# FIRE DEPARTMENT

www.montecristogames.com

# Table des matières


**Bienvenue dans Fire Department** 3

**Démarrer** 3

**Menu principal** 4

**Ecran de jeu** 5
La caméra
Les commandes générales
La sélection des unités dans la vue 3D
Les vignettes

**Le Pompier** 8
Les jauges
Les actions du pompier

**Les spécialistes** 9
Le médecin
Le spécialiste en désincarcération
L'officier technique
Le spécialiste en tenue d'approche
Le spécialiste en milieux périlleux

**Les véhicules** 12
Déplacement des véhicules
L'ambulance
La citerne incendie
Le pumper
L'échelle d'attaque
L'échelle de sauvetage

**Conseils tactiques** 15

**Astuces** 15

**Les ennemis des pompiers** 16

**Les Sapeurs-Pompiers de France** 18

**Credits** 22

**Support Technique** 23

# Bienvenue dans Fire Department

Bienvenue dans *Fire Department*, un jeu de simulation en temps réel d'interventions de sauvetage et de lutte contre l'incendie.

Vous êtes à la tête de la caserne 615. Vos pompiers, tous des professionnels, interviennent régulièrement sur les sinistres de leur zone d'affectation. Votre caserne est dotée de l'ensemble des moyens habituels des pompiers modernes.

Des moyens en hommes tout d'abord : pompiers porte-lance mais aussi spécialistes en désincarcération, en milieux périlleux, officiers techniques, médecins. Vous disposez aussi d'une large palette de véhicules d'intervention : pompes, les échelles, ambulances, citernes et bien d'autres encore.

Dans son histoire, la caserne 615 a connu d'innombrables actions sur le terrain. Mais *Fire Department* vous propose de revivre les interventions les plus exceptionnelles toutes issues de situations réelles; Vous serez à la tête de votre équipe face à des ennemis redoutables : le feu, les explosions, l'électricité, les produits toxiques et polluants.

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***".

# Démarrer

## Minimum configuration

Fire Department a été developpé pour PC avec la configuration suivante :
- Windows® 98/2000/XP/ME
- Pentium 500 MHz
- 128 Mo de RAM
- Carte son Sound Blaster ou 100% compatible
- Carte vidéo 32 Mo, compatible DirectX® 8.1
- Lecteur de CD ROM : 4x
- 1,5 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte graphique requise : GeForce ATI Radeon, Kyro II 4500 ou supérieur

## Pour installer Fire Department

Insérez le CD-ROM de *Fire Department* dans le lecteur de CD-ROM. Une boite de dialogue apparaît au bout de quelques instants. Suivez les instructions qui apparaissent alors à l'écran.

Si aucune boite 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.

### Pour jouer à Fire Department

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

### 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. A l'installation du logiciel, un écran de configuration vous propose trois réglages standard. La configuration " haute " est réservée aux possesseurs des machines les plus récentes. Cet écran peut être rappelé ultérieurement grâce à la commande Configuration du menu Démarrer. Pendant le jeu, vous pouvez procéder à un réglage plus fin à l'aide de l'écran Options.

## Menu principal

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




### Jouer

Cette commande permet d'accéder directement au menu de choix des scénarios. Ces scénarios se jouent les uns à la suite des autres. Chacun est scindé en plusieurs missions qu'il faudra gagner pour débloquer le scénario suivant.

Le premier scénario intitulé *L'Entraînement* se situe à l'intérieur de la caserne et vous propose une série d'exercices de prise en main du jeu et de ses fonctions.

### Niveau de difficulté

Dans l'écran de choix des missions, vous avez la possiblité de choisir le niveau de difficulté du jeu.
Attention, 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 Difficile vous donne accès aux prestigieuses médailles d'or !

### Charger

Cette option affiche la liste de toutes les parties 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.

### Options

Pour modifier les options audio et graphiques du jeu. En particulier, ces options vous permettent d'adapter le fonctionnement du jeu à la configuration matérielle de votre PC.

### 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 pour chaque véhicule et chaque pompier sa nationalité parmi quatre : française, américaine, allemande ou britannique.

### Quitter

Retour au bureau Windows.

## Ecran de jeu



L'écran de jeu est scindé en deux parties. La partie principale qui occupe la quasi-totalité de l'écran est ***la vue 3D*** dans laquelle évoluent vos unités. En bas de l'écran, ***la barre d'informations*** affiche en permanence les informations principales du jeu et vous donne accès à certaines commandes.

### La caméra



*Fire Department* est un jeu en 3D. Pendant le jeu, vous serez donc complètement libre de voir la scène suivant l'angle et le niveau de zoom que vous souhaitez.

La modification des réglages de la caméra de jeu peut se faire de quatre façons différentes. Essayez-les et choisissez celle qui vous convient le mieux :

1) en cliquant à l'aide de la souris les boutons flèches et + / - situés à l'extrémité gauche de la barre d'information ;

2) en maintenant appuyée la molette centrale de la souris et en déplaçant la souris vers le haut pour zoomer, le bas pour dézoomer et les côtés pour pivoter ;

3) en maintenant enfoncée la touche CTRL du clavier et en déplaçant la souris vers les bords de l'écran. Bord haut pour zoomer, bas pour dézoomer, bords latéraux pour pivoter ;

4) en maintenant enfoncée la touche CTRL du clavier et en appuyant sur les touches fléchées du clavier. Flèche haute pour zoomer, basse pour dézoomer et droite et gauche pour pivoter.

Vous pouvez aussi zoomer et dézoomer en faisant tourner la molette de votre souris.

## Les commandes générales




Dans la partie gauche de la barre d'informations, trois commandes sont disponibles :

● l'icône représentant un ordinateur ouvre un écran de menu qui permet de : *Recommencer la mission*, *Charger* ou *Sauvegarder* la partie, *Modifier les options* graphiques et audio, *Accéder à la caserne* pour consulter les caractéristiques des unités ou *Abandonner la partie*. Ce même écran peut être ouvert à n'importe quel moment en appuyant sur la touche <ESC> du clavier.

● l'icône ⓘ 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 la touche 'i' du clavier.

● l'icône ⏸ permet de mettre le jeu en pause. Il faut noter que les commandes de caméra sont toujours actives en mode PAUSE. Ce mode permet donc d'explorer la carte et d'analyser tranquillement la situation à tout moment de la partie.
Vous pouvez aussi passer en mode PAUSE en appuyant sur la touche 'P' du clavier. Vous quitterez le mode PAUSE en cliquant de nouveau sur l'icône ⏸ ou en appuyant sur 'P'.

## 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).

### Sélection de groupe



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.

## Les vignettes



En permanence, chaque unité disponible est représentée par une vignette sur la barre d'informations.
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 porter ou d'escorter une victime vers l'ambulance



Pompier évanoui



Pompier inactif



Pompier exposé au feu

# Le pompier



Le pompier, ou soldat du feu, est l'unité de base dans *Fire Department*.

Il dispose de tout l'équipement nécessaire pour lutter contre les flammes et déblayer les accès.

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

## Les jauges



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

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 verte représente **l'énergie** 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 verte de la jauge remonte.

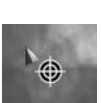
La partie orange représente **les blessures** plus durables. Elle baisse quand le pompier est brûlé, touché par une explosion, un éboulement, etc. Cette partie de la jauge de vie ne remonte jamais d'elle-même. Il faut amener le pompier à l'ambulance pour le guérir.

La jauge bleue est la **jauge d'air** du pompier. Cette jauge s'épuise quand le pompier effectue des efforts physiques. Quand cette jauge est épuisée, le pompier ne peut plus lutter contre le feu. Il doit d'abord remplir sa réserve d'air en allant chercher une nouvelle bouteille au camion citerne incendie.

## 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 cliqué est impossible à atteindre.



**Attaquer un feu** : 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.



**Détruire une porte ou un obstacle** : sur certains obstacles, le curseur devient une hache. Un clic droit avec ce curseur donne l'ordre au pompier de détruire l'obstacle.



**Porter** : sur les personnages évanouis (victimes civiles ou pompiers) et sur certains objets, le curseur devient une flèche vers le haut. Un clic droit avec ce curseur donne au pompier l'ordre de porter ce personnage ou cet objet.
Quand il porte quelque chose, le pompier peut se déplacer normalement. Par contre, il posera le personnage ou l'objet qu'il porte s'il reçoit un ordre autre qu'un simple déplacement.



**Rassurer** : sur une victime en état de panique, le curseur devient un visage. Un clic droit avec ce curseur donne au pompier l'ordre d'aller rassurer cette victime.
Une fois rassurée, la victime suivra le pompier jusqu'à ce qu'il l'amène à l'ambulance.

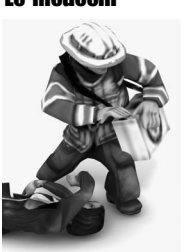


**Agir sur un mécanisme** : sur certains mécanismes (vanne, armoire électrique, etc.), le curseur devient une paire de rouages. Un clic droit avec ce curseur donne au pompier l'ordre d'aller actionner ce mécanisme.

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

# Les spécialistes

## Le médecin



Le médecin est un spécialiste chargé d'intervenir au côté des pompiers. Sa mission est de dispenser les premiers soins aux victimes afin qu'elles 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 curseur du médecin devient une croix blanche. Un clic droit avec ce curseur donne au médecin l'ordre d'aller soigner la victime.
Le médecin peut soigner un pompier blessé.

## 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.

La scie circulaire qu'il utilise permet de couper les métaux afin de dégager les victimes incarcérées ou d'ouvrir des passages bloqués.

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.

## L'officier technique



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

Il est capable, en particulier, de démarrer et de conduire n'importe quel véhicule motorisé.
Il peut aussi réparer les véhicules d'intervention endommagés.

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



**Conduire** : sur un véhicule civil, le curseur de l'officier technique devient un volant. Un clic droit avec ce curseur lui donne l'ordre d'aller conduire le véhicule.
Ensuite, vous pouvez le contrôler comme un véhicule de pompiers.
L'officier technique sort automatiquement du véhicule dès que vous sélectionnez une autre unité.

## Le spécialiste en tenue d'approche



Le spécialiste en tenue d'approche est appelé 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.

Mais la lourdeur de son équipement limite fortement les actions qu'il peut accomplir.



Attention. Son équipement ne fait que retarder l'exposition du pompier à la température. Au bout de quelques dizaines de secondes, la combinaison ne peut plus 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.

## Le spécialiste en milieux périlleux



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.

# Les véhicules

## Déplacement des véhicules




Le contrôle des déplacements des véhicules est différent de celui des pompiers.

Quand vous avez sélectionné un véhicule, faites un clic droit et **laissez le bouton appuyé**.

Une flèche verte apparaît et le véhicule commence son déplacement.

Déplacez la souris **tout en gardant le bouton droit enfoncé**, le véhicule suit alors la flèche comme si vous le tiriez à l'aide d'une corde.
Plus la flèche est longue, plus le véhicule accélère.

Quand le déplacement que vous demandez est impossible (à cause d'un obstacle ou d'un rayon de braquage trop réduit), la flèche devient rouge et le véhicule s'immobilise.

## 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 toute victime que vos hommes sécurisent, qu'elle soit valide ou non.

Quand un pompier est en charge d'une victime (un visage apparaît en superposition sur sa vignette), faites un clic droit sur l'ambulance pour lui donner l'ordre d'escorter (ou de porter) la victime jusqu'à l'ambulance.

**Une victime n'est vraiment sauvée que quand elle 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 une victime civile.

## La citerne incendie



La citerne incendie est un véhicule logistique chargé de l'approvisionnement de toutes les unités sur les lieux de l'intervention.

Deux types d'approvisionnements sont nécessaires : l'eau pour les véhicules d'attaque et l'air pour les pompiers.

La jauge bleue des véhicules d'attaque (pumper et échelle d'attaque) représente l'état de leur propre réserve en eau. Quand vous voulez ravitailler un véhicule dont la réserve est vide, approchez la citerne incendie jusqu'à ce que la zone bleue au sol autour du camion citerne clignote (un message vous préviendra que le ravitaillement est en cours).



La jauge bleue des pompiers représente l'état de leur réserve en air. Pour ravitailler un pompier dont la réserve est vide, sélectionnez-le et faites un clic droit sur la citerne incendie (ou sur sa vignette en bas de l'écran). Le curseur prend la forme d'un appareil respiratoire autonome pour indiquer cette action.

## Le pumper



Le pumper 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.

Quand le véhicule est sélectionné, un clic droit sur un feu donne l'ordre au pumper d'attaquer ce feu.
Pour arrêter l'action du pumper, faites un clic droit sur le véhicule.

## L'échelle d'attaque



L'échelle d'attaque est un véhicule dont l'échelle est dotée d'une nacelle. Un pompier peut y prendre place pour attaquer le feu.

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.
Quand l'échelle d'attaque tire, un clic droit sur le véhicule provoque l'arrêt de l'attaque.

## 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 victimes bloquées en hauteur.



Pour déployer l'échelle, sélectionnez le véhicule et faites un clic droit sur la fenêtre ou, plus généralement, sur le point haut 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 victimes.

# 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 victimes, 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.

● **Planifiez et préparez vos actions**. Avant de lancer vos hommes sur une action, pensez à les regrouper et à leur allouer des bouteilles d'air neuves (au camion citerne incendie). Si vous avez besoin d'un véhicule particulier pour votre action (une échelle d'attaque pour sécuriser l'accès à un étage, par exemple), approchez-le du site avant de faire partir vos hommes.

● **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 d'air 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 pumper 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. Lors d'une intervention sur un incendie à l'étage, l'accès des pompiers est souvent impossible tant qu'une échelle d'attaque n'a pas fortement atténué la puissance des flammes. Sur un secteur critique, n'hésitez pas à coupler de façon permanente un véhicule d'attaque et la citerne incendie afin de ne plus avoir à vous soucier de la consommation d'eau.

● **Optimisez le positionnement de vos véhicules de soutien**. Pour sécuriser les victimes ou pour remplacer leurs bouteilles d'air vides, vos pompiers ont souvent besoin d'aller jusqu'à l'ambulance ou la citerne incendie.
En rapprochant ces véhicules au plus près du lieu de l'action vous minimiserez ces trajets et optimiserez l'efficacité de vos troupes.

# Astuces

● **Utilisez le clic droit sur les vignettes**. N'oubliez pas qu'en termes 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 de ramasser une victime évanouie ou de rassurer une victime paniquée, faites directement un clic droit sur la vignette de l'ambulance pour qu'il aille l'escorter jusqu'au véhicule.

- 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. La vignette du pompier concerné par le message clignote en rouge. Double-cliquez sur cette vignette pour centrer la vue sur l'unité en difficulté et intervenir efficacement.




Quand un message d'alerte signale qu'une victime est en difficulté, une croix rouge apparaît au-dessus de la victime dans la scène 3D afin de vous aider à la localiser.

● **Lisez les conseils techniques**. Au chargement de chaque scénario le texte qui s'affiche vous présente une difficulté technique particulière du métier de pompier. Ce message indique souvent les moyens d'éviter.un danger spécifique.

# 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 feuet perd de l'énergie (il se fatigue).
Quand un pompier ou un véhicule attaque un feu, une jauge rouge indique la résitance de la flamme. Le feu s'éteint quand cette jauge atteint zéro.

● **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.
Une jauge orange apparaît dans la vue 3D au-dessus des objets sur le point d'exploser. Suivez la progression de ces jauges et intervenez avant qu'elles atteignent leur point zéro.

● **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, la seule technique efficace consiste à éteindre l'incendie qui génère ces fumées.

● **Les feux de liquide et de gaz**. On appelle feux de classe B les feux de liquides (hydrocarbures, solvants, etc.) et de gaz. Ces feux sont souvent puissants et tenaces.De plus, l'inflammation d'une flaque de combustible ou des vapeurs qu'elle dégage est parfois brutale voire explosive.
Quand un tel feu est alimenté par la fuite d'une canalisation, la seule façon de l'éteindre est souvent de couper l'arrivée de carburant en trouvant une vanne sur la canalisation en amont de la fuite.

● **Le flash-over**. Un foyer d'incendie même de petite taille peut provoquer une accumulation de chaleur qui débouche sur un embrasement généralisé et brutal de l'ensemble de la pièce : c'est le flash-over.
Dans une pièce où il détecte un dégagement de gaz anormal, le pompier doit rapidement faire chuter la température à l'aide de sa lance à eau pour éviter ce phénomène. Vous pouvez attaquer la fumée annonciatrice de flash-over comme vous attaquez les flammes.

● **Le backdraft**. Dans un lieu confiné, les gaz de combustion peuvent s'accumuler sans brûler complètement. Dès qu'une issue de la pièce est ouverte, les gaz en contact avec l'oxygène de l'extérieur s'embrasent brusquement et explosent avec un bruit d'aspiration caractéristique : c'est le backdraft. Pour l'éviter, le pompier doit percer une fenêtre de la pièce pour évacuer les gaz.
Le backdraft se repère à la présence d'une fumée gris-jaune.

● **L'électricité**. On appelle feux de classe C les feux qui touchent le matériel électrique (armoires électriques, transformateurs, câbles haute-tension).
Un pompier qui utiliserait sa lance à eau contre un tel feu subirait immédiatement un choc électrique. Une fois le problème identifié, il suffit d'éviter toute utilisation d'eau contre les équipements sous tension et de couper l'alimentation dans les bâtiments et zones touchées par l'incendie.

● **Les feux de métaux**. On appelle feux de classe D les feux de métaux (aluminium, magnésium, sodium). Ces feux dégagent une chaleur intense (parfois plus de 1000°) et sont difficiles à localiser en raison de la faible visibilité de leurs flammes. L'utilisation d'eau est formellement proscrite dans ces incendies puisqu'elle renforce les flammes au lieu de les combattre. Seuls des agents extincteurs adaptés doivent être utilisés.

● **Les fumées polluantes**. Un incendie dégage naturellement une grande quantité de gaz. Selon l'origine du feu, la nature de ces gaz ainsi que leur toxicité peuvent être très variées. 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.

● 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***".

# Les Sapeurs-Pompiers de France
# 246.000 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.

## 193 600 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, 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.

## 33 500 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.

## 9 200 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, d'autres sont sapeurs-pompiers professionnels.

Tous sont fidèles à leurs célèbres devises :

## Courage ou dévouement / Sauver ou périr

*Auxquels s'ajoutent les quelques 9 400 pompiers militaires de la Brigade des sapeurs-pompiers de Paris, du Bataillon des marins-pompiers de Marseille et des UISC.

# Une intervention toutes les 9 secondes

... soit plus de 3 600 000 interventions par an

*Secours à victime : 59%*
Dans les milieux divers (eau, montagne, souterrain…)

*Accidents de la circulation : 10 %*
Accidents routiers, ferroviaires, aériens, navigation. Secours médicalisé, désincarcération des victimes…

*Incendies : 10 %*
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 1 300 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.**

# Le Sapeur-Pompier Magazine

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

Renseignements :
Tél : 01 49 23 18 24 - spmag@pompiersdefrance.org
www.lesapeurpompier.fr

# La maison des sapeurs-pompiers de France

La maison des sapeurs-pompiers de France réunit sous le même toit toutes les structures associatives nationales des sapeurs-pompiers (Fédération, Œuvre des pupilles-orphelins et Mutuelle). C'est un lieu de rencontre et d'information à travers lequel ils affirment leur fierté d'être sapeur-pompier et leur volonté d'être utiles à la société.

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.

32, rue Bréguet, 75 011 Paris
Tél : 01 49 23 18 18 / Fax : 01 49 23 18 19

**www.pompiersdefrance.org**
**et 36 15 INFO18 (0,34 E/mn)**

# Credits

Jean-Christophe Marquis
Jérôme Gastaldi




## Equipe de développement :

**Chef de projet :**
Jean-Philippe Depotte

**Directeur artistique :**
Nicolas Simon

**Graphistes :**
Arnaud Barbier
Julien Briatte
Roberto Daniele
Faouzi Hamida
Florent Rouat

**Programmeur principal :**
Guillaume Gernez

**Programmeurs :**
Olivier Pomarez
Nicolas Sérouart

**Programmeurs additionnels :**
Hervé Denis
Johann Liberman
Guillaume Werlé

**Level Designers :**
Olivier Coanet
Sébastien Guilbert
Stéphane Versini

**Sound Designer :**
Sylvain Prunier

## Equipe de test :

**Responsable qualité :**
François Potentier
**Testeur:**
Thomas Iacobone

## Localisation :

**Responsable Localisation :**
François Potentier

**Avec l'aide de :**
James Glover
Julia Legner

## Voix :

Français: Pierre Alain de Garrigues
Anglais: Jerry di Giacomo
Allemand: Richard Sammel

## Equipe marketing et vente :

Alain André
Nathalie Bousquet
Matthew Edwards
James Glover
Stéphane Grand-Chavin
Julia Legner
Stéphane Roger
Laure Sigala

## Avertissement contre l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises 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. Si vous-même, ou un membre de votre famille, a déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance 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(e) ou si vous 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.

## Copyrights

© 2003 Monte Cristo Multimedia S.A. Monte Cristo Multimedia et sont logo sont des marques déposées de Monte Cristo Multimedia. Tous droits réservés.

Windows ® et Windows ® NT sont des marques déposées de Microsoft. DirectX ® est une marque déposée de Microsoft. Toutes les autres marques et tous les autres signes distinctifs apparaissant dans le jeu et dans la documentation qui l'accompagne sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Tous droits de production et de propriété réservés. La copie, la location, le prêt, l'échange et/ou l'utilisation de ce programme multimédia interactif pour un usage public ou pour la télévision sont interdits sans autorisation. La violation de ces droits entraînerait des sanctions pénales.




**Monte Cristo**
42, rue des Jeûneurs
75002 Paris
France
Tél : 01 40 39 11 11
Fax : 01 40 39 00 10
Internet : www.montecristogames.com