

S.A.R

Support And Rescue der eXpG

- Über die S.A.R
- Wie ist die S.A.R. aufgliedert?
- Medical
 - Wie wird Medical Gameplay definiert
 - Ausbildung für alle Medizinischen Bereiche
 - Unser Werkzeug
 - Unser "Handwerkzeug"
 - Unser "Handwerkzeug" Teil 2
 - Kleiderordnung
 - Vorschläge zur Rettung / Bergung
- Engineering
 - Wie wird Engineering Gameplay definiert
 - Verwaltung der Schiffssysteme
 - Schadenmanagement und Reparaturen
 - Schiffskomponenten anpassen
 - Schiffsstationen und Werkzeuge
 - Ingenieurarbeit auf Planeten
 - Repair (Reparieren)
 - Refuel (Tanken)
 - Rearm (Nachladen)

Über die S.A.R

Einleitung

Die S.A.R. (kurz für: Support And Rescue) kümmert sich um so ziemlich alle Arbeiten die mit kaputten Menschen und Schiffen zu tun haben.

Das bedeutet wir übernehmen das Medical-Gameplay, sowie so ziemlich alle Ingenieurs arbeiten die in naher bis ferner Zukunft noch auf uns zukommen werden.

Wenn du also nicht direkt am Kampf teilhaben willst, sondern lieber die Soldaten der S.A.F.E. und die Schiffe der Steel Talons wieder zusammenflickst bist du bei uns genau richtig.

Allerdings gibt es für uns auch außerhalb der Schlachten genug zu tun. Ob wir uns darum kümmern dass auf einem Transportschiff der Cargo Interstellar alles rund läuft, bei einer Expedition der Pathfinder teilnehmen um mit Treibstoff oder anderen Gegenständen zu versorgen, oder die Hard Rocks bei ihren Bergbauoperationen am laufen/fliegen halten und gegebenenfalls aus Höhlen und Asteroidenfeldern raus ziehen, bei uns kommt man auf jeden Fall rum.

Wie ist die S.A.R. aufgegliedert?

Die S.A.R steht auf verschiedenen Säulen, welche ein teil des Grundgerüstes der eXpG ist.

Explorer Germany hat neben der S.A.R folgende weitere Abteilungen.

- S.A.F.E
- Hard Rocks
- Cargo Interstellär
- Steel Talons
- Pathfinder

Die S.A.R ist ein grundlegender Pfeiler der Organisation.

Unser Kerngeschäft besteht aus der Medizinischen Versorgung sowie dem Technischen und dem Mechanisch Handwerklichem Service (wie z.B. Betanken, Abschleppen, Bergung) innerhalb der Organisation

maxresdefault.jpg

Star_Citizen_Terminal-pc-games.jpg

Weitere Aufgaben können noch folgen.

Medical

Wie wird Medical Gameplay definiert

Tendenziell ist der Medizinische Bereich der S.A.R in allen Gameplay belange wiederzufinden.

Es ist unerheblich auf welche Art und weise der Medizinische Dienst getätigt wird, sei es in der Zivilen Raumfahrt als Boardarzt auf einer Luxusjacht, auf einem Bergbauschiff, als Feldarzt im Militärischen Bereich oder ob Medizinische Unterstützung auf eines der Mobilen Krankenhäuser gemacht wird, es gibt nur wenige Voraussetzungen die für den jeweiligen dienst qualifizieren.

ORIG_890_Jump_Atmosphärenflug_mit_851720402883_polaris_ilw2954_sign_-_3.23_kz_gamedesktopskybox.png

Zivile Raumfahrt

Militärische Raumfahrt

Allgemeiner Medizinischer Dienst

Für die Zivile Raumfahrt gibt es keine weiteren nötigen Voraussetzungen neben der Zugehörigkeit zur S.A.R. und deren Ausbildung und Trainings.

Zur Zivilen Raumfahrt zählen

<ul style="list-style-type: none">• Private Ausflüge auf Schiffen mit Krankenstation• Als Medizinisches Personal auf Bergbau, Explorer oder Salvaging Schiffen• Personentransport	Die Voraussetzung: Ausbildung und Mitglied der S.A.R
---	---

Militärische Raumfahrt

<ul style="list-style-type: none">• Dienst auf allen Kriegsschiffen• Dienst bei den Fußtruppen• Dienst im Feldlazarett	Die Voraussetzung: Ausbildung und Mitglied der S.A.R Einweisung folgender Abteilungen erforderlich <ul style="list-style-type: none">• S.A.F.E• Steel Talons Um sich als Pilot und Captain zu qualifizieren sind weitere Ausbildungen bei den Steel Talons erforderlich.
--	---

Allgemeiner Medizinischer Dienst

- Dienst auf allen ausgewiesenen Medizinischen Schiffen
- Krankenstationen der eXpG

Die Voraussetzung:
Ausbildung und Mitglied der S.A.R

Um sich als Pilot und Captain zu qualifizieren sind weitere
Ausbildungen bei den Steel Talons erforderlich.

Medical

Ausbildung für alle Medizinischen Bereiche

Um sich im Medizinischem Bereich einen Namen zu machen ist gar nicht mal so viel erforderlich.

Du musst Mitglied der eXpG-S.A.R sein und schon kann es los gehen.

Wir verzichten auf Lehrpläne oder auf eine besondere Ausbildung, es reicht aus bei Trainings / Übungen dabei Zusein und Spaß zu haben. Klar, je öfter man dabei ist und mitmacht lernt man das Gameplay recht schnell, man lernt auch nebenbei welcher Medic Pen für welche Verletzung bzw. Nebenerscheinung benutzt wird.

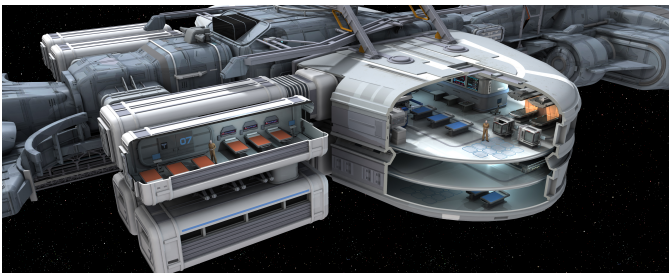
Je nachdem wohin der Weg Dich führt, sind notwendige Unterweisungen der S.A.F.E und/oder der Steel Talons erforderlich.

In dieser zugegebenen Kurzen Darstellung der S.A.R möchten wir Dein Interesse wecken und Dich herzlichst einladen mit uns diese Gameplay Mechaniken zu entdecken, zu verstehen und ihr gesamtes Potential auszuschöpfen.

Unser Werkzeug

Natürlich möchten wir Euch auch kurz anhand von Text und Bild darstellen, worauf ihr Euch freuen dürft.

- Das Medizinische und Wissenschaftliche Flaggschiff Endeavor hier in der Version Hope



Die Endeavor Hope, dieses Mobile Krankenhaus, ausgestattet mit Operationssälen, Aufwächerräumen und mehr.

Die Endeavor macht bei Großoperationen der eXpG mobil unterstützt wird dieses im Orbit kreisende Krankenhaus von diversen weiteren Medic Schiffen wie zum Beispiel die Apollo Klasse oder der Red



- Die Apollo Klasse



Die Apollo vom Hersteller RSI wird neben der Culass RED das wohl meistbenutzte Einsatzmittel sein, Dieses Raumschiff wurde speziell für medizinische Unterstützung und Rettungseinsätze konzipiert und bietet modernste medizinische Einrichtungen für Patienten.

Die Apollo kann mit Betten der Stufe 1 bis 3 ausgestattet werden, wodurch sie in der Lage ist, eine Vielzahl von medizinischen Notfällen zu behandeln.



- RSI Galaxy mit Krankenstation



Eine vollwertige medizinische Einrichtung mit einfachem Zugang über einen Aufzug oder den hinteren Hangar. In drei getrennten Räumen befindet sich ein Bett der Stufe 1 für schwere Verletzungen, zwei Betten der Stufe 2 für mittelschwere Verletzungen und drei Betten der Stufe 3 für leichte Verletzungen.

- Starlancer TAC



Das aus dem Hause MISC stammende Patrouillenschiff Starlancer TAC verfügt über 2x T3 Krankenbetten. Aufgrund der Bewaffnung sowie der zusätzlichen Door Gunner und die Möglichkeit bis zu 8 Marienes mitzuführen, ist dieses Schiff prädestiniert in umkämpften gebieten Rettungsoperationen durchzuführen.

- Cutlass RED



Die Krankenstation besteht aus zwei Krankenbetten der Stufe 3. In diesen Betten können zwei Patienten mit leichten Verletzungen behandelt werden. Bei schwereren körperlichen Verletzungen ermöglicht das integrierte AutoDoc die Stabilisierung der Patienten, bis sie in eine größere medizinische Einrichtung auf der Station gebracht werden .

- Pisces Medical C8R



Dank eines integrierten Medbed der Stufe 3 behandelt die C8R kleinere Verletzungen und stabilisiert den Zustand der Patienten, während sie in die Sicherheit eines größeren Schiffs oder einer medizinischen Einrichtung transportiert werden.

Liebevoll auch "Krankenwagen" genannt

Unser "Handwerkzeug"

Natürlich haben wir auch anderes Equipment, zugegeben die sind nicht so cool wie die Schiffe und der AutoDoc aber essentiell und wichtig. Wir zeigen hier kurz um welche es handelt und wann und wie sie eingesetzt werden.

- Combat Drugs (Med Pens)



AdrenaPen (Demexatrine)

- Reduziert die Symptome von Gehirnerschütterungen
- Normalisiert das Schwanken der Waffe
- Normalisiert die Bewegungsgeschwindigkeit



CorticoPen (Sterogen)

- Reduziert Sehstörungen
- Normalisiert die Ausdauer



DetoxPen (Resurgera)

- Reduziert Überdosierungssymptome für eine gewisse Zeit
- Senkt das Blood Drug Level (BDL)



OpioPen (Roxaphen)

- Reduziert Schmerzsymptome
- Normalisiert die Bewegungsfähigkeit



MedPen (Hemozal)

- Stellt die Gesundheit wieder her
- Stoppt Blutungen
- Holt aus Downed-State heraus



DeconPen (Canoiodid)

- Lindert Verletzungen und Symptome einer Strahlenvergiftung.

Achtung: Beschriftung MedPen ggf nur Platzhalter

WARNUNG

Wenn das Blood Drug Level (BDL) 100% überschreitet verfällt der Patient in Ohnmacht. Der Spieler kann dann keine Eingaben mehr tätigen.

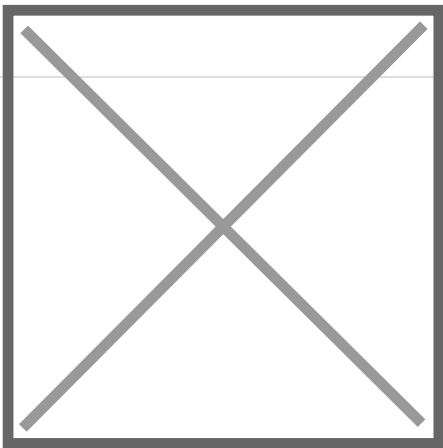
VORSICHT!

Wenn das Blood Drug Level (BDL) über 100% liegt während die HP des Spielers auf 0% sinkt stirbt dieser ohne die Chance auf Wiederbelebung.

Wenn der Spieler Resurgera verabreicht bekommt verdoppelt sich die Rate in der das BDL abnimmt. Allerdings wird gleichzeitig die Wirkdauer der Combat Drugs um die Hälfte verringert. Eine gute Balance ist notwendig!

Quelle https://starcitizen.tools/Medical_consumable

Unser "Handwerkzeug" Teil 2

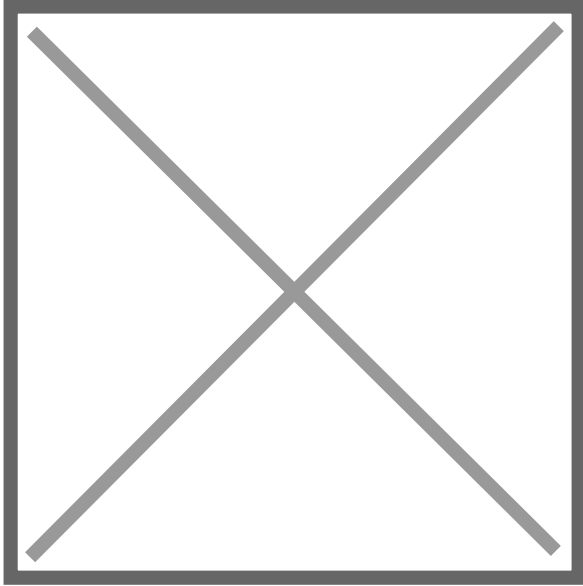


Bild

ParaMed Medical Device

- Das beste tragbare Medic-Tool
- Zwei Modi:
 - Basic: Verabreicht nur Hemozal ähnlich bei einem MedPen
 - Advanced: Lässt den Benutzer Combat Drugs hinzumischen
- Benötigt Kartuschen welche genau wie das Tool selbst an Medic-Kiosken gekauft werden kann
- Kann den Patienten scannen und somit Auskunft über den Gesundheitszustand geben
- Kann alle Arten von Combat Drugs dosieren und verabreichen (Nur im Advanced Modus)
- Man kann sich damit selbst heilen oder Combat Drugs verabreichen

Das ParaMed von CureLife ist ein professionelles medizinisches Notfallgerät, das zur Stabilisierung von Patienten mit möglicherweise lebensbedrohlichen Verletzungen entwickelt wurde. Durch die extrem genaue Diagnose und Dosierung kann das ParaMed mehr Patienten behandeln und ihnen länger helfen, ohne das Risiko einer Überdosierung.



Pyro RYT Multi-Tool

(LifeGuard Medical Attachment)

- Benötigt die Multi-Tool Base.
- Kann an Medic-Kiosken gekauft werden
- Kann nur Hemozal verabreichen (MedPen)
- Kann nicht die verabreichte Dosis oder das BDL des Patienten anzeigen
- Man kann sich damit selbst heilen
- Ist eher eine Notlösung oder zum Platzsparen gedacht

Der **LifeGuard Medical Aufsatz** ist die Erste-Hilfe-Lösung für das Pyro RYT Multi-Tool . Er wird von Greycat Industrial hergestellt. Er ermöglicht es Benutzern, Spieler und NPCs mit Hemozal zu heilen.

Im Gegensatz zu MedPens zum Einmalgebrauch ist das medizinische Gerät LifeGuard für einen kontinuierlicheren Gebrauch und zur Fernbehandlung vorgesehen. Im Gegensatz zum medizinischen Gerät ParaMed liefert es keine Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten .

Carrack med bay in action : r/starcitizen

AutoDoc

AutoDoc ist eine autonome und automatische *Intensivstation*, die von BiotiCorp entwickelt und hergestellt wird und in verschiedenen Schiffen und Einrichtungen eingebaut werden kann.

Es ermöglicht fortschrittlichere Behandlungen als tragbare Geräte wie die First Aid Solution oder das ParaMed Medical Device und ermöglicht die Heilung schwerer Traumata, die Durchführung kleinerer Operationen sowie die Stabilisierung von Patienten, die eine voll besetzte medizinische Einrichtung benötigen.

Medical

Kleiderordnung

ORC-mkv white / iceborn, rotes undersuit



Standard Ausrüstung für S.A.R. Medic besteht aus:

Ausrüstung	Bezugsquelle
ORC-mkX Arms Iceborn = 840 aUEC	Lorville (Tammy & Son)

ORC-mkX legs Iceborn = 1,4K aUEC	Lorville (Tammy & Son)
ORC-mkX Core Iceborn = 3,2k aUEC	Lorville (Tammy & Son)
ORC-mkX Helmet Iceborn = 2,5k aUEC	Lorville (Tammy & Son)
MacFlex Backpack White = 1,3k aUEC	Orison Providence Industrial Platform
Beacon Undersuit red/black = 1k aUEC	CRU-L4

Vorschläge zur Rettung / Bergung

Meine bevorzugte Möglichkeit

Zur Grundausrüstung gehört wie im Kapitel Unser "Handwerkzeug" Teil 2 beschrieben der große Traktorstrahl. Diesen machen wir uns zu nutzen und "bergen" aus sicherer Entfernung den im Downstate befindlichen Hilfesuchenden.

Grafik Einfügen

Den so geborgenen können wir nun in sicherer Entfernung zum geschehen versorgen, Heilen oder zur weiteren Versorgung in ein entsprechendes Krankenhaus verbringen.

Pro's:

- Wenig bis keinen Feindkontakt
- aus Fahrzeugen und Raumschiffen ausführbar
- Das Medizinische Personal ist durch Schiff bzw. durch Fahrzeugschild geschützt

Con's:

- zur Zeit Keine

Combat Medic

Der Combat Medic befindet sich mehr oder weniger im Kampfgeschehen und läuft mit der S.A.F.E. mit. Nützlich ist der Combat Medic im Gebäude Kampf ist jedoch dem feindlichen Beschuss ausgeliefert.

Die Empfehlung der S.A.R. lautet hier den Kämpfenden Truppen im gebührenden abstand zu folgen und bei bedarf, wenn es sicher für den Combat Medic ist Hilfe zu leisten.

Grafik Einfügen

Pro's:

- Zeitnahe Hilfe für verletzte Kameraden

Con's:

- Sehr Riskant (Fällt der Medic ist die Mission gefährdet)
- Keinen Schutz bzw. Unterstützung vor Ort

Engineering

Wie wird Engineering Gameplay definiert

Wie der Medizinische Bereich der S.A.R ist das Engineering in nahezu allen Gameplay belange wiederzufinden.

Was wird unter Engineering Gameplay verstanden? Es ist mehr als nur ein Feuer zu löschen oder eine Sicherung zu tauschen! Das Engineering findet sich in einer Vielzahl von Mechaniken wieder, sei es die Betankung, das Nachmunitionieren von Raketen, Torpedos oder gar das Reparieren von beschädigten Raumern und Bodenfahrzeugen.

Der Technische Bereich der S.A.R. umfasst mehrere Tätigkeitsfelder welche von ausgebildeten Experten bedient werden. Einige dieser Tätigkeitsfelder werden sich auch überschneiden so ist es keine Seltenheit das neben der Expertenausbildung ein fundiertes Grundwissen in den anderen Bereichen von Nöten ist.

Ingenieure der S.A.R. spielen eine zentrale Rolle, um **Rearm**, **Refuel** und **Repair** zu koordinieren und auszuführen. Während der Pilot das Schiff steuert und der Schütze sich um die Angriffe kümmert, ist der Ingenieur dafür verantwortlich, dass das Schiff in optimalem Zustand bleibt, um weiterhin effektiv operieren zu können. Dazu gehört:

- **Überwachung und Verwaltung der Ressourcen:** Ingenieure müssen sicherstellen, dass Kraftstoff und Munition nicht nur regelmäßig nachgefüllt werden, sondern auch effektiv und effizient genutzt werden.
- **Koordination und Teamarbeit:** Ingenieure arbeiten oft mit anderen Crewmitgliedern zusammen, um sicherzustellen, dass das Schiff in kritischen Momenten gut versorgt und repariert wird. Während des Kampfes oder einer längeren Mission ist es entscheidend, dass alle Systeme reibungslos funktionieren.

Verwaltung der Schiffssysteme

Ingenieure sind dafür verantwortlich, die verschiedenen Systeme des Schiffes zu überwachen und zu steuern:

- **Leistungsmanagement:** Ingenieure verteilen die Energie effizient auf verschiedene Systeme wie Waffen, Schilde und Triebwerke, um die Leistungsfähigkeit des Schiffes zu optimieren.
- **Kühlung und Wärmemanagement:** Um Überhitzung zu vermeiden, müssen Ingenieure dafür sorgen, dass die Kühltechnik funktioniert und bei Bedarf Energie umverteilen, um die Wärmeabfuhr zu verbessern.
- **Reparatur von Schilden und Rumpf:** Bei Kämpfen oder nach Unfällen können die Schilde und der Rumpf des Schiffes beschädigt werden. Ingenieure können diese reparieren, indem sie Werkzeuge wie Reparaturpistolen oder Drohnen verwenden.
- **Kraftstoffmanagement:** Ingenieure überwachen den Kraftstoffstand und stellen sicher, dass genug für die Triebwerke und andere Systeme vorhanden ist. Sollte es zu Lecks oder zu wenig Kraftstoff kommen, müssen sie handeln.
- **Komponenten-Upgrades und Wartung:** Ingenieure können verschiedene Schiffskomponenten wie Waffen, Triebwerke oder Radar austauschen oder aufrüsten, um die Leistung des Schiffes zu verbessern oder an die Anforderungen der Mission anzupassen.

Schadenmanagement und Reparaturen

Nach Kämpfen oder Kollisionen kann ein Schiff schwer beschädigt werden. Ingenieure müssen schnell eingreifen, um Reparaturen durchzuführen und das Schiff betriebsbereit zu halten:

- **Rumpfrüchte:** Ingenieure müssen Rumpfrüchte finden und abdichten, was besonders in gefährlichen Umgebungen wie im Weltraum oder während eines Angriffs wichtig ist. Sie können Lecks im Sauerstoffsystem reparieren oder das Lebenserhaltungssystem wiederherstellen.
- **Komponenten ersetzen:** Manche Schäden können so schwerwiegend sein, dass eine Reparatur nicht ausreicht. In diesen Fällen müssen Ingenieure beschädigte Komponenten komplett austauschen.

Schiffskomponenten anpassen

Ingenieure haben die Möglichkeit, die Komponenten eines Schiffs zu verändern, je nach den Bedürfnissen der Mission, z. B. für den Kampf, die Erkundung oder den Bergbau. Anpassungen können beinhalten:

- **Waffensysteme:** Upgrades oder Anpassungen der Waffensysteme, um das Schiff für verschiedene Gefechtsszenarien zu optimieren.
- **Schiffshülle und interne Gestaltung:** Ingenieure können die Innenausstattung so gestalten, dass sie die Energieeffizienz verbessern oder das Schiff für bestimmte Aufgaben besser geeignet ist.

Schiffsstationen und Werkzeuge

Ingenieure müssen mit bestimmten Stationen und Werkzeugen an Bord des Schiffs oder auf der Raumstation arbeiten, um ihre Aufgaben zu erledigen:

- **Ingenieurstationen:** Diese bieten eine detaillierte Übersicht über den Zustand der verschiedenen Systeme und sind wichtig, um Probleme frühzeitig zu erkennen und zu beheben.
- **Reparaturwerkzeuge:** Reparaturpistolen oder Drohnen helfen Ingenieuren, beschädigte Systeme und Rumpf schnell zu reparieren.
- **Sauerstoff- und Lebenserhaltungssysteme:** Ingenieure sind dafür verantwortlich, dass das Lebenserhaltungssystem funktioniert und eine stabile Versorgung mit Sauerstoff gewährleistet ist.

Ingenieurarbeit auf Planeten

Das Engineering-Gameplay bezieht sich nicht nur auf Schiffe, sondern auch auf planetare und stationäre Einrichtungen. Dies kann umfassen:

- **Raumstationen betreiben:** Ingenieure müssen Raumstationen instand halten, indem sie dafür sorgen, dass Energieversorgung, Sauerstoff und andere Systeme ordnungsgemäß laufen.
- **Planetarische Einrichtungen:** Ingenieure können mit der Wartung von Infrastruktur auf Planeten beauftragt werden, etwa in Bergbau- oder anderen industriellen Einrichtungen.

Repair (Reparieren)

Reparaturen sind eine der kritischsten Aufgaben für Ingenieure. Wenn ein Schiff Schaden erleidet, sei es durch Feindbeschuss oder durch Kollisionen mit Objekten, müssen Ingenieure eingreifen, um das Schiff wieder funktionsfähig zu machen.

- **Schiffsschäden** können durch Waffenkämpfe oder Umwelteinflüsse (z. B. Kollisionen) entstehen. Ingenieure müssen dann beschädigte Systeme, Komponenten und Rumpfstrukturen reparieren.
- **Reparaturwerkzeuge** wie Reparaturpistolen oder mobile Reparaturdrohnen werden verwendet, um beschädigte Teile zu reparieren. Ingenieure können diese Werkzeuge gezielt einsetzen, um wichtige Systeme wie die Energieversorgung, das Lebenserhaltungssystem oder die Waffen zu reparieren.
- In großen **Mehr-Personen-Schiffen** ist der Ingenieur häufig dafür verantwortlich, den gesamten Reparaturprozess zu überwachen und sicherzustellen, dass die Ressourcen sinnvoll verteilt werden, um das Schiff schnell wieder einsatzbereit zu machen.

Refuel (Tanken)

Das **Tanken** ist eine wichtige Aufgabe, um sicherzustellen, dass das Schiff genug **Kraftstoff** für die Triebwerke und das **Quantum Travel** hat.

- **Hydrogen Fuel** und **Quantum Fuel** sind die beiden Hauptarten von Kraftstoff in *Star Citizen*. Beide müssen regelmäßig überwacht werden, um sicherzustellen, dass das Schiff weiterhin manövrieren und sich schnell durch den Raum bewegen kann.
- Ingenieure müssen sicherstellen, dass der **Hydrogen Fuel** für die Triebwerke des Schiffs und der **Quantum Fuel** für das Reisen über große Entfernungen ausreichend vorhanden sind.
- Das Tanken erfolgt oft an speziellen **Tankstationen** auf Raumstationen oder Außenposten, die Ingenieure anfliegen können. Manche Schiffe haben auch die Möglichkeit, den Kraftstoff von größeren Tankern oder mobilen Betankungsstationen zu beziehen.
- Ingenieure müssen sicherstellen, dass das Tanken effizient und schnell abläuft, um die Missionsfähigkeit des Schiffs nicht zu gefährden.

Rearm (Nachladen)

Nachladen bezieht sich auf das Auffüllen von **Munition** und **Raketen** eines Schiffs, die während des Einsatzes verbraucht werden. Ingenieure sind verantwortlich dafür, dass die Munition rechtzeitig nachgeladen wird und die Waffen des Schiffs immer betriebsbereit sind.

- **Munition und Raketen** müssen regelmäßig überprüft und nachgeladen werden, besonders nach längeren Kämpfen oder intensiven Missionen.
- Ingenieure können das Nachladen durchführen, indem sie an **Nachlade-Stationen** an Raumstationen oder Außenposten das Schiff mit neuer Munition versorgen. Alternativ können größere Schiffe auch als mobile Nachlade-Stationen fungieren.
- Auf großen Mehr-Personen-Schiffen gibt es oft spezialisierte Bereiche oder Maschinen, an denen Ingenieure die Munition für das Schiff wieder auffüllen können.