

CHECKLIST EXPRESS — MSFS 2024

À imprimer et cocher — Frenchsimmer v1.0 (SU5, juillet 2026) — détails & explications : « Le guide du simmer »

A INSTALLATION / UNE FOIS

- ☐ Plein écran (jamais fenêtré) — Options → Graphismes
- ☐ Windows → Cartes graphiques → MSFS = **Hautes performances** (GPU dédié)
- ☐ Écran(s) branché(s) sur la carte graphique, pas la carte mère
- ☐ Plan d'alimentation : **Équilibré si Ryzen X3D** (sinon au choix)
- ☐ Ryzen : pilotes **chipset AMD** à jour (site AMD)
- ☐ Pilote GPU : installation **propre**, sans pilote audio HD
- ☐ Son : Headphone simulation **OFF** + Loudness limiter **OFF**
- ☐ Motion blur OFF · Anisotrope 16x · Dynamic settings OFF
- ☐ Rolling cache : 16-32 Go (32-64 si zones répétées), sur SSD rapide, pas C:
- ☐ ReBAR : OFF si VRAM ≤ 16 Go · ON si 24 Go+
- ☐ Réglages selon ta gamme : table 3.2 du guide

B APRÈS CHAQUE SIM UPDATE

- ☐ AVANT : captures d'écran des réglages + export profils contrôleurs
- ☐ AVANT : **Community** → renommer **_Community**, créer un vide
- ☐ Lancer le sim « nu » 1-2 fois
- ☐ App NVIDIA : shader cache OFF → **reboot**
- ☐ Purger **%LOCALAPPDATA%\NVIDIA\DXCache + D3DSCache** (ou Nettoyage de disque → cache nuanceurs DirectX)
- ☐ Supprimer **ROLLINGCACHE.CCC** (ou : changer le chemin du cache)
- ☐ Purger **...\LocalCache\SceneryIndexes**
- ☐ Shader cache ON (10 Go) → « **Compiler maintenant** »
- ☐ Vérifier override DLSS = « Latest » (app NVIDIA → Graphiques → MSFS)
- ☐ Vérifier réglages sim (l'anti-crênelage peut être réinitialisé !)
- ☐ Restaurer **Community** + chasser les scènes en double (My Library, code OACI)
- ☐ Re-valider ton plafond FPS sur ton circuit d'essai (5 min)

C ÇA SACCADÉ ? — DIAGNOSTIC ÉCLAIR

- ☐ 0. Plein écran ? (peut doubler les FPS)
- ☐ 1. Photogrammétrie encore ON ? (Options → En ligne — ne se rallume jamais seule)
- ☐ 2. Compteur dev : **Mode développeur** → **Debug** → **Display FPS**
→ « **MainThread** » = leviers CPU : TLOD ↓, trafic ↓, cockpit refresh ↓, plafond FPS
→ « **GPU** » = leviers graphiques : nuages, ombres, résolution, DLSS
→ Mémoire **orange** = danger : textures -1 cran (VRAM) / pre-caching ↓ (RAM)
- ☐ 3. Saccade disparue au 2e passage au même endroit = streaming → purge cache
- ☐ 4. Dégradation progressive puis gel = photogrammétrie engorgée → pré-réglage Low → 30 s → retour
- ☐ 5. Fond de tâche : navigateur, Discord, overlays, appli cartes ?
- ☐ 6. Un changement à la fois, test 5 min minimum

D LA MÉTHODE DU PLAFOND (résumé)

- ☐ Circuit d'essai = TA zone la plus lourde, conditions fixes
- ☐ Frame gen OFF, plafond OFF, vol 5 min
- ☐ Noter le FPS **le plus bas** (1% lows — NVIDIA FrameView)
- ☐ < 30 ? → TLOD 100, cockpit Medium, trafic ↓, remesurer
- ☐ **Plafonner à ce plancher** (Max Frame Rate)
- ☐ TLOD par pas de 15-20, un vol d'essai par pas
- ☐ Frame gen x2 fixe ensuite si désirée (jamais « Dynamic »)

Rappel : 40 stables > 45-90 qui gigotent. La fluidité = la régularité.

E VOL DE GROUPE / RÉSEAU

- ☐ **Wake turbulence OFF** (tueur de FPS en formation)
- ☐ Trafic IA/live OFF en multijoueur
- ☐ Replication models : Simplified si groupe nombreux
- ☐ Trafic tiers (FSLTL...) : Parked Aircraft **OFF** + Air Traffic Quantity **OFF**

F PIÈGES À MÉMORISER

- ⚠ « Hautes performances » **casse** les Ryzen X3D → Équilibré
- ⚠ La frame gen ne répare PAS les stutters (elle les maquille)
- ⚠ Frame gen « Dynamic » : éviter — multiplicateur FIXE x2
- ⚠ Frame gen active → glass cockpit refresh **High** (sinon clignote)
- ⚠ Un test de 30 s ne prouve rien — 5 minutes
- ⚠ Le FPS moyen ment — regarde les 1% lows