

# Partattribute

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Partattribute](#)
- [2 Mass \(Masse\)](#)
- [3 Drymass \(Leergewicht\)](#)
- [4 Drag \(Luftwiderstand\)](#)
- [5 Lift Rating \(Auftrieb\)](#)
- [6 Thrust \(Schub\)](#)
- [7 Burn Time \(Brenndauer\)](#)
- [8 Deployed Drag \(Einsatzwiderstand\)](#)
- [9 Fuel \(Füllmenge\)](#)
- [10 Gimbal Range \(Schwenkbarkeit\)](#)

## 1 Partattribute

Bei den Raumschiffparts sind diese Daten angegeben.

## 2 Mass (Masse)

Das Gewicht eines Bauteils in Tonnen.

## 3 Drymass (Leergewicht)

Das Gewicht eines Bauteils ohne Inhalt. Das kommt logischer Weise nur bei Treibstofftanks vor.

## 4 Drag (Luftwiderstand)

Beschreibt die Stärke der Reibung zwischen der Luft und einem Bauteil.

[hllImpact Tolerance (Aufschlagtoleranz)[/hl]

Ist die maximale Aufschlaggeschwindigkeit, die ein Bauteil aushält bevor es zerstört wird.

## 5 Lift Rating (Auftrieb)

Beschreibt die durch aerodynamische Bauteile erzeugte Kraft, um ein Flugzeug zum Fliegen zu bringen.

## 6 Thrust (Schub)

Zeigt die Vorstoßkraft in Kilonewton, die ein Triebwerk erzeugt.

## 7 Burn Time (Brenndauer)

Beschreibt die Zeit, die eine Feststoffrakete brennt.

## 8 Deployed Drag (Einsatzwiderstand)

Ist der von Fallschirmen erzeugte Widerstand.

## 9 Fuel (Füllmenge)

Das Fassungsvermögen eines Bauteils in Litern angegeben.

== Thrust Vectoring ([Schubvektorsteuerung](#)) ==

Ist die Steuerung eines Schiffs durch Veränderung der Schubrichtung mit Hilfe eines lenkfähigen Triebwerks.

## 10 Gimbal Range (Schwenkbarkeit)

Beschreibt, wie weit sich die [Triebwerke](#) verstellen können.