

## Änderungen beim Testflug C69 (von V1 nach V1.5):

An der Mission an sich hat sich nichts geändert.

Unter der Oberfläche hat sich aber einiges getan, um (Schreib- und -Missions-) Fehler zu korrigieren.

---

1) Diverse Schreibfehler wurden korrigiert.

2) Falsche Angaben (z.B. 15km=10nm, es sind nur 8nm) korrigiert.

3) Diverse kleine Missionsfehler korrigiert (relativ unwichtig, die Mission funktionierte trotzdem):

a) Runde Areas funktionieren nach Speichern/Laden nicht mehr richtig, weil die ursprüngliche Höhe (z.B. 10000Fuss) auf "Standard-Höhe", also 500Fuss reduziert wird.

Wenn du also den Flug startest, speicherst und mit dem gespeicherten Flug weiterfliegst, werden bei Problem 5 im Anflug die Motoren nicht ausfallen, mehr passiert nicht (die Mission wird dadurch schlicht leichter).

Dies ist ein grundsätzliches Problem im P3d-Flusi, den ich nur umgehen kann, indem ich runde durch rechteckige Areas tausche.

Habe das auch so gefixt.



b) Den Einstiegs-Punkt für Problem 5 hatte ich etwas unglücklich gewählt, sodass unter gewissen Umständen "Normal" und "Problem5" gleichzeitig aktiv sein konnten. Ich hatte Geschwindigkeit 95Knoten gewählt.

Bei voriger Aufgabe (Klappen/Fahrwerk-Test) mit verlangsamen auf 120Knoten, kann es vorkommen, dass man mal kurz unter 95Knoten kommt.

Zündet also zu früh, und wenn es wirklich zünden müsste passiert nichts.

Dadurch kann es vorkommen, dass alle Texte doppelt eingeblendet werden:

(Normal) Stelle die Klappen auf Stufe 4

(Prob.5) Stelle die Klappen auf Stufe 4

Ich habe anstelle von Geschwindigkeit, Klappen3 als "Umschalt-Punkt" genommen.

Funktionierte leider auch nicht zu 100%, es sind andere/neue Probleme aufgetreten.

Neuer Versuch mit Stall-Warnung (Strömungsabriss-Warnung).  
Scheint zu gehen. Bedeutet leider Komplett-Umbau der Mission.

Ich habe die Mission nun umgebaut/optimiert, dabei rund 70 Teile (Missions-Bausteine)  
entfernen/einsparen können.