

STROM UND ENERGIE-EINHEITEN

Strom ist eine wertvolle Ressource, die sich in der Kosmischen Epoche jedoch leicht herstellen und speichern lässt und vielseitig einsetzbar ist. Sie wird in der Maßeinheit „Energie-Einheiten“ (= EE) dargestellt.

1. Strom-Erzeuger

Zur Herstellung größerer Strommengen werden die folgenden Erzeuger genutzt:

- **Ventuxtill-Segel** = Ein textiler Stoff, der stark bewegliche Luftteilchen in Energie und Wärme wandelt. Die aufgespannten Segel dienen vor allem dazu, eigene Häuser zu versorgen. Die Energie-Einnahmen sind jedoch gering und schwanken je nach Wetterlage.
- **Biokraft** = Biomasse wird durch Konversion in Energie umgewandelt. Das ist vor allem für landwirtschaftliche Unternehmen, aber auch für Siedlungen interessant. Biokraftanlagen bieten jedoch nur eine geringe Ausbeute an Strom. Auch in Raumschiffen können Biokraftanlagen installiert werden, was zudem den Vorteil hat, Fäkalien und Abfälle zu verwerten.
- **Heliospannel** = Durch Solartechnik wird Sternenlicht in Energie umgewandelt. Durch Solartechnik können Häuser über ihren erforderlichen Verbrauch hin gedeckt werden. Heliospannel können auch auf Raumschiffen installiert werden und unterstützen dort den Energiebedarf, jedoch nur in Reichweite von Sternen oder ähnlichen Gestirnen.
- **Wasserkraftanlage** = Turbinen wandeln die kinetische Energie des Wassers in Elektrizität um. Dafür sind entsprechende Stauseen, Wasserfälle oder Fließgewässer nötig. Wasserkraft bietet eine relativ hohe Ausbeute durch die natürliche Ressource Wasser. Die Einnahmen sind jedoch variabel.
- **Windkraftanlage** = In großen Windrädern werden Turbinen durch Wind in Bewegung gesetzt, wodurch der Strom entsteht. Windkraft ist eine hohe natürliche Ressource, die jedoch variabel ist, je nach Windstärke. Kleine Windkraftanlagen können auch auf Grundstücken installiert werden und versorgen das Zuhause über den erforderlichen Verbrauch hinaus.
- **Kernkraftanlage** = Kernkraft bietet von allen Erzeugern die höchste Energieeinnahme. In Kernkraftanlagen wird die Energie durch Kernreaktionen gewonnen. Die meisten Anlagen sind Wasserstoffkraftwerke, die seit der Interstellaren Epoche gut geschützt sind. Das führte dazu, dass inzwischen auch Eigenheim-Gruppen oder größere Familienhäuser Mini-Kraftwerke installiert haben, mit denen sie eine große Menge an Energie erwirtschaften. Die private Nutzung von Kernkraftwerken wird streng kontrolliert. Alle 5 Jahre findet eine Inspektion statt und alle 10 Jahre muss der Reaktormüll entsorgt werden, was 10.000 Cr. kostet. Auch Raumschiffe können mit diesen Kraftwerken versorgt werden, was durchaus lohnenswert ist.

Stromerzeuger produzieren unterschiedlich viel EE:

Versorger	Produktion
Ventuxtill-Segel (Heim)	Stiftet täglich W20 EE
Biokraftanlage (Heim / Raumsch.)	Stiftet täglich 10 EE
Heliospannel (Heim / Raumsch.) (20 m ²)	Stiftet täglich 20 EE
Wasserkraftanlage (Heim)	Stiftet täglich W10 x 10 EE
Windkraftanlage (Heim)	Stiftet täglich W20 x 10 EE
Sternensegel (Raumfahrt)	Stiftet täglich 50 EE
Kernkraftanlage (im Heim oder Raumschiff)	Die Heimkraftanlage stiftet täglich 500 EE. Bei den großen terrestrischen Anlagen wird in die Stromwerke gespeist.

- Der Strompreis beträgt ca. 1 Cr. je EE

Trotz inzwischen relativ einfacher Erzeugung, ist der Preis seit der Digitalen Epoche um ein 10faches gestiegen. Gründe dafür waren verschiedene Inflationen.

2. Akkumulatoren

Strom, bzw. EE werden in Akkumulatoren gespeichert, von wo aus sie entsprechende Einrichtungen, Anlagen und Gerätschaften versorgen. Im Folgenden die Übersicht über Akkumulatoren:

Akku	Speicher (EE)	Größe (L-B-H)	Ladetechnik / Ladezeiten	Nutzung / Versorgung
Milli	0,001	1 mm ³	Energieport; 1 Min.	- Naniten; Betriebsdauer: 10 Tage
Zenti	0,01	3 x 3 x 3 mm	Energieport; 1 Min.	- Größere Nanobots; Intrige-Fliege; Betriebsdauer: 10 Tage
Dezi	0,1	1 cm ³	Elektroport; 1 Std.	- Pulsator, Betriebsdauer: 10 Tage - Mikro-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss - Mini-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss
Uno	1	3 x 3 x 3 cm	Elektroport; 1 Std.	- Phaser: 0,01 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Taser: 0,1 EE je Schuss; 10 Schuss
Deka	10	10 x 10 x 10 cm	Elektroport 1 Std.	- Androide (1 – 2 Stück; er verliert stündlich 0,5 – 1 EE) - Roboter: Betriebsdauer 1 Tag. - Phasergewehr: 0,1 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Dauerphaser: 0,1 EE je Schuss; bis zu 100 Schuss - Phasergeschoss: 0,5 EE je Schuss (50 TP); 20 Schuss - Kraftfeld-Typ-A (20 RS): Je Aktivierung 1 EE
Hekto	100	30 x 30 x 30 cm	Elektroport 1 Std.	- Kleine Mobile: Betriebsdauer: 100 Std. (4 Tag) - Kraftfeld-Typ-B (200 RS): Je Aktivierung 10 EE - Energieglocke-A (200 RS): Je Min. – 1 EE.
Kilo	1.000	1 m ³	Elektroport 10 Std.	- Mittlere Mobile (Gleiter, Stabjäger): 4 Tage - Phaserbank: 10 EE je Schuss (100 TP); 100 Schuss - Photonenkanone: 50 EE je Schuss (500 TP); 20 Schuss - Energieglocke-B (2.000 RS): Je Min. – 1 EE.
Myria	10.000	3 x 3 x 3 m	Kraftwerk; Unterschiedl.	- Haus ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 50 EE - Firma ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 500 EE - Raumschiff-Akku; verbr. tägl. je R-Klasse 100 EE - Energieglocke-C (2.000 RS): Je Min. – 1 EE
Chilia	100.000	10 x 10 x 10 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Siedlungs-Akku: reicht für 2.000 Haushalte oder für 200 Firmen
Mega	1.000.000	30 x 30 x 30 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Stadt-Akku: reicht für 20.000 Haushalte oder für 2.000 Firmen