

# Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg

---

Apprenez à mieux maîtriser l'usage du  
fichier fsx.cfg.

**MaxWaldorf**

**26/10/2011**

## Table des matières

Introduction .....	2
Le fichier FSX.cfg .....	4
[BUFFERPOOLS] .....	4
[Display] .....	5
[DISPLAY.Device.xxx.0] .....	6
[GRAPHICS] .....	7
[JOBSCHEDULER] .....	8
[Main] .....	8
[SCENERY] .....	8
[TERRAIN] .....	9
[TrafficManager] .....	10
[Weather] .....	11
Conclusion .....	11
Annexes .....	12

## Introduction

Ce guide est un ensemble d'astuces trouvées et testées sous FSX.  
Il décrit les fonctions principales trouvées dans le fichier "fsx.cfg".

Ce fichier est caché et est consultable depuis le répertoire suivant :

### **Windows XP :**

C:\Documents and Settings\[Utilisateur]\Application Data\Microsoft\FSX\fsx.cfg

### **Windows Vista & Windows 7 :**

C:\Users\[Utilisateur]\AppData\Roaming\Microsoft\FSX\fsx.cfg

## Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg

### Mise en garde :

Faites une sauvegarde de ce fichier ! En cas de mauvaise configuration, il se peut que FSX ne démarre plus !

L'auteur de ce document et FSX-Online.com ne peuvent être tenus responsables des dommages que pourrait entraîner la modification de ce fichier.

Ces modifications ne sont aucunement officielles et non supportées par Microsoft à ce jour.

Pour toute question, commentaire ou suggestion, merci de contacter l'auteur [webmaster\[at\]fsx-online.com](mailto:webmaster[at]fsx-online.com).

### Droits de diffusions :

Ce document est diffusé à titre gratuit et ne peut faire l'objet de compensation financière.

L'auteur demande toutefois une autorisation préalable pour toute diffusion complète du document ailleurs que sur le site <http://www.fsx-online.com>.

Afin de ne pas écrire des lignes entières sur chaque paramètre, j'ai pensé qu'il serait plus opportun de prendre ma propre configuration et de vous l'expliquer !

### Ma configuration :

- ✓ Core 2 Quad-Core Processor Q6600 (2.4GHz,1066FSB, 8MB cache)
- ✓ Memory Dual Channel 4096MB (4x1024) 667MHz DDR2
- ✓ Hard Drive 1000GB Serial ATA Raid 5 (3x500GB) (7200 Rpm)
- ✓ SINGLE 768MB nVidia GeForce 8800 GTX
- ✓ PCI Card Ageia PhysX 128MB
- ✓ Sound Blaster X-Fi Xtreme
- ✓ Windows Vista x64bits

Cette peut être considérée comme "haute performance" en termes de rendu graphique. Aucun overclockage n'a été appliqué !

### Flight Simulator :

- ✓ Flight Simulator X édition professionnelle
- ✓ Flight Simulator X Accélération Pack

### Sources :

Ce document est très largement inspiré des conseils donnés sur la toile ainsi que deux auteurs en particulier : Greg Germanowski ([FSXTweakGuide.pdf](#)) et [High Flight Simulations](#).

## Le fichier FSX.cfg

Voici des portions du fichier FSX.cfg tel que généré par ma configuration et optimisé par mes soins. Je vais tenter dès que possible de rentrer dans les détails de chaque paramètre important.

**En bleu :** Les paramètres modifiables depuis l'interface.

**En vert :** Les paramètres non modifiables depuis l'interface mais existants.

**En rouge :** Les paramètres rajoutés et non existants.

### **[BUFFERPOOLS]**

PoolSize=

#### **Fonction :**

Ce paramètre influence les "pop" de textures et les effets de cisaillement observables lorsque vous entamez un virage. D'après les experts, il semblerait que ce paramètre joue sur la quantité de mémoire vidéo allouée pour le chargement de textures.

#### **Valeur :**

Par défaut, FSX SP2 a une valeur interne à 4000000. En fonction de la quantité de mémoire de votre carte graphique, vous pouvez l'augmenter à 10000000 pour 512 Mo de mémoire graphique. Etant donné que ma carte en a 768 Mo, je passe un cran au-dessus !

Pour les PC récents, il est conseillé d'utiliser le paramètre et oublier le PoolSize :

RejectThreshold=

#### **Fonction :**

En fonction de la valeur, les textures au-dessus d'un certain seuil, seront envoyés directement à la carte graphique. Avec le matériel actuel et la quantité de mémoire allant rapidement à 1Go, il est normal de passer en direct avec la carte graphique.

Attention à baisser progressivement la valeur et regarder si l'effet est positif sur la fluidité de l'image.

#### **Valeur :**

524288 //512Kb = 524288, 256Kb = 262144, 124Kb = 126976, 96Kb = 98304

## *[Display]*

BLOOM\_EFFECTS=0 (reflets lumineux)

Ne pas activer de préférence car gros consommateur de FPS.

SKINNED\_ANIMATIONS=1 (Animations avancées shaders 2.0)

Permet de faire jouer les textures non figées (ailes qui se tordent à l'atterrissage, etc...)

TEXTURE\_BANDWIDTH\_MULT=40

### **Fonction :**

Permet de faire apparaître plus de textures par cycle de travail du GPU.

Il permet de faire un ratio simple à partir des FPS :  $40/30=1.33$  soit 1.33 textures chargé par frame.

### **Valeur :**

En général, les utilisateurs règlent ce paramètre de 30 à 70. Mais un ratio trop élevé peut nuire aux performances et faire apparaître des microcoupures (cisaillement) dans l'image ou des sauts de frame si la carte graphique ne suit plus...

TextureMaxLoad=30

### **Fonction :**

Ce paramètre est assez mal documenté mais il indique la quantité de textures à charger dans FSX. En fonction de la capacité de la carte graphique, la valeur peut être plus ou moins élevée

### **Valeur :**

Il est conseillé de jouer sur les valeurs entre 6, 9, 15 et 30. En général, à partir de 9, des différence de rapidité de chargement de textures se fait sentir...

UPPER\_FRAMERATE\_LIMIT=30 (Limite de FPS)

Il est fortement conseillé d'imposer les FPS via un logiciel externe (FPS limiter par exemple) et passer ce paramètre à 0.

WideViewAspect=True

Intéressant d'activer pour les écrans 16:9 ou 16:10. Pas d'impact particulier si ce n'est sur la caméra d'angle de vue...

## **[DISPLAY.Device.xxx.0]**

MipBias=5

Ce paramètre permet de réduire les textures floues. Le paramètre est réglable entre 5 et 8.  
**ATTENTION:** Un paramètre est obligatoire sur la configuration de la carte graphique → Gérer les paramètres graphiques 3D → paramètres de programme (FSX) → Filtrage de texture – Bias LOD négatif → Fixation.  
**Valable pour les drivers NVIDIA...** Si vous ne le faites pas, autant dire que les textures deviendront "granulées" et donc assez moches !  
Pour les configurations récentes, ce paramètre n'apporte pas un réel intérêt.

Anisotropic=1

Filtrage paramétrable depuis l'interface.  
*Il est conseillé de mettre à trilinear puis forcer le filtrage depuis les paramètres du driver de la carte graphique.*  
Vous avez le choix entre :  
*RIEN → Bilinéaire*  
*Trilinear=1 → Trilinéaire*  
*Anisotropic=1 → Anisotropique*

Antialias=1

Anti-Aliasing activé... Perso, son activation n'est pas obligatoire ! (mieux vaut jouer avec les drivers en direct...)

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg****[GRAPHICS]**

AC\_SELF\_SHADOW=0 (ombres sur l'appareil)

AIRCRAFT\_REFLECTIONS=1 (réflexions lumineuses sur l'avion)

AIRCRAFT\_SHADOWS=1 (ombre de l'avion au sol)

COCKPIT\_HIGH\_LOD=1 (haut niveau détail pour les textures du cockpit)

D3D10=0 (activer DX10 ou non)

EFFECTS\_QUALITY=1 (Qualité des effets 0 = désactivé; 1 = Moyen; 2 = haut)

GROUND\_SHADOWS=0 (ombres pour l'autogen)

IMAGE\_QUALITY=0 (pas d'effets visible)

LANDING\_LIGHTS=1 (phares d'atterrissage visibles depuis le cockpit)

TEXTURE\_MAX\_LOAD=4096 (résolution texture globale : 64 à 1024; 4096 en cas de scène photo-réalistes complémentaires ou l'utilisation de REX)

**HIGHMEMFIX=1**

**Fonction :**

Améliorer la gestion de la mémoire et la stabilité de FSX.

Ce paramètre semble un paramètre miracle pour certains en terme stabilité mais nous ne savons que très peu de choses à son sujet...

**ForceFullScreenVSync=1**

**ForceWindowedVSync=1**

**Fonction :**

Forcer la la Vsync (Vertical Synchronisation). Cela peut réduire les effets de saccades mais a fortement tendance à diminuer les FPS.

## **[JOBSCHEDULER]**

AffinityMask=14

### **Fonction :**

Donne à FSX la possibilité de gérer les processeurs multi-cœurs.

Les possesseur d'hyperthreading peuvent essayer d'inclure les cœurs actifs pour FSX ce qui peut donner pour un cœur i7 : 14 HT = OFF ou 84 HT = ON (On laisse le premier cœur gérer d'autres tâches ce qui est fortement conseillé !)

### **Valeurs :**

1 = 1 cœur 0001  
3 = 2 cœurs 0011  
7 = 3 cœurs 0111  
15 = 4 cœurs 1111

Avec l'hyperthreading cela donne 8 cœurs avec la répartition suivante :

Cœur 1 = Physique, cœur 2 = HT du cœur 1, cœur 3 = physique, cœur 4 = HT cœur 2, etc...

## **[Main]**

FIBER\_FRAME\_TIME\_FRACTION=0.33

Ratio du temps CPU dédié au chargement des textures. Perso, je ne touche pas trop à ce paramètre car si on le descend trop, les textures deviennent rapidement floues...

## **[SCENERY]**

DAWN\_DUSK\_SMOOTHING=1 (améliorer la transition jour - nuit)

IMAGE\_COMPLEXITY=2 (Complexité des décors : de 0 à 5)

LENSFLARE=1 (activer le lens flare)

SmallPartRejectRadius=4.0

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg****Fonction:**

Permet d'éviter de dessiner les objets de moins de X pixels. Non effectif dans SP2...

**Valeurs:**

En général à 1.0 mais de meilleurs résultats peuvent être obtenus à 2.0 et 4.0

***[TERRAIN]***

AUTOGEN\_DENSITY=0 (densité de l'autogen 0 à 5)

DETAIL\_TEXTURE=1 (textures sol détaillés 0 ou 1)

LOD\_RADIUS=4.500000 (Rayon du niveau de détail)

Paramétrable à 2.5, 3.5 et 4.5

Il est possible de mettre ce paramètre jusqu'à 8 mais cela implique une consommation de mémoire vive gigantesque. A 6.5 je suis monté jusqu'à 1Go de RAM supplémentaire utilisée...

MESH\_COMPLEXITY=70 (complexité de la trame ; De 0 à 100)

MESH\_RESOLUTION=22 (résolution de la trame)

17 = 305m

18 = 152m

19 = 76m

20 = 38m

21 = 19m

22 = 10m

23 = 5m

24 = 2m

25 = 1m

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

TERRAIN\_MAX\_AUTOGEN\_BUILDINGS\_PER\_CELL=500  
 TERRAIN\_MAX\_AUTOGEN\_TREES\_PER\_CELL=300

**Fonction:**

Détermine le nombre de textures par cellule dessinée.

**Valeur:**

La valeur maxi est de 6000 mais mieux vaut jouer avec la densité de l'autogen avant de jouer avec ce paramètre !

TEXTURE\_RESOLUTION=28 (Résolution des textures)

22 = 10m

23 = 5m

24 = 2m

25 = 1m

26 = 60cm

27 = 30cm

28 = 15cm

29 = 7cm

WATER\_EFFECTS=4 (Effets aquatiques de 0 à 7)

SWAP\_WAIT\_TIMEOUT=40 (remplace les textures par des carrés vert ou noir si la texture n'est pas chargé assez rapidement)

***[TrafficManager]***

AirlineDensity=0 (Paramètre de réglage de la quantité globale de trafic en vol; de 0 à 100)

AIRPORT\_SCENERY\_DENSITY=0 (Densité du trafic aéroportuaire 0 à 4)

FreewayDensity=0 (Densité des axes autoroutiers; de 0 à 5)

GADensity=0 (Densité aviation générale, de 0 à 100)

IFROnly=1 (Limite le trafic aérien aux avions IFR uniquement)

LeisureBoatsDensity=15 (Densité de bateaux de loisir; de 0 à 100)

ShipsAndFerriesDensity=5 (Densité de Ferry et Transporteurs, 0 à 100)

## **[Weather]**

AdjustForMagVarInDialog=1  
CLOUD\_COVERAGE\_DENSITY=6 (Densité couverture nuageuse)  
CLOUD\_DRAW\_DISTANCE=3 (Distance couverture nuageuse)  
DETAILED\_CLOUDS=1 (textures nuages détaillés)  
DisableTurbulence=0 (Désactiver les turbulences)  
DownloadWindsAloft=0 (télécharger les vents d'altitude)  
DynamicWeather=0 (météo temps réel)  
MaxGustRampSpeed=200  
MaxGustTime=500  
MaxVarRampSpeed=75  
MaxVarTime=50  
MinGustRampSpeed=1  
MinGustTime=10  
MinVarRampSpeed=10  
MinVarTime=5  
THERMAL\_VISUALS=0 (effets thermiques; 0 à 2)  
TurbulenceScale=1.000000  
WeatherGraphDataInDialog=0  
WeatherServerAddress=fs2k.zone.com  
WeatherServerPort=80  
WindshieldPrecipitationEffects=1

## **Conclusion**

J'espère que ce guide vous aura aider à mieux comprendre les paramètres généraux du fichier FSX.cfg ...

Bien que celui-ci ne soit pas totalement complet, il donnera néanmoins une idée plus précise et surtout vous évitera de longue heures de recherche sur le net !

Reste à vous « amuser » avec car il vous faudra probablement quelques heures et beaucoup de patience avant d'arriver au résultat attendu !

N'oubliez pas que vous n'obtiendrez jamais l'excellence graphique avec ce jeu... Alors ne cherchez pas à décrocher la lune !

Bon vol et bonne configuration.

MaxWaldorf

## Annexes

Voici mon fichier pour la configuration de FSX avec une configuration Haute :

*FSX Acceleration*  
*I7 2600k - 3,4 GHz*  
*GTX580*  
*8Gb de RAM*

J'utilise D3D Antilag pour le limiteur externe d'images par seconde.

```
[AccelerationPack]
ControlsFirstRun=0
HomePageFirstRun=0
```

```
[AContain]
LabelColor=FFFF0000
LabelDelay=1000
ShowLabelAirline=0
ShowLabelAirlineAndFlightNumber=0
ShowLabelAirspeed=0
ShowLabelAltitude=1
ShowLabelContainerId=0
ShowLabelDistance=1
ShowLabelFlightPlan=0
ShowLabelHeading=0
ShowLabelManufacturer=1
ShowLabelModel=1
ShowLabels=1
ShowLabelTailNumber=0
ShowUserLabel=0
```

```
[ATC]
AutoOpenAirTrafficWindow=1
COMM_MSG_AI_ATC_COLOR=FFFF7840
COMM_MSG_ATC_AI_COLOR=FF00FF00
COMM_MSG_ATC_USER_COLOR=FFB6FFB6
COMM_MSG_NONE_COLOR=FFFFFFFF
COMM_MSG_USER_ATC_COLOR=FFFFD21B
PilotVoice=0
ShowATCText=1
UsePilotVoice=1
```

```
[BufferPools]
RejectThreshold=131072
```

```
[CONTROLS]
Controls_Current=Standard
Controls_Default=Standard
force_crash_enabled=0
force_gear_bump_enabled=1
force_ground_bumps_enabled=0
force_master_gain=10000
force_stick_force_enabled=1
force_stick_shaker_enabled=1
KBDAIL=64
```

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

KBDELEV=64  
KBDRUD=32

[Display]  
ActiveWindowTitleBackColor=0,28,140,64  
ActiveWindowTitleTextColor=255,255,255  
BLOOM\_EFFECTS=0  
ChangeTime=4.000000  
InfoBrakesEnable=True  
InfoLowerLeftBackColor=255,0,0,128  
InfoLowerLeftTextColor=255,255,255  
InfoLowerRightBackColor=255,0,0,128  
InfoLowerRightTextColor=255,255,255  
InfoOverspeedEnable=False  
InfoParkingBrakesEnable=True  
InfoPauseEnable=True  
InfoSlewEnable=True  
InfoStallEnable=True  
InfoUpperRightBackColor=0,0,0,0  
InfoUpperRightTextColor=255,0,0  
NonActiveWindowTitleBackColor=24,33,87,64  
NonActiveWindowTitleTextColor=255,255,255  
SKINNED\_ANIMATIONS=1  
TextureMaxLoad=30  
TEXTURE\_BANDWIDTH\_MULT=40  
TransitionTime=4.000000  
UPPER\_FRAMERATE\_LIMIT=0  
WideViewAspect=True

[DISPLAY.Device.NVIDIA GeForce GTX 580.0]  
Mode=1600x900x32  
TriLinear=1

[DISPLAY.Device.NVIDIA GeForce GTX 580.1]  
Mode=1680x1050x32

[DynamicHeadMovement]  
HeadMoveTimeConstant=1.000000  
LonAccelOnHeadLon=-0.020000  
LonAccelOnHeadPitch=-0.010000  
MaxHeadAngle=5.000000  
MaxHeadOffset=0.300000  
RollAccelOnHeadLat=0.010000  
RollAccelOnHeadRoll=0.100000  
YawAccelOnHeadLat=-0.100000

[FACILITIES]  
CITY=  
COUNTRY=  
GTL\_BUTTON=1244  
STATE=

[GRAPHICS]  
AC\_SELF\_SHADOW=1  
AIRCRAFT\_REFLECTIONS=1  
AIRCRAFT\_SHADOWS=0  
ALLOW\_SHADER\_30=1  
COCKPIT\_HIGH\_LOD=1  
D3D10=0

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

EFFECTS\_QUALITY=2  
ForceFullScreenVSync=1  
ForceWindowedVSync=1  
GROUND\_SHADOWS=0  
HIGHMEMFIX=1  
IMAGE\_QUALITY=0  
LANDING\_LIGHTS=1  
NUM\_LIGHTS=8  
See\_Self=1  
SHADER\_CACHE\_PRIMED=1693500672  
SHADER\_CACHE\_PRIMED\_10=1693500672  
TEXTURE\_MAX\_LOAD=4096  
TEXTURE\_QUALITY=3  
Text\_Scroll=1

**[INTERNATIONAL]**

ASLAT=2  
ASLON=1  
MEASURE=1

**[JOBSCHEDULER]**

AffinityMask=84

**[Main]**

HideMenuFullscreen=1  
HideMenuNormal=0  
Location=280,40,1320,818,\\.\DISPLAY1  
Maximized=2  
PerfBucket=7  
ProcSpeed=9834  
SimObjectPaths.0=SimObjects\Airplanes  
SimObjectPaths.1=SimObjects\Rotorcraft  
SimObjectPaths.2=SimObjects\GroundVehicles  
SimObjectPaths.3=SimObjects\Boats  
SimObjectPaths.4=SimObjects\Animals  
SimObjectPaths.5=SimObjects\Misc  
User Objects=Airplane, Helicopter

**[Misc]**

Com\_Rate=7

**[PANELS]**

DEFAULT\_VIEW=0  
IMAGE\_QUALITY=1  
PANEL\_MASKING=1  
PANEL\_OPACITY=100  
PANEL\_STRETCHING=1  
QUICKTIPS=1  
UNITS\_OF\_MEASURE=1

**[PointOfInterestSystem]**

CycleSetting=0

**[REALISM]**

AllowEngineDamage=True  
AutoCoord=True  
AutoTrim=False  
CrashDetection=False

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

```
CrashTolerance=1.000000
CrashWithDyn=False
GEffect=True
General=1.000000
GyroDrift=False
GyroEffect=1.000000
ManualLights=True
PFactor=1.000000
RealMixture=True
StressDamage=False
Torque=1.000000
TrueAirspeed=False
UnlimitedFuel=False
```

```
[SCENERY]
DAWN_DUSK_SMOOTHING=1
IMAGE_COMPLEXITY=4
LENSFLARE=1
MAX_ASYNC_BATCHING_JOBS=3
SmallPartRejectRadius=4.0
```

```
[SIM]
SYSCLOCK=1
```

```
[SlewTextInfo.1]
AirSpeed=1,5
Altitude=1,3
Heading=1,4
Latitude=1,1
Longitude=1,2
```

```
[SlewTextInfo.2]
FrameRate=1,1
LockedFrameRate=1,2
```

```
[SlewTextInfo.3]
AirSpeed=1,5
Altitude=1,3
FrameRate=2,1
Heading=1,4
Latitude=1,1
LockedFrameRate=2,2
Longitude=1,2
```

```
[SOUND]
AmbientUI=0
AmbientUIMusicVolume=-6.000000
PrimaryDevice={00000000-0000-0000-0000-000000000000}
SOUND=1
SOUND_LOD=1
SOUND_QUALITY=2
UISound=1
VoiceDevice={00000000-0000-0000-0000-000000000000}
```

```
[STARTUP]
DEMO=0
LoadWindow=1
SHOW_OPENING_SCREEN=1
STARTUP_DEMO=0
```

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

```
[TERRAIN]
AUTOGEN_DENSITY=3
DETAIL_TEXTURE=1
LOD_RADIUS=4.500000
MESH_COMPLEXITY=75
MESH_RESOLUTION=20
SWAP_WAIT_TIMEOUT=2
TEXTURE_RESOLUTION=25
WATER_EFFECTS=6
```

```
[TextInfo.1]
AirSpeed=1,5
Altitude=1,3
Heading=1,4
Latitude=1,1
Longitude=1,2
WindDirectionAndSpeed=1,6
```

```
[TextInfo.2]
FrameRate=1,1
FuelPercentage=1,4
GForce=1,3
LockedFrameRate=1,2
```

```
[TextInfo.3]
AirSpeed=1,5
Altitude=1,3
FrameRate=2,1
FuelPercentage=2,4
GForce=2,3
Heading=1,4
Latitude=1,1
LockedFrameRate=2,2
Longitude=1,2
WindDirectionAndSpeed=1,6
```

```
[TrafficManager]
AirlineDensity=0
AIRPORT_SCENERY_DENSITY=3
FreewayDensity=0
GADensity=0
IFROnly=0
LeisureBoatsDensity=15
ShipsAndFerriesDensity=20
```

```
[Trusted]
...
```

```
[USERINTERFACE]
Map_Orientation=2
OpenATCOnCreate=0
PageID=1
PAUSE_ON_LOST_FOCUS=0
PROMPT_ON_EXIT=0
SelectAircraftManufacturer=All
SelectAircraftPublisher=All
SelectAircraftType=All
```

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

```
ShowAllACPaintSchemes=1
SHOW_MISSION_CAPTIONS=0
SITUATION=
DisplayFuelAsWeight=1

[VirtualCopilot]
VirtualCopilotActive=0

[Weather]
AdjustForMagVarInDialog=1
CLOUD_COVERAGE_DENSITY=8
CLOUD_DRAW_DISTANCE=3
DETAILED_CLOUDS=1
DisableTurbulence=0
DownloadWindsAloft=0
DynamicWeather=0
MaxGustRampSpeed=200
MaxGustTime=500
MaxVarRampSpeed=75
MaxVarTime=50
MinGustRampSpeed=1
MinGustTime=10
MinVarRampSpeed=10
MinVarTime=5
THERMAL_VISUALS=0
TurbulenceScale=1.000000
WeatherGraphDataInDialog=0
WeatherServerAddress=fs2k.zone.com
WeatherServerPort=80
WindshieldPrecipitationEffects=1
[MAPVIEW_MAP]
SHOW_AIRPORTS=1
SHOW_VORS=1
SHOW_NDBS=1
SHOW_APPROACHES=1
SHOW_INTERSECTIONS=0
SHOW_VICTOR=0
SHOW_JET=0
SHOW_AIRSPACE=1
SHOW_FLIGHTPLAN=1
SHOW_WEATHERSTATIONS=1
SHOW_WEATHERSYSTEMS=1
SHOW_DATATAGS=1
SHOW_TERRAIN=1
show_flight_history=1
[FlightPlanMap]
LineWidth=2
SHOW_AIRPORTS=1
SHOW_VORS=1
SHOW_NDBS=1
SHOW_APPROACHES=1
SHOW_INTERSECTIONS=1
SHOW_VICTOR=0
SHOW_JET=0
SHOW_AIRSPACE=1
SHOW_FLIGHTPLAN=1
SHOW_WEATHERSTATIONS=1
SHOW_WEATHERSYSTEMS=1
SHOW_DATATAGS=1
```

**Guide complet d'optimisation du fichier fsx.cfg**

```
SHOW_TERRAIN=1  
show_waypoints=1  
show_airways=1  
show_markers=1  
show_volume_boundaries=1  
show_ac_twr=1  
[MULTIPLAYER]  
condAccoutPassword=0
```