

## 1.0.3

### Inhaltsverzeichnis

- [1 Hinzugefügt](#)
- [2 Bugfixes und Optimierung](#)
  - [2.1 Verschiedenes](#)
  - [2.2 Wärmesystem](#)
  - [2.3 Physik](#)
  - [2.4 Teile](#)
  - [2.5 Effekte](#)

Zusammenfassung der Änderungen in der Version [1.0.3](#). Veröffentlicht wurde das Update am 22.06.2015

## 1 Hinzugefügt

- 5 neue Radiatoren, zur Kühlung von euren Konstruktion, wurden hinzugefügt. 3 davon sind ausfahrbar.

## 2 Bugfixes und Optimierung

### 2.1 Verschiedenes


- Reset-Button der das [Mun](#) Tutorial zu Absturz bringen kann wurde überarbeitet
- Fix der horizontalSrfSpd Berechnung
- Tippfehler im [Docking](#)-Tutorial beseitigt
- 3D-Mäuse bringen bei Drag-and-Drop den Editor nicht mehr zum Absturz

### 2.2 Wärmesystem

- Das Hitze- und Kühlsystem wurde neu ausbalanciert
- Teile haben nun eine separate Innen- und Außentemperatur
- Strahlungswärme, Abgasstrahlen und Konvektion haben nun einen Einfluss auf die Außenhaut
- Wirkungsgrad der Solarpanel wird nun durch die Außentemperatur beeinflusst
- Es gibt nun einen Unterschied zwischen Atmosphäre zugewandter Seite und Rückseite, bei einem Wiedereintritt

### 2.3 Physik

- Kurve für den Luftwiderstandsbeiwert wurde zur DCL und Physics.cs hinzugefügt
- Drag an spitz zulaufenden Teilen und Flügelvorderkanten verringert
- Exponent für die Konvektionsgeschwindigkeit auf 3,3 angehoben --> Wiedereintrittswärme wird erhöht
- Newtonsche Konvektion nun auch für Hyperschall

- Widerstandskurven der Flügel im Bereich der kleinen Beiwerte für Anstellungen geändert
- Newtonsche Dichte Exponent (Standard = 0,5) lässt sich nun selber einstellen
- Faktor der den Umschlag zwischen laminarer und turbulenter Strömung simuliert wurden eingefügt (steiler Wiedereintritte sind nun in der Tat tödlicher; wenn man zu schnell zu niedrig fliegt wird sich der Widerstand massiv erhöhen)
- Fallschirme verwenden nun auch den neuen Konvektions-Code
- Thermische Masse wird nun nicht mehr verwendet. Was zählt ist der Bereich 
- "Dirty Hack" der verhindert hat, dass die Teile durch Strahlung explodieren wurde sauber umgesetzt
- Die Hautdicke (wichtig für Konvektion) wird nun in kg/m<sup>2</sup> angegeben (eine [SI-Einheit](#))
- Erze haben nun eine thermische Masse

## 2.4 Teile

- Innenansicht der Mk1 Cockpits wurde verändert
- LV-N produziert weniger Wärme
- SRB's haben neue Dragwerte bekommen
- Jet-[Triebwerke](#) wurden angepasst (Schub verringert, BJE Kurve verändert, ISP halbiert aufgrund der erhöhen Kraftstoffmenge und niedrigeren Luftwiderstand)
- Beschreibung KS-25x4 "Mammoth" wurde verändert
- Zur Beschreibung der radialen [Triebwerke](#) wurde hinzugefügt, dass diese auch zur Lagesteuerung verwendet werden können
- Mk1 Kraftstofftank hat nun die gleiche Trockenmasse, wie sein LFO Mk2 Gegenstück
- Kosten für einen radialen Befestigungspunkt wurden gesenkt
- Knotenpunkt des abgeschirmten [Docking](#)-Ports wurde angehoben
- Aero-Spike Masse wurde reduziert
- Mk2 Cockpits bringen das gleiche Drehmoment auf, wie die Mk2 Teile
- ISP einiger [Triebwerke](#) verändert
- CoL und Angriffsrichtung nicht mehr am Knotenpunkt der Flügelparts --> eure alten Flugzeug müssen neu ausbalanciert werden.
- Werte wie Gewicht, maximale Temperatur etc. wurden bei einigen Teilen verändert
- Air-Intake System wurde überarbeitet

=== [Modding](#) API ===

- Methode hinzugefügt, die einen String in ConfigNode umwandelt
- Es ist nicht mehr hart Codiert, wo auf der Geschwindigkeitsanzeige der Modus zum Umschalten liegt
- Modder können nun Kurven definieren mit denen der Schub multipliziert wird

## 2.5 Effekte

- Hitzeanimation für Triebwerksgondeln und 1,25 m Air-Intakes hinzugefügt
- Abgasstrahl für die Turbo Ramjet Engine überarbeitet
- Nasenkgel und Hecksitzen haben nun eine Hitzeanimation

Dieser Artikel erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Er ist eher als grobe Orientierung zu sehen. Wenn ihr genau wissen wollt, was verändert wurde, dann schaut im englischen Wiki vorbei.

LINK: <http://wiki.kerbalspaceprogram.com/wiki/1.0.3>