

Steam

Pour contrôler si un jeu Steam natif windaube fonctionne sous GNU/Linux rendez-vous sur la page de [ProtonDB](#).

SplitGate

Le jeu est natif, mais crash (du moins avec une carte graphique GPU)

Il faut modifier de `False` à `true` la ligne **bHasRunAutoCalibration** dans

```
/home/$USER/.config/Epic/PortalWars/Saved/Config/LinuxNoEditor/GameUserSettings.ini
```

Paladin

Pour faire fonctionner Paladins via Steam avec Proton et régler le problème d'installation de Net Framework, il suffit de lancer cette commande dans un terminal :

```
protontricks 444090 dotnet40
```

Bulletstorm: Full Clip Édition

Pour faire fonctionner BulletStorm il suffit de rajouter l'option `-nostartupmovies` dans Steam.

Ensuite, il faut changer l'option de **FALSE** à **true** du paramètre `bForceNoMovies` qui se trouve dans les fichiers **StormEngine.ini** et **StormPCCookedEngine.ini** qui sont dans

```
Steam/steamapps/compatdata/501590/pfx/drive_c/users/steamuser/Documents/My Games/Bulletstorm Full Clip Edition/StormGame/Config
```

Source : [ProtonDB](#)

GTA 5

Pour faire fonctionner GTA 5 via Steam, il suffit de rajouter les options de lancement suivantes.

```
RADV_PERFTEST=aco WINEDLLOVERRIDES=winedbg.exe=d PROTON_NO_ESYNC=1 %command%
```

Les options de lancement se trouvent dans les propriétés du jeu.

Une fois le premier lancement effectué, il suffit de choisir dans les options graphiques **Fenêtré plein écran**.

HellDivers 2

Le jeu est mal optimisé en 4K, j'utilise le FSR pour faire un upscale de 2K vers 4K.

```
gamescope -w 2560 -h 1440 -W 3840 -H 2160 -f -F fsr -- %command%
```

Protontricks

Protontricks est l'équivalent de Wintricks mais spécifique à proton.

[Github](#)

Installation

Pour les bases Debian.

Installation des pré-requis :

```
sudo apt install python3-pip python3-setuptools python3-venv pipx
```

Installation via pipx:

```
pipx install protontricks
```

Mise à jour

```
pipx upgrade protontricks
```

Utilisation

Trouvez l'App ID de votre jeu en le recherchant via son nom.

```
protontricks -s <GAME NAME>
```

Lancer Wintricks pour un jeu.

```
protontricks <APPID> <ACTIONS>
```

Exécutez une commande personnalisée dans le répertoire d'installation du jeu.

```
protontricks -c <COMMAND> <APPID>
```

Exécuter protontricks en interface graphique.

```
protontricks --gui
```

Afficher l'aide.

```
protontricks --help
```

Lancer un trainer [Reddit](#)

Proton GE

Explication

Proton GE : En quoi est-ce différent de Proton ?

Installation ProtonUP

Installation de ProtonUP qui va nous servir à installer et mettre à jour protonGE.

```
pip3 install protonup
```

Configuration de ProtonUP

Nous allons créer un dossier qui sera nécessaire pour la configuration suivante.

```
mkdir ~/.steam/root/compatibilitytools.d
```

Nous allons ensuite lui indiquer où se trouve le dossier de destination pour l'installation du ProtonGE.

```
protonup -d "~/.steam/root/compatibilitytools.d/"
```

Installation du ProtonGE

Installation de la dernière version.

```
protonup
```

Pour lister les versions installables.

```
protonup --releases
```

Installer une version spécifique.

```
protonup -t 6.15-GE-2
```

Gamescope

Gamescope permet de faire de upscaling sur des jeux qui ne le permettent pas nativement.

Exemple d'utilisation dans les options de lancement de jeux Steam :

```
# Conversion d'un jeu 720p en 1440p avec mise à l'échelle des nombres entiers
gamescope -h 720 -H 1440 -S integer -- %command%

# Limiter la synchronisation vertical à 30 FPS
gamescope -r 30 -- %command%

# Exécutez le jeu en 1080p, mais adaptez la sortie à une fenêtre pleine écran 3440×1440 pillarboxed ultrawide.
gamescope -w 1920 -h 1080 -W 3440 -H 1440 -b -- %command%
```

Possibilités

Voir `gamescope --help` pour une liste complète des options.

- `-W`, `-H` : définit la résolution utilisée par gamescope. Le redimensionnement de la fenêtre du gamescope mettra à jour ces paramètres. Ignoré en mode intégré. Si `-H` est précisé mais `-W` ce n'est pas le cas, un rapport hauteur/largeur de 16:9 est supposé. La valeur par défaut est 1280×720.
- `-w`, `-h` : définit la résolution utilisée par le jeu. Si `-h` est précisé mais `-w` ce n'est pas le cas, un rapport hauteur/largeur de 16:9 est supposé. La valeur par défaut est les valeurs spécifiées dans `-W` et `-H`.
- `-r` : définit une limite de fréquence d'images pour le jeu. Spécifié en images par seconde. La valeur par défaut est illimitée.
- `-o` : définit une limite de fréquence d'images pour le jeu lorsqu'il n'est pas concentré. Spécifié en images par seconde. La valeur par défaut est illimitée.
- `-F fsr` : utilisez AMD FidelityFX™ Super Résolution 1.0 pour la mise à l'échelle
- `-F nis` : utilisez NVIDIA Image Scaling v1.0.3 pour la mise à l'échelle
- `-S integer` : utilisez la mise à l'échelle des nombres entiers.
- `-S stretch` : utilisez la mise à l'échelle extensible, le jeu remplira la fenêtre. (par exemple 4:3 à 16:9)
- `-b` : crée une fenêtre sans bordure.
- `-f` : crée une fenêtre plein écran.

Github

Revision #8

Created 6 January 2023 17:01:47 by Julien

Updated 19 April 2025 09:27:50 by Julien