

# Flugbetrieb – Checklisten

## Inhaltsverzeichnis

Raumhafen-Checkliste.....	2
Landen .....	2
Portformalitäten.....	2
Entladen.....	2
Schiffsarbeiten und -tätigkeiten.....	2
Abflug.....	2
Systemflug-Checklisten.....	3
Flug vom / zum Standardorbit (Aerial Zone, 0,5D):.....	3
Flug vom / zum 10D-Orbit.....	3
Flug vom / zum 100D-Orbit (Beginn der Sprungzone).....	4
Flug zu anderem Planeten im System.....	4
Gasgigan zum Tanken benutzen.....	4
Checkliste – Jumpspace Operations.....	5
Kursberechnung und Vorbereitung.....	5
Sprung einleiten.....	5
Erreichen des Zielpunktes.....	5
Wartung des Sprungantriebes.....	5
Checkliste Systemerkundung / Planetare Erkundung.....	6
Langreichweiten-Scan.....	6
Positionsbestimmung und Systemkartographie.....	6
(Haupt-)Welt innerhalb eines Systems untersuchen.....	6
Weitere Untersuchungen der örtlichen Zivilisation.....	6
Checkliste Engineering.....	7

## Raumhafen-Checkliste

### Landen

(Down- bzw. Highport, Landeanflug siehe Checkliste In-System-Travel)

Aufgabe	Zuständig	Probe und Probendauer
Pre-Landing Systemcheck	Pilot /Eng.	(1min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Einschwenken in Park-Orbit	Pilot	(1min, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)
Landeerlaubnis einholen	Pilot / Co	(var, EDU + Adm. + /- DM, 2,5D)
Andocken/Landen	Pilot	(1min, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)
Post-Landing Systemcheck	Engineer	(10min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Triebwerke deaktivieren	Engineer	(30sec, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Systeme auf Standby	Engineer	(30sec, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Systeme offline	Engineer	(5min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)

### Portformalitäten

Zoll-Formalitäten klären	Captain	(var, EDU/SOC + Admin. +/- DM, 2,5D)
Weitere Formalitäten	Captain	(var, EDU/SOC + Admin. +/- DM, var.)

### Entladen

Xboatfracht entladen	Frachtmeister
Passagiere verabschieden	Captain
Gepäck ausladen	Frachtmeister
Fracht ausladen	Frachtmeister

### Schiffsarbeiten und -tätigkeiten

Aufstellen der Portwache	Erster Offizier	
Schiffsvorräte auffrischen	Frachtmeister	(var, EDU + Adm. +/- DM, var.)
Abfall entsorgen	Frachtmeister	(var, EDU + Adm. +/- DM, var.)
Reparaturen / Wartungsarbeiten	Engineering	(var, EDU + Tech. +/- DM, var.)
Fracht / Passagiere buchen	Frachtmeister	(var, SOC + Brok. +/- DM, var.)
Laden / Einchecken	Frachtmeister / Erster Offizier	
Schiffspapiere fertigmachen	Captain	(var, EDU + Adm. +/- DM, var.)

### Abflug

Abflugkurs erstellen	Navigator	(var, EDU + Astrog. +/- DM, 2D)
Flugplan erstellen	Pilot/Nav	(var, EDU + Adm. +/- DM, 2D)
Systemkaltstart	Engineer	(5 min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Systemwarmstart (vorher Standby)	Engineer	(30sec, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Pre-Departure Check	Engineer	(15m, INT + Tech. +/- DM, 3D)
Triebwerke starten	Engineer	(10 sec, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Pre-Takeoff-Check	Pilot / Nav.	(1 min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Starterlaubnis einholen	Pilot / Co	(var, EDU + Adm. + /- DM, 2,5D)
Starten / Abdocken	Pilot	(1min, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)
In Standardorbit einschwenken	Pilot	(1min, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)
Post-Takeoff-Check	Engineer	(10min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)

## Systemflug-Checklisten

### *Flug vom / zum Standardorbit (Aerial Zone, 0,5D):*

Flug zum Standardorbit Pilot (var, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)  
 Flugzeit in Minuten (jeweils aufgerundet)

Planetengröße	1G	2G	3G	4G	5G	6G
0 = Asteroidengürtel	6	5	4	3	2	1
1 = 1600km	13	9	8	7	6	5
2 = 3600km	19	13	11	9	8	8
3 = 4800km	23	16	13	12	10	9
4 = 6400km	27	19	15	13	12	11
5 = 8000km	30	21	17	15	13	12
6 = 9600km	33	23	19	16	15	13
7 = 11200km	35	25	20	18	16	14
8 = 12800km	38	27	22	19	17	15
9 = 14400km	40	28	23	20	18	16
A = 16000km	42	30	24	21	19	17

### *Flug vom / zum 10D-Orbit*

Flug zum 10D-Orbit Pilot (var, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)  
 Flugzeit in Minuten (jeweils aufgerundet)

Planetengröße	1G	2G	3G	4G	5G	6G
0 = Asteroidengürtel	14	10	8	7	6	5
1 = 1600km	40	28	23	20	18	16
2 = 3600km	57	40	33	28	25	23
3 = 4800km	69	49	40	35	31	28
4 = 6400km	78	57	46	40	36	33
5 = 8000km	90	63	52	45	40	37
6 = 9600km	96	69	57	49	44	40
7 = 11200km	108	72	61	53	47	43
8 = 12800km	114	78	65	57	51	46
9 = 14400km	120	84	69	60	54	49
A = 16000km	126	90	72	63	57	52
SGG = 75000km	198	144	114	102	90	84
LGG = 125000km	348	246	198	174	156	144

### **Flug vom / zum 100D-Orbit (Beginn der Sprungzone)**

Flug zum 100D-Orbit Pilot (var, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)  
 Flugzeit in Minuten (jeweils aufgerundet)

Planetengröße	1G	2G	3G	4G	5G	6G
0	45	32	26	22	20	18
1	126	84	72	63	57	52
2	180	126	102	90	78	72
3	222	156	126	108	96	90
4	252	180	144	126	114	102
5	282	198	162	144	126	114
6	312	222	180	150	138	126
7	336	234	192	168	150	138
8	360	252	204	180	162	144
9	378	270	222	192	168	156
A	402	282	228	198	180	162
SGG	600	450	366	318	282	258
LGG	1080	720	600	546	492	450

### **Flug zu anderem Planeten im System**

Kurs zu anderem Planet berechnen Navigator (20sec, EDU + Astro. +/- DM, 2D)  
 Systemtransferflug Pilot (var, DEX + Pilot +/- DM, 2D)

Orbitalabstände zur Sonne in AU (1 AU = 149.597.870.691m (Basis Solsystem))

<b>Orbit</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>Distanz</b>	0,2	0,4	0,7	1,0	1,6	2,8	5,2	10,0	19,6
<b>Orbit</b>	<b>09</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>
<b>Distanz</b>	38,8	77,2	154,0	307,6	614,8	1229,2	2458,0	4915,6	9830,8

### **Gasgigant zum Tanken benutzen**

Manövrieren in Standard-Orbit Pilot (1min, DEX + Pilot +/- DM, 2,5D)  
 Refueling (Riskant) Pilot (var, Dex + Pilot +/- DM, 3D)

## Checkliste – Jumpspace Operations

### ***Kursberechnung und Vorbereitung***

Die Reise im Jumpspace (auch J-Space genannt) ist ein gefährlicher Teil der Reise. Der Sprungkurs muss genau geplant werden.

Berechnung Sprungkurses	Navigator	(5min, DEX + Astro. +/- DM, 2D)
Vorbereiten des Sprungantriebs	Engineer	(5min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)

Zum Antrieb des Sprungantriebes muss Refined Fuel verwendet werden. Das Schiff muss zu Beginn des Sprunges den nötigen Treibstoff in den normalen Treibstofftanks enthalten.

### ***Sprung einleiten***

Sobald der Sprungkurs festgelegt und der Sprungantrieb bereit sind, kann der Sprung eingeleitet werden. Die Personen an Bord haben ihre Sprungpositionen einzunehmen, die Fenster werden geschlossen und verdunkelt.

Einleiten des Sprungs	Pilot / Eng.	(2min, EDU + Eng. +/- DM), 2D)
-----------------------	--------------	--------------------------------

Ein sicherer Sprung wird erst ab 100xD zum nächsten Massekörper möglich.

Sprung innerhalb 100xD-Bereich = Sehr Schwierig (3D)

Sprung innerhalb 10xD-Bereich = Riskant (4D)

Sprung innerhalb 1xD-Bereich = Unmöglich (5D)

Die Reise durch den Sprungraum dauert ca. 7 Tage – durch leichte Fluktuationen kann sich die Reisezeit auf 6 Tage verkürzen oder auf 8 Tage ausdehnen. Während der Zeit im Sprungraum ist die Crew auf sich gestellt, es gibt keinerlei Kontaktmöglichkeit nach außen. Die Fenster sind verschlossen zu halten.

### ***Erreichen des Zielpunktes***

Beim Erreichen des Zielpunktes verlässt das Schiff automatisch den Sprungraum. Nach Verlassen des Sprungraums sollte der Sprungantrieb sowie die weiteren Systeme des Schiffes gecheckt werden.

Post-Jump Systemcheck:	Engineer	(2h, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
------------------------	----------	-----------------------------

### ***Wartung des Sprungantriebes***

Wichtig ist die regelmäßige Wartung des Sprungantriebs, um einen sicheren Betrieb zu gewährleisten. Vergisst man die regelmäßige Wartung, steigt das Risiko eines Fehlsprunges.

Wartung Sprungantrieb	Engineer	(6h, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
-----------------------	----------	-----------------------------

## Checkliste Systemerkundung / Planetare Erkundung

### *Langreichweiten-Scan*

Um ein System zu untersuchen, in das man springen will, kann man vor dem Sprung einen Langreichweitenscan durchführen. Dies ist vor allem empfehlenswert, um vor dem Sprung bereits festzustellen, ob das Zielsystem Möglichkeiten zum Auftanken (Ozeane, Gasgiganten) bietet.

Spectraldaten untersuchen: Gasgiganten?	(12h, EDU + Surv. +/- DM, 2,5D)
Modifikatoren: Kleiner Gasgigant	DM -1
jeder weitere Gasgigant	DM +1
Mehr als 1 Parsec Entf.	DM -2 je Parsec

Planetardaten untersuchen: Planeten?	(1d, EDU + Survey +/- DM, 3D)
Modifikatoren: Mehr als 1 Parsec Entf.	DM -1 je Parsec

Teilerfolg gibt Daten über die Inneren Planeten wieder

### *Positionsbestimmung und Systemkartographie*

Nach der Ankunft im System muß zuerst die Position bestimmt werden, um innerhalb des Systems manövrieren zu können. Danach erfolgt üblicherweise die Erstellung einer Systemkarte, in der alle Systemdaten (Sonne, Planetenanzahl und -position etc.) festgehalten werden.

Positionsbestimmung:	(1h, EDU + Astrogation +/- DM, 2,5D)
Systemkartographie:	(6h, EDU + Astrogation +/- DM, 2D)

### *(Haupt-)Welt innerhalb eines Systems untersuchen*

Nach der ersten Positionsbestimmung und dem Erstellen der Systemkarte folgt in der Regel das Untersuchen der (Haupt-)Welt(en) innerhalb des Systems. Zuerst sammelt man in der Regel die physikalischen Daten für das UWP. Danach scannt man normalerweise nach Anzeichen von Leben, zeitgleich kann man bereits mit der Erstellung von Karten für den Planeten beginnen:

Physikalischen UWP bestimmen:	(6h, EDU + Survey +/- DM, 2D)
Scan nach Lebenszeichen:	(6h, EDU + Survey +/- DM, 2,5D)
Planetenkartographie:	(var, EDU + Survey +/- DM, 2,5D)
Weitere Scans:	(var, EDU + Survey +/- DM, var.)

### *Weitere Untersuchungen der örtlichen Zivilisation*

Nach den ersten planetaren Untersuchungen wird eine eventuell vorhandene Zivilisation beobachtet. Beispiele dieser Beobachtungen sind die Überwachung des Funkverkehrs oder Datensammlungen über die Sprache, um eine Sprachdatei erstellen zu können.

Funkverkehr / Datenverkehr abhören:	(var, EDU + Com. +/- DM, 2,5D)
Sprache untersuchen, Translator anpassen:	(12h, EDU + Ling. +/- DM, 2,5D)
Alien-Sprache analysieren	(6d, EDU + Ling. +/- DM, 3D)

## Checkliste Engineering

<b>Aufgabe</b>	<b>Zuständig</b>	<b>Probe und Probendauer</b>
Systemkaltstart	Engineer	(5 min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Systemwarmstart	Engineer	(30sec, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Systeme auf Standby	Engineer	(30sec, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Systeme offline	Engineer	(5min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Triebwerke starten	Engineer	(10 sec, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Triebwerke deaktivieren	Engineer	(30sec, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Pre-Landing Systemcheck	Pilot /Eng.	(1min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Post-Landing Systemcheck	Engineer	(10min, EDU + Engineering +/- DM, 2D)
Vorbereiten des Sprungantriebs	Engineer	(5min, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Post-Jump Systemcheck:	Engineer	(2h, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Kleinere Reparaturen	Engineer	(xmin – xh, INT + Tech. +/- DM, var.)
Größere Reparaturen	Engineer	(xd – xw, INT + Tech. +/- DM, var.)
Allgemeine Wartungsarbeiten	Engineer	(var, EDU + Tech. +/- DM, var.)
Wartung Sprungantrieb	Engineer	(6h, EDU + Eng. +/- DM, 2D)
Computer programmieren	Engineer	(var, EDU + Comp. +/- DM, var.)
Computer warten	Engineer	(var, EDU + Comp. +/- DM, 2D)
Sensoren konfigurieren	Engineer	(var, EDU + Sensoren +/- DM, var.)
Sensoren warten	Engineer	(var, EDU + Elekt. +/- DM, 2D)