sourceforge.net>'u ziyaret edin.

"Memory overwrite in Sys_Printf"

- Bu hata `sys_linux.c` dosyanızı düzenlemenizi, `Sys_Printf` yordamını ve 89. satırın yanında, `text[1024]`'u `text[4096]`'a çevirip derlemeniz gerektiği anlamına gelir.

6.3. Program yükleme seviyesinde ölüyor

- Çoğu kip ek bellek gerektirir. Yığın için bellekten 48 megabayt tahsis etmek için `-mem 48` seçeneğini kullanın.
- Bazı kipler sadece standart GLQuake ile çalışmazlar ve geliştirilmiş bir [oyun motoruna](#) (sayfa: 7) ihtiyaç duyar.
- Bazı durumlarda, sorun sese bağlı olabilir. Ses kısmındaki ipuçlarını uygulamayı deneyin.

6.4. Ses Problemleri

Linux ses sistemi ile ilgili daha fazla bilgi için [sürücüler](#) (sayfa: 16) kısmına bakın.

`"/dev/dsp: Device or resource busy"` gibi bir hata bir programın hali hazırda sizin ses kartınızı kullandığı anlamına gelir ve Quake'in ses efektlerini almak için bu programı sonlandırmanız gerekir.

- Linux komut satırından `killall artsd` ya da `killall esd` yazarak en azından popüler ses programlarını sonlandırabilirsiniz.
- Alternatif olarak, Quake'i KDE ses programı ile çalıştırmak istiyorsanız `artsdsp glquake.glx ...` yazabilirsiniz.

"Quake makinası oyunu çıkıyor ve mmap ile ilgili bir hata alıyorum!"

- [Linux Oyuncular SSS](#)^(B94) şunu önerir: "Ses kartınız/sürücünüz bu özelliği desteklemiyor. Buna rağmen KDE/arts kullanarak `-m` ile `artsdsp` sarma paketine atlayabilirsiniz.

`ps -A | grep artsd` yazarak `artsd` programının halen çalıştığından emin olabilirsiniz (bu komut en azından bir boş olmayan satır döndürmelidir). Daha sonra `artsdsp -m glquake.glx` komutunu çalıştırabilirsiniz.

- [Ses Sürücüler](#) (sayfa: 16) bölümünde bulunan alternatif ses sürücülerini deneyebilirsiniz.

Ses kesik kesik geliyor ya da kalitesiz.

- `-sndspeed` ya da `-sndbits` seçeneğini/seçeneklerini deneyin ya da ses sürücülerini takas edin.

6.5. Diğer Sorunlar

Oyun Çok Karanlık

Eğer seçenekler kısmındaki aydınlık ayarı çalışmazsa görüntünün aydınlığını ayarlamak için `xgamma`'yı ayarlayabilirsiniz.

- Oyunu çalıştırmadan önce DEGER 1'den büyük olmak üzere `xgamma -gamma DEGER` yazın. Bitirdikten sonra `xgamma -gamma 1` ile aydınlığı eski haline getirebilirsiniz.

Bu ip ucu az desteklenen donanımlarda çalışmayacaktır. Voodoo 1/2 kullanıcıları daha fazla bilgi için [buraya](#)^(B96) bakabilirler.

Fare Görünümü

"Bu oyun etrafa doğru dürüst bakmamı engelliyor. %\$!\$@"

- "~" tuşu ile oyunu konsola düşürün ve `+mlook` girin.

Fare Düzgün Çalışmıyor

Aşağıdakileri deneyin –

- `-fullscreen` seçeneği ile oyunu tam ekran çalıştırın.
- Oyun konsolundan `_windowed_mouse 1` yazın.
- Eğer Fluxbox kullanıyorsanız başka bir pencere yöneticisi deneyin. Fluxbox bazı oyunlarda tam ekran kipiyle ilgili sorunlar çıkarıyor.
- Eğer hala sorunu halledemediyseniz, [NPRQuake](#) (sayfa: 9) ya da [Darkplaces](#) (sayfa: 7) SDL istemcilerini deneyin. Oyunu başlatmadan önce `export SDL_VIDEO_X11_DGAMOUSE=0` yazarsanız dga faresini etkisiz kılarırsınız.

Oyunu kaydedemiyorum / Seçenekler hatırlanmıyor

Eğer Quake'i normal bir kullanıcı olarak çalıştırıyorsanız ve bu tür bir sorunla karşılaştıysanız oyun dizinlerine yazma yetkiniz olmayabilir. Muhtemel çözümlerden bazıları:

- Oyunu super kullanıcı olarak çalıştırın: oyunu başlatmak için `glquake.glx ...` yazmadan önce `su` yazıp root parolanızı girin.
- Oyun dosyalarının izinlerini değiştirin. Unix işletim sistemleri, kazara dosya değişimleri ya da yetkilendirilmemiş ayrıcalıksız erişimlere karşı oldukça sağlam bir güvenliğe sahiptir. Tek kullanıcı bir ortam için bu sorunun haktan gelmenin en kolay yolu super kullanıcı olmak ve Quake dizininin iznini (root olarak) `chown -R KULLANICI_ADI /usr/local/games/quake` ile değiştirmektir. Buna rağmen Unix dosya izinlerinin daha iyi anlaşılması açısından `chmod` ve `chown` kılavuz sayfalarını ve belgelerini okumanızı öneriyoruz.
- Çok kullanıcıli ortamlar için her veriyi her kullanıcının kendi ev dizinlerine yerleştiren [Darkplaces](#) (sayfa: 7) ya da [QuakeForge](#) (sayfa: 8) oyun motorlarını kullanabilirsiniz.

Quake özellikle eklentiler oynanırken oyun seçeneklerini kaydetmek ve yeniden geri getirmek için bir yöntem kullanır ve bazen yeniden değer verilmesi gerekebilir. Bu gibi durumlarda, yazarın önerebileceği herhangi bir öneri yoktur %-/.

Çılgın çokgenler

Bazı görev paketleri/kipler Quake'in varolan oyuncu/canavar modellerini çizgiler halinde göstermesine neden olabiliyor. Bunu düzeltmek için "quake/id1/glquake" dizinini silin. Oyunu yeniden başlattığınızda bu dizin yeniden yaratılacaktır ve herşey yoluna girecektir.

Ekrandaki çizgiler

3dfx kartlarıyla ilgili genel bir sorun bir dizi çizginin ekranda titremesidir.

- Oyun konsolundan **gl_ztrick 0** yazın.

Diğer grafik sorunları

Bazı Quake motorları çoklu dokunuş olarak da bilinen bir OpenGL hızlandırması kullanır. Bu yöntem normalde güzel çalışır fakat grafikte bozulmalar görüyorsanız bu özelliği `-nomtex` seçeneği ile geçersiz kılabilirsiniz.

Eski ekran kartları ara sıra modelleri tamamen beyaz olarak çizebilir. Başarımı düzeltmek açısından Plan-etQuake'te oyunun GL değişkenleri için kullanabileceğiniz [komut listesine](#)^(B101) bakın.

6.6. Video Sürücüler

Linux altında donanım GL hızlandırması kurmak eskiden bir hayli yaygındı, ama artık modern dağıtımlar bu işi otomatik olarak hallediyorlar. Tabii ki halen istisnalar da çıkabiliyor...

Nvidia'nın modern ekran kartı sürücülerinin çoğu açık kaynak kodlu değil. Bu yüzden çoğu dağıtım bu sürücülerini beraberinde getirmiyor. Eğer Nvidia kartınız yavaş çalışıyorsa muhtelen sorun budur ve <http://www.nvidia.com> adresinden Linux yükleyicisini indirmeniz gerekir. Yazarın deneyimine göre bu sürücüler oldukça iyi fakat kartların hepsinde %100 çalıştığını söyleyemeyiz. Eğer Nvidia ekran kartınız halen sorun çıkarıyorsa başka bir sürücü deneyin.

XFree ve Xorg'un Voodoo 3, 4 ve 5 için oldukça iyi desteği olmasına rağmen, Voodoo1, Voodoo2 ve Rush gibi daha eski 3dfx donanımları için artık donanım hızlandırması mevcut değildir. OpenGL'in bu kartlarla çalışmasını istiyorsanız, Glide ve Mesa yazılım kütüphanelerini indirip kurmanız gerekmektedir. [Burada](#)^(B103) eski 3dfx kartlarıyla ilgili ayrıntılı bir BENİOKU belgesi mevcut.

Bağlantılar:

- <http://www.x.org>
- [Linux Oyuncuları ATI NASIL](#)^(B105)
- [Linux Oyuncuları Nvidia NASIL](#)^(B106) (Türkçe bir benzeri de var^(B107))

6.7. Ses Sürücüler

İki büyük Linux ses sistemi bulunmaktadır – Open Sound System ve ALSA. Eğer ses problemleriyle karşılaşıyorsanız ve sorun giderme kısımlar size yardımcı olmadıysa ses sürücünüzü değiştirmeyi deneyebilirsiniz. Bu zor bir iştir ve sadece deneyimli kullanıcılara önerilir.

Kullandığınız sürücüyü tespit etmek için yüklenmiş çekirdek modüllerini `lsmod` yazarak listeleyebilirsiniz. ALSA ses modülleri "snd_" ile başlayan gereksiz modül isimlerine sahipken, OSS modülleri daha kısa ve öz isimlere sahiptir. Örneğin "ALSA Sound Blaster Live" modülü "snd_emu10k1" iken, OSS modülü "emu10k1" adına sahiptir. 2.4 önceki çekirdekler genelde OSS ses sistemi ile beraber gelirken, Linux çekirdeği 2.6'dan beri ALSA standart ses sistemi olmuştur.

ALSA hakkında daha fazla bilgi [Alsa Anasayfası](#)^(B108)'nden ve Linux Journal'ın [ALSA Kılavuzu](#)^(B109)'nden edinilebilir.

OSS modüllerini denemek isteyen ALSA kullanıcıları gerekli olduğu takdirde [çekirdeği yeniden derleme](#)^(B110) ihtiyacı duyabilirsiniz.

7. Quake Devamları

7.1. Hexen II

Hexen II, Quake motorunun renkli bir uyarlamasıdır ve orijinal Quake II'ye göre daha sıkı kaynak koduna ve temaya sahiptir. Buna rağmen, [Raven Software](#)^(B111) firması pürüz çıkarabiliyor... Çok güzel, ama bir o kadar da zahmetli.

[Hammer of Thyron](#)^(B112), ana Linux Hexen II portu ve OpenGL grafiklerini hızlandırmayla ve hata ayıklamayla ilgili çok iş başardı. Quake kadar yaygın olmasa da, [proje ana sayfasındaki](#)^(B113) HoT demosu oyunun en iyi seviyelerini içerir.

7.2. Quake II

Quake II, Quake'in bilim kurgu temalı devamıdır.

Daha eski Linux sürümleri, özellikle fare kontrolü konusunda o kadar da sağlam değildi ve artık içinden seçebileceğiniz pek az ilişkili proje mevcut. [QuDos Quake II](#)^(B114), [Icculus Quake II](#)^(B115) tabanlı en yenilerinden biri ve hızlandırılmış bir grafik motoruna sahip. Michael Olson bir miktar Quake II [kaynağına](#)^(B116) ve eski Icculus sürümlerinde bulunan [ikilik](#)^(B117) rpm'lere sahip. Alternatif olarak [QuakeForge Quake II](#)^(B118) adlı proje çoklu işletim sistemleri için destek sunuyor.

Aynı zamanda Quake II tabanlı [Digital Paint 2](#) (sayfa: 12) adında bir çoklu paintball kipi bulunmaktadır.

Quake II sorun giderme ip uçları için bu belgenin [eski sürümünü](#) (sayfa: 19) inceleyin.

7.3. Quake III Arena

Quake III çok oyunculu oyunlar için, en güzel ve en dengeli öldürme puanı sistemi ile bir dönüm noktası olmuştur. Aynı zamanda tam anlamıyla ticari bir Linux sürümünün çıkarıldığı ilk oyunlardan biridir.

[ID Software](#)^(B121) şu sıralar kaynak kodunu yayınlamıştır ve Icculus.org'da [Açık Kaynaklı Quake III](#)^(B122) projesini görebilirsiniz.

Çoğu kip çalışır durumdadır. Linux Oyuncuları SSS'ine göre:

```
Evet, ... düzenlemeler Quake III'e derlendiği sürece Linux'ta da çalışacaktır ...  
VM baytkodu id yazılım tarafından tavsiye edilir. ...  
Windows kütüphane dosyalarına derlenmiş düzenlemeler çalışmayacaktır.
```

"Quake III Team Arena" ticari olarak desteklenmektedir ve hiç bir saçma görüş olmaksızın harika bir oyundur.

Atmosferik bir Q3 tek oyunculu oyun için [The Dark Conjunction](#)^(B123)'i ziyaret edin.

Bağlantılar:

- Zerowing [yüklemesi](#)^(B124) ve [bilinen sorunlar](#)^(B125) kılavuzları ID Software'de tutulmaktadır.
- Linuxgamers sitesinin [Quake III NASIL](#)^(B126) belgesi mevcuttur.
- Linux Question sitesinin Quake III [ses](#)^(B127) ve [fare](#)^(B128) bölümleri bulunmaktadır.
- Quake III ile ilgili herşey [Planet Quake](#)^(B129) adresinde mevcuttur.

7.4. Quake IV

Quake IV [Raven Software](#)^(B130) tarafından çıkarılmış destansı bir oyundur. Doom III makinasını kullanır ve yüksek donanım gerektirir. Minimum gereksinimleri 2ghz cpu ve 512meg ram'dir.

Bağlantılar:

- [Resmi Linux SSS'i](#)^(B131)

- Linux Questions sitesinin [Quake IV hata bölümü](#)^(B132)
- [Quake IV demosu](#)^(B133)

8. Diğerleri

8.1. FreeBSD

Bu belgenin yazarı, işletim sistemleri hakkında sınırlı deneyime sahiptir ve şu an patentli Nvidia sürücülerini ile FreeBSD 5.3 kullanır. [Darkplaces](#) (sayfa: 7) ve [Hammer of Thyron](#) (sayfa: 16) bu sistemle mükemmel uyum sağlar.

[QuDos](#) (sayfa: 8) şimdiye kadar bir çok [makina](#)^(B137) Linux'a uyarlanmıştır ve şimdilerde FreeBSD uyumluluğu üzerinde çalışmaktadır. En iyi [Quake II projesi](#)^(B138) aynı zamanda BSD dostu olarak da bilinir.

GLQuake desteği için FreeBSD ikiliği ve kaynak tar dosyalarını [buradan](#)^(B139) bulabilirsiniz.

[QuakeForge](#) (sayfa: 8) etraflı bir Quake projesidir ancak yeni FreeBSD sürümleriyle sorun çıkarabilir. Bellek paylaştırıcı rutini "alloca" FreeBSD 5.3 üzerinde düzgün olarak tanınmamaktadır. Bu durumu düzeltmek için "configure" betiğini çalıştırdıktan sonra , "include/config.h" dosyasına "#define C_ALLOCA 1" satırını ekleyin ve diğer ALLOCA değişkenlerini tanımlanmamış yapın. Diğer sorun da eklentileri açmayla ilgilidir. Eğer proje kurulduğu halde konsolu ya da menüleri gözükmiyorsa statik eklentileri **configure LDFLAGS=-lpthread --with-static-plugins** komutu ile kullanılabilir kılmanız gerekmektedir.

8.2. Çeşitli Şeyler

- Özgün oyun gökyüzünü gerçeklediği için, sayısız düşmanla dolu tüm haritalar büyük bir başarımdan mahrum kalırlar.
- Bombalama yaparken ileri ya da geri kaçmak yerine yukarı zıplamak daha iyi bir çözüm olabilir 8—)
- `timedemo demo1` komutu sisteminizi test etmek için iyi bir yöntemdir.
- Roket–zıplama tekniği bir roket ya da el bombası kullanarak daha fazla zıplamanızı sağlayan bir tekniktir. Nasıl olduğunu görmek için Scourge'u Slick koşuşu yaparken izleyin.
- John Carmack –
"Şimdilerde (mayıs '97), glquake'i uygun olarak oynatabilen tek standart opengl donanımı çok PAHALI bir kart olan gömülü grafik gerçekliğidir"
- Orijinal Quake NASIL belgesinden
"Donanım–hızlandırılmış OpenGL Quake, Tanrı'nın olmasını istediği yoldan bir Quake. Vekili yok ve bir kere deneyim kazandığınız zaman geri dönüş yok."
- Func Mesaj Panosu –
Tam anlamıyla işlevsel bir sıçrama meydana getirecek, zombi patlatacak!
Kulağa hoş geliyor :)
- Moby Oyunları (Pathogen tarafından)

..... Quake gerçekçi şimşekleri ve gölgeleri kullanan ilk FPS oyunuydu. Tabii ki, bu işin bir bedeli de vardı. Quake tamamen kahverengi ve gri renklerle sıkıcı olduğuna dair çokça şikayet aldı. Ancak bu gerekliydi çünkü şimşek efektlerinin düzgün çalışması için tek yol buydu. Her yüzey karanlık/aydınlık bölümleri için geniş renk değişiklikleri gerektirdiği için oyun sadece bir kaç renk ve onların gölgeleriyle yetinmek zorunda kalmıştır.

(Ashley Pomeroy tarafından)

Neredeyse tesadüfen, Quake bir FPS "konsolu" ve mutlak standart kontrol arayüzü olarak "fare görüntüsü" kavramının yeni standardıyla tanışmıştır. Her ne kadar talimatlarda Pentium'a gereksinim duyduğu söylense de, Quake bir 486 DX4/100 üzerinde de çalışabilir.

- "Quake ve takip eden üç devam oyunu Quake II, Quake III Arena ve Quake 4 (ki bir çok kişi bunların gerçek devam oyunları niteliği taşıdığını düşünmüyor), dünya çapında 4 milyon kopya sattı. 2005 yılında, Quake'in cep telefonları için yeni bir sürümü çıkarıldı."
- Quake motorundan türetilmiş popüler oyunlardan bazıları – Return to Castle Wolfenstein, Half-Life, Star Trek Voyager – Elite Force, Soldier of Fortune, American McGee's Alice ve – oldukça uzak olmasına rağmen – Doom III.

8.3. Metin Sürümü

Bu NASIL belgesi aynı zamanda [metin dosyası](#)^(B141) ve [tek bir html dosyası](#)^(B142) olarak da bulunmaktadır.

8.4. Eski Sürüm

Bu belgenin eski sürümüne [buradan](#)^(B143) ulaşabilirsiniz.

8.5. Bağlantılar

ID Software

<http://www.idsoftware.com>

The Linux Game Tome sitesi

<http://www.happypenguin.org>

Icculus

<http://www.icculus.org>

Icculus Oyuncuları SSS

<http://www.icculus.org/lgfaq>

Linux Gamers sitesi

<http://www.linux-gamers.net>

Planetquake

<http://www.planetquake.com/quake1>

Quake Terminus

<http://www.quaketerminus.com>

Quake Marine

<http://www.quakemarine.com>

Retro Quake

<http://www.planetquake.com/retroquake/quake/index.html>

Quake Basics

<http://www.quaketerminus.com/quakebible/index.htm>

Quake Vikipedileri

<http://wiki.quakesrc.org/index.php/HomePage>, <http://en.wikipedia.org/wiki/Quake>

Jörgen's GLQuake Sitesi

<http://mfcn.ilo.de/glxquake>

Quake Forge

<http://www.quakeforge.net>

Darkplaces Oyun Makinası

<http://www.icculus.org/twilight/darkplaces>

Linux Hexen II projesi

<http://uhexen2.sourceforge.net>

SDL – Çapraz Platform Donanım API'si

<http://www.libsdl.org/>

ALSA – Linux ses projesi

<http://www.alsa-project.org>

Lowercase programı

<http://filerenameutils.sourceforge.net>

Func_Msgboard – cehennemden çıkma mesaj panosu ...hayır, onu kastediyorum

<http://www.celephais.net/board/forum.php>

8.6. Sözlük

ALSA

Gelişmiş Linux Ses Mimarisi^(B164).

API

Uygulama Programı Arayüzü. Programlanırken bilgisayarın kullandığı ve oyunu donanıma bağladığı kütüphaneler.

Bot

Çoklu oyunculu oyunlarda yapay zeka (öhö) ile bilgisayar tarafından yaratılmış oyuncu. Genelde etrafta beraber oynayacak kullanıcı bulunmadığı ya da ağa bağlı olunmayan durumlarda kullanılır.

İstemci

Bu kelime iki farklı anlamda kullanılır. Tek oyunculu bir oyunda, kendi grafik kütüphanelerini kullanan (örneğin, GL istemcisi "quake.glx" ya da X11 istemcisi "quake.x11") ile beraber Quake oyunu istemci olarak kabul edilir. Çok oyunculu oyunlar için de kullanım benzer şekildedir ama aynı zamanda her kullanıcının tek bir "sunucu" programa bağlanıp tüm oyuncuları tek bir dünyaya bağlayan programlar için de kullanılır.

FPS

İlk Vuran Kazanır, Tek Kişilik Ordu, vs. "Tekil şahıs" görüş açısı ile oynanan oyunlar.

Kip

Orijinal Quake oyununa harita/modellerle yapılan düzenlemeler. Quake kendi programlama dili "Quake C" sayesinde haritacılar kendi Quake dünyalarını yaratmaları için olanak tanımıştır.

Noob/Çaylak

Bilgisayarla ilgili bir konuda yeni olan insan.

Yama

Yazılımı derlemeden önce bir kaynak kod ağacını değiştirmek için kullanılan tek bir dosya. Genelde böcekleri temizlemek ya da orijinal yazarın eklememiş yeni bir özellik eklemek için kullanılır.

GNU yama programının kullanım formu `patch [--dry-run] -pNUM <FILE` şeklindedir; burada NUM değeri (genelde 0 ya da 1) bir yamadan çıkarılacak dizin sayısıdır. Bu numarayı bulmak Unix kurallarını saymazsak pek de kolay olmayabilir, bu yüzden doğru NUM değerini bulmak için "`--dry-run`" seçeneğini deneyin. Yanlış numarayı kullanmak yama çıktısının `control-C` ile sonlandırılacak şifreli mesajlar dizisine dönüşmesine neden olur.

Tabii ki her zaman için **man patch** yazarak bu güçlü Unix komutunu nasıl kullanacağınızı öğrenebilirsiniz. ;-/

SDL

[Simple DirectMedia Layer](#)^(B165) Linux oyunlarında bolca kullanılan çapraz platform donanım API'sidir.

Sunucu

Çok oyunculu oyunlarda her oyuncunun bağlandığı ana program.

Tar dosyaları

"**tar**" programı tarafından yaratılan `somefile.tar` gibi dosyalar. Genelde `.gz` ya da `.bz2` harfleriyle biterse, "gzip" ya da "bzip2" tarafından ayrıştırılırlar. `.tar.gz` uzantısı ise çoğu zaman `.tgz` olarak kısaltılır.

8.7. Teşekkür

Teşekkürler:

- [Linux Belgelendirme Projesi](#)^(B166)
- Beraber minik işletim sistemini hallettiğimiz için Linus Torvalds.
- [ID Software](#)^(B167)
- Büyükten küçüğe Quake modçuları

Bu web sayfası [Linuxdoc-Tools](#)^(B168) 0.9.20, [Vim](#)^(B169) ve [Bash](#)^(B170) kullanılarak hazırlandı.

8.8. Yapılacaklar

demo, quakeworld durumu , impulsar ve ezquake.

8.9. Yazar

Steven A.

[Sourceforge kullanıcı sayfası](#)^(B171)

<stevenaas (at) yahoo.com>

Notlar

Belge içinde dipnotlar ve dış bağlantılar varsa, bunlarla ilgili bilgiler bulundukları sayfanın sonunda dipnot olarak verilmeyip, hepsi toplu olarak burada listelenmiş olacaktır.

(B2) <http://freshmeat.net/projects/lhaforunix/>

(B5) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/tyr-glquake?download>

(B9) <http://www.linux-gamers.net/modules/wfsection/article.php?articleid=42>

(B10) <http://wiki.quakesrc.org/index.php/HomePage>

(B11) <http://www.happypenguin.org>

(B12) <http://www.planetquake.com/console/commands/quake.html>

(B16) <http://icculus.org/twilight/darkplaces/files/>

(B18) <http://qudos.quakedev.com/linux/quake1/NehQuake-bjp-bin-src.linux.tar.bz2>

(B20) <http://qudos.quakedev.com/linux/quake1/JoeQuake-v0.15b1146-bin-src.linux.tar.bz2>

(B21) <http://www.fmod.org>

(B27) <http://disenchant.net/utills.html>

(B28) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/tyrquake-0.47-nvidia.patch?download>

(B29) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/tyr-glquake?download>

(B32) <http://www.quakeforge.net/files/q1source.zip>

(B35) <http://www.libsdl.org/projects/quake/>

(B36) <http://www.cs.wisc.edu/graphics/Gallery/NPRQuake/>

(B37) <http://www.geocities.com/coolguywithgun>

(B38) <http://www.cs.unc.edu/%7Eadyilie/comp238/Final/Final.htm>

(B39) <http://www.tempestgames.com/ryan/>

(B42) <http://www.quaketerminus.com/addon.htm>

(B43) <http://tenfourmaps.telefragged.com/php/revidx.php?gameid=q1&sortby=date&reversesort=1&page=1>

(B44) <http://www.planetquake.com/tronyn/soul>

(B45) <http://www.planetquake.com/nehahra>

(B48) <http://kell.spawnpoint.org/convoked.html>

- (B49) <http://www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetquake/tronyn/maps/masque.zip>
- (B50) <http://www.ru1337.com/>
- (B51) <http://www.planethalflife.com/manke/>
- (B52) <http://www.google.com.au/search?q=bmfull.zip>
- (B53) <http://www.planetquake.com/fatty/oum/>
- (B54) <http://disenchant.net/files/maps/oum.zip>
- (B55) <http://www.planetquake.com/underworld/quakerev030814.html>
- (B56) <http://www.planetquake.com/QdQ/sds.html>
- (B57) <http://www.google.com.au/search?q=czg07.zip>
- (B58) <http://www.google.com.tr/search?q=zerstorer.zip>
- (B59) <http://www.google.com.tr/search?q=fantasy.zip>
- (B60) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/fq-manual.tgz?download>
- (B61) <http://www.google.com.tr/search?q=gibfact.zip>
- (B62) <http://www.google.com.tr/search?q=vigil.zip>
- (B63) <http://www.google.com.tr/search?q=museum.zip>
- (B64) <http://www.planetquake.com/impel>
- (B65) <http://www.zerogravity.com.au/xmen/>
- (B66) <http://www.qeradiant.com/>
- (B67) <http://dynamic.gamespy.com/%7Equark/>
- (B68) <http://www.celephais.net/board/forum.php>
- (B70) <http://wiki.quakesrc.org/index.php/HomePage>
- (B74) <http://www.fuhquake.net>
- (B75) <http://www.fuhquake.net>
- (B76) <http://www.linuxgames.com/xqf/index.shtml>
- (B77) <http://www.qstat.org/>
- (B82) http://static.condemned.com/files/bmech_stuff/battlemech-1.1.tar.gz
- (B84) <http://mfcn.ilo.de/glquake>
- (B86) <http://www.icculus.org/lgfaq>

(B90) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/lowercase?download>

(B94) <http://www.icculus.org/lgfaq>

(B96) http://sourceforge.net/docman/display_doc.php?docid=28982\&group_id=124987

(B101) <http://www.planetquake.com/console/commands/quake.html>

(B103) http://sourceforge.net/docman/display_doc.php?docid=28982\&group_id=124987

(B105) <http://www.linux-gamers.net/modules/wfsection/article.php?articleid=22>

(B106) <http://www.linux-gamers.net/modules/wiwimod/index.php?page=HOWTO+Nvidia>

(B107) [../howto/nvidia-kurulum.pdf](http://www.linux-gamers.net/howto/nvidia-kurulum.pdf)

(B108) <http://www.alsa-project.org>

(B109) <http://www.linuxjournal.com/node/8234/print>

(B110) <http://www.tldp.org/HOWTO/Kernel-HOWTO/>

(B111) <http://ravensoft.com>

(B112) <http://uhexen2.sourceforge.net>

(B113) <http://sourceforge.net/projects/uhexen2>

(B114) <http://qudos.quakedev.com/linux/quake2>

(B115) <http://www.icculus.org/quake2/>

(B116) <http://www.cs.odu.edu/~olson/linux/quake2-0.12-1jag.src.rpm>

(B117) <http://www.cs.odu.edu/~olson/linux/quake2-0.12-1jag.i386.rpm>

(B118) <http://www.quakeforge.net/files/quake2forge/quake2-0.3.tar.gz>

(B121) <http://www.idsoftware.com>

(B122) <http://www.icculus.org/quake3/>

(B123) <http://www.planetquake.com/tdc/>

(B124) <http://zerowing.idsoftware.com/linux/q3a/INSTALL>

(B125) <http://zerowing.idsoftware.com/linux/q3a/>

(B126) <http://www.linux-gamers.net/modules/wfsection/article.php?articleid=30>

(B127) <http://www.linuxquestions.org/questions/history/260975>

- (B128) <http://www.linuxquestions.org/questions/history/225821>
- (B129) <http://www.planetquake.com/quake3/q3aguide/>
- (B130) <http://ravensoft.com>
- (B131) <http://zerowing.idsoftware.com/linux/quake4/>
- (B132) <http://www.linuxquestions.org/>
- (B133) <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake4/demo/quake4-linux-1.0-demo.x86.run>
- (B137) <http://qudos.quakedev.com/linux/quake1>
- (B138) <http://qudos.quakedev.com/linux/quake2>
- (B139) https://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=124987&package_id=137465&release_id=329290
- (B141) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/Quake-HOWTO.txt?download>
- (B142) <http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/Quake-HOWTO.html?download>
- (B143) <http://webpages.mr.net/bobz/howto/>
- (B164) <http://www.alsa-project.org>
- (B165) <http://www.libsdl.org/>
- (B166) <http://www.tldp.org>
- (B167) <http://www.idsoftware.com>
- (B168) <http://www.debian.org/~sano/linuxdoc-tools/>
- (B169) <http://www.vim.org>
- (B170) <http://www.gnu.org/software/bash/>
- (B171) <http://sourceforge.net/users/stevenaas>

Bu dosya (quake-howto.pdf), belgenin XML biçiminin \TeX Live ve belgeler-xsl paketlerindeki araçlar kullanılarak PDF biçimine dönüştürülmesiyle elde edilmiştir.

5 Şubat 2007