

MEDICAL & RESCUE QG-05

TEILWEISE VERIFIZIERT

STAR CITIZEN 4.10.x

DE

REV 2026-09

Nur Star-Citizen-Spielmechanik – kein medizinischer Rat für die Wirklichkeit. Angaben aus Spieldaten und Spieltexten 4.10.

VERLETZUNG

- **Körperteile:** Kopf, Torso, Arme links/rechts, Beine links/rechts – je eigener Wert.
- **Stufen:** leicht, mittelschwer, schwer (HUD-Warnung mit Körperteil).
- **Medikamente:** lindern Symptome – die Verletzung selbst heilt erst ein Bett.
- **MBS:** jede Gabe erhöht den Medikamentenblutspiegel; zu hoch betäubt und kann kampfunfähig machen.

BETTSTUFE JE VERLETZUNG

- **Stufe 1:** schwere Verletzungen
- **Stufe 2:** mittelschwere Verletzungen
- **Stufe 3:** leichte Verletzungen
- **Betten:** Krankenhaus, Klinik, Schiff. Reicht die Stufe nicht, verweist das Bett auf eine höhere Einrichtung.

MEDPEN

Radmenü – Verbrauchsgüter (Pen wählen)

4

Medi-Pen – anderer Person injizieren

RMT
tippen

Bei dir selbst: Pen ausrüsten, dann „Schusswaffe – Angriff“. Bei anderen: nicht in Waffenstillstandszonen.

PARAMED / MEDGUN

Feuermodus: selbst / andere

B

Zielansicht (Display bedienen)

RMT

Dosis abgeben

LMT

Nachfüllung einsetzen

R

tippen

Der Standardmodus sperrt ab einer kritischen MBS-Grenze.

KAMPFUNFÄHIG

Rettung anfragen

M

1,5 s halten

Regenerierung

RÜCKTASTE

1,5 s halten

Respawn erzwingen (EVA/zu Fuß)

RÜCKTASTE

0,5 s halten

Ein Timer läuft bis zum Tod. Laut Spieltext vorher Gruppe, Chat oder Rettungs-Beacon um Wiederbelebung bitten.

BERGEN (LAUT SPIELTEXT)

- **Schleppen:** Bewusstlose mitziehen – im Schritttempo, Einhandwaffen nutzbar.
- **Loslassen:** über den Interaktionsmodus („Leiche loslassen“).
- **Endet bei:** Sprinten, Springen, Ducken oder zweihändiger Waffe.
- **Übergabe:** Bewusstlose an der Notaufnahme („Emergency Drop Off“).

ANZEIGE & HILFE

PID (Verletzungen, Symptome)

L-ALT + F

Interaktionsmodus

F

mobiGlas (umschalten)

F1

Sterbemarkierung
verwerfen

KEIN STANDARD

NOCH NICHT VERIFIZIERT (4.10)

- **Dosierung & Wirkdauer** je Pen
- **Bewusstlose verladen** in Fahrzeuge – hängt an Schiff und Patch
- **Schaden je Stufe** – welche Treffer welche Stufe auslösen