Kerbonauten

Inhaltsverzeichnis

- 1 Kerbonauten
- 2 Die Ursprungscrew
  - 2.1 Jebediah Kerman
  - 2.2 Bob Kerman
  - 2.3 Bill Kerman
- 3 Die Mentoren
- 4 Weitere Kerbonauten
- 5 Demoversion

1 Kerbonauten

Kerbonauten sind die kleinen grünen Mänchen (Kermans), die in den von dir gebauten Raketen sitzen und meistens eine schwere Panikattake erleiden. Sie werden auch Kermans oder Bruchpiloten genannt. Für den Durchschnittsspieler sehen sie alle gleich aus, selbes gilt auch für erfahrene Profigamer. Ihr Raumanzug, den sie immer, selbst auf Kerbin, tragen, ist weiß und mit einem Jetpack ausgerüstet, welches die Kermans sehr mobil macht. Derzeit gibt es unendlich viele von ihnen, selbst wenn sie sterben, sind sie nach wenigen Flügen wieder voll einsatzbereit. Ihr Name besteht meistens aus einem kurzem Vornamen und Kerman als Nachname. Bsp.: *Jack Kerman*

Kerbals werden einer von drei Gruppen zugeordnet und erlangen durch Flüge Erfahrung.
Das Spiel unterscheidet Piloten, Ingenieure und Wissenschaftler.

Jede dieser Gruppen hat unterschiedliche Fähigkeiten (die mit der Erfahrung steigen), die im Astronaut Center eingesehen werden können.

[absatz][/absatz]

2 Die Ursprungscrew

Als Pioniere der Raumfahrt gelten die 3 Kerbonauten Jebediah, Bob und Bill Kerman. Sie kamen in früheren Versionen ständig zum Einsatz, heutzutage jedoch nur mehr bei der ersten Missionen eines Speicherstandes. Im Gegensatz zu normalen Kermans sind ihre Anzüge orange.

2.1 Jebediah Kerman

Image not found or type unknown
Jebediah_Kerman.gif

Der Kapitän der Missionen, Spitzname *Jeb*, ist ein furchtloses Musterbeispiel eines hirnlosen Bruchpiloten. Er verfällt so gut wie nie in Panik, einzige Ausnahme, wenn neben der Kommandokapsel etwas explodiert. Selbst bei Kräften von über 15G bleibt er cool und gelassen. Sein markantestes Zeichen ist das Jeb-Grinsen.
[absatz][/absatz]

2.2 Bob Kerman

Bob_Kerman.gif Er ist Pilot des Kommandomoduls und ein eher schüchtener Kapselgenosse. Er ist intelligenter als Jeb, allerdings weit nicht so wagemutig.
[absatz][/absatz]
Image not found or type unknown

2.3 Bill Kerman

Bill_Kerman.gif Bill ist der Kopf der Crew. Seine Intelligenz übersteigt alle bekannten Maßstäbe, heißt also, er ist nicht ganz so blöd wie seine Kollegen. Er fungiert als zweiter Kommandomodulpilot, hat aber die Angewohnheit, bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu schreien. Selbst wenn das Raumschiff schon gelandet ist, braucht er 3 Dosen Beruhigungstabletten, bevor er wieder klar denken kann.
Image not found or type unknown
[absatz][/absatz]

3 Die Mentoren

Wernher von Kerman und *Gene Kerman* bringen dir die Basics der Raumfahrt in den Training-Scenarios bei. Wernher erklärt dir, wie Orbits funktionieren und wie du sie verändern kannst. Gene hingegen zeigt, wie man am effektivsten zum Mun kommt. Es ist ratsam, ihre Anweisungen zu befolgen, da die Rakete sonst möglicherweise in mundgerechte Happen zerlegt wird.
Weitere Tutorials sind für spätere Versionen geplant!

4 Weitere Kerbonauten

Seit der Version 0.16 sind viele weitere Kerbonaten hinzu gekommen die alle voller Eifer und Hingabe ihren Job beim **Kerbal Space Program (KSP)** verrichten.

Seit Version 1.0 gibt es zudem weibliche Kerbals, besonders zu nennen ist hierbei Valentina Kerman.

5 Demoversion

In der Demoversion von KSP tun nur die Kerbonauten der Ursprungscrew ihren Dienst wie Jebediah Kerman, Bob Kerman und Bill Kerman.

Artikel gültig für Version / Demoversion