

X3 Raketen

written by Drow (www.seizewell.de)

Rakete	Durchschn. Preis/Wert:	Reichweite:	Speed:	Dauer bis zur Detonation	Sprengkraft	Funktion/Beschreibung
Moskito	168 Cr.	80 km	602,32 m/s	132,8 Sek.	0,2 MJ	Die Moskito ist die meist verwendete leichte Rakete in Raumkämpfen. () Die Hauptaufgabe dieser Waffe ist die Raketenabwehr in Fahrzeugen, die keinen nach hinten liegenden Geschützturm besitzen. Sie ist auch hervorragend gegen Kampfdrohnen einsetzbar. Aus diesem Grund können fast alle Schiffe mit ihr ausgerüstet werden.
Blizzard	3.369 Cr	120 km	100 M/s	1200 Sek.	0,1 MJ	Die Blizzard bietet Kampfpiloten die Möglichkeit mit einer Rakete effektiv gegen mehrere Ziele vorzugehen. Obwohl nicht so stark wie eine Einzelgeschoß-Einheit, teilt sich diese Rakete in mehrere unabhängige Komponenten auf, die anhand der Freund-/Feindsignaturen des Schiffcomputers einzelne Ziele verfolgen.
Wespe	1.347 Cr.	40 km	463,33 m/s	86,3 Sek.	1 MJ	Die Wespe wurde für den Kampf gegen die Kha'ak umgebaut und bildete so den Prototyp für zielfolgende Schwarmraketen. Die Raketen werden simultan oder in kurzer Folge abgefeuert und folgen dem vom Piloten im HUD ausgewählten Ziel auch dann, wenn er es nicht direkt anvisiert.
Libelle	1.010 Cr.	27 km	457,72 m/s	58,26 Sek.	9,9 MJ	Bevor das argonische Militär die Feuerfalter entwickelte, stattete es die Libelle mit den einfacheren Steuerungsprotokollen einer ungelenkten Rakete aus, um so die Produktionskosten zu senken. Diese ungelenkte Libelle ersetzte schnell das veraltete Original und ist bis zum heutigen Tag im Einsatz.
Hummel	5.053 Cr	18 km	167,06 m/s	106,4 Sek.	24 MJ	Die Hummel kombiniert die Quantum-Technologie mit Gefechtsköpfen, die sogar schwer gepanzerte Ziele zerstören. () Üblicherweise wird diese Rakete genutzt, um damit grössere Jäger oder Transporter anzugreifen.
Hornisse	10.107 Cr	12 km	148,89 m/s	79,6 Sek.	49 MJ	Die Hornisse ist die stärkste bekannte Rakete. Die gigantische Menge an Ressourcen, die dieses Monster verschlingt, macht sie auch extrem teuer. () Diese Rakete erzeugt eine kurze Kernaufladung, um eine Reaktion zwischen drei unterschiedlichen Elementen zu initiieren. Die dabei entstehende Explosion ist so enorm, dass sogar die grössten Schilde nicht standhalten können. Dafür ist sie allerdings auch der langsamste Raketentyp, so dass sie meist nur gegen stillstehende oder langsame Ziele eingesetzt werden kann.
Disruptor Rakete	3.369 Cr	40 km	514,81 m/s	77,69 Sek.	10 MJ	Die Disruptorrakete ist die Erfindung der Piratenfraktion, der Yaki. Diese Rakete nutzt stark geladene Ionenpartikel, um die Elektronik und Antriebe des getroffenen Schiffes zu schädigen, ohne dabei die Hülle sowie andere wertvolle Systeme oder die Fracht zu zerstören.

Stachel	3.369 Cr	40 km	257,24 m/s	155,49 Sek.	4 MJ	Dies ist eine schnelle Rakete, die in der Nähe des anvisierten Ziels explodiert. Sie hat tödliche Auswirkungen auf alle leichten Kampfschiffe in der näheren Umgebung. Meistens wird diese Rakete von den Aufklärungsschiffen der Kha'ak verwendet.
Nadel	6.738 Cr.	27 km	174,27 m/s	153 Sek.	7,45 MJ	Diese Rakete explodiert in der Nähe des anvisierten Ziels, das dadurch lahmgelegt werden kann. Sie hat tödliche Auswirkungen auf alle Kampfschiffe und wird zumeist von den Jägern der Kha'ak eingesetzt.
Dorn	13.476	18 km	158,61 m/s	112 Sek.	15 MJ	Die Rakete des Typs Dorn explodiert mit großer Zerstörungskraft und einem hohen Zerstörungsradius in der Nähe des anvisierten Ziels. Sie hat verheerende Auswirkungen auf sämtliche Schiffsarten. Bislang wurde der Einsatz dieser Waffe nur bei Großkampfschiffen der Kha'ak beobachtet. Eine Konfrontation mit ihr sollte jedoch um jeden Preis vermieden werden.
Feuerfalter	224 Cr.	20 km	461,26 m/s	43,3 Sek.	1,5 MJ	Da Raumnähe Kämpfe zunehmend über sehr geringe Entfernungen ausgetragen werden, haben Spezialisten des argonischen Militärs versucht eine direktere Raketentechnologie zu entwickeln, die nicht mehr die komplizierten Zielsysteme anderer Raketen benötigt. Das Ergebnis war die Feuerfalter - ein kleines, äußerst schnelles Geschoss. Durch seine hohe Austrittsgeschwindigkeit und die feste Flugbahn fällt sie in die Kategorie der 'Ein-Schuß-eine-Chance'-Waffen.
Donnerschlag	8.422 Cr.	100 km	156,25 m/s	640 Sek.	75 MJ	Die hitzesuchende Donnerschlag nutzt ein eingebautetes Leitsystem um Hitzesignaturen sowohl im sichtbaren wie im infraroten Spektrum zu verfolgen. Dadurch kann sie in Bereichen eingesetzt werden, in denen Zielverfolgung für gewöhnlich nicht möglich ist. Klassischer Weise wurde sie meist genutzt, um mehrere Ziele aus großer Distanz anzugreifen, inzwischen haben die Kampfpiloten für sie jedoch auch schon ausgeklügeltere Zwecke gefunden.
Gewittersturm	13.476 Cr.	50 km	156,25 m/s	320 Sek.	60 MJ	Abhängig von den Freund-/Feindeinstellungen des Schiffes von dem sie gestartet wurde, scannt die Gewittersturm nach Feinden und greift den mit der höchsten Priorität an. Sollte dieses Ziel zerstört werden, bevor sie es erreicht, wählt sie sofort ein zweites aus, und so weiter, bis ihr entweder der Treibstoff ausgeht oder sie in einem Ziel einschlägt.
Hurrikan	4.042 Cr.	30 km	471,25 m/s	63,6 Sek.	6 MJ	Nach einigen Bedenken, diese Waffe wäre nur eine Fortführung der als unethisch erachteten Squasch-Minen, fand die Hurrikan doch recht schnell Eingang in das militärische Waffenarsenal als Waffe-der-Wahl, wenn es darum ging, eine große Anzahl kleinerer Ziele zu bekämpfen. Perfekt geeignet für den Kampf gegen Kha'ak-Cluster oder Piratenverbände.

Blizzard	7.861 Cr.	2,3 km	230,63 m/s	10 Sek.	12,5 MJ	Die Blizzard bietet Kampfpiloten die Möglichkeit mit einer Rakete effektiv gegen mehrere Ziele vorzugehen. Obwohl nicht so stark wie eine Einzelgeschoß-Einheit, teilt sich diese Rakete in mehrere unabhängige Komponenten auf, die anhand der Freund-/Feindsignaturen des Schiffcomputers einzelne Ziele verfolgen.
Zyklon	20.214 Cr.	60 km	148,89 m/s	403 Sek.	10 MJ	Ähnlich der Blizzard, bietet auch die Zyklon die Möglichkeit, mit einem Schuß mehrere Ziele zu attackieren. Wiederum nicht so stark wie eine Einzelgeschoß-Einheit, teilt sich diese Rakete in mehrere kleinere Einheiten auf und nutzt ein Bilderkennungsverfahren, um bestätigte Feinde im Zielgebiet zu verfolgen.
Tornado	16.845 Cr.	25 km	312,49 m/s	80 Sek.	50 MJ	Die Tornado verbessert die Leistung der 'Ein-Schuß-eine-Chance'-Rakete, in dem sie das Ziel mit einem Raketenschwarm überwältigt. Die Tornado wird dabei als eine Abfolge von Geschossen, entweder gleichzeitig oder kurz hintereinander, abgefeuert. Das gibt dem Piloten zum Beispiel die Möglichkeit, an seinem Ziel vorbeizugleiten und es mit einer Reihe von Treffern einzudecken.
Taifun	33.690 Cr.	60 km	156,25 m/s	384 Sek.	30 MJ	Die Taifun erlaubt es genau wie die Feuerfalter mehrere Geschöße auf ein Ziel abzufeuern. Dabei bietet sie jedoch durch die Verwendung eines Bilderkennungsverfahrens zur Zielverfolgung eine größere Genauigkeit. Dadurch ist die Trefferchance deutlich gesteigert und der Pilot kann auch ohne sein Ziel direkt anzuvisieren schießen.
Feuersturm	80.856	80 km	83,92 m/s	953 Sek.	1 GJ	Als eines der langsamsten und stärksten Geschöße im derzeitigen genutzten Waffenarsenal, birgt die Feuersturm auf Kosten von Beweglichkeit und Geschwindigkeit eine absolut verheerende Zerstörungskraft. Obwohl sehr leicht abzuwehren, verursacht diese Waffe selbst an einer Station einen enormen Schaden und kann sie, in größerer Anzahl eingesetzt, sogar zerstören. Im Gefecht mit großen Kampfschiffen kann sie, auf kurze Entfernung eingesetzt, ebenso erfolgreich eine ähnlich zerstörerische Wirkung entfalten.
Aurora	2.021 Cr.	15 km	471,25 m/s	32 Sek.	5 MJ	Die Aurora wird als Rakete mit synaptischen Zünder klassifiziert. Das ist eine neue und als revolutionär angesehene Technologie, die es dem Piloten ermöglicht auf die Sekunde genau zu entscheiden, wann die Rakete explodiert. Dazu feuert der Pilot die Rakete erst normal ab, nutzt dann aber den Raketenfeuerknopf, um sie gezielt zur Explosion zu bringen, bevor der Onboard-Timer abläuft.
Ferngel. Gefechtskopf	26.952 Cr.	80 km	142,74 m/s	560,4 Sek.	100 MJ	Der Ferngelenkte Gefechtskopf ist teilweise Rakete und teilweise Drohne. Nachdem er ganz normal abgefeuert wurde, kann der Pilot ihn selbst in das gewünschte Ziel steuern und dabei eventuelle Raketenabwehrsysteme umgehen.

Baluga	26.952 Cr.	90 km	211,63 m/s	425 Sek.	100 MJ	Dies ist die sehr beliebte terranische Baluga. Sie ist die Standardausrüstung an Bord der meisten Jägerschiffe.
Hammerhai	80.856 Cr.	100 km	112,97 m/s	885 Sek.	1,25 GJ	Die Hammerhai ist eine terranische Rakete mit besonders großer Durchschlagskraft, sie wird hauptsächlich von den Großkampfschiffen der Erdstreitkräfte verwendet.
Rapier	1347 Cr	100 km	657,48 m/s	152 Sek.	1 MJ	Zu dieser Rakete finden sich keine Information in der Schiffsdatenbank.
Flammenschwert	2.695 Cr.	50 km	500 m/s	100 Sek.	4,5 MJ	Die Flammenschwert wurde vom paranidischen Militär entwickelt, kommt aber nicht mehr zum Einsatz. Bei der Außerbetriebnahme wurden jedoch nicht alle Lagerbestände geleert, und so kann man sie gelegentlich noch finden.
Mantis	3.369 Cr.	33,3 km	246,6 m/s	135 Sek.	15 MJ	Die Mantis ist der Prototyp einer neuen Rakete, die bereits vor den Angriffen der Kha'ak von der Industritech Corporation entwickelt wurde. Es gibt Berichte, dass einige dieser Prototypen verloren gingen, dies wurde jedoch immer wieder von offizieller Seite dementiert.
Sturmbringer	6.738 Cr.	22,2 km	179 m/s	124 Sek.	30 MJ	Zu dieser Rakete finden sich keine Information in der Schiffsdatenbank.
Banshee	13.476	14,8 km	153 m/s	97 Sek.	74 MJ	Zu dieser Rakete finden sich keine Information in der Schiffsdatenbank.