

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Modifier la distance de vue

iThorgrim

Modifier la distance de vue

Tutoriel par Helnesis

Bonjour, ou bonsoir... (lol, salutations habituelle) bref, aujourd'hui ou CE SOIR... (je me répète) nous allons apprendre à modifier la distance de vue via le .conf

Ouvrez votre fichier `worldserver.conf`

Cherchez la ligne : `Visibility.Distance`

Maintenant, vous avez devant vous plusieurs lignes, soit :

- `Visibility.Distance.Continents = 90`
- `Visibility.Distance.Instances = 170`
- `Visibility.Distance.BGArenas = 533`

- Le premier, c'est les continents (Outreterre, Kalimdor, Zzeroth...)
- Le deuxième, les instances
- Le troisième, les arènes / champs de guerre

Modifié les valeurs, comme vous voulez, cependant il ne faut pas que ça dépasse la valeurs 533, c'est la limite.

Pour voir à quoi ressemble la distance de vue modifié à fond, allez en battleground, vu qu'eux ils sont à 533 de base.

Quittez, enregistrez et redémarrer votre serveur !

Cordialement,

Informations complémentaire :

Cette méthode peut provoqué des freezes côté client si votre PC n'est pas assez puissant.

La distance est en yards (1 yard = 0,9144 mètre).

Attention, cela entraîne également une hausse de l'utilisation processus côté serveur de façon assez importante.

Plus de distance = plus de choses à afficher pour chacun donc plus d'informations qui doivent transiter.

D'ailleurs, cela évolue en général de façon exponentielle. 10 personnes qui se voient, c'est 10 messages envoyés à chaque fois à 9 personnes (pour mettre à jour les données du joueur chez tout le monde) soit 90 paquets. 100 personnes qui se voient, c'est 100 messages envoyés à 99 personnes donc 9900 paquet. Le nombre de paquet a décuplé par rapport au nombre de personnes.

Et tout ça, c'est autant de tests supplémentaires côté serveur ;)

Je ne dis pas que cela va provoquer de réels soucis, mais le mythe selon lequel il ne faut pas regrouper trop de monde au même endroit sur un serveur privé n'est pas une légende et découle de ce souci là ;)