

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST

Assurez-vous d'abord que votre ordinateur soit éteint. Ensuite, insérez la disquette-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.

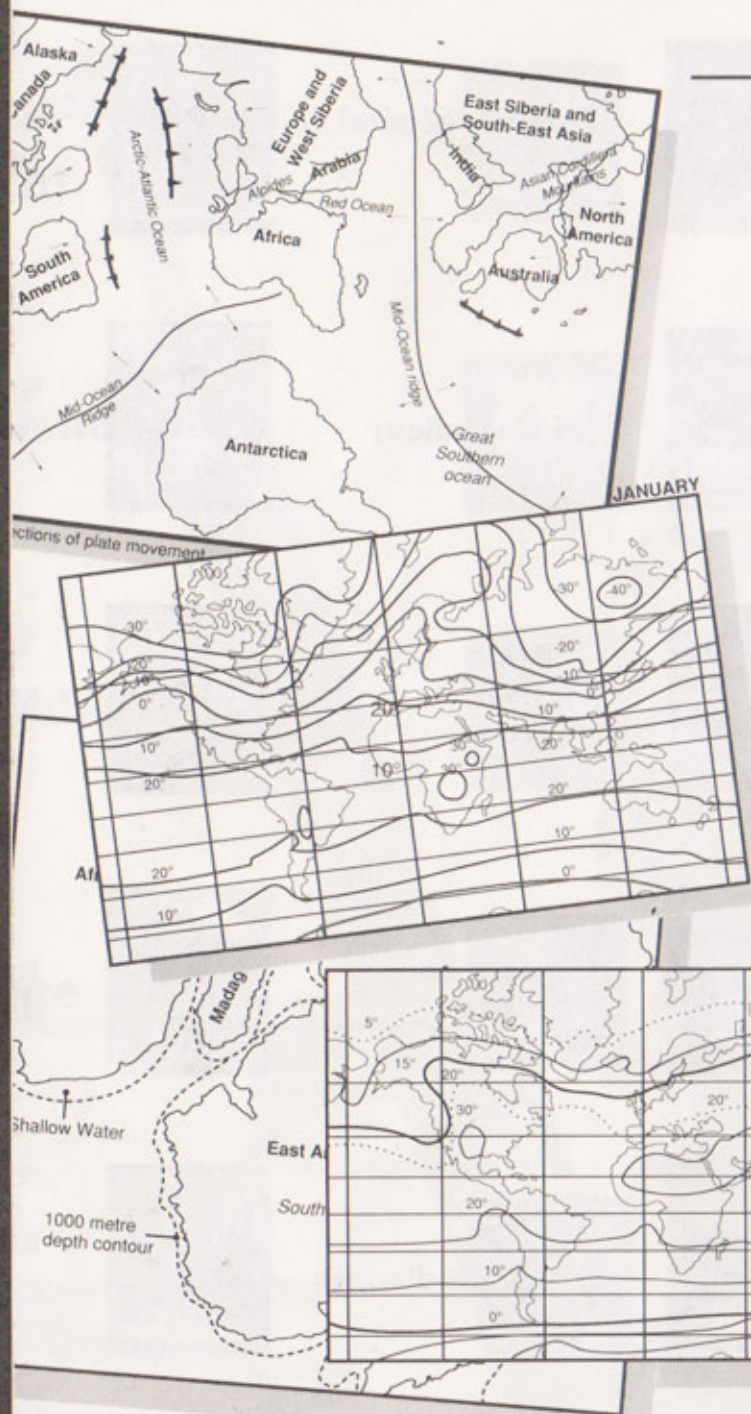
AMIGA

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 le programme chargera alors automatiquement.

Veillez ensuite suivre les consignes données à l'écran.

PROCÉDURE DE MOTS DE PASSE

Avant d'entamer une partie de *Midwinter*, il 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 de renseignements, veuillez vous référer au paragraphe «Commandes communes» du présent manuel.

Clavier

On peut aussi jouer à *Midwinter* en se servant uniquement du clavier. On se dirige dans ce cas à

l'aide du clavier numérique. La correspondance des différentes touches est la suivante:

"8"	En avant ou vers le haut
"2"	En arrière ou vers le bas
"4"	A droite
"6"	A Gauche
"<"	Même fonction que le bouton de gauche de la souris
">"	Même fonction que le bouton de droite de la souris

COMMANDES COMMUNES

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

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 voyants 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. Il

ÉMARRAGE 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 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 «Play».

Vous contrôlez le capitaine John Stark, chef de la Free Villages Peace Force, milice chargée du maintien de l'ordre sur l'île de Midwinter. Les forces ennemies sous le commandement du général Masters ont établi leur base dans le sud-est et tentent de mettre la main sur vos centrales géothermiques, réparties dans toute l'île. Votre objectif est de recruter vos coéquipiers de la FVPPF (il y en a trente-deux au total) et, au bout du compte, de faire échec au général Masters en détruisant son quartier général de Shining Hollow.

Cliquez sur le portrait de Stark sur l'écran «équipe» (*Team Display*) pour accéder à son écran «personnage» (*Personality Display*). Veuillez vous référer au «tableau des icônes» pour les identifier chacune. Tous les écrans «personnage» fournissent de précieuses informations quant aux possibilités et caractéristiques de chacun des équipiers. Une collaboration fructueuse des trente-deux membres de la FVPPF est la clef de la victoire. Aussi vous faut-il déplacer Stark dans l'île pour l'amener à rencontrer les autres dans l'espoir de les recruter.

Sélectionnez la «carte principale» pour juger de la position de Stark. La carte de l'île indique les endroits d'importance stratégique sous la forme de points verts, qu'on peut faire s'allumer en cliquant sur les boutons du tableau indicateur. Le nom d'un lieu s'affiche quand on positionne le curseur sur l'endroit en question. La position de Stark correspond à la flèche verte. La position des ses équipiers et des unités ennemies s'affiche en cliquant sur «People» (personnes), ceci sous la forme, respectivement, de petits personnages bruns et de croix 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 droite. Quand vous avez localisé Stark et son équipier géographiquement 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. Veuillez vous référer au «tableau des icônes» pour les identifier.

Cliquez sur l'icône «ski», ce qui vous permet d'accéder au mode «ski» en 3-D, où vous voyez le paysage à travers les lunettes de ski de Stark. Veuillez noter que les modes action peuvent être mis en pause en appuyant sur la touche «P» du clavier.

Cliquer sur le bouton de gauche de la souris vous met en allure «marche». Votre vitesse de marche peut s'accélérer en déplaçant la souris vers l'avant. Quand vous rencontrez une descente, vous pouvez commencer à vraiment skier et votre vitesse augmentera rapidement. Déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour tourner et cliquez sur son bouton de droite pour vous arrêter. La mini-carte qui s'affiche vous montre votre environnement immédiat, les bâtiments et les villages étant représentés sous la forme de points blancs. Il vous faut skier dans la direction de votre coéquipier géographiquement le plus proche. Vous avez la possibilité de consulter la «carte principale» à n'importe quel moment en appuyant sur la touche «M» du clavier.

Si, à un un certain moment, vous percevez un bourdonnement sourd, cela signifie que l'ennemi est tout proche. Il s'agit en effet du bruit de son moteur. Les voyants verts sous les lunettes clignotent pour indiquer la position de ce véhicule par rapport à vous. Si vous repérez un véhicule, arrêtez de skier en cliquant le bouton de droite de la souris et appuyez sur la touche «S» sur clavier pour passer en mode «tir». Votre vision sera alors telle qu'à travers la lunette de visée de la carabine de Stark. Ajustez votre mire sur le véhicule ennemi et appuyez sur la barre d'espacement pour faire feu.

En appuyant sur la touche «S» vous repasserez en mode «ski». Le fait d'appuyer sur la barre d'espacement pendant le mode «ski» vous fera lancer une grenade droit devant vous. Arrivé à proximité d'un bâtiment ou d'un village, appuyez dur la touche «X» du clavier pour revenir à l'écran «décisionnel». Vous aurez alors accès à l'option d'entrer dans tout bâtiment du voisinage.

Chaque bâtiment dans *Midwinter* possède une fonction spécifique, décrite dans le manuel principal. Si vous vous trouvez dans un village, après avoir cliqué sur l'icône «pénétrer dans un bâtiment», vous pourrez entrer dans un

bâtiment. Si une icône «bâtiment» s'accompagne d'un personnage en rouge, c'est que le bâtiment en question abrite une recrue ou une recrue potentielle. Après y avoir pénétré en cliquant 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 et d'autres options s'ouvriront à vous.

Les personnages se commandent indépendamment les uns 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 cliquant sur l'icône «synchronisation des montres» sur l'écran «équipe».

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 à 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 vers la droite ou vers la gauche. Les buggies sont armés de différents types d'engins balistiques, qui se lancent en cliquant 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 appuyant sur la touche «X» du clavier.

Les téléphériques représentent un moyen de transport 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 automatiquement 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 emplissant le haut de l'écran. La phase de décollage s'active en cliquant sur le bouton de gauche de la souris. La vitesse minimale qu'il faut atteindre pour décoller est de 24 miles/h (=40

km/h). Les commandes de l'aile delta ressemblent à celles d'un avion: déplacer la souris vers l'avant fait s'abaisser la pointe de l'aile, ce qui fait diminuer de l'altitude mais aussi 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. Une fois que vous avez atterri, vous pouvez revenir à l'écran «décisionnel» en appuyant sur la touche «X» du clavier.

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 amis. On peut trouver des réserves supplémentaires d'armes et de carburant dans divers bâtiments, et certains fournissent abri et un excellent poste de tir.

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 démarrage rapide tous les aspects d'un jeu aussi complexe et aussi riche que *Midwinter*. Le manuel principal est là pour ça. 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.**