



BENVENUTO IN FBI



GUIDA UNICA

FIB



PER

FUTURI AGENTI FBI

Nelle seguenti pagine verranno esposti e spiegati tutti gli argomenti basici necessari per entrare in FBI

Redatta dalla Direzione nella figura del Direttore Lodi





BENVENUTO IN FBI



CODICI RADIO

- 10-0 Game crash
- 10-2 Ripetere
- 10-3 Silenzio radio (utilizzabile solo dal grado più alto in servizio)
- 10-4 Affermativo
- 10-5 Negativo
- 10-7 Uscita di servizio
- 10-8 Entrata in servizio
- 10-9 Pausa dal servizio (10/15 minuti)
- 10-10 Sparatoria
- 10-11 Panic Real (dare informazioni utili Es: modello e colore della macchina che vi insegue/rapisce.)
- 10-15 Situazione di pericolo
- 10-17 Raggruppamento sospetto / persona mascherata
- 10-19 Riga in centrale
- 10-20 Posizione
- 10-25 Fermo stradale
- 10-35 Protocollo anti 10-101
(Utilizzabile solo da Alto Comando e Direzione)
- 10- 48 Arrivare silenziosamente
- 10- 50 Veicolo sospetto
- 10- 55 Uscita e status in Delta/Dodge
- 10- 60 Delta/Dodge di supporto + il civico
- 10- 66 Tentato rapimento FDO
- 10- 80 Inseguimento
- 10-89 Rapina ATM in corso
- 10-99 Rapina in corso
- 10-100 Agente a terra
- 10-101 Assalto alla centrale



CODICI STATUS

- Status 1: La pattuglia è disponibile per direttive Status
- Status 2: La pattuglia non è disponibile per direttive Status
- Status 3: La pattuglia non è disponibile per rifornimento cibo e/o riparazione dell'auto



BENVENUTO IN FBI



TABELLA RIASSUNTIVA:

	Max Agenti	Max Criminali	Max Ostaggi	Pistole	SMG	Tutte le Armi	Caschi	Crime sul Tetto	Agenti sul Tetto
Negozietto	2	2	1	Si	No	No	No	0	0
Gabriella	3	3	1	Si	No	No	No	0	0
Gioielleria	3	3	1	Si	Si	No	Si	0	0
Fleeca	4	4	2	Si	Si	No	Si	0	0
Blaine	5	5	2	Si	Si	No	Si	1	1
Pacific	12	10	4	Si	Si	Si	Si	1	2

REGOLAMENTO FREEROOM

- Armi FDO: Pistole a colpo singolo, giubbotti
- Armi Criminali: Pistole a colpo singolo, micro uzi (1 per gang), giubbotti
- Numero FDO: 10
- Numero Criminali 8
- Elicottero: NO
- Caschetti:NO
- Tetti: SI
- Ostaggi: MAX. 2
- Nessun tipo di ress/cure
- Azione Finita: Per decretare il finita di un'azione si devono dare i 3 finita in giornalino azione distanziati da 30 secondi l'uno dall'altro e poi l'eventuale FINITA PER MANCATA (es. Finita 1 by FBI). Si può iniziare a dare i finita dopo 30 secondi dall'ultimo sparo
- Loot: La fazione che ingaggia non può lootare



FIB





BENVENUTO IN FBI



AZIONI ILLEGALI

- Armi FDO**: pistole a colpo singolo, smg, smg d'assalto, giubbotti
- Armi Criminali**: pistole a colpo singolo, micro uzi, mini ak e smg, giubbotti
- Numero FDO**: 20
- Numero Criminali** 15
- Elicottero**: SI
- Caschetti**: SI
- Tetti**: SI
- Ostaggi**: MAX. 2
- Nessun tipo di ress/cure**
- Loot**: Si può lootare solo a fine azione

Il rapimento di un membro delle Forze dell' Ordine è considerato azione illegale.

Un rapimento può durare un max. di 2 ore

In caso di un rapimento di un Alto comando o membro della direzione, potranno convergere tutte le Forze dell' Ordine

Il riscatto massimo per ciascun ostaggio di un qualsiasi dipartimento Forze dell' Ordine potrà essere di massimo 2 milioni, ad eccezione dei membri della direzione per i quali si potranno chiedere massimo 5 milioni

TIPI DI ZONE

Safe Zone:

Non puoi effettuare nessun tipo di azioni illegale ad eccezione delle FDO che potranno arrestare in caso di infrazioni del codice penale/civile, ecc

Alcuni esempi: Ospedale, Zona Spawn, Scuola Guida, ecc

Zone Semi-Safe:

Non puoi effettuare nessun tipo di azioni illegale tranne se si ha un ticket approvato ad eccezione delle FDO che potranno arrestare in caso di infrazioni del codice penale/civile, ecc

Alcuni esempi: Tutti i locali, tutti i garage dei locali, ecc

Zone Rosse:

Si potrà sparare a vista ambo due le parti. La morte in una di queste zone comporterà l'essere lootati seppur FDO.

Alcuni esempi: Campi Droga dalla raccolta alla elaborazione, ghetti, case mafie, ecc





BENVENUTO IN FBI



INSEGUIMENTI

L'inseguimento parte quando in raggio viene comunicato il 10-80.

La dodge effettuerà nella giusta maniera i primi tre ALT (Distanziati 10 secondi l'uno dall'altro ed ad una distanza giusta affinché l'auto inseguita possa sentirli).

Successivamente se l'auto non si ferma si potrà procedere a comunicare tramite megafono che si procederà con le manovre (effettuate un massimo di 3 volte), queste potranno essere:

- PIT : Questa manovra si effettua a velocità moderata, il suo obiettivo è quello di speronare l'auto inseguita al fine di farla andare in testa coda.
- BOX : Questa manovra si effettua con più dodge (2/3/4) e si cerca di "inscatolare" l'auto inseguita al fine di fermarla.
- T : Questa manovra implica che la dodge superi l'auto inseguita e si posizioni davanti ad essa al fine di rallentarla e fermarla.
- Double T : Questa manovra è molto simile alla manovra T, ma si effettua con due dodge, una davanti all'auto inseguita e una dietro, si rallenta fino a fermarsi e in questo modo, avendo anche la dodge dietro, non si rischia che l'auto inseguita faccia retromarcia per scappare.

Come già scritto in precedenza si effettuano 3 tentativi (utilizzando queste manovre) per tentare di fermare l'auto, ma se non dovesse essere sufficiente, dopo i tre tentativi tramite megafono si intima l'auto altrimenti verrà aperto il fuoco alle Gomme, ovviamente non si spara mai dall'auto in corsa, bensì si può sparare dal veicolo solo se fermo o ad una velocità inferiore a 10 kmh.



PANIC BUTTON

Il Panic Button è un dispositivo che tutte le Forze dell' Ordine hanno in dotazione, non è altro che un pulsante (F11) da premere in situazioni di pericolo.

Una volta premuto il pulsante si invia la posizione ai propri colleghi per farli intervenire e salvare la persona che è in difficoltà e ha chiamato il panic.

Se il panic è Fake, perché magari per sbaglio si è schiacciato il pulsante è necessario scrivere sul giornalino o avvisare in radio.

Per scrivere nel giornalino che il panic è fake basta digitare in chat il comando /FIB Fake oppure /FIB F.

In caso contrario se il panic fosse Real o si avvisa in radio con il codice 10-11, oppure se viene richiesto tramite giornalino si risponde con /FIB Real oppure /FIB R.





BENVENUTO IN FBI



PERQUISIZIONI

1. Le Forze dell' Ordine potranno effettuare una perquisizione personale soltanto quando avrà un valido motivo (esempio: persone mascherate o full mascherate, persone armate, etc..).
2. Dopo una sparatoria le Forze dell' Ordine dovranno perquisire tutti i soggetti e le auto sequestrando tutte le armi e gli oggetti illegali
3. le perquisizioni negli appartamenti potranno essere effettuate solo con un regolare mandato di perquisizione

MIRANDA WARNING

“La dichiaro in stato di arresto/fermo, ha il diritto di rimanere in silenzio, qualsiasi cosa dirà o farà sarà utilizzata contro di lei in tribunale, ha diritto ad un avvocato, se non potrà permettersene uno le verrà assegnato uno d’ufficio, ha compreso i suoi diritti?”

Il Miranda Warning è la lettura dei diritti per un civile che è stato appena messo in stato di **ARRESTO** o di **FERMO** (Con le manette, cioè quando si priva la libertà di un individuo). Questo va ripetuto per un massimo di tre volte se dopo tre volte, il civile risponde che non ha compreso i suoi diritti gli verrà applicato anche il reato di Intralcio alla Giustizia. Malgrado ciò **AVRÀ ANCORA DIRITTO** ad avere un avvocato.



DIRETTIVE GENERALI

1. Durante il servizio rimanere nell'anonimato è fondamentale per l'adempimento dei nostri compiti, pertanto qualsiasi documento di identità dovrà essere lasciato in zone sicure. Dal momento dell'assunzione vi potrete unicamente identificare con maschera e nome in codice.
2. L'FBI è lootabile solo nelle zone rosse. (Campi droga/Case fazioni illegali/Cayo Perico/Ghetti)
3. Ci possono essere min. 2 agenti per pattuglia, massimo 3. Una recluta / recluta in prova dovrà andare in dodge con un collega col grado maggiore o uguale a agente (salvo autorizzazione dall'alto comando)
4. L'FBI si basa sul rispetto reciproco e sul comportamento consapevole. Quindi qualsiasi atteggiamento provocatorio, offensivo, ecc verrà sanzionato a dovere fino al licenziamento.
5. Tra le forze dell'Ordine vi è una gerarchia: Us Army, Governo, FBI, LSPD e Sceriffato.





BENVENUTO IN FBI



DIRETTIVE RAPINE

1. Ogni ostaggio vale una singola richiesta e si possono chiedere massimo 30K per ostaggio.

esempio richieste:

- via di fuga libera
- no strisce chiodate
- no caschetti
- no automatiche

2. Il tempo di contrattazione minimo è di 5 minuti.

3. Se i rapinatori si rifiutano di farvi vedere gli ostaggi, allora siete autorizzati a credere che loro non posseggono nessun ostaggio e quindi non gli dovete garantire nessuna richiesta.

4. In caso in cui gli ostaggi non vengano tenuti sotto tiro dai rapinatori e siano in una posizione sicura, gli Agenti potranno fare irruzione nella banca e aprire il fuoco sui rapinatori. (Gli ostaggi non devono essere messi in pericolo in nessun modo)



FIB

File sempre in aggiornamento, quindi verifica di avere l'ultima versione rilasciata

16/06/2025 - 15:13

