

Beyond the future Deutsch (v. 2)



„Grafik von Arbogli“

- 1) Einführung
- 2) Die Änderungen im Überblick
- 3) Hinweis zu Quellen
- 4) Installation
- 5) Screenshots

1) Einführung

Der „**Beyond the future Deutsch**“ - Mod erweitert die Ära Moderne und Zukunft durch neue Technologien, Gebäude, Nationale – Weltwunder, Waffen,... Dadurch soll die Endphase des Spiels interessanter gestaltet werden.

Die Grundidee für die Modifikation kam von dem Mod „**Beyond the future**“, der von Arbogli erstellt wurde.

2) Die Änderungen im Überblick.

- 11 neue Technologien
- 6 neue Einheiten
- 5 neue Gebäude
- 3 neue Weltwunder
- 2 neue Nationale Wunder
- 1 neues Projekt (Mars Mission)
- kleinere Änderungen in der Beschreibung von Technologien, Waffen, Gebäuden.

3) Hinweis zu Quellen

Die Modifikation ist **nicht komplett** mein eigenes Werk. Ich hatte den Mod „Beyond the future“ von Arbogli (<http://forums.civfanatics.com/downloads.php?do=file&id=15581>) ausprobiert und fand, dass er Potential verschenkt. (Keine Beschreibungen, etc...)

Deshalb habe ich dem Mod von Arbogli als Basis für meinen Mod benutzt und unter anderem mehr Beschreibungen hinzugefügt.

Die Beschreibungen und Bilder stammen überwiegend von der Webseite Wikipedia. (22.8.2011)

4) Installation

Kopiert einfach den Ordner „Beyond the future german (v 2)“ in den Ordner MODS von Civ5. Im Spiel aktiviert Ihr dann den Mod.

5) Screenshots





ZIVILOPÄDIE

Suche

Technologien-Startseite

— Antike

Bergbau

Bogenschießen

Bronzeverarbeitung

Das Rad

Fallenstellen

Kalender

Keramik

Landwirtschaft

Schrift

Segeln

Steinmetzkunst

Tierzucht

— Klassik

Bauwesen

Eisenverarbeitung

Mathematik

Optik

Philosophie

Reiterei

— Mittelalter

Bildungswesen

Kompass

Maschinen

Maschinenbau

Metallguss

Öffentliche Verwaltung

Physik

Ritterlichkeit

Stahl

Theologie

Währung

— Renaissance

Akustik

Archäologie

Astronomie

Bankwesen

Chemie

Drall

Druckerpresse

Technologien

Alternative Antriebe

Spielinformationen:
 Als wichtige Technologie ermöglichen die Alternativen Antriebe den Bau der **Marsmission**, die für den Bau von Raumschiffteilen notwendig ist. Zudem kann eine riesige **Raumstation** gebaut werden.

Zitat:
 "Viele der Ideen für alternative Antriebskonzepte sind eigentlich nicht neu. Neu ist nur, dass man sie dank besserer Materialien und Prozesse auch in die Praxis umsetzen kann."
 - Rainer Martens, Vorstand Technik bei MTU Aero Engines

Historische Informationen:
 Als Alternative Antriebe bezeichnet man entweder neue Motoren bzw. Fortbewegungsmittel oder neue Treibstoffe. Der letzte Shuttle-Flug fand Mitte 2011 statt. Mit der Landung des Shuttles Atlantis ging die Ära der US-Raumfahrten am 21. Juli 2011 zu Ende, denn die Kosten für den Betrieb waren zu hoch. Der VentureStar war ein geplanter Nachfolger für das Space Shuttle. Dieser sollte einige richtungsweisende Neuerungen beinhalten, etwa einen komplett neuen Hitzeschild und einen neuartigen Antrieb. Der Antrieb sollte ein Aerospike-Triebwerk sein, das sich den atmosphärischen Gegebenheiten in unterschiedlichen Flughöhen selbstständig anpasst. Ein Aerospike-Triebwerk verbraucht in niedriger Höhe 25 bis 30 % weniger Treibstoff als traditionelle, glockenförmige Raketentriebwerke. Aerospike-Triebwerke werden bereits seit einiger Zeit erforscht und dienen als Grundlage für viele Konzepte wiederverwendbarer Raumfahrzeuge. Als neuen Treibstoff könnte man in Zukunft "Alice" nutzen. Alice gewinnt man, indem man Aluminium-Partikel von ca. 80 Nanometern Durchmesser mit Wasser vermischt und einfriert. Die Partikel sind wesentlich kleiner als diejenigen, die in Feststoff-Booster-Raketen des Space Shuttles und Ares-Raketen verwendet werden. Sie verbrennen deshalb schneller und ermöglichen eine bessere Kontrolle des Rückstoßes.

Kosten:

34650

Benötigte Technologie:

Führt zu Technologien:

Freigeschaltete Gebäude:

Freigeschaltete Projekte:

Viel Spaß wünscht euch.
Anselm