

# Landesysteme

## Inhaltsverzeichnis


- [1 Landesysteme](#)
- [2 Fallschirme](#)
  - [2.1 Mk16 Parachute](#)
  - [2.2 Mk2-R Radial-Mount Parachute](#)
  - [2.3 Mk16-XL Parachute](#)
  - [2.4 Mk25 Parachute](#)
- [3 Landebeine](#)
  - [3.1 LT-5 Micro Landing Strut](#)
  - [3.2 LT-1 Landing Strut](#)
  - [3.3 LT-2 Landing Strut](#)
- [4 Leitern](#)
  - [4.1 Pegasus I Mobility Enhancer](#)
  - [4.2 Telus Mobility Enhancer](#)
  - [4.3 Telus-LV Bay Mobility Enhancer](#)
- [5 Räder](#)
  - [5.1 RoveMax Model S2](#)
  - [5.2 RoveMax Model M1](#)
  - [5.3 TR-2L Ruggedized Vehicular Wheel](#)
  - [5.4 RoveMax Model XL3](#)
  - [5.5 Small Gear Bay](#)
- [6 Demoversion](#)

## 1 Landesysteme


Alleine auf einen Himmelskörper zuzufliegen und warten, bis die Kapsel aufschlägt, ist vermutlich nicht jedermanns Missionsziel, sondern wird eher als Fehlschlag mit folgendem Wutausbruch gewertet. Allerdings gibt es einige Teile, mit denen eine Landung leicht möglich wird, wie zum Beispiel Fallschirme. Aber mit einem Fallschirm auf einem Mond zu landen, der über keine Atmosphäre verfügt, endet grundsätzlich in einem Massaker. Deshalb muss man fast immer mit Triebwerken bremsen, um sanft anzukommen oder die Fallschirme nicht überzubelasten. Daher zählen diese streng genommen auch als Landesysteme.

## 2 Fallschirme


### 2.1 Mk16 Parachute

Eigenschaft	Wert
 parachute.png	Das ist der kleine Fallschirm, der gut auf die Spitze des <i>Mk1 Command Pods</i> passt. Er kann auch gut an der Seite montiert werden, ohne das Landemodul heftig zu beeinflussen. Es ist empfehlenswert, immer mehrere in die Rakete einzubauen, damit sie nicht abreißen.
Masse	0,1 Tonnen
Luftwiderstand	0,1
Aufschlagtoleranz	12 m/s
Einsatzwiderstand	500


## 2.2 Mk2-R Radial-Mount Parachute

Eigenschaft	Wert
 mk2-radial-mount-parachute.png	Von der Wirkung idendisch mit dem Mk-16, aber der große Unterschied besteht darin das man ihn einfach, ohne Verbindungs-Punkt, an der Aushülle befestigen kann.
Masse	0,15 Tonnen
Luftwiderstand	0,1
Aufschlagtoleranz	12 m/s
Einsatzwiderstand	500

## 2.3 Mk16-XL Parachute


Eigenschaft	Wert
 screenshot36.png	Das ist die XL Version des Mk16 Fallschirms. Er ist größer und stabiler, verursacht aber den selben Einsatzwiderstand.
Masse	0,3 Tonnen
Luftwiderstand	0,1
Aufschlagtoleranz	12 m/s
Einsatzwiderstand	500

## 2.4 Mk25 Parachute


Eigenschaft	Wert
 mk25_parachute.png	Auch eine XL-Version, aber dieser Fallschirm öffnet sich schon bei einer Höhe von 2500m und ist hauptsächlich dafür gedacht die Geschwindigkeit, bis zum öffnen des Hauptfallschirmens, zu verringern. Für eine sichere und sanfte Landung ist er deshalb nicht sehr zu empfehlen.
Masse	0,2 Tonnen
Luftwiderstand	0,1
Aufschlagtoleranz	12 m/s
Einsatzwiderstand	170

## 3 Landebeine

### 3.1 LT-5 Micro Landing Strut

Eigenschaft	Wert
 [imgwidth=50] <a href="http://www.kerbalspaceprogram....s/photo-3564-4a686982.png">http://www.kerbalspaceprogram....s/photo-3564-4a686982.png</a> [imgwidth]	Sie sind recht klein und zerbrechlich, werden seitlich ausgefahren. Über Rechtsklick oder Action Groups kann man die Dämpfung deaktivieren/aktivieren und sie ein- oder ausfahren.
Masse	0,015 Tonnen
Luftwiderstand	0,2
Aufschlagtoleranz	10 m/s

### 3.2 LT-1 Landing Strut

Eigenschaft	Wert
 [imgwidth=50] <a href="http://www.kerbalspaceprogram....s/photo-3562-30201c18.png">http://www.kerbalspaceprogram....s/photo-3562-30201c18.png</a> [imgwidth]	Sie sind etwas kürzer als ein LT-2 und werden ausgefahren. Über Rechtsklick oder Action Groups kann man die Dämpfung deaktivieren/aktivieren und sie ein- oder ausfahren.
Masse	0,05 Tonnen
Luftwiderstand	0,2

Aufschlagtoleranz

12 m/s

### 3.3 LT-2 Landing Strut

#### Eigenschaft

[imgwidth=100]  
<http://www.kerbalspaceprogram....s/photo-3563-ac95b8bd.png>[/imgwidth]

Masse

Luftwiderstand

Aufschlagtoleranz

#### Wert

Sie sind sehr lang und werden runtergekippt und ausgefahren. Ausserdem sind sie elastisch und stabil, das aber auf Kosten des Gewichts. Über Rechtsklick oder Action Groups kann man die Dämpfung deaktivieren/aktivieren und sie ein- oder ausfahren.

0,1 Tonnen

0,2

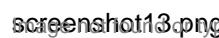
12 m/s

## 4 Leitern

Leitern dienen dazu Kerbals aus einem Lander aussteigen zu lassen und bieten sicheren Halt an Raumstationen u.ä. Manche können per Rechtsklick Ein- und Ausgefahren werden.

### 4.1 Pegasus I Mobility Enhancer

#### Eigenschaft      Wert

 Ein kleines Leiterelement, welches man praktisch überall verbauen kann.

Masse              0,005 Tonnen

Luftwiderstand   0,2

Aufschlagtoleranz 8 m/s

### 4.2 Telus Mobility Enhancer

#### Eigenschaft      Wert

screenshot53.png

Ein kleine ausfahrbare Leiter für Kerbals.

Image not found or type unknown

Masse 0,005 Tonnen

Luftwiderstand 0,2

Aufschlagtoleranz 8 m/s

### 4.3 Telus-LV Bay Mobility Enhancer

Eigenschaft	Wert
-------------	------

screenshot54.png Eine große ausfahrbare Leiter für Kerbals.

Masse 0,005 Tonnen

Luftwiderstand 0,2

Aufschlagtoleranz 8 m/s

## 5 Räder

Belastet man ein Rad zu viel, bekommt es einen "Platten". Mit einem Kerbal kann man das Rad wieder reparieren, indem man sich direkt davor stellt und per Rechtsklick auf das Rad das Menü dazu öffnet.

### 5.1 RoveMax Model S2

Eigenschaft	Wert
-------------	------

[imgwidth=100]<http://kerbalspaceprogram.de/w...s/photo-5356-f554692c.png>[/imgwidth]

Masse

Luftwiderstand

Höchstgeschwindigkeit

Die kleinsten Räder im Spiel sind in erster Linie dafür gedacht, kleine fahrbare Sonden zu bauen, sie können aber auch für winzige bemannte Rover verwendet werden.

0,05 Tonnen

0,3

20 m/s

Stromverbrauch max. pro Rad 0,50/s

## 5.2 RoveMax Model M1

### Eigenschaft

[imgwidth=100]<http://kerbalspaceprogram.de/w...s/photo-5355-62b74d97.png>[/imgwidth]

Masse

Luftwiderstand

Höchstgeschwindigkeit

Stromverbrauch max. pro Rad

### Wert

Diese klassischen Räder eignen sich bestens zum bauen von Rovern. Das lenkfähige Rad besitzt einen eigenen Antrieb mit Bremse und ist federnd gelagert.

0,075 Tonnen

0,3

60 m/s

1,00/s

## 5.3 TR-2L Ruggedized Vehicular Wheel

### Eigenschaft

[imgwidth=100]  
<http://kerbalspaceprogram.de/w...s/photo-5358-f1128d73.png>[/imgwidth]

Masse

Luftwiderstand

Höchstgeschwindigkeit

Stromverbrauch max. pro Rad

### Wert

Diese etwas größeren Räder als das M1, eignen sich ebenfalls sehr gut zum bauen von allen möglichen fahrbaren Rovern. Sie sind etwas leichter und auch doppelt so robust wie das M1 Rad. Es besitzt einen eigenen Antrieb mit Bremse und ist federnd gelagert.

0,05 Tonnen

0,3

60 m/s

0,70/s

## 5.4 RoveMax Model XL3

## Eigenschaft

[imgwidth=100]  
<http://kerbalspaceprogram.de/w...s/photo-5357-9d4a2e60.png>[/imgwidth]

Masse  
Luftwiderstand  
Höchstgeschwindigkeit  
Stromverbrauch max. pro Rad

## Wert

Diese sehr großen und starren Räder, sollen dementsprechend große Konstruktionen beweglich machen. Sie haben nur einen Antrieb mit Bremse, sodass man ähnlich wie bei einem Panzer damit lenken muss. Sie können viel Gewicht tragen, sollten aber mit einem Strut zusätzlich verstärkt werden, weil sie besonders bei Kanten gerne abbrechen.

1,25 Tonnen  
0,2  
30 m/s  
2,00/s

## 5.5 Small Gear Bay

### Eigenschaft

screenshot4.png  
screenshot4.png unknown

Masse  
Luftwiderstand  
Aufschlagtoleranz

### Wert

Dieses Rad ist für Flugzeuge gedacht und lässt sich ein und ausfahren. Es besitzt eine Lenkung, eine Bremse und eine Lampe die schräg nach unten strahlt.

0,005 Tonnen  
0,3  
50 m/s

## 6 Demoversion

In der Demoversion ist nur der Mk16 Fallschirm vorhanden.

Dieser Artikel ist gültig für die KSP Version [0.25](#)