

Rendezvousmanöver

Inhaltsverzeichnis

- [1 Rendezvousmanöver](#)
 - [1.1 Das Schiff](#)
 - [1.2 Schritt 1: Das Ziel](#)
 - [1.3 Schritt 3: Beschleunigen](#)
 - [1.4 Schritt 4: Bremsen](#)
 - [1.5 Schritt 5: Rendezvous](#)

1 Rendezvousmanöver

Hier werde ich euch zeigen wie man ganz einfach und Schnell ein Rendezvousmanöver durchführt.

1.1 Das Schiff

[absatz]



Düsen und [RCS](#) Treibstoff, es hat einen ASAS Ring sowie einen kleinen Tank und ein Triebwerk.

[absatz]

[absatz]

[absatz]

=== [Orbit](#) ===

[absatz]



Nein, denn unser Schiff befindet sich auf einem niedrigeren Orbit, das heißt es fliegt schneller als die Raumstation.

Es ist grundsätzlich egal, ob man nun auf einem schnelleren oder langsameren Orbit ist und man ein solches Manöver unternehmen will. Sinnvollerweise sollte man, wenn man kurz hinter der Station in den Orbit kommt, eine schnellere Flugbahn nehmen. Wenn man zu weit weg ist, lässt sich mit langsameren Orbits besser arbeiten, da man dort immer noch genug Raum nach oben hat, um den Orbit ggf. weiter zu verlangsamen.

Bei beiden Varianten bedenkt immer: Ihr habt alle Zeit der Welt, ihr seid in einem stabilen Orbit.

Dabei sollte man aber noch beachten, dass die Orbits in etwa gleichförmig sein sollten, um es zu vereinfachen, und auch nicht zu stark verschoben sein sollten.

Sie sollten also auf einer Ebene und kreisförmig sein. Es sei denn, die Orbitalgeschwindigkeit ist so gering, dass man große Änderungen schon mit geringem Schub und kurzer Brenndauer erreicht.

[/absatz]

1.2 Schritt 1: Das Ziel

[absatz]

Wir wählen die Station als Ziel aus via Rechtsklick und "Set as Target"

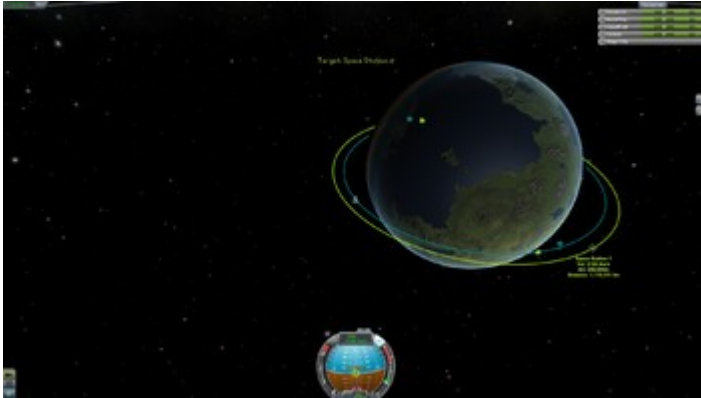


[/absatz]

=== Schritt 2: Der Maneuver Node/Flugplaner ===

[absatz]

Nun Wählen wir einen beliebigen Punkt auf unsern Orbit an und erstellen via Rechtsklick und "add maneuver" einen Manöver Node.



[/absatz]

[absatz]

Danach ziehen wir den Grünen Kreis (Prograde) so lange bis wir Markierungen auf den Orbits erkennen.



Auf den Bildern ist zu sehen das Ich den Node einmal vor und Hinter das Schiff bewege, dies tue ich um herauszufinden Wann der Richtige Zeitpunkt für ein Manöver gekommen ist. Auch sollte man den Node so wie er ist einmal Um den gesamten Orbit bewegen um herauszufinden ob man noch ein Paar Runden drehen muss,

senn das Schiff muss die Station ja erst "Einholt" haben, damit wir ein Rendezvous machen können.

[/absatz]

[absatz]

Im diesen fall lasse ich das Schiff noch eine Runde Drehen und warpe die Zeit entsprechend vor.

[/absatz]

[absatz]

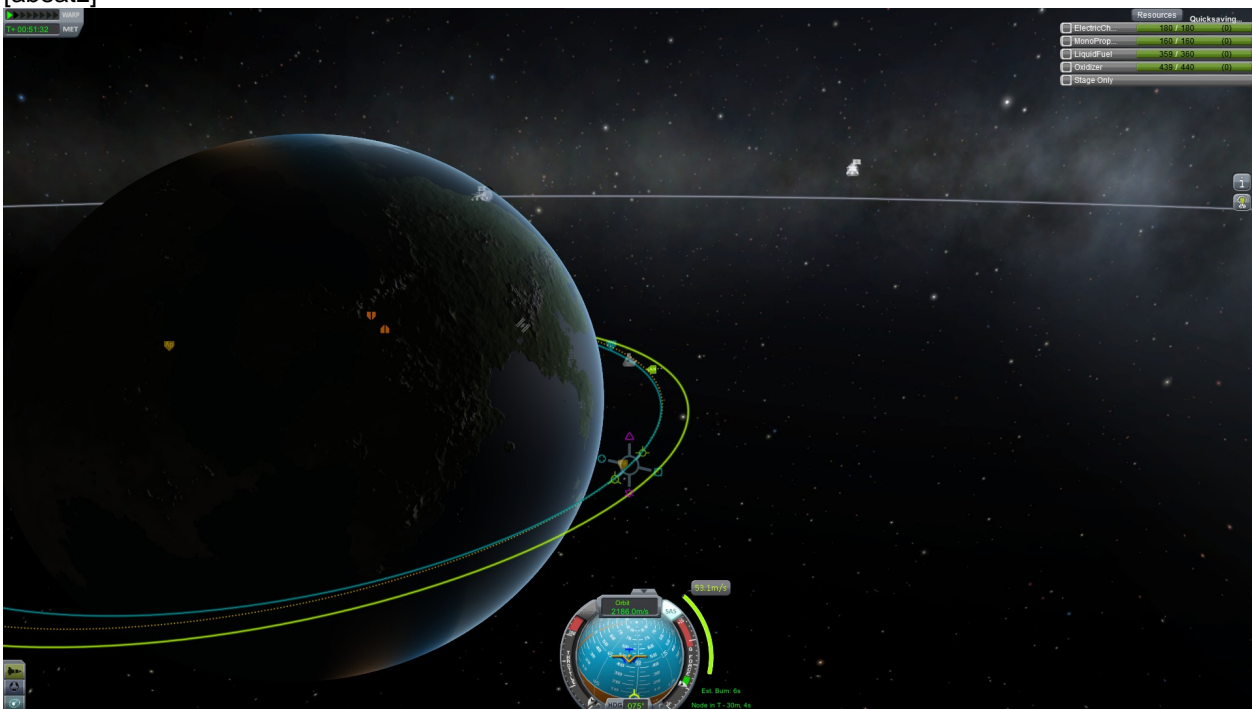


auf

dem Bild zu sehenden Markierungen möglichst nahe zusammen Liegen, ggf. kann man mit den anderen Nodereglern die Markierungen noch näher zusammen bekommen.

[/absatz]

[absatz]



im

Künstlichen Horizont auszurichten und auf den Node zu Warten/Warpen.

[/absatz]

[absatz]

[/absatz]

1.3 Schirtt 3: Beschleunigen

[absatz]

Beim Erreichen des Nodes so Lange auf das Fadenkreuz beschleunigen bis die erforderte Geschwindigkeitsänderung erreicht wurde, und ggf. den Kurs korrigieren. Danach könnt ihr den Node wieder Löschen.

[/absatz]

1.4 Schritt 4: Bremsen

[absatz]

mit einen Druck auf F4 Kann man eine Anzeige einschalten, sodas man die Entfernung zum Ziel, als auch das Ziel selbst, gut sehen kann ausserhalb der Kartenansicht.

Warpt bis zur Anhäherung vor, und stellt Die Anzeige der Geschwindigkeit auf den Target Modus (Dann sind dort alle Werte Relativ zum Ziel, auch die Symbole des künstlichen Horizonts), das ist sehr wichtig oder ihr Landet auf den Boden der Tatsachen.



geschwindigkeit, relativ zum Ziel und den Abstand im Auge, wenn ihr die Makierung auf dem [Orbit](#) erreicht habt, oder der Meinung seit ihr seit nahe genug, beschleunigt (also Bremsen, relativ zum Ziel) ihr so lange euer Schiff bis ihr Relativ zum Ziel die Geschwindigkeit 0 m/s habt.

[/absatz]

[absatz]

[/absatz]

1.5 Schritt 5: Rendezvous

[absatz]

Wir sind da...



Manchmal kann es auch vorkommen das man nicht wie hier ein paar hundert Meter entfernt ist sondern noch garnicht in Sichtweite.

Kein Problem, richtet euer schiff auf das Zielsymbol im Künstlichen Horizont aus (Rosa/Magenta Kreis mit unterbrechungen mit Punkt in der Mitte), nicht genau Drauf ein bisschen daneben sonst Kann man Kollidiren. Dann Beschleunigt ein bisschen, so etwa 30 m/s, richtet euer schiff dann wieder auf Retrograde aus, schaut vllt auf die Karte wie lange es noch bis zur nächsten anhäherung Dauert. Wenn ihr Dort seit, solltet ihr die Satation sehen können, bremst erneut auf, passt aber auf das euer Triebwerk nicht auf die Satation zeigt, mit dem Strahl könnt ihr diese wegdrücken oder beschädigen.

Nun könnt ihr per [EVA](#)'s die Crew umsteigenlassen oder am Schiff [andocken](#).
[/absatz]