

Cat	Cat I	Cat II	Composant Impacté **	Config Low *	Config Med *	Config Hi *	Commentaire
Graphismes	Options spécifiques	Fréquences d'images cible	CG	25	27	30	En dessous de 20 fps, les images deviennent saccadées.
			CG	1024x768	1280x1024	1280x1024	1280x1024 est une bonne taille pour écran standard et CG de nouvelle génération !
	Options générales		CG	Bilinéaire	Trilinéaire	Anisotropic	Le trilinéaire suffit de manière générale. Effet de flou soit un peu trop présent à mon goût.
			CG	Non	Non	Oui	Pas obligatoire pour les hautes config. Un luxe pour les CG performantes.
			CG	Faible	Moyen	Haut	Dépend de la quantité de mémoire dispo sur la carte et le PC.
			CG	Non	Non	Non	Peu d'impact mais quelques défauts d'affichages constatés.
			CG	Non	Oui	Oui	Apporte un petit plus au niveau réalisme des vues.
			CG	Non	Non	Non	Gouffre à fps ! Ne pas activer !
			CPU	Non	Oui	Oui	Si vous disposez des shaders 2.0
Appareil	Paramètres du cockpit	Cockpit 3D Haute Définition	CG	Non	Oui	Oui	Pour une meilleure sensation dans le cockpit 3D.
			CG	0%	0%	0%	Aucun intérêt
	Paramètres extérieurs		CG	Oui	Oui	Oui	Peu consommateur
			CG	Non	Non	Oui	Pas de gros intérêt
			CG	Oui	Oui	Oui	Essentiel pour le vol de nuit
Décors	Relief et eau	Rayon du niveau de détail	CG	Faible	Moyen	Grand	Globalement, la taille de la mémoire sur la CG est essentiel pour ce paramètre
			CPU+CG	60%	70%	80%	Dépend de la quantité de mémoire dispo sur la carte et le PC.
	Objets du décors	Complexité de la trame	CG	76m	19m	2m	Dépend de la quantité de mémoire dispo sur la carte et le PC.
			CG	2m	60cm	15cm	Dépend de la quantité de mémoire dispo sur la carte et le PC.
			CG	1x Low	1x Haute	2x Low	2x Low est un bon compromis pour les reflets et performance préservée
			CG	Non	Non	Oui	Non testé
			CPU+CG	Faible	Normal	Dense	Impact important pour les aéroports du type LFPG ou LFPO.
			CPU	Non	Non	Low	Impact très fort sur les ressources CPU.
			CG	Non	Non	Non	Activable seulement si Auto-gen activé.
			CG	Faible	Moyen	Haut	Non testé
Météo	Paramètres Visuels	Distance	CPU	96km	96km	96km	Paramètre largement suffisant pour simulation.
			CPU	Aucun	Aucun	Schématique	Naturel entraine une baisse de perf.
			CPU+CG	Simple	Détaillé	Détaillé	Détaillé est essentiel pour une simulation correcte.
			CPU+CG	Faible	Faible	Moyen	Non testé
	Paramètres Simulation	Vents en altitudes	CPU	Décoché	Décoché	Coché	Pas d'influence fps constatée
			CPU	Décoché	Décoché	Décoché	Pas d'influence fps constatée
			CPU	Aucun	Aucun	Basse	Pas d'influence fps constatée
Trafic	Trafic aérien	Densité du trafic	CPU	2%	7%	25%	Activez le paramètre "IFROnly=1" dans fsx.cfg
			CPU	Non	Non	Non	Vol VFR
			CPU	Non	Non	Faible	Un petit plus qui ne mange pas de pain...
	Trafic terrestre et maritime		CPU	0%	0%	0%	Non testé
			CPU	5%	5%	15%	Non testé
			CPU	0%	3%	10%	Non testé

* Low = CPU mono-cœur 2 GHz, 1 G Mémoire (XP), équivalent GeForce 6800
Med = CPU double-cœur > 2 GHz, 1 à 2 G Mémoire (XP ou Vista), équivalent GeForce 7800
Hi = CPU quadri-cœur > 2.5 GHz, 2 à 4 G Mémoire (XP ou Vista), équivalent GeForce 8800

** CPU = Processeur
CG = Carte Graphique