



UN MOD POUR EMERGENCY 4 / 911: FIRST RESPONDERS

GUIDE D'UTILISATION

Version 1.3



[CSP-IRG.FR](http://www.csp-irg.fr)

Description :

Ce guide est un manuel d'instruction pour le MOD CSP-IRG pour Emergency 4 (ou 911:First Responders), disponible sur www.csp-irg.fr.

Le mod est basé sur les services de secours du département du Nord (59) regroupant les Sapeurs-Pompiers, le SAMU, la Police et la Gendarmerie Nationale ainsi que les services techniques.

Ce manuel va vous aider à savoir comment utiliser les diverses unités afin de mener à bien les missions de la campagne et du jeu sans fin et vous les présenter ainsi que leurs abréviations et différentes manœuvres à effectuer pour mettre en place certaines commandes.

Ce manuel comporte une partie importante à propos de la présentation des véhicules.

Pour tout support, rendez-vous sur notre [site](#) et notre [forum](#).

Avec :

- Plus de 70 véhicules des différents services de secours français.
- 2 casernes, un hôpital, un commissariat et un dépôt des services techniques.
- De nouvelles commandes.
- Une nouvelle manière de jouer en multijoueur : plus simple et plus pratique que l'originale.
- Et bien plus encore...

«Le MOD CSP-IRG est l'un des seul mod encore actif dans la communauté française d'Emergency 4 »

Table des matières

1. Informations générales	3
1.1. Installation	3
1.2. Installation du Launcher	3
1.3. Le Launcher	5
1.4. Désinstallation	9
1.5. Forum & rapports de bugs	9
2. Informations sur le mode multijoueur	10
2.1. Informations générales	10
2.2. Ouverture des ports	10
2.3. Héberger un serveur	10
2.4. Rejoindre un serveur	11
2.5. Système de main en multi	11
2.6. Modes de jeu	11
2.7. Casernes et bases	12
2.8. Les postes de police	12
2.9. Hôpital	13
2.10. Patrouilles	13
2.11. COS des différents services et commandement	14
2.12. Hélicoptères du SAMU et de la Gendarmerie	15
3. Système médical	16
3.1. Secouristes et médecins	16
3.2. Trousse de secours	17
3.3. VSAV et UMH	17
3.4. Système pompiers	17
3.5. Problèmes connus	18
4. Descriptif des véhicules	19
5. Abréviations	41
6. Astuces	42

Informations générales

Installation :

Le « MOD CSP-IRG » existe depuis 2008, anciennement connu sous le nom de « MOD CSP », c'est une modification (un mod) pour Emergency 4 et 911:First Responders. Privé à ses débuts, c'est maintenant l'un des plus gros mod français public disponible !

Les anciennes versions du « MOD CSP » ne sont plus disponibles au téléchargement, seule la dernière version est disponible sur notre [site](#).

Pour installer le mod, il suffit de télécharger le Launcher disponible sur notre site et d'exécuter le fichier (Setup.msi). Le Launcher vous permet d'installer le mod et de le maintenir à jour automatiquement et sans avoir à retourner sur le site du mod.

Le Launcher vous permet d'installer 2 versions différentes du mod :

- la version Classique : le mod tel que vous le connaissez et que vous l'avez vu en vidéo.
- la version Lite : cette version du mod est dépourvue de tout script excepté ceux du jeu de base et conçue pour les personnes voulant jouer sur une machine ne supportant pas la version Classique.

Installation du Launcher :

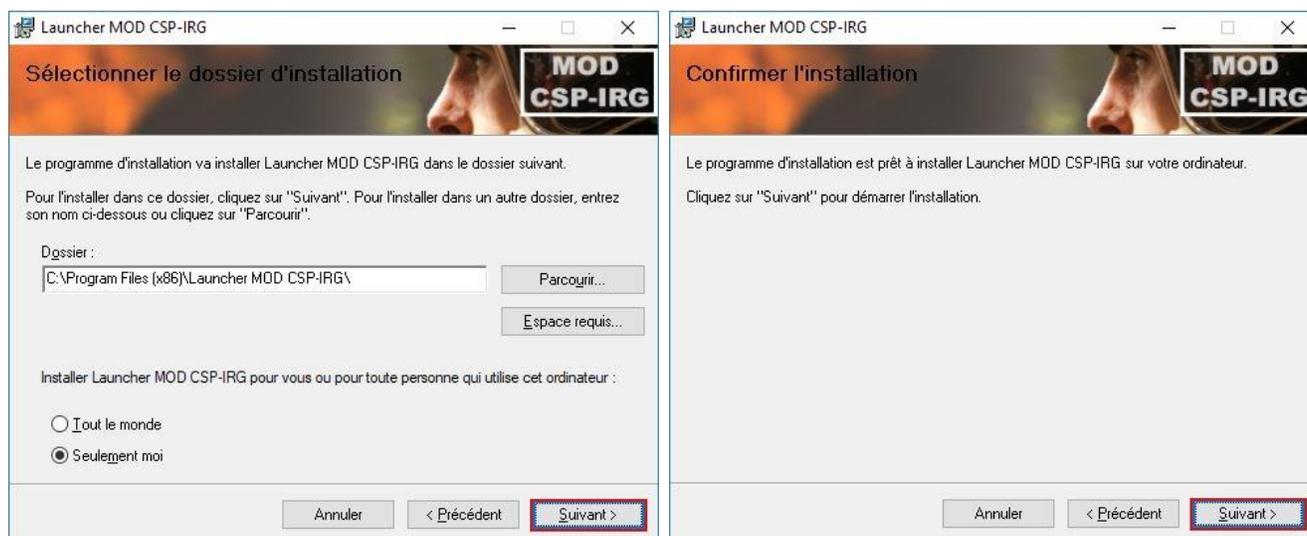
Pour installer le Launcher rien de plus simple : il vous suffit de double cliquer sur le fichier « Setup.msi » contenu dans l'archive téléchargée préalablement sur notre [site](#).

Cliquez ensuite sur « Suivant > » pour les deux fenêtres suivantes :



La fenêtre suivante vous permet de choisir l'endroit où vous voulez installer le Launcher et si vous voulez l'installer seulement pour votre session ou toutes celles sur votre ordinateur.

Cliquez sur « Suivant > » puis de nouveau sur « Suivant > » afin de démarrer l'installation.



L'installation est maintenant finie et il ne vous reste plus qu'à cliquer sur « Suivant > » pour fermer l'installateur du Launcher.



Un raccourci sur le bureau ainsi que dans le menu démarrer de Windows vous permet d'exécuter le Launcher. Une fenêtre du contrôle de compte utilisateur Windows peut vous demander la confirmation avant d'exécuter le Launcher, cliquez sur « Oui » afin de le lancer.

Le Launcher :

Le Launcher sert aussi à d'autres manipulations qui vont être expliquées ci-dessous :

ONGLET PRINCIPAL :



Ce premier onglet comporte les fonctions principales du Launcher et celles que vous allez utiliser le plus fréquemment.

Le bouton « Site » vous renvoie vers le site vitrine du mod.

Le bouton « Forum » vous renvoie vers le forum du mod.

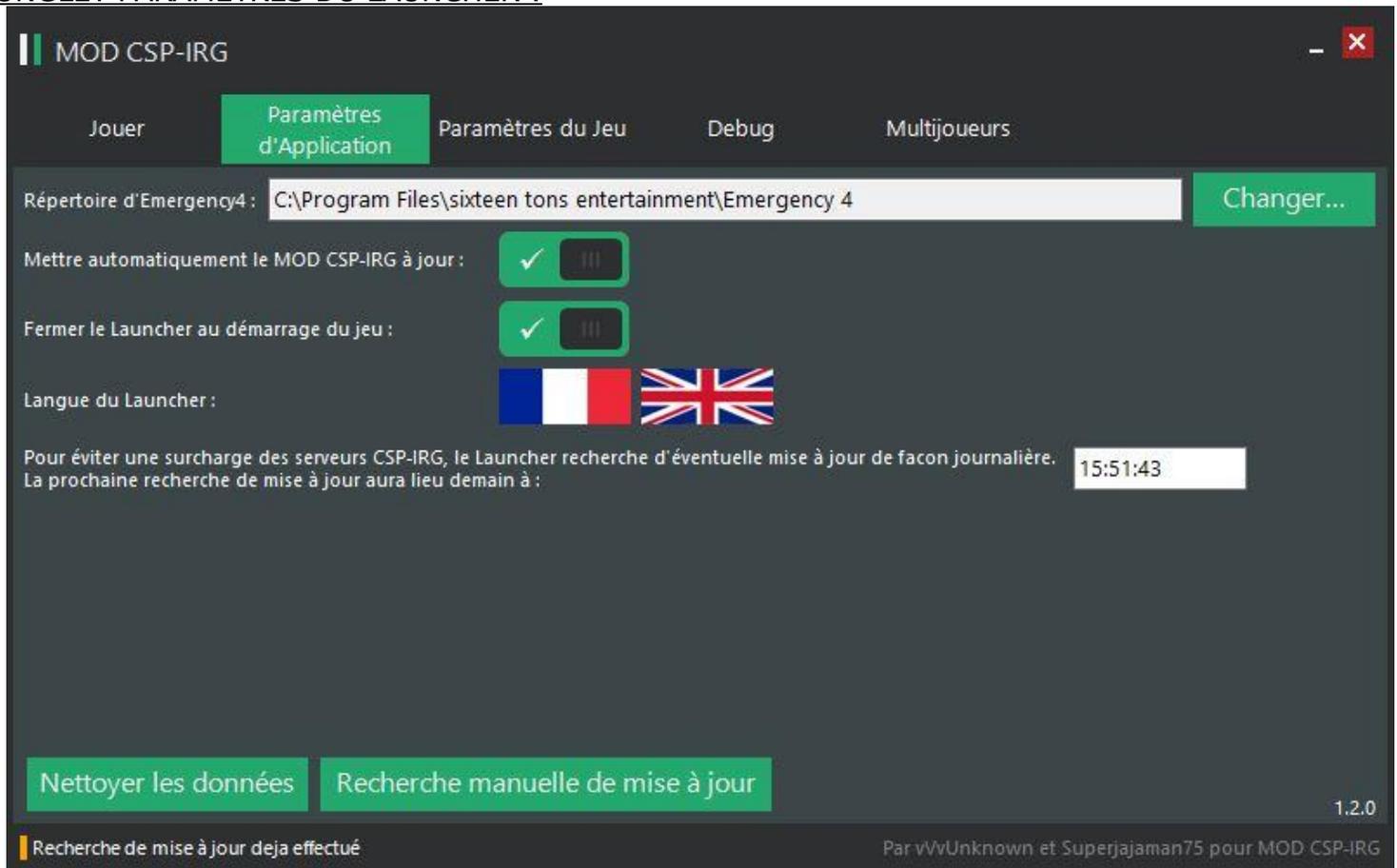
Le bouton « Support Technique » vous renvoie vers le site du support technique du mod, c'est l'endroit où vous pourrez nous remonter les bugs et problèmes potentiellement rencontrés avec le mod.

L'onglet « Tutoriel Vidéo » vous renvoie sur une playlist YouTube sur la chaîne de InRealGame qui contient des vidéos vous expliquant comment réaliser les diverses installations (patch 1.3, etc.) et vous apprend les bases pour jouer au mod (utilisation des différents COS, alimentation des engins de lutte contre les incendies, etc...).

Le bouton « Manuel » vous renvoie vers le ce manuel.

Le bouton « Jouer » vous permet de lancer le mod tout simplement, un écran noir apparaît après les cinématiques du jeu, il s'agit du chargement du jeu : ne faites rien pendant ce temps et laissez le mod charger afin d'éviter tout problème.

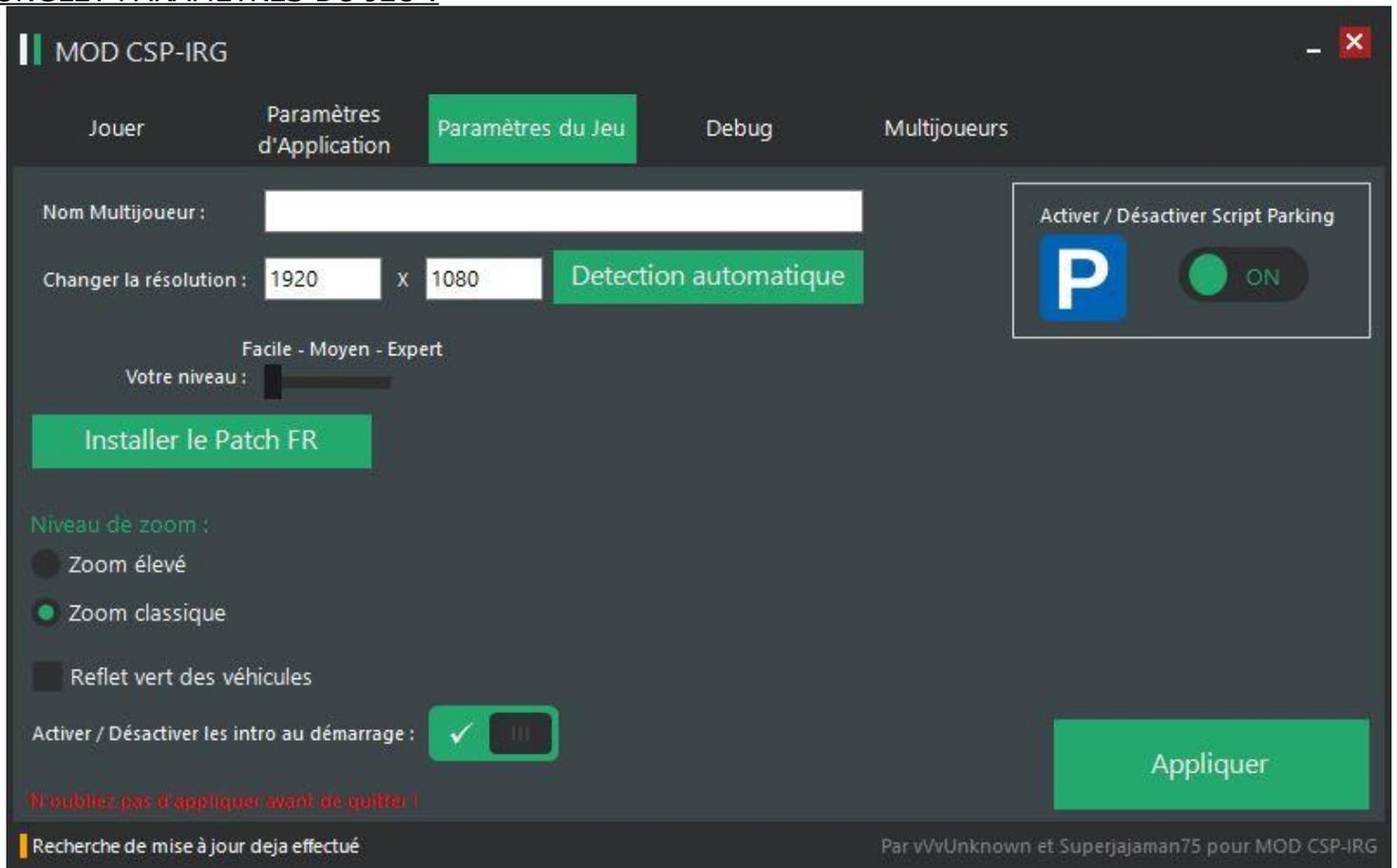
ONGLET PARAMÈTRES DU LAUNCHER :



Cet onglet vous permet de modifier certains réglages du Launcher :

- Répertoire d'Emergency4 : vous permet d'indiquer le dossier où votre jeu est installé.
- Mettre automatiquement le MOD CSP-IRG à jour : permet d'activer et de désactiver les mises à jour automatiques du mod.
- Ferme le Launcher au démarrage du jeu : permet de garder ouvert ou de fermer le Launcher une fois le mod lancé via celui-ci.
- Langue du Launcher : permet de changer la langue du Launcher pour le mettre soit en français soit en anglais.
- Le Launcher effectue une seule recherche de mise à jour du mod quotidienne automatiquement afin d'éviter de surcharger nos serveurs.
- La case en dessous du paramètre de langue vous permet de modifier l'heure de cette recherche de mise à jour quotidienne.
- Nettoyer les données : permet de supprimer le dossier %AppData% du Launcher c'est à dire de supprimer les fichiers temporaires du Launcher. En cas de problème avec ce dernier il vous permettra de reconstruire les versions et retélécharger les images.
- Recherche manuelle de mise à jour : permet de rechercher une mise à jour manuelle du mod (en plus de la recherche automatique quotidienne)

ONGLET PARAMÈTRES DU JEU :



Cet onglet vous permet de modifier certains réglages du jeu en lui-même :

- Nom Multijoueur : permet de changer votre nom en multijoueur.
- Changer la résolution : permet de changer la résolution du jeu sur votre écran afin de l'adapter à celui-ci, le bouton « Détection automatique » permet d'effectuer ce réglage automatiquement.
- Votre niveau : permet de changer le niveau de difficulté du jeu.
- Installer le Patch FR : installe le patch 1.3fr, indispensable pour faire fonctionner les mods. Ce patch n'est pas nécessaire pour les joueurs Steam.
- Niveau de zoom : permet de choisir entre deux mods de zoom, le mode classique est celui de jeu de base et le mod élevé vous permet de zoomer et dézoomer sur de plus grandes distances que le zoom classique.
- Reflet vert des véhicules : permet d'activer/désactiver le reflet vert des véhicules et personnages à travers les bâtiments
- Activer/Désactiver Script Parking : permet d'activer/désactiver le script parking s'il vous pose problème (crash ou autre).

N'OUBLIEZ PAS D'APPUYER SUR LE BOUTON « APPLIQUER » AVANT DE QUITTER LE LAUCHER AFIN DE SAUVEGARDER ET D'APPLIQUER LES CHANGEMENTS !

ONGLET MULTIJOUEUR :

MOD CSP-IRG

Jouer Paramètres d'Application Paramètres du Jeu Debug **Multijoueurs**

Partie disponible actuellement :

EmergencyX
Flo (Flo)
Julian (Julian)
IRLS-OSCHDALB (Basti)

Mod utilisé :

Nom du serveur : EmergencyX

Adresse du serveur : 194.200.190.154 Port du serveur : 58282

Serveur protégé par Mot de Passe : Origine du serveur : de

Joueurs : ?(10)noBlubb?(-1)

Recherche de mise à jour déjà effectué Par vWvUnknown et Superjajaman75 pour MOD CSP-IRG

Cet onglet permet de consulter les différentes parties multijoueur en cours ainsi que leurs différentes informations comme : le mod utilisé, le nom du serveur, son adresse et son port, son pays d'origine, les joueurs connectés sur ce serveur (maximum : 4 joueurs) et s'il est protégé par un mot de passe ou non. Pour organiser ou rejoindre une partie il faudra passer par le menu multijoueur du jeu comme pour les autres mods, pour plus d'informations rendez-vous dans la section « multijoueur » de ce manuel.

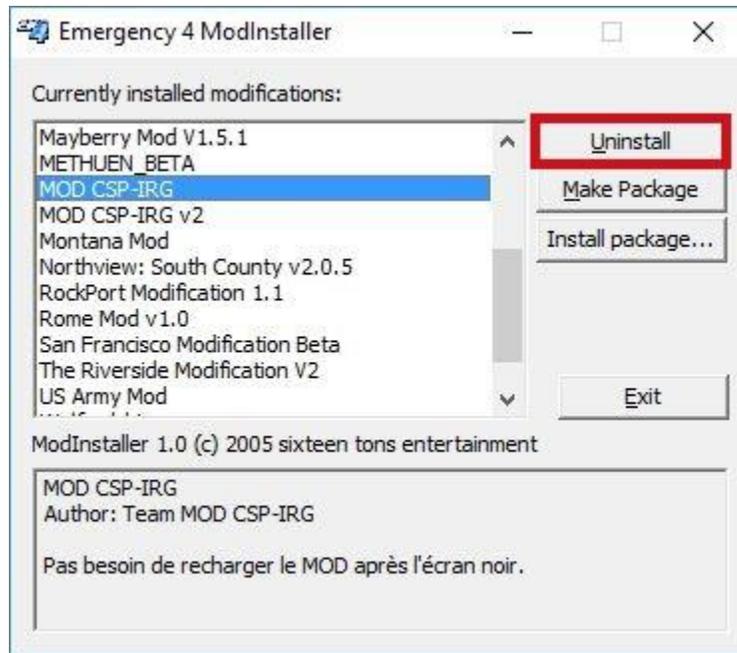
Désinstallation

Pour désinstaller le Launcher, vous pouvez le supprimer depuis Programmes et Fonctionnalités dans le Panneau de Configuration de votre ordinateur.

Les fichiers situés dans le répertoire %AppData% ne sont pas supprimés.

Précision : la désinstallation du Launcher n'entraîne pas la désinstallation du mod !

Pour désinstaller le mod il vous suffit de vous rendre dans le dossier où votre jeu est installé, aller dans le dossier « Mods » et supprimer le dossier du mod « MOD CSP-IRG » ou d'aller dans l'installateur de mod d'Emergency 4 (Emergency 4 ModInstaller), à chercher dans vos programmes. Une fois le logiciel ouvert, cherchez le mod puis cliquez sur « Uninstall »



NOTE TECHNIQUE :

- Quand le jeu charge le mod, l'écran reste figé : il suffit de patienter le temps que le mod soit chargé. Le temps de chargement varie selon la puissance de votre ordinateur (pour un processeur de type i5 ou équivalent (AMD FX-6xxx) et une carte graphique de type GTX 960 ou équivalent, comptez entre 2 à 5 minutes de chargement.
- Pour jouer en ligne il faut absolument que tous les joueurs aient les mêmes fichiers sinon le multijoueur ne fonctionnera pas !

Forum & rapports de bugs

Pour plus d'informations à propos du mod ou des informations à propos de possibles bugs, consultez le forum officiel du mod à l'adresse: <http://www.forum.csp-irg.fr>

Pour le support, rendez-vous à cette adresse : <http://helpdesk.csp-irg.fr/>

Informations sur le mode multijoueur

Informations générales

Le mod CSP-IRG est compatible avec le mode multijoueur. Cela signifie que vous pouvez jouer jusqu'à 3 amis en online (serveur) ou sur un réseau local (LAN). Une connexion haut débit est recommandée.

ATTENTION : Il faut impérativement que tous les joueurs de la partie possèdent exactement la même version. Si un seul élément dans le mod a été modifié chez un des joueurs cela rendra impossible (pour le joueur ayant effectué la(les) modification(s)) l'hébergement des parties multi-joueurs. La langue de jeu n'affecte pas la possibilité d'un multijoueur.

Ouverture des ports

Pour héberger et/ou rejoindre une partie, il est indispensable d'ouvrir les ports de votre box internet :

- Port 58282 en TCP
- Port 12345 en UDP
- Port 54321 en TCP et UDP

Héberger un serveur :

Comment créer un serveur multijoueur avec le mod CSP-IRG :

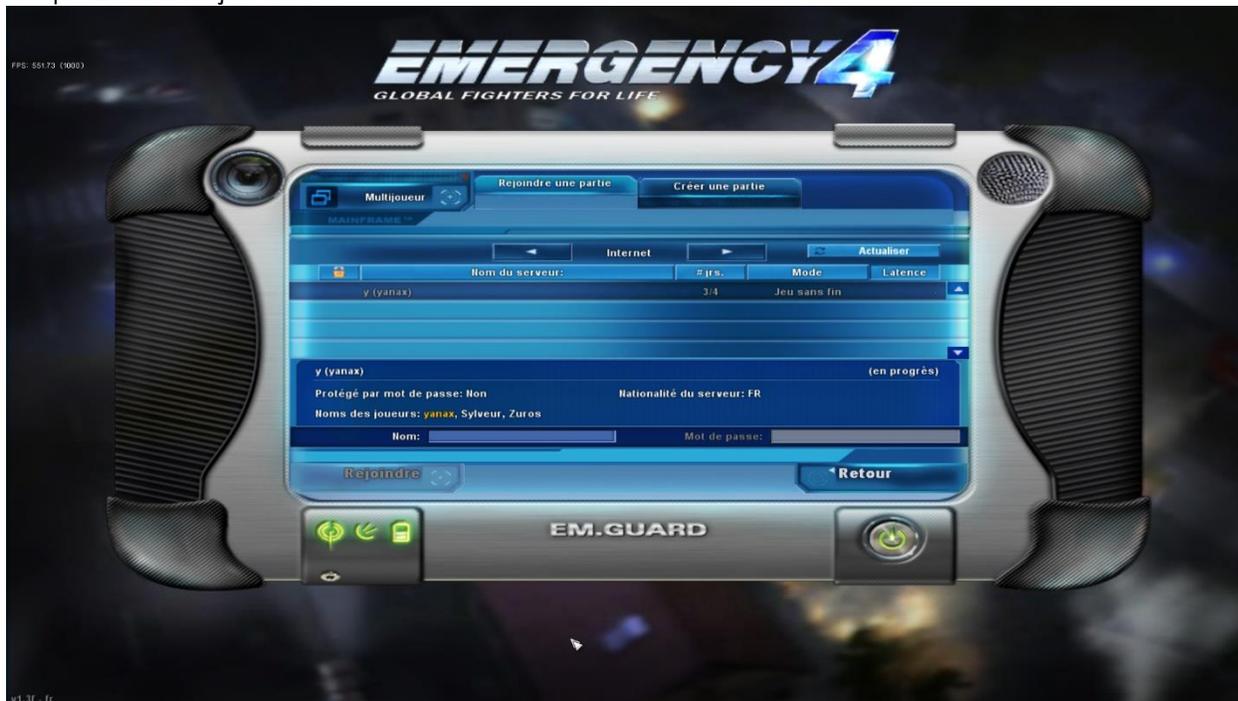
1. Lancer le mod CSP-IRG via le Launcher ou le jeu.
2. Dans le menu multijoueur du jeu, allez dans « Créer une partie » et paramétrez votre serveur en indiquant si il est public ou privé, le nom du serveur, le mot de passe (si vous souhaitez en mettre un), le mode de jeu (jeu sans fin ou défi), le nombre de joueur (maximum 4 joueurs)
3. Héberger un serveur et attendre des joueurs.



Rejoindre un serveur :

Comment rejoindre un serveur multijoueur avec le mod CSP-IRG :

1. Lancer le mod CSP-IRG via le Launcher ou le jeu
2. Dans le menu multijoueur du jeu, sélectionnez le serveur que vous souhaitez rejoindre puis cliquez sur « Rejoindre ».



NB : pensez à bien donner les autorisations à Emergency4 au niveau du pare-feu Windows sinon vous ne pourrez ni rejoindre ni héberger un serveur.

Système de main en multi :

Le multijoueur de base propose un système de main à se passer entre les joueurs. Le MOD CSP-IRG propose un système alternatif à ce système via les COS des différents services comme en solo pour contourner l'inconvénient majeur de ce système qui est d'attendre qu'un autre joueur vous passe la main : grosse incommodité quand vous avez besoin de demander de nombreux moyens le plus rapidement. Pour contourner ce problème il vous suffira juste de choisir quel joueur s'occupe de quel service au début de votre partie. Vous pourrez ensuite demander les véhicules via les COS des différents services ce qui permet de demander des véhicules en même temps que d'autres joueurs et sans attendre que ses derniers vous passent la main. Les COS sont dans le VPC (rubrique Sapeurs-Pompiers) qui est à demander par chaque joueur en début de partie en se faisant passer la main. Le fonctionnement des COS et l'initialisation des bases en multijoueur est expliqué dans les rubriques Casernes et bases et COS des différents services et commandement.

Modes de jeu :

Emergency 4 propose, que ce soit en solo ou multijoueur, deux modes de jeu. Le mode jeu sans fin où pourrez jouer autant de temps que vous voudrais en menant à bien le plus d'intervention afin de gagner le plus de points possibles. Le mode défi où les interventions s'enchaînent en étant de plus en plus complexes, vous devrez donc menez le plus d'interventions à bon terme sinon votre compteur de points en pâtira et quand vous n'avez plus de points le jeu prend fin.

Casernes et bases :

La map en Jeu Libre s'inspire de celle du multijoueur. Nous avons apporté quelques modifications. Elle comporte 2 casernes de pompiers totalement fonctionnelles. La première est un Centre de Secours Principal (CSP) regroupant la majorité des véhicules et la deuxième est un Centre de Première Intervention (CPI) contenant des véhicules de première nécessité.

Il y a aussi une base du SAMU située au niveau du CH et un dépôt des services techniques (Sanef, GrDF, etc...) situé juste en face de l'hôpital.

Quand le jeu sans fin se lance aucune action de votre part n'est requise : les véhicules apparaîtront mais le personnel n'apparaîtra pas et ne montera dans les véhicules uniquement lorsqu'un l'ordre de départ d'un véhicule sera donné via un des COS. Cela rend alors le gameplay plus réaliste.

Il est par contre nécessaire d'initialiser toutes les casernes et bases des autres services en multijoueur. Les initialisations se font via les COS des différents services accessibles via le VPC stationné en caserne ou via les touches 1 à 5 (pas celles du pavé numérique) de votre clavier sous les touches F1, F2, etc.

Les listes suivantes donnent la composition de chaque caserne et base :

CSP :

EMOD3 – EMOD4 – VLC – VSS – VRRAD – CMIC- VSAV1 – VSAV2 – VSAV3 – VLI (Duster) – VTU – VRID – VTP – VPL – CCGC – FC – CDHR – EPA – CCRM – FPT1 – VSR – FPT2 – FPT3

CPI :

CCFS – CCFM – FPTL – VSAV – VSAVHR – VLTT

SAMU :

VLM Valenciennes – VLM Douai – VLM Lens – UMH Valenciennes – UMH

TEC :

Master Sanef – Ducato Sanef – Grue

Il n'est pas possible de modifier en jeu l'emplacement de stationnement ni de changer la composition du véhicule. Seuls les véhicules possédant la commande "retour caserne" ont la possibilité de stationner en caserne. Quand le stationnement est effectué, le personnel sort et une autre équipe retournera au véhicule s'il doit ressortir C'est à dire que si vous rentrez avec deux personnes en moins, qui ont été blessées par exemple, le jeu n'en tiendra pas compte : le véhicule repartira avec le même nombre de personnel qu'avant qu'il y a eu des blessés.

Les postes de police

Il existe trois types de forces de l'ordre en France qui sont représentées dans le mod : La Police Nationale, la Police Municipale et la Gendarmerie Nationale.

Il y a un commissariat de la Police Nationale (PN) sur la map, la Gendarmerie Nationale n'a pas de poste attiré étant donné que si on veut se fier à la réalité la majorité de la carte est en zone Police : milieu urbain en majorité et peu d'espace rural.

Les unités de gendarmerie stationnent et déposent les interpellés au commissariat.

Police Nationale et Gendarmerie :

La porte du garage située sur la partie Est du bâtiment permet aux véhicules de la Police Nationale ainsi que ceux de la Gendarmerie de sortir. Devant la façade du commissariat, des places de parking sont disposées, cela permet aux véhicules une fois l'intervention terminée de pouvoir se garer en attente d'une prochaine intervention.

Si un véhicule arrive au commissariat avec un suspect, il sortira du véhicule et sera amené dans le commissariat par un membre de l'équipage du véhicule qui l'a déposé et pendant ce temps le véhicule ayant ramené le suspect va stationner sur un emplacement disponible et le reste de l'équipage rentre dans le commissariat une fois ce dernier stationné. Cela veut dire que vous n'avez plus besoin d'envoyer le véhicule hors de la map pour terminer la mission.

Si aucune place n'est disponible, le véhicule partira hors de la map.

Pour rappeler un véhicule stationné au commissariat il faut utiliser les commandes de renfort des COS PN et GN (ceux de la PM sont avec la GN), le personnel remontera dans son véhicule et se dirigera vers l'endroit où il a été demandé avec gyrophares et sirène.

Hôpital :

Comme le commissariat, l'hôpital (aussi appelé C.H. pour Centre Hospitalier) sert de zone de dépôt pour que la mission soit validée. Les ambulances, aussi bien Sapeurs-Pompiers (les VSAV), que du S.A.M.U (Service d'Aide Médicale d'Urgence) transportent la victime complètement soignée et la dépose au CH. Après cela, les véhicules retournent à leurs emplacements destinés.

Pour le SAMU, comme dit précédemment, leur base se situe en face de l'hôpital. Les VSAV retourneront dans leur propre caserne. S'il n'y a pas de place de stationnement, le véhicule partira hors de map.

Patrouilles

Seuls les véhicules des forces de l'ordre ont la possibilité de patrouiller la ville. Il existe trois « trajets » de patrouille prévus dans la ville tous pouvant être parcourus dans les deux sens. Aussitôt que le véhicule est envoyé en patrouille, celui-ci rejoindra le trajet de patrouille le plus proche pour patrouiller et n'arrêtera sa patrouille que lorsque le joueur lui ordonne une autre action.

Suite au fait que les véhicules en patrouille sont considérés par le jeu comme en intervention, les véhicules patrouillant ne respecteront pas les feux tricolores sauf si un véhicule civil y est arrêté devant lui. Il est aussi possible que le véhicule de patrouille soit bloquées ou bloquent la circulation.

Ce problème ne pouvant, malheureusement, pas être résolu, il faudra donc penser à surveiller vos véhicules en patrouille.

La commande de patrouille fonctionne en Jeu Libre et en Multijoueur.

COS des différents services et commandement

Les COS des différents services permettent d'envoyer directement des véhicules depuis la base où ils sont stationnés et d'effectuer des demandes de renforts si nécessaire. Ils se trouvent dans le VPC qui est stationné dans la cour du CSP (grosse caserne vers le sud-est de la map).

Dans un souci de praticité, ils sont affectés au raccourcis claviers suivants *:



1. Sapeurs – Pompiers
2. Police Nationale
3. Gendarmerie Nationale + Police Municipale
4. SAMU + PF
5. Services techniques

(* = Chiffres au-dessus de la ligne AZERTY ou QWERTY de votre clavier, pas du pavé numérique)

Ils permettent aussi de faire les initialisations des bases en multijoueur.

Les véhicules qui sont stationnés en caserne (pour les Sapeurs-Pompiers et le SAMU) sortiront directement de cette dernière s'ils sont appelés via le COS. Pour les véhicules non stationnés en caserne ou appelés via le menu véhicules en bas à gauche viendront d'en dehors de la map.

Le COS des pompiers peut demander des renforts (un véhicule) via ces différents menus :

- INC pour INCendie : FPT 1 – FPT 2 – FPT 3 – FPTL – EPA – CCRM – CCGC – CDHR – FC
- SAP pour Secours A Personne : VSAV 1 - VSAV 2 – VSAV 3 – VSAV 4 – VSAVHR – VLM – VLM – VSS – FSR – PMA
- FDF pour Feux De Fôret : CCFM - CCFS
- GOC pour Groupement Opérationnel et Commandement : EMOD3 – EMOD4 – VLTT- VLC
- DIV pour opérations DIVerses : VRID – VTP – VTU
- SPE pour interventions SPÉcialisées : VRCH – VRRAD - VPL

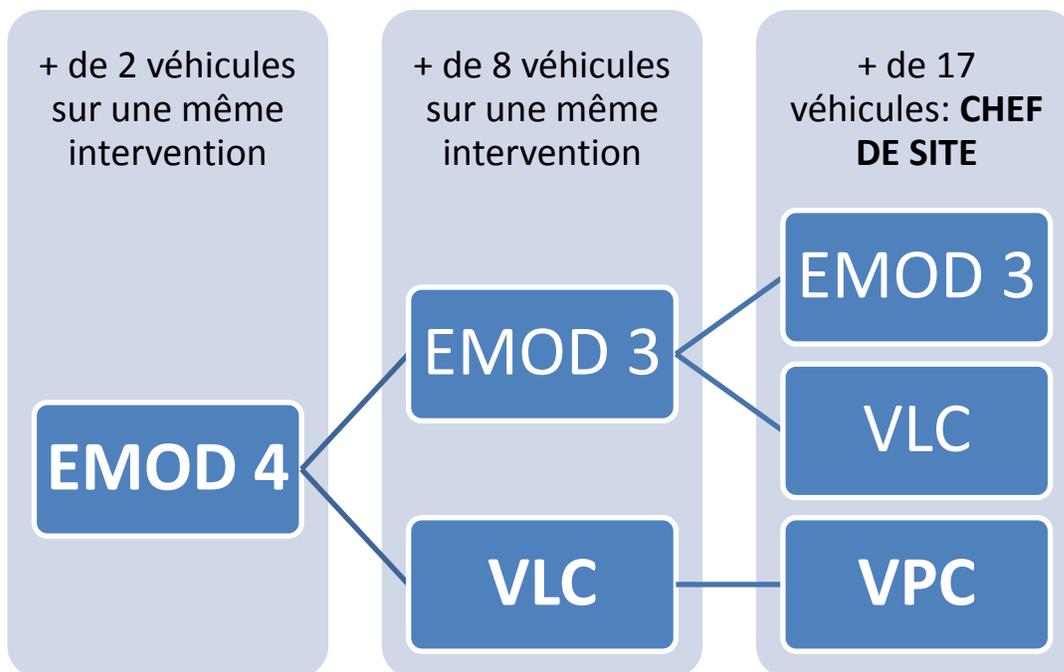
Les différents départs type sont :

- Feu léger : FPT
- Départ Normal : FPT 1 – FPT 2 – EPA – EMOD -VSAV
- Départ Feu Lourd : FPT 1 – FPT 2 – EPA – EMOD -VSAV – VLI – EMOD3
- Départ Secours Routier Moyen : FSR – EMOD4 - VSAV
- Départ Secours Routier Lourd : FSR – EMOD4 – VSAV 1 – VSAV 2 - VLI - VLC
- Départ Secours Routier Aquatique : FSR – EMOD4 – VSAV - VPL
- Départ Urgence Médical : VSAV - VLI
- Départ Secours Médical : VSAV
- Départ Feu Industriel : FPT 1 – FPT 2 – EPA – EMOD4 – VSAV - VLI – VLC – EMOD3 – FC – CCGC - CDHR
- Plan Feu Explosion: FPT 1 – FPT 2 – FPT 3 – EPA – EMOD4 – EMOD3 – VSAV - FC
- Départ Tentative de suicide Aquatique : VPL – VSAV – VLI – EMOD4
- Feu de VL : FPT – EMOD4

Il n'y a que pour les Sapeurs-Pompiers que tous les véhicules de la chaîne de commandement sont présents en jeu, voici comment elle se compose :

4 véhicules qui se chargent du commandement :

EMOD 3, EMOD 4, VLC et VPC (le véhicule en gras est celui procède le plus fort pouvoir de commandement).



Hélicoptères du SAMU et de la Gendarmerie :

Le SAMU et la Gendarmerie dispose chacun d'un hélicoptère dans leur panel de véhicules.

Le Dragon 62 (SAMU) sert à transporter une équipe médicale et à évacuer une victime vers le CH plus rapidement que par la voie terrestre.

L'AS 350, aussi appelé Ecureuil, (Gendarmerie) sert à poursuivre des suspects à pied ou en voiture depuis les airs en les éclairant avec son projecteur et à évacuer des bâtiments.

Ces deux hélicoptères sont demandables soit via les COS de leurs services respectifs, soit via le menu de demande de véhicule du jeu.

Système médical

Secouristes et médecins :

Les SP dans le mod CSP-IRG ont 2 qualifications différentes :

Secouristes = Gestes de secours basiques
Médecins SP (SSSM) et SAMU = Gestes médicaux avancés

Les brancardiers du SAMU et des pompiers stabilisent la victime si sa barre de vie est en dessous des 30% sinon ils ne peuvent rien faire d'autre, le secouriste SP stabilise la victime si sa barre de vie est en dessous des 50% sinon il la soigne si elle est au-dessus. Les médecins SP et SAMU soignent la victime dans tous les cas.

Voici un tableau résumant les différentes actions possibles par les différents membres des services de secours.

Personnage	Action
Médecin SAMU et Sapeurs-Pompiers	Soigne (fait remonter la barre de vie)
Secouriste Sapeurs-Pompiers	Entre 0 et 50% dans la barre de vie : stabilisation + de 50% dans la barre de vie : soigne
Brancardiers SAMU et Sapeurs-Pompiers	Entre 0 et 80% dans la barre de vie : stabilisation + de 80% dans la barre de vie : soigne
Tous les personnages à l'exception des brancardiers SAMU et Sapeurs-Pompiers	Réanime la personne si la barre de vie est orange (voir Trousse de secours ci-dessous)

Les secouristes SP se trouvent dans les VSAV(HR), le PMA et le VSS.

Les médecins SP se trouvent dans les VLI, le PMA et le VSS.

Les médecins SAMU se trouvent dans les VLM et UMH, brancardiers SAMU uniquement dans UMH.

Tous les membres du corps médical (secouristes et médecins) peuvent recouvrir le corps d'une victime décédé d'un drap blanc.

Trousse de secours :

Les secouristes et médecins sont équipés par défaut d'une trousse de secours. Cette trousse de secours permet de soigner plus vite les victimes et est nécessaire pour défibriller une victime (réanimation). Elle peut être posée (définitivement) au sol comme les autres équipements et elle peut être récupérée dans tous les véhicules à usage médical (VSAV, VLI, VLM, UMH, PMA). Les brancardiers ne disposant pas de trousse de secours ne peuvent donc pas réanimer une victime.

Comme dit précédemment chaque acteur de la chaîne de secours médical a un rôle et un usage bien précis à l'inverse des versions précédentes où un simple secouriste pouvait effectuer toutes les missions de secours médical.

Il est donc important de respecter ce point pour mener les interventions à bon terme.

VSAV et UMH :

Les VSAV dépendent du SDIS (Sapeurs-Pompiers) et les UMH dépendent du SAMU.

Les VSAV sont utilisés pour le transport de blessés légers en général et les UMH pour les blessés graves. Si par exemple il n'y a pas d'UMH de disponible, un blessé peut être évacué vers le CH dans un VSAV sous escorte médicale (VLI ou VLM SMUR) et/ou policière (Motos ou véhicule(s) de patrouille).

Bien sûr c'est uniquement pour être au plus proche de la réalité : en jeu, libre à vous d'évacuer les victimes avec le véhicule que vous voulez, sous escorte ou non.

Système pompiers :

Voici quelques précisions à propos du fonctionnement et de l'alimentation des engins de lutte contre l'incendie

Déploiement rapide :

Le mod propose un système de déploiement rapide pour les engins de lutte contre l'incendie. Lorsque vous actionnez la commande, cinq pompiers sortent du véhicule et effectue les actions suivantes : trois s'équipent d'une lance et se connecte au camion, un s'équipe d'un tuyau pour raccorder l'engin au poteau incendie (ou au CCGC) le plus proche puis s'équipe d'une lance et se connecte à l'engin, le dernier s'occupe de mettre et de maintenir la pompe de l'engin en route.

NB : Ce dernier point est indispensable car sans mise et maintien en route de la pompe, les lances raccordées au camion ne reçoivent pas d'eau et vous ne pouvez donc pas procéder à l'extinction des feux avec ces dernières.

Si aucun PI n'est disponible à proximité, le quatrième pompier déploiera directement une lance comme les trois premiers : attention donc à la réserve d'eau de la citerne du camion, car quand elle arrive à zéro, il n'y a plus d'eau ! (Un message en bas à gauche de votre écran vous avertit.

Raccords lances simples et complexes :

Il est possible de faire divers raccords avec les lances.

Un raccord simple est un raccord direct entre le véhicule et le point d'alimentation en eau : PI ou CCGC.

Un raccord complexe est un raccord avec un intermédiaire entre le véhicule et le point d'alimentation en eau, par exemple : lors d'un feu de forêt, raccord d'un CCFM à un CCGC lui-même raccordé à un PI. Pour plus d'informations, veuillez consulter les vidéos « SCHÉMA SIMPLE » et « SCHÉMA COMPLEXE » dans la [playlist YouTube](#) des tutoriels du mod.

NB : un autre moyen d'alimenter un engin éloigné d'un point d'alimentation en eau existe, rendez-vous à la fiche descriptive du **CDHR (Sapeurs-Pompiers)** dans le **descriptif des véhicules** pour plus d'informations.

Activer pompe manuellement :

Pour certains véhicules, il peut être nécessaire d'aller activer la pompe manuellement. Pour cela sélectionnez le pompier équipé du Gilet Haute Visibilité (il y en a un dans chaque véhicule de lutte contre l'incendie), sélectionnez ensuite le bouton où il y a un manomètre, les véhicules disposant d'une pompe apparaissent en surbrillance il ne vous reste plus qu'à sélectionner le véhicule souhaité pour activer la pompe.

Problèmes connus :

Superposition des véhicules : il se peut lorsque vous demandez plusieurs véhicules (non stationnés en caserne venant donc du dehors de la map) à la suite via le menu COS (exemple : cinq dépanneuses suite à un AVP) que ces derniers apparaissent les uns dans les autres et se bloquent. Si cela arrive, il vous suffit juste de supprimer les véhicules bloqués à l'aide de la commande disponible dans les commandes du véhicules (icône en forme de croix rouge) et de les redemander en espaçant les demandes afin de ne pas recréer un nouveau blocage.

Instabilité du script parking : Malgré de nombreux efforts pour rendre ce script le plus stable possible il se peut qu'une utilisation répétée de ce script entraîne un retour Windows avec fermeture du jeu. Nous vous recommandons donc de faire attention avec ce script et de l'utiliser à bon escient.

Quelques problèmes de déploiement rapide : pas de pompiers à la pompe ou non raccordement à un PI alors qu'il y en a de disponible à proximité, etc.

Descriptif des véhicules

Il y a de nombreux véhicules dans le mod ce descriptif a pour but de vous aider à comprendre à quoi sert chaque véhicule. L'utilité du véhicule est détaillée et une image du véhicule est présente pour que vous puissiez facilement le retrouver.

SAMU et autres moyens médicaux :

La plupart de ces véhicules sont disponibles sur la map et/ou sont demandables via le COS SAMU (4)

VLM :

Les VLM (Véhicule Léger Médicalisé) servent au transport de médecins du SAMU afin de médicaliser une victime (pour permettre son transport dans les cas graves) sur les lieux d'intervention lors que l'envoi d'une UMH n'est pas nécessaire ou lorsque qu'aucune UMH n'est disponible. Elles sont au nombre de 3 et stationnées au CH Dechy.

Les VLM du SAMU sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : VLM Valenciennes ; VLM Lens ; VLM Douai

UMH :

Les UMH (Unité Mobile Hospitalière) servent au transport de médecins et de brancardiers du SAMU afin de médicaliser une victime blessée **gravement** sur les lieux d'intervention et la transporter vers le CH lorsque l'envoi d'une UMH est nécessaire ou lorsque qu'aucune VLM ou VSAV (pour le transport de victimes vers le CH) n'est disponible. Elles sont au nombre de 2 et stationnées au CH Dechy.

Les UMH du SAMU sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : UMH Valenciennes ; UMH Douai

Dragon :

Le Dragon est un hélicoptère de la Sécurité Civile qui peut être envoyé sur intervention à la demande du SAMU, il sert au transport de médecins et de brancardiers du SAMU afin de médicaliser une victime sur les lieux d'intervention et la transporter vers le CH lorsque le transport par voie terrestre est impossible (**gravité** des blessures), lorsque l'intervention se déroule dans des milieux isolés (aucun accès par la route possible) ou lorsque l'envoi d'un moyen médicalisé est très urgent (victime sur le point de tomber en ACR). Il n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SAMU ou le menu SAMU du jeu.

Le Dragon est le véhicule suivant :



Pompes funèbres :

Les pompes funèbres sont utilisées pour évacuer le corps de victime déclarée DCD par les moyens médicaux déjà sur place. Ils peuvent aussi déclarer eux-mêmes de personnes DCD avant de les embarquer dans le véhicule des pompes funèbres. Un véhicule contient trois agents des pompes funèbres qui peuvent emmener chacun un seul corps, soit 3 corps par véhicule. Ils ne sont pas présents sur la map et leur demande s'effectue via le COS SAMU (PF 1 et 2) ou le menu SAMU du jeu.

Les véhicules des pompes funèbres sont les suivants :



Les Sapeurs-Pompiers :

Partie médicale (SAP) :

VLI :

Les VLI (Véhicule Léger Infirmier) servent au transport d'infirmiers du SSSM (SP) afin de médicaliser une victime (pour permettre son transport dans les cas graves) sur les lieux d'intervention lors que l'envoi d'une UMH n'est pas nécessaire ou lorsque qu'aucune UMH n'est disponible et qu'un VSAV est déjà engagé sur l'intervention. Elles sont au nombre de 2 et stationnées au CSP Douai.

Les VLI du SSSM sont les véhicules suivants :



VSAV et VSAVHR :

Les VSAV (Véhicule de Secours et d'Assistance aux Victimes) servent au transport de Sapeurs-Pompiers secouristes (y compris d'un brancardier) afin de soigner une victime blessée **légèrement** sur les lieux d'intervention et la transporter vers le CH. Elles sont au nombre de 4 et stationnées au CSP Douai (VSAV 1, 2 et 3) et CPI Sin-Le-Noble (VSAV 4).

Les VSAV sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : VSAV 1 Douai ; VSAV 2 Douai ; VSAV 3 Douai ; VSAV Sin-Le-Noble (4)

Le VSAV HR (Véhicule de Secours et d'Assistance aux Victimes Hors Route) a les mêmes fonctions qu'un VSAV mais lui est plus adapté pour les interventions en milieu difficiles (véhicule 4x4). Il y en a 1 et il est stationné au CPI Sin-le-Noble.

Le VSAVHR est le véhicule suivant :



Le PMA :

Le PMA (Poste Médical Avancé) est un véhicule utilisé lors d'interventions avec un grand nombre de victimes à évacuer. Il embarque des Sapeurs-Pompiers secouristes, infirmiers et des brancardiers. Il sert à évacuer un grand nombre de victimes en même temps (max. 12) et permet de demander des infirmiers ou secouristes supplémentaires sur les lieux d'interventions ainsi qu'un VTP. Le PMA n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP (onglet SAP) ou le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Le PMA est le véhicule suivant :



Le VSS :

Le VSS (Véhicule de Soutien Sanitaire) est un véhicule utilisé lors d'interventions avec un grand nombre de victimes à soigner. Il embarque des Sapeurs-Pompiers infirmiers. Il sert à transporter des moyens médicaux du 3SM sur les lieux d'interventions avec de nombreuses victimes pour les soigner. Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai

Le VSS est le véhicule suivant :



Partie incendie (INC) :

FPT, FPTL et CCRM :

Les FPT (Fourgon Pompe Tonne) sont des engins de lutte contre l'incendie. Ils sont utilisés pour répondre à tous types de feux urbains. Ils sont au nombre de 3 et sont stationnés au CSP Douai (FPT 1 et 2), le FPT 3 n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP ou le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Les FPT sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : FPT 1 Douai ; FPT 2 Douai ; FPT 3

Le FPTL (Fourgon Pompe Tonne Léger) a les mêmes fonctions qu'un FPT normal, sa réserve en eau est plus petite et son gabarit est plus adapté pour les espaces réduits (ruelles, etc.) et il est envoyé sur certain feu ne nécessitant pas de gros moyens comme des feux de poubelles ou de véhicules. Il y en a 1 et il est stationné au CPI Sin-Le-Noble.

Le FPTL est le véhicule suivant :



Le CCRM (Camion-Citerne Rural Moyen) a les mêmes fonctions qu'un FPT ou un FPTL, le CCRM est engagé en priorité dans des milieux ruraux que ce soit en campagne ou forêt ou lors d'évènement climatique comme des inondations. Il peut très bien être utilisé comme un FPT normal, il est identique à lui à la seule exception que son châssis est 4x4. Il y en a un et il est stationné au CSP Douai.

Le CCRM est le véhicule suivant :



L'EPA :

L'EPA (Echelle Pivotante Automatique) est utilisé pour diverses missions :

- La lutte contre l'incendie depuis les airs (env. 32 mètres de hauteur, une fois déployée)
- L'évacuation et le sauvetage de victimes en hauteur (ex : évacuation par balcon, récupération d'une personne bloquée en haut d'un pylône (plus souvent une mission du GRIMP), etc.)

Il y en a 1 et elle est stationnée au CSP Douai.

L'EPA est le véhicule suivant :



Le CCGC :

Le CCGC (Camion-Citerne Grande Capacité) est un véhicule qui permet d'acheminer une grande quantité d'eau (10 000 L) pour alimenter les engins qui en ont besoin lorsqu'aucun PI n'est présent à proximité des engins engagés sur l'intervention (ex : en forêt ou en milieu isolé). Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai.

Le CCGC est le véhicule suivant :



Le FC :

Le FC (Fourgon Compresseur) est un véhicule utilisé lors de grosses interventions nécessitant beaucoup l'utilisation d'ARI, ce véhicule permet de les recharger (dans la réalité) et d'équiper les SP qui n'en sont pas équipés de base (dans le mod, pour donner de l'utilité au véhicule). Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai.

Le FC est le véhicule suivant :



Le CDHR :

Le CDHR (Camion Dévidoir Hors Route) est un véhicule utilisé pour alimenter les véhicules (FPT, etc.) en eau lorsque le PI le plus proche est trop loin. Les SP qui sont affectés à ce véhicule peuvent déposer des tuyaux plus long (avec des rallonges), des divisions et des canons à eau. Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai.

Le CDHR est le véhicule suivant :



Les CCF (M et S) :

Le CCFM (Camion-Citerne Feux de forêt Moyen) et le CCFS (Camion-Citerne Feux de forêt Super) sont des camions de lutte contre l'incendie (comme les FPT, etc.) mais eux sont spécialisés dans la lutte contre les feux de forêt. La seule différence entre ces deux véhicules est leur capacité en eau : 3 000 L pour le CCFM et 10 000 L pour le CCFS. Il y a 1 CCFM sur la map et il est stationné au CPI Sin-Le-Noble. Le CCFS n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP (onglet FDF) ou le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Les CCF sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : CCFM ; CCFS

Partie Commandement (GOC) :

Voici les différents véhicules de la chaîne de commandement des Sapeurs-Pompiers qui vous est expliquée plus haut.

Les EMOD 3 et 4 :

L'EMOD (État-Major Officier Départemental) 3 et 4 sont des véhicules qui permettent d'acheminer un chef de groupe (COS) sur les lieux d'interventions pour prendre le commandement des opérations et superviser les véhicules déjà engagés. Il y a 1 EMOD3 et 1 EMOD4 et elles sont stationnées au CSP Douai.

Les EMOD sont les véhicules suivants :



De gauche à droite : EMOD3 ; EMOD4

La VLTT :

La VLTT (Véhicule Liaison Tout-Terrain) a les mêmes fonctions que les EMOD 3 et 4 mais elle est adaptée aux milieux difficiles (hors route, etc.) grâce à son châssis 4x4. Il y en 1 et elle est stationnée au CPI Sin-Le-Noble.

La VLTT est le véhicule suivant :



La VLC :

La VLC (Véhicule Léger de Commandement) a les mêmes fonctions que les EMOD 3 et 4, la VLTT mais son niveau de commandement est au-dessus de celles-ci. Il y en 1 et elle est stationnée au CSP Douai.

La VLC est le véhicule suivant :



Le VPC :

Le VPC (Véhicule Poste de Commandement) a les mêmes fonctions que les EMOD 3 et 4, la VLTT, la VLC mais son niveau de commandement est au-dessus de ceux-ci. Il contient les COS des différents services à bord et peut être envoyé sur les lieux d'interventions comme tous les autres véhicules de commandement. Il y en 1 et il est stationné au CSP Douai.

Le VPC est le véhicule suivant :



Partie interventions spéciales (SPE) :

Le VSR (onglet SAP exceptionnellement):

Le VSR (Véhicule de Secours Routier) est utilisé pour les interventions sur route lorsqu'elles nécessitent un balisage qui peut être réalisé grâce aux cônes et aux panneaux qu'il transporte ou lors d'AVP pour désincarcérer des personnes bloquées dans leurs véhicules grâce aux outils hydrauliques qu'il embarque. Son PMV lui permet d'indiquer aux automobilistes la nature de l'intervention ou la direction à emprunter lorsque la voie où il se trouve est neutralisée. Son panneau accident doté de 3 flashes clignotants ainsi que le gyrophare orange sur son mât télescopique lui permettent de rendre l'accident visible pour les automobilistes, de loin et dans toutes conditions météo. Son mât télescopique permet aussi avec ces projecteurs d'éclairer les lieux de l'accidents pour faciliter le travail des secours. Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai.

Le VSR est le véhicule suivant :



La CMIC :

La Cellule Mobile d'Intervention Chimique est un véhicule qui intervient sur des interventions à caractères chimique ou biologique. Sa principale utilité dans le mod est de décontaminer les personnes infectées et d'aller chercher les blessés contaminés grâce aux sapeurs-pompiers équipés d'une combinaison de protection qui sont à son bord. Il y en a 1 et elle est stationnée au CSP Douai.

La CMIC est le véhicule suivant :



Le VRRAD :

Le Véhicule Risques RADiologique est un véhicule qui intervient sur des interventions à caractères radiologiques. Sa principale utilité dans le mod est de décontaminer les personnes infectées et d'aller chercher les blessés contaminés grâce aux sapeurs-pompiers équipés d'une combinaison de protection qui sont à son bord, tout comme la CMIC. Il n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP (onglet SPE) ou le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Le VRRAD est le véhicule suivant :



Le VPL :

Le VPL (Véhicule PLongueur) ou VIP (Véhicule Intervention Plongée) est un véhicule qui intervient sur des interventions à caractère aquatique (tentative de suicide par noyade, accident avec véhicule immergé, etc.) grâce aux plongeurs à son bord qui permettent de récupérer une personne dans l'eau ou d'attacher un flotteur au véhicule sous l'eau pour qu'il puisse être récupéré par une grue. Il y en a 1 et il est stationné au CSP Douai.

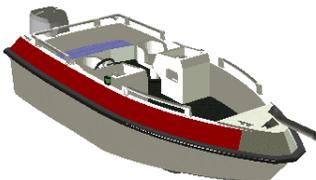
Le VPL est le véhicule suivant :



Le Bateau (ELS) :

Le bateau ou l'ELS (Embarcation Légère de Sauvetage) est utilisé pour les interventions se déroulant dans le port comme récupérer les personnes tombées dans l'eau ou éteindre les incendies à proximité de l'eau comme de conteneurs par exemple. Il n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue uniquement via le menu Sapeurs-Pompiers du jeu (fin du menu).

Le bateau (ELS) est le véhicule suivant :



Partie interventions diverses (DIV) :

Le VRID :

Le VRID (Véhicule de Reconnaissance et d'Interventions Diverses) est un véhicule qui sert aux reconnaissances (battues, etc.) et aux interventions diverses (tronçonnages, inondations, etc.). Il y en a 1 et il est stationné au CPI Sin-Le-Noble.

Le VRID est le véhicule suivant :



Le VTU :

Le VTU (Véhicule Tout Usage) est un véhicule qui sert aux interventions diverses (tronçonnages, inondations, etc.) tout comme le VRID. Il n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP (onglet DIV) et sa demande s'effectue via le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Le VTU est le véhicule suivant :



Le VTP :

Le VTP (Véhicule de Transport de Personnel) est un véhicule qui sert à transporter du personnel en renfort lors de grosses interventions ou pour d'autres tâches. Il peut transporter jusqu'à 6 personnes. Il n'est pas présent sur la map et sa demande s'effectue via le COS SP (onglet DIV), le PMA ou le menu Sapeurs-Pompiers du jeu.

Le VTP est le véhicule suivant :



La Police et la Gendarmerie Nationale :

Tous ces véhicules ne sont pas présents sur la map sont demandables via les COS de leur service respectif : COS PN (2) et GN (3)

Police Nationale :

Les véhicules de patrouilles :

Les véhicules de patrouille de la PN sont utilisés pour les patrouilles et pour répondre aux appels Police-Secours (17) en zone Police (ville). Ces différents véhicules peuvent intervenir lors d'AVP tout comme ceux spécialisés pour le balisage.

Tous les véhicules ont trois policiers à leur bord, à l'exception des motards qui sont seuls sur leurs motos mais qui patrouillent par groupe de 2 ou 3 motos.

Les différents véhicules de patrouilles de la Police Nationale sont :

Dans l'ordre et de gauche à droite : Renault Scénic ; Citroën Berlingo ; Peugeot 308 ; BMW 1200 RT (moto) ; Renault Mégane ; Renault Trafic ; Ford Transit ; Renault Master





Les véhicules de balisage :

Ces véhicules sont utilisés par les compagnies de CRS (voir plus bas) pour les patrouilles comme les véhicules de patrouille normaux mais ces derniers sont plus amenés à répondre à des interventions sur route pour du balisage (comme sur des AVP, etc.) grâce aux cônes qu'ils transportent et à la flèche lumineuse qu'ils ont sur leur toit. Cette flèche permet d'indiquer la direction à emprunter lorsque la voie où il se trouve est neutralisée.

Les véhicules de balisage sont les suivants :

De gauche à droite : Renault Master ; Renault Trafic



La BAC :

La BAC (Brigade Anti-Criminalité) est une unité de police en civil qui patrouille à bord de véhicules banalisés et qui s'occupent de la petite et moyenne délinquance : vols, émeutes, extorsion, violences urbaines et diverses, trafic de drogue, prostitution.

Le véhicule de patrouille de la BAC est le suivant :



Les véhicules de CRS :

Leur domaine d'intervention est le maintien ou le rétablissement de l'ordre public et la sécurité générale mais elles participent également à la sécurité routière (ils utilisent pour ça les véhicules de balisage présentés plus haut), au secours en montagne ou sur les plages ainsi qu'à la plupart des missions de la Police nationale.

Leurs véhicules sont spécialement équipés pour le maintien de l'ordre avec des herses qu'ils dressent pour se protéger ainsi que leurs véhicules lors de manifestations.

Les véhicules des CRS sont les suivants :



De gauche à droite : Renault Master ; Ford Transit

Les CRS utilisent d'autres véhicules pour le maintien de l'ordre :

- Un canon à eau pour repousser les manifestants



- Un bus qui fait office de commissariat mobile pour transporter un grand nombre d'interpellés



Le RAID et la BRI :

Le RAID (Recherche Assistance Intervention Dissuasion) et la BRI (Brigade de Recherche et d'Intervention) sont des unités d'élite de la Police Nationale, spécialisées dans la lutte contre le crime organisé, les vols à main armée, le grand banditisme, les prises d'otages et la lutte anti-terroriste. Elles peuvent aussi servir dans la recherche-investigation (surveillance et/ou filature d'individus, collecte d'information, etc.) ainsi que pour la protection des personnes ou biens exposés à un certain risque. Leurs missions sont similaires à celles du GIGN.

Les véhicules du RAID et de la BRI sont les suivant :



Gendarmerie Nationale :

Les véhicules de patrouilles :

Les véhicules de patrouille de la GN sont utilisés pour les patrouilles et pour répondre aux appels 17 en zone Gendarmerie (campagne).

Tous les véhicules ont trois gendarmes à leur bord, à l'exception des motards qui sont seuls sur leurs motos mais qui patrouillent par groupe de 2 ou 3 motos.

Les différents véhicules de patrouilles de la Gendarmerie Nationale sont :

Dans l'ordre et de gauche à droite : Renault Kangoo ; Citroën C4 ; Renault Mégane ; Citroën C4 (Banalisée) ; Peugeot Partner ; Renault Trafic ; BMW 1200 RT (moto)



La Gendarmerie Mobile :

La Gendarmerie Mobile a une mission et des moyens similaires à ceux des CRS de la Police Nationale, c'est-à-dire le maintien de l'ordre public et de la sûreté publique au côté des brigades de Gendarmerie normales.

Le véhicule de la Gendarmerie Mobile est le suivant :



L'ERI :

L'ERI (Équipe d'Intervention Rapide) est une brigade spécialisée dans le contrôle et l'interception de véhicules à grande vitesse. Elle participe aussi à assurer la sécurité routière sur les autoroutes. Pour mener à bien ces missions cette brigade dispose de véhicules puissants. Les gendarmes à leur bord sont au nombre de deux et équipés de GHV (Gilet Haute Visibilité).

Les véhicules de l'ERI sont les suivants :

De gauche à droite : Renault Mégane RS ; Ford Focus RS (Fictif) ; Subaru Impreza (remplacée par la Mégane RS)



Le GIGN :

Le GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale) est une unité d'élite de la Gendarmerie, spécialisée dans la gestion de crise et dans les missions demandant un savoir-faire particulier, notamment dans les trois domaines suivants :

- l'intervention : contre-terrorisme, libération d'otages, retranchement de forcenés et arrestations à haut risque dans la lutte contre le grand banditisme,
- l'observation-recherche : surveillance, collecte d'information et de preuves sur des individus dangereux dans la lutte contre le terrorisme et le grand banditisme.
- la sécurité-protection : protection de personnes et/ou de sites particulièrement menacés

La mission du GIGN est similaire à celle du RAID et de la BRI.

Le véhicule du GIGN est le suivant :



L'Écureuil :

L'Écureuil (AS 350) est un hélicoptère léger utilisé par la Gendarmerie comme moyen aérien lors de course poursuite (utilisation principale dans le mod), pour éclairer une zone grâce à son projecteur, pour faire évacuer un bâtiment ou acheminer des gendarmes rapidement sur les lieux d'intervention.

L'Écureuil est le véhicule suivant :



Police Municipale :

Les forces de l'ordre sont aussi dotées de deux véhicules de la Police Municipale afin de les assister dans leur mission et de prendre en charge les missions ne nécessitant pas l'envoi de moyens nationaux (PN ou GN). Les policiers municipaux patrouillent par trois et ne sont pas équipés d'armes à feu mais de pistolet à impulsion électrique (taser). Dans le mod les policiers municipaux peuvent aussi patrouiller à pied.

Les véhicules de patrouille de la Police Municipale sont les suivants :

De gauche à droite : Peugeot Tepee ; Renault Clio



Les services techniques :

Le mod dispose de véhicules des services techniques afin de vous aider à mener à bien les différentes interventions. Ils ne sont pas présents sur la map et

Le véhicule d'intervention Urgence ERDF / GRDF :

Le véhicule ErDF (Electricité Réseau Distribution France) et GRDF (Gaz Réseau Distribution France) vous permet de mener à bien les missions nécessitant un ingénieur pour couper les arrivées d'électricité, réparer les feux tricolores défaillants ainsi que les barrières de passages à niveau défaillantes ou encore couper les arrivées de gaz.

Le véhicule ERDF / GRDF est le suivant :



Les patrouilleurs SANEF :

Les patrouilleurs de la SANEF (Société des Autoroutes du Nord et de l'Est de la France) assurent la sécurité et le balisage lors d'interventions sur les autoroutes grâce aux cônes qu'ils transportent et à la flèche lumineuse qu'ils ont sur leur toit. Cette flèche permet d'indiquer la direction à emprunter lorsque la voie où il se trouve est neutralisée.

Les patrouilleurs de la SANEF sont les véhicules suivants :

De gauche à droite : Renault Master ; Fiat Ducato



La dépanneuse :

La dépanneuse sert à évacuer les véhicules en panne ou leur carcasse afin de dégager la voie publique et de permettre une circulation normale des véhicules.

La dépanneuse est le véhicule suivant :



La grue :

La grue sert à déplacer de gros objets ou débris qu'un pompier seul ne peut pas déplacer lui-même mais elle sert aussi à récupérer les véhicules immergés en attachant son crochet à celui des bouées posées par les plongeurs des Sapeurs-pompiers posées au préalable.

La grue est le véhicule suivant :



Abréviations

Voici des abréviations officielles utilisées en jeu, sur ce guide ou sur le forum

AVP	Accident sur Voie la Publique
ACR	Arrêt Cardio-Respiratoire
ARI	Appareil Respiratoire Isolant
BAC	Brigade Anti-Criminalité
ERI	Equipe Rapide d'Intervention
CCF	Camion-Citerne Feux (L : Léger / M : Moyen / S : Super)
CH	Centre Hospitalier
CODIS	Chef Opérationnel Départemental d'Incendie et de Secours
COS	Chef des Opérations de Secours
CPI	Centre de Premier Secours
CRF	Croix-Rouge Française
CRS	Compagnie Républicaine de Sécurité
CSP	Centre de Secours Principal
CTA	Centre de Traitement des Alertes
DCD	Delta Charlie Delta >> Personne décédée
EPA	Échelle Pivotante Automatique
FPT	Fourgon Pompe Tonne
FPTL	FPT Léger
GIGN	Groupe d'Intervention de la GN
RAID	Recherche Assistance Intervention Dissuasion (Groupe d'Intervention de la PN)
GN	Gendarmerie Nationale
PI	Poteau Incendie
PC	Protection Civile
PFG	Pompes Funèbres Générales
PM	Police Municipale
PMA	Poste Médical Avancé
PMV	Panneau à Message Variable
PN	Police Nationale
PL	Poids Lourd
SP	Sapeurs-Pompiers
SAMU	Service d'Aide Médicalisée d'Urgence
SDIS	Service Départemental d'Incendie et de Secours
SMUR	Service Mobile d'Urgence et de Réanimation
SANEF	Société des Autoroutes du Nord et de l'Est de la France
SSSM (3SM)	Service de Santé et de Secours Médical
SAP	Secours À Personne
UMH	Unité Médicalisée Hospitalière
VL	Véhicule Léger
VLI	Véhicule Léger Infirmier
VLM	Véhicule Léger Médecin
VPCe	Véhicule Porte Cellule
VPL	Véhicule PLongeur
VPSP	Véhicule de Premier Secours à la Personne
VSAV	Véhicule de Secours et d'Assistance aux Victimes

VSAV HR	VSAV Hors Route
VSR	Véhicule Secours Routier
VTU	Véhicule Tout Usage/Utilité
ZI	Zone Industrielle
ZR	Zone Résidentielle

Astuces

Quand vous maintenez la touche Shift de votre clavier en sélectionnant une unité, cela sélectionnera toutes les unités « identiques » à proximité.

Quand vous maintenez la touche Shift en cliquant sur la commande de rotation d'un véhicule, celui-ci tourne directement à 90°.

Quand vous maintenez la touche Shift en cliquant sur la commande de plot, vous pouvez poser une ligne de cône, en posant le second plot plus loin.

Utilisez la tronçonneuse dans les feux de forêts pour faire des lignes coupe-feu et limiter la propagation

Quand un fourgon incendie n'éteint pas ou plus, vérifiez la réserve d'eau
Si ce n'est pas résolu faites bouger le pompier à la pompe puis réactiver la pompe.

Utiliser l'EPA pour faire de l'extinction en hauteur en l'installant sur elle-même.

Les plongeurs embarqués dans le bateau peuvent descendre de celui-ci en cliquant sur leur icône dans le panel inférieur.

La dépanneuse peut poser un véhicule plus loin sans forcément le remorquer entièrement (mode grue).

Quand un véhicule est coincé dans un autre objet, vous pouvez utiliser le script Parking pour le "téléporter" mais attention, chez certaines personnes le fait d'utiliser le script parking fait planter le jeu.

Vous pouvez recharger en eau les engins avec des citernes sans activer la pompe, juste le connecter à un point d'eau (mode débit).