Raumstationenkonstruktion

Inhaltsverzeichnis

- 1 Basic
- 2 Aufbau
- 3 Icons
- 4 Hinweis
- 5 Beispiele

Raumstationen haben den Vorteil, dass die für andere Missionen eine Hafen darstellen, an dem man die Trägerraketen wieder auftanken kann und so effektiver zu anderen Himmelskörpen kommt. Man kann sie auch bemannen und zu Forschungszwecken einsetzen, wie die ISS im echten Leben. Gebaut werden sie, indem man mithilfe von Trägerraketen einzelne Komponenten in den Orbit befördert und mit Hilfe des Dockings, welches mit 0.18 eingefügt wird, zusammenbaut. So kann man Raumstationen beliebig erweitern, verkleinern oder umbauen.

1 Basic

Allgemein ist zu sagen, das in KSP weniger mehr ist. Denn es kann zu einer großen Geduldsprobe werden, wenn man z.B. ein SpaceShuttle oder andere teilelastige Raketenkonstruktionen versucht, an eine riesige Raumstation anzudocken, weil die Framerate in den Keller geht.
Daher haltet eure Raumstationen für einen effektiven Einsatz eher simpel, das heißt baut die einzelnen Module mit so wenigen Teilen wie möglich, so dass ihr am Ende vielleicht auf maximal 300 Teile kommt (ist natürlich auch von der Leistung Eures Rechners abhängig). Ein kleiner Tipp dazu: Legt einen hohen Kerbin Orbit von mindestens 300 Km fest, denn dann wird die Kerbin Oberfläche geringer berrechnet und ihr habt dadurch mehr Frames zur Verfügung!

2 Aufbau

Eine Raumstation besteht bekanntermaßen aus mehreren einzelnen Modulen, wobei jedes Modul seinen eigenen Zweck erfüllt. Da es in KSP praktisch unbegrenzte Bauvielfalt gibt, liegt es am Spieler seine Module selber zu entwickeln. In der Regel beginnt man mit einem Kernstück, welches viele Verbindungspunkte (= Docking Ports) besitzt, an denen man dann seine weiteren Module andocken kann. Man sollte immer bedenken, das man die Module andocken muss, d.h. sie müssen alle mit RCS-Düsen und MonoPropellant ausgestattet sein oder man entwickelt für jedes Modul eine Docking Vorrichtung (kompliziert für Anfänger). Da man nicht an jedem Modul RCS-Düsen benötigt (und das sehr teilelastig werden kann), sollte man einige auf Decoupler platzieren, um sie später zu entsorgen. Beliebte Module sind z.B. Wohnmodule mit viel Platz für Kerbals, Forschungslabore zum Daten veredeln etc., Treibstoffvorräte sind auch sehr sinnvoll und natürlich Solarmodule für die Stromversorgung. Als Beispiel das Bild einer fertigen Raumstation, nach dem einfachen Würfel-Prinzip in der Mitte:

Image not found or type unknown
photo-424-204da389.jpg

3 Icons

In der Trackingstation könnt ihr das Icon eurer Station verändern. Solltet ihr zum Beispiel mit einer einfachen Rakete gestartet sein, erkennt KSP nicht, dass es sich um eine Station handeln soll. Daher müsst ihr das Icon von Hand ändern - sofern ihr das richtige Icon auf der Map sehen wollt. Alternativ funktioniert das auch per Rechtsklick auf einen bemannten Pod > Rename Vessel.

4 Hinweis

Achtet beim Baubeginn darauf, dass eure Station in einem stabilen Orbit ist. Dazu eignet sich jeder Orbit ab mindestens 90.000 m Höhe. Ich selber verwende immer 100.000 m Höhe als Ausgangsorbit. Solltet ihr keinen stabilen Orbit wählen, könnte das passieren:

photo-2425-b5de12d1.png

Image not found or type unknown

5 Beispiele

photo-2627-[illegible] [illegible] [illegible] photo-1957-[illegible]b5d8d.jpg

Image not found or type unknown Image not found or type unknown Image not found or type unknown Image not found or type unknown