

I Crash to Desktop di Flight Simulator by **Burkhard Renk** Traduzione in italiano by **Marco Ghiri**

Baco MaskClassMap in FS2004:

FS2004 ha un baco che porta ai cosiddetti "crash to desktop". Il crash può verificarsi in diverse zone dello scenario di default e anche con le mesh e con le landclass può avvenire in posti diversi, così da sembrare che il baco sia provocato dalle mesh o dalle landclass stesse.

Il problema si verifica frequentemente tra il 21 Novembre e il 21 Dicembre e sebbene persista in qualche zona, scompare in primavera. Ciò può essere imputato ad una funzione nel terrain engine di FS2004, che posiziona texture semitrasparenti l'una sopra l'altra, come una leggera nevicata sull'erba di un aeroporto. Non è noto se il problema sia causato dai driver grafici o da qualche setting da parte degli utenti.

La soluzione raccomandata per aggirare il problema è la seguente:

Editare il file **FS9\terrain.cfg**. Sostituire tutte le stringhe

MaskClassMap=1 con MaskClassMap=0

e tutte le stringhe

MaskClassMap=3 con MaskClassMap=0.

MaskClassMap Bug in FS2004:

FS2004 has a nasty bug that leads to crashes to desktop. This can be found at several places in the default scenery as well as with all mesh and class sceneries, where it can appear at different locations – so you might get the impression the mesh or class has a bug.

It was very frequent between Nov 21st and Dec 21st and still is found at some place, most likely it will disappear in spring. It could be pinned down to a function in the terrain engine of FS2004 that places semi transparent textures over others, like a light late fall snow over an airports grass. It is unknown if it depends on the graphics driver or not, or on some user settings.

The recommended way to get around this bug is the following:

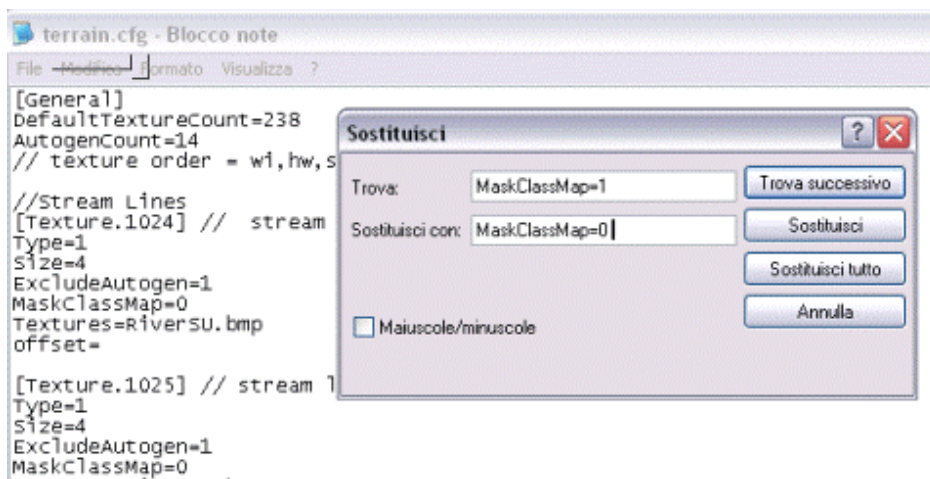
Edit the file FS9\terrain.cfg. Replace all lines MaskClassMap=1 to MaskClassMap=0 and all

MaskClassMap=3 to MaskClassMap=0.

Per effettuare velocemente l'operazione, aprire con Blocco note il file **terrain.cfg**

Andare in

Modifica -> Sostituisci



e dopo aver impostato i valori premere

"Sostituisci tutto".

Quindi ripetere l'operazione con la seconda coppia di stringhe.

Alla fine dovrete ottenere di avere tutti gli

MaskClassMap = 0