

# Q3A Grafik Hack

Quake 3 Arena ist ein Spiel, das eine neue Engine eingeführt hat, die für diverse Spiele verwendet wird, u. A. [Star Trek - Voyager Eliteforce](#), [Wolfenstein Enemy Territory](#) oder [Call of Duty](#). Das Spiel hat in seiner unmodifizierten Original-Fassung allerdings ein recht beschränktes Set an möglichen Auflösungen, die meistens bei Leibe nicht alle der Grafikkarte möglichen Auflösungen abdecken, allen voran nicht sehr viele Wide-Screen-Auflösungen. Man kann diese aber trotzdem einstellen, indem man bei den betroffenen Spielen die richtigen Config-Files editiert:

```
seta r_mode "-1"  
seta r_customwidth "x"  
seta r_customheight "y"  
seta cg_fov "z"
```

mit x bzw. y für die x- bzw. y-Auflösung. z wählt man abhängig vom Seitenverhältnis. Für 4:3 bleibt der Wert auf standardmäßigen 80 (man braucht die Zeile dann eigentlich gar nicht), für 16:9 ist er 95, für 16:10 lautet er 90. Selbstverständlich muss der angegebene Grafik-Modus von der Hardware unterstützt werden, sonst fliegt man auf die Nase.

Der Name des jeweiligen Config-Files mag sich vielleicht ändern, im Kern ist es aber immer noch dieselbe Engine mit denselben Engine-abhängigen Parameternamen.

[Zurück zur Games-Datenbank und den LAN-Infos](#)

From:

<https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/> - [mwohlauer.d-n-s.name](https://mwohlauer.d-n-s.name/) / [www.mobile-infanterie.de](http://www.mobile-infanterie.de)

Permanent link:

[https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:q3a\\_grafik\\_hack&rev=1451786069](https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:q3a_grafik_hack&rev=1451786069)

Last update: **2016-01-03-01-54**

