

Booster

Inhaltsverzeichnis

- [1 Booster](#)
 - [1.1 RT-5 "Flea" Solid Fuel Booster](#)
 - [1.2 RT-10 "Hammer" Solid Fuel Booster](#)
 - [1.3 BACC "Thumper" Solid Fuel Booster](#)
 - [1.4 S1 SRB-KDk "Kickback" Solid Fuel Booster](#)
 - [1.5 Sepatron I](#)
 - [1.6 Launch Escape System](#)
- [2 Demoversion](#)

1 Booster

Booster sind Satellittriebwerke, hier als Flüssigkeitsraketen. Um Raketen leistungsfähiger zu machen, verwendet man [Booster](#). Es sind Hilfsraketen die entweder mit Fest- oder mit Flüssigtreibstoff betrieben werden. Feststoffbooster können im Gegensatz zu Flüssigtreibstoffboostern in ihrer Schubleistung nicht gesteuert werden. Booster sollen den Schub insbesondere in der Startphase erhöhen zur schnelleren Überwindung der Trägheit und einer höheren Anfangsbeschleunigung. Damit spart die Trägerrakete Treibstoff und erhält eine höhere Reichweite. Sind die Booster ausgebrannt, werden sie einfach abgesprengt und entweder im Meer versenkt oder aber an Fallschirmen zum Boden zurück gebracht zur Wiederverwertung. Dies geschieht meist vor dem Erreichen eines Orbits.

In der folgenden Auflistung sind nur alle reinen Feststoffbooster aufgeführt. Jedes Triebwerk lässt sich aber für einen Booster (Hilfstriebwerk) nutzen.

1.1 RT-5 "Flea" Solid Fuel Booster

| Eigenschaft | Wert |
|---|--|
|  | Der kleinste Booster im Spiel um eine Rakete anzutreiben. Er hat einen Durchmesser von 1,25 Meter. |
| Kosten | 200 <small>Funds.png</small> <small>Found or type unknown</small> |
| Schub | 192.0 kN(vac) 162.91 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 140 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 165 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: 140 |
| Brennzeit | 8,9s |
| Anschlüsse | 2 (oben/unten) |

| | |
|--------------------|-------|
| Leermasse | 0,45t |
| Gesamtmasse | 1,50t |
| Aufschlagtoleranz | 7m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2000K |

1.2 RT-10 "Hammer" Solid Fuel Booster

| Eigenschaft | Wert |
|---|--|
|  | Ein mittelgroßer Booster. Er hat einen Durchmesser von 1,25 Meter. |
| Kosten | 400 <small>Funds.png</small> <small>Ind or type unknown</small> |
| Schub | 227.0 kN(vac) 197.90 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 170 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 195 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: |
| Brennzeit | 23.7s |
| Anschlüsse | 2 (oben/unten) |
| Leermasse | 0.75t |
| Gesamtmasse | 3.56t |
| Aufschlagtoleranz | 7m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2000K |

1.3 BACC "Thumper" Solid Fuel Booster

| Eigenschaft | Wert |
|---|--|
|  | Ein mittelgroßer Booster. Er hat einen Durchmesser von 1,25 Meter. |
| Kosten | 850 <small>Funds.png</small> <small>Ind or type unknown</small> |
| Schub | 300.0 kN(vac) 250.0 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 175 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 210 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: 820 |
| Brennzeit | 42,3s |
| Anschlüsse | 2 (oben/unten) |
| Leermasse | 1.50t |
| Gesamtmasse | 7.65t |
| Aufschlagtoleranz | 7m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2200K |

1.4 S1 SRB-KDk "Kickback" Solid Fuel Booster

| Eigenschaft | Wert |
|--|---|
| | Der größte Booster im Spiel. Er hat einen Durchmesser von 1,25 Meter. |
| Kosten | 2700  Fund |
| Schub | 670.0 kN(vac) 593.86 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 195 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 220 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: 2600 |
| Brennzeit | 62.9s |
| Anschlüsse | 2 (oben/unten) |
| Leermasse | 4.50t |
| Gesamtmasse | 24.00t |
| Aufschlagtoleranz | 7m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2200K |

1.5 Sepatron I

| Eigenschaft | Wert |
|--|---|
| | Dieser kleine Booster mit seiner sehr kurzen Brennzeit, dient in erster Linie dazu, beim Staging unterstützend zu argieren, um z.B. große Booster von einer Kollision mit der Hauptstufe abzubringen. |
| Kosten | 75  Fund |
| Schub | 18 kN(vac) 13.792 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 118 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 154 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: 8 |
| Brennzeit | 5.03s |
| Anschlüsse | keine, stattdessen radiale Anbringung |
| Leermasse | 0.0125t |
| Gesamtmasse | 0.0725t |
| Aufschlagtoleranz | 7m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2000K |

1.6 Launch Escape System

| Eigenschaft | Wert |
|---|---|
|  | Der kleinste Booster im Spiel. Er hat einen Durchmesser von 1,25 Meter. |
| Kosten | 1000 <small>Funds.png</small> <small>Image is missing or type unknown</small> |
| Schub | 750.0 kN(vac) 666.667 kN(atm) |
| Benötigte Ressourcen | Festtreibstoff |
| Spezifischer Impuls (Meereshöhe) | 160 |
| Spezifischer Impuls (Vakuum) | 180 |
| Speicherkapazitäten | Festtreibstoff: 30 |
| Brennzeit | 0.53s |
| Anschlüsse | 1 (unten) |
| Leermasse | 0,9t |
| Gesamtmasse | 1,10t |
| Aufschlagtoleranz | 15m/s |
| Hitzebeständigkeit | 2700K |

2 Demoversion

In der Demoversion sind nur der RT-5 Solid Fuel Booster und der RT-10 Solid Fuel Booster vorhanden.

Stand 1.2.2