

# Changer le tick d'un serveur/client

- [Configuration serveur](#)
- [Configuration client](#)

# Configuration serveur

Le réglage du tickrate s'effectue grâce à la commande de lancement -tickrate, celle-ci doit être réglée avec en combinaison avec certaines convar.

## La commande tickrate

Au sujet de Counter Strike Source la commande de lancement tickrate a été désactivé à des fins d'équilibrage. Afin de la réactiver il faut utiliser l'addon srcds suivant : [https://github.com/daemon32/tickrate\\_enabler](https://github.com/daemon32/tickrate_enabler) Les instructions d'installations sont détaillées sur le repository de tickrate enabler.

Une fois l'addon installé la commande tickrate sera de nouveau active.

Les valeurs de la commande permettant de définir le tickrate varient en fonction du jeu, par exemple sur css les valeurs possibles sont 33, 66 et 100.

Une fois le tickrate défini lancer votre serveur de jeu et dans votre console activer le net\_graph sur la valeur 4. Maintenant nous allons vérifier que votre serveur tourne bien sur le tick que vous avez défini (dans mon cas 100). Pour ce faire il faut regarder la valeur "sv" du net\_graph.



Dans cette capture d'écran on peut voir que sv est bien à 100. Si ce n'est pas le cas alors il y a un problème, soit au niveau du tickrate enabler sur css ou alors un problème au niveau de la commande -tickrate

## Les cvars

Une fois le tickrate sur 100 il est nécessaire de configurer le serveur afin que celui-ci soit configuré pour supporter le tick 100.

Il faut définir les cvars suivantes en fonction du tick de votre serveur.

```
sv_maxupdaterate "100"  
sv_minupdaterate "100"  
sv_maxcmdrate "100"  
sv_mincmdrate "100"
```

Ensuite il faut définir le rate du serveur voici quelques ressources pour le configurer :

<http://ambaca.github.io/rate-calculator-2015/>

<https://web.archive.org/web/20160323173525/http://whisper.ausgamers.com/wiki/index.php/Tickrate>

Exemple de configuration pour un serveur de 64 slots

```
sv_maxrate "0"  
sv_minrate "50000"
```

# Configuration client

`cl_cmdrate 100` Cette commande règle le nombre de paquets (données qui circulent pour que votre jeu fonctionne en même temps que les autres joueurs du serveur) que vous envoyez au serveur où vous jouez.

`cl_updaterate 100` La commande `cl_updaterate` concerne le taux de rafraîchissement des données, plus il est élevé, plus vous envoyez ou recevez les informations du serveur.

`rate 1048576` La valeur "rate" est à mettre au plus haut possible pour toucher le plus possible et pour fluidifier un peu plus votre jeu.