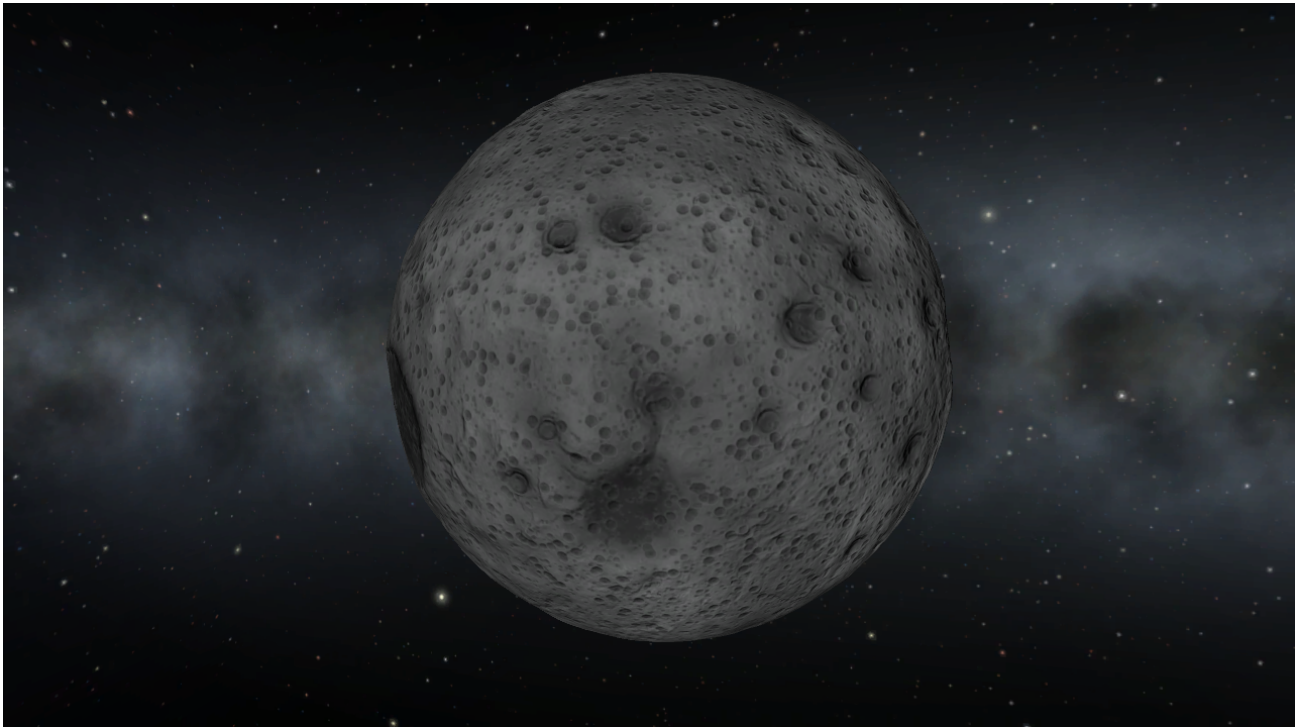


# Mun

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Physikalische Eigenschaften](#)
- [2 Topographie](#)
  - [2.1 Allgemein](#)
  - [2.2 Binome](#)
  - [2.3 Pole](#)
- [3 Atmosphäre](#)
- [4 Trivia](#)
- [5 Änderungen](#)
- [6 Karten](#)



Er war der erste andere Himmelskörper, der ins Spiel eingefügt wurde.

Als kerbinnaher und ansprechender Himmelskörper ist er ein beliebtes Missionsziel, gerade bei Anfängern in KSP.

# 1 Physikalische Eigenschaften

Eigenschaft	Wert
Radius	200.000 m
Masse	976002x10 <sup>15</sup> kg
Dichte	29,25 g/cm <sup>3</sup>
Gravitation	0,166 G (1,628 m/s <sup>2</sup> )
Fluchtgeschwindigkeit	806 m/s
Einflussbereich	2.430 km
Exzentrizität	0
Bahnneigung	0°
Umlaufzeit	6d 2h 36m 24,4s
Rotationsperiode	6d 2h 36m 24,4s

## 2 Topographie

### 2.1 Allgemein

Der Mun hat eine hügelige, mit vielen Kratern versehene, Oberfläche. Sie weist aber eine Anomalie auf, den sogenannten Mun-Arch.

Die höchste Stelle des Mondes liegt bei 3.324 Metern. Die größten Krater weisen auch Zentralberge auf, die nur bei besonders großen Einschlägen sichtbar entstehen.

Interessant ist auch der Mun-Nordpol, da er ausgesprochen uneben ist und viele, zum Teil sehr tiefe, Schluchten hat.

Mit [0.20](#) wurde die Oberfläche des Muns neu generiert, sodass er seitdem viel mehr kleine Krater von nur geringem Durchmesser aufweist.

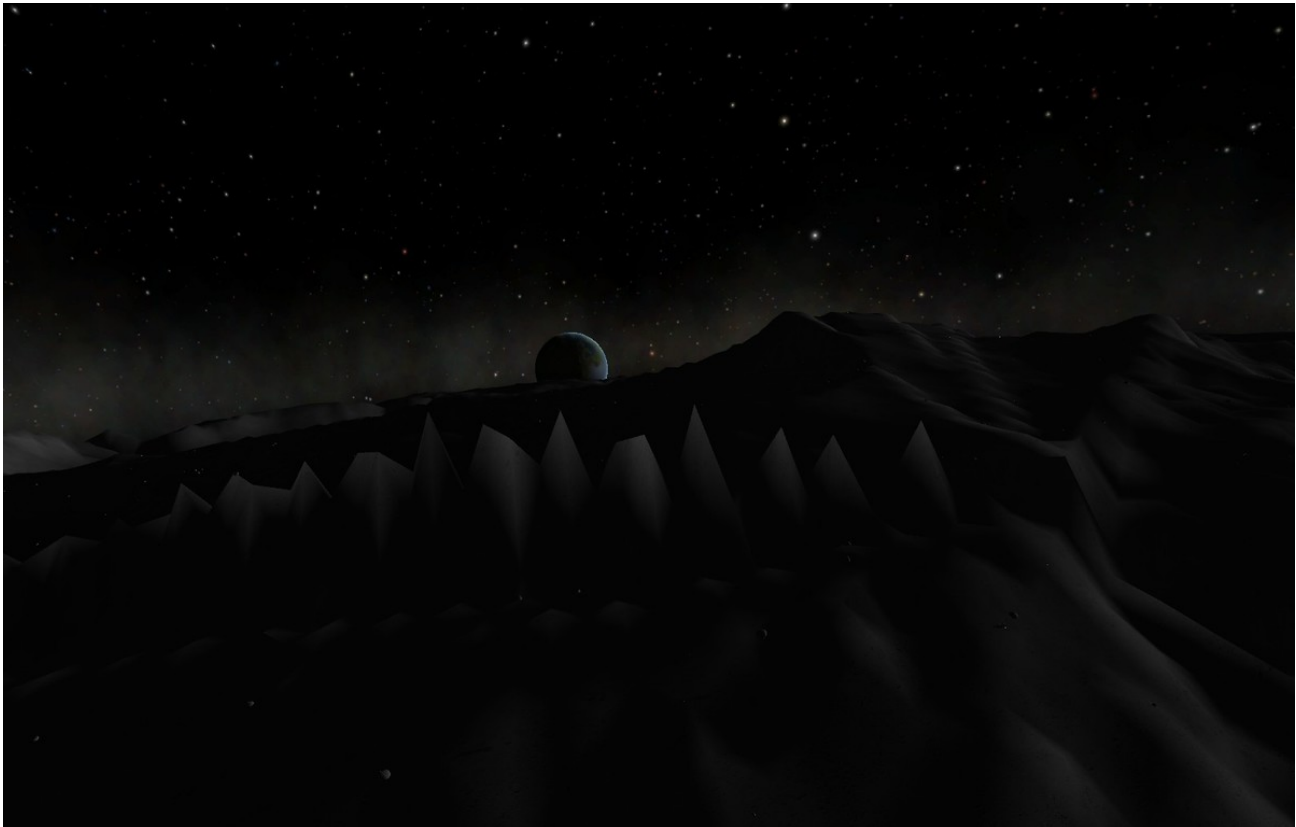
Diese sind der Oberfläche des Erdmondes nachempfunden.

### 2.2 Binome

Der Mun verfügt über insgesamt 15 verschiedene Biome, die sich hauptsächlich unter den großen Kratern aufteilen. Allerdings sind auch die verschiedenen weiten Ebenen und deren Krater vertreten.

800px-MunBiomeMap.png

Image not found or type unknown  
(Karte aus dem englischen Wiki)



## 2.3 Pole

Die Pole des Muns bilden eine deutliche geographische Auffälligkeit. Im Gegensatz zu den weiten Ebenen sind sie von tiefen Tälern, spitzen Bergen und steilen Schluchten übersät. Durch den niedrigen Sonnenstand, der an den Polen herrscht, liegt der meiste Teil des Geländes im Schatten und bildet so ein schwieriges Terrain für Missionen.

Da ähnliche Auffälligkeiten auch bei anderen Himmelskörpern ([Moho](#), [Duna](#)) zu finden sind, liegt die Vermutung nahe, dass es sich um

einen Bug der Terrain-Generierung handelt.

### 3 Atmosphäre

Der Mun besitzt, wie fast alle Monde, keine Atmosphäre und es gibt auch keine Anzeichen dafür, dass er je eine hatte.

Einige Mods fügen jedoch die Möglichkeit hinzu, aus einer "Atmosphäre" des Muns Xenon zu gewinnen. Diese Möglichkeit ist der kaum vorhandenen Atmosphäre des Erdmonds nachempfunden.

### 4 Trivia

- Der Mun hat eine [gebundene Rotation](#) (er zeigt immer mit der selben Seite zu [Kerbin](#)).
- Er ist unserem Erdmond sehr stark nachempfunden.

### 5 Änderungen

#### Version Änderung

- [0.22](#) Biome wurden hinzugefügt
- [0.20](#) Gelände wurde überarbeitet (Gelände ist nun von Kratern übersät)
- [0.18](#) kleine Änderungen und mehr Eastereggs
- [0.16](#) Eastereggs wurden Hinzugefügt
- [0.15](#) wurden dem neuen Gelände Angepasst
- [0.14.2](#) Neues Gelände
- [0.12](#) Erstimplementierung

### 6 Karten

Höhenkarte Kantenkarte Biome



Version [0.23](#)

Erstellt mit [SCAN Sat](#)