

## Optimización para reducir la latencia jugando

Publicado por CeltíberoAlioven - 09 Nov 2017 06:05

---

Que es lo que viene a ser el &quot;ping&quot; del que se suele hablar (para mal) cuando jugamos en conexiones de este nuestro país :D

Pego abajo el texto que envié a dos amigos para que lo use quien quiera de vosotros. El código que va al final lo tenéis que guardar en un archivo de extensión .bat (por ejemplo en el Bloc de Notas tendréis que seleccionar tipo de archivo &quot;Todos \*.\*&quot; o activar en Windows la opción de Mostrar extensiones de Archivos).

¡Saludos!

Hola,

He estado revisando parámetros de TCP y con las conexiones de hoy en día (fibra sobrada o móvil con latencia variable) conviene desactivar algunas funciones del protocolo TCP que añaden latencia a los paquetes pequeños y rápidos como los usados en el juego niñoratil de League of Legends.

Como dichos parámetros hay que ponerlos en el registro a mano para cada interfaz de red (y cada vez que conectas wifi a un puerto usb diferente o el móvil te crea una), he escrito un .bat que registra todos los parámetros globales y los específicos para cada interfaz de red. Podéis ponerlo en el Escritorio y además añadir un acceso directo en el Menú Inicio - Programas - Inicio para que registre todas las posibles interfaces de red al arrancar Windows. Idealmente, tras configurar una nueva conexión (como cuando conectas por móvil), ejecutáis el .bat y reiniciáis Windows para que la pila TCP/IP utilice dichos parámetros. No importa si ya no está activa dicha conexión, lo hará para todas las que Windows ha registrado.

No va a hacer nada malo y ayudará también con otros juegos que no usen red porque reconfigura también la prioridad de la CPU para tareas multimedia.

En mi caso, usando el Galaxy S3 de repuesto y conectado vía 3G en partida contra niñosrata, el ping pasó de flotar entre 90 y 300 a quedarse prácticamente fijado en 85 y al jugar se notaba fluido y mucho más preciso el juego, aunque tengo que probar más veces para asegurarlo pero sí que reduce el tiempo de reacción aparente del juego (vamos, que se farmea mejor por ejemplo). Lureando la wifi del vecino también iba mejor aunque no llegué a jugar más que una de práctica así).

Tras usarlo y reiniciar, comentadme si cambia algo en vuestras conexiones de fibra (que igual no cambia el valor de ping pero sí la sensación de fluidez dentro del juego, incluido algún test comparativo en speedtest.net y fast.com).

Saludos.

Bonus: Los insultos ahora no les llegarán con lag a los niños rata, que ya sabemos que tienen memoria de pez.

Disclaimer: Si la conexión tiene el ancho de banda comido por el porno que está viendo otro compañero de piso no va a ayudar mucho (habría que configurar QoS en el router y reservar ancho de banda para vuestro equipo, pero no vais a tener ese problema con fibra o móvil generalmente).

@echo off

```
reg add &quot;HKLMSOFTWAREMicrosoftMSMQParameters&quot; /v &quot;TCPNoDelay&quot; /t  
REG_DWORD /d 1 /f
```

```
reg query HKLMSYSTEMCurrentControlSetServicesTcpipParametersInterfaces > interfaces.txt  
for /f %%i in (interfaces.txt) do reg add &quot;%%i&quot; /v &quot;TcpAckFrequency&quot; /t  
REG_DWORD /d 1 /f  
for /f %%i in (interfaces.txt) do reg add &quot;%%i&quot; /v &quot;TCPNoDelay&quot; /t REG_DWORD  
/d 1 /f  
for /f %%i in (interfaces.txt) do reg add &quot;%%i&quot; /v &quot;TcpDelAckTicks&quot; /t  
REG_DWORD /d 0 /f
```

```
reg add &quot;HKLMSOFTWAREMicrosoftWindows NTCurrentVersionMultimediaSystemProfile&quot;  
/v &quot;NetworkThrottlingIndex&quot; /t REG_DWORD /d 0xffffffff /f  
reg add &quot;HKLMSOFTWAREMicrosoftWindows NTCurrentVersionMultimediaSystemProfile&quot;  
/v &quot;SystemResponsiveness&quot; /t REG_DWORD /d 0 /f  
reg add &quot;HKLMSOFTWAREMicrosoftWindows  
NTCurrentVersionMultimediaSystemProfileTasksGames&quot; /v &quot;GPU Priority&quot; /t  
REG_DWORD /d 8 /f  
reg add &quot;HKLMSOFTWAREMicrosoftWindows  
NTCurrentVersionMultimediaSystemProfileTasksGames&quot; /v &quot;Priority&quot; /t REG_DWORD  
/d 6 /f
```

=====