

Medicsystem - Guide

In diesem Guide erfährst du alles Wissenswerte zum Medicsystem auf CW:RP.

Image not found or type unknown
xpfoxmjg.png

- [Vorwort](#)
- [Grundlegende Funktionen](#)
- [Behandlungsverzeichnis](#)
- [Macht-Heilung](#)

? Vorwort

Das Medicsystem auf CW:RP ist im deutschsprachigen StarWarsRP Raum einzigartig. Es bietet zahlreiche AktivRP Möglichkeiten ermöglicht so schnelle und interaktive Behandlungen, die sowohl Medic, als auch Spieler zu gute kommen. Mit weiteren Effekten und anderen Nebenscheinungen werden Verletzungen unterstrichen und man ist über seinen Gesundheitszustand besser im Bilde.

- [Verletzungen](#)
- [Medizinischer Scanner](#)
- [Behandlungsutensilien](#)
- [Deathsystem](#)
- [Behandlung durch Bacta](#)

? Verletzungen

Verletzungen werden automatisch durch das System zugewiesen. Die Zuweisung erfolgt dabei über die Auslesung des erhaltenen Schadenstypen. Je nach Höhe des zugefügten Schadens wird ebenfalls der Schweregrad bestimmt. Alle Informationen zu den einzelnen Verletzungen sind im medizinischen Scanner einsehbar. Besitzt man keinen Scanner, kann man zahlreiche Verletzungen über das Interactmenü einsehen.

Schweregrade von Verletzungen

Jede Verletzung erhält bei der Zuweisung einen Schweregrad. Es gibt insgesamt 6 Stufen, diese setzen sich prozentual aus dem erhaltenen Schaden und den maximalen HP des Spielers zusammen. Die Stufen sind:

1. Gering
2. Ernsthaft
3. Schwer
4. Sehr Schwer
5. Kritisch
6. Fatal

Körperteile

Das System erkennt automatisch die betroffenen Körperteile einer Verletzung. Im System sind folgende Körperteile integriert:

- Kopf
- Thorax
- Abdomen
- Linker / Rechter Arm
- Linkes / Rechtes Bein

? Medizinischer Scanner

Der medizinische Scanner gehört zur Grundausrüstung eines jeden Mediziners. Mit diesem können alle Verletzungen eines Spielers, einschließlich der eigenen, eingesehen werden. Die Auswahlmöglichkeiten der einzelnen Körperteile informieren ebenfalls über die Gesamtanzahl an lokalen Verletzungen. Klickt man ein Körperteil an, wird die Verletzungstabelle im unteren Teil des Menüs gefüllt. Um das rechte Detailmenü zu füllen, muss man eine der aufgeführten Verletzungen auswählen.

Schaut man einen Spieler an, öffnet man mit Linksklick das Scannermenü. Um die eigenen Verletzungen einzusehen, muss man Rechtsklick drücken. Das Menü Spieler, die keinen medizinischen Scanner besitzen, können über das Interaktionsrad ein ähnliches Menü öffnen, dieses zeigt jedoch nicht alle Verletzungen an.

Bild

500px:SymmD.png

? Behandlungsutensilien

Das System bietet verschiedene SWEPs, welche bei der Behandlung von Verletzungen zum Einsatz kommen. Diese haben jeweils unterschiedliche Medikamente und Behandlungsmethoden zur Auswahl. Für den Mediziner kommen daher folgende Utensilien zum Einsatz:

- **Injektor:** Kann bei sich selbst und anderen verwendet werden
- **Behandlungskit:** Kann bei sich selbst und anderen verwendet werden
- **Operationskit:** Kann nur bei anderen verwendet werden

Es gibt ebenfalls das **Erste Hilfe Kit**, welches über grundlegende Medikamente und Versorgungsgüter verfügt. Jeder Soldat kann dieses nach der RP-Fortbildung beim RMC erhalten. Die Anwendungshinweise sind der Scrollbar zu entnehmen.

Einige Medikamente und Behandlungen können sowohl auf einem Körperteil, als auch auf einer Verletzung angewandt werden. Andere wiederum nur auf einem von beidem. Die jeweilige Wirkung unterscheidet sich daher je nach Anwendung. Schmerzmittel, die auf einem Körperteil angewandt werden, wirken für alle bisher auf dem Körperteil vorhandenen Verletzungen.

? Deathsystem

Erhält man Schaden und stirbt, gibt es mehrere Möglichkeiten, die eintreten können. Bei Betäubungsmunition oder ähnlichen Schadenstypen wird man nur betäubt und steht idR. nach 30 Sekunden wieder auf. Dasselbe gilt bei normalem Schaden, den man erhält. Ist die Anzahl oder Schwere an Verletzungen nicht zu hoch, ist man lediglich verletzt und erwacht nach 3 Minuten. Dabei werden einem nach dem Erwachen allerdings die HP abgezogen, welche der Gesamtzahl an Verletzungen entsprechen. Der Respawn-timer kann durch Symoxin erhöht werden.

Sind die Verletzungen zu gravierend, erklärt das System einen Spieler für tot. Außenstehende haben die Möglichkeit, am Boden liegende Spieler über das Interaktionsrad zu töten. Um einem Spieler nach dem Tod den Respawn-timer zu verkürzen, kann der Leichensack über dessen Ragdoll gezogen werden.

? Behandlung durch Bacta

Durch die verschiedenen Schweregrade wird die Verletzung genauer beschrieben. Daher ist es nicht immer zwingend notwendig, eine Verletzung mit all den umfassenden Behandlungsschritten zu kurieren. In der folgenden Liste sind die Verletzungen mit ihrem maximalen Schweregrad definiert, bei denen eine einfache Bactadosis ausreicht:

- Brandwunde: Schwer
- Prellung: Sehr schwer
- Schnittwunde: Ernsthaft
- Stromschock: Gering
- Verstauchung: Schwer
- Quetschung: Ernsthaft

- [Brandwunde](#)
- [Bruch](#)
- [Explosionsfragmente](#)
- [Gehirnerschütterung](#)
- [Gehstörung](#)
- [Innere Blutung](#)
- [Prellung](#)
- [Schnittwunde](#)
- [Stromschock](#)
- [Vergiftung](#)
- [Verstauchung](#)
- [Verstrahlung](#)
- [Quetschung](#)

? Behandlung einer Brandwunde

Zur Behandlung einer Brandwunde sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Enkephalin auftragen
4. Die Wunde mit Dermaseal versiegeln
5. Die Verletzung mit einem Wundkleber überdecken
6. Bactaverband umwickeln

? Behandlung eines Bruchs

Zur Behandlung eines glatten Bruchs sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Bonemer injizieren
4. Schiene anlegen
5. Die Wunde mit einem Bactaverband verbinden

Zur Behandlung eines offenen Bruchs sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Bonemer injizieren
4. Coagulin auf die Wundränder auftragen
5. Die Verletzung mit einem Wundkleber überdecken
6. Schiene anlegen
7. Die Wunde mit einem Bactaverband verbinden

? Entfernung von Explosionsfragmenten

Zur Behandlung einer Verletzung durch Explosionsfragmente sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Die Splitter mit einer Pinzette ziehen
4. Coagulin auf die Wundränder auftragen
5. Wundenkleber auflegen
6. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung einer Gehirnerschütterung

Zur Behandlung einer Verletzung durch Explosionsfragmente sind folgende Schritte nötig:

1. Anti-Shock verabreichen

? Behandlung einer Gehstörung

Zur Behandlung einer Gehstörung sind folgende Schritte nötig:

1. Alle bewegungseinschränkende Verletzungen behandeln

? Behandlung einer inneren Blutung

Zur Behandlung einer inneren Blutung sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Kouhunin injizieren
3. Über der Blutung einen Schnitt mit dem Laserskalpell durchführen
4. Das Blut mit dem Blutabsauger entfernen

5. Die Gefäßverletzung mit Synthfleisch behandeln
6. Den Schnitt mit Wundenkleber schließen
7. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung einer Prellung

Zur Behandlung einer Prellung sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung einer Schnittwunde

Zur Behandlung einer Stichwunde sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Coagulin auf die Wundränder auftragen
4. Wundenkleber auflegen
5. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung eines Stromschocks

Zur Behandlung eines Stromschocks sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Myocaine injizieren
4. Enkephalin auftragen
5. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung einer Vergiftung

Zur Behandlung einer Vergiftung sind folgende Schritte nötig:

1. Eine freie Stelle mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Cadinex injizieren

? Behandlung einer Verstauchung

Zur Behandlung einer Verstauchung sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren

3. Myocaine injizieren
4. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

? Behandlung einer Verletzung

Zur Behandlung einer Verletzung sind folgende Schritte nötig:

1. Eine freie Stelle mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Eine Strahlungsimpfung durchführen

? Behandlung einer Quetschung

Zur Behandlung einer Quetschung sind folgende Schritte nötig:

1. Die Wunde mit Anticeptin-D desinfizieren
2. Anschließend Nullicaine injizieren
3. Myocaine injizieren
4. Eine Schiene anlegen
5. Die Verletzung mit einem Bactaverband verbinden

- [Alienum Corpus](#)
- [Curato Salva](#)
- [Fractura Salva](#)
- [Macht-Wecken](#)
- [Radium Salva](#)
- [Veneficium Salva](#)

? Alienum Corpus

Mit der Machtfähigkeit Alienum Corpus können folgende Verletzungen behandelt werden:

- Explosionsfragmente
- Gehirnerschütterung
- Innere Blutung

? Curato Salva

Mit der Machtfähigkeit Curato Salva können folgende Verletzungen behandelt werden:

- Brandwunde
- Prellung
- Schnittwunde
- Stromschlag

? Fractura Salva

Mit der Machtfähigkeit Fractura Salva können folgende Verletzungen behandelt werden:

- Glatter Bruch
- Offener Bruch
- Verstauchung

? Macht-Wecken

Mit der Machtfähigkeit Macht-Wecken geschieht folgendes:

- ein betäubter Spieler wird aufgeweckt

? Radiorum Salva

Mit der Machtfähigkeit Radiorum Salva können folgende Verletzungen behandelt werden:

- Verstrahlung

? Veneficum Salva

Mit der Machtfähigkeit Alienum Corpus können folgende Verletzungen behandelt werden:

- Vergiftung