

Aqua-Race

Inhaltsverzeichnis

- [1 Klassenunterteilung und Regeln](#)
- [2 Technik und Gefahren](#)
- [3 Strecken](#)
- [4 Weitere Informationen](#)

Aqua-Races sind die mit Abstand beliebteste öffentliche Veranstaltung auf Turia IV und wird sektorenweit übertragen, teilweise sogar bis zur Erde. Ein Sport, der ebenso geistige Disziplin wie schnelle Auffassungsgabe, Improvisation und kurze Reaktionszeiten erfordert. Dabei fahren bis zu 12 Schwebepiloten auf einem abgesteckten Rundkurs Rennen im direkten Vergleich. Die Punktesysteme sind von Liga zu Liga verschieden und da pro Jahr also nur ein Champion gekürt wird, blüht auch das Wetten auf die Sieger einzelner Rennen. Gute Piloten genießen einen überaus hohen Status in der Gesellschaft.

1 Klassenunterteilung und Regeln

Man klassifiziert die Rennen und die Renner mit einer kurzen, einprägsamen Kennung aus Ziffer und Buchstabe. Vorangestellt wird die Ziffer, dann der Buchstabe. Die Ziffer stellt den Schwierigkeitsgrad des Rennens und die hohe Leistung des Schwebers dar, wobei 1 praktisch die höchstmögliche Klasse ist, 5 dementsprechend die niedrigste Schwierigkeitsstufe. Der Buchstabe seinerseits wird nur in A und B unterschieden, wobei dies die Steuerung ausdrückt. Die B-Klasse wird neural gefahren. Das heißt die Piloten werden mit Anschlüssen an den Prozessor ihres Renners gebunden und steuern mit Gedankenkraft. Die A-Klasse fährt mit konventioneller manueller Steuerung. Aufgrund ihrer Gefahr durch längere Reaktionszeiten für Mann und Maschine existieren 1A-Rennen nur noch selten und wenn, dann auf dem offenen Meer.

Regeln werden für gewöhnlich auf ein Minimum begrenzt. Zwar gilt Rempeln nicht als überaus fair aber [Turianer](#) nutzen die Ausrede, dass bei so hohen Geschwindigkeiten doch mal eben eine Unachtsamkeit passiert. Obwohl jede Liga unterschiedliche Modalitäten pflegt, hat die Königsklasse 1B-Planet.League doch folgende Punkteunterteilung für die Rennen:

- **Platz 1 - 12 Punkte**
- **Platz 2 - 8 Punkte**
- **Platz 3 - 5 Punkte**
- **Platz 4 - 2 Punkte**

2 Technik und Gefahren

Die Racer benutzen die recht konventionellen und föderationsweit verbreiteten Schwebetechnologien. Jeder Pilot verbessert mit seinem Team allerdings immer Details an seinem Schwebler und vor allem Designänderungen sind an der Tagesordnung. Allerdings wird das Design oftmals für den Wiedererkennungswert beibehalten und nur minimal verändert. Über große Veränderungen wird tagtäglich berichtet, sodass Fans stets auf dem Laufenden sind. Die Schwebler können auf Geraden Geschwindigkeiten bis zu 800 km/h erreichen (1B-Klasse) und sind extrem wendig. Die Renner sind robust gebaut und halten Stöße aus. Verzierungen, die die Aerodynamik beeinflussen, sind selten aber vorhanden. Auf den wechselnden Rundkursen werden nur Kursmarkierungen aufgestellt, Fangnetze oder Ähnliches gibt es nicht. Tribünen werden auf der Start- und Zielgerade aufgestellt, langfristig angemeldete Zuschauer können auf Schwebebarken und -yachten am Streckenrand aus erhöhter Position zusehen.

Die Eigenart der [Turianer](#), gnadenlos Fortschritt zu praktizieren, findet auch hier Niederschlag. Die Maschinen werden andauernd getunt und rekaliert - zu Ungunsten der Zuverlässigkeit. Selten kommen

alle Renner ins Ziel, zwischendurch bleibt immer mal einer liegen. Unfälle mit gegnerischer Beteiligung sind selten Zufall aber nur in höheren Klassen der Tagesordnung.

Die recht exklusive Neuralsteuerung verdient noch eine Erwähnung. Obwohl jeder Racer mit einer rudimentären KI ausgerüstet ist, kann sich der Pilot in den B-Klassen mit dem Bordcomputer verlinken. B-Renner haben auch keine Interfaces mehr sondern nur einen Sitz um Platz zu nehmen. Die Kabel werden ans Rückenmark und den Nacken sowie den Hinterkopf angeschlossen. Sobald man mit seinem Renner verbunden ist, tauchen im eigenen Blickfeld automatisch Geschwindigkeitsanzeige, Streckenplan usw. auf. Die Steuerung selbst funktioniert sehr einfach: man muss nur denken, wie der Schwebler fliegen soll. Das unterscheidet sich nicht wesentlich von manueller Steuerung aber hier nimmt der Gedanke nicht den Umweg über Muskeln und Hände über einen Joystick oder -pad in die Sensoren sondern wird direkt vom Geist in die Maschine transferiert. Das erlaubt kürzere Reaktionszeiten, engere Strecken und teilweise spektakuläre Manöver.

3 Strecken

90% aller Rennen werden auf dem Meer bzw. in Strandnähe ausgetragen, wobei der Strand die Start- und Zielgerade bietet. Schutzschilde schützen die Zuschauer ggf. vor herumfliegenden Maschinenteilen, Sand oder Wasserspritzern. Wers gefährlicher mag, hat in den Tanvan-Buchten haushoch stehende, schroffe Felsformationen die jeden Lenkfehler zur Todesgefahr machen. Lediglich B-Rennen sind hier erlaubt und die Tanvan-Strecke bildet nicht umsonst den Abschluss der Rennsaison - mit anschließender Kür des Gesamtsiegers.

Eine ganz besondere Strecke bietet das Taboon-Rennen. Es findet direkt in Palavan selbst statt - auf dem Fluss, der die Stadt durchzieht. Es ist auch kein Rundkursrennen sondern ein reines "von A nach B"-Rennen. Besonderheit ist dabei, dass immer zwei Fahrer im KO-System gegeneinander antreten, bis dem Sieger (traditionell der Gesamtsieger der 1B-Planet.League) ein Rennen gegen einen ganz besonderen Gegner gewährt wird. Die Rennorganisation schweigt sich regelmäßig bis zum Finale über den Showgegner aus und es ist jedes Jahr ein unheimlich gut gehütetes Geheimnis wer denn der Gegner des Champions sein würde. Die Palette dieser Sondergegner reicht vom kroganischen Monorad-Champion Wreav bis zu Staatsmännern wie [Arterius Pallin](#) (der 2378 ein Finalrennen fuhr). Dieses Rennen hat allerdings reinen Unterhaltungscharakter und hier gehts für die beiden Kontrahenten nur um ein spannendes und gut geführtes Rennen anstatt den puren Sieg.

4 Weitere Informationen

- Langjähriger Konkurrent der Aqua-Races waren die Monorad-Meisterschaften der Kroganer im gleichen Sektor. Diese sind weitaus brutaler und martialischer als die Rennen der [Turianer](#) aber als im Jahr 2375 die kroganischen Meisterschaften ausfielen weil keine Piloten mehr da waren, sicherten sich die [Turianer](#) alle Übertragungsrechte und halten die Monoräder seitdem nur noch für eine Randsportart.
- Aqua-Races sind auch für Nichtturianer als Piloten zugänglich, meist in den 4er- und 5er-Klassen und außerhalb der Wertung.
- Berühmte Teams sind das von Fornax gesponserte "Forani"-Team in knallrot, das "Vi'Na"-Team in Blauweiß und das "Eclipse"-Team in Gelb.
- Der bekannteste Renner ist der "Brennende Gigant" von Keykirik, der seinem Piloten dank einer Fehlfunktion in einer Kurve den Tod brachte.
- Das berühmteste und legendärste Aqua-Race der 1B-Planet.League fand 2384 statt als sich 8 von 12 Teilnehmern gegenseitig in Unfällen von der Strecke rempelten, 2 Todesfälle durch Eigenverschulden auftraten, 1 Pilot aufgrund miserabel modifizierter Antriebszelle in seinem Renner detonierte und der Underdog die letzte Runde zur reinen Grußfahrt degradierte. Wer wissen will, wo ein [Turianer](#) zu dem Zeitpunkt war, muss dieses Rennen nur erwähnen.