

Tutorial CS

Bon, voila un tutorial CS qui reprend tout ce qu'il faut savoir niveau configuration pour pas être pénalisé en jeu (je ne fournis pas de matos, ni de skill ;))

Les infos citées ci-après ont tellement de sources différentes, que je ne suis même pas en mesure de vous citer les sites sur lesquels je les ai eu ; je m'en excuse par avance.

Tout ces réglages ont été testé sur cette config :

Processeur : Athlon 2400+
RAM : Kingston 512mo pc 3200
Carte Graphique : MSI GF4 Ti4800SE 128mo
MotherBoard : MSI KT6delta fiSR
OS : Windows XP Pro
Connexion : TISCALI 1024

I. Commençons par Windows :

Plusieurs choses à savoir et à configurer:

A. Bande passante :

Télécharger les outils nécessaire :

XP AntiSpy :

Dans ce soft , personnellement j'ai tout coché mais libre à vous de choisir ce que vous voulez activer ou non, en tout cas cochez « Désactiver la limitation de la bande passante ».

Pour XP Pro,

Tapez gpedit.msc dans le executer du menu démarrer :

Stratégie Ordinateur Local/Modèle d'Administration/Réseau/Planificateur de paquets QoS.

Dans la fenetre, Limiter la bande passante réservable/click droit/propriétés.

Parametre/Activé et mettre 0 comme valeur, OK.

B. Réglage de la Carte Graphique

(Nvidia majoritairement, désolé pour les ATIfriends):

Mise à jour des drivers: attention les derniers sont pas toujours les meilleurs.

Désactivation de la synchronisation verticale : clic droit sur le bureau/propriétés/paramètres/avancés/onglet de la carte/paramètres de performance/paramètres

Open GL, synchro verticale, sélectionnez « toujours désactivée ».

Désactivation de l'antirénelage: dans la même fenêtre.

Palette de couleurs par défaut: toujours utiliser 16 bpp.

Mode de basculement du tampon: utiliser le transfert de bloc.

Utilitaires bien sympas:

Cartes NVIDIA : NVRefreshTool

Cartes ATI : Téléchargez ATI FIX XP

Si ces utilitaires ne fonctionnent pas ou mal avec votre carte il vous reste Powerstrip.

IMPORTANT

Toujours pour ce qui concerne l'Open GL, la dll dans CS est assez dépassée donc autant la remplacer par la toute dernière qui vous a été fournie lors de la mise à jour de vos drivers carte graphique :

Dans c:/Windows/system32 ,

on copie la dll :

nvoglnt.dll (nVidia)

atioglxx.dll (Ati)

Ensuite on va aller coller ça dans le fichier :

Steam/steamapps/ton@mel/counter-strike/gldrv

Dernière petite chose, dans ce même répertoire, ouvrir le fichier drvmap.text et à la place de gldrv/3dfxgl.dll 3Dfx Mini Driver il faut mettre :

gldrv/ nvoglnt.dll OpenGL Driver (nVidia)

gldrv/ atioglxx.dll OpenGL Driver (Ati)

Attention : à chaque mise à jour des pilotes de votre carte graphique, tout ces réglage reviennent par défaut, PENSEZ A LES RECONFIGURER !!!

C. Divers:

On y pense rarement mais il existe un système de touches rémanentes intégrées dans XP, chose qui est assez désagréable quand dans le jeu on utilise trois fois de suite une touche (genre SHIT), un bip désagréable de la tour se fait entendre et hop ! on se retrouve sous Windows alors que le terro en face nous tire dessus ^^.

Pensez à le désactiver.

Autre astuce, qui n'est pas directement liée à CS mais qu'il est bon de savoir au niveau optimisation du système :

Démarrer/Exécuter/sysedit

Là vous sélectionnez la fenêtre SYSTEM.INI

Cherchez cette partie et modifiez la comme suit (si elle n'y est pas rajoutez la).

Exemple pour 512 Mo de RAM :

Le calcul pour max et min s'effectue de la manière suivante :

(RAM en Mo X 1024) X %

[vcache]

MinFileCache=78643 (cache minimale 15% de la RAM)

MaxFileCache=131072 (cache maximale 25% de la RAM)

ChunkSize=512 (votre quantité de RAM)

II. Pour STEAM

Option de lancement

Ouvrez steam/jeux/clic droit sur counter strike/propriétés/option de lancement/

Rajouter ces commandes sur la même ligne :

« -zone 4096 » identifie la zone géographique.

« -nojoy » vous jouez avec un joystick ?

« -noipx » désactive le protocole ipx.

« -noforcemaccel -noforcemparms » désactive l'accélération souris.

« -heapsize xxxxx » alloue un espace au jeu dans la mémoire.

« +clientport 27007 » si vous passer par un routeur. <

Pour la valeur de xxxxx : on prend la valeur de la mémoire vive en Mo on multiplie par 1024 puis on prend 75% de ce résultat.

Exemple pour 512Mo:

$512 \times 1024 = 524288$ puis $524288 \times 0.75 = 393216$

III. Dans Counter Strike

La partie la plus intéressante mais aussi la plus complexe. Deux fichiers à personnaliser le config.cfg et le userconfig.cfg.

Ils se trouvent dans :

Steam/Steamapps/ton@mel/Counter-strike/Cstrike_french (si vous êtes en français, sinon c Cstrike).

Petite astuce : copiez le fichier config.cfg (sur le bureau par exemple) et renommez le votrepseudo.cfg. Il suffira de le replacer à la racine (Cstrike) et quand vous jouez, d'ouvrir la console et taper : exec votrepseudo.cfg pour qu'il se charge.

!!!Faites une sauvegarde avant toute modification!!!

A. Binds et Alias

Il faut savoir avant toute chose que un « bind » c'est une touche assignée à une action et qu'un « Alias » est une action complexe.

1. Binds

Ils se trouvent dans le config.cfg et déterminent un achat, une action ou une commande.

Ils se présentent sous la forme :

Bind « ta touche » « ton action »

A savoir que dans le jeu vous utiliserez un clavier QWERTY !!!

Voici un tableau qui vous permettra de personnaliser vos binds achat :

Pistols	Shotguns	SMG	Rifles	Machine Gun	Ammo	Equipements
glock	m3	mac10	galil	m249	primammo	vest
usp	xm104	tmp	ak47	_	secammo	vesthelm
p228	_	mp5	famas	_	_	flash
deagle	_	ump45	m4a1	_	_	hegren
elites	_	p90	sg552	_	_	sgren
fn57	_	_	aug	_	_	nvgs
_	_	_	scout	_	_	defuser
_	_	_	awp	_	_	shield
_	_	_	g3sg1	_	_	_

On peut combiner les achats sur une seule touche :

Exemple :

bind « F1 » « deagle ;m4a1 ;primammo ;secammo ;flash ;hegren ;sgren ;vesthelm ;defuser »

Les commandes radio aussi peuvent être binder, voici la liste des messages:

Message radio	Script	Message radio	Script	Message radio	Script
Couvrez-moi	bind [touche] "coverme"	GO GO GO	bind [touche] "go"	Affirmatif / Bien compris	bind [touche] "roger"
Vous prenez le point	bind [touche] "takepoint"	Groupe, rassemblement	bind [touche] "fallback"	Ennemi repéré	bind [touche] "enemyspot"
Restez en position	bind [touche] "holdpos"	Restez groupés	bind [touche] "sticktog"	J'ai besoin de soutien	bind [touche] "needbackup"
Regroupez-vous	bind [touche] "regroup"	Prenez position et attendez mon GO	bind [touche] "getinpos"	Zone sécurisée	bind [touche] "sectorclear"
Suivez-moi	bind [touche] "followme"	Lancez l'assaut	bind [touche] "stormfront"	Je suis en position	bind [touche] "inposition"
Négatif	bind [touche] "negative"	Ennemi à terre	bind [touche] "enemydown"	Je fais mon rapport	bind [touche] "reportingin"
J'essuie des tirs, couvrez-moi	bind [touche] "takingfire"	Faites votre rapport	bind [touche] "report"	A tout le groupe, on sort de là	bind [touche] "getout"

2. Alias

Les alias sous .6 ne servent donc plus à acheter plusieurs armes et accessoires. Ils servent aux actions groupées seulement.

Exemple : Le saut (ou bunnyjump)

alias +highjump "+jump ;+duck"

alias -highjump "-duck;-jump"

ici on crée l'action ensuite on assigne la touche pour l'utiliser :

bind « touche » « +highjump »

Voici d'autres alias assez utiles :

//Rapid weapon//

//permet de switcher sans passer par lastinv ou invprev

alias go_slot1 "weapon_famas; weapon_galil weapon_ak47; weapon_aug; weapon_g3sg1; weapon_m249; weapon_m4a1; weapon_m3; weapon_mac10; weapon_mp5navy; weapon_p90; weapon_scout; weapon_sg552; weapon_sg550; weapon_ump45; weapon_tmp; weapon_xm1014; weapon_awp"

alias go_slot2 "weapon_deagle; weapon_usp; weapon_glock18; weapon_p228; weapon_elite; weapon_fiveseven"

alias go_slot3 "weapon_knife"

!!!Ne pas oublier de créer le bind ; bind "touche" "go_slot1" etc...!!!

```
//Marcher silencieusement//
alias "walktoggle" "walk"
alias run "-speed; bind mouse1 +attack;alias walktoggle walk"
alias walk "+speed; bind mouse1 +wakeuper;alias walktoggle run"
alias +wakeuper "+attack;-speed"
alias -wakeuper "-attack;bind mouse1 +attack;alias walktoggle walk"
alias "+SpeedDuck" "-speed;+duck"
alias "-SpeedDuck" "-duck;alias walktoggle walk"
alias "+SpeedJump" "-speed;+duckjump"
alias "-SpeedJump" "-duckjump;alias walktoggle walk"
```

!!!Attention dés que vous tirez vous ne marchez plus!!!

```
//Recharger//
alias +recharge "+reload"
alias -recharge "cover;-reload"
```

```
//Parler//
alias talk "talk_on"
alias talk_on "alias talk talk_off;+voicerecord"
alias talk_off "alias talk talk_on;-voicerecord"
```

B. La configuration.

Partie la plus complexe et la plus importante.

Tout dépend ici de votre configuration matérielle et de votre connexion.

Il n'existe pas de configuration de roxxor type, il faut juste savoir à quoi correspondent les commandes et affiner les valeurs en fonction de ce que l'on recherche dans le jeu.

La liste qui suit contient une majorité des commandes avec leur fonction propre.

(Malheureusement je n'ai pas toutes les fonctions mais des mises à jour de ce tuto seront effectuées pour compléter les manques).

//---CONFIGURATION---

```
developer "0"
con_color "255 255 255" couleur du texte de chat (ici c'est blanc)
console "1.000000" Active la console , si cette variable est sur 0 vous n'aurez pas accès à la console pendant une partie
```

//---COMMANDE CLIENT---

```
cl_allowdownload "1" Autorise le téléchargement de fichiers avant une partie (maps par exemple)
cl_allowupload "1" Autorise l'upload de fichier pendant la partie (tag par exemple pour que les autres puissent le voir)
```

```
cl_bob "0.010" | ces 3 commandes permettent d'enlever le fait que l'arme bouge
cl_bobcycle "0.000" | ce n'est pas un cheat !
cl_bobup "0.500" | permet de gagner quelques FPS.
```

```
cl_backspeed "900" |mettre ces valeurs au maximum
cl_sidespeed "900" |le serveur vous bloquera selon sa config
cl_forwardspeed "900" |permet de ne pas être pénalisé sur les serveur « speedboost »
```

```
rate "20000.0000000" nombre de bytes que le serveur vous envoie par seconde
cl_rate "20000" même valeur que pour le rate, mais cette fois c'est vous qui envoyez vers le serveur
cl_cmdrate "40" nombre de données par seconde que le client peut envoyer
```

cl_updaterate "40" nombre de données par seconde que le client peut recevoir

Par exemple avec un rate "5000" et un cl_updaterate "30" vous recevrez par seconde 30 mises à jour de 5kb maximum. (elles peuvent être inférieures à 5kb mais il y en aura toujours 30)

Soit $5000/30 = 166$ bits. Si pour rester fluide il en faut plus que 166 bits ; vu la limite ; le serveur ne pourra pas vous les envoyer, elles seront perdues et le choke fera son apparition !

2 solutions : augmenter le rate, ou baisser le nombre de mises à jour.

Et cela marche de la même façon pour le débit montant ; mais avec les commandes :

cl_rate et cl_cmdrate, qu'il n'est pas nécessaire de changer :) (dans 99% des cas)

Pour les choix, tout dépend de votre connexion et de vos besoins ; en général pour du 56k : rate "5000" et cl_updaterate "20" (ou 15).

Pour l'adsl vous pouvez facilement en 512 mettre rate "9000" et cl_updaterate "45".

Pour une connexion câble ou dsl supérieur, vous pouvez encore gonfler ces valeurs.

(info trouvée sur <http://ns2082.ovh.net/~csrevolu/index.php>)

cl_autowepswitch "0" prendre l'arme à terre automatiquement

cl_career_difficulty "0"

cl_cmdbackup "150" sert à prévenir les pertes de paquet lors de leur envoi (si des données sont perdues il renverra un "double" au serveur)

cl_resend "2" inverse de cl_cmdbackup

cl_corpsestay "600.000000" permet de régler la durée pendant laquelle les corps restent au sol ! (en sec)

cl_dlmax "128" Fixe le nombre maximum de kilobytes téléchargeable sur un serveur

cl_download_ingame "1" Autorise ou non le téléchargement des tags des autres joueurs

cl_dynamiccrosshair "1" viseur dynamique : réagit selon le mouvement (0 = pas de réaction)

cl_himodels "0" définit la qualité du skin (0 ou 1), 0 = +FPS

cl_idealpitchscale "0.8"

cl_gaitestimation "0"

cl_lc "1" active/Désactive la compensation du lag (le serveur doit l'accepter)

cl_lw "1"

cl_logocolor "#Valve_Orange"

cl_logofile "lambda"

cl_minmodels "0" permettant de jouer en utilisant le modèle le plus léger : leet.mdl, gign.mdl, and vip.mdl (par défaut : 0)

cl_righthand "1" arme à droite

cl_shadows "1" ou désactiver les ombres au sol (0 pour désactiver)

cl_timeout "300" temps en secondes d'inactivité avant déconnexion du serveur

cl_vsmoothing "0.05"

cl_weather "0" enlève la pluie sous aztec

//---FPS---

fps_max "500.0" nombres de FPS possibles au maximum

fps_modem "0.0" Ce sont les frames par seconde de votre modem (0 pour illimité)

//---SPRITES---

fastsprites "2" Niveau de détail des fumigènes (valeur de 0 à 2 où 2=basse qualité)

d_spriteskip "0" augmenterait les performances

//---CONFIGURATION GRAPHIQUE---//

ati_npatch "1.0"
ati_subdiv "2.0"
bottomcolor "6"
topcolor "30"
brightness "60" luminosité dans le jeu
gamma "60" Règle le gamma de votre écran pendant une partie
gl_texturemode "GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR" définit la qualité des texture, ici c la meilleure
ou
gl_texturemode "GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST" moins bonne qualité, meilleures performances
gl_texsort "0" 0 ou 1, 0 = -qualité
gl_affinemodels "1" 0, les textures s'appliquent sur tous les polygones en 3D sans prendre en considération leur position
gl_alphamin "0.25"
gl_clear "0" qualité de textures
gl_lightholes "0" cette commande active les Light Holes !
gl_keeptjunction "0" définit afficherou non la jointure entre les textures 0 =+FPS mais - qualité et inversement.
gl_dither "0" pour activer le dithering
gl_cull "0" active le rendu des objets visible, 0 = + FPS
gl_flipmatrix "0"
gl_round_down "3" Niveau de dégradation des textures
gl_reportjunction "0" active ou non les T-Junctions
gl_maxsize "128" paramètre la taille des textures
gl_ztrick "0" 0 ou 1, 0 n'affiche pas les details au loin.
gl_monolights "0" crée une seule source de lumière avec aucune ombre, uniquement sous OpenGL !
gl_overbright "0" active ou non le brightness maximum
gl_polyoffset "0.1" définit les polygones offset
gl_palette_text "1" transforme les textures en textures "plate"
gl_playermip "0" fixe le rendu qualité du personnage
gl_picmip "1.5" de 0 à 2, qualité médiocre à 2

hpk_maxsize "0" définit la taille maximal pour le fichier custom.hpk (si 0 = pas de limite)
hud_capturemouse "1"
hud_centerid "1" centre le nick des joueurs en dessous du viseur
hud_draw "1"
hud_fastswitch "0" sélection de l'arme automatique
hud_saytext_internal "1"
hud_takeshots "1" permet de faire un screen auto en fin de map

m_filter "1"
m_forward "1" règle la rapidité des mouvement avant arrière lorsqu'on bouge la souris
m_pitch "0.022" règle la vitesse de la tête dans l'utilisation de la vue virtuelle
m_side "0.8" règle la vitesse des déplacement de strafe avec la souris
m_yaw "0.022" règle la vitesse des mouvements tournant avec la souris
mp_decals "20.000000" nombre de details sur les murs
max_shells "0" désactive l'éjection des balles

joystick "0" mmmmmhhd chaud es avec un joystick ^^

lookspring "0.000000" active le recentrage automatique après désactivation de +mlook
lookstrafe "0.000000" active le strafe sur mouvement latéral de la souris

team ""
skin ""
model "gordon"
crosshair "1.000000" Affiche (1) ou non (0) le viseur au centre de l'écran (ça peut servir un viseur pour viser nan ?)

//---PSEUDO---

name « votre pseudo »

//---SHOWFPS---

net_graph "3" activation du netgraph, les valeur 1,2,3 donnent un netgraph différent
net_graphpos "3" position du netgraph à l'écran
net_scale "5" change la taille des netgraph

r_drawviewmodel "1" 0 ou 1, 1 = affiche l'arme
r_bmodelhighfrac "5.0"
r_dynamic "1" Balancement en mode dynamique
r_novis "0"
r_decals "0" 0 à 999, nombres de decals silmutanés (impact de balle, sang, etc...)
r_traceglow "1"
r_norefresh "0" ne met pas à jour l'affichage et la console quand ce n'est pas nécessaire
r_wateralpha "1"
r_mirroralpha "0" désactive les réflexions d'images
r_detailtextures "0"
r_lightmap "0"

//---SOUNDS---

_snd_mixahead "0.1"
hisound "1" 0 ou 1, définit la qualité du son
bgmvolume "1.000000" volume des piste audio (cd)
MP3FadeTime "2.0"
MP3Volume "0.800000"
s_a3d "0.0"
s_automax_distance "30.0"
s_automin_distance "2.0"
s_bloat "2.0"
s_distance "60"
s_doppler "0.0"
s_eax "0.0"
s_leafnum "0"
s_max_distance "1000.0"
s_min_distance "5.0"
s_numpolys "200"
s_polykeep "1000000000"
s_polysize "10000000"
s_refdelay "4"
s_refgain "0.4"
s_rolloff "1.0"
s_verbwet "0.25"
suitvolume "0.000000"
sv_voiceenable "1"
voice_enable "1" active ou désactive les messages micros (ça revient à muter tout le monde si la commande est sur 0)

voice_forcemicro "1"
voice_modenable "1"
voice_scale "0.750000" augmente toutes les voix. Elle augmente le volume de votre propre voix, mais également les autres. Attention à ne pas mettre trop fort!!
volume "0.800000" volume général

//---SENSITIVITY---

sensitivity "2.200000" sensibilité de la souris
zoom_sensitivity_ratio "1.25" sensibilité en mode zoom du snipe

//---SPECTATOR MODE---

spec_autodirector_internal "1"
spec_drawcone_internal "1"
spec_drawnames_internal "1"
spec_drawstatus_internal "1"
spec_mode_internal "2"
spec_pip "0"

sv_aim "0" définit la précision de l'aimantation verticale existant lorsqu'on vise une cible d'une façon seulement horizontale
viewsize "120.000000"

//---MENU---

setinfo "_vgui_menus" "0" permet d'avoir l'affichage old style des menu
setinfo "_ah" "0"
+mlook indique que le joueur utilise la vue souris (il deplace le viseur avec la souris)

.:GL & HF:.

by « kn3 »