



BSE MEDICAL SYSTEM

FRONTLINE // FIELD APPLICATION

Guide d'utilisation

Pour découvrir l'application, sans rien connaître au départ

<https://project-bsm-7d32c.web.app>

Sommaire

1	À quoi sert cette application	2
2	Installer l'application sur votre téléphone	3
3	Votre premier diagnostic	4
4	Lire une fiche de triage	5
5	Les niveaux de gravité	6
6	Les modes de jeu	7
7	Le mode Extrême en détail	8
8	Les réglages	9
9	Créer vos propres paquets de cartes	11
10	Jouer à plusieurs : l'organisateur	12
11	Jouer à plusieurs : le joueur	14
12	Le QG, onglet par onglet	15
13	Sur le terrain : conseils pratiques	16
14	En cas de problème	17

À qui s'adresse ce guide

Vous n'avez jamais ouvert l'application ? Vous êtes exactement la bonne personne. Ce guide part de zéro et n'attend aucune connaissance préalable, ni en airsoft médical, ni en informatique. Lisez les chapitres 1 à 5 pour jouer dès cet après-midi ; le reste vous servira quand vous voudrez organiser une partie.

CHAPITRE 1

À quoi sert cette application

BSE Medical System remplace le jeu de cartes papier que les médecins d'airsoft trimballent dans leur poche. Quand un joueur est touché, le médecin sort son téléphone, appuie sur un bouton, et l'application tire une blessure au hasard avec le protocole de soin correspondant.

Fini les cartes mouillées, perdues ou mélangées. Et surtout : l'organisateur peut décider à distance de ce que chaque équipe va tirer.

Le principe, en quatre temps

- 1 Un joueur est touché**
Il se met au sol et appelle un médecin.
- 2 Le médecin arrive et ouvre l'application**
Il appuie sur le gros bouton rond au centre de l'écran.
- 3 L'application tire une blessure**
Une fiche apparaît : la zone touchée, la gravité, et les soins à appliquer.
- 4 Le médecin applique le protocole**
Garrot, bandage, attelle... selon ce qu'indique la fiche. Le blessé repart ensuite.

Le matériel reste bien réel

L'application ne remplace pas votre trousse. Elle vous dit **quoi faire** ; c'est à vous de poser le vrai garrot factice et le vrai bandage. Si un type de soin n'est pas disponible sur l'événement — personne n'a de pansement 3 côtés, par exemple — l'organisateur le retire du jeu **avant** la partie, et les blessures qui l'exigent ne sortent plus.

CHAPITRE 2

Installer l'application sur votre téléphone

Il n'y a rien à télécharger sur un magasin d'applications. Tout passe par votre navigateur habituel.

1

Ouvrez l'adresse dans votre navigateur

<https://project-bsm-7d32c.web.app> — Chrome sur Android, Safari sur iPhone.

2

Ajoutez l'application à votre écran d'accueil

Sur **Android** : menu « trois points » puis « Installer l'application » ou « Ajouter à l'écran d'accueil ».

Sur **iPhone** : bouton Partager (le carré avec la flèche) puis « Sur l'écran d'accueil ».

3

Lancez-la depuis l'icône

Une croix médicale dorée sur fond noir apparaît avec vos autres applications. Elle s'ouvre en plein écran, sans barre d'adresse.

À faire au briefing, pas sur le terrain

Chaque téléphone doit ouvrir l'application **une fois avec du réseau**. L'application se met alors entièrement en mémoire sur l'appareil.

Une fois cette première ouverture faite, elle fonctionne **sans aucun réseau** : vous pouvez tirer des blessures en plein bois, en mode avion. Seul le jeu à plusieurs demande une connexion.

Ce que vous voyez en arrivant

L'écran d'accueil s'appelle **DIAGNOSTIC MÉDICAL**. On y trouve :

- un ou plusieurs **gros boutons ronds** au centre : ce sont vos tirages disponibles ;
- un bandeau **PAQUET ACTIF** en bas, qui indique combien de cartes sont en jeu ;
- en haut à droite, trois boutons : **multijoueur**, **mes paquets** et **réglages** ;
- en haut, un bandeau gris avec votre pseudo et votre équipe.
- tout en bas : à gauche le **choix de la langue**, à droite les liens vers **Bravo Sierra Events** — site, Discord, Instagram, YouTube et Facebook.

CHAPITRE 3

Votre premier diagnostic

C'est l'usage principal de l'application, et le plus simple.

- 1 **Appuyez sur le bouton rond**
Le plus courant s'appelle **BALISTIQUE** : c'est une blessure par tir.
- 2 **Attendez l'analyse**
Un bilan **MARCH** défile pendant quelques secondes. C'est le temps du diagnostic, profitez-en pour observer le blessé.
- 3 **Lisez la fiche**
Elle indique la gravité, la zone touchée et le protocole à appliquer.
- 4 **Appliquez les soins, puis appuyez sur « Nouveau diagnostic »**
Vous revenez à l'accueil, prêt pour le blessé suivant.

Que veut dire MARCH ?

C'est l'ordre dans lequel un secouriste examine un blessé, du plus mortel au moins urgent.

L'application l'affiche pour vous mettre dans le bain :

- M** **Massive bleeding** — les hémorragies massives d'abord
- A** **Airways** — les voies respiratoires
- R** **Respiration** — la ventilation
- C** **Circulation** — le pouls, le choc
- H** **Head / Hypothermia** — la tête et le refroidissement

L'écran reste allumé

Tant qu'une fiche est affichée, le téléphone ne se verrouille pas. Vous pouvez le poser pour soigner à deux mains : le protocole sera toujours là quand vous le reprendrez.

CHAPITRE 4

Lire une fiche de triage

Toutes les fiches sont bâties de la même façon. Voici à quoi ressemble une fiche complète :

FICHE DE TRIAGE	CRITIQUE
	HÉMORRAGIE INTERNE
ZONE TOUCHÉE	Torse
PROTECTION	Plaques balistiques portées : NON
BILAN	Blessure perforante à l'abdomen causant une importante hémorragie interne.
PROTOCOLE DE SOIN	Bandage + Poche de transfusion + Épinéphrine

Chaque partie, une par une

Zone de la fiche	Ce que ça veut dire
Badge de gravité	En haut à droite, coloré. Il donne d'un coup d'œil l'urgence de la situation. Le liseré du haut de la fiche a la même couleur.
Titre	Le nom court de la blessure, en gros caractères.
Zone touchée	Où le blessé est atteint : tête, torse, bras gauche, jambe droite...
Protection	N'apparaît qu'en mode Extrême. Rappelle si le blessé portait un casque ou des plaques.
Bilan	La description de la blessure, à lire à voix haute au blessé pour le rôle-play.
Protocole de soin	La partie la plus importante : exactement ce que vous devez faire.

Attention au compte à rebours

Si l'organisateur a activé l'option hardcore, certaines blessures déclenchent un **bip régulier** et un bandeau rouge **HÉMORRAGIE ACTIVE**.

Vous avez alors un temps limité pour appliquer les soins et appuyer sur **SOINS EFFECTUÉS**. Si le temps s'écoule, le blessé meurt : l'écran devient noir et le bip se transforme en son continu.

CHAPITRE 5

Les niveaux de gravité

Cinq niveaux, toujours les mêmes, avec un code couleur constant dans toute l'application.

Gravité	Ce que cela signifie pour le médecin
DÉCÈS	Rien à faire. Le joueur est mort, il repart au point de réapparition.
CRITIQUE	Urgence vitale. C'est sur ces blessures que le compte à rebours se déclenche, si l'option est active.
GRAVE	Sérieux mais stable. Prenez le temps de bien appliquer le protocole.
LÉGÈRE	Bobologie. Un bandage et le joueur repart.
SPÉCIAL	Cas particulier, souvent lié à une protection. Lisez bien le protocole : il dépend du port du casque ou du gilet.

Pourquoi certaines blessures sortent plus souvent

Chaque carte possède une **quantité**, comme s'il y avait plusieurs exemplaires de la même carte dans le paquet. Une carte en 4 exemplaires sortira deux fois plus souvent qu'une carte en 2 exemplaires. L'organisateur règle ces quantités pour donner le ton de sa partie : plus de bobologie, ou plus d'urgences vitales.

CHAPITRE 6

Les modes de jeu

Le mode détermine quel jeu de cartes est utilisé. On le choisit dans les **Réglages**, ou l'organisateur l'impose en partie.

Mode	Cartes	Pour qui
Classique	8	Les débutants. Soins simples : garrot, bandage, attelle. Idéal pour une première partie.
Avancé	10	Les habitués. Protocoles plus longs, morphine et épinéphrine entrent en jeu.
Extrême	17	Le plus réaliste. Vous désignez la zone touchée sur une silhouette, et les blessures en découlent. Voir le chapitre suivant.
Explosion	14	Un paquet en plus , pour les grenades et les explosifs. Il ajoute un second bouton rond sur l'accueil.

Le cas particulier de l'explosion

Le paquet Explosion contient les blessures par souffle et par éclats. Il s'active dans les Réglages, en mode Avancé ou Extrême, et fait apparaître un bouton **EXPLOSION** orange à côté du bouton Balistique.

Une explosion ne respecte pas les protections

C'est voulu : contrairement aux blessures par tir, une carte explosion peut tuer un joueur **même s'il porte un casque et des plaques**. Un souffle traverse la protection. Ne cherchez pas l'erreur, c'est la règle du jeu.

CHAPITRE 7

Le mode Extrême en détail

C'est le mode le plus immersif, et le seul où **vous** décidez de la zone touchée au lieu de la laisser au hasard.

- 1 Appuyez sur le bouton de tirage**
Au lieu de la fiche, une **silhouette humaine** apparaît.
- 2 Touchez la zone où le joueur a été atteint**
Tête, torse, bras ou jambe. **La vue est en miroir** : le bras droit du blessé est à votre gauche sur l'écran, comme si vous lui faisiez face.
- 3 Répondez à la question de protection**
Pour la tête : « Casque balistique porté ? ». Pour le torse : « Gilet pare-balles porté ? ». Regardez le blessé et répondez honnêtement.
- 4 La fiche s'affiche**
Elle ne contient que des blessures cohérentes avec la zone **et** avec votre réponse.

Pourquoi la question de protection change tout

La réponse filtre réellement les cartes disponibles. Un joueur casqué ne peut pas tirer « Tir direct à la tête (sans casque) » :

Zone touchée	Protection portée	Sans protection
Tête	Impact sur casque Repos 2 minutes	Plaie au front, traumatisme crânien, ou tir mortel
Torse	Impact sur plaque, éraflure au flanc, côtes fracturées	Pneumothorax, hémorragie interne, ou tir vital
Bras / Jambe	Question non posée	Blessures propres au membre : une fracture du fémur ne peut pas sortir sur un bras.

La morale du mode Extrême

Porter un casque et des plaques vous sauve réellement la vie dans ce mode. C'est le meilleur argument pour convaincre vos joueurs de s'équiper correctement.

CHAPITRE 8

Les réglages

On y accède par le bouton **curseurs**, en haut à droite de l'écran. Pensez à appuyer sur **VALIDER** en bas pour conserver vos changements ; **ANNULER** remet tout comme avant.

Profil multijoueur

Votre **pseudo**. C'est le nom sous lequel l'organisateur vous verra. Mettez-le avant de rejoindre une partie : c'est plus simple pour tout le monde.

Mode de jeu

Classique, Avancé, Extrême, ou l'un de vos paquets personnels. En partie, ce réglage est verrouillé : c'est l'organisateur qui décide.

Option hardcore : le risque de mort

Une fois cochée, quatre réglages apparaissent :

Réglage	Effet
Probabilité	Les chances qu'une blessure déclenche le compte à rebours. 40 % par défaut : environ une blessure critique sur deux.
Délai mini	Le temps le plus court dont dispose le médecin. 30 secondes par défaut.
Délai maxi	Le temps le plus long. 60 secondes par défaut. Le délai réel est tiré au hasard entre les deux, et le médecin ne le voit pas.
Étendre aux Graves	Par défaut, seules les blessures Critiques peuvent tuer. Cochez pour durcir nettement la partie.

Matériel requis

Cette liste ne suit pas le contenu de votre trousse au fil de la partie. Elle définit **quels types de soins sont en jeu** : on décoche le matériel dont on ne dispose pas, et l'application cesse de tirer les blessures qui l'exigent.

C'est un réglage de **préparation**, pas un réglage de terrain : il se fait avant la partie, et normalement par l'organisateur.

Un joueur ne retire pas de cartes du jeu

En partie, vos réglages sont **verrouillés** : c'est l'organisateur qui décide du matériel et des quantités, pour que tous les médecins jouent le même paquet. Vous ne pouvez donc pas écarter une blessure parce qu'elle vous arrange mal.

En solo, en revanche, vous configurez librement votre propre jeu.

Exemple. Aucun médecin de l'événement n'a de pansement 3 côtés ? L'organisateur décoche ce matériel avant la partie : la plaie soufflante et le pneumothorax disparaissent du paquet pour tout le monde.

Cartes actives

La liste complète des blessures du mode, **triées par gravité** : décès d'abord, puis critiques, graves, légères et spéciales. Pour chaque carte :

- l'œil ouvre le **catalogue** et vous montre la carte en entier ;
- les boutons – et + règlent sa quantité dans le paquet ;
- le **pourcentage** à droite indique ses chances de sortir. Il se met à jour tout seul ;
- une ligne **grisée** signifie que le matériel manque : cette carte ne sortira pas.

Régler une carte à zéro

Mettre la quantité à 0 retire complètement la carte du paquet. C'est la façon propre d'écarter une blessure qui ne vous plaît pas, sans toucher au reste.

CHAPITRE 9

Créer vos propres paquets de cartes

Le bouton **crayon** en haut à droite ouvre « Mes paquets ». Vous pouvez y bâtir vos propres blessures : contamination chimique, radiations, morsures, ce que votre scénario demande.

- 1 **Créer un paquet**
Donnez-lui un nom. Cochez **Afficher sur l'accueil** pour qu'il ait son propre bouton rond.
- 2 **Ajouter des cartes**
Pour chacune : une gravité, un titre, une zone, un protocole de soin.
- 3 **Choisir le matériel requis**
Touchez les puces correspondantes. Vous pouvez créer du matériel qui n'existe pas dans la liste de base — « Anti-rad », « Sérum »...
- 4 **Choisir l'icône du bouton**
Une trentaine de pictogrammes au choix : balle, grenade, explosion, biohazard, radiation, zombie, créature, robot, seringue, cachets, perfusion... Elle identifie le paquet sur l'accueil, et suit le paquet quand vous le partagez ou l'attribuez en partie.
- 5 **Enregistrer**
Le paquet apparaît sur votre accueil, prêt à l'emploi.

Une seule carte pour plusieurs membres

La zone se choisit dans une liste : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche — mais aussi **les deux bras**, **les deux jambes** ou **les quatre membres**. Une éraflure aux quatre membres tient alors en **une seule carte** au lieu de quatre : la zone exacte est tirée au sort au moment du diagnostic, et en mode Extrême c'est celle que vous avez touchée sur la silhouette. « Zone personnalisée » reste là pour écrire ce que vous voulez.

Partager un paquet avec quelqu'un

Le bouton **partage** sur une carte de paquet produit un long code commençant par **TMDECK1**. Envoyez-le par SMS ou messagerie ; le destinataire utilise **Importer un paquet** et colle le code. Il reçoit toutes les cartes et le matériel associé.

L'option « mode extrême » du paquet

Cochée, votre paquet personnel déclenche lui aussi la silhouette et la question de protection, comme le mode Extrême officiel.

Pendant une partie, vos paquets sont mis de côté

Quand vous rejoignez une partie, l'organisateur impose sa configuration : vos paquets personnels disparaissent temporairement et la création est bloquée. **Ils vous sont rendus intégralement dès que vous quittez la partie**. Rien n'est perdu.

CHAPITRE 10

Jouer à plusieurs : l'organisateur

L'organisateur crée la partie et pilote ce que chaque joueur va tirer. Le bouton **multijoueur** se trouve en haut à droite.

- 1 **Ouvrez le menu multijoueur**
Le premier bouton en haut à droite, avec les deux silhouettes.
- 2 **Donnez un nom à la partie**
Par exemple « Exercice Alpha ». C'est ce nom que vos joueurs taperont pour vous rejoindre.
- 3 **Indiquez votre pseudo**
Le nom sous lequel vous apparaîtrez.
- 4 **Laissez la liaison sur « Serveur Firebase »**
C'est le réglage recommandé. Il fonctionne entre réseaux différents (la 4G d'un joueur et le WiFi d'un autre) et vous permet de fermer votre page sans couper la partie.
- 5 **Appuyez sur CRÉER UNE PARTIE**
Le **QG** s'ouvre : c'est votre tableau de bord.

Inviter les joueurs

L'onglet **Invitation** affiche un **QR code** et un lien. Trois façons de faire venir vos joueurs, de la plus simple à la plus manuelle :

- ils **scannent le QR code** depuis leur application : c'est immédiat ;
- vous leur envoyez le **lien** par messagerie, avec le bouton **Copier** de la ligne du lien ;
- vous leur donnez le **code de la partie** seul — le bouton **Copier** placé à côté le met dans le presse-papiers, pratique pour le dicter ou l'envoyer sans le lien complet ;
- ils **tapent le code** dans leur menu Rejoindre.

Vous pouvez fermer votre téléphone

Avec la liaison Firebase, la partie vit sur le serveur, pas dans votre téléphone. Vous pouvez fermer l'application, verrouiller votre écran, ou même redémarrer votre appareil : en rouvrant l'application, vous retrouvez votre QG, vos joueurs et votre journal.

C'est la différence majeure avec l'ancienne liaison pair-à-pair, où votre page devait rester ouverte en permanence.

Décider ce que chaque équipe va tirer

C'est le cœur du rôle d'organisateur, dans l'onglet **Paquets**.

- 1 **Choisissez un paquet**
Classique, Avancé, Extrême, Explosion, ou l'un de vos paquets personnels.
- 2 **Choisissez qui le reçoit**
Tout le monde, une équipe seulement, ou un joueur précis.
- 3 **Appuyez sur AJOUTER CE PAQUET**
Il apparaît immédiatement sur l'accueil des destinataires.

Le paquet attribué remplace le mode

Un joueur qui reçoit « Classique » ne tirera **que** du Classique. Il ne garde ni le mode de la partie, ni les cartes explosion, ni ses paquets personnels.

Un joueur à qui vous n'attribuez **rien** joue le mode en cours, celui que vous avez défini dans l'onglet Éditeur.

Exemple concret

Vous voulez que les médecins expérimentés de l'équipe Rouge affrontent du lourd, pendant que les débutants de l'équipe Bleue apprennent :

Destinataire	Paquet attribué	Résultat
Équipe Bleue	Classique	Soins simples, apprentissage en douceur.
Équipe Rouge	Extrême	Silhouette, protections, protocoles longs.

CHAPITRE 11

Jouer à plusieurs : le joueur

Beaucoup plus simple : vous n'avez presque rien à faire.

La façon la plus simple : ouvrir le lien d'invitation de l'organisateur.

- 1 **Ouvrez le lien reçu**
Par SMS, messagerie, ou en scannant le QR code. Il s'ouvre dans votre navigateur, ou directement dans l'application si elle est installée.
- 2 **Indiquez votre pseudo et votre équipe**
L'application est déjà rattachée à la partie : elle vous demande seulement sous quel nom vous jouez et dans quelle équipe.
- 3 **C'est tout**
Votre accueil se met à jour avec les paquets qu'on vous a attribués.

Sans le lien

- 1 **Ouvrez le menu multijoueur**
Le bouton avec les deux silhouettes, en haut à droite.
- 2 **Appuyez sur REJOINDRE UNE PARTIE**
La section se déplie : scannez le QR code de l'organisateur, ou tapez le code de la partie. Un nouvel appui la replie.
- 3 **Indiquez votre pseudo et votre équipe**
La liste des équipes est celle créée par l'organisateur.

Ce qui change une fois en partie

- le bandeau du haut affiche votre **équipe** et le **nom de la partie** ;
- un bouton **SORTIR** apparaît en haut ;
- vos **réglages sont verrouillés** : c'est l'organisateur qui décide du mode, du matériel et des quantités ;
- chacun de vos tirages apparaît dans le **journal** de l'organisateur.

Si vous perdez le réseau

L'application se reconnecte toute seule dès que le réseau revient. Pendant la coupure, vous **conservez vos cartes attribuées** et pouvez continuer à tirer : seuls le journal et les changements décidés par l'organisateur attendront le retour du signal.

Le bouton SORTIR est définitif

Quitter la partie efface votre identité de session. Si vous revenez, vous serez un nouveau joueur : l'organisateur devra vous redonner votre équipe et, le cas échéant, votre grade de co-organisateur. Pour une simple pause, **fermez l'application sans appuyer sur Sortir**.

CHAPITRE 12

Le QG, onglet par onglet

Le QG est le tableau de bord de l'organisateur. Six onglets, chacun avec un rôle précis.

Onglet	À quoi il sert
Invitation	Le nom de la partie, le QR code et le lien à partager. C'est là que vous envoyez vos joueurs.
Joueurs	La liste des connectés. Pour chacun : changer son équipe d'un appui, le passer Admin , ou le Kick . Les joueurs hors ligne restent affichés en grisé.
Équipes	Créer ou supprimer des équipes, avec leur couleur. Minimum deux. Supprimer une équipe replace automatiquement ses joueurs ailleurs.
Éditeur	Régler chaque paquet avant de le distribuer : quantités, matériel, risque de mort. Le mode marqué JOUÉ est celui des joueurs sans attribution.
Paquets	Attribuer un paquet à tout le monde, à une équipe ou à un joueur. La liste du bas montre ce qui est distribué, avec une corbeille pour retirer.
Logs	Le journal en temps réel : qui a rejoint, qui a tiré quelle blessure, à quelle heure et dans quelle équipe . Téléchargeable en fichier texte.

Le co-organisateur

Passer un joueur **Admin** lui donne accès au même QG que vous. Il peut déplacer des joueurs, distribuer des paquets, créer des équipes. Très pratique sur un grand terrain où vous ne pouvez pas être partout.

Personne ne peut se promouvoir tout seul

Le grade d'administrateur ne peut être donné que par vous ou par un co-organisateur existant, et cette règle est appliquée **par le serveur**. Même un joueur qui connaîtrait parfaitement l'application ne peut pas se l'attribuer, ni prendre l'identité de quelqu'un d'autre en copiant son pseudo.

Clôturer la partie

Le bouton rouge en bas du QG prévient tous les joueurs et les déconnecte. **Pensez à télécharger vos logs avant** si vous voulez garder une trace de la partie.

CHAPITRE 13**Sur le terrain : conseils pratiques**

Avant la partie

- faites **ouvrir l'application une fois avec du réseau** à tous les médecins, au briefing ;
- demandez-leur d'**installer l'icône** sur leur écran d'accueil ;
- faites-leur régler leur **pseudo** avant de rejoindre ;
- créez la partie et testez la connexion **avec un téléphone** avant l'arrivée de tout le monde ;
- réglez vos quantités dans l'onglet **Éditeur** avant de distribuer les paquets.

Pendant la partie

- gardez le QG ouvert sur l'onglet **Logs** pour suivre l'activité en direct ;
- si un type de soin s'avère introuvable sur le terrain, retirez son matériel depuis l'onglet **Éditeur** : le changement s'applique aussitôt à tous les joueurs ;
- pour durcir en cours de partie, augmentez la probabilité du risque de mort : le changement est immédiat chez tous les joueurs ;
- désignez un **co-organisateur** si le terrain est grand.

Après la partie

- **téléchargez les logs** avant de clôturer : excellent support de débriefing ;
- clôturez proprement pour libérer le nom de la partie.

Batterie

L'écran reste allumé pendant l'affichage d'une fiche, et la connexion permanente consomme. Sur une journée complète, prévoyez une **batterie externe** pour l'organisateur et pour les médecins les plus sollicités.

CHAPITRE 14

En cas de problème

Symptôme	Que faire
L'application ne s'ouvre pas hors réseau	Elle n'a jamais été ouverte avec du réseau sur cet appareil. Reconnectez-vous une fois, laissez-la charger entièrement, puis elle fonctionnera hors ligne.
« Partie introuvable »	Vérifiez l'orthographe exacte du nom auprès de l'organisateur. Les accents et les espaces n'ont pas d'importance, mais les lettres si. Le plus sûr reste le QR code.
« Aucune carte disponible »	Toutes les cartes sont soit à zéro, soit bloquées par du matériel manquant. En solo, ouvrez les Réglages et recochez du matériel. En partie, signalez-le à l'organisateur : lui seul peut y toucher.
Un joueur apparaît en double	Deux joueurs ont le même pseudo : le second devient automatiquement « Nom (2) ». Demandez-lui de changer de pseudo, ou laissez comme ça.
Un joueur reste « hors ligne »	Son téléphone a perdu le réseau. Il revient tout seul. S'il est vraiment parti, retirez-le avec le bouton Kick.
Je ne retrouve plus mes paquets perso	Vous êtes en partie : ils sont mis de côté et vous seront rendus en quittant. Rien n'est perdu.
L'affichage semble ancien	Fermez complètement l'application et rouvrez-la avec du réseau : elle se met à jour toute seule.

Bon jeu, et bons soins.

Bravo Sierra Events // Frontline