

Améliorations performances DCS 2.5 Open Beta :

Stuttering + Crashes

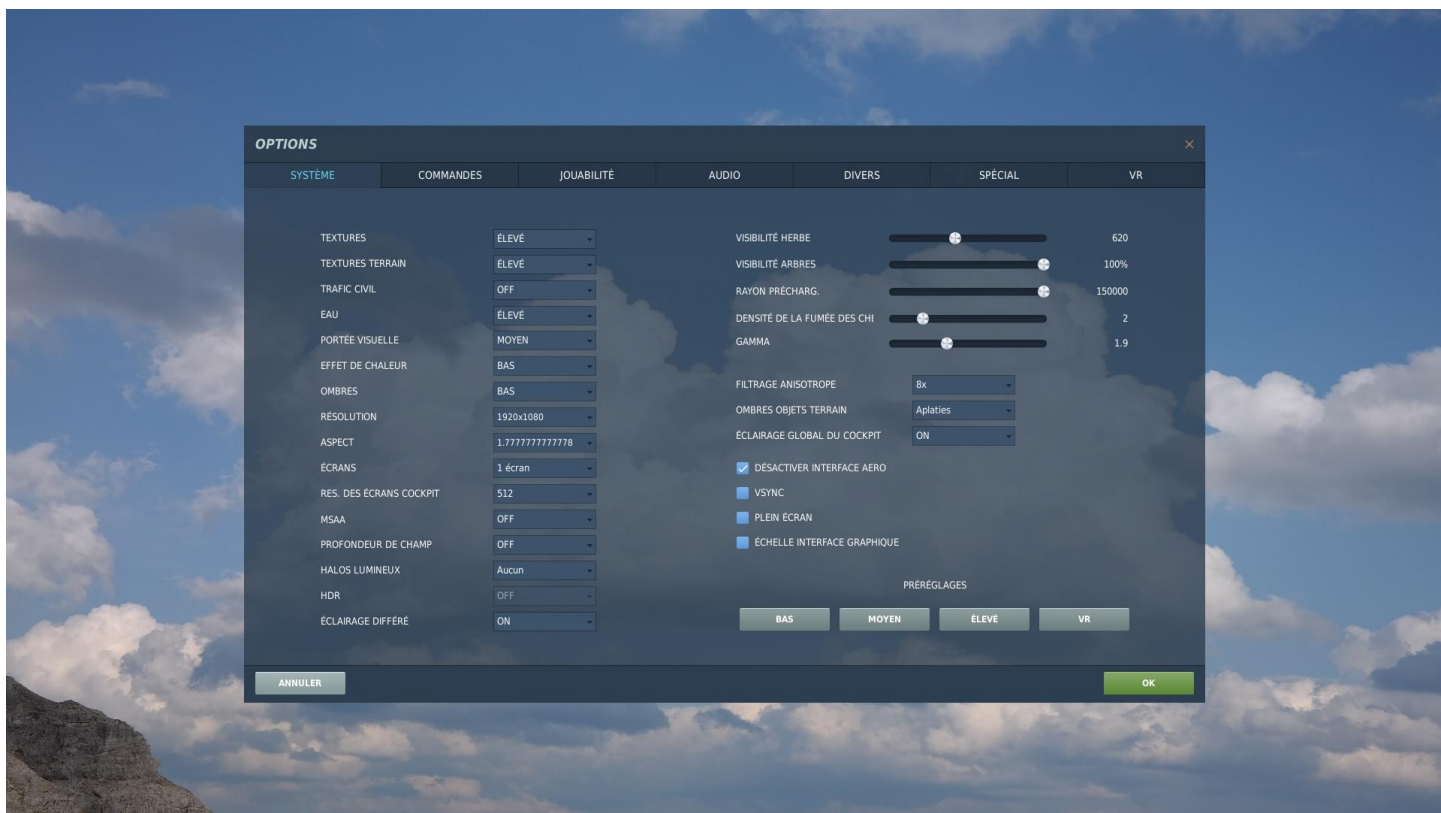
➤ Environnement de tests :

- Windows 7 64b
- I7 3770K
- GTX 1060 6Go
- 16Go DDR3
- Système + DCS sur SSD 500Go
- Dual Screen (un seul écran utilisé pour le test en 1920x1080)
- Map Caucase
- Multijoueurs (entre 20 et 50 personnes)

➤ Problèmes présents :

- Stuttering (micro-freezes récurrents plus ou moins long)
- Crashes connexion server multijoueur et à la fermeture du jeu.

Mes réglages dans les options de DCS :



Aucun programme tiers utilisé pour affiner les réglages graphiques (Nvidia Profile Inspector – Panneau Nvidia – Reshade etc...)

Note : Evidemment il faudra ajuster ces options en fonction de votre matériel mais dans la mesure du possible, essayez de vous rapprocher de mes réglages pour que l'on puisse comparer les resultats.

Note 2 : La VSYNC peut aussi causer problème, elle fait mouliner mon pc si je l'active personnellement.

/!\ ATTENTION : veillez à placer le curseur du RAYON PRECHARGEMENT a fond à droite (150 000) , sans quoi vous pouvez être quasiment sur que la connexion a un serveur multijoueur sera très compliquée /!

Après avoir réalisé cette petite manip', j'ai enfin pu me connecter a des serveurs multijoueurs plus populaires alors qu'avant, au-delà de 10-12 joueurs, le jeu crashait après un temps assez long de chargement.

Lancez une partie sur un serveur quelconque, choisissez un avion et restez au sol.

Pour la suite vous aurez besoin de Process Lasso en téléchargement depuis le site officiel :

<https://bitsum.com/>

Version FREE (quelques options indisponibles) ou la PRO a 29€ pour une license a vie.

Grosso merdo, c'est un gestionnaire des tâches plus evolué. C'est lui qui va nous permettre les manipulations suivantes sur le processus DCS.exe.



Rien de compliqué ici, un graphique que tout le monde peut comprendre :

- La courbe **verte** représente **l'utilisation CPU**
- La courbe **pointillée rose** représente la **charge mémoire RAM**
- La courbe **rouge** tout en haut du graphique représente la **réactivité du système**.

- ✓ A droite, chaque cœur de votre processeur (physique et logique) est représenté par une barre verticale qui se remplit plus ou moins de vert selon la charge CPU.
- ✓ Puis tout à droite, le graphique de la charge de votre mémoire RAM.
- ✓ En dessous, le processus sélectionné (DCS.exe)

Les manipulations à effectuer sur ce processus, tout se fait en cliquant droit dessus et en choisissant les options dans le menu déroulant :

- Clic droit → Classe de priorité → toujours → **HAUTE**
- Clic droit → Affinité CPU → toujours → **EVITER LES COEURS NON PHYSIQUES** ou **single threaded performance mode**
- Clic droit → Priorité E/S → toujours → **HAUTE**
- Clic droit → Priorité Mémoire → courant → **5 - NORMAL**

- Clic droit → Profil d'alimentation de l'application → **PERFORMANCES ELEVEES** ou **BITSUM HIGHEST PERFORMANCE** si vous avez la version *PRO*.
- Clic droit → **Optimiser la mémoire virtuelle** (n'hésitez pas à refaire cette dernière étape plusieurs fois dans une session de jeu si voyez que la courbe de la RAM augmente au-dessus de 90%)

La courbe d'**utilisation CPU** aura peut-être tendance à s'adoucir ou les cœurs de votre processeur travailleront différemment.

La courbe de la **charge RAM** devrait elle aussi descendre, sur l'image ci-dessus, la charge RAM est de 80%, elle était de 99% avant la manipulation, ce qui avait pour conséquence de créer des saccades. DCS n'est pas le seul programme à faire tourner, votre PC et donc votre RAM doivent gérer l'OS + tous les programmes en arrière-plan alors même si vous gagnez 20% après cette manip, c'est déjà beaucoup.. 20% de 16Go ou de 32Go.. ça fait 3 ou 6Go de RAM libérée ce qui permet a DCS de souffler un peu.

Rappelons ici que ce n'est qu'une « solution » temporaire, un pansement pour essayer d'apprécier DCS sans s'arracher les cheveux toutes les 5 secondes a causes des freezes qui vous conduisent tout droit dans le sol du Caucase.

Une dernière chose dont je doute de l'impact, le FOV (champ de vision) est par default de 140 degrés maximum. Plus votre FOV est large, plus votre ordinateur doit calculer et afficher d'informations à l'écran, c'est logique, vous voyez plus de choses avec les yeux grands ouverts que par le trou d'une serrure.

Je l'ai limité à 120 degrés comme ceci :

- Réglage du **FOV mini** et **max** directement dans le fichier **Server.lua** qui se trouve ici :

(*C:\Program Files\Eagle Dynamics\DCS World OpenBeta\Config\View*) :

- Cherchez la ligne (la mienne en exemple) :

CameraViewAngleLimits = {20.000000,120.000000}

Pour info, sur l'impression d'écran, à coté de Process Lasso, je vous ai mis le GPU monitoring qui, si vous zoomez, vous montre l'utilisation GPU pendant le jeu.

On peut y lire que DCS me bouffe les 6Go de VRAM et ça... j'ai pas de solution.

Attendons un nouveau patch de la part d'ED mais j'espere que ce mini tuto vous permettra d'apprécier DCS un peu plus, c'est le cas pour moi. Je peux maintenant m'engager dans une mission avec du monde ou essayer de me faufiler pleine PC entre les collines du caucase sans avoir peur d'un freeze a 20m au dessus du sol...

Bon vol,

Sham03