

FIRE DEPARTMENT 2

www.firefrance.com

Table des matières

1 Bienvenue dans Fire Department 2	3
2 Démarrer	3
3 Menu principal	4
4 Ecran de jeu	6
La caméra	
La sélection des unités dans la vue 3D	
Panneaux d'action	
5 Le Pompier	10
Les jauges	
Les actions du pompier	
6 Les spécialistes	12
Le médecin	Le spécialiste biochimique
Le spécialiste en désincarcération	Le spécialiste cynophile
L'officier technique	Le spécialiste en milieux périlleux (éclaireur)
Le pompier ignifugé	
Le canon portable	
7 Les véhicules	15
Le fourgon pompe	La citerne mousse
Le fourgon mousse	Le bulldozer
L'ambulance	Le camion citerne forestier
L'échelle d'attaque	L'hélicoptère de secours
L'échelle de sauvetage	Le bombardier d'eau
Le bateau pompe	l'hélicoptère bombardier
La citerne incendie	
8 Les ennemis des pompiers	20
9 Conseils tactiques	22
10 Astuces	23
11 Mode Multijoueur	24
12 Les Sapeurs Pompiers de France	26
13 Credits	29
14 Support Technique	32

1 Bienvenue dans Fire Department 2

Bienvenue dans Fire Department 2, un jeu de simulation en temps réel d'interventions, de sauvetage et de lutte contre l'incendie. Vous êtes à la tête d'une caserne de pompiers - vos pompiers, tous des professionnels, interviennent régulièrement sur les sinistres de leur zone d'affectation. Au cours de votre progression dans le jeu vous découvrirez de nouveaux environnements et vous prendrez le contrôle de casernes dotées de moyens adaptés aux différentes situations.

Des moyens en hommes tout d'abord : pompiers porte-lance mais aussi spécialistes en désincarcération, pompiers équipés de canons portables, officiers techniques, médecins et même des équipes cynophiles. Vous disposez aussi d'une large palette de véhicules d'intervention : fourgons pompe, échelles, ambulances, citernes, soutiens aériens, et moyens mousse.

Vous serez à la tête de votre équipe face à des ennemis redoutables : le feu sous toutes ses formes, les explosions, l'électricité, les produits toxiques. Apprenez ou redécouvrez les réflexes des pompiers professionnels : ces réflexes qui sauvent des vies et évitent des catastrophes.

Fidèle à la devise des pompiers, sachez "**sauver ou périr**".

1.1 Quoi de neuf dans Fire Department 2 ?

Tout en reprenant les principes du premier jeu, Fire Department 2 innove sur les points suivants :

- Moteur de simulation du feu et propagation ultra réaliste
- Ajout de nouveaux types de feux et dangers
- Missions jusqu'à quatre fois plus grandes, quatre fois plus d'unités contrôlables
- Nouvelles unités
- Contrôle naturel des véhicules
- Moteur graphique entièrement reprogrammé
- Mode multijoueur

2 Démarrer

2.1 Configuration minimale

Fire Department a été développé pour PC avec la configuration suivante :

- Windows® 98 SE/2000/XP/ME
- DirectX 9.0c
- Pentium 1 GHz
- 256 Mo RAM
- Carte 3D 64 Mo, compatible DirectX 9.0c
- Carte son compatible DirectX 9.0c
- CD ROM x 4
- 1,5 Go d'espace disque

2.2 Pour installer Fire Department 2

Insérez le CD-ROM de Fire Department 2 dans le lecteur de CD-ROM. Le panneau d'auto-run apparaît : cliquez sur le bouton "Installer" pour installer le jeu. Suivez les instructions qui apparaissent alors à l'écran.

Si aucune boîte de dialogue ne s'affiche, procédez aux opérations suivantes :

1. double-cliquez sur l'icône "poste de travail" du bureau
2. double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM
3. double-cliquez sur le fichier "Setup.exe"

Suivez ensuite les instructions qui apparaissent à l'écran.

2.3 Pour jouer à Fire Department 2

Double-cliquez sur l'icône Fire Department 2 de votre bureau. Si aucun icône n'a été créée, cliquez sur Démarrer, allez dans Programmes/MonteCristo/Fire Department 2, puis cliquez sur Fire Department 2.

2.4 Optimisation - Ecran des options

Afin d'avoir les meilleures conditions de jeu possibles, vous aurez peut-être à adapter les paramètres du logiciel à la configuration matérielle de votre ordinateur.

Dans les raccourcis du menu "démarrer", choisissez "Configurer"; un écran de configuration vous propose trois réglages standard. La configuration "haute" est réservée aux possesseurs des machines les plus récentes. Vous pouvez effectuer des réglages plus fins en cliquant le bouton "Personnalisé". Cet écran peut être rappelé ultérieurement grâce à la commande "Configuration" du menu Démarrer. Pendant le jeu, vous pouvez procéder à certains réglages de configuration à l'aide de l'écran Options.

3 Menu principal

Au lancement du jeu, vous avez le choix entre les options suivantes :



3.1 Tutorial

Cette commande lance directement la mission de tutorial du jeu, qui va vous apprendre les bases du secourisme et de la lutte contre les incendies.

3.2 Campagne

Cette commande permet d'accéder au menu de choix des missions. Les missions dans le jeu sont groupées par trois au sein d'une campagne. Chaque campagne se

déroule dans un environnement particulier : urbain, industriel, ou forestier. Les missions suivent un fil rouge défini par leur campagne.

Au démarrage du jeu, seule la première mission de la première campagne est disponible. En gagnant chaque mission, vous débloquez la mission suivante. S'il s'agissait de la dernière mission de la campagne, alors vous débloquez la campagne suivante.

3.2.1 Déroulement d'une mission

Pour lancer une mission, sélectionnez et cliquez sur le bouton "Lancer Mission". Un écran de chargement s'affiche et lorsque le chargement est terminé, la page de briefing apparaît. Ce briefing vous présente le contexte de la mission et les points importants à surveiller. Cliquer sur "Démarrer la mission" pour jouer.



Pendant la mission, vous devrez accomplir un certain nombre d'objectifs, tout en gardant en toile de fond vos objectifs principaux : sauver les civils et éteindre les feux.

A la fin de la mission vous passez à la page de résultat qui vous indiquera si vous avez réussi ou échoué la mission.

3.2.2 Niveau de difficulté

Dans l'écran de choix des missions, vous avez la possibilité de choisir le niveau de difficulté du jeu. Cette difficulté influe sur la puissance des feux et l'efficacité de vos unités, mais aussi sur le niveau de pertes humaines (civils ou pompiers) ou matériel qui vous est accordé.

La nature des médailles que vous gagnerez en fin de mission dépend du niveau de difficulté que vous aurez choisi. Seule la maîtrise du niveau "Extrême" vous donne accès aux prestigieuses médailles d'or !

Lorsque vous accomplissez une mission, le panneau de choix de mission affiche le meilleur niveau de réussite obtenu. Il est tout à fait possible de recommencer une mission pour améliorer votre score.

3.2.3 Charger

Cette option affiche la liste de toutes les missions que vous avez préalablement sauvegardées. Vous pouvez, à partir de cet écran, sélectionner l'une d'elles et redémarrer votre partie à l'endroit où vous l'aviez enregistrée.

3.3 Multijoueur

Le mode multijoueur est présenté à la fin de ce manuel.

3.4 Caserne

L'écran du mode Caserne vous présente la totalité des pompiers, spécialistes et véhicules qui sont à votre disposition. Il détaille l'équipement et les fonctions de chaque unité. Cet écran vous permet aussi de choisir la nationalité de vos unités.

3.5 Options

Pour modifier les options audio et graphiques du jeu.

3.6 Quitter

Retour au bureau Windows.

4 Ecran de jeu

L'écran de jeu se compose de quatre parties.



La partie principale qui occupe la quasi totalité de l'écran est la vue 3D dans laquelle évoluent vos unités.

Le panneau de minimap, en bas à gauche de l'écran, vous donne un plan de situation de votre intervention, comporte des boutons de contrôle de caméra, et vous permet aussi d'afficher vos objectifs et les options de jeu.

Le panneau des casernes, centré en bas de l'écran représente les unités que vous contrôlez. Chaque ligne représente une caserne : un indicatif et la liste des unités qui lui sont attachées.

Le panneau d'action, en bas à droite, vous permet de donner des ordres détaillés à vos unités, et détermine leur mode de comportement dans le jeu.

4.1 La caméra

Fire Department 2 est un jeu en 3D. Pendant le jeu, vous serez donc complètement libre de voir la scène suivant l'angle de vue et le niveau de zoom que vous souhaitez. La modification des réglages de la caméra de jeu peut se faire de plusieurs façons :



- 1) Par les boutons de l'interface : en cliquant à l'aide de la souris sur les boutons flèches et les boutons + / - situés au dessus de la minimap ;
- 2) A la souris : en maintenant appuyée la molette centrale de la souris et en déplaçant la souris horizontalement pour pivoter, et en tournant la molette vers l'avant ou l'arrière pour zoomer / dézoomer ;
- 3) Au clavier : en maintenant enfoncée la touche CTRL du clavier et en appuyant sur les touches droite / gauche du clavier pour pivoter. Utiliser les touches Pg. Préc / Pg. Suiv du clavier pour zoomer / dézoomer.

4.2 Options et objectifs



Dans la partie supérieure de la minimap, le bouton représentant un ordinateur vous permet d'afficher le menu de jeu, contenant les commandes suivantes :

- Revenir au jeu
- Relire le briefing de mission
- Abandonner la mission et retourner aux menus de jeu
- Sauvegarder la partie en cours
- Changer les options de jeu
- Quitter le jeu et revenir à Windows

Ce panneau peut être ouvert à n'importe quel moment en appuyant sur la touche <ESC> du clavier.

L'icône "i" ouvre l'écran d'information. Il récapitule l'ensemble des objectifs de la mission en cours. Cet écran peut être ouvert à n'importe quel moment en appuyant sur les touche "i" ou "o" du clavier.

Pour mettre le jeu en pause à tout moment, appuyez sur la touche "P" du clavier. Vous quitterez le mode PAUSE en appuyant de nouveau sur "P".

4.3 La sélection des unités dans la vue 3D

Dans la vue 3D :

- le clic gauche de la souris sert à la sélection
- le clic droit sert à l'action



Chaque unité, pompier ou véhicule, peut être sélectionnée grâce à un clic gauche.

Le clic droit déclenche une action. La nature exacte de l'action dépend de l'unité sélectionnée et de la position de la souris sur l'écran (voir plus loin).

4.3.1 Sélection multiple



En gardant appuyé le bouton gauche de la souris, vous tracez un rectangle vert à l'écran qui permet de sélectionner plusieurs personnages en même temps. Attention, un véhicule doit toujours être sélectionné individuellement par un clic gauche.

Vous pouvez utiliser la touche "Ctrl" du clavier pour sélectionner / désélectionner individuellement des unités.

4.3.2 Constitution de groupes

Il est possible de mémoriser de groupes d'unités pour les rappeler ultérieurement : après avoir fait une sélection multiple, enfoncez la touche "Ctrl" et une des touches de chiffres du clavier ou du pavé numérique (sans enfoncer la touche Maj). Votre groupe est constitué et vous pouvez le rappeler et sélectionner à nouveau ses membres et enfonçant la touche correspondant à son numéro sur le clavier ou le pavé numérique.

Note : vous pouvez constituer des groupes avec des unités appartenant à des casernes différentes.

4.4 Panneau des casernes



Dans Fire Department 2, les unités que vous contrôlez sont regroupées par casernes qui arrivent sur le site en fonction du développement du sinistre. Vous pouvez contrôler jusqu'à 5 casernes, chacune pouvant contenir jusqu'à 10 unités.

Chaque caserne est représentée par un rectangle biseauté. La couleur indique l'état :

- Vert : caserne sur site, vous pouvez prendre le contrôle de ses unités
- Jaune : caserne en approche, la jauge vous indique le temps restant avant que la caserne n'arrive.

- Blanc clignotant : caserne disponible, il faut cliquer dessus pour qu'elle se mette en route. Le texte indique le nombre de minutes qu'il faut à la caserne pour atteindre le site. Dans le cas où vous avez le choix entre deux casernes, le nombre et le type d'unités (consultable en passant la souris dessus), ainsi que le temps d'arrivée, sont des facteurs à prendre en considération.
- Gris sombre : caserne en attente. Elle pourra vous être accordée plus tard dans la mission.

Lorsqu'une caserne est sur site, vous pouvez sélectionner directement toutes ses unités en cliquant sur le symbole de la caserne. Les jauges et indicateurs vous donnent une vue d'ensemble de l'état de vos troupes.

4.5 Les vignettes

En permanence, chaque unité disponible est représentée dans le panneau des casernes. En termes d'ergonomie, la vignette est strictement équivalente à l'unité elle-même.

Vous pouvez :

- sélectionner une unité par un clic gauche sur sa vignette ;
- agir sur une unité par un clic droit sur sa vignette (selon le contexte ; Par exemple, on peut de cette manière porter un pompier évanoui ou soigner un pompier blessé) ;
- centrer la vue 3D sur une unité en double-cliquant sur sa vignette ;
- Sélectionner plusieurs unités en cliquant sur leurs vignettes tout en maintenant la touche CTRL enfoncée.

La vignette indique aussi l'état de l'unité :



Pompier sélectionné



Pompier en train de secourir un civil ou un pompier évanoui.



Pompier embarqué dans un véhicule



Pompier inactif



Pompier exposé au feu



Pompier mort

4.6 Panneau d'action

Le panneau d'action a deux fonctions dans le jeu : donner des ordres aux pompiers, et définir leur comportement.

La plupart des actions des pompiers peuvent être déclenchées directement dans la vue 3D comme défini plus haut, mais dans certains cas, il faudra utiliser ce panneau pour préciser des actions de façon plus fine. Par exemple : il est possible d'ouvrir ou de casser une porte, mais le curseur de la vue 3D offre seulement la possibilité de l'ouvrir. Pour éviter un backdraft, il faut passer par le panneau d'action et demander explicitement de casser la porte.

Lorsqu'une seule unité est sélectionnée, ce panneau montre toutes les actions réalisables par l'unité. Lorsque plusieurs unités sont sélectionnées, il propose des ordres plus généraux.

La deuxième partie de ce panneau permet de définir le comportement de votre unité :

- Défensif : l'unité reste à proximité du dernier ordre donné par l'utilisateur et éteint (si elle en est capable) les feux à proximité
- Offensif : l'unité choisit librement des nouvelles cibles à proximité et peut ainsi se déplacer de feu en feu
- Héroïque : même comportement que le mode Offensif, mais l'unité ignore en plus les flammes dans ses déplacements : utile si vous devez sauver un civil pris dans les flammes sans avoir le temps de les éteindre auparavant. Vous pouvez également demander l'héroïsme le temps d'une action en maintenant la touche "Alt" enfoncée.

5 Le pompier



Le pompier, ou soldat du feu, est l'unité de base dans Fire Department 2. Il dispose de tout l'équipement nécessaire pour lutter contre les flammes et débayer les accès.

Ses missions sont d'abord de sécuriser et d'évacuer des civils, puis de maîtriser et de vaincre l'incendie.

5.1 Les jauges



L'évolution de l'état de chaque pompier est symbolisée par 2 jauges : la jauge de vie et la jauge de réserve.

La jauge de vie indique l'état de santé du pompier. Cette jauge diminue quand le pompier est exposé au feu. Elle est bicolore : orange et verte.

La partie orange représente l'endurance du pompier. Elle baisse principalement à

cause de l'exposition à la chaleur des flammes. Quand le pompier est amené dans une zone éloignée de l'incendie, la partie orange de la jauge remonte.

La partie verte représente les blessures plus durables. Elle baisse quand le pompier est brûlé, touché par une explosion, un éboulement, etc. Cette partie de la jauge de vie ne remonte jamais d'elle-même. Il faut amener le pompier à l'ambulance pour le guérir, ou faire appel au médecin.

La deuxième jauge est la réserve du pompier. Cette jauge est généralement bleue. Elle représente l'agent extincteur "eau". Dans le cas où un pompier change d'agent extincteur (pour de la mousse par exemple), la jauge change de couleur.

Cette jauge diminue quand le pompier lutte contre les feux ou est soumis à des fumées. Quand cette jauge est vide, le pompier ne peut plus lutter contre le feu (et les fumées lui font dès lors perdre de l'endurance). Il doit d'abord remplir sa réserve en allant chercher une nouvelle bouteille.

5.2 Les actions du pompier



Déplacement : c'est l'action de base du pompier. Il suffit de faire un clic droit sur le sol à l'endroit où l'on veut amener le pompier.

Un signal visuel et sonore vous prévient si l'endroit indiqué est impossible à atteindre.



Eteindre : sur un feu, le curseur devient une cible. Un clic droit avec ce curseur donne l'ordre au pompier d'attaquer le feu avec sa lance à eau. En utilisant le panneau d'action et l'action " Eteindre ", il est possible de faire un arrosage préventif sur une zone éteinte : le feu mettra alors plus de temps à démarrer quand il arrivera à cet endroit.



Se Ravitailler : sur un véhicule pompe (fourgon pompe, échelle d'attaque, échelle de sauvetage, fourgon mousse, camion forestier), le curseur devient une bouche d'incendie. Un clic droit provoque le déplacement du pompier vers le véhicule où il se ravitaile. Cela permet également au pompier de s'équiper avec l'agent extincteur de ce véhicule.

Auto-ravitaillement : en faisant un clic droit sur l'icône de ravitaillement du panneau d'action, on peut activer / désactiver le ravitaillement automatique. Lorsque la réserve du pompier est vide, il peut alors se rendre seul au véhicule pompe le plus proche, et revenir ensuite à sa dernière position.

Note : les véhicules citernes et les bouches d'incendie ne peuvent ravitailler directement les pompiers, et sont réservés aux véhicules pompe.



Utiliser : sur certains mécanismes (porte, vanne, armoire électrique, etc.), le curseur devient une paire de rouages. Un clic droit avec ce curseur donne alors l'ordre au pompier d'aller actionner le mécanisme ou d'ouvrir une issue.



Embarquer dans un véhicule : en cliquant sur la cabine d'un véhicule votre pompier embarque dans le véhicule. Cela permet de le transporter plus vite d'un point à un autre, ou de le protéger des flammes dans certaines situations. Pour faire sortir le pompier, cliquer sur le bouton "Débarquer Passagers" du panneau d'actions du véhicule.



Briser : sur certains obstacles, le curseur devient une hache. Un clic droit avec ce curseur donne l'ordre au pompier de détruire l'obstacle. Seuls les obstacles légers sont affectés. Il faut faire appel à d'autres unités pour des obstacles plus lourds.



Secourir : sur les personnages évanouis (victimes civiles ou pompiers) ou les civils paniqués, le curseur devient une croix. Un clic droit avec ce curseur donne au pompier l'ordre de porter ce personnage s'il est évanoui. S'il s'agit d'un civil paniqué, il suivra le pompier qui l'amènera à l'ambulance.

Note : pour des raisons de lisibilité et de rythme de jeu, nous avons préféré ne pas représenter les tuyaux dans Fire Department 2. Les pompiers sont donc tous dotés d'une lance à eau mais le tuyau qui s'y raccorde n'est pas visible.

6 Les spécialistes

6.1 Le médecin



Le médecin est un spécialiste chargé d'intervenir au côté des pompiers. Sa mission est de dispenser les premiers soins aux civils afin qu'ils puissent regagner l'ambulance par leurs propres moyens.

Le médecin peut soigner les pompiers blessés lors de l'opération. Il permet en particulier de réanimer un pompier évanoui.

Le médecin peut effectuer les mêmes actions que les pompiers de base. Il est cependant moins performant qu'eux sur toutes les tâches généralistes.



Soigner : sur un personnage évanoui ou blessé, le médecin peut effectuer un soin au moyen de l'action correspondante du panneau d'action. Les personnages évanouis sont réveillés (il est ainsi plus pratique de réanimer un civil pour l'emmener à pied à l'ambulance que de le porter). Le médecin peut soigner un pompier blessé.

6.2 Le spécialiste en désincarcération



Le spécialiste en désincarcération est appelé chaque fois qu'il est nécessaire de déblayer des obstacles ou des débris métalliques importants.

Le spécialiste en désincarcération peut effectuer les mêmes actions que les pompiers de base. Il est cependant moins performant qu'eux sur toutes les tâches généralistes.



Désincarcérer : la scie circulaire qu'il utilise permet de couper les métaux afin de dégager les civils incarcérés ou d'ouvrir des passages bloqués.

6.3 L'officier technique



L'officier technique est un spécialiste chargé d'intervenir sur tous les mécanismes sophistiqués.

L'officier technique peut effectuer les mêmes actions que les pompiers de base. Il est cependant moins performant qu'eux pour toutes les tâches généralistes.



Réparer : sur un mécanisme endommagé, le curseur devient une clef de réparation. Un clic droit avec ce curseur lui donne l'ordre de réparer cet équipement.

6.4 Pompier ignifugé



Le spécialiste ignifugé est utile chaque fois qu'une action urgente est nécessaire sur un équipement exposé au feu.

Grâce à sa combinaison ignifugée, il peut se déplacer au milieu des flammes pour une durée limitée. La lourdeur de son équipement limite les actions qu'il peut accomplir.

Attention : son équipement ne fait que retarder l'exposition du pompier à la chaleur. Après un certain temps, la combinaison ne peut plus le préserver de la chaleur : le pompier se retrouve alors brutalement exposé.

La progression de la température est indiquée par un thermomètre affiché à droite de l'écran.

6.5 Canon portable



C'est un pompier classique équipé d'un canon d'une puissance comparable à celle d'un fourgon pompe. Pour éteindre les feux, le canon doit être déployé à portée d'un véhicule pompe. Le canon est connecté par défaut au véhicule le plus proche, dans le cas où il est à proximité de deux véhicules équipés d'agents extincteurs différents.

La lourdeur de l'équipement limite grandement les actions du canon portable, et sa forte consommation d'eau vous demandera de surveiller de près le ravitaillement de cette unité.



Mur d'eau : en cliquant sur cette commande dans le panneau d'action, on donne une direction de projection du mur d'eau dans la vue 3D. Ce mur d'eau, qui ne peut être déployé qu'en extérieur, bloque les effets du rayonnement et arrose une zone importante (mais sans la puissance d'un jet concentré).

6.6 Spécialiste biochimique



Ce spécialiste est doté d'une combinaison lui permettant de résister aux nuages corrosifs et chimiques.

La lourdeur de son équipement limite les actions qu'il peut accomplir.



Détoxiquer : le spécialiste biochimique est capable de traiter les produits toxiques et de les neutraliser pour empêcher la contamination de l'environnement

6.7 Spécialiste cynophile



Ce spécialiste travaille en tandem avec son chien. La puissance olfactive du chien permet de détecter les victimes civiles dans les effondrements ou avalanches, pour les secourir avant qu'ils n'étouffent.

L'équipe cynophile ne peut pas attaquer les feux et ne dispose d'aucune protection face à ce type de danger.



Détecter civils : en activant cette commande par le panneau d'action, le spécialiste cynophile révèle les civils cachés, qui peuvent ensuite être secourus.

6.8 Le spécialiste en milieux périlleux (électricien)



Le spécialiste en milieux périlleux est un pompier équipé très légèrement et entraîné à l'escalade pour atteindre les zones les plus difficiles d'accès. Son rôle est d'évoluer très rapidement sur les lieux du sinistre afin d'agir ponctuellement avant l'arrivée de moyens plus lourds.

Il peut déplacer une victime ou débloquer une évacuation de fumées, par exemple, dans les endroits les plus inaccessibles. Le spécialiste en milieux périlleux peut effectuer les mêmes actions que les pompiers de base. Il est cependant moins performant qu'eux sur toutes les tâches généralistes.



Grappin : l'apparition d'un grappin à côté du curseur vous indique que le mouvement que vous demandez implique l'utilisation du grappin par le pompier.

7 Les véhicules

Les véhicules se déplacent de la même façon que les pompiers : on clique sur le véhicule pour le sélectionner, puis on donne un ordre de déplacement. Il en va de même pour l'attaque des feux pour les véhicules qui en ont la possibilité.

Comme les pompiers, les véhicules ont aussi des jauges indiquant leur état. Tous les véhicules disposent de la première jauge, qui indique leur intégrité structurelle. Quand la jauge tombe à zéro, le véhicule est détruit.

Les véhicules disposant d'une pompe (fourgon pompe, échelle d'attaque, échelle de sauvetage, fourgon mousse, camion forestier) comportent une deuxième jauge (bleue pour l'eau, blanche pour la mousse) qui représente l'état de leur réserve.

Le ravitaillement de ces véhicules s'effectue de façon automatique lorsque le véhicule est proche d'une source de ravitaillement (une ligne pointillée verte indique que le véhicule est connecté à la source, la ligne devient bleue et animée si le véhicule est ravitaillé). Les sources de ravitaillement peuvent être des objets statiques (bouche d'incendie, étendue d'eau, cellule mousse) ou des véhicules (citerne et citerne mousse). Les véhicules doivent se ravitailler auprès de sources équipées du même agent extincteur (par exemple le fourgon mousse ne peut se ravitailler qu'auprès d'une citerne mousse ou d'une cellule mousse). A la différence des pompiers, les véhicules ne peuvent pas changer d'agent extincteur.

Les véhicules sont capables d'embarquer jusqu'à quatre pompiers. Pour débarquer les passagers, on peut directement cliquer sur le passager dans la panneau des casernes, on clique sur le bouton "Débarquer passagers" du panneau de commandes.

7.1 Le fourgon pompe



Le fourgon pompe est un véhicule d'attaque du feu. Il est équipé d'une petite réserve d'eau autonome, d'une pompe et d'une lance montée en canon sur le toit.

Il est très utilisé pour intervenir en force sur des feux situés au niveau du sol ou sur le toit des bâtiments faiblement élevés. Quand le véhicule est sélectionné, un clic droit sur un feu donne l'ordre au fourgon pompe d'attaquer ce feu.

Ce véhicule est équipé d'une pompe capable de ravitailler en eau les pompiers.

7.2 Le fourgon mousse



Le fourgon mousse est assez similaire au fourgon pompe, à cela près qu'il projette de la mousse et non de l'eau. Ce véhicule est typiquement destiné aux feux d'hydrocarbures, et se trouve généralement déjà sur les sites industriels.

Les feux d'hydrocarbures requièrent en général une intervention massive et simultanée de tous les fourgons mousse et de tous les pompiers disponibles : c'est le top mousse.

Ce véhicule est équipé d'une pompe capable de ravitailler en mousse les pompiers.

7.3 L'ambulance



L'ambulance est un véhicule indispensable à toutes les interventions. Elle dispose de l'équipement nécessaire pour effectuer des soins d'urgence avant même le transport vers l'hôpital.

L'ambulance est le point vers lequel vous devez diriger tout civil que vos hommes sécurisent, qu'ils le portent sur leurs épaules ou le conduisent à pied.

Quand un pompier est en charge d'un civil (un cercle avec un croix apparaît en superposition sur sa vignette), faites un clic droit sur l'ambulance pour lui donner l'ordre d'escorter (ou de porter) le civil jusqu'à l'ambulance. Un civil n'est vraiment sauvé que quand il a rejoint l'ambulance.

Un pompier blessé peut aussi être soigné à l'ambulance. Quand un pompier blessé est sélectionné, un clic droit sur l'ambulance lui donne l'ordre d'aller s'y faire soigner.

Si le pompier est évanoui, il faut donner l'ordre à un autre pompier de le porter jusqu'à l'ambulance comme il le ferait avec un civil.

7.4 L'échelle d'attaque



L'échelle d'attaque est un véhicule dont l'échelle est dotée d'une nacelle, dans laquelle un pompier dirige les mouvements.

C'est l'engin idéal pour intervenir en force sur les incendies situés dans des étages. Ce véhicule est utilisé en particulier pour préparer l'arrivée des pompiers en sécurisant un point élevé ou pour arroser de façon préventive une zone menacée par les flammes.

Pour attaquer un feu, sélectionnez l'échelle d'attaque et faites un clic droit sur la flamme. Ce véhicule est équipé d'une pompe capable de ravitailler en eau les pompiers.

7.5 L'échelle de sauvetage



L'échelle de sauvetage, appelée aussi grande échelle, est un élément essentiel de la flotte de véhicules des pompiers. D'une longueur totale d'une vingtaine de mètres, elle permet l'accès aux étages ainsi que l'évacuation des civils bloqués en hauteur.

Pour déployer l'échelle, sélectionnez le véhicule et faites un clic droit sur la fenêtre que vous voulez atteindre.



L'apparition d'un symbole échelle à côté du curseur vous indique les points auxquels l'attachement de l'échelle est possible. Une fois dépliée, l'échelle peut être utilisée par les pompiers ou les civils.

Ce véhicule est équipé d'une pompe capable de ravitailler en eau les pompiers, mais ne peut pas attaquer les feux.

7.6 Le bateau pompe



Cette unité apporte un soutien non négligeable lors des feux dans les zones portuaires ou fluviales. Elle est capable d'attaquer les feux proches de l'eau et peut aussi ravitailler en eau les véhicules pompe suffisamment proches d'elle.

Bien entendu, son principal avantage réside dans sa réserve d'eau quasi infinie puisée dans les eaux environnantes.

7.7 La citerne incendie



La citerne incendie est un véhicule logistique chargé de l'approvisionnement en eau des véhicules pompe équipés de l'agent eau sur les lieux de l'intervention.

La citerne peut être remplie à des bouches d'incendie ou des étendues d'eau

7.8 La citerne mousse



La citerne mousse contient une importante réserve d'agent émulseur capable d'alimenter en mousse des fourgons mousse.

Des cellules mousse permettent de restaurer la réserve de la citerne mousse.

7.9 Le bulldozer



Ce véhicule a pour fonction principale de détruire les obstacles lourds. Il est appelé pour des besoins spécifiques. Il est incapable d'attaquer les feux ou secourir des civils.

Démolir : cette action permet de détruire ou déblayer des obstacles gênant la progression des équipes de secours principales.

7.10 Le camion citerne forestier



Ce véhicule est principalement destiné aux incendies de forêts. Ses capacités tout terrain lui permettent d'évoluer efficacement sur la plupart des reliefs. Il est doté d'une réserve d'eau, d'un canon pour attaquer les feux et peut ravitailler en eau les pompiers. C'est un véhicule d'attaque du feu.

Bulle d'eau : lorsque les pompiers sont encerclés par les flammes, ils peuvent se réfugier dans la cabine du véhicule, et déclencher une bulle d'eau protectrice qui les protège le temps du passage du front de feu.

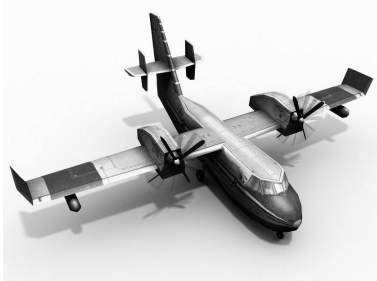
7.11 L'hélicoptère de secours



Cet engin est très utile lors des interventions de secours dans les zones inaccessibles. Il permet de secourir des civils de la même façon que l'ambulance.

L'atterrissage de l'hélicoptère de secours doit cependant être précédé d'une sécurisation de la zone d'atterrissage, parfois difficile notamment lors des feux de forêt.

7.12 Le bombardier d'eau



Cet avion est appelé pour effectuer un arrosage aérien massif. Il intervient généralement en dehors des zones urbaines, car la chute d'eau massive est dangereuse pour les personnes se situant dessous.

Il y a généralement un temps important entre deux passages de cet avion. Une fois qu'il est disponible, cliquez sur son symbole de caserne et sélectionnez une cible sur le terrain. Malgré les risques héroïques pris par les pilotes de bombardier d'eau, il y a une légère marge d'erreur sur le point de visée.

7.13 L'hélicoptère bombardier



Cette unité de soutien aérien est proche du bombardier d'eau, mais diffère sur les points suivants : elle est disponible à une fréquence plus élevée, et offre plus de précision de visée et avec moins de danger pour les personnes au sol, mais sa puissance d'extinction est moins élevée.

8 Les ennemis des pompiers

Le feu. C'est un ennemi complexe et multiforme. Sa force, sa ténacité, sa température dépendent du combustible et de la présence d'air ou de vent. Dans la vue 3D, quand le curseur est sur une flamme, deux cercles apparaissent au sol. Le premier est petit et rouge. Il représente la zone dans laquelle les pompiers subiront des brûlures graves.

Le deuxième est plus grand et orange. Dans cette zone, le pompier est exposé à la chaleur du feu et perd de l'endurance (il se fatigue). Quand un pompier ou un véhicule attaque un feu, une jauge rouge indique la résistance de la flamme. Le feu s'éteint quand cette jauge atteint zéro.

Il y a 4 grands types de feu.

Feux de classe A (classique) : concernent les matières combustibles les plus ordinaires, qui frappent les bâtiments civils classiques : bois, tissus, caoutchouc.

Feux de classe B (hydrocarbures et produits chimiques) : Ces feux sont généralement plus puissants que les feux A, et se trouvent principalement sur des sites industriels. Le seuil d'inflammabilité du combustible est généralement faible, ce qui fait que ces feux se propagent très vite. Le combustible peut être liquide ou gazeux : essence, huile, butane. Quand un tel feu est alimenté par la fuite d'une canalisation, la meilleure façon de l'éteindre est souvent de couper l'arrivée de carburant en trouvant une vanne sur la canalisation en amont de la fuite.

Feux de classe C (feux électriques) : ces feux sont dangereux si un pompier les attaque à l'eau. On utilise parfois de la poudre pour lutter contre ces feux, mais le meilleur moyen consiste à couper la source d'électricité. Les feux se combattent alors de façon classique.

Feux de classe D (feux métalliques) : C'est la classe de feu la plus rare, il s'agit de matières combustibles métalliques générant une chaleur intense. Les métaux sous forme de poussières métalliques peuvent créer de puissantes explosions avec le bon catalyseur. Ces feux nécessitent des moyens spéciaux pour être éteints, souvent présents sur le site même de l'incendie.

Agents extincteurs

Les agents extincteurs utilisés dans le jeu sont l'eau, la mousse, la poudre, et l'agent anti-métal. La table suivante indique l'efficacité de ces agents sur les différents feux.

	Classe A	Classe B (liquide)	Classe C	Classe D
Eau	+++	+	danger	danger
Mousse	+	+++	danger	danger
Poudre	+	+	++	/
Agent métal	/	/	/	+++

Les explosions. Certains objets et équipements peuvent exploser. Cela peut à la fois causer de grands dommages à vos troupes et relancer la propagation de l'incendie sur une nouvelle zone.

Les fumées corrosives. Lors d'une intervention sur un incendie, les pompiers sont en permanence équipés de respirateurs autonomes individuels. Ils ne sont donc pas exposés aux fumées de combustions.

Cependant, certains combustibles dégagent en brûlant des vapeurs corrosives dangereuses pour les pompiers malgré leur équipement de protection. Face à un tel danger, il faut faire appel à un spécialiste équipé d'une combinaison protectrice, ou éteindre l'incendie qui génère ces fumées.

Le flashover. Un embrasement (flashover) survient lorsque des gaz de combustion ou des fumées s'accumulent et atteignent un seuil critique. La ventilation (en brisant les fenêtres par exemple) permet d'évacuer ces fumées et de réduire les risques d'embrasement.

Le backdraft. Il est possible qu'un feu confiné dans un espace sans aération s'éteuffe et s'endorme. L'apport soudain d'air (par l'ouverture d'une porte) le rallume de façon explosive : c'est le backdraft (retour de flamme).

Pour éviter le backdraft, il faut pratiquer de petites ouvertures dans les portes ou les fenêtres : le feu se réveille mais sans exploser. Le backdraft se repère à la présence d'une fumée gris-jaune.

Les fumées polluantes. Un incendie dégage naturellement une grande quantité de gaz. Selon l'origine du feu et la nature de ces gaz, leur toxicité peut être très variée. Certains feux touchant des substances chimiques sensibles peuvent non seulement être dangereux pour les pompiers mais aussi pour les populations avoisinantes. Il devient alors important pour les équipes d'intervention de limiter le dégagement de ces nuages toxiques.

Les effondrements. Les interventions pour secourir des victimes demandent parfois de pénétrer dans des bâtiments gravement menacés par les flammes. Surveillez les jauges de dommage de ces structures, pour faire se replier vos hommes avant le moment fatidique.

Boil over. Ce type de danger est spécifique aux sites pétrochimiques. Lorsque de l'eau s'introduit dans des cuves d'hydrocarbures, elle coule au fond. Sous l'effet de la chaleur des feux environnants, l'eau peut se vaporiser et faire exploser la cuve et répandre une pluie enflammée, aggravant encore davantage le sinistre.

Sur le terrain, vous découvrirez bien d'autres dangers plus inhabituels auxquels vos hommes devront réagir rapidement et avec efficacité. N'oubliez jamais que des vies humaines sont en jeu et que vous devez "vaincre ou périr".

9 Conseils tactiques

Observez avant d'agir. Quand ils arrivent pour la première fois sur les lieux d'un sinistre, les pompiers professionnels prennent toujours le temps d'observer l'ensemble du site. Repérer les différents foyers d'incendie, localiser les civils, trouver les issues des bâtiments sont autant de réflexes qui vous feront gagner beaucoup de temps et qui sauveront sans doute des vies quand vos hommes seront au cœur de l'action.

Contrôlez le niveau de fumée dans les bâtiments dans lesquels vos pompiers rentrent, pour agir avant les flashovers.

Planifiez et préparez vos actions. Avant de lancer vos hommes sur une action, pensez à les regrouper et vérifier leurs réserves.

Faites agir vos hommes par groupes de deux. Les pompiers professionnels agissent toujours en binômes. Si vous appliquez cette précaution, vous éviterez bien des catastrophes. Un pompier isolé peut, par exemple, se retrouver bloqué avec sa réserve épuisée. Une telle situation est souvent fatale.

Organisez vos forces. Il est souvent utile de scinder vos hommes en deux ou trois groupes. En effet, la présence d'un trop grand nombre d'hommes au même endroit diminue leur efficacité.

Utilisez vos véhicules. Le fourgon pompe et l'échelle d'attaque ont une puissance

d'attaque très importante dont vous devez tirer parti. De tels véhicules, bien positionnés, peuvent rapidement dégager toute une zone sans aucun danger pour vos hommes.

Exploitez les points de ravitaillement en plaçant vos véhicules à portée d'une bouche d'incendie, vous pouvez garantir qu'il pourront attaquer les feux sans vous soucier de leurs réserves.

Optimisez le positionnement de vos véhicules de soutien. Pour sécuriser les civils ou pour remplir leurs réserves, vos pompiers ont souvent besoin d'aller jusqu'à l'ambulance ou au véhicule pompe. En rapprochant ces véhicules au plus près du lieu de l'action vous minimiserez ces trajets et optimiserez l'efficacité de vos troupes.

10 Astuces

Utilisez le clic droit sur les vignettes. N'oubliez pas qu'en terme d'ergonomie, les vignettes de bas d'écran sont strictement équivalentes aux unités de la vue 3D. Vous pouvez utiliser cette propriété pour accélérer bon nombre d'actions de jeu. Par exemple :

- quand un pompier vient d'épuiser ses réserves d'air, faites directement un clic droit sur la vignette de la citerne incendie pour l'envoyer récupérer une nouvelle bouteille.
- quand vous avez besoin d'un spécialiste pour une action particulière, sélectionnez-le directement en cliquant sur sa vignette sans avoir à le chercher dans la vue 3D.

Surveillez en permanence l'état de vos hommes. Gardez un oeil sur les vignettes de vos hommes en bas de l'écran. Quand une jauge de santé devient trop basse, double-cliquez sur la vignette. La caméra se centre automatiquement sur le pompier concerné. Vous pouvez alors rapidement le mettre en sécurité.

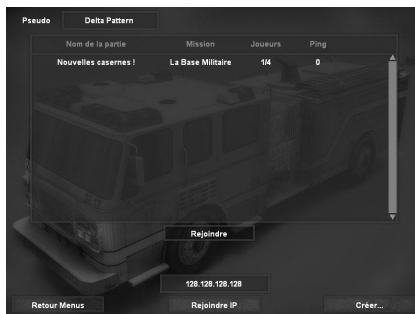
Ecoutez vos hommes. Soyez attentifs aux messages d'alerte qu'ils vous envoient. Double-cliquez sur cette vignette pour centrer la vue sur l'unité en difficulté et intervenir efficacement.

Quand un message d'alerte signale qu'un civil est en difficulté, regardez la jauge de vie du civil dans la vue 3D pour trouver celui qui est en difficulté.

Lisez les conseils techniques. Au chargement de chaque scénario le texte qui s'affiche vous présente une difficulté technique particulière du métier de pompier, ou une unité spécialement utile dans ce contexte. Ce message indique souvent les moyens d'éviter un danger spécifique.

11 Mode Multijoueur

Pour démarrer ou rejoindre une partie multijoueur, cliquez sur l'option Multijoueur de la page d'accueil du jeu. La page de recherche de sessions apparaît.

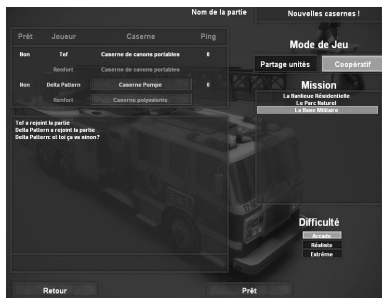


Le champ texte en haut vous permet de définir votre pseudonyme, qui sera utilisé pour vous identifier dans toutes vos parties multijoueur.

Le panneau central liste les parties disponibles sur le réseau local auquel votre machine est connecté. Le "ping" indique la qualité de la connexion que vous avez avec ce serveur, et vous permet d'éviter les parties susceptibles d'être gâchées par des délais d'attente réseau (lag). Pour rejoindre une partie, cliquez sur la ligne qui lui correspond puis cliquez sur le bouton "Rejoindre". Vous arrivez alors dans la page de création de session décrite plus bas.

Si vous souhaitez rejoindre une partie sur un serveur défini par une adresse IP (par exemple pour jouer via Internet), entrez son adresse IP (communiqué par la personne jouant le rôle du serveur), et cliquez sur le bouton "Rejoindre IP".

Si vous souhaitez accueillir une nouvelle partie en tant que serveur, cliquez sur le bouton "Créer", qui vous conduit à la page de création de session.



Cette page est configurée différemment selon que vous êtes serveur (créateur de la partie) ou client (vous avez rejoint une partie définie par un serveur).

En haut à gauche, l'adresse IP de la machine serveur est affichée, et peut être communiquée aux amis qui souhaitent rejoindre la partie avec le bouton "Rejoindre IP" (voir plus haut). Le serveur a la possibilité de donner un nom à sa partie, qui s'affichera dans la page de recherche de session.

Fire Department 2 comporte 2 modes de jeu multijoueur : le mode "Partage d'unités" et le mode "Coopératif".

Dans le mode partage d'unités, vous pouvez rejouer toutes les missions de la campagne solo. N'importe quel joueur peut sélectionner et donner des ordres à n'importe quelle unité de la partie. A vous de vous organiser pour vous répartir le travail.

Le mode coopératif se joue sur des missions spéciales et de grande taille, dans lesquelles chaque joueur contrôle sa propre caserne et démarre la partie à un point de départ spécifique de la carte.

Le serveur clique sur les boutons "Partage unités" ou "Coopératif" pour sélectionner le mode de jeu. Il choisit ensuite les missions (dépendantes du mode de jeu) dans la liste à droite de l'écran. Notez que les missions solo sont disponibles dans le mode multijoueur en fonction de leur déblocage dans la campagne principale du serveur.

Le serveur choisit enfin la difficulté de la mission, comme dans le mode campagne.

La liste en haut à gauche indique les joueurs présents dans la partie (jusqu'à 4). Le serveur est toujours en tête dans la liste. La colonne "Prêt" indique si le joueur a cliqué sur le bouton "Prêt", en bas à droite de l'écran.

La colonne caserne est spécifique au mode coopératif et vous permet de choisir la caserne (et le type d'unités) que vous allez contrôler pendant la partie. Dans le cas où il y a moins de 4 joueurs, les autres casernes (il y en a toujours 4 en mode coopératif) sont réparties entre les joueurs présents. Elles apparaissent alors avec le titre "Renfort" et vous pouvez aussi choisir leur type.

Le panneau de la partie inférieure gauche sert à dialoguer avec les utilisateur présents dans la partie, en tapant votre texte dans la ligne du bas et en appuyant la touche "Entrée".

Pour démarrer la partie, tous les joueurs doivent cliquer sur le bouton "Prêt", et le serveur clique enfin sur le bouton "Lancer Mission". Tous les joueurs chargent alors la mission et peuvent ensuite consulter le briefing. Si un joueur clique sur le bouton "Démarrer Mission" du briefing alors que d'autres joueurs ne sont pas encore prêts, le message "En attente des autres joueurs" s'affichera jusqu'à ce que tous les joueurs soient prêts.

12 Les Sapeurs-Pompiers de France

250 500 héros au quotidien

Premiers acteurs des secours, les sapeurs-pompiers recueillent sondages après sondages la sympathie et la confiance sans faille des Français.

Professionnels et volontaires, "sauveurs d'hommes" animés par le même idéal, ils témoignent chaque jour que courage, dévouement et solidarité ne sont pas de vains mots. La diversité et la technicité de leurs actions sont pourtant souvent méconnues.

196 000 sapeurs-pompiers volontaires

En parallèle de leur métier principal ou de leurs études, et de leur vie personnelle, ils ont choisi de se former et d'être disponibles pour porter secours à leurs concitoyens en danger. Ce sont des hommes et des femmes ordinaires, de 16 à 55 ans, ouvriers, cadres, artisans, étudiants... Pourquoi pas vous ?

L'engagement de ces volontaires permet de maintenir la présence des secours partout sur le territoire, et d'assurer ainsi la rapidité des interventions.

35 000 sapeurs-pompiers professionnels

Fonctionnaires territoriaux, recrutés sur concours, ils (et elles) sont présents dans les centres de secours les plus sollicités et assurent le fonctionnement du Service départemental d'incendie et de secours (SDIS) dont dépendent tous les sapeurs-pompiers dans chaque département.

9 900 médecins, infirmiers, pharmaciens et vétérinaires

Ils composent le Service de santé et de secours médical des sapeurs-pompiers. La plupart sont volontaires et exercent une activité principale libérale ou hospitalière.

Ainsi que les quelques 9 300 pompiers militaires de la Brigade des sapeurs-pompiers de Paris, du Bataillon des marins-pompiers de Marseille et des UISC.

Tous sont fidèles à leurs célèbres devises :

Courage et dévouement / Sauver ou périr

Une intervention toutes les 8 secondes

... soit plus de 3 720 000 interventions par an

Secours à victime : 59%

Dans des milieux divers (eau, montagne, souterrain...)

Accidents de la circulation : 9 %

Accidents routiers, ferroviaires, aériens, navigation. Secours médicalisé, désincarcération des victimes...

Incendies : 11 %

Habitations, industries, feux de forêts...

Divers : 21 %

Recherches, fausses alertes, pollution, inondations, faits d'animaux, éboulements, dégagement de voie publique...

De véritables techniciens du risque

- Secours en montagne
- Risque chimique et radiologique
- Equipes cynotechniques
- Plongée et sauvetage aquatique
- Secours en milieux périlleux (spéléologie...)
- Surveillance des plages

Les sapeurs-pompiers et vous

Ne perdez pas une occasion de mieux connaître vos sapeurs-pompiers, de leur montrer votre reconnaissance ou tout simplement, de partager avec eux un moment de convivialité !

Journées portes ouvertes des centres de secours

Congrès annuel des sapeurs-pompiers de votre département

Congrès national des sapeurs-pompiers de France (automne)

Journée nationale des sapeurs-pompiers (juin)

Traditionnel bal du 14 juillet

Fêtes de Sainte Barbe (4 décembre), patronne des artificiers et sapeurs-pompiers...

Ce sont les amicales et les unions de sapeurs-pompiers qui organisent la plupart de ces activités. Ces associations ont bien sûr pour première mission la solidarité et l'entraide entre sapeurs-pompiers, mais elles sont aussi tournées vers le grand public. Grâce à elles, les sapeurs-pompiers restent proches de leurs concitoyens et très présents dans la vie des communes.

De 10 à 18 ans, rejoignez les jeunes sapeurs-pompiers

Même les plus jeunes peuvent partager la passion et l'engagement des soldats du feu, en rejoignant l'une des 1 400 sections de jeunes sapeurs-pompiers. Celles-ci permettent de s'initier au secourisme et à la lutte contre l'incendie, de pratiquer le sport, parfois la musique, et de participer à des manœuvres et des compétitions.

N'oubliez pas, avoir le bon réflexe peut parfois sauver une vie.

Les sapeurs-pompiers près de chez vous peuvent vous former simplement et rapidement aux gestes de premiers secours. Ainsi, vous saurez comment réagir face à un ami, un membre de votre famille ou toute personne en difficulté.

18 - LE REFLEXE VITAL : Numéro d'urgence 24h/24

Appelez le 18, n'en abusez pas. Les appels inutiles peuvent empêcher les personnes réellement en danger de recevoir des secours.

Pour en savoir plus

www.pompiersdefrance.org

Le site officiel des sapeurs-pompiers de France et la Boutique en ligne.

Le Sapeur-Pompier Magazine

Tous les mois, de nombreux articles d'actualité, des comptes-rendus d'interventions, des dossiers thématiques...

Renseignements : 01 49 23 18 24 - spmag@pompiersdefrance.org et son site www.lesapeurpompiers.fr

La Maison des sapeurs-pompiers de France

Lieu de rencontre et d'information, elle réunit sous le même toit toutes les structures associatives nationales des sapeurs-pompiers (Fédération, Œuvre des pupilles-orphelins, Mutuelle et Caisse de secours).

32, rue Bréguet, 75 011 Paris

Renseignements :

01 49 23 18 18

contact.faq@pompiersdefrance.org

C'est tout naturellement que le mensuel le Sapeur-Pompier Magazine s'associe à ce jeu. Nous espérons qu'il saura faire partager à tous le combat pour la vie que mènent les sapeurs-pompiers au quotidien, mais aussi leur sens de la solidarité et de la convivialité.

13 CRÉDITS



Jean-Christophe Marquis
Jérôme Gastaldi

Development team

Producer

Mathieu Girard

Lead programmer

Wilfried Mallet

Programmers

Cédric Caillaud
Hervé Denis
Florent Dotto
Johann Liberman
Patrick Marchal
Rémi Quenin
Guillaume Ripoll
Guillaume Werlé

Lead Artist

Yanik Buttner

Artists

Arnaud Barbier
Faouzi Hamida
David Lenoir
Rémi Mennerat
Mathieu Pallet
Tsoa Rakotoarisoa
Florent Rouat

Animator

Fabrice Houlné

Lead Designer

Stéphane Versini

Level designers

Olivier Coanet
Nicolas Dejean
Laurent Foulon
David Silverio

Alexis Stacke

Sound designer

Sylvain Prunier

FMVs and Briefings

Bertrand Le Cabec
Frédéric Servant

Quality Assurance and Localization

François Potentier

Lead Testers

Maxime Anfray
Thomas Iacobone

Testers

Thierry Corré
Gilles Custodio
David Dromard
Arnaud Gilbert
Vincent Herbert
Jean-François Loubet
Frédéric Nahon
Benoît Ressouche
Jean-Marc Warion
Jérôme Tarroux
Sébastien Roussange

Marketing & Sales

Stéphane Roger
Julia Salmon
Nathalie Bousquet
Stéphane Grand-Chavin

Music Production (Digital Reality)

Tamas Kreiner
Ervin Nagy
Pal Kis

Localisation :

DL Multimedia
Emma Kreuz

Voice production :

Cybele Production

COPYRIGHTS

© 2004 Monte Cristo Games. Tous droits réservés. Monte Cristo et son logo sont des marques déposés de Monte Cristo Multimedia. Toutes les autres signes et marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Fire Department 2 uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Fire Department 2 uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

Fire Department 2 uses Open Torque Network Library © 2004 GarageGames.com

Windows® and Windows NT® are trademarks of Microsoft. DirectX® is a trademark of Microsoft.

All other trademarks or products quoted in the software and in the accompanying documentation belong to their respective owners.

CONTRAT DE LICENCE

Veillez lire ce document attentivement

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs (i) d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multijoueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et (ii) de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire. Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine.

Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location. Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par Monte Cristo Multimedia.

GARANTIE LIMITÉE

Monte Cristo Multimedia garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, MONTE CRISTO MULTIMEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CDROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME MONTE CRISTO MULTIMEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS, A LA VERACITE DES REPNSES OU A LEUR COMPLETEUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT. LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE MONTE CRISTO MULTIMEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI MONTE CRISTO MULTIMEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE MONTE CRISTO MULTIMEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

AVERTISSEMENT CONTRE L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience lors d'une exposition à certaines lumières clignotantes ou à d'autres éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

14 SUPPORT TECHNIQUE

Si vous souhaitez obtenir de l'aide sur des problèmes précis, vous pouvez contacter notre Support Technique :

- par téléphone - 08 26 30 36 83, de 10H à 19H, du lundi au vendredi.
- par mail montecristo@callcenter.fr

Avant de contacter notre Support Technique, merci de préparer :

- 1 - votre configuration PC (RAM, MHz, cartes graphique et son),
- 2 - une description détaillée du problème rencontré (i.e. message d'erreur, partie du jeu concernée, etc.),
- 3 - stylos et papier pour prendre des notes,
- 4 - et de prévoir un accès immédiat à votre PC (notre Support Technique pourra être amené à vous accompagner dans votre recherche pas à pas).



Monte Cristo Multimedia
42, rue des Jeuneûrs
75002 Paris
France
www.montecristogames.com