

Comment améliorer la vitesse d'affichage avec F1 2000 ?

Pendant le processus de configuration et d'installation 3D du jeu, votre machine se voit attribuer un ratio de performance. Il existe 5 ratios, 1 étant le plus faible et 5 indiquant une machine très performante.

Afin de supporter une large gamme de processeurs et de cartes graphiques, F1 2000 dispose d'une gamme de réglages vidéo très étendue. Ces options peuvent être réglées sur 'faible', 'médium', 'haut', 'Max'. Les réglages faibles sont à utiliser sur une machine de classe 1 tandis que les réglages Max sont à utiliser sur une machine de classe 5.

Après avoir terminé le processus de configuration 3D, chaque fois que vous créez un nouveau profil de pilote, F1 2000 ajuste automatiquement les options d'affichage de manière à offrir un bon équilibre entre vitesse d'affichage et variété des détails. Tous les réglages ainsi sélectionnés sont alors stockés avec le profil pilote associé comme décrit dans le manuel.

Si vous relancez le programme de configuration, vos profils existants ne seront pas modifiés, il faudra créer de nouveaux profils.

Augmenter n'importe lequel des réglages graphiques par rapport à sa valeur par défaut va améliorer le rendu 3D au détriment de la vitesse d'affichage. Bien que la préférence aille généralement dans le sens de la précision graphique, il est préférable de tester la nouvelle configuration en mode 'course immédiate' avant de la choisir définitivement.

Diminuer n'importe lequel des réglages graphiques va augmenter la vitesse d'affichage tout en réduisant le rendu des détails 3D. Une vitesse d'affichage (framerate) élevée est importante avec F1 2000 car plus faible sera votre délai de réaction, meilleure sera votre pilotage. Vous trouverez ci-après un résumé des différentes options graphiques qui ont un impact non négligeable sur la vitesse d'affichage en 3D.

Affichage - Cockpit

Détail Cockpit – si vous conduisez en utilisant la vue 'cockpit', il est préférable d'utiliser le réglage 'faible' pour améliorer sensiblement la vitesse d'affichage.

Détails Rétroviseurs – sauf si vous disposez du tout dernier processeur et de la meilleure des cartes graphiques, il convient de laisser les réglages 'rétroviseurs' sur 'non'. Cet affichage demande en effet beaucoup de ressources au processeur. Vous pouvez d'ailleurs à tout moment appuyer sur 'R' pour disposer ou pas de cet affichage pendant la course et vérifier la différence en terme de vitesse d'affichage.

Affichage -Environnement

Résolution – alors que la différence entre 640x480 et 800x600 est minime, la résolution de 1024x768 augmente considérablement la charge et il est donc conseillé de ne pas l'utiliser sauf si vous disposez du dernier matériel sorti (processeur et carte graphique).

Distance de Visualisation – à la différence d'autres simulations sportives, la partie de circuit en cours d'affichage et ses abords immédiats présentent une grande profondeur de champ et de détails. Si vous réduisez cette distance d'affichage, vous réduisez en même temps la distance de visualisation des différents objets tels que tribunes, bâtiments, etc. En sélectionnant une valeur moyenne, vous disposerez d'un gain substantiel en terme de vitesse d'affichage tandis que l'apparition des objets immédiatement devant vos yeux ne sera pas dégradée.

Détail Mappage Texture – le réglage maximum augmente considérablement la demande de ressources envers votre système et il est donc déconseillé d'utiliser cette option sauf si, là encore, vous disposez des derniers processeurs et cartes graphiques sortis.

Détails autres voitures – si le départ d'une course semble particulièrement lent, il convient de revoir ce réglage. Lors d'un départ de course, et en fonction de votre position sur la grille

et du nombre de voitures affiché (voir plus loin), la machine doit exécuter tous les calculs pour chaque voiture. Les valeurs Max et hautes de ce réglage ne doivent être utilisées que sur des machines très performantes.

Nombre de voitures maximum affiché – en fonction de ce qui a été dit précédemment, cette option peut être utilisée pour réduire le nombre de voitures affiché simultanément. La réduction de ce nombre peut amener des gains non négligeables en terme de vitesse d'affichage, particulièrement lors d'un départ de course.

Objets zone des stands – là-aussi, pour améliorer la vitesse d'affichage dans la ligne des stands, il convient de ne pas utiliser cette option sauf si vous disposez encore une fois d'une machine très puissante.