

Reisen mit CAPSPORT

Im Jahr 2117 werden Menschen und Waren durch den Orbit in maximal 3 Stunden* in jedes andere Land reisen bzw. verschickt werden können.

Kontext

Die >>Hot-Zones<<, also die Längengrade, welche von CapsPort Raumstationen überflogen werden, verändern sowohl ökonomische Gegebenheiten unter den Ländern, als auch kulturelle Unterschiede. Alle Menschen werden untereinander auf Englisch kommunizieren. Eine Weltinheit entsteht. Subkulturen schwinden schließlich auf ein Minimum. Dennoch wird diese entstehende Weltinheit durch kleinere Untereinheiten, den Hot Zones geprägt. Entlang jener entstehen neue Wirtschafts-, Politik- und Kulturräume. Verschiedene Hot Zones entwickeln diskrepanzen zwischen einander. Später könnten verschiedene Hot Zones wirtschaftlich konkurrieren.

1. politisch & ökonomisch

- 1.1.1 Politische Systeme nähern sich einander an
- 1.1.2 Länderübergreifende Gesetze und politische Zusammenarbeit
- 1.1.3 Stärkung von Relevanz der Weltpolitik
- 1.1.4 Weltregierung wird nötig
- 1.2.1 Grenzen könnten sich verschieben oder wegen neuen Handelswegen weg fallen
- 1.2.2 Länder, die knapp neben einer >>Hot-Zone<< liegen, könnten Land mit einem Nachbarland tauschen oder sich verbinden um auch die Chance eines Hafens zu haben.

3. kulturell

- 3.1 Kulturen mischen sich schneller, gegenseitiges Verständnis wird verbessert
- 3.2 Kulturen nehmen größeren Einfluss als bislang aufeinander
- 3.3 Subkulturen gehen langsam verloren

2. wirtschaftlich & soziologisch

- 2.1 Schneller Gütertausch
Import/Export weltweit wird vorangetrieben
- 2.2 Entwicklungsperioden in Technik, Forschung und Wirtschaft werden beschleunigt
- 2.3 Gesamtverteilung des Wohlstands gleicht sich aus unter >>Hot-Zones<<, da nun auch Menschen aus wirtschaftsschwachen Ländern eine schnelle Verbindung ins Wirtschaftsstarke Ausland haben und beispielsweise als Pendler dort Arbeit finden

4. demografisch

- 4.1 Ballungszentren/Großstädte verlagern sich entlang der >>Hot-Zones<<
- 4.2 Exclusive Städte für Reiche entlang der >>Hot-Zones<<
- 4.3 Heutige Großstädte dienen als alternative zu teuren Gebieten

Funktionsweise

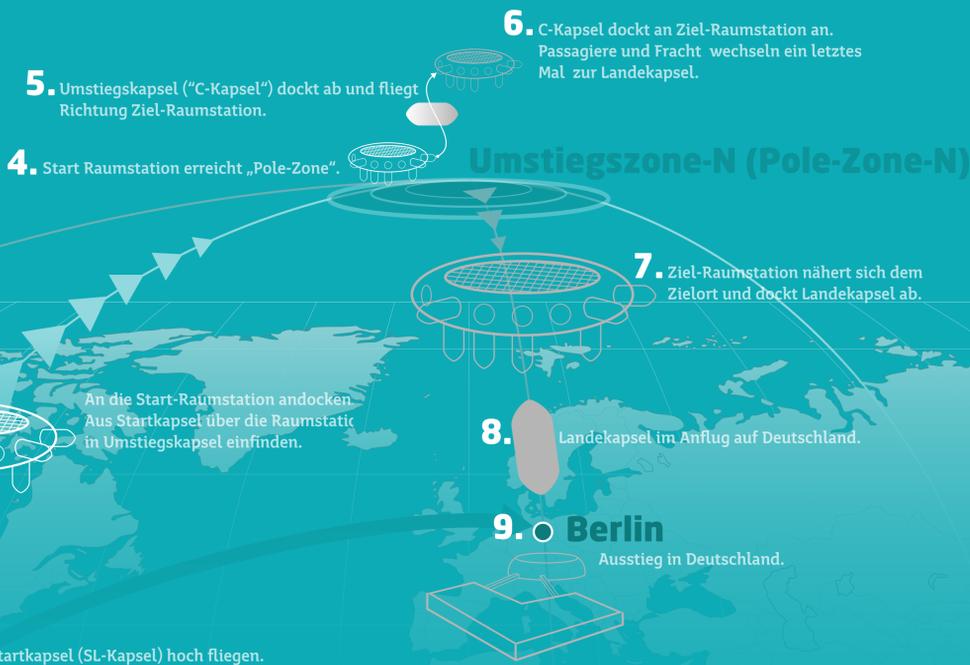
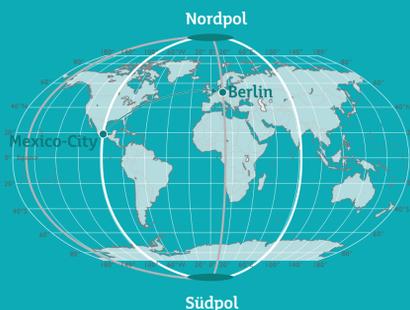
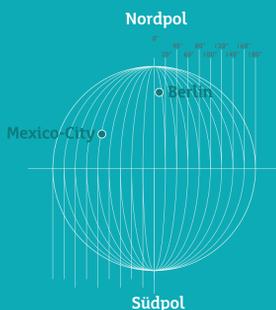
CAPSPORT befördert Menschen und Güter schnell, sicher und Energieeffizient von Ort zu Ort.

Mehrere Raumstationen umkreisen im Erdbit jeweils einen bestimmten Längengrad um die Erde. An den Polzonen, den „Pole-Zones“, überfliegen sich die Stationen in geringer Distanz. Dort ist ein Umstieg in eine andere Raumstation über eine Umstiegskapsel möglich. Maximal 1 Umstieg zwischen den Stationen ist von Nöten um an sein Ziel zu gelangen. Überfliegt eine

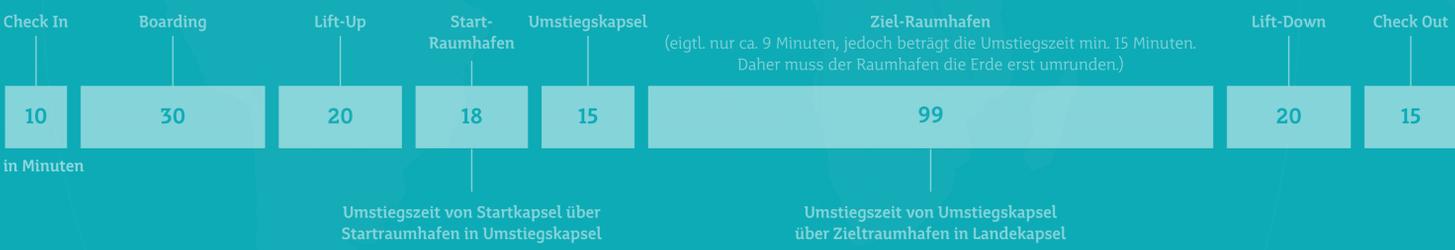
Raumstation nun den Zielort, so werden die Passagiere und Güter in einer Landekapsel zum terrestrischen Hafen auf die Erde befördert. Eine Raumstation benötigt ca. 90 Minuten um die Erde zu umrunden. Eine „Pole-Zone“ zum Umstieg wäre demnach in unter 45 Minuten erreicht. Der Umstiegsflug dauert maximal 15 Minuten. Der längstmögliche Flug in der Ziel-Station dauert demnach 100 Minuten. Die Landekapseln zwischen Erde und Raumstation benötigen 25 min. Ein- bzw. Austrittszeit. Insgesamt ergibt sich eine maximale Reisedauer

von 5 Stunden, rechnet man Check-In, den eventuellen Umstieg und schließlich den Check-Out am Zielhafen mit.

Als Schaubispiel dient nun nachfolgend illustriert eine exemplarische Reise von Mexico-City nach Berlin.



Zeitplan der Reise (ca. 3:47 Std.)



Terrestrischer Hafen

Raumstation

SL-Kapsel

C-Kapsel

