

Rates für Counter Strike:Source

<p>Rates Einstellungen für Counter Strike:Source</p>

Um vernünftig treffen zu können muss man gar nicht soviel einstellen wie manche glauben.

Folgende Werte spielen eine Rolle und sollten geändert werden:

Code

```
* rate* cl_rate* cl_updaterate* cl_cmdbackup* cl_cmdrate* cl_resend* ex_interp* cl_dlmax* f
```

Mit den beiden Werten rate und cl_rate stellt man die Bandbreite seiner Verbindung ein.

Auf vielen Servern gibt es zwar eine Begrenzung der Rate auf 9999.99, aber es finden sich immer mehr Server ohne Bandbreitenbegrenzung.

Der Wert sollte auf "25000" gestellt werden, um immer die maximale Bandbreite auszunutzen.

Wer allerdings Probleme in Verbindung mit Teamspeak hat, kann im Spiel ausprobieren ob es mit einer geringeren rate besser läuft.

Öffnet dazu einfach im Spiel die Konsole und gebt den Befehl rate bzw. cl_rate und danach den Wert ein.

Code

```
[Beispiel: rate 18000 |cl_rate 18000]cl_updaterate
```

Mit der cl_updaterate gibt man den maximalen Wert für die vom Server empfangenen Pakete pro Sekunde an.

Bei einer hohen cl_updaterate bekommt man die meisten Daten vom Server geliefert, auch wenn ein offensichtlicher Pingverlust von bis zu 10ms in net_graph zu beobachten ist.

Wer keinen oder nur wenig CHOKe (prozentualer Paketverlust, im net_graph ablesen) hat, sollte mit cl_updaterate 101 spielen, bei hohem CHOKe den Wert in zehnerschritten herabsetzen.

Eine zu niedrige cl_updaterate führt zum Ruckeln der Models, da nicht genug Daten empfangen werden.cl_cmdrate

Die cl_cmdrate bezeichnet den maximalen Wert für die zum Server gesendeten Pakete pro Sekunde.

Eine hohe cmd_rate führt dazu, daß mehr Kugeln abgeschossen werden, man aber auch mehr Rückstoss hat.

Mit einer niedrigen cl_cmdrate schießt man eher kurze Feuerstöße aus, hat aber weniger Rückstoss beim Schiessen.

Code

```
cl_cmdbackup
```

Der Wert `cl_cmdbackup` regelt die Häufigkeit der wiederholt gesendeten Befehle um LOSS vorzubeugen. Stärkere Leitungen ab 1500+ können den Wert auf `cl_cmdbackup 0` stellen. Wer dennoch LOSS hat, sollte den Wert auf `cl_cmdbackup 2` oder notfalls auf `cl_cmdbackup 60` stellen. `cl_resend` regelt die Häufigkeit der wiederholt gesendeten Pakete, ebenfalls um LOSS vorzubeugen.

Wenn eine stärkere Leitung ab 1500+ hat, kann diesen Wert auf `cl_resend 0` setzen. Bei LOSS empfiehlt sich die Einstellung auf `cl_resend 2` oder `cl_resend 3`. `ex_interp` stellt ihr folgendermassen richtig ein:
Öffnet man im Spiel die Console und gibt den Befehl `net_graph 3` ein.
Rechts unten auf dem Bildschirm könnt ihr nun die FPS und die MS ablesen.
Diese MS braucht ihr um den Wert korrekt einzustellen. Achtet in einer Gefechts-Szene (mit mehreren Gegnern) auf eure MS.
Den Maximalwert nehmt ihr für den `ex_interp`. Also bei 46 MS ein `ex_interp 0.046`.
Wenn dann die Models deiner Teamkameraden flüssig laufen, ist alles richtig eingestellt.
Sollten sie schlieren oder haken, musst Du weiter an dem Wert schrauben. `cl_dlmax`
Mit `cl_dlmax` gibt man seinen Verbindungstypen für die Map-, Models- und Sound-Downloads an, für alle Verbindungstypen idealerweise auf `cl_dlmax 0` stellen, um mit voller Kraft zu saugen. `fps_max`
Für den Wert `fps_max` solltet ihr, je nachdem was Grafikkarte und Monitor zulassen, eure maximal möglichen FPS +1 addieren.
Kann Euer System also 100 Hertz darstellen, könnt ihr den Wert auf `fps_max 101` stellen, bei 85 Hertz auf `fps_max 86` usw. Counter-Strike lädt bei jedem Neustart von [Steam](https://steamcommunity.com/games/4000) wieder die originalen Config-Werte ein.
Die entsprechenden Werte kommen in die `userconfig.cfg`,
Damit Source diese Werte und nicht die Standardwerte beim starten lädt. Hier eine Übersicht über Setting von verschiedenen Providern:
Einstellungen für Netsettings. Alles sind Richtwerte.

Code

[1]					56k
rate					"5000"
cl_cmdrate					"40"
cl_cmdbackup					
"2"cl_updaterate					"35"
cl_dlmax					"42"
ex_interp					"0.1"

[2]					ISDN
rate					"7000"
cl_cmdrate					"40"
cl_cmdbackup					"4"
cl_updaterate					"40"
"cl_dlmax					"48"
ex_interp					"0.1"

[3]					ISDN-Dual
rate					"9000"
cl_cmdrate					"50"
cl_cmdbackup					"6"
cl_updaterate					"50"
cl_dlmax					"96"
ex_interp					"0.08"

[4]	DSL-Low	(für schlechte DSL-Leitungen	und	DSL-Lite)	
rate					"12000"
cl_cmdrate					"51"
cl_cmdbackup					"10"
cl_updaterate					"51"
cl_dlmax					"168"
ex_interp					"0.07"

[5]	DSL	(für DSL-Leitungen	ohne	FP)	
rate					"20000"
cl_cmdrate					"81"
cl_cmdbackup					"30"
cl_updaterate					"71"
cl_dlmax					"512"
ex_interp					"0.07"

6]	DSL+FP	(768k	bzw	1000	k)
rate					"20000"
cl_cmdrate					"81"
cl_cmdbackup					"15"
cl_updaterate					"99"
cl_dlmax					"512"
ex_interp					"0.04"

[7]		QDSL			(1024k)
rate					"25000"
cl_cmdrate					"99"
cl_cmdbackup					"2"
cl_updaterate					"99"
cl_dlmax					"800"
ex_interp					"0.02"

[8]	DSL	(1526k	oder	höher	mit	FP)
rate						"25000"
cl_cmdrate						"99"
cl_cmdbackup						"8"
https://gameserveradmin.eu/lexicon/index.php?entry/18-rates-f%C3%BCr-counter-strike-source/						"99"
cl_dlmax						"1024"
ex_interp						"0.03"

Alles anzeigen

Danke an Möhrchen für dieses [Tutorial](#)