

[Click Here](#)



Cs 1.6 ses kalınlıştırma

Bir döneme damgasını vuran Counter-Strike 1.6, hala birçok oyuncu tarafından nostaljiyle oynanan efsanevi bir FPS oyunudur. Özellikle tek oyunculu veya arkadaşlarla yapılan özel sunucularda kullanılan CS 1.6 hile kodları, oyuna farklı bir eğlence ve pratik boyutu kazandırır. Bu içerikte, en sık kullanılan konsol komutlarını ve hileleri sizin için derledik. Hileleri girmek için konsolu açmanız gerekir. Klavyede ESC tuşunun hemen altında yer alan **~** tuşuna basarak konsolu açın ardından **sv cheats 1** yazarak aşağıdaki hile komutlarını kullanabilirsiniz. CS 1.6 Konsol Hile Kodları impulse101 - Oyuncuyu sınırsız para verir. Para Hilesi. noclip - Duvarlardan geçebilir ve haritada serbestçe uçabilirsiniz Wallhack hilesi. notarget - Düşman botlar sizi fark etmez, görünmez olursunuz. Ölümsüzlük Hilesi. sv gravity 100 - Yer çekimini azaltarak adeta uçmanıza imkân tanır. mp_c4timer - C4 bombasının patlama süresini ayarlar. bot_kill - Sunucudaki tüm botları anında öldürür. bot_knives_only 1 - Botların sadece bıçakla oynamasını sağlar. bot_pistols_only - Botlar sadece tabanca kullanır. bot_sniper_only - Botlar yalnızca keskin nişancı silahı kullanır. give_weapon_SILAH - İsteddiğiniz silahı envantere ekler (örneğin: give_weapon_awp). gl_zmax 3600 - Duvarların arkasını görmeyi sağlayan wallhack kodudur. gl_spriteblend 1 - Nişangâhın görünürlüğüünü artırır. lambert -1.0001 - Flash bombası kullanmadan aydınlık görüş sağlar. hud_fastswitch 1 - Silahlar arasında hızlı geçiş yapılmasını sağlar. cl_bobcycle 0 - Silah görüntüsünü sabitler ve titremesini önler. cl_forwardspeed - İleriye doğru hareket hızını belirler. cl_backwardspeed - Geriye gitme hızını ayarlar. cl_sidespeed - Yanlara hareket etme hızını ayarlar. sv_wateraccelerate (1-999) - Su içerisindeki hareket hızını artırır. gunsmoke - Silah ateşlenince çıkan dumanı açar veya kapatır. +reload - Otomatik şarjör değiştirme açma/kapama komutlarıdır. restart - Round'u yeniden başlatır. mp_startmoney 16000 - Oyuna yüksek miktarda para ile başlamanızı sağlar. nextmap - Sıradaki haritayı gösterir. timeelft - Mecut roundun bitmesine kalan süreyi gösterir. Eğer hala CS 1.5 oyununu oynuyorsanız aşağıdaki bağlantıdan hilelerini görüntüleyebilirsiniz. AWP kullanmayı seviyorsanız dürbün kalınlıştırma hilesini mutlaka denemelisin. Counter-Strike Awp Dürbün Kalınlıştırma Hilesi Counter-Strike 1.5 ve üst sürümlerde çalışan dürbünlü silahların nişangâhını kalınlıştırıp incelebileceğiniz hile kodları. Cs 1.5, Cs 1.6 ve üst sürümlerde de çalışan Counter Strik... Counter-Strike 1.5 Hile Komutları Counter-Striker 1.5 sürümünde çalışan ister botlarla isterseniz lan üzerinden online oynarken kullanabileceğiniz bazı konsol komut kodları sizlerle. Lan üzerinden online oynarken... ToS@ Oyunlar insanları mutlu etmek için var" oldu, saç bas yoldurmak için değil, endişe etmeyen oyun hileleri kullanın :) Sitemizde yer alan oyun görselleri, oyunu üreten firmaya aittir. Görseller, tanıtım ve bilgilendirme amacıyla yazıya eklenmiştir. Hak ihlali olduğunu düşünüyorsanız lütfen iletişim sayfamız üzerinden iletişime geçiniz. bu kodları cfg lerde kullanabilirsiniz Kod: snd_mixahead "0.1" s rolloff "1.0" s doppler "0.0" s distance "60" s automin distance "2.0" s automax distance "30.0" s_min distance "8.0" s_max distance "1000.0" s_leafnum "0" s_refgain "0.4" s_refdelay "4" s_polykeep "1000000000" s_polysize "10000000" s_numpolys "200" s_bloat "2.0" s_verbwet "0.25" s_a3d "0.000000" s_eax "0.000000" quote:Örijinalden alıntı: Iron Maiden Hatırladığım kadarıyla böyle bir konu açmıştım. Kimse cevabını bilmiyordu. Hacı açtım baya yararı oldu ya A3D sanırım 3D ses oluyor sağdan soldan önden arkadan geldiğinde daha net duyuyorsun Reklam gösterimini engelleyici yazılım kullandığınızı görüyoruz. Sitemizin ayakta kalıp sizlere hizmet edebilmek için en büyük gelir kaynağı sayfamızda gösterilen reklamlardır. Reklam gösterimde bizim sayfamıza ayrıcalık tanıyarak ayakta kalmamıza destek olmak ister misiniz ? Konuyu Okuyanlar: 1 Ziyaretçi Counter-Strike 1.6 (CS 1.6), yıllardır popülerliğini koruyan bir FPS klasığıdır. Ancak, oyun deneyiminizi en üst seviyeye çıkarmak için grafik ve ses ayarlarını doğru şekilde ayarlandırmak önemlidir. Bu makalede, CS 1.6'yı indirikten sonra en iyi grafik ve ses ayarlarını nasıl yapacağımızı anlatacağız. Ayrıca, CS 1.6'yı güvenilir bir kaynaktan indirmek, oyun deneyiminizin sorunsuz ve güvenli olmasını sağlar. CSyildizi.com, hızlı ve güvenilir indirme linkleri sunan bir site olarak öne çıkar. Bu site üzerinden CS 1.6'yı kolayca indirip hemen oynamaya başlayabilirsiniz. CS 1.6 indirme işlemleri son derece kolay. Counter-Strike 1.6 Grafik Ayarları Grafik ayarları, oyunun görsel kalitesini ve performansını doğrudan etkiler. İşte en iyi grafik ayarları için bazı öneriler: 1. Çözünürlük (Resolution) Önerilen Ayar: 1024×768 veya 1280×720 Neden?: Bu çözünürlükler, oyun sırasında hem iyi bir performans sağlar hem de görsel kalitenin yeterli düzeyde olmasını sağlar. 2. Renk Derinliği (Color Depth) Önerilen Ayar: 32-bit Neden?: 32-bit renk derinliği, oyundaki renklerin daha canlı ve gerçekçi görünmesini sağlar. 3. Gölgeleme (Shading) Önerilen Ayar: High (Yüksek) Neden?: Yüksek gölgeleme ayarı, oyunun grafik kalitesini artırır ve çevresel detayları daha belirgin hale getirir. 4. Doku Kalitesi (Texture Quality) Önerilen Ayar: High (Yüksek) Neden?: Yüksek doku kalitesi, oyun içindeki nesnelerin ve yüzeylerin daha net ve detaylı görünmesini sağlar. 5. Anisotropik Filtreleme (Anisotropic Filtering) Önerilen Ayar: 4x veya 8x Neden?: Bu ayar, uzak mesafelerdeki dokuların daha net görünmesini sağlar ve oyun deneyimini geliştirir. Ses Ayarları Ses ayarları, oyun içindeki seslerin net ve doğru bir şekilde duyulmasını sağlar. İşte en iyi ses ayarları için bazı öneriler: 1. Ses Kalitesi (Sound Quality) Önerilen Ayar: High (Yüksek) Neden?: Yüksek ses kalitesi, oyundaki seslerin daha net ve detaylı duyulmasını sağlar. Bu, düşman adımlarını ve diğer önemli sesleri daha iyi duymanızı sağlar. 2. 3D Ses (3D Sound) Önerilen Ayar: Etkinleştir (Enable) Neden?: 3D ses, seslerin geldiği yönü daha doğru bir şekilde duymanızı sağlar ve oyun içindeki konumsal farkındalığınızı artırır. 3. Ses Seviyeleri (Sound Levels) Önerilen Ayar: Tüm ses seviyelerini dengeli bir şekilde ayarlayın (örneğin, müzik sesi düşük, efekt sesleri yüksek). Neden?: Oyundaki önemli seslerin (adımlar, silah sesleri) daha net duyulmasını sağlar. Müzik sesini düşük tutarak oyun içindeki diğer seslerin ön plana çıkmasını sağlayabilirsiniz. Performans Artırma İpuçları Arka Plan Uygulamaları Kapatın: Oyun sırasında arka planda çalışan gereksiz uygulamaları kapatarak bilgisayarınızın performansını artırabilirsiniz. Güncellemeleri Kontrol Edin: Grafik kartı sürücülerinizi güncel tutarak oyun performansınızı optimize edebilirsiniz. Oyun İçindeki Gereksiz Efektleri Kapatın: Düşük donanımlı bir bilgisayarı kullanıyorsanız, gereksiz grafik efektlerini kapatarak performansı artırabilirsiniz. CS 1.6'yı en iyi grafik ve ses ayarlarıyla oynamak, oyun deneyiminizi büyük ölçüde iyileştirecektir. Yukarıdaki ayarları yaparak hem görsel hem de işitsel olarak daha kaliteli bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. CS 1.6'yı güvenilir bir şekilde indirip oynamak için CS yıldızı adresini ziyaret edebilirsiniz. CS 1.6 indirmek için: Post Views: 651 21-03-13, 23:27 #1 Duck Yapma ; Kod: bind MWHEELDOWN +duck / Mouse topunu aşağı çekince yapar. bind MWHEELUP +duck / Mouse topunu yukarı itince yapar. FPS Yükseltme Kodları ; Kod: violence_ablood "0" violence_hblood "0" violence_agibs "0" violence_hgibs "0" ightgamma "0.001" gamma "999" brightness "500" gl_max_size "512" gl_cull "1" gl_dither "1" m_pitch "0.022" m_yaw "0.022" m_forward "1" m_side "0.8" m_filter "1" gl_maxsize "512" fps_max "101.0" developer "2" Ses Kodları ; Kod: snd_mixahead "0.1" bgmvolume "0.000000" hisound "1.00000" loadas8Bit "0" suitvolume "0.250000" s_verbwet "0.25" s_geometry "0" s_geom_reverb "0" s_occ_epsilon "0" s_occfactor "1" s_occlude "1" s_reflect "0" s_reverb "0" s_usepsv "0" s_showtossed "0" s_2dvolume "1" s_materials "0" MP3Volume "0.8" s_eax "0" s_a3d "0" s_verbwet "0.25" s_bloat "2.0" s_numpolys "200" s_polykeep "1000000000" s_polysize "10000000 s_refdelay "4" s_refgain "0.4" s_leafnum "0" s_max_distance "1000.0" s_min_distance "8" s_automax_distance "30" s_automin_distance "2" voice_modenable "1" voice_scale "1" voice_enable "1" voice_loopback "1" ambient_level "0" voice_forcemicrecord "1" s_distance "60" s_doppler "0" sv_voiceenable "1" Görüntü Kodları ; Kod: gl_clear "x" Hem FPS Hem de Görüntü açısından Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kalitesini gl_max_size kadar etkiler. 1 veya 2 yapmanız HD Kalite sağlayabilirsiniz. gl_polyoffset "x" Duvar arkası kan sprey vs izlerini görmek istiyorsanız bu değeri "9999999" yapın istemiyorsanız default değerinde yani "0.1" de kalsın. gl_spriteblend "x" Sniper zoom'u kalın yapmak isterseniz bu değeri 0 yapın. 1 Değeri ise zoom çizgilerini inceltir. gl_dither "x" 32 Bit oynuyorsanız bu değeri 1 yapın. 16 Bit Oynayan yoktur heralde. gl_textort "x" 1 Yapmanız durumda textureler netleşecektir.. Ana bana sorarsanız muhakkak 0 kalmalı. gl_waterramp "x" Su dalgalarının seviyesini belirler. Kesinlikle 0 olmalı, gl_ztrick "x" FPS Ve diğer katkıları nedeniyle 1 kalmalı. Not : 1 yapınca hata alırsanız, 0 yapınız. gl_dynamic "x" Tabikide 0. gl_smoothmodels "x" Defaul değeri 1 olmasına rağmen model kenarlarının daha pürüzsüz olması sağlamak için 0 yapılması gerekir. Ayrıca FPS Artışı olur. gl_texturemode GL_LINEAR MIPMAP_NEAREST Texture mode yani görüntü. fps için en ideal değer budur. mp_decals "x" Duvar spreylerini görmek istiyorsanız 300 değerini verin. r_decals "x" Duvardaki silah izlerini görmek istiyorsanız 300 yapın. Veya 30 'a düşürüp dozunu ayarlayabilirsiniz. max_shells "x" Silahdan çıkan mermi dozunu ayarlar. 10 veya daha aza düşürülmelidir [frcms.net] max_smokepuffs "x" Silahdan çıkan duman dozunu ayarlar 10 iyidir. Silah alma menüsü resimli / resimsiz ; Kod: Resimli : setinfo " vgui_menus" "1" Resimsiz : setinfo " vgui_menus" "0" Cl Kodları ; Kod: cl_himodels ; Gereksiz modelleri kapatarak fps artışı sağlamak açısından 0 yapmamız gerekir. 1 Olmasını herhangı bir avantajı yoktur. Önerilen Değer : 0 cl_allowdownload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. cl_allowupload ; Bu değeri "1" yapmanız ; sizde olmayan haritaların otomatik olarak sunucudan yüklenmesini sağlar. Önerilen Değerler ; 1 cl_download_ingame ; Oyuncuların logolarını kaydederek oyun içisindeki fps'yi düşürür. Bu değeri 0 yapmanız fps açısından katkı sağlayacaktır. Önerilen Değer : 0 cl_showfps ; Sol Üst Köşede FPS 'nizi gösterir. Ancak net_graph ile biz sağ alt bölümde zaten fps 'nizi görebiliyoruz. Tercih tamamen size kalmış. Önerilen Değer : 0 cl_vsmoothing ; Bu değeri 1 yaparsanız haritadaki gamma ayarları bozuktur. 0 Kalması en idealidir. gl_palette_tex "x" Kesinlikle 0 olmalıdır. 1 Yapılması taktirinde sulu boyaal bir oyun oynarsınız. gl_picmip "x" Default değeri 0,75 olan bu değer görüntü kal