



Die Astroports der USC: Astroports in den Kernwelten (wie z.B. in New Sydney auf Altara) sind normalerweise ausschließlich für Raumschiffe unter 10000kl Verdrängung und mit geräuscharmen Antriebssystemen zugelassen, wie z.B. einem RLT-Antrieb (Reactionless Thrust). Warp-Antriebe, oder RIFT-Antriebe wie sie offiziell heißen, haben die Eigenschaft je nach Belastungsgrad ein kreischendes Gräusch zu emittieren, wenn sie durch eine Atmosphäre fliegen. Aus diesem Grund ist es ihnen nicht gestattet einen Raumhafen oder eine Landeplattform innerhalb einer City anzufliegen.

Einige Raumschiffe besitzen eigens zu diesem Zweck einen RLT-Antrieb mit geringer Leistung, um die Fabriken und Ladedocks der Konzerne im Stadtzentrum und der Corporate City bzw. dem Central Business Distriet zu versorgen. Die meisten der Wolkenkratzer besitzen Landefelder auf dem Dach oder Plattformen bzw. Andockbuchten in den Gebäudeaußenwänden. Normalerweise docken hier Shuttles, kleine Kreuzfahrtschiffe oder Frachter, sowie Trampfrachter und freie Handelschiffe an. In den meisten Fällen liegen für Raumfahrzeuge die Überfluggenehmigungen nur bis zu einer Höchstgeschwindigkeit von etwa 150 bis 200 Kilometer pro Stunde vor. Die Größe der Landplätze variiert stark. Automatische Landesysteme nehmen daher die Zuordnung der Schiffe (deren Größen anhand von Transponder-Daten bekannt sind) zu den am Besten passenden Landeplattformen vor.

Im Central Business District (CBD) besitzen zudem fast alle Gebäude Dachlandeplätze für Aeros und Shuttles, sowie Hangars auf verschiedenen höher gelegenen Ebenen. Ein automatisches Parksystem verstaut die gelandeten Fahrzeuge im Gebäude, natürlich gegen eine nicht allzu niedrige Parkgebühr (sie ist in wahrheit exorbitant), da Parkplätze rar sind. Ferner gibt es Massentransportsysteme wie Individual- und Großraumlifte oder Nahverkehrsmittel die in den unterschiedlichsten Höhen der Gebäude Haltestellen besitzen. Auf diese Weise ist der Transit zwischen gelandetem Schiff und dem Rest des Planeten oder zumindest der City sichergestellt.

Selbstverständlich ist der Luftverkehr in der Innenstadt strengstens kontrolliert. Kein Raumschiff bewegt sich dort ohne Autopilot und ohne Verbindung zur CTA (Central Traffic Authority), selbst ein großer Teil des Bodenverkehrs ist automatisiert.

Klassenbezeichnungen für Raumhäfen

Seit die United Solar Confederation (USC) anerkanntes Mitglied im Galaktischen Bund ist, gibt es etwas Verwirrung über die Bezeichnungen von Raumhafenklassen. An dieser Stelle soll für Aufklärung gesorgt werden und die ehemals allein für die USC gültigen Raumhafenklassen, mit den – in das in der USC gebräuchliche ConAnglic übersetzten – Bezeichnungen des Galaktischen Bundes, in Relation gesetzt werden.

Im Galaktischen Bund gibt es drei generelle Unterschiede unter den einzelnen Klassen: Hub, Port und Field. Nicht jede Klasse besitzt alle dieser Typen. Ein Hub ist ein Verteilerknoten, ein Port ist eine einfacher Endknoten und ein Field ist ein Behelfsraumhafen oder eine veraltete bzw. aufgegeben Installation der jeweiligen Klasse.

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.

Diese Bezeichnungen lassen sich nur teilweise auf orbitale Installationen abbilden. So gibt es keine Entsprechungen der Unterklasse Feld als Orbitalinstallation. Die übrigen Klassen teilen sich in Hub oder Station. In vielen Fällen können mehrere Raumstation Teil eines einzigen Raumhafens sein. Insbesondere Orbitalwerften, -fabriken und -kraftwerke werden oft als eigenständige Installation ausgeführt. Diese Konstellationen treten zumeist bei Hubs auf.

Galaktischer Bund	USC	2023	Beschreibung	Installationen
Intergalactic Hub	-	-	Verbindet Galaxien miteinander	Raumhafen nimmt den Großteil eines Planeten oder einer Megastruktur ein.
Intergalactic Port	-	-	Verbindet Galaxien mit galaktischen Quadranten	Raumhafen nimmt einen bedeutenden Teil eines Planeten ein, gigantische Ausmaße
Galactic Hub	-	-	Verbindet galaktische Quadranten mit galaktischen Sektoren	Extrem großer Raumhafen, hunderte von Kilometern weit.
Galactic Port	-	-	Verbindet galaktische Sektoren mit Spiralarmen	Größere Version des Inter-Spiral Hub, riesige Ausmaße
Inter-Spiral Hub	Klasse 1+	A	Verbindet Spiralarme mit Spiralarmsektoren	Große vollständige Anlagen mit Werft für alle Reparaturen und alle Neubauten
Inter-Spiral Port	Klasse 1	A	Verbindet Spiralarmsektoren mit einzelnen Nationen	Vollständige Anlagen mit Werft für alle Reparaturen und alle Neubauten
Regional Hub	Klasse 2	B	Verbindet Nationen mit Provinzen	Standard Anlagen mit Werft für Shuttleneubau und alle Reparaturen
Regional Port	Klasse 3	C	Verbindet Provinzen mit Regionen	Substandard Anlagen mit Werft für alle Reparaturen (kein Neubau)
Local Hub	Klasse 4	D	Verbindet Regionen mit einzelnen Systemhauptwelten	Wie Local Port jedoch mit Reparaturanlagen für interplanetarische Schiffe
Local Port	Klasse 5	D	Verbindet Systemhauptwelten mit einzelnen Planeten	Betonierte Landfläche, Terminalbaracke, gängigen Treibstoff, eine Kneipe, sowie Frachttarantur

Local Field	Klasse 6	E	Verbindet einzelne Planeten mit Monden, Asteroiden, anderen Raumhäfen auf der Oberfläche	Geebnete Landefläche, evtl. Landebeleuchtung oder IFR
No Installation	Klasse X	X	Ist kein Raumhafen	Keine. Die Klassenbezeichnung ist bei aufgegebenen Raumhäfen und Raumstationen ebenfalls gebräuchlich.

Lokales Landefeld (Klasse 6)

Ein Lokales Landefeld ist oft nicht mehr als eine gerodete und geebnete Fläche in der Landschaft. Diese kann aus abgeschobenem natürlichem Boden bestehen oder aber auf als Grasfläche begrünt sein. In den allermeisten Fällen bildet ein Teil der Fläche eine so genannte Grasbahn, einen Busch-Flughafen. Aus diesen Gründen wird oft auch die Bezeichnung Busch-Raumhafen verwendet. Ein kleiner Container oder Bretterschuppen dient als Generatorhäuschen für die Bodenbeleuchtung und in seltenen Fällen für das Funkpeil-Feuer des Astroports. Hangars, Treibstofflager und Wartungsanlagen sind hier in der Regel nicht zu finden.

Umgebung: Zumeist befindet sich in der Nähe eine kleinere Siedlung oder ein Arbeitscamp. In Pumpen-Reichweite befindet sich entweder ein natürliches Gewässer (Bach, Fluß, See, Meer) oder ein künstlicher Teich, bzw. Flutbecken, aus dem Wasser für die Treibstoffgewinnung mit bordeigenen Mitteln gewonnen werden kann.

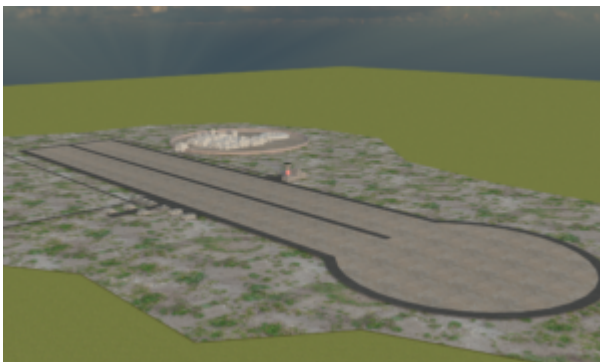
Lokaler Astroport (Klasse 5)

Der Lokale Astroport ist eine gehobene Variante des Lokalen Landefelds. Die Landefläche ist sogar häufig betoniert. Neben allen Annehmlichkeiten die dieses zu bieten hat finden sich auf dem lokalen Astroport eine Terminalbaracke mit Büros und Kommunikationskapseln, ein Treibstofflager mit gängigem Treibstoff und Prefab-Lagerkapazitäten auf dem Astroport Perimeter. Auf dem Gelände ist weiterhin eine Frachagentur zu finden, sowie eine Kantine.



Umgebung: Nahe dem lokalen Astroport befinden sich die ersten Ansätze einer Startown, einer Siedlung deren Dienstleistungen sich auf den Astroport und seine Bedürfnisse zugeschnitten haben. Selbstredend ist hier die eine oder andere Kneipe zu finden. Dabei ist jedoch eine in sich geschlossene Startown eher selten.

Einige dieser Lokal-Raumhäfen bieten über diese Anlagen hinaus eine Basis des Confederated Exploration and Survey Service (CESS, auch Scout Service genannt). In diesen Fällen gliedert sich eine funktional in sich geschlossene Anlage in der Nähe des Landefeldes (auch als Off-Field bezeichnet, da es keinen unmittelbaren Zugang zu Lagerkapazitäten und Infrastruktur bietet).



Das Off-Field hat keine vorgegebene Form oder Größe, Beides richtet sich nach den Kapazitätsanforderungen des jeweiligen Astroports. Die hier abgebildete Form des halben Hundeknochens ist dennoch recht verbreitet. Es bietet jedoch zumeist auch Runways (Startbahnen) für den planetaren Luftverkehr und stromlinienförmige Raumschiffe deren Kapitäne jedes Quäntchen an Treibstoff einzusparen pflegen.

Lokaler Knotenpunkt (Klasse 4)

Unter Raumfahrern ist der Klasse 4 Astroport der erste richtige Astroport, da er etwas mehr als nur einen Landeplatz oder Treibstoff bietet: Reparatur-Werftkapazitäten für Raumschiffe (Systemschiffe). Anmietbare Entladeservices und passende Gerätschaften zum be- und entladen. Raumhäfen der Klasse 4 bieten in jedem Fall eine Startown neben dem Raumhafen. Per Definition befindet sich eine Startown direkt auf dem Hoheitsgebiet des

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com
 All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.

Raumhafens und untersteht damit der USC-Rechtsprechung und nicht den Lokalen Gesetzen. Sie ist aus diesem Grund von der Außenwelt durch einen hohen Zaun oder eine Befestigungsanlage abgeschlossen.



Das Areal, welches die Startown einnimmt ist auch vom eigentlichen Betriebsgelände des Raumhafens durch einen Grenzeinfriedung getrennt, in die der Zugang durch einen oder mehrere Sicherheits Kontrollpunkte kontrolliert wird. Zumeist weist das Gebiet der Startown Reserveflächen auf, die der zukünftigen Expansion dienen. Je nach Planet werden diese als Brachflächen sich selbst überlassen oder zu Naherholungsgebieten, wie Parks oder Freizeiteinrichtungen ausgebaut.

Regionaler Astroport (Klasse 3)

Ein regionaler Astroport der Klasse 3 stellt eine größere Variante des Lokalen Knotepunktes dar. Es gibt sehr viel mehr und ausgedehntere Stellflächen im Kernbereich des Raumhafens und die Startown nimmt bereits beachtliche Ausmaße an. Die Reparatur-Werftanlagen können alle Schiffsklassen bedienen, wobei der Ersatzteilnachschub zuweilen für Verzögerungen bei den Reparaturen führt.



Neben den reinen Serviceangeboten, bietet diese Raumhafenklasse zumeist auch Werften für Shuttles und Leichte Transportraumschiffe, die sich jedoch nicht immer auf dem Gelände des Raumhafens befinden müssen. Je höher entwickelt die Welt ist, auf der sich der Raumhafen befindet, desto eher übernehmen lokale Unternehmen die erweiterten Dienstleistungen den Raumhafens. Dies ist auch einer der Gründe, warum die Startowns proportional sehr viel weniger expandieren als die vom Raumhafen okupierten Flächen.

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.

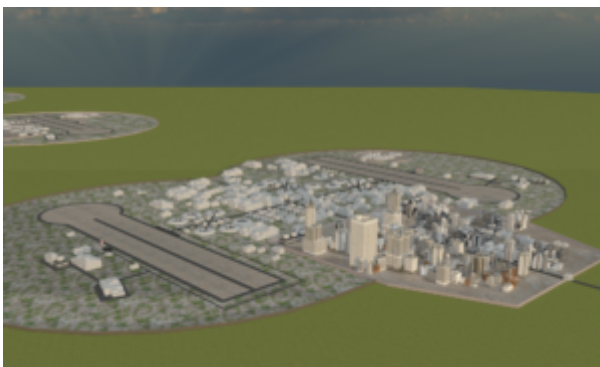
Raumhäfen der Klasse 3 können auch als Orbitalstationen ausgeführt sein, wobei sich dann sämtliche Anlagen im Inneren einer oder mehrere Raumstationen befinden.



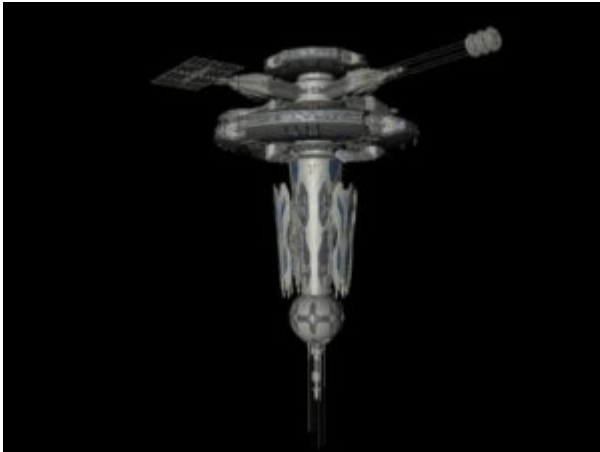
Eine Raumstation der Tycho Mk. 2 Klasse entspricht einem Orbitalport der Klasse 3, also einem Regionalen Raumhafen.

Regionaler Knotenpunkt (Klasse 2)

Ein Regionaler Knotenpunkt ist bereits eine gigantische Ansammlung an Raumhafenspezifischer Infrastruktur. Zwei oder mehr Landefelder (Off-Fields) gruppieren sich zumeist um die zentralen Services. Standard Anlagen mit Werft für Shuttleneubau und alle Reparaturen.



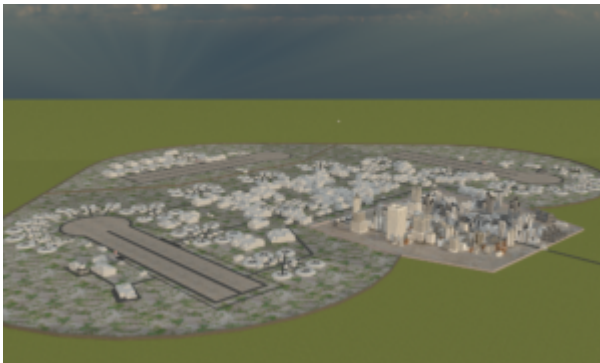
Auch Regionale Knotenpunkte können als Orbitalinstallation ausgeführt sein.



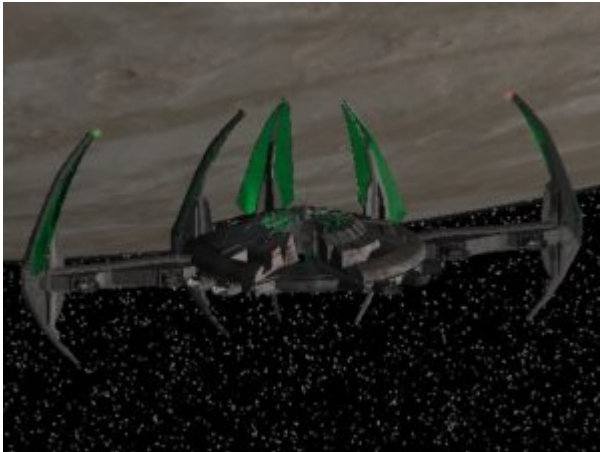
Eine Raumstation der Orion Mk. V Klasse entspricht dabei einem Raumhafen der Klasse 2. Diese Raumhäfen verbinden zumeist die Provinzen der einzelnen Konföderationsstaaten mit den anderen Nationen der USC.

Inter-Spiralarm Astroport (Klasse 1)

Einst waren die Raumhäfen der Klasse 1 die Königsklasse unter den Raumhäfen in der USC. Eine solche Installation bietet oftmals Vielfache der Installationen eines Klasse 2 Raumhafens. Zumeist ist eine Basis der Raumflotte direkt an den Raumhafen angeschlossen.



Es gibt fast immer orbitale Zweiginstallationen wie zum Beispiel große Transit- oder Handelsstationen der Alpha Klasse.



Diese Raumhäfen bieten vollständige Anlagen mit Werftkapazitäten für alle Reparaturen und alle Neubauten und verbinden normalerweise die Nationen der USC mit den Sektoren des Spiralarms.

Inter-Spiralarm Knotenpunkt (Klasse 1+)

Größere Klassen (unklassifiziert)