

0.8

Inhaltsverzeichnis

- [1 0.8](#)
- [2 0.8.1](#)
- [3 0.8.2](#)
- [4 0.8.3](#)
- [5 0.8.4](#)
- [6 0.8.5](#)

1 0.8

Releasedatum: **07 Juli 2011**

- Speichern und Laden von Raketen
- Benennung der Raketen
- Screenshots
- funktionsfähige MET Anzeige im Flug-UI
- umblätterbare Part-Seiten im [VAB](#)
- neues Aussehen für das UI Fenster
- [Squad](#) Logo vor dem Erscheinen des Hauptmenüs
- SAS Funktion
- Option um im Hintergrund die settings.cfg Datei zu Simulieren
- Rückgängig und Wiederherstellen im [VAB](#)
- stapelbare Treibstofftanks, um die Treibstoffmenge zu erhöhen
- Popup, das den aktuellen Kameramodus anzeigt
- der Konfigurations Interpreter kann nun Vektoren im 2D, 3D und 4D Raum, sowie Rotationen analysieren
- in der Cfg definierte Werte erlauben das Hinzufügen von Addon-Parts
- Parts können nun selbständig Stufen erstellen (z.B Decoupler)
- neue Boostertextur
- automatische Suche nach Updates
- Ladebildschirm
- Bugfixes

2 0.8.1

Releasedatum: **13 Juli 2011**

- Winkeleinrastung bei seitlich platzierten Teilen
- Symmetriemodus im VAV
- Ablegen von Raketenteilen
- Lautstärkeregelung
- Framerate-Limit eingefügt, damit GPUs bei einfachen Szenen nicht mehr berechnet als nötig (In der Settings.cfg einstellbar)
- Löschung eines Teils im [VAB](#) nur mehr durch anklicken der Partliste möglich
- Treibstoff kann nun durch Verbindungselemente fließen
- Bugfixes

3 0.8.2

Releasedatum: **14 Juli 2011**

- Bugfixes

4 0.8.3

Releasedatum: **14 Juli 2011**

- Alt+L zum deaktivieren des Decouplers
- Symmetriebutton im [VAB](#)

5 0.8.4

Releasedatum: **14 Juli 2011**

- Bugfixes

6 0.8.5

Releasedatum: **18 Juli 2011**

- Kopieren von Raketenteilen im [VAB](#)
- Tricoupler Textur überarbeitet
- automatisches öffnen der Fallschirme
- Decoupler können nun Treibstoff weiterleiten
- verbesserte Kamerasteuerung
- Soundeffekte beim Öffnen eines Fallschirmes
- Autoeinsatz für Fallschirme in der Cfg definiert
- Debugging Konsole
- Rechtsklick auf den Symmetriebutton setzt ihn wieder zurück
- Es ist nicht länger möglich, Raketenteile über das Interface auszuwählen.
- Umschalttaste zum Aktivieren der sensibleren Steuerung
- Pitch, Yaw und Roll haben, abhängig vom Modus (normal/präzision), eine andere Anzeigenfarbe
- sichtbare Kd, Ki und Kp Parameter, um das SAS und die Kommandomodule aufeinander

- abzustimmen
- Bugfixes