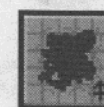


Maus



Nächste  
Berichterstattung



Anzeige der  
Hauptkarte



Skifahren



Betreten eines  
Gebäudes



Schlafen



Nachschub



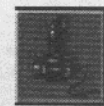
Bunker



Hauptquartier



Polizei-  
stationen



Joystick



Uhrenvergleich



Entscheidungs-  
bildschirm



Schnee-Buggy



Rekrutierung



Erste Hilfe



Funkmeldungen



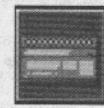
Seilbahnstationen



Hitzeminen



Radio  
Stationen



Tastatur



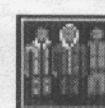
Kapitulation



Team-Anzeige



Seilbahnstationen



Kameraden



Reparatur



Kompaß



Kirche



Haus



Kaufläden



Bomber



Spiel speichern



Rettung aus  
höchster not



Hang-Gleiter



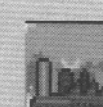
Sabotage



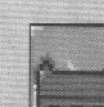
Auftanken



Muskel-  
kraftanzeige



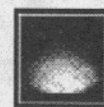
Fabriken



Berghütten



Synthese-  
anlagen



Minenwerfer



Spiel laden



Persönlichkeitsprofil



Heckenschützen-  
modus



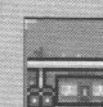
Essen



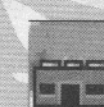
Neubewaffnung



Rückkehr auf  
letzten  
Aktionsmodus



Garagen



Waffenlager



Warenlager



## LADEANWEISUNG

### ATARI ST

Vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer ausgeschaltet ist. Legen Sie die "Masterdiskette" in Laufwerk A ein und schalten Sie dann den Computer ein. "Midwinter" wird automatisch laden. Wenn Sie die entsprechende Mitteilung erhalten, legen Sie die Graphikdiskette ein und drücken Sie irgendeine Taste. Lassen Sie die Graphikdiskette in Laufwerk A, während Sie spielen - außer wenn Sie Spiele von einer anderen Diskette laden oder speichern.

### COMMODORE AMIGA

Wenn Kickstart im ROM installiert ist, kann bei der Aufforderung zum Einlegen der Workbench die Masterdiskette eingeschoben werden. Das Programm lädt dann automatisch. Ist Kickstart hingegen nicht im ROM vorhanden, laden Sie es in der üblichen Weise von Ihrer Diskette, bevor Sie statt der Workbench die Masterdiskette einlegen. Anschließend befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

## UNBEDENKLICHKEITSERKLÄRUNG

Bevor Sie "Midwinter" spielen können, müssen Sie zuerst überprüft werden. Sie werden aufgefordert, zwei Mitglieder der FVPF zu identifizieren. Die Bilder und Namen dieser Charaktere finden Sie auf den Persönlichkeitsprofilseiten des Handbuchs.

Haben Sie das erste Bild (mit dem darunter erscheinenden Fragezeichen) mit Hilfe des Handbuchs identifiziert, so klicken Sie den richtigen Namen an. Wiederholen Sie dann diesen Vorgang beim zweiten Bild.

## STEUERUNGSMETHODEN

### Maus

Wir empfehlen Ihnen, "Midwinter" mit einer Maus zu spielen. Diese sollte an Port 0 (Atari ST) oder Port 1 (Commodore Amiga) angeschlossen sein. Das beiliegende Handbuch erklärt genauestens die Steuerung des Spiels mit einer Maus. Für weitere Informationen beziehen Sie sich bitte auf den Abschnitt "Allgemeine Steuerungsfunktionen".

### Joystick

Man kann "Midwinter" mit einem Joystick spielen. Er sollte entweder an Port 1 (Atari ST) oder Port 2 (Commodore Amiga) angeschlossen sein. Die Steuerung des Spiels erfolgt genauso wie die im Handbuch erklärte Steuerung mit einer Maus (z.B. für eine Bewegung nach links muß der Joystick nach links bewegt werden.). Der Feuerknopf des Joysticks ersetzt die Funktion der linken Maustaste; die Taste > auf der Tastatur ersetzt die Funktion der rechten Maustaste. Für weitere Informationen beziehen Sie sich bitte auf den Abschnitt "Allgemeine Steuerungsfunktionen".

### Tastatur

Man kann "Midwinter" auch mit der Tastatur spielen. Dabei kontrolliert man die Richtung mit

Hilfe der numerischen Tastatur. Folgende Tasten werden dabei verwendet:

- 8 - Vorwärts oder nach oben
- 4 - Nach links
- 2 - Rückwärts oder nach unten
- 6 - Nach rechts
- < - Funktion der linken Maustaste
- > - Funktion der rechten Maustaste

## ALLGEMEINE

## STEUERUNGSFUNKTIONEN

P - Schaltet Pause ein und aus.

X - Verläßt Actionmodus.

H - Aktiviert "Help"-Sequenz.

M - Springt von jedem beliebigen Actionmodus auf Hauptkarte über.

S - Schaltet zwischen Skifahren und Aus-dem-Hinterhalt-schießen hin und her, wenn man sich in einem dieser beiden Actionmodi befindet.

A - Aussicht nach vorne in Seilbahn.

B - Aussicht nach hinten in Seilbahn.

R - Aussicht nach rechts in Seilbahn.

L - Aussicht nach links in Seilbahn.

**Alle allgemeinen Steuerungsfunktionen werden aufs genaueste im Handbuch erklärt.**

## ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

Beachten Sie bitte, daß den Actionmodusdisplays Blinkanzeigen hinzugefügt wurden. Diese grünen Lichter, die sich auf beiden Seiten am unteren Rand des Displays befinden, blinken auf, um die Richtung anzuzeigen, in der Feindfahrzeuge vorgefunden werden können.

Einige Zivilisten können vom Feind besetzte Gebäude betreten.

## SCHNELLSTART

"Midwinter" ist ein hochkompliziertes Strategiespiel. Es ist einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern. Viele der Bildschirme erscheinen mit leichtverständlichen Icons, deren Funktion im "Icon Guide" erklärt wird. Nachdem das Spiel geladen wurde, wählen Sie Ihre Steuerungsmethode und den "Training"-Modus auf dem Spieloptionsbildschirm. Schalten Sie "Mortars" und "Bombers" aus und klicken Sie den "Play"-Kasten an.

Sie steuern Hauptmann John Stark, Anführer der "Friedenstruppe freier Dörfer" (FVPF), der Polizeitruppe auf der Insel "Midwinter". Vom furchterlichen General Masters gelenkt feindliche Truppen haben im Südosten ihre Basis eingerichtet und versuchen, Ihre überall auf der Insel verteilten Hitzeminen einzunehmen. Ihr Ziel besteht darin, Ihre Kameraden von der FVPF (insgesamt 32) zu rekrutieren und letztendlich General Masters zu besiegen, indem Sie sein Hauptquartier bei Shining Hollow zerstören.

Klicken Sie Hauptmann Starks Bild auf dem Teamdisplay an, um sein Persönlichkeitsdisplay zu erhalten. Zur schnellen Identifizierung eines Icons beziehen Sie sich bitte auf den "Icon Guide". Alle Persönlichkeitsdisplays liefern Ihnen wichtige Informationen über Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters. In der erfolgreichen Zusammenarbeit aller 32 Mitglieder der FVPF liegt der Schlüssel zum Erfolg. Sie müssen Stark auf der Insel herumbewegen, um andere Charaktere zu treffen und diese hoffentlich zu rekrutieren.

Wählen Sie den "Main Map" (Hauptkarte)-Icon, um Starks Position herauszufinden. Die Inselkarte zeigt Orte strategischer Bedeutung als grüne Punkte, die aufleuchten, wenn man die Knöpfe auf der Anzeigetafel wählt. Der Namen eines Ortes erscheint, wenn der Zeiger auf dem Bildschirm über den entsprechenden Ort bewegt wird. Starks Position wird durch einen grünen Pfeil angezeigt. Die Position von Teammitgliedern und Feindeinheiten wird hervorgehoben, wenn man "People" wählt. Braune Männer zeigen Teammitglieder, schwarze Kreuze Feindeinheiten an. Erscheint eine Siedlung als grüner Punkt mit weißer Umrandung, so hat der Feind diese eingenommen. Die Karte kann durch Klicken der linken Maustaste vergrößert und durch Klicken der rechten Maustaste verkleinert werden. Wenn Sie Stark und seinen nächsten Kameraden gefunden haben, so wählen Sie "Close Map" (Karte schließen).

Wählen Sie den Entscheidungsdisplayicon auf dem Persönlichkeitsdisplay. Das Entscheidungsdisplay zeigt alle Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Zur Bestimmung eines Icons beziehen Sie sich bitte auf den "Icon Guide".

Wählen Sie den Skifahriccon. Sie erhalten daraufhin Zugang zum dreidimensionalen Skifahreractionmodus, bei dem Sie die Landschaft durch Starks Skibrille sehen. Beachten Sie bitte, daß Actionmodi jederzeit durch das Drücken der Taste P unterbrochen werden können.

Durch Klicken der linken Maustaste fangen Sie an skizulaufen. Ihre Laufgeschwindigkeit kann durch Vorwärtsbewegen der Maus erhöht werden. Treffen Sie auf einen Abhang, so können Sie anfangen, richtig skizufahren; dabei erhöht sich schnell Ihre Geschwindigkeit. Bewegen Sie die Maus zur Steuerung nach links oder rechts und klicken Sie die rechte Maustaste, um anzuhalten. Die Minikarte zeigt Ihre unmittelbare Umgebung; Gebäude und Siedlungen erscheinen dabei als weiße Punkte. Sie sollten in die Richtung Ihres nächsten Kameraden fahren. Sie können sich jederzeit auf die Hauptkarte beziehen, indem Sie die Taste M drücken.

Sollten Sie ein tiefes Dröhnen vernehmen, so bedeutet das, daß sich der Feind in Ihrer Nähe befindet. Dies ist nämlich das Geräusch eines Feindmotors. Die grünen Lichter unter der Skibrille werden aufleuchten, um Ihnen die Richtung anzuzeigen, in der sich der Feind befindet. Wenn Sie ein Fahrzeug entdecken, klicken Sie die rechte Maustaste und drücken Sie dann die Taste S. Der Skifahrermodus wird abgebrochen, und Sie wechseln auf den Heckenschützenmodus über. Dabei sehen Sie die Landschaft durch Starks Zielfernrohr. Bringen Sie das Feindfahrzeug ins Fadenkreuz und drücken Sie dann zum Feuern die Leertaste.

Wenn Sie dann die Taste S drücken, kehren Sie wieder zum Skifahrermodus zurück. Durch Drücken der Leertaste während dem Skifahrermodus werfen Sie eine Handgranate nach vorne. Sobald Sie sich in der Nähe eines Gebäudes oder einer Siedlung befinden, drücken Sie die Taste X, um zum Entscheidungsdisplay zurückzukehren. Dann haben Sie die Möglichkeit, irgendein Gebäude in Ihrer Nähe zu betreten.

Jedes Gebäude in "Midwinter" hat eine bestimmte Funktion: Einzelheiten können im Handbuch nachgelesen werden. Befinden Sie sich in einer Siedlung, so können Sie zwischen Gebäuden, die Sie betreten wollen, wählen, sobald Sie den "Gebäude betreten"-Icon gewählt haben. Erscheint neben einem Gebäudeicon eine rote Person, so enthält dieses einen

Rekruten oder möglichen Rekruten. Betreten Sie (durch Anklicken) dieses Gebäude, so können Sie diesen Charakter rekrutieren. Klicken Sie das Bild des Charakters an, um dessen Antwort zu erhalten. Schließt er sich Ihnen an, so können Sie zwei Charaktere steuern und erhalten weitere Optionen.

Meistens werden Charaktere bei der Ausführung von Aufgaben unabhängig voneinander gesteuert, und die braunen Uhren, die Sie während des gesamten Spiels sehen werden, zeigen die persönliche Zeit jedes Charakters an. Die blaue Uhr zeigt den Zeitpunkt des nächsten Uhrenvergleichs an; dabei erhalten Sie einen Lagebericht, der Ihnen mitteilt, wie es um Ihre Sache steht. Überschreitet die persönliche Zeit eines Charakters die Berichterstattungszeit, so kann er bis zu einem Uhrenvergleich keinen der Actionmodi durchführen. Ein Uhrenvergleich wird durch Anklicken des Uhrenvergleichsicons auf dem Teamdisplay durchgeführt.

Sollten Sie eine Werkstatt finden, so haben Sie die Möglichkeit, einen Schneebuggy zu fahren. Betreten Sie die Werkstatt und wählen Sie den entsprechenden Icon. Sie werden dann die Landschaft durch die Windschutzscheibe des Buggys sehen. Die Geschwindigkeit des Buggys wird durch nach vorne (Beschleunigen) oder nach hinten (Verlangsamen) Bewegen der Maus bestimmt, seine Richtung durch nach links oder rechts Bewegen. Die Buggies sind mit einer Reihe von Waffen ausgerüstet, die Sie durch Klicken der linken oder rechten Maustaste oder Drücken der Leertaste abfeuern können. Genauere Einzelheiten über die Waffensysteme finden Sie im Handbuch. Sie werden auf Feindfahrzeuge in der selben Weise wie beim Skifahren treffen. Der Buggy kann durch Drücken der Taste X verlassen werden.

Nach Betreten einer Seilbahnstation können Sie mit Hilfe des Seilbahnicons Berge schnell und sicher hinaufkommen. Die Seilbahn verläßt automatisch die Station in Richtung Zielstation. Nach Ankunft an einer Bergstation können Sie mit Hilfe des entsprechenden Icons von dem Berg im Drachenflugmodus wegfiegen. Die Aussicht beim Drachenfliegen ist die des Drachenfliegers; das Segel füllt den oberen Teil des Bildschirms aus. Der Abflugvorgang wird durch Klicken der linken Maustaste ausgelöst. Bei Geschwindigkeiten über 24m/h (36km/h) hebt man ab. Die Steuerung eines Drachenfliegers ähnelt der eines Flugzeugs. Das Vorwärtsbewegen der Maus senkt die Nase; man verliert dabei an Höhe, beschleunigt aber auch gleichzeitig. Wird die Maus

nach hinten bewegt, so gewinnt man an Höhe und die Geschwindigkeit verringert sich. Die Richtung des Drachenfliegers wird durch das nach links oder rechts Bewegen der Maus bestimmt. Durch Herunterdrücken der Leertaste können Sie den Boden unter Ihnen in einem 45 Grad Winkel betrachten. Durch Klicken der linken Maustaste kann man Geschosse abfeuern. Drachenfliegen ist ziemlich schwierig, und Sie werden deshalb einige Zeit damit verbringen, sich an die Steuerung zu gewöhnen. Im Handbuch finden Sie entsprechende Hinweise und Tips. Fällt Ihre Geschwindigkeit unter 15m/h (23km/h), so wird Ihr Drachenflieger überziehen - die Konsequenzen für Sie sind schrecklich! Zur Landung eines Drachenfliegers müssen Sie den Boden in einem engen Winkel ansteuern und sanft herunterkommen, während Sie die Flügelspitzen im Gleichgewicht halten. Sobald Sie gelandet sind, können Sie mit Hilfe der Taste X zum Entscheidungsdisplay zurückkehren.

Jeder Charakter muß sich gelegentlich ausruhen, Nahrung aufnehmen und schlafen. Behalten Sie seine Muskelkraftanzeige im Auge. Fällt diese auf null, so wird er ohnmächtig. Charaktere können sich verletzen und daraufhin Erste Hilfe von Freunden erhalten. Waffen- und Treibstoffvorräte findet man in bestimmten Gebäuden, und einige bieten Schutz und eine gute Ausgangsposition für Heckenschützen.

"Midwinter" ist ein Spiel mit endlosen strategischen Möglichkeiten. Sie werden es kaum gewinnen können, falls Sie nicht in der Lage sind, Kampfgefährten zu rekrutieren. Ihr Endziel ist die Zerstörung von Masters' Hauptquartier, indem Sie es in die Luft sprengen. Sie müssen die Technik des Sabotierens erlernen, um voranzukommen und schließlich den Feind zu vernichten.

In einer Schnellstartanleitung kann man die Eigenheiten eines solch komplizierten und anspruchsvollen Spiels nur oberflächlich berühren. Vergessen Sie nicht, daß diese Anleitung nur den Trainingmodus des Spiels erklärt. Das Spiel wird zur totalen Herausforderung, wenn Sie dem Feind durch die Wahl von "Bombers" und "Mortars" volle Feuerkraft verleihen. Dann brauchen Sie aber auf jeden Fall das Handbuch! **Viel Glück!**