

● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

HUMAN CORPORATION
 4-4-13 KICHIJOJI MINAMICHO
 MUSASHINO CITY, TOKYO 180 JAPAN

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWAHRFRIE ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOEPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAT ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KWALITET. KONTROLLERAT ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOEPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KWALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

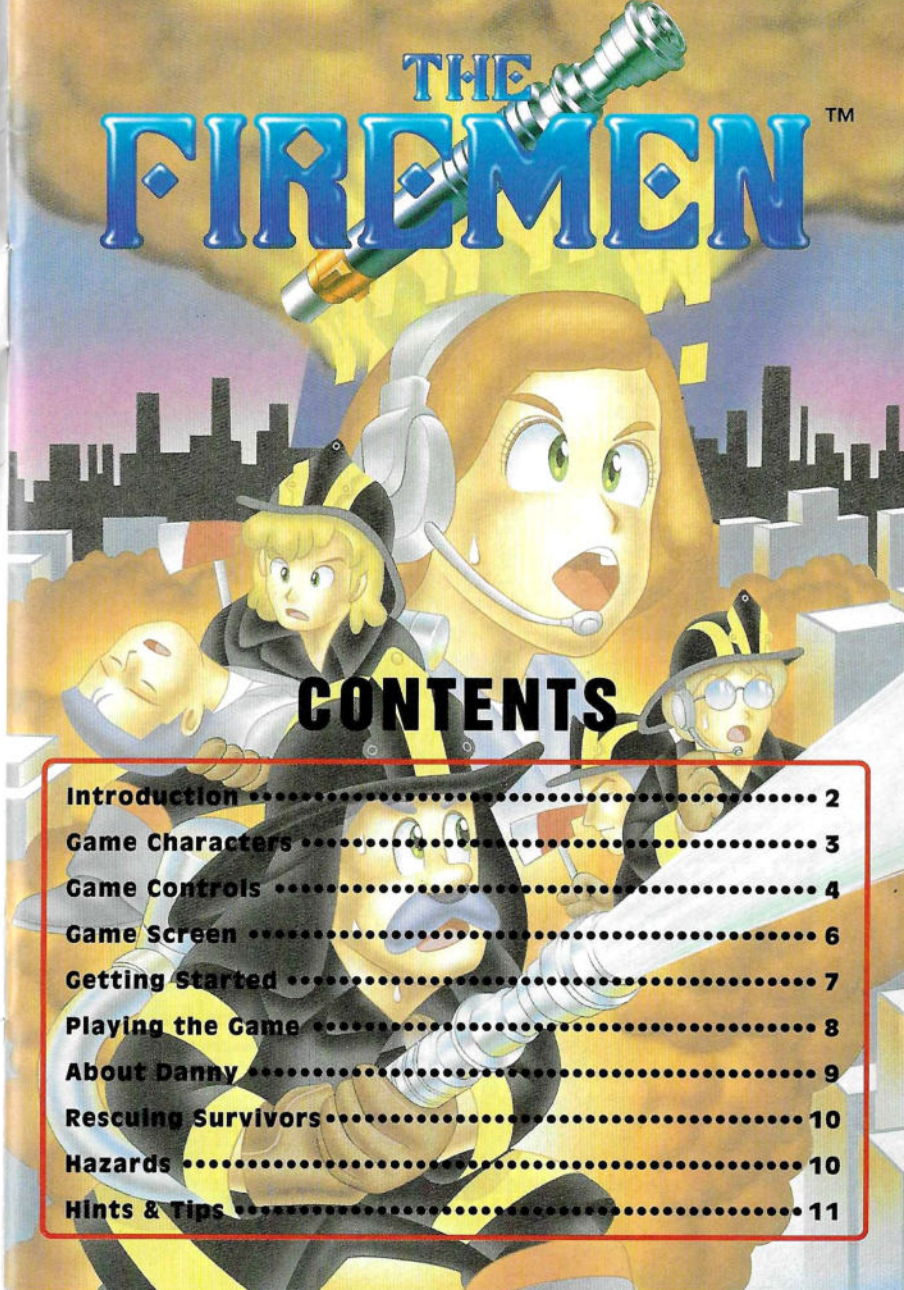
WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

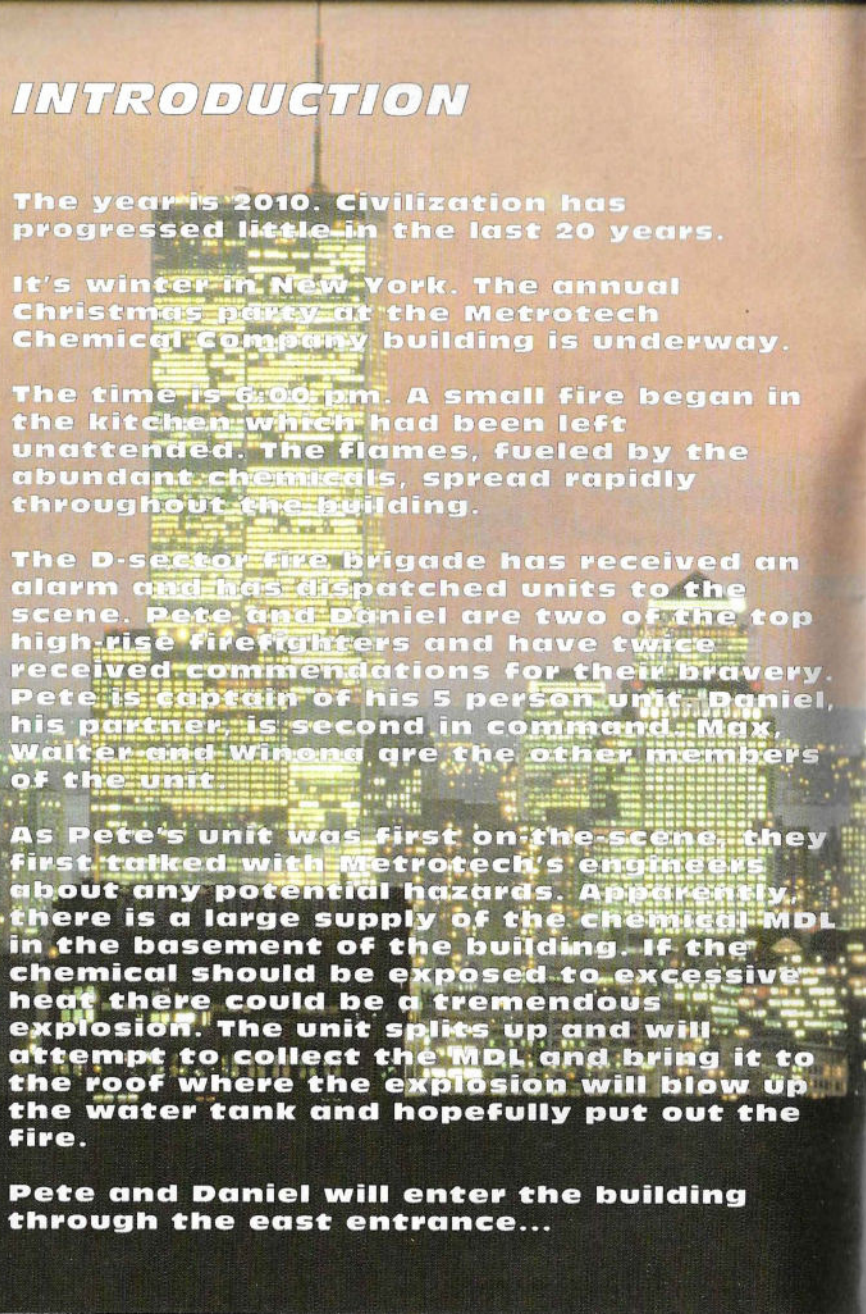
VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

THE FIREMEN™



CONTENTS

Introduction	2
Game Characters	3
Game Controls	4
Game Screen	6
Getting Started	7
Playing the Game	8
About Danny	9
Rescuing Survivors	10
Hazards	10
Hints & Tips	11



INTRODUCTION

The year is 2010. Civilization has progressed little in the last 20 years.

It's winter in New York. The annual Christmas party at the Metrotech Chemical Company building is underway.

The time is 6:00 pm. A small fire began in the kitchen which had been left unattended. The flames, fueled by the abundant chemicals, spread rapidly throughout the building.

The D-sector fire brigade has received an alarm and has dispatched units to the scene. Pete and Daniel are two of the top high-rise firefighters and have twice received commendations for their bravery. Pete is captain of his 5 person unit. Daniel, his partner, is second in command. Max, Walter and Winona are the other members of the unit.

As Pete's unit was first on the scene, they first talked with Metrotech's engineers about any potential hazards. Apparently, there is a large supply of the chemical MDL in the basement of the building. If the chemical should be exposed to excessive heat there could be a tremendous explosion. The unit splits up and will attempt to collect the MDL and bring it to the roof where the explosion will blow up the water tank and hopefully put out the fire.

Pete and Daniel will enter the building through the east entrance...

It's winter in New York. The annual Christmas party at the Metrotech Chemical Company building is underway.

The D-sector fire brigade has received an alarm and has dispatched units to the scene. Pete and Daniel are two of the top high-rise firefighters and have twice received commendations for their bravery. Pete is captain of his 5 person unit. Daniel, his partner, is second in command. Max, Walter and Winona are the other members of the unit.

Pete and Daniel will enter the building through the east entrance...

PETE GREY

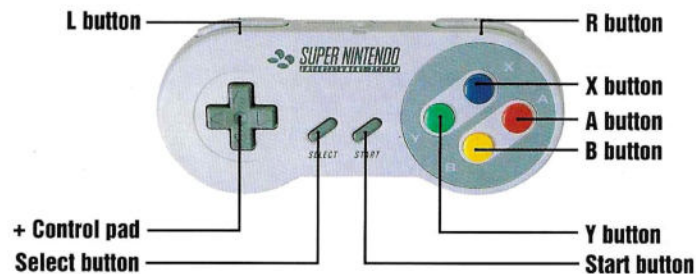
NICKNAME: DANNY

A cartoon illustration of a firefighter. The firefighter is wearing a yellow and black striped helmet, a yellow jacket with black sleeves, and red boots. They are holding a red and white axe over their shoulder.

Max and Walter work together as a team independently of Pete and Danny, and Winona radios in information from outside the building.



GAME CONTROLS



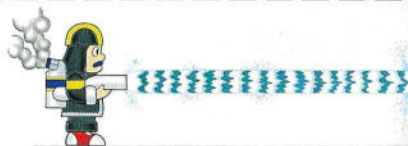
You can use either the Y button or the B button to spray water to put out flames. Use the Y button to spray upwards, and the B button to spray downwards. These are the differences between the two methods:



Water sprayed upwards will not hit flames or objects of this height. Water sprayed downwards will not hit flames or objects higher than this.

HYPER WATER

If you have three extinguishing bombs and pick up a fourth, Pete's hosing power and extinguishing bomb power increase. This increased power is called "Hyper Water". Hyper Water power lasts as long as Pete remains uninjured.



Zap powerful flames easily with Hyper Water power!!

+ CONTROL PAD (Move character)

You can move Pete in eight directions with the + Control Pad.

START BUTTON (Pause)

Pause game play. Press once more to start playing again.

SELECT BUTTON (Fast forward)

Lets you fast forward through screen messages during game play.

L, R BUTTON (Set direction of spray)

Hold down either the L or R button and press the + Control Pad to keep Pete facing left or right while moving him in any direction.

A BUTTON (Crawl)

This allows you to avoid high-level flames and explosions. You can also pass underneath high objects by crawling along in this position.

Y BUTTON (Upward spray)

Spray water upwards.

B BUTTON (Downward spray)

Spray water downwards.

X BUTTON (Extinguishing bombs)

* You can have up to three extinguishing bombs in stock at one time.

When you press the X button, Danny throws an extinguishing bomb at Pete. When the bomb explodes, it extinguishes all fire within range. You'll find extinguishing bombs in various places throughout the game, so make sure you look for them as you go along.

GAME SCREEN

1) LIFE GAUGE

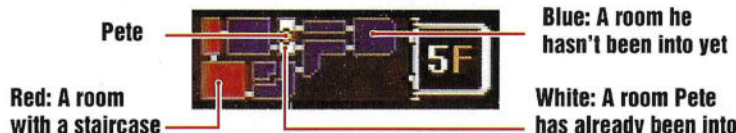
Shows how much life Pete has left.

2) TIME COUNTER

This shows the amount of time left in the current stage. As it decreases, the room temperature increases, and the screen gets redder and redder. When the count reaches zero, the room temperature hits its hottest and Pete loses a lot of life.

3) FLOOR MAP AND FLOOR NUMBER

Shows the map and number of the floor Pete is currently on.



4) LIFE DETECTOR

This detects all survivors within range. It gives off a louder and louder noise the closer Pete gets to them.



No reading



Approaching a survivor



Very close to a survivor

5) PETE

The character controlled by the player. He is always in the middle of the screen.

6) DANNY

The character controlled by the computer.

7) EXTINGUISHING BOMB

Shows the number of extinguishing bombs you currently have.

8) MESSAGES

Pete and Danny's conversations are displayed here. The character displayed on the left is the one who is currently talking.



GETTING STARTED

GAME START

Turn the power ON. The Title screen will then appear. Choose START (to start the game) or CONFIG (to change the button configuration of your controller) and press the B button.



Title screen



Config screen

CONFIGURATION

At this screen you can change the button configuration of your controller, change the difficulty level (choose BEGINNER for easy game play, or NORMAL for standard game play), and select from either stereo or mono sound.

Select EXIT and press the B button to return to the title screen.

CONTINUE

When your life gauge goes down to zero, the Continue screen appears. Press the B button before time runs out to continue the game. You can use Continue three times.



Continue screen



Game Over screen

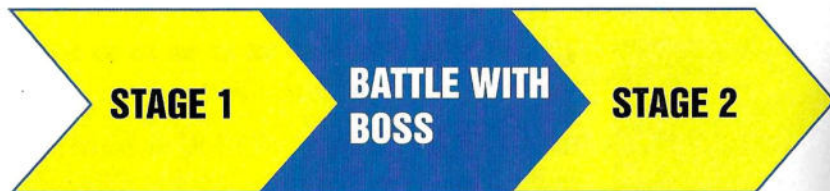
GAME OVER

The game ends when the Continue countdown ends, or when you run out of life and have no Continues left. Your play time is shown on the Game Over screen.

PLAYING THE GAME

There are six stages in the game. At the start of each stage, a message is displayed on screen telling you which location you have to reach to complete the stage. Follow the map and the arrows to get to this location.

When you reach your objective, you have to destroy a Boss to clear the stage. Once the Boss is destroyed, your fire extinguishing rate is shown on screen.



The location you must reach to clear the stage is displayed on screen.

Your fire extinguishing rate is displayed once you've cleared Stage 1.

PETE IS INJURED IF:

1. He is burnt by fire or hit by an explosion.
2. He is hit by falling objects.
3. The floor collapses and he is left dangling in a hole.
4. Time runs out.

* When time runs out, Pete's life gauge decreases dramatically as shown below.

LIFE

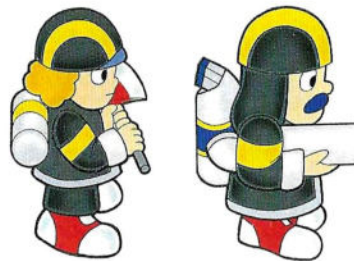


1 memory unit left

ABOUT DANNY (COMPUTER CHARACTER)

Danny has no life gauge, and cannot be injured. He usually follows along behind Pete to protect and help him. He does a variety of things as Pete's assistant, including opening doors, removing obstacles, and saving survivors as the need arises.

Danny normally follows behind Pete to cover him.



He does things such as opening doors, removing obstacles, and saving survivors.



When flames get within a certain distance of Pete, he puts them out with his ax.

RESCUING SURVIVORS

When survivors appear on screen, Danny goes to rescue them. When he is rescuing someone, the screen stops scrolling, and Pete is unable to move. If a survivor is rescued successfully, Pete's life gauge increases, and your player ranking* improves.



Not all survivors appear automatically; sometimes you have to do certain things to make them appear.

*** WHAT'S PLAYER RANKING?**

At the very end of the game, when you've cleared all the stages and the ending demo has finished, the Player Scoring Chart is displayed. Your fire extinguishing rate, survivor rescue rate, the length of time it took you to clear the stage, and the number of continues you used are combined and your score for each stage is calculated. The total score for the whole game and your consequent ranking as a fire-fighter are shown on the chart.

Keep aiming for a better and better ranking!!

HAZARDS

During the game, fire isn't the only hazard you have to be on the lookout for. You must also be on your guard against many different problems which can occur in the burning parts of the building, such as collapsing floors and falling lights. The most dangerous hazard of them all, though, is the terrifying "backdraft" phenomenon. This is how backdraft occurs:



1. Daniel opens a door...



2. The air in the room is sucked out...



3. And a huge explosion occurs.

★ WHAT CAUSES BACKDRAFT?

A fire-fighter's worst nightmare, backdraft occurs in the following way. When a fire consumes all the oxygen in a room, natural gas, which doesn't burn, is left behind. If any amount of oxygen then gets into the room, the natural gas explodes. Backdraft can occur during the game when Danny opens doors or Pete breaks windows.

HINTS AND TIPS

1) ALWAYS BE ON THE LOOKOUT FOR HAZARDS! ■ ■ ■ ■ ■

There are always signs that show that a dangerous situation is developing, for example:

- * Floor collapsing - Cracks start appearing in the floor.
- * Lights falling down - Lights start swinging from side to side.
- * Backdraft - Air starts being sucked up.

When you see these signs, take the appropriate evasive action.

2) USE YOUR HOSE EFFECTIVELY!

These are the differences between spraying water upwards and spraying it downwards.

	Movement speed	Turning speed	Attack area	Attack distance
Upward spray	Normal	Slow	Small Area	Far away
Downward spray	Slow	Fast	Wide area	Close
Not spraying water	Fast	Fast		

As you can see from the chart, the most effective action to take depends on the situation: for example, spray water upwards to douse flames far away, spray it downwards when surrounded by fire, and don't use your hose at all when trying to escape.

3) MAKE USE OF DANNY'S SPECIAL ABILITIES! ■ ■ ■ ■ ■

Danny can't be injured, so you can use him as a shield when advancing. If you're threatened by powerful flames, send Danny towards the fire, move away from the fire yourself, and then hose it. This makes it easier to fight.

Danny's ax is very effective against robots. Use him to destroy them.

4) USE YOUR EXTINGUISHING BOMBS EFFECTIVELY! ■ ■ ■ ■ ■

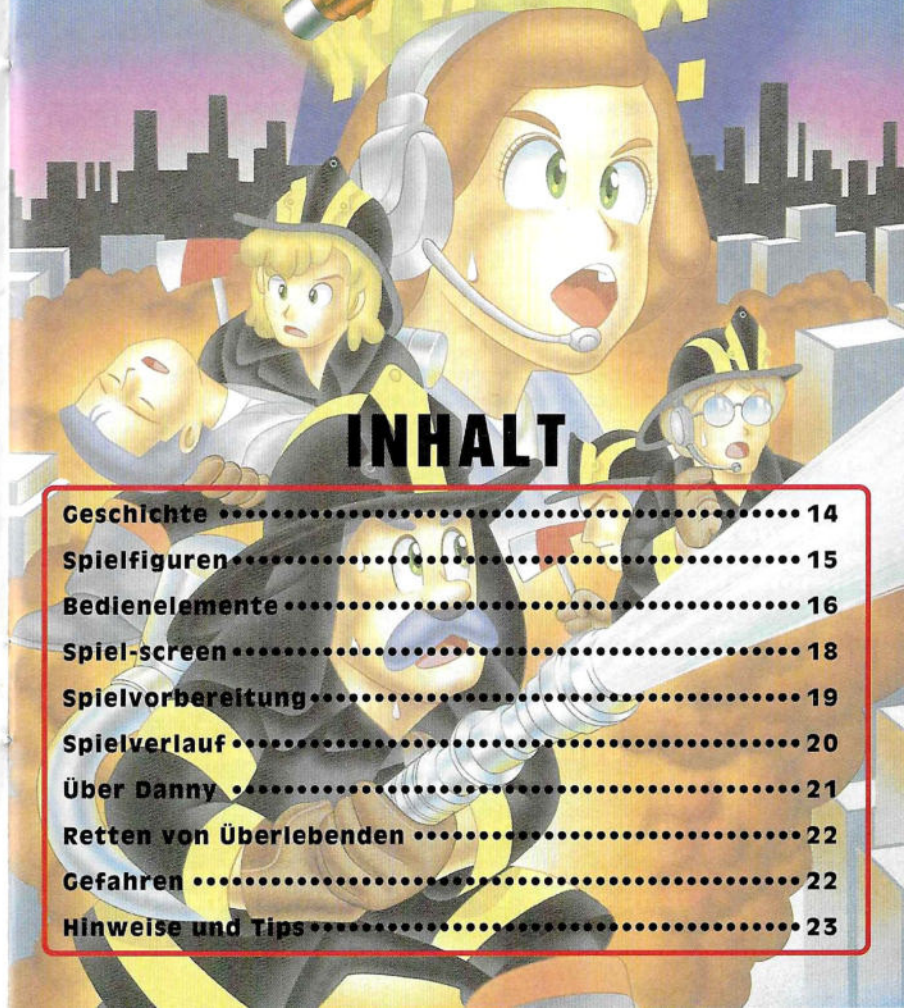
These bombs land in front of Pete, at his feet. Using them promptly when Pete is surrounded by fire will help you progress through the game. If you have three bombs in stock when you confront a Boss, you'll be able to defeat it easily.

5) ACHIEVING A 100% FIRE EXTINGUISHING RATE. ■ ■ ■ ■ ■

If there is any fire left burning in a room when Pete leaves it, you'll hear the roar of flames. Check that you can't hear this noise when you leave a room to get a 100% extinguishing success rate.



THE FIREMEN™



INHALT

Geschichte	14
Spielfiguren	15
Bedienelemente	16
Spiel-screen	18
Spielvorbereitung	19
Spielverlauf	20
Über Danny	21
Retten von Überlebenden	22
Gefahren	22
Hinweise und Tips	23

GESCHICHTE

Wir schreiben das Jahr 2010. Die Gesellschaft ist gegenüber unserem heutigen Leben fortschrittlicher geworden, aber für "Otto Normalverbraucher" hat sich im Grunde wenig geändert.

In der chemischen Fabrik Metrotech findet die diesjährige Weihnachtsfeier statt. Um 18:00 Uhr bricht kurz vor dem Ende der Party ein Feuer in der Küche aus. Innerhalb weniger Augenblicke gerät das Feuer außer Kontrolle und verwandelt sich in ein flammendes Inferno, das durch das gesamte Gebäude rast.

Das Feuer wird an die Abteilung D der Feuerwehrzentrale gemeldet. Zur Abteilung D gehören die bestmöglichen Feuerwehrleute Pete und Danny. Im Laufe der Zeit haben sie schon viele Brände zusammen gelöscht. Pete ist der Leiter der Löschgruppe 1 der Abteilung D. Zu dieser Löschgruppe gehören fünf Personen - Pete, der Chef-Feuerwehrmann, Danny, sein Assistent, Max und Walter, die die Untersuchung leiten und Winona, der technische Assistent.

Als die Löschgruppe den Brandort erreicht, stellen sie zunächst mit dem Gebäudeverwalter die Lage fest. Er berichtet ihnen, daß im Untergeschoß des Gebäudes MDL gelagert wird, eine neue von Metrotech entwickelte Chemikalie, und daß es zu einer gewaltigen Explosion käme, wenn sich der Stoff entzündete. Die Löschgruppe teilt sich in zwei Untergruppen und macht sich auf, die "MDL" zu bergen.

Pete und Danny dringen durch den Ostausgang in das Gebäude ein, dem Ausgang, der der chemischen Produktionsanlage des Gebäudes am nächsten liegt.

Was ist eigentlich "MDL"?

"MDL" ist eine hausinterne Code-Bezeichnung, die "Most Dangerous Liquid" (hochgefährliche Flüssigkeit) bedeutet.

SPIELFIGUREN

PETE GREY

Pete ist der Löschgruppenleiter, und er ist die Spielfigur, die der Spieler steuert. Er ist seit vielen Jahren Feuerwehrmann und kann aus Erfahrung vorhersagen, wie sich das Feuer verhalten wird. Er hat ein solides Urteilsvermögen und die Fähigkeit, auch unter höchstem psychischen Druck entschieden zu handeln. Außerdem ist er unter seinen Kollegen sehr beliebt.



DANIEL MCLEAN

SPITZNAME: DANNY

Danny hat schon viele Jahre als Assistent mit Pete zusammengearbeitet. Er hat mehr Erfahrung als Max, Walter oder Winona und ist ein außerordentlich geschickter Feuerwehrmann. Manchmal verhält er sich allerdings rücksichtslos, eine Unart, die er möglicherweise von Pete aufgeschnappt hat, nachdem sie schon so viele Feuer zusammen gelöscht haben. Er hat eine fröhliche und optimistische Persönlichkeit.



MAX, WALTER & WINONA

Dies sind die anderen Gruppenmitglieder. Sie treten während des Spiels über Sprechfunkgeräte in Erscheinung. Max und Walter arbeiten als Team unabhängig von Pete und Danny, und Winona funkt Informationen von außerhalb des Gebäudes.



Max



Walter

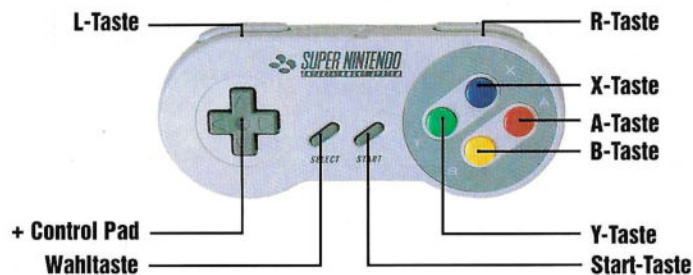


Winona

FRANK WELLER

Der Architekt von Metrotech. Er und Pete haben eine unterschiedliche Auffassung darüber, was bei der Konstruktion eines Gebäudes am wichtigsten ist und kommen während der Löscharbeiten in Konflikt. Er gibt Pete Informationen, wie man sich durch das Gebäude bewegen kann.





Du kannst entweder die Y-Taste oder die B-Taste verwenden, um Löschwasser zu verspritzen. Nimm die Y-Taste, um im oberen Bereich und die B-Taste, um im unteren Bereich zu spritzen. Der Unterschied dieser beiden Methoden ist wie folgt:

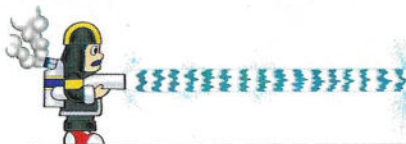
Normaler Druck



In den oberen Bereich gespritztes Wasser trifft Flammen und Objekte in dieser Höhe nicht. Im unteren Bereich versprühtes Wasser trifft keine weiter oben gelegenen Flammen und Objekte.

HYPER-WASSER

Wenn Du bereits drei Wasserbomben hast und noch eine weitere erlangst, erhöhen sich der Wasserdruck, der Pete zur Verfügung steht, und ebenso die Wirksamkeit der Wasserbomben. Diese Erhöhung der Leistungsfähigkeit nennt man "Hyper-Wasser". Der Hyper-Wasserdruck bleibt solange erhalten wie Pete unverletzt bleibt.



Mit Hyper-Wasserdruck kannst Du auch starke Flammen ganz einfach löschen!!

+ CONTROL PAD

(Bewegen der Spielfigur)

Du kannst Pete mit dem + Control Pad in acht verschiedene Richtungen bewegen.

START-TASTE

(Pause)

Pausiert das Spiel. Erneut drücken, um das Spiel fortzusetzen.

WAHLTASTE

(Schneller Vorlauf)

Hiermit kannst Du während des Spiels schnell durch die Meldungen auf dem Screen "blättern".

L-, R-TASTE

(Festlegung der Richtung)

Halte entweder die L- oder die R-Taste gedrückt und drücke das + Control Pad, damit Pete nach links oder rechts blickt, während Du ihn in eine beliebige Richtung steuerst.

A-TASTE

(Auf dem Boden Deckung nehmen)

Durch diese Bewegung kannst Du Dich vor Flammen im oberen Bereich und Explosionen schützen. Du kannst in dieser Position auch unter hochliegenden Objekten hindurchkriechen.

Y-TASTE

(Spritzen von Wasser im oberen Bereich)

Hiermit spritzt Du Wasser im oberen Bereich.

B-TASTE

(Spritzen von Wasser im unteren Bereich)

Hiermit spritzt Du Wasser im unteren Bereich.

X-TASTE

(Wasserbomben)

* Du kannst bis zu drei Wasserbomben auf Vorrat halten.

Wenn Du die X-Taste drückst, wirft Danny Wasserbomben zu Pete. Wenn die Bombe explodiert, löscht sie alle Flammen in der Umgebung. Im Verlauf des Spiels findest Du an verschiedenen Stellen Wasserbomben. Halte daher sorgfältig Ausschau, während Du vorgehst.

SPIEL-SCREEN

1) LEBENSKRAFTANZEIGE

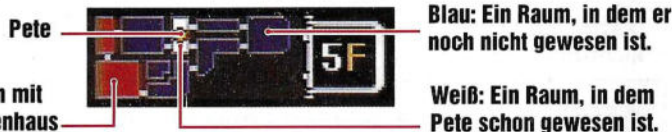
Diese zeigt an, wieviele Leben Pete noch hat.

2) ZEITANZEIGE

Hier wird die in dieser Stufe noch zur Verfügung stehende Zeit angezeigt. Je geringer die Anzeige wird, desto höher steigt die Temperatur in dem Raum an, und der Screen wird roter und roter. Wenn die Zählung Null erreicht, ist die Temperatur auf dem Höhepunkt und Pete verliert viel Lebenskraft.

3) STOCKWERKPLAN UND STOCKWERKNUMMER

Zeigt den Stockwerkplan und die Stockwerksnummer des Stockwerks, in dem sich Pete gerade befindet.



4) LEBENS-DETEKTOR

Dieser entdeckt alle Überlebenden innerhalb seiner Reichweite. Je mehr sich Pete dem Überlebenden nähert, desto lauter wird der Ton.



Keine Anzeige



Annäherung an einen Überlebenden



Ganz nahe bei einem Überlebenden

5) PETE

Die vom Spieler gesteuerte Spielfigur. Pete befindet sich immer im Zentrum des Screens.

6) DANNY

Die vom Computer gesteuerte Spielfigur.

7) WASSERBOMBE

Zeigt die Anzahl der Wasserbomben die Du gerade hast.

8) MELDUNGEN

Das Gespräch zwischen Pete und Danny wird hier gezeigt. Die links gezeigt Spielfigur spricht gerade.



SPIELVORBEREITUNG

STARTEN DES SPIELS

Schalte die Stromversorgung ein. Daraufhin erscheint der Titel-Screen. Wähle START (um das Spiel zu beginnen) oder CONFIG (um die Tastenbelegung Deines Controllers zu verändern), und drücke die B-Taste.



Titel-Screen



Konfigurations-Screen

KONFIGURATION

In diesem Screen kannst Du die Tastenbelegung Deines Controllers oder den Schwierigkeitsgrad verändern (wähle BEGINNER für ein leichtes Spiel oder NORMAL für ein Spiel mit normalem Schwierigkeitsgrad), und zwischen Stereo- und Mono-Sound wählen. Ferner kannst Du zwischen englischer, deutscher oder französischer Anzeige der Screen-Meldungen umschalten.

Wähle EXIT, um den Titel-Screen wieder zu verlassen.

FORTSETZUNG

Wenn Deine Lebenskraftanzeige auf Null zurückgegangen ist, erscheint der Fortsetzungs-Screen. Drücke die B-Taste, ehe die Zeit abläuft, um das Spiel fortzusetzen. Du hast drei Fortsetzungsmöglichkeiten.



Fortsetzungs-Screen

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Countdown für die Wahl der Fortsetzung abgelaufen ist, oder wenn Du ein Leben verlierst und keine Fortsetzungsmöglichkeit mehr hast. Deine Spielzeit wird auf dem Spielende-Screen angezeigt.



Spielende-Screen

SPIELVERLAUF

In diesem Spiel gibt es sechs Stufen. Am Anfang jeder Stufe wird eine Meldung auf dem Screen angezeigt, die Dir mitteilt, welchen Ort Du erreichen mußt, um die Stufe erfolgreich abzuschließen. Folge dem Lageplan und den Pfeilen, um zu dem betreffenden Ort zu gelangen.

Wenn Du Dein Ziel erreicht hast, mußt Du einen "Boss" überwinden, um die Stufe erfolgreich abzuschließen. Wenn der Boss besiegt ist, wird Deine Feuerlöschrate auf dem Screen angezeigt.



Die Position, die Du erreichen mußt, wird auf dem Screen angezeigt.

Wenn Du Stufe 1 erfolgreich abgeschlossen hast, wird Deine Feuerlöschrate auf dem Screen angezeigt.

PETE WIRD VERLETZT, WENN ER:

1. Mit Feuer in Kontakt kommt oder von einer Explosion getroffen wird.
2. Von fallenden Gegenständen getroffen wird.
3. Das Stockwerk einbricht und er durch ein Loch herabhängt.
4. Die Zeit abläuft.

* Wenn die Zeitbegrenzung überschritten wird, sinkt die Lebenskraftanzeige von Pete dramatisch ab, wie nachfolgend gezeigt.

LIFE

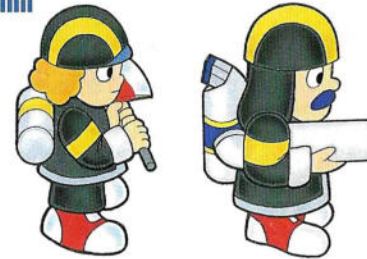


1 Speichereinheit verbleibt noch

ÜBER DANNY (VOM COMPUTER)

Danny hat keine Lebenskraftanzeige und kann nicht verletzt werden. Er folgt Pete normalerweise, um ihn zu schützen und ihm zu helfen. Als Pete's Assistent hat er - sofern erforderlich - eine Reihe von Aufgaben zu erfüllen, einschließlich dem Öffnen von Türen, Beseitigen von Hindernissen und Retten von Überlebenden.

Danny folgt Pete normalerweise, um ihn zu decken.



Er öffnet Türen, beseitigt Hindernisse und rettet Überlebende.



Wenn die Flammen zu nahe an Pete herankommen, löscht er sie mit seiner Axt.

RETTE VON ÜBERLEBENDEN

Wenn Überlebende auf dem Screen erscheinen, rettet sie Danny. Wenn er jemanden rettet, hört der Screen auf, sich weiterzubewegen und Pete kann sich nicht bewegen. Wenn ein Überlebender erfolgreich gerettet worden ist, erhöht sich die Lebenskraftanzeige von Pete und Dein Spieler-Rang* erhöht sich.



Nicht alle Überlebenden erscheinen automatisch: manchmal mußt Du bestimmte Handlungen vornehmen, um sie erscheinen zu lassen.

★ WAS IST DER SPIELER-RANG? ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Ganz am Schluß des Spiels, wenn Du alle Stufen erfolgreich abgeschlossen hast und die Abschluß-Demonstration beendet ist, wird die Spieler-Punktetabelle angezeigt. Deine Feuerlöschrate, die Anzahl der geretteten Überlebenden, die Länge der Zeit, die Du für die Stufe gebraucht hast und die Anzahl der Fortsetzungen, die Du in Anspruch genommen hast, werden kombiniert und die Punktzahl für jede Stufe berechnet. Die Gesamtpunktzahl des Spiels und Dein sich daraus ergebender Rang als Feuerwehrmann wird in einer Tabelle gezeigt. Versuche, Deinen Rang immer weiter zu verbessern!!

GEFAHREN

Während des Spiels ist das Feuer nicht die einzige Gefahr, auf die Du achten mußt. Du mußt vor verschiedenen Problemen auf der Hut sein, die in den brennenden Teilen des Gebäudes auftreten können, wie z.B. einbrechende Stockwerke und herabfallende Lampen. Aber die größte Gefahr, die auf Dich lauert, ist das furchterregende "Backdraft"-Phänomen (Rückstau). Und so tritt der Rückstau auf:



1. Daniel öffnet eine Tür...



2. Die heißen Verbrennungsgase werden aus dem Raum herausgesaugt ...



3. Und eine riesige Explosion entsteht.

WODURCH WIRD EIN RÜCKSTAU HERVORGERUFEN? ■ ■ ■

Der schlimmste Albtraum eines Feuerwehrmanns, der Rückstau, entsteht wie folgt. Wenn das Feuer den gesamten Sauerstoff in einem Raum verbraucht hat, bleibt unverbranntes, natürliches Gas im Raum zurück. Wenn dann eine beliebige Menge Sauerstoff in den Raum gelangt, explodiert dieses natürliche Gas. Rückstau kann während des Spiels dann entstehen, wenn Danny Türen öffnet oder Pete Scheiben zerbricht.

HINWEISE UND TIPS

1) ACHE STETS SORGFÄLTIG AUF GEFAHREN! ■ ■ ■ ■ ■

Es gibt immer irgendwelche Zeichen, die auf Gefahren hinweisen, z.B.:

- * Zusammenbrechen von Stockwerken - Risse erscheinen auf dem Boden.
- * Lampen fallen - Die Lampe beginnt zu schwingen.
- * Rückstau - Die Luft wird nach oben angesaugt.

Wenn Du diese Zeichen siehst, mußt Du der Gefahr ausweichen.

2) SETZE DEINEN SCHLAUCH WIRKSAM EIN! ■ ■ ■ ■ ■

Hier sind die Unterschiede, wenn Wasser im oberen Bereich oder im unteren Bereich verspritzt wird.

	Bewegungs- geschwindigkeit	Drehge- schwindigkeit	Angriffsbereich	Angriffs- entfernung
Verspritzen von Wasser im oberen Bereich	Normal	Langsam	Enger Bereich	Weit entfernt
Verspritzen von Wasser im unteren Bereich	Langsam	Schnell	Weiter Bereich	In der Nähe
Kein Verspritzen von Wasser	Schnell	Schnell		

Wie Du der Tabelle entnehmen kannst, hängt die zu ergreifende Maßnahme ganz von der betreffenden Situation ab: So spritzt Du etwa Wasser in den oberen Bereich, wenn Du weit entfernte Flammen löschen möchtest, spritzt im unteren Bereich, wenn Du von Flammen eingeschlossen bist und verwendest Deinen Schlauch gar nicht, wenn Du flüchten willst.

3) NUTZE DIE BESONDEREN FÄHIGKEITEN VON DANNY AUS! ■ ■ ■ ■ ■

Danny kann nicht verletzt werden, darum kannst Du ihn beim Vordringen als Schutzschild verwenden. Wenn Dich besonders starke Flammen bedrohen, sende Danny auf das Feuer zu, entferne Dich selbst und spritze dann Wasser darauf. Dies erleichtert die Löscharbeiten.

Danny's Axt ist auch sehr wirksam gegen Roboter. Setze sie ein, um diese zu zerstören.

4) SETZE DEINE WASSERBOMBEN EFFEKTIV EIN! ■ ■ ■ ■ ■

Diese Bomben landen vor Pete, d.h. zu seinen Füßen. Wenn Du sie sofort einsetzt, wenn Pete vom Feuer eingeschlossen wird, hilft Dir das, durch das ganze Spiel zu kommen. Wenn Du drei Bomben auf Vorrat hast, wenn Dir der Boss gegenübersteht, kannst Du ihn leicht erledigen.

5) VERSUCHE EINE FEUERLÖSCHRATE VON 100% ZU ERZIELEN.

Wenn in einem Raum immer noch Feuer brennt, wenn Pete ihn verlassen will, hörst Du das Prasseln der Flammen. Bevor Du einen Raum verläßt, überzeuge dich davon, daß dieses Geräusch nicht mehr hörbar ist, um eine 100%ige Löschrage zu erzielen.



THE FIREMEN™

SOMMAIRE

L'Histoire	26
Les Personnages	27
Commandes du Jeu	28
Page de Jeu	30
Pour Commencer	31
Pour Jouer	32
Quelques Mots sur Danny	33
Sauvetage des Survivants	34
Perils	34
Conseils et Recommandations	35

L'HISTOIRE

Nous sommes en l'an 2010. La société a évolué dans bien des domaines quand on la compare à ce qu'elle était au siècle dernier, mais en ce qui concerne la vie quotidienne des citoyens on ne constate que peu de changements.

La fête traditionnelle de Noël se tient chez Metrotech, puissante entreprise de produits chimiques. Il est 23 heures lorsque les réjouissances se terminent et qu'un feu éclate dans les cuisines. En un clin d'oeil, c'est l'enfer et l'incendie s'étend à tout le bâtiment.

La nouvelle du sinistre parvient à la division D des pompiers de la ville. La division D est dirigée par deux pompiers réputés pour leurs compétences, Pete et Danny. Depuis le début de l'année, ils ont combattu et maîtrisé ensemble de nombreux brasiers. Pete est le patron de l'équipe 1 de la division D. Cette équipe comprend cinq pompiers – Pete, leur chef, Danny, son assistant, Max et Walter, les investigateurs, et Winona, l'opérateur de terrain.

Lorsque les membres de l'équipe atteignent le lieu de l'incendie, ils font d'abord le point de la situation avec le responsable du bâtiment. Il leur apprend qu'un stock de MDL, nouveau produit chimique en cours de mise au point par Metrotech, a été rangé dans le sous-sol et que son inflammation provoquerait une explosion titanesque. L'équipe se divise en deux groupes et se fixe pour mission primordiale de mettre la main sur le MDL et de l'évacuer avant qu'il ne prenne feu.

Pete et Danny pénètrent dans le bâtiment par l'entrée est qui est la plus proche de l'usine de produits chimiques.

Qu'est-ce que le MDL?

"MDL" est le nom de code que les chimistes de la Metrotech ont donné à un liquide extrêmement dangereux (MDL est l'abréviation de "Most Dangerous Liquid").

LES PERSONNAGES

PETE GREY

Pete est le chef de l'équipe; c'est le personnage sur lequel le joueur peut agir. Il est pompier depuis de nombreuses années et sa longue expérience lui a appris de deviner la manière dont un incendie se propage. Il possède un jugement sain et il est capable de prendre des décisions avec discernement même lorsqu'il est pris par le feu de l'action, ce qui est le plus souvent le cas. Il est également très apprécié de ses collègues.



DANIEL MCLEAN

SURNOM: DANNY

Danny est l'assistant de Pete depuis longtemps. Il a plus d'expérience que Max, Walter ou Winona, et c'est un pompier très qualifié. Toutefois, il lui arrive parfois de se conduire avec insouciance, un trait de caractère qui lui vient des heures de lutttes passées en compagnie de Pete. D'une manière générale, il est avenant et optimiste.



MAX, WALTER & WINONA

Ceux sont les autres membres de l'équipe. On les voit apparaître au cours du jeu, conversant par radio. Max et Walter travaillent ensemble, indépendamment de Pete et Danny, tandis que Winona, demeuré à l'extérieur du bâtiment, fournit des informations par voie hertzienne.



Max



Walter



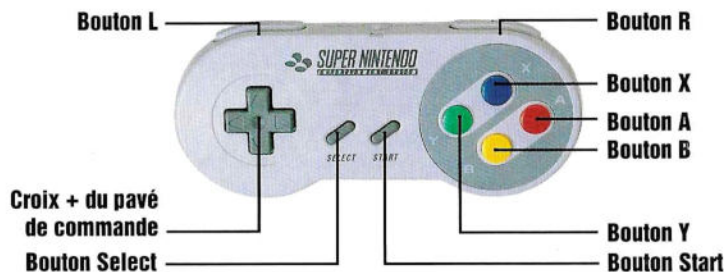
Winona

FRANK WELLER

C'est l'architecte attitré de Metrotech. En matière de conception de bâtiment, ses opinions divergent fortement de celles de Pete, ce qui le mènera à un conflit avec les pompiers au cours de leur combat contre l'incendie. Il a un rôle important dans le jeu puisqu'il est le seul à pouvoir indiquer à Pete comment atteindre telle ou telle partie du bâtiment.

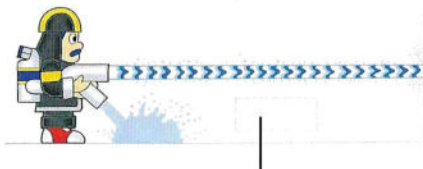


COMMANDES DU JEU



Le bouton Y, comme le bouton B, vous permet d'arroser d'eau les flammes pour les éteindre. Le bouton Y provoque une asperion en hauteur, le bouton B une asperion à bas niveau. Voici les différences entre les deux techniques:

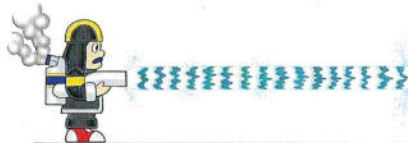
Puissance de l'eau normale



L'eau aspergée en hauteur n'atteint pas les flammes ou les objets de ce niveau. L'eau répandue à bas niveau n'atteint pas les flammes ou les objets plus hauts que ceci.

HYPEREAU

Si vous disposez de trois bombes à eau et entrez en possession d'une quatrième, la puissance de la lance de Pete et de ses bombes augmente. Dans ce cas, vous avez affaire à de l'hyper eau. La puissance de l'hyper eau s'évanouit dès que Pete est blessé.



Eteignez les flammes puissantes avec l'hyper eau!

CROIX + DU PAVÉ DE COMMANDE (Déplacement de personnage)

La croix + du pavé de commande vous permet de déplacer Pete dans huit directions.

BOUT START (Pause)

Pour marquer une pause. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour reprendre le jeu.

BOUTON SELECT (Avance rapide)

Pour faire rapidement défiler les messages au cours du jeu.

BOUTONS L, R (Direction du regard)

Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton L ou R, et appuyez sur la croix + du pavé de commande de manière que Pete regarde vers la gauche ou vers la droite tout en se déplaçant dans une direction quelconque.

BOUTON A (Chute au sol)

Une chute au sol permet d'éviter les flammes et les explosions se produisant en hauteur. Elle est également utile pour passer en rampant sous des objets élevés.

BOUTON Y (Asperion d'eau en hauteur)

Pour arroser d'eau en hauteur.

BOUTON B (Asperion d'eau à bas niveau)

Pour répandre de l'eau à bas niveau.

BOUTON X (Bombes d'eau)

* A tout moment, vous pouvez posséder trois bombes d'eau en stock.

Lorsque vous appuyez sur le bouton X, Danny lance une bombe d'eau à Pete. L'explosion de la bombe éteint les flammes dans un rayon donné. Vous découvrirez des bombes en divers endroits au cours du jeu si vous prenez le soin de les rechercher.

PAGE DE JEU

1) JAUGE DE VIE

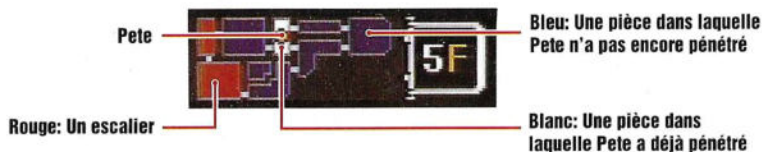
Elle indique la durée de vie de Pete.

2) COMPTEUR DE TEMPS

Il indique le temps restant avant la fin de l'étape actuelle. Au fur et à mesure que ce temps diminue, la température de la pièce augmente et l'image devient de plus en plus rouge. Lorsque le temps restant est nul, la température de la pièce est à son maximum et Pete perd une grande partie de sa durée de vie.

3) PLAN ET NUMÉRO DE CHAQUE NIVEAU

Ils indiquent le numéro du niveau où se trouve Pete et le plan de ce niveau.



4) DÉTECTEUR DE PRÉSENCE HUMAINE

Il signale la présence de tout survivant dans un rayon donné. Le son qu'il émet est d'autant plus fort que Pete est plus proche des survivants.



Aucune indication



En s'approchant d'un survivant



Très près d'un survivant

5) PETE

C'est le personnage sur lequel le joueur peut agir. Il est toujours placé au centre de l'écran.

6) DANNY

Ce personnage répond aux ordres de l'ordinateur de jeu.

7) BOMBES D'EAU

Le nombre de bombes d'eau dont vous disposez est indiqué ici.

8) MESSAGES

Le texte des conversations entre Pete et Danny s'affiche ici. Le personnage figurant à gauche est celui qui parle.



POUR COMMENCER



Page de titre



Page de configuration

LANCEMENT DU JEU

Mettez le jeu sous tension. La page de titre s'affiche. Choisissez l'option START (pour lancer le jeu) ou l'option CONFIG (pour modifier le rôle des boutons de la boîte de commande) puis appuyez sur le bouton B.

CONFIGURATION

Cette page étant affichée, vous pouvez changer le rôle des boutons de la boîte de commande, choisir le niveau de difficulté (BEGINNER pour un jeu facile, NORMAL pour un jeu de difficulté normale) et préciser si les sons doivent être stéréophonie ou en monophonie et, enfin, sélectionner la langue (allemand, anglais ou français).

Choisissez l'option EXIT et appuyez sur le bouton B pour afficher à nouveau la page de titre.



Page de reprise du jeu

REPRISE DU JEU

La page de reprise du jeu (Continue) s'affiche lorsque la jauge de vie atteint zéro. Appuyez sur le bouton B avant la fin du décompte de temps de manière à reprendre la partie. Vous disposez de trois reprises.



Page de fin de jeu

FIN DE JEU

Le jeu se termine lorsque le décompte du temps de reprise atteint zéro, ou encore si la durée de vie est nulle et ne disposez d'aucune reprise. La durée du jeu est alors indiquée sur la page de fin de jeu (Game Over).

POUR JOUER

Une partie comporte six étapes. Au début de chaque étape, un message s'affiche sur l'écran, qui vous précise quel emplacement vous devez atteindre pour franchir victorieusement l'étape. Observez le plan et les flèches pour vous rendre à cet emplacement.

Lorsque vous atteignez l'objectif assigné, vous devez mettre un Chef hors d'état de nuire pour franchir l'étape. A ce moment-là, le taux d'extinction d'incendie figure sur l'écran.

Etape 1 (STAGE 1)

Combat avec le Chef

Etape 2 (STAGE 2)

Lancement du jeu
L'emplacement que
vous devez atteindre
pour franchir l'étape
est indiqué sur l'écran.

Votre taux d'extinction
d'incendie s'affiche sur
l'écran après
franchissement de
l'étape 1.

PETE EST BLESSÉ SI:-

1. Il est brûlé par des flammes ou touché par une explosion.
2. Il est touché par des objets qui tombent.
3. Le plancher s'écroule et il se trouve suspendu au-dessus d'un trou béant.
4. Le temps restant devient nul.

* Si le temps restant devient nul, la jauge de vie de Pete décroît considérablement, comme le montre l'illustration ci-dessous.

VIE (LIFE)

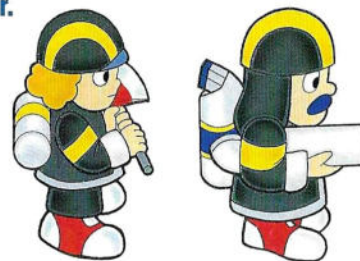


Il ne reste qu'une seule unité

QUELQUES MOTS SUR DANNY (PERSONNAGE DE L'ORDINATEUR)

Il n'est pas prévu de jauge de vie pour Danny qui ne peut pas être blessé. En général, il suit Pete pour le protéger et l'aider. Assistant de Pete, il exécute diverses tâches telles qu'ouvrir les portes, supprimer les obstacles, mettre en sûreté les survivants.

En principe, Danny suit
Pete pour le protéger.



Il ouvre les portes,
supprime les obstacles et
court au secours des
survivants.



Quand les flammes sont à une
certaine distance de Pete, il
les éteint au moyen de sa
hache.

SAUVETAGE DES SURVIVANTS

Lorsque des survivants apparaissent sur l'écran, Danny vient à leur rescousse. Au moment du sauvetage de quelqu'un, l'image ne défile plus et Pete est incapable de se déplacer. Si le sauvetage d'un survivant est réalisé avec succès, la durée de vie de Pete augmente et votre classement* en tant que joueur s'améliore.



Tous les survivants n'apparaissent pas automatiquement; parfois, vous devez effectuer diverses opérations pour qu'ils se manifestent.

★ QU'EST-CE QUE VOTRE CLASSEMENT DE JOUEUR? ■ ■ ■ ■ ■

À la fin du jeu, lorsque vous avez franchi toutes les étapes et que la démonstration finale est terminée, un tableau de classement de joueur s'affiche. Votre taux d'extinction d'incendie, le pourcentage de survivants mis en sûreté, le temps mis pour franchir une étape et le nombre de reprises utilisées, sont combinés de manière à obtenir une marque pour chaque étape. La marque totale du jeu et votre classement comme pompier figurent sur ce tableau. Tentez de vous améliorer à chaque partie!

PÉRILS

Pendant le jeu, le feu n'est pas le seul danger auquel vous devez faire face. Vous tenez vous tenir sur vos gardes car bien d'autres périls peuvent surgir des parties du bâtiment qui sont en flammes, tels que l'écroulement d'un plancher ou la chute d'un éclairage. De tous ces périls, le plus dangereux est sans conteste le phénomène de l'appel d'air. Voici comment se phénomène peut survenir:



1. Danny ouvre une porte...



2. L'air est rapidement aspiré hors de la pièce...



3. Il s'ensuit une gigantesque explosion.

★ QU'EST-CE QUI PEUT PROVOQUER UN APPEL D'AIR? ■ ■ ■ ■ ■

L'appel d'air est ce qu'un pompier redoute le plus. Si le feu a consumé tout l'oxygène de la pièce, celle-ci ne contient plus que des gaz inflammables. Toute quantité d'oxygène pénétrant alors dans la pièce, si petite cette quantité soit-elle, entraîne l'explosion de ces gaz. L'appel d'air peut survenir au cours du jeu chaque fois que Danny ouvre une porte ou que Pete brise une fenêtre.

CONSEILS ET RECOMMANDATIONS

1) NE RELÂCHEZ JAMAIS VOTRE ATTENTION! ■ ■ ■ ■ ■

Une situation dangereuse est toujours précédée de signes avant-coureurs, par exemple:

- ★ Avant l'écroulement d'un plancher - Des lézardes apparaissent dans le plancher.
- ★ Avant la chute d'un éclairage - L'éclairage se balance de droite à gauche.
- ★ Avant un appel d'air destructeur - L'aspiration de l'air hors de la pièce commence.

Dès que vous voyez ces signes annonciateurs d'un danger imminent, prenez toute mesure pour vous éloigner.

2) UTILISEZ VOTRE LANCE D'INCENDIE À BON ESCIENT! ■ ■ ■ ■ ■

Il y a une grande différence entre asperger de l'eau en hauteur ou au contraire à bas niveau.

	Vitesse de déplacement	Vitesse de rotation	Zone d'attaque	Distance d'attaque
Aspersion d'eau en hauteur	Normale	Lente	Espace restreint	A distance
Aspersion d'eau à bas niveau	Lente	Rapide	Espace ouvert	Tout près
Pas d'aspersion d'eau	Rapide	Rapide		

Comme vous pouvez le constater à la lecture du tableau, l'action la plus efficace dépend de la situation: par exemple, arroser en hauteur pour éteindre les flammes éloignées, mais répandez de l'eau à bas niveau si vous êtes entouré par le feu, et enfin, ne faites pas usage de votre lance lorsque vous tentez de vous échapper.

3) UTILISEZ AU MIEUX LES CAPACITÉS DE DANNY! ■ ■ ■ ■ ■

Danny ne pouvant pas être blessé, vous pouvez vous en servir comme bouclier. Si vous êtes menacé par des flammes puissantes, envoyez Danny au feu, éloignez-vous de l'incendie et tentez de l'éteindre avec la lance. Vous avez de plus grandes chances de vaincre en procédant ainsi. La hache de Danny est très efficace contre les robots. Utilisez Danny pour les détruire.

4) FAITES UN BON USAGE DES BOMBES D'EAU! ■ ■ ■ ■ ■

Les bombes d'eau s'écrasent aux pieds de Pete. Leur utilisation dès que Pete est entouré par le feu, vous permet de progresser dans le jeu. Si vous disposez de trois bombes lorsque vous êtes face à face avec un Chef, vous n'aurez aucun mal à le vaincre.

5) COMMENT ATTEINDRE UN TAUX D'EXTINCTION D'INCENDIE DE 100%

Si le feu dans une pièce n'est pas complètement éteint au moment où Pete la quitte, vous entendrez immédiatement le rugissement des flammes. Assurez-vous que vous ne pouvez pas entendre ce rugissement au moment de quitter la pièce de manière que le taux d'extinction d'incendie soit de 100%.

