S	
==	
Ĭ	
3	
lacksquare	
3	
11	
Z	
\mathbf{I}	
	30

SI	
NG V	
(EII)	
)A	
O I	
O (361

HWEURHUS	
NHOCHAIN	
(JUD)	6















Clavier

rapport

montres

Reddition

Chargement du jeu

Entrée dans un

batiment

Recrutement

Camarades

Sabotage

Manger

Skiing

Selects Cable-Car

Deltaplane

Affichage décisions

Dormir

Réparation

Enégie Muscula



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST

Assurez-vous d'abord que votre ordinateur soit éteint. Ensuite, insérez la diquette-programme (Master Disk) dans le lecteur A et allumez l'ordinateur. Midwinter charge alors automatiquement. A réception du message qui vous y enjoint, insérez la disquettes «graphismes» (Graphics Disk), puis appuyez sur n'importe quelle touche. Laissez la disquettes «graphismes» dans le lecteur A pendant le jeu, sauf pour enregistrer une partie sur une autre disquette ou pour en charger une.

Si votre ordinateur possède KickStart en mémoire morte, insérez la disquette-programme (Master Disk) au moment voulu et le programme chargera automatiquement. Si, en revanche, votre ordinateur n'a pas KickStart en mémoire morte, chargez d'abord KickStart comme d'habitude puis insérez la disquette-programme (Master Disk) au moment voulu et e programme chargera alors automatiquement.

Veuillez ensuite suivre les consignes don-

PROCEDURE DE MOTS DE PASSE

Avant d'entamer une partie de Midwinter, il faut faut donner deux mots de passe. Le programme vous demandera en l'occurrence d'identifier deux membres de la FVPF. Pour ce faire, vous trouverez les portraits et les noms des personnages tout au long du

manuel, sur les pages «profil des personnages».

Après avoir identifié le premier portrait (celui sous lequel s'affiche le point d'interrogation) en vous étant reporté au manuel, cliquez sur le nom correspondant puis répétez l'opération pour le second portrait.

COMMANDES

Souris

Ils est fortement conseillé de se servir d'une souris pour jouer à *Midwinter*. Il convient de la connecter sur le port 0 pour Atari ST ou 1 pour Amiga. Les commandes à la souris sont la référence utilisée tout au long du manuel principal qui accompagne le logiciel. Veuillez consulter le paragraphe «Commandes communes» du présent manuel; vous y découvrirez des informations supplémentaires.

Manette de jeu

On peut aussi jouer à Midwinter avec une manette de jeu. Dans ce cas, il faut la connecter au port 1 pour Atari ST ou 2 pour Amiga. Tout au long du manuel, ce sont les commandes à la souris qui servent de référence; il suffit de les transposer: par exemple, pour se déplacer vers la gauche, poussez la manette vers la gauche. Par ailleurs, le bouton de mise à feu sur la manette se substitue au bouton de gauche de la souris et la touche ">" du clavier, elle, remplace le bouton de droite. Pour plus se renseignements, veuillez vous référer au paragraphe «Commandes communes» du présent manuel.

On peut aussi jouer à *Midwinter* en se servant uniquement du clavier. On se dirige dans se cas à l'aide du clavier numérique. La correspondance des différentes touches est la suivante:

- En avant ou vers le haut En arrière ou vers le bas

- Même fonction que le bouton de gauche de la souris
- Même fonction que le bouton de droite de la souris

COMMANDES COMMUNES

- Mise du jeu en pause et reprise de la partie Pour sortir d'un mode action
- Aide (H comme help)
- Accès à la «carte principale» depuis de mode action
- Switch entre le ski et le tir pendant l'un de ces deux modes action
- Vue avant en téléphérique
- Vue arrière en téléphérique (B comme behind) Vue de droite en téléphérique (R comme right)
- Vue de gauche en téléphérique (L comme left)

Toutes les «commandes communes» sont parfaitement détaillées dans le manuel.

ADDENDA AU MANUEL PRINCIPAL

Veuillez noter que des indicateurs ont été ajoutés aux écrans des modes action. Ces voyant verts, placés de chaque côté, au bas de l'écran, clignotent pour indiquer la direction dans laquelle se trouvent les véhicules ennemis.

Certains civils peuvent pénétrer dans les bâtiments tombés aux mains de l'ennemi. Midwinter est un jeu de stratégie extrêmement complexe. DÉMARRAGE RAPIDE

est facile à assimiler, mais difficile à maîtriser. Nombre des écrans se pilotent à l'aide d'icônes aisément identifiables, dont les fonctions sont données dans la «table des icônes». Une fois | mode «ski» en 3-D, où vous voyez le paysage à travers le jeu chargé, choisissez votre type de commande et sélectionnez le mode «entraînement» (Training) sur l'écran «options de jeu» (Games Options screen). Invalidez les options «Mortars» (mortiers) et "Bombers" (bombardiers) et cliquez dans le cadre

Villages Peace Force, milice chargée du maintien de l'ordre sur descente, vous pouvez commencer à vraiment skier et votre l'île de Midwinter. Les forces ennemies sous le commandement | vitesse augmentera rapidement. Déplacez la souris vers du général Masters ont établi leur base dans le sud-est et tentent de mettre la main sur vos centrales géothermiques. | de droite pour vous arrêter. La mini-carte qui s'affiche vou réparties dans toute l'île. Votre objectif est de recruter vos | montre votre environnement immédiat. les bâtiments et l coéquipiers de la FVPF (il y en a trente-deux au total) et, au | villages étant représentés sous la forme de points blancs. bout du compte, de faire échec au général Masters en détru- vous faut skier dans la direction de votre coéquipier géoisant son quartier général de Shining Hollow.

Display) pour accéder à son écran «personnage» (Personnality appuyant sur la touche "M" du clavier. Displau). Veuillez vous référer au «tableau des icônes» pour les identifier chacune. Tous les écrans «personnage» four- | nement sourd, cela signifie que l'ennemi est tout proche. caractéristiques de chacun des équipiers. Une collaboration les lunettes clignotent pour indiquer la position d la victoire. Aussi vous faut-il déplacer Stark dans l'île pour arrêtez de skier en cliquant le bouton de droite de la souris et l'amener à rencontrer les autres dans l'espoir de les recruter.

lumer en cliquant sur les boutons du tableau indicateur. Le faire feu. nom d'un lieu s'affiche quand on positionne le curseur sur flèche verte. La position des ses équipiers et des unités ennecroix noires. Si un village est indiqué par un pois vert liseré de blanc, c'est qu'il se trouve aux mains de l'ennemi. Il est possible d'augmenter le grossissement de la carte en cliquant sur le bouton de gauche de la souris et de le diminuer avec celui de | spécifique, décrite dans le manuel principal. Si vous vous droite. Quand vous avez localisé Stark et son équipier géo- trouvez dans un village, après avoir cliqué sur l'icône graphiquement le plus proche, cliquez sur «Close Map» (refer-

mer la carte). On accède à l'écran «décisionnel» (Decisions Display depuis l'écran «personnage». L'écran «personnage» liste toutes les options auxquelles vous avez accès. Veillez vous référer au «tableau des icônes» pour les identifier. Cliquez sur l'icône «ski», ce qui vous permet d'accéder a

lunettes de ski de Stark. Veuillez noter que les modes action Les personnages se commandent indépendamment les uns peuvent être mis en pause en appuyant sur la touche "P" du

Cliquer sur le bouton de gauche de la souris vous met e allure «marche». Votre vitesse de marche peut s'accélérer en Vous contrôlez le capitaine John Stark, chef de la Free | déplaçant la souris vers l'avant. Quand vous rencontrez u graphiquement le plus proche. Vous avez la possibilité d Cliquez sur le portrait de Stark sur l'écran «équipe» (Team | consulter la «carte principale» à n'importe quel moment

Si, à un un certain moment, vous percevez un bourdonnissent de précieuses informations quant aux possibilités et s'agit en effet du bruit de son moteur. Les voyants verts sous fructueuse des trente-deux membres de la FVPF est la clef de véhicule par rapport à vous. Si vous repérez un véhicule. appuyez sur la touche "S" sur clavier pour passer en mode Sélectionnez la «carte principale» pour juger de la position | «tir». Votre vision sera alors telle qu'à travers la lunette de Stark. La carte de l'île indique les endroits d'importance | visée de la carabine de Stark. Ajustez votre mire sur l stratégique sous la forme de points verts, qu'on peut faire s'al- véhicule ennemi et appuyez sur la barre d'espacement pour sur la touche "X" du clavier.

En appuyant sur la touche "S" vous repasserez en mode l'endroit en question. La position de Stark correspond à la «ski». Le fait d'appuyer sur la barre d'espacement pendant l mode «ski» vous fera lancer une granade droit devant vous. mies s'affiche en cliquant sur "People" (personnes), ceci sous | Arrivé à proximité d'un bâtiment ou d'un village, appuyez dur la forme, respectivement, de petits personnages bruns et de la touche "X" du clavier pour revenir à l'écran «décisionnel». Vous aurez alors accès à l'option d'entrer dans tout bâtiment

Chaque bâtiment dans Midwinter possède une fonction «pénétrer dans un bâtiment», vous pourrez entrer dans un

km/h). Les commandes de l'aile delta ressemblent à celles bâtiment. Si une icône «bâtiment» s'accompagne d'un personnage en rouge, c'est que le bâtiment en question abrite une d'un avion: déplacer la souris vers l'avant fait s'abaisser la recrue ou une recrue potentielle. Après y avoir pénétré en clipointe de l'aile, ce qui fait diminuer de l'altitude mais aussi quant dessus, vous sera proposée l'option de rallier cet équipier à la résistance. Pour découvrir sa réponse, cliquez sur son portrait. S'il accepte de se joindre à vous, vous aurez désormais la possibilité de commander deux personnages e d'autres options s'ouvriront à vous.

des autres dans la plupart des cas. Les montres que vous avez vues dans tout le jeu indiquent, pour les brunes, l'heure personnelle de chaque personnage et pour les bleues, l'heure à laquelle aura lieu la prochaine resynchronisation des montres, moment où vous recevez un «rapport de situation», qui vous indique vos progrès. Si l'heure propre à un personnage dépasse celle du «rapport de situation», il sera dans l'incapacité d'effectuer toute tâche en mode action jusqu'à ce que les montres aient été synchronisées, ce qui s'effectue en cli-Une fois que vous avez atterri, vous pouvez revenir à l'écran «décisionnel» en appuyant sur la touche "X" du quant sur l'icône «synchronisation des montres» sur l'écran

Si vous trouvez un garage, possibilité vous sera offerte de

conduire un buggy. Pénétrez dans le garage et cliquez l'icône appropriée. Le paysage vous apparaîtra alors tel que vu partir de l'habitacle du buggy. La vitesse de l'engin se commande en poussant la souris en avant (pour accélérer) ou en arrière (pour ralentir) et il se dirige en déplaçant la souris | amis. On peut trouver des réserves supplémentaires vers la droite ou vers la gauche. Les buggies sont armés d différents types d'engins balistiques, qui se lancent en clifournissent abri et un excellent poste de tir. quant sur le bouton de droite ou de gauche de la souris ou sur la barre d'espacement du clavier. Tous les détails sur les missiles et les torpilles sont fournis dans le manuel. En buggy, vous rencontrerez des véhicules ennemis de la même façon qu'en ski. On peut sortir du mode «buggy» en appuyan

Les téléphériques représentent un moyen de transpor rapide et sûr pour se rendre du pied d'une montagne à son sommet. Arrivé dans une station de téléphérique, cliquez sur l'icône «téléphérique» et la cabine se mettra automatiquemen en marche pour se diriger vers la station supérieure. Arrivé à destination, vous pourrez redescendre en deltaplane et ce. en sélectionnant l'icône correspondante. L'écran, pendant le trajet, représente la vue du pilote de l'aile, la voilure emplissan le haut de l'écran. La phase de décollage s'active en cliquant sur le bouton de gauche de la souris. La vitesse minim qu'il faut atteindre pour décoller est de 24 miles/h (≈40

accélérer: déplacer la souris en arrière fait relever la pointe, ce qui vous fait prendre de l'altitude mais aussi perdre de la vitesse. Pour se diriger, il convient de déplacer la souris vers la gauche ou vers la droite selon le cas. En maintenant la barre d'espacement enfoncée vous obtiendrez une vue du sol sous un angle de 45°. Les missiles se lancent en cliquant sur le bouton de gauche de la souris. Faire du delta plane est délicat et il vous faudra consacrer quelques séances d'entraînement à vous familiariser avec les commandes. Par ailleurs, le manuel principal contient un certain nombre de trucs et d'astuces. Si votre vitesse tombe sous les 15 miles/h (≈24 km/h) l'aile décrochera et alors!... Faire atterrir l'aile exige que vous vous rapprochiez du sol doucement, et le plus horizontal possible.

Chaque personnage devra se reposer, manger et dormir de temps en temps. Gardez un œil sur l'indicateur d-'«énergie musculaire». Si celui-ci tombe à zéro, le personnage s'évanouit. En cas de blessure, les personnages peuvent recevoir les «premiers secours» de la main de leurs d'armes et de carburant dans divers bâtiments, et certains

Midwinter est un jeu aux possibilités stratégiques infinies. Vous vous rendrez vite compte qu'il est pratiquement impossible de gagner à moins de vous adjoindre l'aide de vos coéquipiers. Votre but final est de détruire le quartier général du général Masters en le faisant sauter. C'est pour cela qu'il vous faudra maîtriser les techniques de sabotage d'un bâtiment mais aussi pour vous aider

dans votre progression. Il n'est pas possible d'aborder dans un guide de démar-

rage rapide tous les aspects d'un jeu aussi complexe et aussi riche que *Midwinter*. Le manuel principal est là pour ca. Souvenez-vous, en outre, que ce petit raccourci du jeu se contente de décrire le mode «entraînement». Pour donner toute la mesure de vous-même, rendez à l'ennemi son entière puissance de feu en sélectionnant «bombardiers» et «mortiers», et là, le manuel principal vous sera indispensable. Bonne chance.