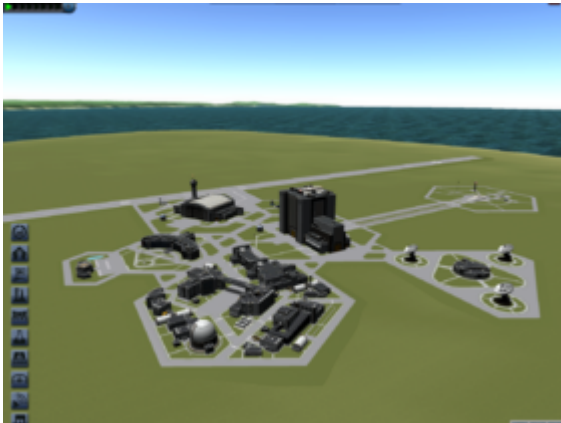


Kerbal Space Center

Inhaltsverzeichnis

- [1 Launch Pad \(Startrampe\)](#)
- [2 SPH \(Flugzeughangar\)](#)
- [3 Runway \(Landebahn\)](#)
- [4 Tracking Station \(Flugüberwachung\)](#)
- [5 Research and Development \("R&D"\)](#)
- [6 Astronaut Complex](#)
- [7 Mission Control](#)
- [8 Administration Building \("Verwaltungsgebäude"\)](#)
- [9 Flag Pole \(Flaggenmast\)](#)
- [10 Gesamtkosten](#)



Das Kerbal Space Center oder kurz "KSC" ist der Ausgangspunkt aller Raumfahrtmissionen der Kermans. Es setzt sich aus 10 verschiedenen Gebäuden zusammen, welche man im Karrieremodus für ein gewisses Entgelt ausbauen muss, um ihren maximalen Nutzen zu erreichen. So kann man anfangs z.B. nur kleine Raketen bauen, mit einer begrenzten Größe und Anzahl von Teilen und auch die Runway gleicht mehr einer Schotterpiste im Atlas Gebirge.

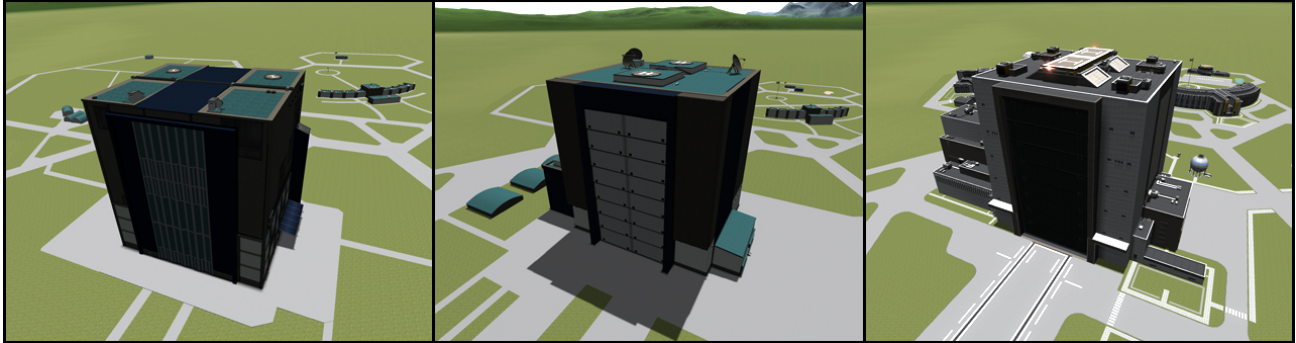
Alle Gebäude können zerstört werden, wenn man ausversehen mit einer Rakete o.ä. in sie hineinfliegt. Sie sind dann nicht mehr nutzbar und müssen im Karrieremodus kostenpflichtig repariert werden. Zu Beginn eines neuen Spielstands kann man die Gebäude allerdings unzerstörbar einstellen, was aber für einen echten Kerbalnauten keine Option sein sollte... 🤖

Im nachfolgenden seht Ihr die verschiedenen Gebäude in ihren jeweiligen Ausbaustufen und den entsprechenden Preisen für die Upgrades.

Es existiert [ein zweites KSC](#) in den Bergen des Afrika ähnlichen Kontinents, das aber unbenutzt ist.

==VAB (Montagehalle)==

Im Vehicle Assembly Building baut man alle Raketen. Es ist optisch dem Original von der NASA nachempfunden.

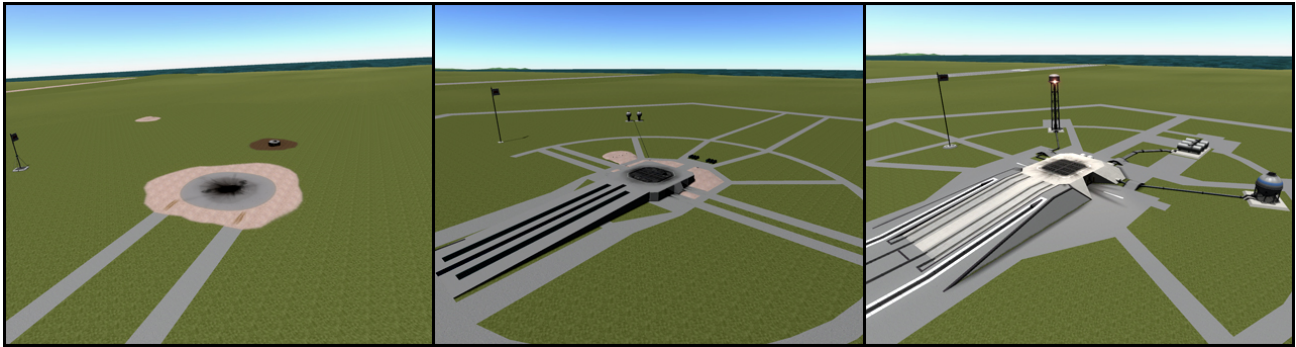


Level Kosten Funktion

- | | | |
|---|---------|---|
| 1 | - | Maximale Anzahl von Teilen - 30 (darüber hinaus kann die Rakete nicht gestartet werden) |
| 2 | 225.000 | Maximale Anzahl von Teilen - 255
Basic Action Groups verfügbar |
| 3 | 845.000 | Unbegrenzte Anzahl von Teilen, Custom Action Groups verfügbar |

1 Launch Pad (Startrampe)

Von hier aus werden eure Raketen gestartet. In der Spacecenteransicht können gespeicherte Raketen direkt gestartet werden.

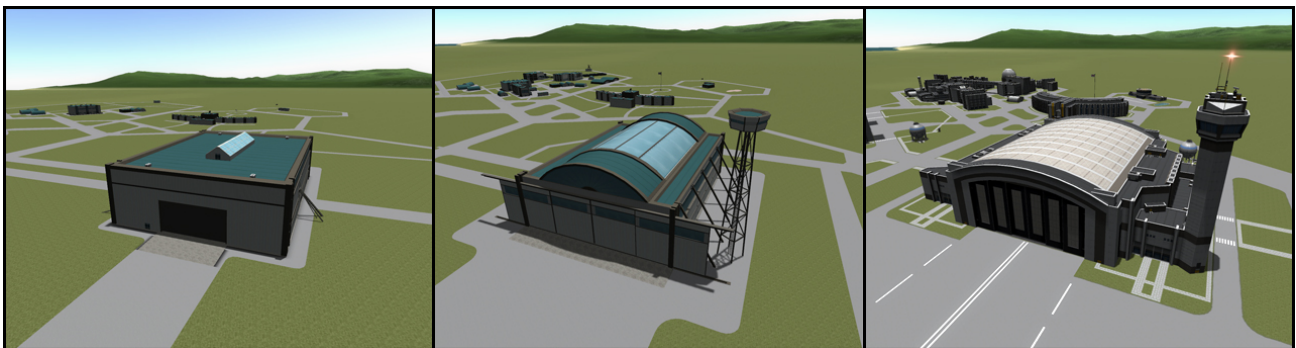


Level Kosten Funktion

1	-	Maximale Größe - 20m hoch, 21.2m breit Maximales Gewicht - 18t
2	75.000	Maximale Größe - 36m hoch, 28m breit Maximales Gewicht - 140t
3	282.000	Unbegrenzte Anzahl von Teilen Custom Action Groups verfügbar

2 SPH (Flugzeughangar)

Der Space Plane Hangar ist für die Montage von Flugzeugen zuständig.



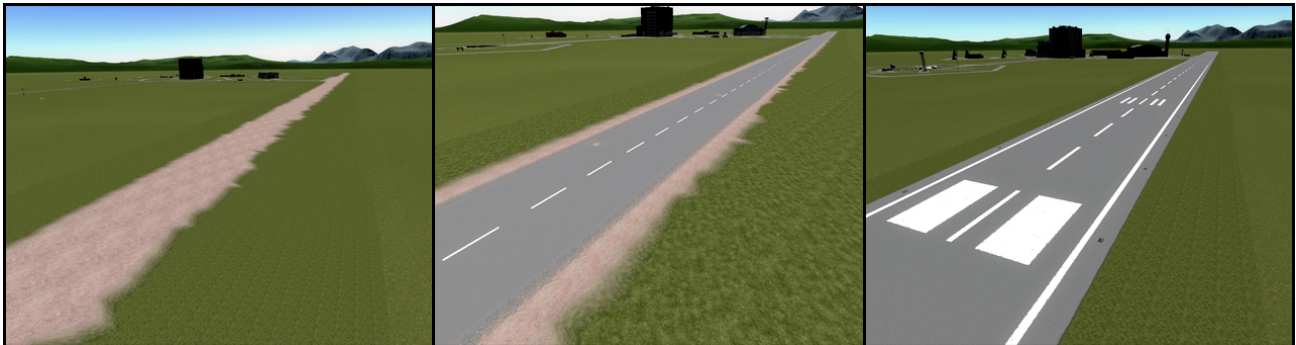
Level Kosten Funktion

1	-	Maximale Anzahl von Teilen - 30
---	---	---------------------------------

- 2 225.000 Max. Anzahl von Teilen - 255
Basic Action Groups verfügbar
- 3 845.000 Unbegrenzte Anzahl an Teilen, Custom Action Groups verfügbar

3 Runway (Landebahn)

Die Runway wurde zum Starten und Landen von Flugzeugen und Shuttles gebaut. Wie beim Launch Pad kann man gespeicherte Flugzeuge gleich im der Spacecenteransicht starten.

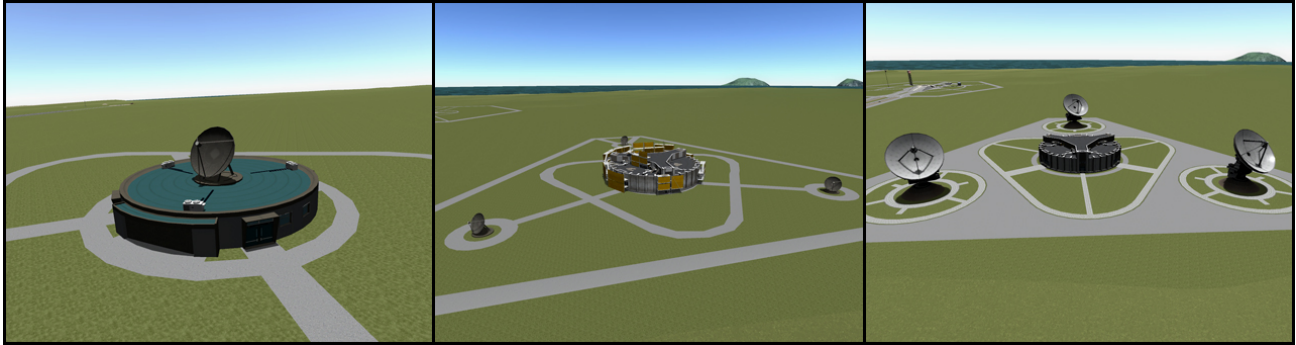


Level	Kosten	Funktion
1	-	Maximale Größe - 20m lang, 15m hoch/breit Maximales Gewicht - 18t
2	75.000	Maximale Größe 36m lang, 28m hoch/breit, Maximales Gewicht - 140t
3	282.000	Unbegrenzte Größe und Gewicht

4 Tracking Station (Flugüberwachung)

Über die Tracking Station können sämtliche gestartete Flüge angewählt und auch gelöscht werden, letzteres ist für Trümmerteile ("Debris") recht nützlich, sollte man einmal zuviele davon haben. Man verschafft sich außerdem einen Überblick über die Planeten und kann Asteroiden erfassen. Über die verschiedenen Symbole kann man die Ansicht filtern und eben nur Raumschiffe oder Flaggen oder Asteroiden...

anzeigen/verschwinden lassen.

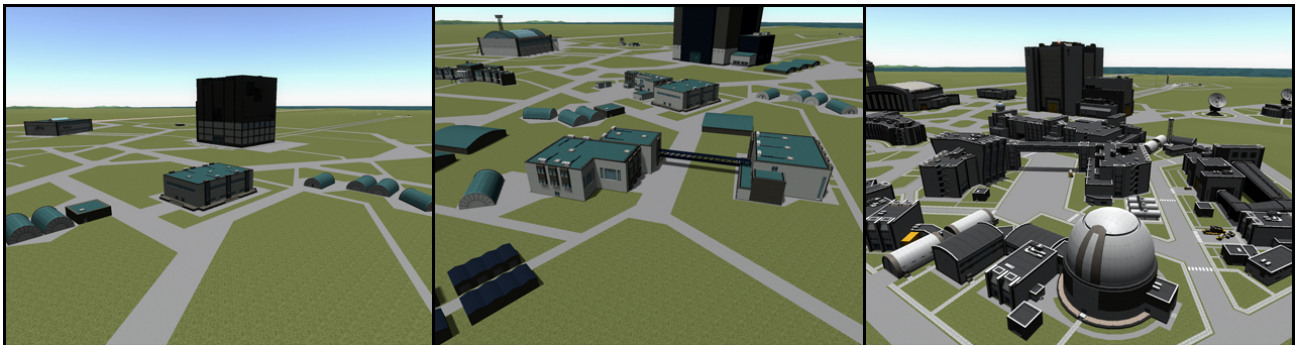


Level Kosten Funktion

- 1 - Orbits auf der Karte ("Map") sichtbar
- 2 150.000 [Orbit](#) Daten auf der Karte sichtbar
- 3 563.000 Unbekannte Objekte (Asteroiden) verfolgen

5 Research and Development ("R&D")

Hier baut man seinen Techtree aus und kann im "Science Archiv" alle durchgeführten Experimente auf jedem Planeten/Mond ansehen. Für jeden neuen Punkt im Techtree muss man mit Science Punkten bezahlen und erhält dann die dementsprechenden Teile. Da man zu Beginn nur wenig Science erwirtschaftet ist eine überlegte Auswahl sehr ratsam.

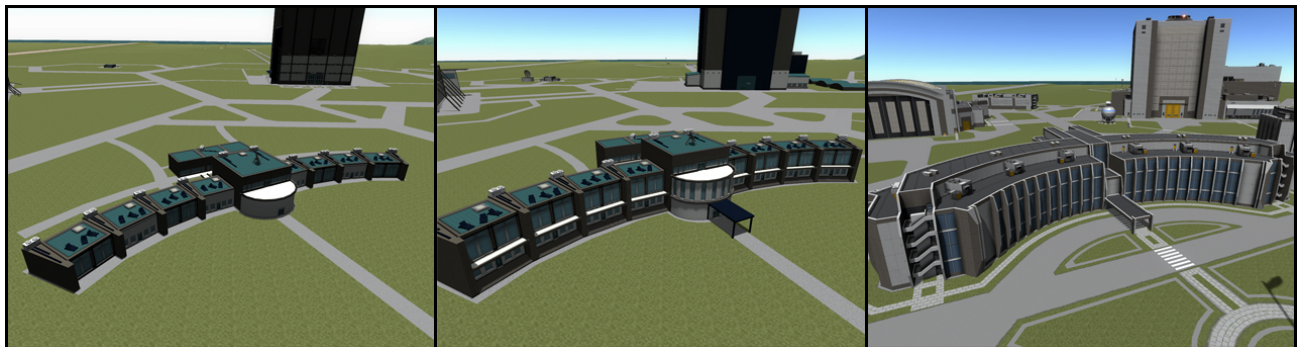


Level Kosten Funktion

1	-	Research Science Limit - 100
2	451.000	Research Science Limit - 500, Astronaut Complex Upgrade benötigt um Bodenproben zu entnehmen (=Surface Sample) , Ressourcen Transfer verfügbar
3	1.690.000	Research Science Limit unbegrenzt

6 Astronaut Complex

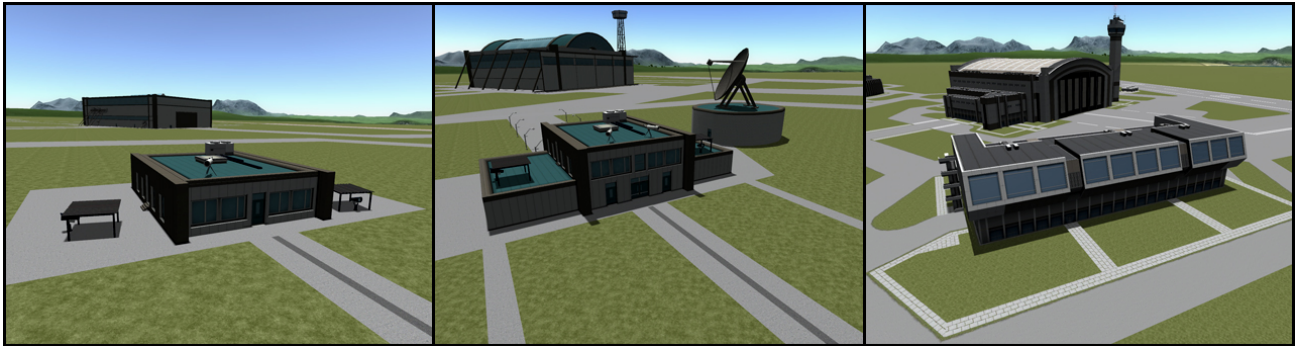
Das Ausbildungszentrum der Kerbalnauten - zu Beginn hat man die Standardcrew bestehend aus 4 Kerbals. Zusätzlich können neue Kerbalnauten gekauft werden, welche dann immer teurer werden, außerdem kann man sich einen Überblick über die gesammelte Erfahrung der Kerbals machen und nachsehen wie viele Punkte man z.B. für eine Landung auf [Mun](#) erhalten hat.



Level	Kosten	Funktion
1	-	Kapazität - 5 aktive Kerbals Kerbals können nur auf Kerbin aussteigen
2	75.000	12 aktive Kerbals, Kerbals können "EVA's" durchführen, Kerbals können Flaggen platzieren (auf anderen Planeten/Monden)
3	282.000	Unbegrenzte Anzahl an Kerbals

7 Mission Control

Hier können neue Aufträge bzw. Missionen gewählt werden, für deren Abschluss man mit Geld ("Funds"), Science und Rufpunkten ("Reputation") belohnt wird. Man sollte dabei auf die Zeit achten, die man pro Mission zur Verfügung hat - läuft diese ab ohne die Mission vorher zu beenden, wird einem Geld usw. abgezogen.

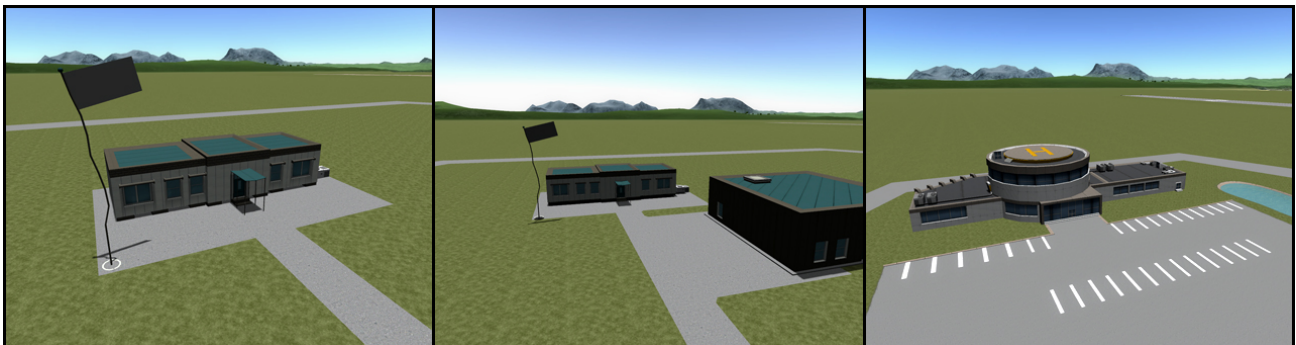


Level Kosten Funktion

- | | | |
|---|---------|---|
| 1 | - | Maximale aktive Aufträge 2 |
| 2 | 75.000 | Maximale aktive Aufträge - 7
Tracking Station Upgrade benötigt für Flugplanung (Manöver) |
| 3 | 282.000 | Maximale aktive Aufträge - unbegrenzt |

8 Administration Building ("Verwaltungsgebäude")

Hier können verschiedene Strategien gewählt werden, die einem z.B. bei Abschluss einer Mission mehr Science Punkte generieren aber dafür im gleichen Zug Geld oder Rufpunkte abziehen. Zu Beginn ist dies allerdings noch weniger zu empfehlen und lohnt sich aus der Erfahrung heraus erst im späteren Verlauf des Spiels.

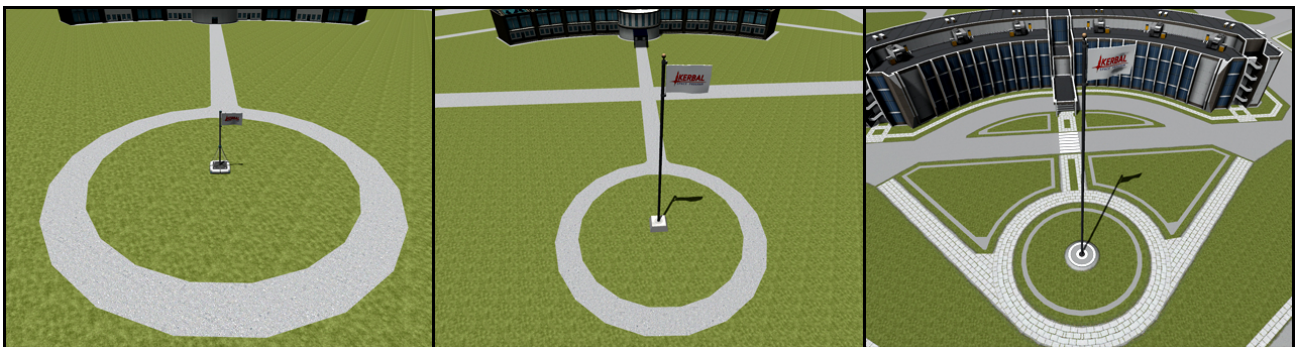


Level Kosten Funktion

- 1 - Maximal aktive Strategien - 1, Maximale Verpflichtung 25%
- 2 150.000 Maximal aktive Strategien - 3, Maximale Verpflichtung 60%
- 3 563.000 Maximal aktive Strategien - 5, Maximale Verpflichtung 100%

9 Flag Pole (Flaggenmast)

Es gibt am KSC zwei Flaggenmasten von denen einer direkt am Astronaut Complex steht und angewählt werden kann. So kann man jederzeit die Flagge ändern, welche dann auch auf manchen Bauteilen zu sehen ist. Die Flagge lässt sich aber auch jeweils im [VAB](#) oder SPH ändern. Der Flaggenmast ist an den Astronaut Complex gebunden und mit ihm gelevelt.



10 Gesamtkosten

Upgradekosten von Stufe 1 auf 2 1.501.000 VF

Upgradekosten von Stufe 2 auf 3 5.634.000 VF

Gesamtkosten aller Upgrades 7.135.000 VF