

<http://www.9lives.be/forum/strategy-simulation-games/452726-fs-x-fsx-tweaks.html>

[FS X] FSX Tweaks

Ik heb wat research gedaan om fsx beter en soepeler te doen runnen,  
Ik heb maar een tweak die mijn fps verdriedubbeld heeft met alles op ultrahigh  
Ja inderdaad alles op ULTRAHIGH

Mijn systeem

AMD 4400+ X2 oced naar een 4800+ X2

Gskill 2\*1024 ddr 3200

Geforce 7900GTX 512 DDR

Ten Eerste \*en ook meest FPS verhogende tweak\*

Verander gewoon in de fsx/autogen map

Default.xml naar Defaultbak.xml

Start FSX op en geniet

30 tot 50 fps met deze tweak alleen.. alles op ultrahigh.

-----  
Ik heb nog meerdere tweaks voor jullie die ik hier ook ff zal bijvoegen

Noot : Neem altijd backups van je cfgs of bestanden die zullen worden veranderd in de volgende tweaks..

Ten tweede :

Defragmenteer uw schijf, de installatie van fsx neemt zon 15 gb, dus defragmenteren is een must.

Ten derde :

<http://www.fox-fam.com/FSX/AutogenDescriptions.zip>

Dit bestand vermindert de complexiteit v/d autogen bomen

Hiermee kan je je slider meer naar rechts zetten van autogen met niet zichtbare veranderingen in de graphics maar wel hogere fps

Ten vierde :

Voeg volgende lijnen toe in je FSX.cfg

Deze is te vinden in C:\Documents and Settings\Uwgebruikersnaam\Application Data\Microsoft\FSX

Dus onder de sectie [TERRAIN]

voeg je

TERRAIN\_MAX\_AUTOGEN\_TREES\_PER\_CELL=4500

TERRAIN\_MAX\_AUTOGEN\_BUILDINGS\_PER\_CELL=3000

Met deze aanpassing worden er minder bomen en gebouwen per cell gerenderd  
spreekt voor zichzelf dat deze tweak aanpasbaar is aan je eigen systeem..

Wil je meer bomen en huizen verhoog dan het getal, dit ten koste van de FPS

Het maximum is 6000

Ik hoop dat ik hiermee wat jullie in de lucht kan helpen zonder frustraties en kwade aangezichten

Ik heb nog een paar truckskes in mn mouw maar die zijn voor straks  
Sneak peak, renamen vd textures van \*.dds naar \*.bmp onder DXT1a compressie die ook je fps naar  
boven trekt, ik moet alleen de link terugvinden...

Nog wat tips voor mede flight simmers  
Shameless gekopierd van avsim

=====

Misc. CFG File Edits

=====

Add the following to the [MAIN] Section of your FSX.CFG file

FIBER\_FRAME\_TIME\_FRACTION=??

Replace the ?? with a number between 0 and 1. This controls how much time the processor spends  
on scenery. Bigger number means more time spent on scenery and less FPS. Smaller number means  
less time on scenery and more FPS. Recommended value is .33. Not sure, but should probably choose  
numbers that are easily divisible into 1, such as .25, .33, .5.

=====

Add the following Section to the FSX.CFG file

[BufferPools]  
PoolSize=5000000

According to Brian at Aces this may help if you are getting stutters/pops during turns or when you  
pan your view around. The default is 1000000. Increasing it to 5000000 or 10000000 trades off some  
of your video memory against having to re-allocate these things all the time.

=====

Turn off the red warning text message for brakes, pause, etc. Look for these lines in FSX.cfg and  
change True to False

InfoBrakesEnable=False  
InfoParkingBrakesEnable=False  
InfoPauseEnable=False  
InfoSlewEnable=False  
InfoStallEnable=False

InfoOverspeedEnable=False

Als er hier ne vriendelijke moderator dit wat bij elkaar kan zetten en mooi onderverdelen ga uw gang, \*vote +1 voor sticky\*

Nog een tweak om erbij te smijten, die wel wat drastisch is in het verminderen van de grafische pracht. Download rivatuner, en zet met dit programma je shaders van 2.0 naar 1.0.

Gevolg, je hebt geen natte runways meer, het water oogt niet meer zo mooi, het window effect in je VC is weg... maar je hebt een hogere fps...

WOW !!!

Gisteren: Settings = Medium Low/High, FPS locked op 15 ==> +- 10 FPS

Vandaag: Settings = Ultra High, FPS locked op 25 ==> +- 20 FPS

THANK YOU TWEAKS

En nog een kleine noot,

Microsoft is bezig met dual core optimalisaties omdat de dual core processors niet volledig worden gebruikt,

kijk maar als je fsx start, free flight.

Druk dan ctrl alt del, dan kund zien dat het proces eigenlijk maar 1 core ten volle gebruikt...

Waarom een core als er twee zijn?

Stel jke voor, Alle standaard dingen op de ene core, en de autogen berekeningen en dergelijke op de tweede..

Zou dit geen grote tot enorme performace boost geven voor dualcore systemen \*amd2 en intel core duo\*

Is microsoft dan zo lui om dualcore support in het game te steken ?

JA, reden : we ran out of time ...

Ok flauw excuus maar het gaat nog verder \*Lees onderstaande qoute\*

Nu vraag ik me af, HOE ze dat zullen doen 😊

Het zal maar een kleine optimalisatie zijn, anders moeten ze de engine herschrijven...

Gepost op een blog van een van de FS Developers :

I have been getting lots of email from people whom have been lucky enough to get their hands on FSX. A lot of them have been saying "Ewww, it is slow on my machine".

I mean, come on... what did you expect! Microsoft were never going to release a version of the sim that would run with all the sliders maxed out on current hardware. They have put a serious amount

of graphical goodness into this version, but it is fair to say that until the new generation of video cards come to the market, you are not going to see the full benefit.

By the time FS (Nextversion) comes to the market, you will all be saying the same thing again. I know I was when FS 2004 ACOF was released. I have upgraded my machine twice since then.

So, some advice for the "virgin install" of FSX on your current hardware.

1. Load the game, put all the sliders to maximum, watch the smoke rise from your Dual Core machine that you thought was "all powerful", go back to the setting screen.
2. Turn off Autogen
3. Turn off Bloom
4. Go back to the game, and enjoy for a few months
5. Save money, wait for the release of DX10 Video Cards, and then wait some more for the second version of the DX10 Cards. Then buy one.
6. Go back to settings and turn on Bloom and Autogen
7. Enjoy the game some more

Ik kan hier alleen maar een simpel besluit uit maken,

Dit is een soort marketingtruck om mensen Vista te doen aanschaffen en een DX10 kaart....

\*Je hebt Vista nodig om DX10 te runnen\*

Toch leuk dat een developer toegeeft dat het game onmogelijk op max kan gedraaid worden de dag van vandaag...

\*Zelfs op high-end systemen krijg je een miserabele fps met alles op high\*

Nog wat nieuws voor de geïntresseerden :

Good man Adrian... it's GREAT to hear that you are releasing those GMAX tools nice and quickly after the release of FSX. I am sure you will make a lot of people happy.

I'll be the first to thank you, oh... and hound you for more tools ongoing. Did you ever get that tool finished to fix the FSX attached effect blob working? 😊

Kga nog wat tweekhnten om nog meer fps uit de kan te halen,  
Maar ik denk dat de grootste fps winners hier al staan,

Nu kunnen we alleen maar wachten totdat Microsoft een patch uitbrengt..

Groeten, Dago

EDIT :

Nog een goede tweak om wat fps te winnen, vink Bloom uit in general graphic options  
+5-10 fps

Ten Eerste \*en ook meest FPS verhogende tweak\*  
Verander gewoon in de fsx/autogen map  
Default.xml naar Defaultbak.xml

Start FSX op en geniet 😊

30 tot 50 fps met deze tweak alleen.. alles op ultrahigh.

Toch efkes vermelden dat als je deze tweak doet al de bomen van autogen weg zullen zijn. De huizen worden behouden. Persoonlijk vind ik het landschap dan te kaal, maar voor die met een oude pc is het wel een interessante tweak.

Nog een leuke link om toe te voegen:

[http://ops.precisionmanuals.com/wiki/FSX\\_FPS\\_Guide](http://ops.precisionmanuals.com/wiki/FSX_FPS_Guide)

Net ontdekt dat er ook een geringe FPS-winst is door FS X Windowed te spelen ipv Full Screen. Je merkt bijna geen verschil qua schermgrootte, maar ik haal toch zo'n 5 à 10 FPS meer.