

## Quake <3 Skrolli @ Assembly Summer 2018

### Kokoamisohjeet

Koneet on nimettyjä gaffateipein:

- DM1 duel-kone, 192.168.1.11
- DM2 duel-kone, 192.168.1.12
- QW Server kannettava, 192.168.1.10
- Spectator tornipc, 192.168.1.20
- DM3 VARAKONE, 192.168.1.13 otetaan käyttöön vasta kun kaikki pox

Koneet sijoitetaan samaan lähiverkkoon oheisen testatun kytkimen kanssa. Ei yhteyttä Internetiin (tarvita eikä toivota).

Sijoita CRT monitorit niin ettei pelaaja näe toista, mieluiten naamat vastakkain. Palvelinlappäri jonnekin missä sen päälle ei kaadu juotavia. Ei pitäisi tarvita käpistelyä. Spectator kone johonkin sopivaan paikkaan, mutta kuitenkin niin että sitä voi käyttää näppiksellä ja hiirellä (kameraohjaus)

### Setuppaaminen

Kaikki pelikoneet pl serveri käynnistyy Windowssiin ja siellä niiden pitää myös pysyä. Jokaisen koneen desktopilla on shortcut quakeworld clienttiin (qwcl), josta poikkeuksena spectator-koneessa ajetaan OpenGL versiota, glqwcl.

Palvelinlappärin tunnus on quake ja salasana Skrolli18 (rootilla sama salasana jos tarvitsee). Quake-tunnuksen kotihakemistossa on runserver.sh scripti joka hoitaa hommansa eikä tähän muuten tarvinne koskea, kaikki on esikonfiguroitu.

## Ottelun aloitus

Kun pelaajat ovat koneillaan, kannattaa ihan ensiksi vaihtaa oma nimi/alias ja sopivat värit. Konsolin saa alas § (tilde) näppäimestä ja nimen voi vaihtaa kätevästi "name omistaja" ja paidan+housujen värit komennolla color 64 jossa ensimmäinen numero on paita ja jälkimmäinen housut.

Serveriin otetaan yhteys "connect 192.168.1.10" ja kartta latautuu.

Tässä tilassa ottelu ei vielä ala. Nyt on hyvä hetki tarkastella ohjausasetukset ja hakea hetki tuntumaa. Asetusten muuttelussa on sallittua syöttää konsoliin bind-komentoja, muuttaa sensitivitya ja muita asetuksia sekä tietysti kaikkea jota Optionsin alta löytyy. Sopiva aika ensikertalaiselle on joku pari kolme minuuttia häsäämistä.

Kun toinen pelaajista kirjoittaa konsoliin (§) ready (enter), alkaa 60 sekunnin timeri jonka jälkeen ottelu alkaa, oli toinen siihen valmis tai ei. Jos kummatkin kirjoittavat ready timerin pyöriessä, ottelu alkaa heti (pienen lähtölaskennan jälkeen).

Timelimit on 10 minuuttia, eriä on yksi, kenttä on aina sama dm4 ja erän voittaja on se jolla on korkeampi tulos.

Serveriltä pääsee pois sulkemalla clientin tai kirjoittamalla disconnect.

## Spectator-kone

Spectator kone on tarkoitettu isommalta screeniltä ottelujen seuraamiseen. Käynnistä GLQWCL ja kun client on käynnistynyt, avaa konsoli (§). Kirjoita konsoliin "spectator 1" ja enter, jonka jälkeen kirjautu palvelimelle samaisella komennolla "connect 192.168.1.10" ja olet sisällä "katsojamoodissa".

Spectator-moodia voi ohjata eri tavoin, kirjoita consolissa "commands" niin näet mitä kaikkea, testaile joka on isolle ruudulle paras.

## Turnauksen kulku

Koska bottihommat meni vähän käteen, pelataan turnaus free for all tyyppisenä karsintana. Kukin pelaaja voi etsiä itse vastustajan tai nykäistä sellaisen paikan päältä "pelataanko me seuraavaksi?"

Kun ottelu on ohi ja voittaja on selvillä, Skrollin vastuuhlö ottaa ylös voittajan tiedot (nimi/nick, puhnro, pistemäärä) ja toivottelee hyvää Assemblya, otamme yhteyttä.

Huom! Hävinnyt osapuoli saa etsiä uuden vastustajan ja koittaa uudestaan. Vain voittajat kirjataan ylös.

Skrollin vastuudude seuraa voittaneiden pelaajien lukumäärää ja jarruttaa karsintojen nopeutta tai lopettaa karsinnat kokonaan kun listassa on nimiä sopivahko määrä. Sopivahko tarkoittaa tässä joko 8, 16, 32 (joka on jo AIKA paljon ja vie AIKAA). Mutuna sanoisin 16 on aika hyvä määrä ettei mene sunnuntaihin saakka.

Kun voittajia on 16 (tai muu määrä), arvotaan heidät 16 paikkaiseen eliminaatiotaulukkoon ja kutsutaan sms-pommituksella ensimmäinen pystysarake eli about kaikki 16 pelaajaa. Tätä rataa eteenpäin ja välillä taukoja pidellen. Eliminaatiokarsinnan välissä on pelikoneet vapaasti pelikäytössä.

Turnaus ohi, voittajat tiedossa, muistittehan pelauttaa pronssipelin? Hyvä. Pakatkaa nyt kamat siististi, Mikron & co ottaa ne matkaan prize ceremonyjen jälkeen ; )

-