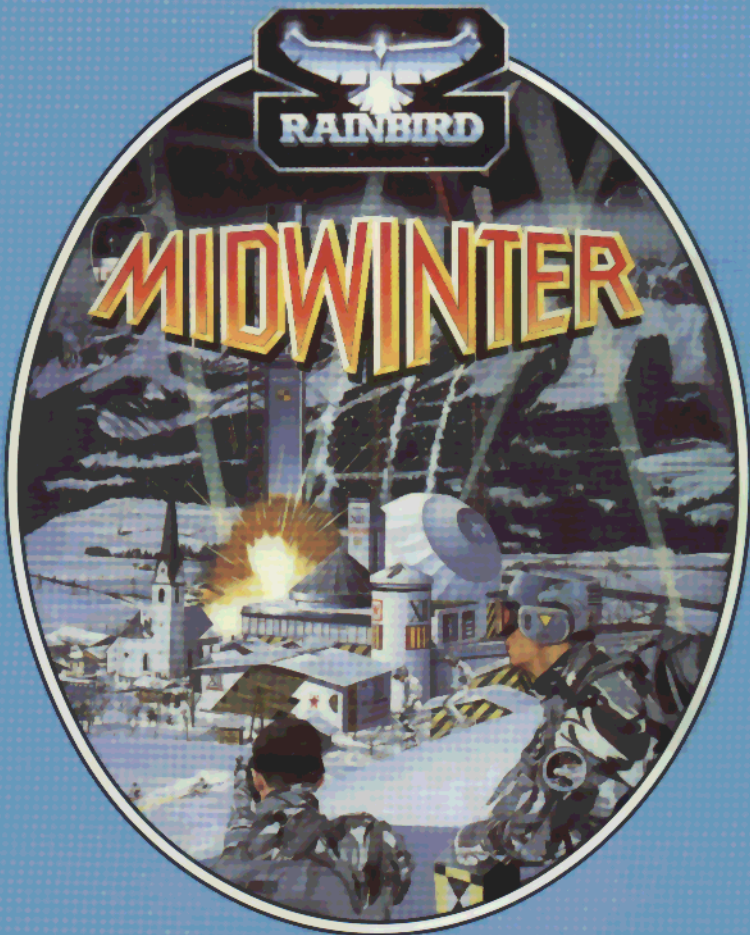




# MIDWINTER





# MIDWINTER



GAME CHARACTERISTICS DESCRIBED IN THE DOCUMENTATION MAY VARY ON SOME COMPUTERS

GAME COPYRIGHT © MAELSTROM GAMES MICROPROSE MANUAL COPYRIGHT © MICROPROSE SOFTWARE 1990

UNIT 1 HAMPTON RD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE, GL8 8DA TEL: 0666 504326 FAX: 0666 504331 TLX: 43422MPS UK G

## CREDITS



### AT MAELSTROM GAMES

**Mike Singleton**

*Game concept and Design; ST Version  
Solid Graphics Code*

**Hugh Batterbury**

*Project Control and Liason*

**Dave Ollman**

*PC Version Game Code*

**Dave Gautry, George Williamson**

*ST Version Game Code; Amiga Version*

**Val Franco**

*PC Version Solid Graphics and  
Landscape*

**Andrew Elkerton**

*Artwork on all Versions*

**Pete Barnett**

*Solid Object Design and Map Fractals*

**Chris Pink**

*ST Version Solid Objects Code*

### AT MICROPROSE

**Paul Hibbard**

*Publisher*

**Pete Moreland**

*Development Manager*

**Rob Davies**

*Manual Research and Text*

**Steve Carey**

*Manual Screen Grabs*

**Paul Coppins**

*Quality Control*

**Diarmid Clarke**

*Quality Control*

**Martin Moth**

*Manual Liason*

**Artistix (U.K.) (0705) 252125**

*Manual Design and Graphics*



## INHALT



Der Midwinterbericht .....	7
Die ersten zehn Jahre (Kurzroman) .....	45
Der Kolonisation der Insel .....	64
Das Spiel und Stark .....	93
Index .....	191





Reuters Internationale Nachrichtenagentur... 23. November 2015...

# PRÄSIDENT JACKSON ENTKOMMT MORDANSCHLAG

**Miami, Florida, USA 1430 Uhr. Heute früh wurde am Strand von Miami ein erfolgloser Attentatsversuch auf den Präsidenten der Vereinigten Staaten durchgeführt.**

Drei Leibwächter starben, während sie versuchten, **Präsident Ed Jackson** vor acht maskierten Attentätern zu beschützen. Diese kamen wahrscheinlich von der Grünen Weltarmee, die letzten Monat einen Bombenanschlag auf den obersten Sowjetkongress unternommen und dabei den Premierminister verletzt hatte.

**Präsident Jackson** und seine Frau blieben unverletzt, aber beide erlitten einen Schock. Zwei der Attentäter starben im Kugelhagel, die anderen wurden verhaftet. Der Vizepräsident Michael Baker verurteilte später das Attentat. *“Wir waren heute wieder Zeuge eines Attentatsversuchs einer Terroristengruppe auf einen führenden Politiker. Diese Terroristen versuchen ihr Ziel durch Mord zu erreichen. Die kaltblütige Ermordung von Mitgliedern der Sicherheitsskräfte bestärkt nur den Entschluß des Präsidenten und des*

*amerikanischen Volks, die Forderungen dieser Gruppe zu ignorieren und unsere bereits dargelegten Pläne zur Kontrolle der gegenwärtigen Klimaentwicklung auszuführen. Wir sind entschlossen der Gerechtigkeit genüge zu tun. Wir werden den Terroristen schärfsten Widerstand leisten, egal welches Ziel sie auch verfolgen sollten.”* Mit seiner Stellungnahme verfolgte er die Absicht, das wachsende Ansehen der “Grünen Weltarmee” anzuprangern. Diese hat seit kurzem öffentliches Interesse für ihre Ziele auf sich gezogen. Sie verlangt, daß Regierungen gemeinsam die Probleme des Treibhauseffekts bekämpfen. Dieses Ziel untermauert die GWA durch eine Kampagne, die sie **“erzieherischen Terrorismus”** nennt.



Reuters Internationale Nachrichtenagentur... 4. April 2017...

## WASHINGTON, MOSKAU UND BRÜSSEL DURCH "ICEGATE" SKANDAL DISKREDITIERT

Washington D.C., Maryland, USA 1300 Uhr. Nachdem im Januar die Regierungen der USA, der Sowjetunion und Europas gemeinsam ihre Pläne zur Bekämpfung der globalen Erwärmung vorgestellt hatten, ist gerade bekannt geworden, daß ein geheimer Teil dieses Dokuments an die amerikanische Zeitung "The Boston Correspondent" weitergeleitet wurde.

Diese Studie mit dem Titel "**Der Midwinter Bericht**" scheint die Forschungsergebnisse einer KGB/CIA Kommission zu enthalten, die damit beauftragt war, Methoden zur Auslösung eines

weltweiten Kühlungsprozesses zu untersuchen. Sollten diese Dokumente echt sein, beweisen sie eine internationale Verschwörung mit der Absicht, die Idee zu verbreiten, daß eine

"Minieiszeit" die Lösung der Klimakrise sein könnte. Die Grüne Weltarmee hat die folgende Stellungnahme veröffentlicht: *"Die Regierungen dieser Welt haben keine effektiven Maßnahmen eingeleitet, um die sich beschleunigende Klimakrise, welche das Leben auf unserer Erde bedroht, zu stoppen. Anscheinend sind sie so verzweifelt, eine Lösung zu finden, daß sie einen Bericht zusammengestellt haben, dessen Implikationen bedrohlich sind, und der wenig überzeugend klingt. Dies ist ein diskreditierendes Dokument, das auf Korruption beruht und die Tatsache beweist, daß Politiker die Welt nicht vor Überhitzung bewahren werden."*

# DER MIDWINTERBERICHT





# STRENG GEHEIM

## TEIL 1

### STRENG GEHEIM

Ref CC/Mid/3.1

#### DIE KLIMAKRISE ABSCHNITT III: TEIL I

## "DER MIDWINTER BERICHT"

### STRENG GEHEIM

"Die Klimakrise" wurde von den Regierungen der USA, der Sowjetunion und des Bundes Europäischer Nationen als Teil einer weiterreichenden Studie der Gründe, Auswirkungen und möglichen Lösungen der globalen Erwärmung gemeinsam in Auftrag gegeben.

Dieses Dokument - "Der Midwinter Bericht" - ist Teil des dritten Abschnitts, welcher mögliche "Abkürzungen" zur beschleunigten globalen Abkühlung untersucht.

Teil I beschäftigt sich mit natürlichen Ursachen beschleunigter Erdabkühlung oder Eiszeiten. Ein Zusatzdokument, Teil II, ist vorbereitet worden. Dieses beschreibt mögliche künstliche Wege zum gleichen Ziel. Dieses Dokument ist getrennt erhältlich und ist nur für Staatsoberhäupter bestimmt.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 1

### STRENG GEHEIM INHALT

#### TEIL I: DIE ENTSTEHUNG VON EISZEITEN

##### A) Die Lehren der Geschichte

##### B) Eine Kombination von Ursachen

- 1) .....Die Lage der Kontinente
- 2) .....Eine Abkühlung des Weltklimas?
- 3) .....Die Verringerung der Strahlungsfallen
- 4) .....Die Steigerung der Reflexionskraft

##### C) Das Dynamit zünden

- 1) .....Vulkanische Aktivität
- 2) .....Der Meteor schlägt ein



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

### TEIL II: NUR FÜR STAATSOBERHÄUPTER

#### DIE ENTSTEHUNG VON EISZEITEN

##### A) Die Lehren der Geschichte

Vergletscherung (Eisbildung) ereignet sich, wenn eine Grundvoraussetzung erfüllt wird: Im Winter muß mehr Schnee fallen und sich ansammeln, als im folgenden Sommer durch den Schmelzprozess schwinden und erodieren kann. Sollte diese Anomalie einige Jahre lang andauern, wird eine Periode der Vergletscherung folgen.

Eine genauere Untersuchung des Beginns früherer Eiszeiten zeigt uns, daß zwei Hauptfaktoren für die Auslösung der Vergletscherung verantwortlich sind.

1) Kontinentale Landmassen "wandern" über Gebiete nördlicher und südlicher Breitengrade, bei denen man normalerweise Eisschichten erwartet. Das Eis wirkt sich dann solange auf die Oberfläche dieser Landmassen aus, wie diese in dieser Lage verbleiben; sollte die Landmasse aber Richtung Äquator treiben, so hört die Vergletscherung auf.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

2) Unter Einflußnahme externer Faktoren kühlt das Weltklima ab, so daß überall die Schneegrenzen nach unten wandern. In den Bergen entwickeln sich Gletscher, und Eisschichten breiten sich in Richtung mittlere Breitengrade aus. Der Meeresspiegel fällt, während sich vereiste Meeresgebiete vergrößern. Viele Erdteile, die eigentlich nicht von Gletschern betroffen sind, werden zu Dauerfrostbereichen. Eis beginnt sich auf größere Gebiete der Erdoberfläche auszuwirken.

*Folgende Faktoren tragen möglicherweise auch zu dieser Entwicklung bei:*

3) Bergketten entwickeln sich, bis sie die regionale Schneegrenze erreichen. Sollte dies eintreffen, so beginnt das Eis sich auf höherliegende Teile des Berges auszuwirken und fließt in Gletschertäler.

4) Eine leichte Erwärmung der Erdoberfläche verursacht das Einsetzen eines Schmelzprozesses, der sich auf die Basis der antarktischen Eisschicht auswirkt. Dieser Prozess entläßt große Eismengen in das Südmeer, die dann in breiteren Schelfeisgebieten eingeschlossen werden. Der Ozean kühlt dadurch ab und schließlich auch die Luft über ihm;

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

dies wiederum läßt die Antarktis und andere Eisschichten gefrieren und vergrößert sie zu Eiszeitproportionen. Dies ist die sogenannte Eisschichtanschwellungstheorie.

5) Eine Verringerung der Sonnenstrahlung, die auf die Polargebiete trifft, kann durch eine Veränderung der geometrischen Beziehung zwischen Erde und Sonne verursacht werden. Diese Veränderungen finden als Ergebnis komplizierter Beziehungen zwischen kleinen aber systematischen Veränderungen in der Neigung und Orientierung der Erdrotationsachse - verbunden mit Veränderungen, die durch ihre elliptische Umlaufbahn verursacht werden - ständig statt. Der jugoslawische Geophysiker Milankovich zeigte die mit diesem "Schwanken" verbundenen Temperaturveränderungen auf. Er wies auf vier Hauptgruppen von Niedertemperaturen während der letzten 600.000 Jahre hin; diese entsprechen grob dem Einsetzen der Eiszeiten. Milankowichs Ideen sind jedoch kritisiert worden, da die von ihm berücksichtigten Veränderungen weit weniger Auswirkungen auf das Weltklima hätten, als er behauptete. Deshalb sind seine Berechnungen nur von zweifelhaftem Wert.

Es ist fast unmöglich, diese Mechanismen einzeln und voneinander unabhängig zu beachten. Die meisten Eiszeiten

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

hatten wahrscheinlich sehr komplizierte Ursachen, bei denen verschiedene Faktoren zusammentrafen.

Um das Einsetzen der nächsten Eiszeit vorausszusagen müssen wir den nächsten Zeitpunkt bestimmen, bei dem zwei oder mehr dieser Faktoren zusammentreffen und stark genug sind, um das Einsetzen eines globalen Abkühlungsprozesses einzuleiten.

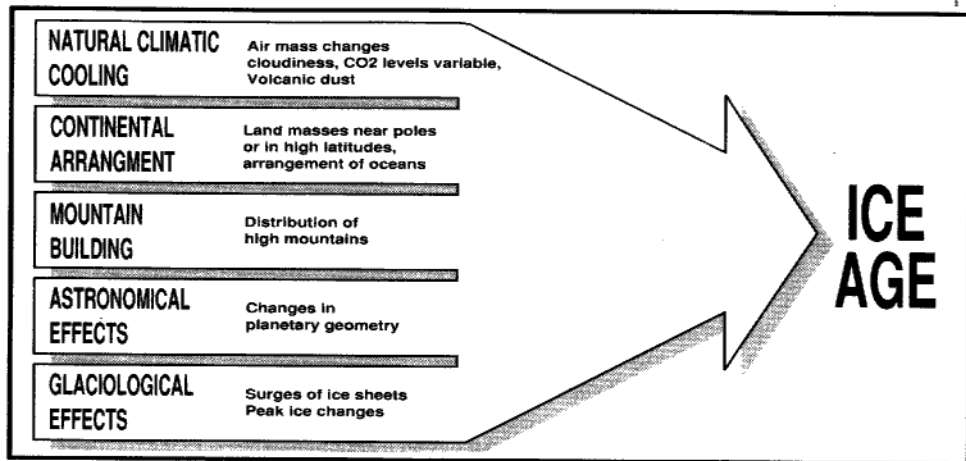


Diagramm 1: Faktoren, die zusammen eine Eiszeit verursachen.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

### B) Eine Kombination von Ursachen

#### 1) Die Lage der Kontinente

*Aus der ersten der zuvor aufgeführten Ursachen können wir ersehen, daß die primäre geophysische Bedingung für eine kontinentale Vergletscherung die Anwesenheit von großen Landmassen ist, die in so hohen Breitengraden liegen, daß sie Unmengen Schnee empfangen und ansammeln können.*

Die momentane Lage der Kontinente und die als Ergebnis ihrer Lage zu erwartenden geologischen Eigenschaften scheinen nicht immer zusammenzupassen. Die folgenden zwei Beispiele illustrieren dies.

Ein flüchtiger Blick in einen Atlas zeigt uns, daß die Sahara heute auf dem Äquator liegt und ihr Klima sich so total von Gletscherbedingungen unterscheidet, wie man sich dies nur vorstellen kann. Wissenschaftler haben jedoch herausgefunden, daß große Gebiete von eiszerkratztem Grundgebirge, gekritzten erratischen Blöcken und

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Schmelzwasserkanälen, die alle für eine Gletscherumgebung charakteristisch sind, vorhanden sind.

Als im 18. Jahrhundert die ersten genauen Landkarten zusammengestellt wurden, zeigte sich, daß die Westküste Afrikas der Ostküste Südamerikas entsprach. Im 19. Jahrhundert begannen Geologen damit, Gestein zu datieren; dabei entdeckten sie Gestein gleichen Alters an der Westküste Afrikas und der Ostküste Südamerikas. Diese paßten zusammen, wenn man die Küstenlinien verglich. Diese beiden unerwarteten Entdeckungen wurden daraufhin durch eine Theorie erklärt, die unter dem Namen "Kontinentaldrift" bekannt wurde. Dies bezeichnet die langsame Bewegung von Kontinenten auf einer tieferliegenden Plastizitätsunterschicht von Kontinenten von einem früheren Zusammenschluß zu ihrer gegenwärtigen Lage.

Im Jahre 1912 erklärte Alfred Wegener, daß der Kontinentaldrift mit dem Auseinanderbrechen des großen Superkontinents Pangea begann.

# PERSONNEL FILE

Captain John Stark  
Peace Officer

Age 33 years

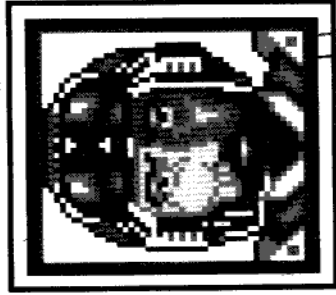
Current Location: On Patrol

Über die lehtzten Jahre hat John Stark die FVPF in eine disziplinierte und wirksame Truppe verwandelt. Er ist gerecht, aber auch von der Richtigkeit seines Tuns überzeugt. Er schien nie der romantische Typ, und so überraschte es die meisten, als er sich in Sarah Maddocks verliebte. Starks beste Freunde sind

Howard Courtenay und Karl Rudzinski.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	EXCELLENT
ALERTNESS.....	EXCELLENT
ENDURANCE.....	EXCELLENT
STURDINESS.....	GOOD
OPTIMISM.....	GOOD
STRENGTH.....	GOOD
STAMINA.....	EXCELLENT
SHARPNESS.....	EXCELLENT
SKIING.....	GOOD
HANG-GLIDING.....	GOOD
DRIVING.....	EXCELLENT
SNIPING.....	GOOD
SABOTAGE.....	POOR



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

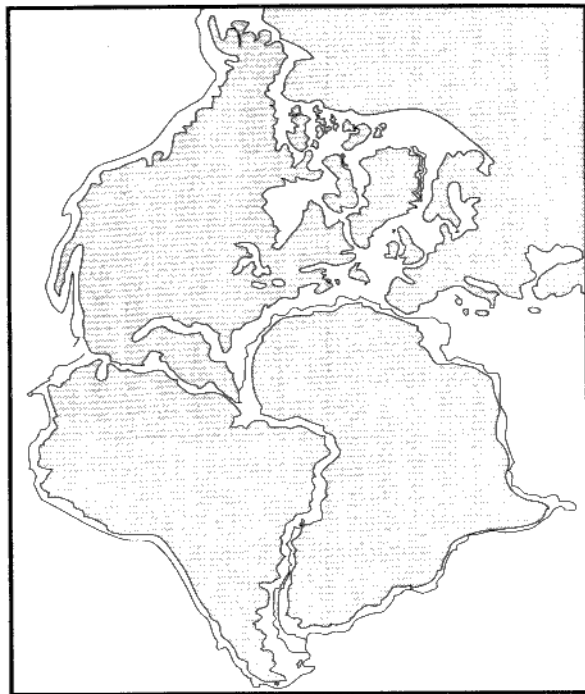


Diagramm 2: Der Superkontinent Pangea.



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Vor ungefähr 100 Millionen Jahren begannen die Kontinente, wie wir sie heute kennen, voneinander wegzutreiben; dies führte zur Entstehung des südatlantischen und nordatlantischen und des Indischen Ozeans. Die Antarktis wanderte Richtung Südpol, während Australien sich nach Osten und Indien nach Norden bewegten. Die folgende Illustration zeigt deren ursprüngliche Position: (Diagramm 3)

In der nördlichen Hemisphäre lag der Nordpol zu dieser Zeit irgendwo in der Nähe der Beringstraße nahe der Küste Alaskas. Diese Landmassen, die sich in so "geeigneten" Lagen befanden, wurden unweigerlich von Vergletscherung heimgesucht; so bildeten sich die Gletscher Alaskas und der Antarktis.

Voraussichtlich wird die Fortsetzung des Kontinentaldrifts dazu führen, daß sich die Kontinente in der unten illustrierten Lage befinden werden. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt erfüllt ihre Lage jedoch das erste Kriterium für Vergletscherung: genügend Landmassen befinden sich in höheren Breitengraden, so daß eine Vergletscherung einsetzen kann. (Diagramm 4)

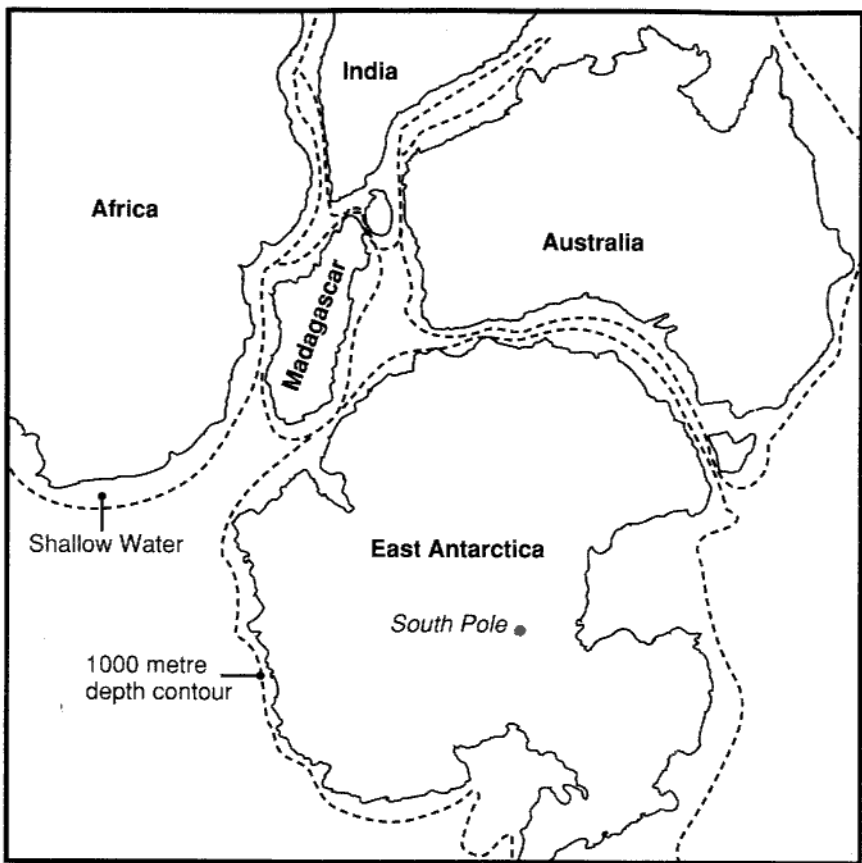
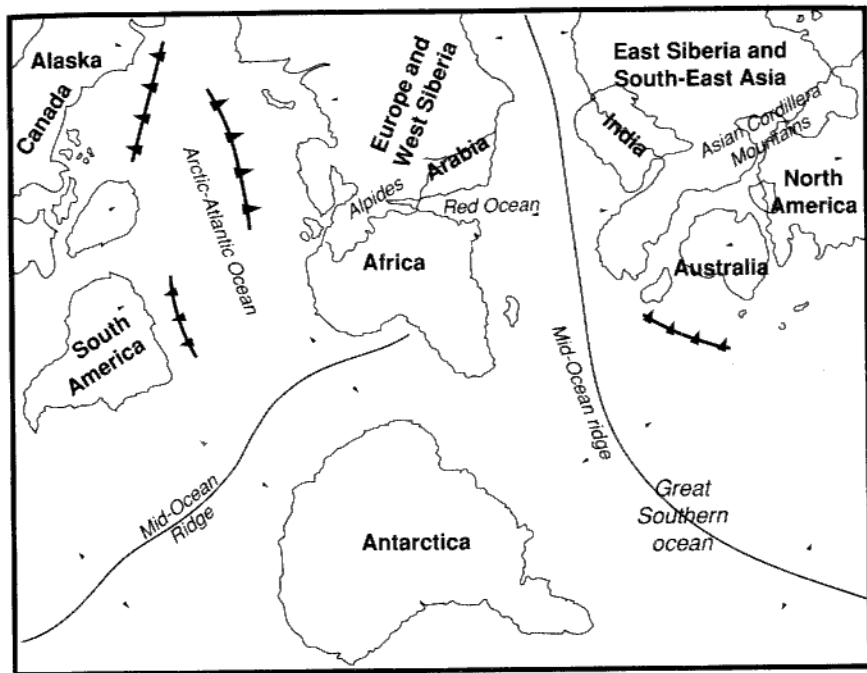


Diagramm 3: Geologische Lage Afrikas, der Antarktis und Australiens.

# STRENG GEHEIM



- Directions of plate movement



Destructive plate margin with direction of underthrusting

Diagramm 4: Voraussichtliche Lage der Kontinente in 150 Millionen Jahren.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

### 2) Die Abkühlung des Weltklimas

Betrachtet man die Erde vom Weltraum aus oder auf Fotos, die vom Mond aus aufgenommen wurden, so erscheint sie blau. Dies wird durch die Streuung des Lichts durch Luftmoleküle in der Erdatmosphäre verursacht. Ein Teil des blauen Lichts von der Sonne wird auf die Erde gestreut; deshalb erscheint uns der Himmel gewöhnlich als blau. Ein Teil wird wieder in den Weltraum zurückgestreut; deshalb erscheint die Erde vom Mond aus blau. Man schätzt, daß die Streuung durch Lichtmoleküle neun Prozent der Energie des auf die Erde einfallenden Sonnenlichts reflektiert.

Die stärkste Reflektion des Sonnenlichts (ungefähr 90%) erfolgt durch Schnee; Wolken reflektieren durchschnittlich ungefähr 50%; Eis und Wüsten ungefähr 35%; Landgebiete zwischen 10 und 20% (von der Vegetation abhängig); und die Ozeane nur 3% (deshalb erscheinen sie auf im Weltraum aufgenommenen Bildern als dunkel).

Zählt man alle Reflektionsquellen zusammen, so ergibt sich, daß die Erde durchschnittlich ungefähr 36% der Sonnenstrahlung reflektiert. Daraus folgt, daß der Erde 64% der Energie des einfallenden Sonnenlichts zur Verfügung stehen.

# PERSONNEL FILE

Constable Harvey Pringle

Peace Officer

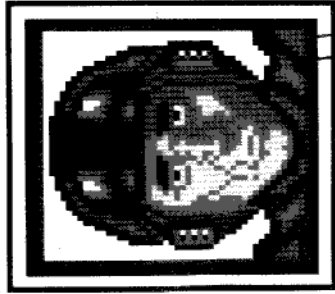
Age 28 years

Current Location: Dogstar Bay

Der leichtgläubige Harvey Pringle ist schon oft von Flint beschwindelt worden, ohne es zu merken. Er betrachtet Macleod und Flynn als gute Kumpel, obwohl sie in Wirklichkeit kaum Zeit für ihn haben. Daß seine Frau auf Abwege geraten ist, schiebt Pringle ganz und gar auf Chabrun, und nun verdächtigt er (zu Unrecht) Rudzinski und Jessop ähnlicher Absichten.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	FAIRLY GOOD
ENDURANCE.....	BELOW PAR
STURDINESS .....	AVERAGE
OPTIMISM .....	BELOW PAR
STRENGTH .....	AVERAGE
STAMINA .....	AVERAGE
SHARPNESS .....	POOR
SKIING.....	AVERAGE
HANG-GLIDING .....	POOR
DRIVING .....	AVERAGE
SNIPING .....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE.....	POOR



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Es ist möglich, den Grad der durch die Sonne verursachten Hitze auszurechnen. Diese Kalkulation wäre jedoch alles andere als genau, da die Erde ein sehr komplizierter Körper ist, und eine vollständige, das heißt, jeden Faktor einbeziehende Berechnung deshalb auch sehr kompliziert sein würde.

Würde sich das Objekt in der gleichen Umlaufbahn wie die Erde um die Sonne - ungefähr 150 Millionen Kilometer, bewegen, dann ergäbe eine Berechnung, daß der Körper eine

**Wir können einen Annäherungswert erreichen, indem wir die Erde als einen kleinen kugelförmigen Körper betrachten, der**

- 1) die gesamte eintreffende Sonnenstrahlung absorbiert.**
- 2) auf allen Wellenlängen ein guter Wärmestrahler ist.**
- 3) die Fähigkeit besitzt, schnell ein Hitzeleichgewicht herzustellen.**

Temperatur von 280 Kelvin ( $7^{\circ}\text{C}$ ) besitzt. Dieses Ergebnis ist der eigentlichen Durchschnittstemperatur der Erde (287 Kelvin oder  $14^{\circ}\text{C}$ ) sehr ähnlich. Der Rechenfehler liegt bei 3%.

Um unser Modell zu verbessern müssen wir den konstruierten Körper realistischer gestalten. Unter der Annahme, daß er

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

36% des auf ihn einfallenden Sonnenlichts reflektiert, aber ansonsten die gleichen Bedingungen beibehält, so liegt die errechnete Temperatur bei ungefähr 250 K (-23°C). Hier liegt der Fehler also bei 13%. Die Vergrößerung des Fehlers bedeutet, daß die Erde einen Mechanismus besitzen muß, der die Reflektion des Sonnenlichts kompensiert.

Dieser kompensierende Faktor ist damit zu erklären, daß die Erde kein perfekter Wärmestrahler ist. Die atmosphärischen Gase der Erde erzeugen eine Strahlungsfalle, die hauptsächlich aus zwei Gasen besteht: Wasserdampf und Kohlendioxid. Dies ist unter dem Namen "Treibhauseffekt" bekannt.

Die Kohlendioxidfalle absorbiert besonders stark in der Wellenlänge zwischen 14 und 16,5 Mikrometern (ein Mikrometer ist ein Millionstel eines Meters), und der Wasserdampf blockiert das Entweichen von Wärme bei Wellenlängen über 20 Mikrometern. Fällt die Wellenlänge in eine der beiden blockierten Bereiche, kann nur ein geringer Anteil der auf dem Erdboden erzeugten Hitze die Falle durchdringen. Grundsätzlich gibt es keinen Durchgang durch die Falle, um die Atmosphäre und danach den Weltraum zu erreichen. Blockierte Strahlung wird entweder (nachdem sie von der Falle absorbiert wurde) wieder hinunter in den

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Boden zurückgelassen oder wieder durch in die Falle eintretendes Gas absorbiert. Dann erfolgt eine erneute Ausstrahlung. Früher oder später - vielleicht nach vielen Absorptionen und Wiederausstrahlungen - erreicht die eingeschlossene Strahlung den Boden. Dort wird sie durch Bodenabsorption entfernt, und die Hitze kehrt wieder zum Ausgangspunkt des Prozesses zurück.

Wärmestrahlung von der Erde ereignet sich bei Wellenlängen sowohl innerhalb als auch außerhalb der Wellenlängen der Fallen. Der Energieanteil der Strahlung innerhalb der Fallen beträgt 42%. Kohlendioxid blockiert ungefähr 15% der Wärmeenergie, Wasserdampf ungefähr 27%. Die Fallen verringern folglich die Strahlungseffizienz der Erdoberfläche auf 58% des in den obigen Berechnungen verwendeten konstruierten Körpers. Die Erdoberfläche kann sich also nicht so wirksam wie der konstruierte Körper abkühlen.

Die Unfähigkeit der Erde abzukühlen wird noch durch teilweises Einschliessen bei Wellenlängen verstärkt, die außerhalb der oben berücksichtigten liegen. Außer der mehr oder weniger totalen Falle bei Wellenlängen über 20 Mikrometern kann Wasserdampf auch eine partielle Falle bei Wellenlängen zwischen 16,5 und 20 Mikrometern erzeugen.



# PERSONNEL FILE

Constable Fergus Flynn  
Peace Officer

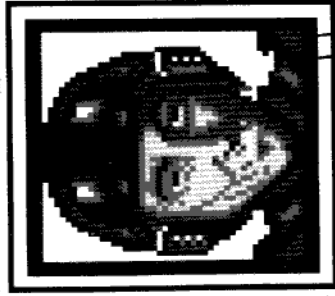
Age 26 years

Current Location: Eagle Mountain

Fergus Flynn kann den meisten Dingen Humor abgewinnen. Er hat einen pfliffigen Verstand und eine treffsichere Methode, Bluffern die Luft ausgehen zu lassen. Seine bevorzugten Opfer sind Lt. Gaunt und Dr. Revel. Flynn und seine Frau sind noch über beide Ohren verliebt, und er hat soeben von seiner bevorstehenden *Vaterschaft* erfahren. Er zählt Chabrun, Macleod und Gregory Flint zu guten Freunden.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	AVERAGE
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	GOOD
HANG-GLIDING .....	BELOW PAR
DRIVING .....	POOR
SNIPING .....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE .....	GOOD



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Kohlendioxid erzeugt eine partielle Falle zwischen 13 und 14 Mikrometern. Bei einer partiellen Falle entweicht ein bedeutender Anteil der Strahlung in den Weltraum; ein beträchtlicher Anteil kehrt jedoch zum Boden zurück, wo er dann wieder absorbiert wird.

Zusätzliches partielles Einschliessen auf allen Wellenlängen entsteht, wenn sich eine deutliche Menge an Wassertröpfchen und Eiskrystallen in der Atmosphäre befindet. Dies ist besonders spürbar, wenn Wolken tief hängen; dieser Effekt erzeugt den heißen, drückenden Zustand vor einem Gewitter. Die Luft "reinigt" sich durch starken Regenfall und entfernt dadurch die durch Wassertröpfchen verursachte Strahlungsfälle.

Man nimmt an, daß partielle Fallen das Blockieren von Wärmeenergie von 42% auf ungefähr 63% erhöhen. Diese Berechnung ist nicht genau, da Wolken unterschiedlich über der Erde verteilt sind. Von der von der Erdoberfläche ausgestrahlten Wärmeenergie entweicht ungefähr ein Drittel in den Weltraum und zwei Drittel werden wieder absorbiert.

Dies entspricht jedoch noch nicht der vollständigen

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Sachlage. Es gibt eine Möglichkeit, Wärmefallen zu umgehen. Dies bezieht sich auf die Verdunstung von Wasser von der Meeresoberfläche. Wenn Wasser verdunstet, kühlt dies die Meeresoberfläche ab. Der Wasserdampf steigt durch Aufwinde hoch und erzeugt Wolken. Wenn die Wolken groß genug sind, wird ein Teil des Wasserdampfs über die Strahlungsfalle getragen. Dieser Wasserdampf verdichtet sich zu Wassertropfchen oder zu Eiskristallen und entläßt dabei ungenutzte Energie (Energie, die im Wasserdampf eingeschlossen war). Da dieser Vorgang über der Strahlungsfalle abläuft, wird die Energie ins All entlassen und kann nicht wieder absorbiert werden. Dieses Umgehen der Fallen ist keinesfalls perfekt, aber es verringert deren Blockierungsfähigkeit von zuvor 63% zurück auf ungefähr 40%.

Wir müssen nun eine Gleichung abschließen. Wie wir zuvor festgestellt haben, empfängt die Erdoberfläche auf Grund von Reflektion 36% weniger Sonnenenergie pro Quadratmeter. Weiterhin haben wir erkannt, daß dies durch eine 40%ige Verringerung der Wärmestrahlung ausgeglichen wird. Dieser kleine Energieprofit von 4% erhöht die für den konstruierten Körper erhaltene Temperatur von 280K auf 283K (10°C) für die Durchschnittstemperatur der Erde.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Das obige Diagramm zeigt die Welttemperaturen der Monate Januar und Juli. Berücksichtigt man, daß die Hälfte der gesamten Erdoberfläche im Äquatorialgürtel zwischen dem 30. Breitengrad Süd und dem 30. Breitengrad Nord liegt, so wird

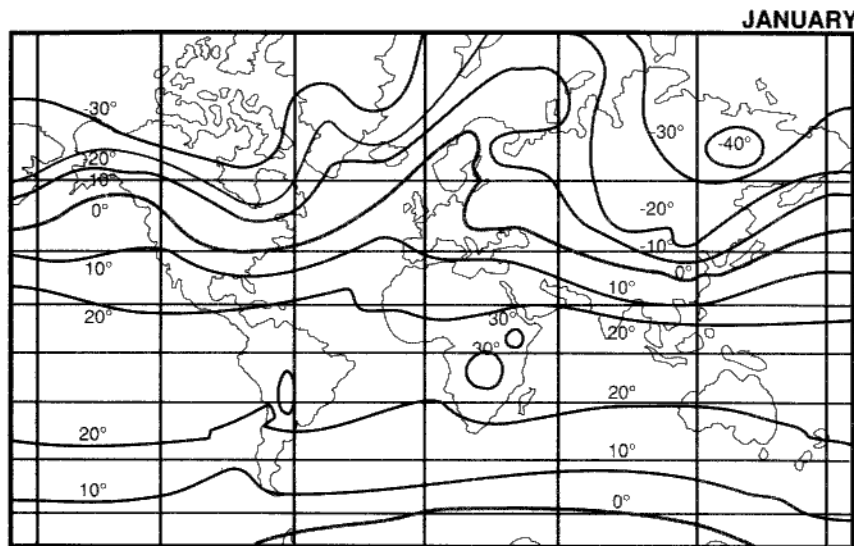


Diagramm 5: Welttemperaturen des Monats Januar

# PERSONNEL FILE

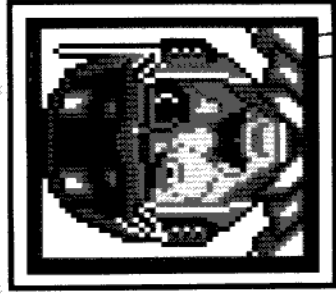
Sergeant George Tasker

Peace Officer

Age 36 years

Current Location: Fox Valley

Tasker ist ernst, aber zuverlässig, ein Mann, der sein Leben seinem Beruf widmet. Vor einigen Jahren starb sein junger Sohn an Lungenentzündung. Tasker hat Dr. Revel nie verziehen, daß dieser wegen eines Blizzard den Jungen nicht retten konnte. Sergeant Tasker kann Opportunisten und Feiglinge nicht leiden, am wenigsten Jeremiah Gunn und Sgt. Ambler.



## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	GOOD
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	AVERAGE
OPTIMISM .....	AVERAGE
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	AVERAGE
SKIING .....	AVERAGE
HANG-GLIDING .....	BELOW PAR
DRIVING .....	FAIRLY GOOD
SNIPING .....	GOOD
SABOTAGE .....	BELOW PAR

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

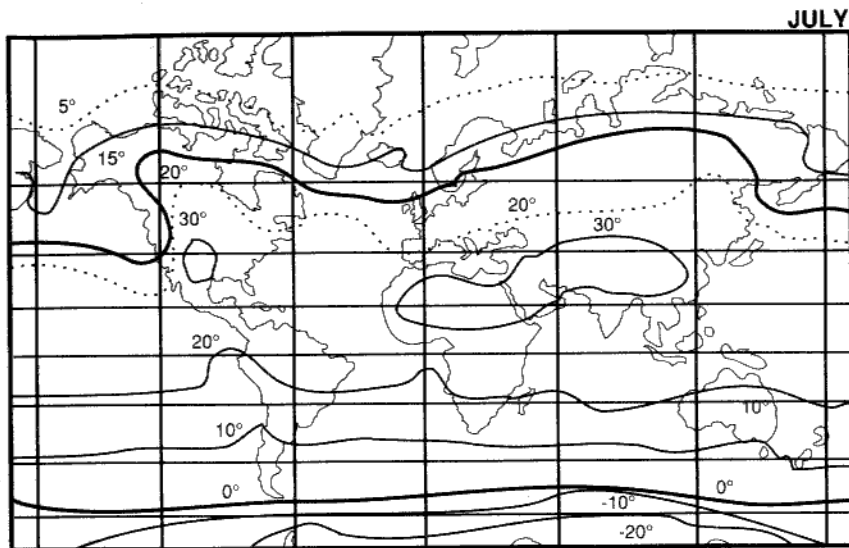


Diagramm 5: Welttemperaturen des Monats Juli

deutlich, daß die Durchschnittstemperatur auf der Erde tatsächlich bei ungefähr  $14^{\circ}\text{C}$  liegt. Die Jahresdurchschnittstemperatur der Äquatorialzone beträgt

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

ungefähr  $25^{\circ}\text{C}$ , der mittleren Breitengrade ungefähr  $10^{\circ}\text{C}$  und der höheren Breitengrade ungefähr  $-10^{\circ}\text{C}$ . Berechnet man diese Werte nun im Verhältnis 3:2:1. so erhält man  $14^{\circ}\text{C}$  ( $287\text{K}$ ) als Durchschnittstemperatur. Durch eine noch detailliertere Berechnung könnte man die Lücke zwischen Beobachtung ( $287\text{K}$ ) und Kalkulation ( $283\text{K}$ ) noch weiter schließen. Wir haben jedoch die zwei wichtigsten Punkte illustriert. Die Wärmestrahlungsfallen in den unteren Atmosphäreschichten - der "Treibhauseffekt" - gleichen den durch die Erdreflexion verursachten Verlust an Sonnenstrahlung fast aus; ein Fünftel der einfallenden Sonnenenergie wird in der Verdunstung von Wasserdampf verbraucht.

Damit stellt sich elementare Frage. Wie konnte ein Planet mit einer Durchschnittstemperatur von  $14^{\circ}\text{C}$  eine Eiszeit erleben? Entweder ergibt sich dies von selbst, oder einer der in den obigen Berechnungen verwendeten wichtigen Werte muß sich verändern. Es ist unwahrscheinlich, daß dieser Prozess von selbst ablaufen könnte, da die Erde fähig ist, Wärme von einem Gebiet zum anderen - von gemäßigten Äquatorialgebieten zu Polarregionen - durch Wind und Meeresströmungen zu übertragen. Dadurch kann die Erde ständig ein klimatisches Gleichgewicht aufrechterhalten. Irgendein externer Faktor muß deshalb für die Veränderung einer der Mechanismen, die das Erdklima so ausgeglichen halten, verantwortlich sein - entweder müssen sich die Strahlungsfallen in der Atmosphäre verkleinern oder das Reflexionsvermögen der Erde muß sich vergrößern, oder beides.

### Die Verkleinerung der Strahlungsfallen

Bei einer Durchschnittstemperatur von  $14^{\circ}\text{C}$  (und  $25^{\circ}\text{C}$  in den Tropen) ist

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

die Wasserverdunstungsrate in die Atmosphäre immer viel größer als nötig, um die Wasserdampffalle aufrechtzuerhalten. Wir können uns deshalb ausschließlich auf die Kohlendioxidfalle konzentrieren. Wie wir bereits festgestellt haben, blockiert Kohlendioxid Strahlung über einer bestimmten Wellenlänge und verringert dadurch die Strahlungsfähigkeit der Erde um 15%. Würde man diese Falle entfernen, so kann damit gerechnet werden, daß die Durchschnittstemperatur der Erde auf 270K (-3°C) fällt; daraufhin würde fraglos eine Eiszeit eintreten. Zwei Faktoren führen uns zu der Schlußfolgerung, daß dies als Ursache vergangener oder zukünftiger Eiszeiten kaum in Frage käme. Sollte sich die Kohlendioxidmenge in der Atmosphäre so deutlich verringern, so hätte dies katastrophale Auswirkungen auf die Pflanzenwelt, die Kohlendioxid für Photosynthese braucht. Ohne Photosynthese können Pflanzen - und, da Pflanzen ein lebenswichtiger Teil der Nahrungskette sind, letztendlich auch wir - nicht überleben. Außerdem besteht der Hauptgrund zur Sorge für Umweltwissenschaftler - und der Grund für die Arbeit an diesem Bericht - in den Auswirkungen, die der Kohlendioxidausstoß auf die Atmosphäre hat, und in der Art und Weise, wie er gerade die Strahlungsfalle, über die wir bereits gesprochen haben, vergrößert - und nicht verkleinert!

### **Eine Vergrößerung des Reflexionsvermögens**

Wenn warme Luft von der Erde hochsteigt, so kühlt sie ab. Und während sie abkühlt, kondensiert der in ihr enthaltene Wasserdampf zu Tröpfchen oder Eiskristallen - je höher sie steigt, desto kühler wird sie; bis schließlich ein Sättigungspunkt erreicht wird. Die Höhe und Temperatur,



# PERSONNEL FILE

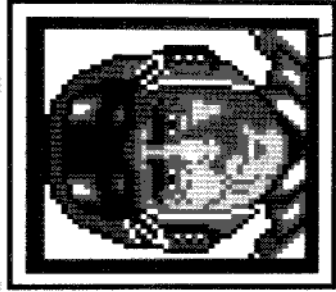
Sergeant Tom Llewellyn  
Peace Officer  
29 years

Current Location: Barefoot Valley

Tom Llewellyn ist glücklich verheiratet und Vater von 5 kleinen Kindern. Er will niemandem böse, und fast alle Kollegen behandeln ihn wie einen Freund. Gaunt allerdings kann sein unbeschwertes Gemüt nicht leiden und meint, ihm fehle die moralische Überzeugung. Flint hegt einen Groll gegen Llewellyn, ~~der ihn~~ einmal ins Gefängnis steckte, als er verwässerten Whisky als "Besten Maltz" verkaufte.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	GOOD
ENDURANCE	FAIRLY GOOD
STURDINESS	GOOD
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	BELOW PAR
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	FAIRLY GOOD
SKIING	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING	AVERAGE
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	FAIR
SABOTAGE	BELOW PAR



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

bei denen Sättigung eintritt, hängt vom ursprünglichen Wasserdampfgehalt und der Lufttemperatur ab. Feuchte Luft wird in unteren Bereichen der Atmosphäre gesättigt. Es entsteht ein kondensierter Schwarm winziger Wassertröpfchen (aneinandergereiht würden 1000 solcher Tröpfchen einen Zentimeter abdecken), der Licht streut und sich wie "Nebel" verhält.

Trockenere Luft muß höher steigen, bevor ihr Wasserdampf gesättigt wird. Sollte die Luft besonders trocken sein, so muß die Temperatur unter den Gefrierpunkt fallen, bevor Sättigung eintritt. Dann kann die Bildung von Eiskristallen erwartet werden. Dies geschieht jedoch nicht automatisch. Außerdem gefrieren Wassertröpfchen nicht automatisch bei solchen Temperaturen. Sind sie "ungestört", so bleiben sie flüssig und "unterkühlt".

In höheren Atmosphärenbereichen (bei Temperaturen von ungefähr  $-20^{\circ}\text{C}$ ) gibt es eine relativ kleine Anzahl von sogenannten Kondensationskernen, die das Gefrieren unterkühlter Tröpfchen beschleunigen und sie zu Eiskristallen umformen. Diese Eiskristalle vergrößern sich dann und fallen auf Grund der Schwerkraft in Richtung Erde. Aufsteigende Luft kann sie jedoch wieder hochbefördern; dadurch entsteht eine Wirbelbewegung, die sie mit anderen Wassertröpfchen zusammenstoßen lässt, diese gefriert, und die Eiskristalle noch größer werden lässt. Diese Eiskristalle werden schließlich groß genug, um aus dem Wirbel auszubrechen, und fallen auf die Erde. Schmilzt das Eis, bevor es den Boden erreicht, dann fällt es als Regen. Im Winter können untere Luftschichten jedoch zu kalt sein, um das Eis zu schmelzen; in diesem

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Fall wird das Eis zu Schnee. Gerade wegen dieser Wirbel und dem Gefrieren anderer Wassertröpfchen zu Eiskristallen erhalten Schneeflocken solch schöne und komplizierte Strukturen. Die für diesen Vorgang wichtigen Kondensationskerne entstehen, wenn sich Eis um sogenannte "Eisnuklei" bildet. Diese Eisnuklei sind oft winzige Salzkörnchen, die vom Meer hochgespritzt wurden. Sollten diese jedoch nicht in ausreichender Menge vorhanden sein, um als Beschleuniger zu dienen, so wird der unterkühlte Wasserdampf noch weiter hochsteigen und dabei abkühlen. Fällt seine Temperatur unter  $-40^{\circ}\text{C}$ , so wird er schließlich von Tröpfchen zu Eiskristallen, die dann selbst Eisnuklei sind und um die mehr Eis kondensiert. Diese Eispartikel werden von Polarforschern als "Diamantpulver" bezeichnet.

Eiskristalle reflektieren und brechen Licht, genau wie Diamante. Brechung trennt das Licht in dessen Farben und erzeugt dadurch das bekannte Spektrum von Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett. Dieser Effekt kann bei Schneefall nicht beobachtet werden, weil die Eiskristalle, die wie beschrieben zu Schneeflocken werden, sich willkürlich zusammenschließen. Sie bringen dadurch den Brechungseffekt durcheinander, weshalb wir nur einen weißlichen Dunst sehen können. "Diamantpulver" reflektiert auf erstaunliche Weise das Sonnenlicht. Würde eine ein Hundertstel Millimeter dicke Wasserschicht in winzige Eiskristalle verwandelt werden, so könnte diese Schicht das gesamte Sonnenlicht in den Weltraum zurückreflektieren, wenn sie sich irgendwo in der oberen Atmosphäre befände. Vom Mond aus erschiene die Erde dann weiß, genau wie uns die Venus von der Erde aus erscheint.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Wir brauchen nicht mehr weiter nach dem Phänomen zu suchen, das eine Eiszeit verursachen würde. Wandelte sich nur 0,1% der in der Erdatmosphäre normalerweise vorhandenen Wassermenge in Eiskristalle um, so würde dies einen sofortigen und katastrophalen Effekt auf das Weltklima haben. Landtemperaturen würden in wenigen Wochen, Meerestemperaturen in wenigen Jahren rapide sinken. Ein fortschreiten-der globaler Abkühlungsprozess würde über uns hereinbrechen.

Es ist offensichtlich, daß "Diamantpulver" zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht weitverbreitet ist. Dies läßt sich dadurch erklären, daß der Wasserdampf in der Atmosphäre nicht so einfach eine Temperatur von -40°C erreicht. Wasserdampf in der Atmosphäre stammt hauptsächlich von den Meeren; die Oberflächentemperatur der Meere bestimmt die Temperatur des Wasserdampfs, wenn er in höhere Atmosphärenschichten aufsteigt. Solange die Meerestemperatur warm ist, kann sich der Wasserdampf nicht genug abkühlen, um in den höheren Atmosphäreschichten "Diamantpulver" zu bilden. Deshalb kann das Sonnenlicht weiterhin zur Erde durchdringen, um die Meere warm zu halten - und so weiter. Es entsteht ein sich selbst erhaltender Kreislauf. Dieser Vorgang wird durch die Tatsache unterstützt, daß Meere wegen ihrer enormen Größe einen "Wärmeverrat"

*Nach unseren Berechnungen wird der durch normale Reflektion verursachte Sonnenenergieverlust durch Strahlungsfallen ein wenig mehr als ausgeglichen. Trotz seiner hohen Reflexionskraft trägt "Diamantenpulver" jedoch nicht zu den Strahlungsfallen bei, da es nur in winzigen Mengen vorhanden ist.*

# PERSONNEL FILE

**Sergeant Victor Grice**

**Peace Officer**

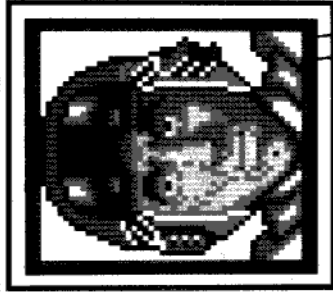
**Aged 40 years**

**Current Location: Badger Heath**

Grice ist ein verbitterter Geselle. Er hat mitansehen müssen, wie John Stark und Barnaby Gaunt, die dienstjünger sind als er, ihm vor die Nase gesetzt wurden. Gegen diese beiden hegt er einen tiefen Zorn. Ein Mann, den er respektiert, ist Lt. Courtenay, der sein Sergeant war, als Grice noch ein junger Constable war. Grice hat keine wirklichen Freunde; seine Frau findet ihn öde und langweilig.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	POOR
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	GOOD
ENDURANCE .....	AVERAGE
STURDINESS .....	AVERAGE
OPTIMISM .....	POOR
STRENGTH .....	AVERAGE
STAMINA .....	AVERAGE
SHARPNESS .....	AVERAGE
SKIING .....	BELOW PAR
HANG-GLIDING .....	POOR
DRIVING .....	AVERAGE
SNIPING .....	AVERAGE
SABOTAGE .....	AVERAGE



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

besitzen, der auch bei einem deutlichen Rückgang des Sonnenlichts bis zu 10 Jahre anhalten kann.

Der Zünder muß ein Vorgang sein, bei dem eine ausreichende Menge kleiner Partikel in über 12 Kilometer hohe Atmosphärenbereiche (die Stratosphäre) befördert würde. Feine Teilchen haben eine interessante und bedeutungsvolle Eigenschaft. Sie bleiben nicht unendlich lange hoch droben, da sie durch die Schwerkraft heruntergezogen werden. Große, schwere Teilchen fallen schnell, sehr kleine bleiben länger oben. Bemerkenswert ist, daß Teilchen, deren Größe am wirkungsvollsten das Sonnenlicht reflektieren (ungefähr ein halber Mikrometer), ungefähr 10 Jahre benötigen, um durch die obere Atmosphäre zu fallen. Sobald sie unter eine Höhe von 12 Kilometern gelangen, fallen sie sehr viel schneller, da sie zu viel größeren Eiskristallen und Wassertröpfchen vereinigt werden. Dieser 10 Jahre andauernde Prozess besitzt genau die richtige "Zündschnurlänge", um unseren Zünder auszulösen.

Als der Vulkan Mount St. Helens im Staate Washington im Juni 1980 ausbrach, entdeckte ein Eastern Airlines Pilot eine Wolke von Asche und Dampf auf einer Höhe von 15.000 Metern. Diese Wolke erzeugte Blitze und verdunkelte den ganzen Himmel. Der Ausbruch wirkte sich auf weite

*"Diamantpulver" könnte sich nur bilden, wenn ein zweites Mittel vorübergehend die Menge an Sonnenlicht, die die Meere erreicht, verringern würde und sie dadurch über einen beträchtlichen Zeitraum hinweg abkühlte. Wir brauchen einen Zünder für unser Dynamit.*

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Gebiete der westlichen Staaten aus. Saure Asche sammelte sich noch in einer Entfernung von 800 km bis zu 1,5 cm hoch an. Im Osten des Staates Washington fiel die Asche so dicht, daß sich die automatische Straßenbeleuchtung einschaltete. Innerhalb von fünf Tagen verringerte die Asche in 2000 km entfernt liegenden Teilen Kanadas die Sichtweite auf 5 km.

Der Ausbruch des St. Helens war mild im Vergleich zum Ausbruch des Mount Tambora im holländischen Ostindien (heute Indonesien) im Jahre 1815. Bei diesem Ausbruch gelangte eine immense Menge feinen Staubs in die Atmosphäre. Dies hatte weitreichende Auswirkungen auf das Weltklima. In Neuengland, Kanada und Westeuropa war der Sommer des Jahres 1816 außerordentlich kalt. In einer in New Haven seit 1779 geführten meteorologischen Aufzeichnung wurde der Juni des Jahres 1816 als der kälteste Juni der Stadt registriert. Die Durchschnittstemperatur, die dort errechnet wurde, war normalerweise 300 km nördlich der Stadt Quebec zu erwarten. Lancashire in England erlebte seinen kältesten Juli, und der gesamte Sommer war der kälteste in Genf zwischen 1753 und 1960. In Neuengland verursachte der Verlust des größten Teils der Maisernte und ein großer Rückgang der Heuernte so viel Not auf isoliert gelegenen Subsistenzbauernhöfen, daß jenes Jahr als "Achtzehn Hundert und Gefror zu Tode" in den Volksmund einging.

Klimatologen betrachten diesen Ausbruch als den größten Erzeuger atmosphärischen Staubs zwischen dem Jahre 1600 und der Gegenwart. Der Staub kreiste mehrere Jahre lang in der Luft, wobei er das Sonnenlicht in den Weltraum zurückreflektierte und damit die Menge, die für den Erdboden bestimmt war, verringerte.

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

Man kann sich sehr gut vorstellen, daß die ständige Bewegung der tektonischen Platten eine solch enorme vulkanische Explosion in den nächsten zwei Jahrzenten hervorrufen könnte. Sollte dies eintreten - und würde dies zu einer deutlichen Abkühlung der Meere führen - so befände sich das Weltklima am Rande einer Katastrophe. Die Bildung von "Diamantpulver" würde den globalen Abkühlungsprozess explosionsartig beschleunigen. Es ist möglich, daß frühere Eiszeiten durch Vulkanausbrüche verursacht wurden, die alle Ausbrüche während der letzten zehn Jahrtausende an Stärke übertrafen. Berücksichtigt man die gegenwärtige Lage der Kontinente, so würde dies das Einsetzen von "Midwinter" zur Folge haben. Wir sollten jedoch auch andere mögliche Zünder betrachten.

Man nimmt an, daß ungefähr 5000 Riesenmeteorite mit Durchmessern von mehr als einem Kilometer während der letzten 600 Millionen Jahre auf die Erde eingeschlagen sind. Die durchschnittliche "Trefferrate" lag dabei bei einem pro 120.000 Jahren. Meteoriten mit Durchmessern über 300 Meter schlagen alle 10.000 Jahre ein und verursachen dabei Krater, die denen auf der Mondoberfläche ähneln. Die Größe des Meteoriten ist ausschlaggebend für die "Zündung" einer Eiszeit.

Ein winziger Mikrometeorit erlebt einen plötzlichen Hitzeblitz, wenn er in die Erdatmosphäre eintritt. Bei einem Teilchen von einem Mikrometer Größe steigt die Temperatur in zwei Sekunden auf 500K. Der Hitzeblitz wird stärker, während der Meteorit größer wird. Bei einem nadelkopfgroßen Meteoriten reicht die Temperatur aus, um ihn vollständig zu verdampfen. Er wird zu einem Schweif hellen Lichts, einer "Sternschnuppe". Entspricht die Größe des eintreffenden Körpers einer



# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

geballten Faust, so ist der Luftdruck auf den Körper groß genug, um dessen überaus hohe Geschwindigkeit abzubremesen. Dies geschieht, bevor die Hitze den ganzen Gegenstand verdampfen kann. Ein Reststück bleibt zurück; dieses kühlt ab und fällt mit einer relativ geringen Geschwindigkeit zu Boden. Der auf den eintreffenden Körper einwirkende Luftdruck wächst entsprechend dessen Größe. Sobald der Druck groß genug wird (bei einer Größe von ein paar Metern), zerplatzt der Körper in Bruchteile, die dann als Meteoritenschauer herunterfallen. Ein Körper von mehreren hundert Metern Durchmesser zerspringt nicht mehr, da ihm nicht genug Zeit bleibt auseinanderzubrechen, während er durch die Atmosphäre rast. Bei seiner Landung verursacht er eine Explosionsgrube oder einen Krater. Durch die Explosion spritzt vom Boden weggerissenes Material wie auch der zerplatzte Meteorit nach außen oder oben hin weg.

Typische Eintrittsgeschwindigkeiten liegen bei 30 Kilometern pro Sekunde, aber in Ausnahmefällen kann die Geschwindigkeit sogar bei 70 Km/s liegen. Bei einem Körper von 300 Metern Durchmesser und einer Eintrittsgeschwindigkeit von 300 Kilometern pro Sekunde wäre die Energie pro Tonne Meteorit (typische Masse = 50 Millionen Tonnen) groß genug, um 1000 Tonnen Schutt 50 Km hoch zu schleudern. Für die gesamte Atmosphäre entspräche dies einer Gesamtmenge von 50.000 Millionen Tonnen. Nur ein paar Prozent dieser Partikel würde in Form winziger Staubteilchen ausreichen, um eine Eiszeit einzuleiten. Die Staubteilchen würden sich allmählich über der ganzen Erde verteilen und würden während den zehn Jahren, die sie zum Herunterfallen bräuchten, einen Großteil der Sonnenstrahlung reflektieren. Ein Riesenmeteorit wäre gefährlicher als ein Vulkan - obwohl die in einem Riesenmeteoriten enthaltene Menge an Material nicht größer ist als die von einem Vulkan

# STRENG GEHEIM

## TEIL 11

ausgestoßene - weil jede Tonne Material eines Riesenmeteoriten ungefähr tausendmal mehr Energie besitzt und weitaus wahrscheinlicher in die obere Atmosphäre geschleudert wird.

Die Möglichkeit einer Kollision eines solchen Objektes mit der Erde ist wegen der Umlaufbahn von Meteoriten sehr wahrscheinlich. Manchmal passieren sie die Sonne näher, als es der Erde je möglich ist, und manchmal befinden sie sich von der Sonne weiter entfernt als die Erde. Das heißt, daß sie unseren Weg bei jeder Umlaufbahn zweimal kreuzen. Es gibt wahrscheinlich 10.000 dieser Objekte mit solch einer Bahn. Daher ist es unwahrscheinlich, daß wir immer entweichen können - und würde sich solch ein Zusammenstoß ereignen, so würde der Zünder explodieren, der tödliche Staub würde sich bilden und eine neue Eiszeit würde eintreten.

# THE STORY SO FAR...



## DIE ERSTEN ZEHN JAHRE



Am 8. September 2039 berichteten die Nachmittagsnachrichten des New Yorker Radiosenders von einem sich schnell bewegenden, weißen Licht, das beobachtet wurde, als es ostwärts über Florida flog. Augenzeugen behaupteten, daß Größe und Geschwindigkeit des Lichts die Möglichkeit eines Militär- oder Zivilflugzeugs ausschloßen. Seltsamerweise waren die meisten ganz mit der Annahme zufrieden, daß es sich um ein UFO handelte. Damit erweckten sie wieder Geschichten aus ihrer Kindheit zum Leben und gaben den Medien gleichzeitig eine sehr gute Story. Sie verlangten Unterstützung von Politikern, die endlos das hundertjährige Jubiläum des Ausbruchs des letzten Weltkriegs verherrlichten. Dies wurde vom

neuen Präsidenten des europäischen Bundes übertriebenenerweise als "eine Feier hundertjähriger Weltallianz" bezeichnet. Wie immer zogen es die Politiker vor, ihre Erfolge hervorzuheben. Dazu zählten sie ihre gemeinsame Umweltpolitik, die den "Treibhauseffekt" scheinbar erfolgreich bekämpfte. Sie ignorierten jedoch das Problem des diplomatischen Kalten Kriegs, der in vielen Teilen der Welt immer noch vorherrschte. Dieses Licht am Himmel war im Begriff, der Bezeichnung "Kalter Krieg" eine ganz andere Bedeutung zu verleihen.

Die Schockwellen wurden in so weit auseinanderliegenden Städten wie London und Sidney verspürt. In Peking und Bombay wurden

# MIDWINTER

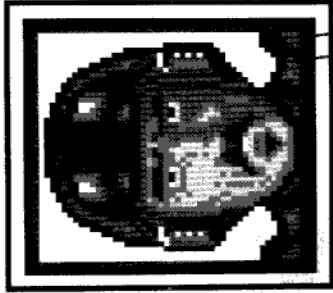
# PERSONNEL FILE

Constable Frederico Garcia  
Peace Officer  
Age 24 years  
Current Location: Sierra Garcia

Frederico Garcia und Kurt Müller wuchsen zusammen im gleichen Dorf auf. Selbst der Umstand, daß Garcia Müllers Ex-Frau heiratete, konnte dieser Freundschaft keinen Abbruch tun. Aber Garcia ist schnell beleidigt, wie Harry Cropper handfest zu spüren bekam, als er einen Witz über Schnäuze zum besten gab. Müller und Doughty müssen Garcia oft bei impulsiven Ausbrüchen zurückhalten.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	FAIRLY GOOD
ENDURANCE .....	GOOD
STURDINESS .....	GOOD
OPTIMISM .....	FAIRLY GOOD
STRENGTH .....	EXCELLENT
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	POOR
SKIING .....	GOOD
HANG-GLIDING .....	GOOD
DRIVING .....	POOR
SNIPING .....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE .....	ABYSMAL





Gebäude dem Erdboden gleichgemacht, und in der Nähe des Epizentrums - der Ostgrenze Burmas - hatte man kaum eine Chance, die erste Explosion zu überleben. 48 Stunden später brach eine Sturmflut über die Westküste Nordamerikas herein, und in Moskau wartete man vergeblich auf den Tagesanbruch.

Politische Spannungen wuchsen, während Nationen nach dem Aggressor suchten und schnelle Vergeltung planten. Obwohl die Sowjetunion Hunderttausende ihrer Bevölkerung verloren hatte, wurde sie vom Westen nervös beobachtet. Und obwohl die US-Regierung mit den am dichtesten bevölkerten Regionen der überfluteten amerikanischen Westküste keinen Kontakt aufnehmen konnte, deutete der Kreml mit anklagendem Finger auf den Pentagon. Die Völker Asiens

und der pazifischen Inseln kämpften um das Überleben. Es wurde berichtet, daß dort Millionen von Menschen in dunklen, überfluteten und chaotischen Dörfern, Städten und Großstädten starben. Bündnisse brachen gerade dann auseinander, als sie am nötigsten waren - die Menschheit war im Begriff, gegen die Erde in den Krieg zu ziehen.

Durch Satelliten fanden die Supermächte heraus, daß die Verwüstung durch eine Explosion verursacht worden war, deren Sprengkraft einer 10.000 Megatonnen Wasserstoffbombe entsprach. Mehr als einhundert Quadratkilometer Wald wurden total vernichtet; in einem 300 Kilometer Umkreis um das Epizentrum hatten sich Häuser in

# MIDWINTER



abgebrannte und verkohlte Ruinen verwandelt; von Menschenleben fand sich keine Spur. Millionen Tonnen Schmutz und Staub waren in die Atmosphäre geschleudert worden und bedeckten bereits den halben Erdball. Aus heiterem Himmel hatte sich ein Inferno ereignet.

Es dauerte bis Weihnachten, bevor man Geschichten über diese schreckliche Nacht aus China vernahm, die mit dem Eintreffen "des Feuerballes aus dem All" begannen. Man erzählte sich Geschichten über den Tod von Millionen, nachdem in jener

Nacht ein riesiger Steinbrocken auf die Erde eingeschlagen war. Diese Nachricht untermauerte die These, daß die Explosion einer so riesigen Atomwaffe nicht ohne eine beträchtliche Menge radioaktiven Niederschlags vonstatten hätte gehen können. Die Menschheit erkannte, daß ein Meteorit enormer Ausmaße für die Katastrophe verantwortlich war und daß seine Auswirkungen noch lange zu spüren sein würden.

Im darauffolgenden Jahr wurde die

**2040**



# WINTER



Getreideernte der Sowjetunion größtenteils zerstört, da Tausende von Tonnen Schutt auf die Erde zurückfielen, und die fast vollständige Dunkelheit erst langsam nachließ. Der Kreml hatte schon seit mehreren Jahren Getreidevorräte angehäuft, da landwirtschaftliche Technologie des Westens seit dem Heben des Eisernen Vorhangs in den 1990er Jahren den Ostblock in zunehmendem Maße erreicht hatte. Deswegen glaubte man, ein anormales Jahr überleben zu können. Da waren die Nachrichten aus Sibirien schon viel beunruhigender. Von dort wurde ein extremer Temperaturrückgang in der Tundra gemeldet. Außerdem breitete sich die Tundra nach Süden hin aus.

In den nordeuropäischen Ländern wurde man auch immer unruhiger, da den ganzen Sommer lang Februartemperaturen vorherrschten

- und die Temperaturen fingen gerade wieder an zu fallen. Die schottische Regierung hatte die englische Regierung gebeten, ihren Bürgern freien Durchgang in Richtung Südengland und ein wenig höheren Temperaturen zu gewähren. Diese Bitte wurde jedoch abgewiesen, da das gesamte Gebiet laut Innenministerium "gefährlich überbevölkert war". Mittelmeerländer bemerkten zu ihrer Bestürzung, daß ihre Wirtschaft dem Zusammenbruch nahe war, da das Tourismusgeschäft ausblieb. Nordostafrika war auf beiden Seiten des Nils immer noch Hunderte von Kilometern überflutet.

Die Religionskriege des mittleren Ostens verschärften sich, als die arabischen Staaten erkannten, daß sie trotz ihres enormen Reichtums nicht

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

**Constable Homer Wright**

**Peace Officer**

**Age 27 years**

**Current Location: Mountains of Summer**

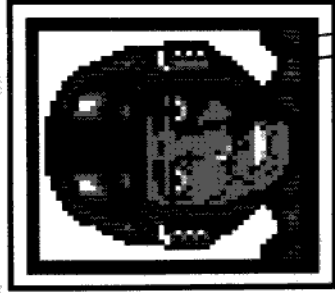
Der stille und rücksichtsvolle Homer Wright tut alles für seine Frau und kleine Tochter. Dank seines bescheidenen und

freundlichen Wesens ist er in der ganzen Gemeinschaft gern gesehen. Wright hat drei treue Freunde, Müller, Jessop und

Iwamoto. PC Jackson hingegen kann ihn wegen seiner angeborenen Freundlichkeit nicht riechen.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	GOOD
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	FAIRLY GOOD
STRENGTH .....	FAIRLY GOOD
STAMINA .....	FAIRLY GOOD
SHARPNESS .....	FAIRLY GOOD
SKIING .....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING .....	FAIRLY GOOD
DRIVING .....	FAIRLY GOOD
SNIPING .....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE .....	FAIRLY GOOD





die von ihnen gewünschten Güter importieren konnten. Australien und Neuseeland wurden von Flüchtlingen überschwemmt, die in Südostasien und auf den pazifischen Inseln überlebt und die schwierige Reise auf unterschiedliche Art und Weise durchgeführt hatten. In den USA und Kanada brach Gesetz und Ordnung jedoch am deutlichsten zusammen.

Nach einer Beratung mit Spitzenwissenschaftlern entschied sich der amerikanische Präsident vor die Fernsehkameras zu treten und der Bevölkerung zu erklären, wie sich das Weltklima während der nächsten zehn Jahre verändern würde. Am nächsten Tag waren die Zeitungen voll mit Schlagzeilen wie "Diamantpulver verändert Leben radikal". Die Bevölkerung wurde

sich den gesamten Auswirkungen des globalen Abkühlungsprozesses bewußt. Der Temperaturrückgang hatte einen Großteil der kanadischen Bevölkerung Richtung Süden getrieben und hunderttausende suchten Unterschlupf in den nördlichen Staaten der USA. Die Amerikaner bereiteten sich darauf vor, ihr Gebiet zu verteidigen. In vielen Teilen des Landes wurden Geschäfte auf der Suche nach Dosennahrung geplündert, und die Armee wurde auf die Straßen der Großstädte geordert. Dann fielen die Marinetruppen in Mexiko ein.

## 2045

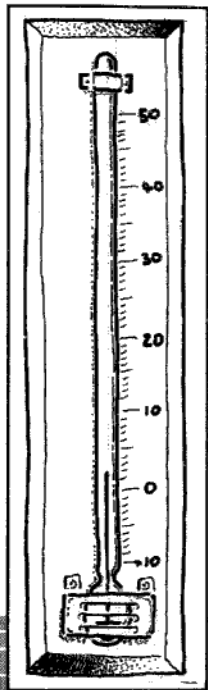
Während der nächsten fünf Jahre fiel die europäische Durchschnittstemperatur auf 2°C

# MIDWINTER

und größere Flüsse froren immer öfters zu. In Skandinavien und den Pyrenäen und Alpen entwickelten sich riesige Gebiete von Dauerfrost und Eis. Eine Mißernte folgte der anderen, und Menschen versuchten auf der vergeblichen Suche nach milderen Wetterbedingungen von einem Land zum anderen zu reisen. Versuche, große Teile Afrikas zu kultivieren, waren teilweise erfolgreich. Daraufhin beobachteten die Industrieländer die zuvor unterentwickelten Länder mit hungrigen Augen. In Amerika folgte die US-Bevölkerung ihren Truppen Richtung Süden und ließ Hungersnöte und gefrierende Gebiete hinter sich. Für die Bevölkerung der Sowjetunion gab es keinen vergleichbaren Ausweg - im Süden lagen die durch die

Katastrophe am meisten betroffenen Gebiete Asiens, im Norden breiteten sich die Gletscher immer weiter aus. Einige Menschen konnten nach Westeuropa entfliehen, aber entlang den Ostblockgrenzen wütete ein Krieg mit dem wiedervereinigten Deutschland, Österreich und Italien. Die Wirtschaftssysteme aller betroffenen Länder brachen unter dem Druck von Nahrungsmangel und fortdauernden Militärkonflikten zusammen. Die Menschheit vergaß langsam ihren Kampf gegen die Erde, während sie mit sich selbst kämpfte. Schließlich erhöhte die Erde ihre Feuerkraft.

Seit einem halben Jahrzent hatten Naturwissenschaftler die Politiker gewarnt, daß sich die Lage verschlimmern würde, bevor eine Besserung einträte. Die Politiker





legten ein Lippenbekenntnis zu Forderungen nach massiven Finanzspritzen für die Klimaforschung ab. Sie boten ermutigende Worte anstelle von Finanzmitteln, welche für militärische und landwirtschaftliche Zwecke verwendet wurden. Ihren wahren Feind zu ignorieren rächte sich schließlich.

Trotz eines millionenfachen Bevölkerungsverlusts hatten sich die Einwohnerzahlen Südamerikas nicht verändert, da ständig US-Flüchtlinge durch Mexiko hindurch hereinströmten. Die Erde schien diese Menschenansammlung in Zentralamerika zu spüren. Im Dezember 2045, als die Temperaturen auf ein Rekordtief zuwanderten, brach die Spannung, die sich in diesem Gebiet aufgebaut

hatte, frei. Die Erde zitterte, bebte, bockte und brach zehn Tage lang auf. Dabei spuckte sie ihr Innerstes über die Bewohner und Vulkanstaub hoch in die Atmosphäre. Der Himmel verdunkelte sich und erinnerte die Menschen an die Ereignisse, die die Welt ursprünglich in Chaos versetzt hatten.

Dieses Erdbeben wirkte sich schnell auf andere Gebiete aus. Unterseeische Gräben weiteten sich und angeblich erloschene Vulkane wurden in ganz Europa und im Pazifikbecken wieder aktiv. Das spektakulärste Schauspiel ereignete sich in der Nähe der Nahtstelle der afrikanischen, nordamerikanischen und eurasischen Platten, 2000 Kilometer von der portugiesischen Küste entfernt. Dort gingen eine

# MIDWINTER

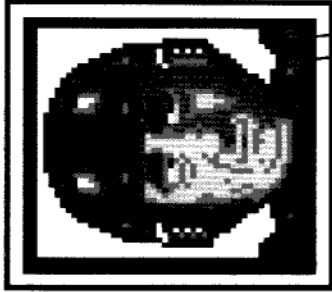
# PERSONNEL FILE

**Constable Harry Cropper**  
**Peace Officer**  
**Age 32 years**  
**Current Location: Cormorant Cove**

Der joviale Harry Cropper ist ein beliebter Polizist und hat jede Menge Freunde. Obwohl er einen guten Witz zu schätzen weiß, hat er durchaus eine ernste Seite: in seiner Freizeit studiert er Philosophie und ist für wohltätige Zwecke tätig. Er hat einen kleinen Jungen, und seine Frau, die ihm sehr ergeben ist, erwartet in den nächsten drei Monaten ein weiteres Baby

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	POOR
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	POOR
STAMINA .....	POOR
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	POOR
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	AVERAGE
SNIPING .....	POOR
SABOTAGE .....	GOOD





Reihe von Inseln von Madeira bis zu den Azoren wie Feuerwerksraketen in die Luft. Die wenigen Menschen, die die anfänglichen Stürme und Flutwellen überlebten, flohen nach Portugal, von wo man die Asche- und Staubwolken deutlich sehen konnte. Flecken unbeschreiblicher Hitze sprankelten den schnell gefrierenden Erdball.

**2056**

Im Winter 2056 fielen die Temperaturen in London noch weiter und blieben unter  $-25^{\circ}\text{C}$ . Über Teilen Südeuropas fiel der Regen in einer Rate von 10 Metern pro Jahr. Er gefror, während er fiel, und beschleunigte damit die Bildung von Eisschichten und die nach Süden fortschreitende Vergletscherung. Da die vergletscherten Landmassen anstiegen, fiel der Meeresspiegel an einigen Stellen über 500 Meter. Sanft

ansteigende Strände wurden zu steilen Kliffs. In Nordamerika erstreckte sich die Eisschicht bis nach Kentucky und ließ einen Großteil des nordamerikanischen Kontinents unter einer über tausend Meter dicken Eisdecke verschwinden. Die skandinavische Eisschicht bedeckte Dänemark und näherte sich Polen und Deutschland. In Großbritannien befand sich das Gebiet nördlich einer Linie vom Wash nach Cheshire in einem Zustand totaler Vergletscherung. Die Landschaft der nördlichen Hemisphäre hatte sich vollständig verändert. Milliarden von Menschen waren verhungert, erfroren oder im Krieg gefallen. In den Tropen lebten 300 Millionen Menschen mehr in mittelalterlichen Zuständen als in denen des 21. Jahrhunderts.

# MIDWINTER

Die Erde beruhigte sich, und ihre Bewohner wurden auch friedlicher, nachdem sie erkannt hatten, daß man dem Vorbild ihres Planeten folgen mußte. Traditionelle politische Strukturen waren zusammengebrochen. Staaten waren in lokale, dünn gestreute Gemeinden aufgesplittert worden, deren Einwohner nach Nahrung suchten. Grenzen zwischen Jagdgründen wurden nicht überschritten, da sie von Menschen, die ums Überleben kämpften, bis zum Tode verteidigt wurden. Mit jedem weiteren Temperaturrückgang verringerte sich die für die Menschheit verbleibende Zeit. Es gab kein Entkommen.

2060

Auf Grund der sich verschlechterten

den Situation waren die Menschen vieler Länder ständig näher zum Äquator gewandert. Große Teile Südeuropas waren total überbevölkert und der Mangel an bewohnbarem Raum wie auch der Nahrungsmangel wurden immer akuter. In Gebieten, in denen der Meeresspiegel stark gefallen war, entstand neuer Siedlungsraum.

Die Küstengebiete Frankreichs, Spaniens und Portugals lockten täglich Tausende an. Diese hofften entweder nach Afrika übersetzen zu können oder die Reise zu einem neuen Land, das aus dem Atlantik aufgestiegen war, durchzuführen.

Einheimische Bootsbesitzer verkauften Plätze auf überladenen, alten Booten, von denen viele nie am Ziel ihrer gefährlichen Reise ankamen. Einige ärgerliche Reisende



# MIDWINTER

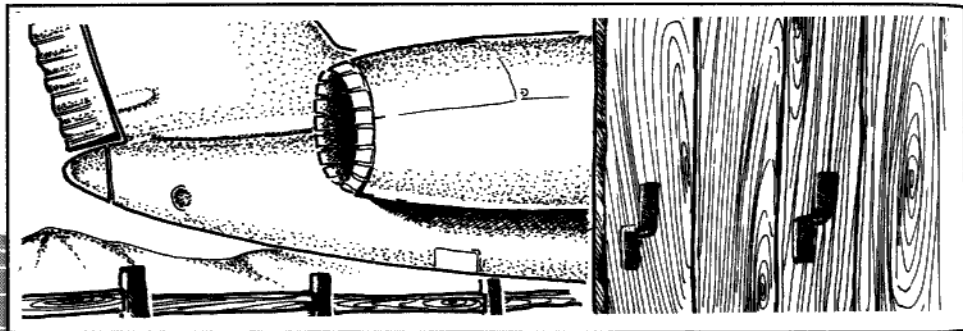
begründeten dies mit dem Gewicht des Geldes, das die Bootsleute in ihren Taschen herumtransportierten. Dadurch erklärten sich auch die vielen Morde, Überfälle und Bootsdiebstähle. Der Versuch, aus dieser neuen Form von Tourismus Profit zu schlagen, war insgesamt gesehen nicht besonders erfolgreich.

Nahe der portugiesischen Küstenstadt Viana do Castelo wartete der siebzehnjährige Carlos Garcia im Weizenfeld seines Vaters, das seit sieben Jahren keine Ernte erlebt hatte. Er beobachtete angestrengt den Himmel in Richtung

untergehender Sonne. In der Ferne konnte er einen winzigen, schimmernden Fleck ausmachen. Der Mann aus Dänemark hatte sich verspätet.

Die Jaguar Tomahawk kam fünf Meter von der Straße entfernt zu einem holpernden Halt. Das fünfzig Jahre alte Flugzeug machte eine 90° Wendung und rollte in einen Kuhstall, der als sein Hangar diente. Carlos sprang hinter ihm her ins Halbdunkel.

*"Die Türen. Mach die Türen zu!"*





# PERSONNEL FILE

Constable Shigeru Iwamoto

Peace Officer

Age 20 years

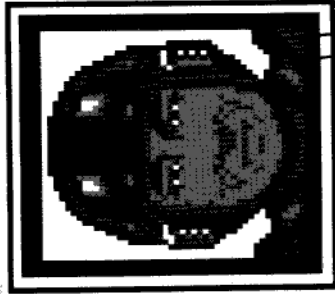
Current Location: Millpond Flats

Shigeru Iwamoto ist vermutlich der fitteste Mann der Peace Force - und ganz bestimmt der einzige Zen Buddhist. Er lebt allein und verbringt die meiste freie Zeit mit körperlicher Ertüchtigung oder Meditation. Zur Entspannung spielt er mit seinem Freund und

Kollegen, Homer Wright, eine Partie Go.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	EXCELLENT
STURDINESS .....	EXCELLENT
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	EXCELLENT
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	GOOD
HANG-GLIDING .....	GOOD
DRIVING .....	AVERAGE
SNIPING .....	GOOD
SABOTAGE .....	ABYSMAL





schrie der Pilot, dessen wildes, blondes Haar in alle Richtungen abstand, beim Aussteigen. Er schien sehr aufgeregt zu sein. Dann schnappte er nach Luft und drückte den Jungen an sich.

*"Ich glaube, wir haben es gefunden",* flüsterte er. Sie starrten einander in der kalten Dunkelheit an, während ihre Atemlosigkeit weiße Hauchwolken erzeugte. Dann stieg ein zweiter Mann aus der Zweisitzermaschine.

*"Hallo, Arthur",* grinste Carlos. Arthur Randles richtete sich zu seiner vollen Größe auf, drückte seine Brust heraus und salutierte.

*"Junger Mann, bereite dich auf ein Abenteuer vor. Der Professor und ich haben das gelobte Land gefunden. Wir gehen nach Atlantis."*

Die drei Männer hingen über der

Landkarte; Arthur kratzte sich am Kopf.

*"Von oben sah ein großer Teil dieses Stücks anders aus",* sagte er und winkte mit der Hand der portugiesischen Küste entlang.

*"Aber schaut nur!! Diese Insel ist total neu. Keine der eingezeichneten Landmassen ist groß genug. Sie muß mindestens drei oder vierhundert Kilometer breit sein."*

*"Ist das wirklich Atlantis?"* fragte Carlos, dessen Augen vor Aufregung fast überquollen.

*"Es muß sich um die Azoren handeln",* sagte der Professor grüblerisch, *"aber die Azoren waren ein Archipel, nicht eine einzelne Insel."*

*"Was?"* sagte Carlos, den die Sprache

# MIDWINTER

der anderen verwirrt hatte. Der Engländer erklärte:

*Die Azoren waren eine Gruppe neun kleiner Inseln, aber die See, die sie umgab, war sehr flach. Nach diesen ganzen Vulkanausbrüchen und dem Fallen des Meeresspiegels kann die Insel, die wir gesehen haben, wohl die Azoren gewesen sein. Atlantis ist hochgestiegen!"*

Der Professor legte seine Stirn in Falten. Man konnte ihn fast denken hören, als die Rädchen in seinem Gehirn einen ganz neuen Plan schmiedeten.

*"Ist sie bewohnbar?"* fragte er, obwohl er die Antwort bereits wußte. Randles zuckte mit den Schultern.

*"Wir brauchen eine Energiequelle. Hitzeminen."* Randles war Ingenieur

von Beruf und interessierte sich deshalb für alle möglichen wissenschaftlichen Aspekte.

*"Nichts ist seit dem Felsen mehr heiß", bemerkte Carlos, der unbedingt helfen wollte.*

*"Aber Mutter Erde brennt innen immer noch", erklärte Randles. Nach dem verwirrten Gesichtsausdruck des Jungen zu urteilen hätte er diesem alles erzählen können.*

*"Ja, Olaf, ich erinnere mich. Hitzeminen wie in Island. Besonders da diese ganze vulkanische Aktivität alles in die Nähe der Oberfläche bringt... Sollen wir uns auf den Weg machen?"*

*"Wir müssen von hier weg. Viele Möglichkeiten bleiben uns sowieso nicht. Und wenn wir uns unauffällig verhalten, das heißt, vielleicht nur zu zwölf losziehen, dann haben wir möglicherweise sogar eine Überlebenschance. Wir sind vielleicht die*



# MIDWINTER



*einzigsten dort."*

Nach sechs Tagen fanden sie endlich ein geeignetes Boot und nach sechs Stunden hatten sie es beladen. Carlos und seine Schwester, Randles, Professor Kristiansen, der italienische Bootsbesitzer, ein Amerikaner und seine Frau, zwei junge japanische Kinder, ein französischer Soldat (ein Freund von Carlos), eine englische Krankenschwester (auf des Professors Ratschlag hin) und ihre atemberaubend attraktive Freundin Amelia (auf Randles Drängen hin).

Es war eine schwierige Seereise. In der fünften Nacht peitschte ein Sturm den Trawler "**Lindberg**", als eines der Kinder plötzlich ein Licht erblickte. Es glühte so stark, daß fast der gesamte Himmel aufleuchtete, als sie sich ihm näherten. Nun konnte man Klippen erblicken, die aus der Dunkelheit drohend auftauchten. Der Bootsbesitzer kämpfte gegen 10 Meter hohe Wellen, die das Schiff

gnadenlos gen Küste warfen. Unter diesen Bedingungen schien eine Landung außer Frage.

*"Es wäre selbstmörderisch, sich näher heranzuwagen"*, schrie Grazzini mit kaum hörbarer Stimme.

*"Und wir machen's nicht mehr lange, wenn wir auf See bleiben"*, brüllte Randles, als eine riesige Welle aufs Deck knallte und damit seine Ansicht - und ihre verzweifelte Lage - bestätigte.

*"Halten Sie auf diese Bucht zu"*, bat der Professor. *"Unter dem Schutz eines Klippendachs ist es vielleicht ruhiger."*

*"Garantiert nicht. Aber die See hat sich sowieso entschlossen, uns dorthin zu befördern."* Der Italiener bekreuzigte sich. Der Professor hatte glücklicherweise Recht. An diese Tatsache sollte er später die anderen noch öfters erinnern.

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Constable Bill Doughty

Peace Officer

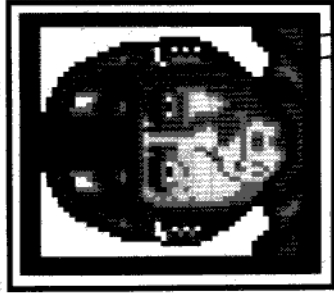
Age 29 years

Current Location: Glen Darrow

Bill Doughty ist ein Arbeitstier. Seinen Freunden Müller und Garcia gegenüber ist er absolut loyal. Er ist die treibende Kraft hinter der Gewerkschaft der Constables, für die er bei Lohnverhandlungen als Sprecher agiert. Courtenay hält ihn für einen lästigen Unruhestifter. Im Vorjahr wurde Doughty kurzfristig vom Dienst suspendiert, nachdem er in einem Faustkampf wegen seiner Frau Chabrun's Nasenbein brach.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS.....	GOOD
ENDURANCE.....	GOOD
STURDINESS.....	GOOD
OPTIMISM.....	GOOD
STRENGTH.....	BELOW PAR
STAMINA.....	BELOW PAR
SHARPNESS.....	AVERAGE
SKIING.....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING.....	ABYSMAL
DRIVING.....	BELOW PAR
SNIPING.....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE.....	POOR



# DIE KOLONISATION DER INSEL



## 2060 - DIE ERSTEN TAGE

Nach einer tückischen Nacht war die "Lindberg" schließlich sicher vertäut. Einige der Männer hatten dabei ins eiskalte Wasser tauchen und über spitze Felsen klettern müssen. In der "Quiet Cove", wie Kristiansen sie getauft hatte, war es schließlich möglich, das Viererruderboot zu Wasser zu lassen und die zwölf Pioniere an Land zu

transportieren. Dort kauerten sie sich erschöpft und hungrig aneinander. Man stellte Zelte auf, zündete ein Feuer an und aß eine geraumen Teil des mitgebrachten Proviantes.

Nach einer zweistündigen Ruhepause machten sich Randles, Kristiansen und der Amerikaner Charles Stark auf den Weg in Richtung Klippen. Von dort oben wollten sie die Umgebung untersuchen. Carlos bat mitgenommen zu werden, doch man überzeugte ihn,





im Lager zu bleiben und die anderen zu beschützen. Nachdem die drei Männer hochgekllettert waren, wurden sie vom Anblick dreier Berge begrüßt, die den Horizont im Westen und Norden ausfüllten. Man erblickte kaum Vegetation und keine Lebenszeichen. Im Süden lag kilometerweit eine schneebedeckte Ebene.

„Wohin?“, fragte Stark.

„Wir halten uns in Richtung Norden, zur höchsten Spitze. Von dort können wir bestimmt mehr sehen.“ Randles begann sich langsam an seine (angebliche) Führungsrolle zu gewöhnen.

Eine halbe Stunde lang marschierten sie trotz Schneeverwehungen, Wind und der allgegenwärtigen Grelle des Schnees

langsam voran. Ihre knirschenden Schritte, die die betäubende Stille zerstörten, waren hypnotisierend. Da jeder von der Landschaft ganz eingenommen war, fiel kaum ein Wort.

Ein lautes Brüllen donnerte über die Hügelkuppen, und sie sahen, wie der Schnee sich auf sie zubewegte.

„Da kommt eine Lawine!“, schrie Kristiansen. Sie waren starr vor Entsetzen. Inmitten des rollenden Schnees konnten sie einen braunen Fleck ausmachen, der um sich schlug, als er fiel. Ungefähr zweihundert Meter vor ihnen kam alles zu einem Halt. Die Kreatur sprang auf und stieß einen tiefen Schrei aus, bevor sie umdrehte und floh.

„Was war das?“ fragte Stark mit großen Augen.

# MIDWINTER



*"Es sah wie ein Bär aus, aber das kann doch nicht sein, hier doch nicht", sagte Randles und versuchte damit sowohl seine Kameraden als auch sich selbst zu beruhigen.*

*"Ich glaube, wir sollten uns besser auf den Rückweg machen", stotterte der Professor. Für den Rückweg brauchten sie nur die halbe Zeit.*

Nach ihrer Rückkehr schilderten sie ihre Geschichte den anderen, die verwundert zuhörten. Sogar Stark, der auf der Überfahrt alle mit seinen Anekdoten unterhalten hatte, hatte Schwierigkeiten, den anderen die Größe der weißen Landschaft darzustellen. Die Beschreibung dreier Berge und kilometerweise Flachland war schon ziemlich verwirrend.

Schließlich hatte Amelia eine Idee: *"Wir müssen allem einen Namen geben. Erst dann werden wir zu richtigen Forschern."*

*"Wir sind richtige Forscher, meine Liebe. Ich freue mich schon auf ein gemeinsames Abenteuer", sagte Randles mit einem Zwinkern. Amelia errötete.*

*"Wir könnten ihn "Bear Mountain" nennen", zwitscherte die Krankenschwester.*

Man einigte sich also auf "Bear Mountain". Während die Männer damit begannen, das Schiff zu entladen, beschäftigten sich die Kinder damit, allen anderen Orten Namen zu geben. Dabei stritten sie

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

Lieutenant Howard Courtenay

Peace Officer

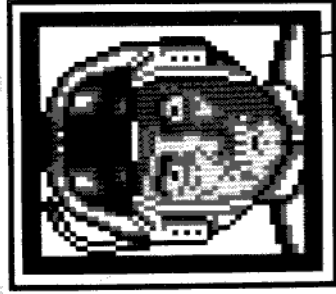
Age 54 years

Current Location: Salyut Flats

Howard Courtenay ist der Dienstälteste in der Peace Force; ihm hat Stark im wesentlichen seine Beförderung zum Captain zu verdanken. In Courtenays Augen sollte die Peace Force sehr viel mehr Vollmachten bekommen. Verheiratet, aber kinderlos, behandelte er Virginia Caygill wie seine Tochter. Er ahnt nichts von ihrer Verachtung für seinen Freund, Dr. Revel.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	FAIRLY GOOD
ENERGY .....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	POOR
STURDINESS .....	BELOW PAR
OPTIMISM .....	FAIRLY GOOD
STRENGTH .....	BELOW PAR
STAMINA .....	BELOW PAR
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	FAIRLY GOOD
SABOTAGE .....	GOOD





unaufhörlich. Der am naheliegendste Berg wurde "White Fell" benannt, und Mrs. Stark überzeugte sie, den anderen Berg nach ihrem Mann "Mount Charles" zu nennen. Jeder wollte etwas nach dem Schiff benennen, und da man sich nicht einigen konnte, wurde die Bucht zu "Lindberg Bay" und die Ebene zu "Lindberg Plateau".

Am darauffolgenden Tag begab sich die Gruppe in Richtung Süden. Man ließ Bear Mountain hinter sich und zog über das Lindberg Plateau. Dann entdeckten sie am Horizont eine Ansammlung von Gebäuden.

*"Das sieht wie eine Siedlung aus",* sagte Chabrun der französische Soldat.

*"Da steigt Rauch hoch",* erklärte

Grazzini, während er angestrengt geradeaus schaute. Sie näherten sich den sechs Holzhütten bis auf dreißig Meter und hielten nach Lebenszeichen Ausschau. Kein Laut durchbrach die Stille. Stark flüsterte leise zu Kristiansen:

*"Ich glaube, man beobachtet uns."* Ein lautes Klicken ließ ihre Köpfe nach rechts schnellen. Chabrun warf sich auf den Boden, rollte zur Seite und drückte seinen Körper ans Eis. In der Hand hielt er einen Revolver.

*"Runter mit euch!"* schrie er. In Sekundenschnelle lagen sie auf den Bäuchen. Erst jetzt wurde Randles bewußt, daß das Klicken vom Spannen eines Gewehrhammers

# MIDWINTER

stammte. Chabrun flüsterte:

*Sie hätten Recht. Und der Typ, der uns beobachtet, hat uns hier auf dem Präsentierteller."* Randles drückte ein Grinsen heraus, das wohl eher eine Reaktion auf ihre Lage war als auf den "Witz" des Soldaten.

*"Ist dort jemand?"*, rief er. Nach den längsten Sekunden seines Lebens erfolgte eine Antwort.

*"Werft eure Waffe hier rüber!"* ertönte eine ruhige Stimme aus dem Schatten.

*"Befolgen Sie seine Anweisung, Chabrun!"* sagte Randles.

Er wandte sich an die unsichtbare Stimme. *"Wir sind Ihnen freundlich*

*gesinnt, wir wollen keinen Kampf."*

*"Wo kommen Sie her?"* fragte die Stimme. Randles schilderte ausführlichst ihre Reise vom Festland. Dies lockte schließlich den Schützen aus seinem Versteck. Der Fremde war hager und er zitterte.

*"Sind Sie in Ordnung?"*, fragte die Krankenschwester.

*"Mir ist hungrig und kalt, und unser kleiner Sohn stirbt"*, antwortete er. Er schien dem Zusammenbruch nahe.

*"Ich bin Krankenschwester. Führen Sie mich zu Ihrem Kind"*, sagte sie. Sein Gesicht hellte sich auf, als er auf eine der Hütten zueilte. Alle folgten ihm.

Victor Grice überlebte, und die erleichterte Gruppe - und ihr



# HIDWINTER



Proviant wurde von den fünfzehn Bewohnern der Siedlung auf dem Lindberg Plateau herzlich willkommen geheißen.

Die zwei Gruppen verbrachten ein paar Tage damit, sich gegenseitig über die Situation auf der Insel und auf dem Festland zu erzählen. Der Anführer der Siedler Randolph Courtenay war ein Brite, und er und Randles kamen ausgezeichnet miteinander aus. Courtenay erklärte, daß der Meeresspiegel um die Azoren durch das Einsetzen der Eiszeit drastisch zurückgegangen war. Die ungeheuer vulkanische Aktivität hatte dann das Land erhöht und es waren neue Gletscherhügel und -täler entstanden.

Sein Dorf bestand aus einer

Mischung von gestrandeten Reisenden und Flüchtlingen. Ihm war keine andere Siedlung auf der Insel bekannt. Für beide Seiten war es ein Glück, daß Randles' Gruppe gerade hier gelandet war. Die Siedler erklärten die Geographie der Insel, so wie sie ihnen bekannt war. Die Azoreninseln Pico, Sao Jorge und Terceira bildeten nun die höchsten Berge und eine große vulkanische Erhebung beherrschte den Südwesten der Insel. Die Küste bestand aus kleinen und größeren Buchten, doch man hatte noch keine Boote landen sehen. Vor ungefähr einer Woche hatten sie ein niedrig fliegendes Flugzeug gesehen.

Außer Feuer besaßen sie keine



# PERSONNEL FILE

**Constable Bob Hammond**

**Peace Officer**

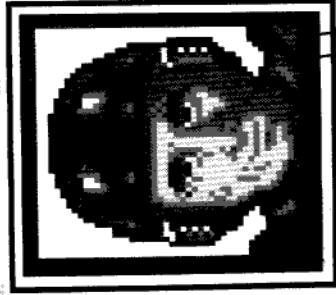
**Age 30 years**

**Current location: Mackenzie Head**

Bob Hammond ist ein liebenswürdiger Mann, der für jeden ein gutes Wort hat, obwohl er ein eingefleischter Schwarzseher ist. Er hat jede Menge Bekannte, aber eigentlich nur einen Freund, Harry Cropper. Seine von Ehrgeiz besessene Frau liegt ihm ständig wegen seiner Beförderung in den Ohren, aber seit kurzem hat er den Verdacht, daß sie ihn für Dr. Revel verlassen will.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	GOOD
ALERTNESS.....	FAIRLY GOOD
ENDURANCE.....	GOOD
STURDINESS.....	AVERAGE
OPTIMISM.....	POOR
STRENGTH.....	AVERAGE
STAMINA.....	FAIRLY GOOD
SHARPNESS.....	BELOW PAR
SKIING.....	AVERAGE
HANG-GLIDING.....	BELOW PAR
DRIVING.....	FAIRLY GOOD
SNIPING.....	AVERAGE
SABOTAGE.....	BELOW PAR





anderen Energiequellen. Sie jagten wilde Tiere, doch deren Zahl verringerte sich immer mehr. Ohne Boote fiel ihnen das Fischen schwer; in einer Bucht im Norden hatten sie Seerobben und in Seen im Süden Otter gesehen. Das Leben dieser kleinen Gemeinschaft war hart; sie wären jedoch glücklich, wenn die Neuankömmlinge so lange wie möglich blieben. Man könnte sich vielleicht sogar zu einer größeren Siedlung zusammenschließen.

Randles war ganz froh darüber, nach der langen Reise eine Ruhepause einlegen zu können. Es ergab Sinn, sich in einer größeren Gruppe zusammenzuschließen, da man dann alle Aufgaben einfacher aufteilen konnte und einen Stützpunkt für die Jagd und Expeditionen erhielt. Außerdem

würde er dadurch Amelia besser kennenlernen können.

## 2063 DIE ERSTEN JAHRE

Während der nächsten zwei Jahre erforschte man den südöstlichen Teil der Insel. Dort fanden sie viel Tierleben. Sie jagten Otter, Seerobben, Schneegänse und Biber und entdeckten kleine Fichten- und Kiefernwälder, in denen es ein paar eßbare Pflanzen gab. Die Kinder erfreuten sich an jeder neuen Entdeckung, da sie allen einen Namen geben durften. Die zwei Neugeborenen Charles Ambler und Conrad Rudel standen im Mittelpunkt vieler Aufmerksamkeit, und Freundschafts- und

# MIDWINTER

Vertravensverhältnisse innerhalb der Gemeinschaft wuchsen; und dann gab es da auch noch die Romanze zwischen Randles und Amelia.

Kristiansen hatte sich mit Dr. Nansen, einem schwedischen Chemiker, angefreundet und sie arbeiteten eifrig an Getreideanbau- und Energiequellenprojekten. Die Nahrung, die durch Jagd zu erhalten war, war begrenzt, und wegen des sich wahrscheinlich verschlechternden Wetters war eine andere Wärmequelle als Feuer lebenswichtig. Kristiansen war sicher, daß vulkanische Aktivität bedeutete, daß sich Unmengen nutzbarer Hitze nahe an der Oberfläche befanden. Ohne eine Turbine konnte man dies aber schlecht anzapfen. Nansen hatte ein System entwickelt, in begrenzter

Menge Pflanzen anzubauen ohne diese in den Boden säen zu müssen. Durch Hydroponik (in Wasser großgezügte Pflanzen) war es möglich, eßbare Bohnen zu ernten. Die Siedlung konnte sich somit selbst ernähren.

Die Gebiete, die vor zwanzig Jahren über dem Meeresspiegel gelegen hatten, konnten nur unter Schwierigkeiten erforscht werden, da dies mit einer anstrengenden Reise in Regionen verbunden war, welche mit den Überresten früherer Einwohner übersät waren. Trotz der bitteren Kälte bestand die Möglichkeit von Krankheiten und Seuchen. Während einer solchen Expedition zu den Ausläufern des Terceira Gebirges machten sie im Mai 2063 eine erstaunliche Entdeckung.



# MIDWINTER



Die wenigen Gebäude, die das Durcheinander der letzten zwanzig Jahre überstanden hatten, lagen tief unter einer kompakten Schnee- und Eisschicht begraben. Beim Abstieg ins "Vale of Fools" fiel Francois Revel, der sich am Ende der Expeditionsgruppe befunden hatte, durch den weichen Schnee in eine versteckte Schlucht, wo er bewegungslos liegenblieb. Die anderen Männer versuchten ihm schnell zu helfen, doch dabei fiel meterweise Schnee auf ihn. Er war begraben.

Verzweifelt versuchten sie ihn zu retten. Sie gruben mit den Händen und riefen seinen Namen. Schließlich fanden sie ihn in einer Tiefe von drei Metern. Er lebte noch und lag auf dem Flachdach eines versunkenen Gebäudes. Man zog ihn hoch, und Dr. Nansen kümmerte

sich um ihn. Er war unverletzt, hatte aber einen Kälteschock erlitten. Nachdem der Professor sorgfältig die Stelle markiert hatte, kehrte die Gruppe schnell zum Lindberg Plateau zurück. Dort wurde Revel dann von Schwester Maddocks gepflegt. Die Markierung der Unfallstelle wurde von den anderen als vernünftig betrachtet, um andere vor der Gefahr zu warnen. Doch der Professor hatte andere Pläne - er beabsichtigte zurückzukehren, um das Gebäude zu untersuchen.

Diese Untersuchung führte zur die bedeutendsten Entdeckung seit der Landung auf der Insel. Sie brauchten fast eine Woche, um den Schnee vor dem Eingang wegzuräumen, aber auch dann hatten sie noch Probleme, da große Teile des

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

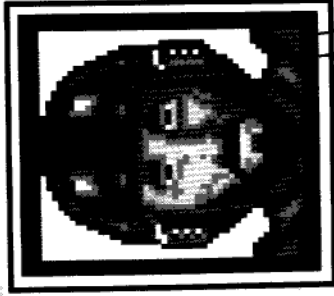
**Constable Oliver Jessop**  
**Peace Officer**  
**Age 32 years**  
**Current Location: Mull of Tears**

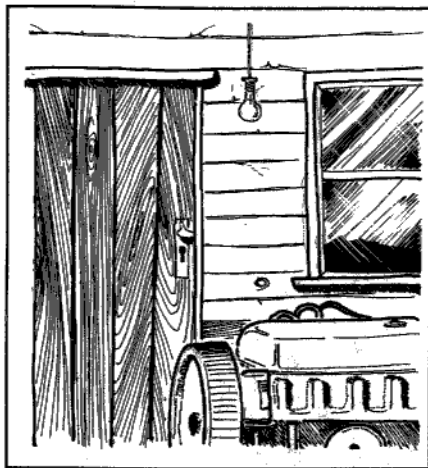
Als junger Mann wurde Jessop grausam in der Liebe betrogen und hegt seitdem ein tiefes Mißtrauen gegen die Frauen. Er läßt sich leicht provozieren und kann Flynn und Macleod nicht ausstehen, weil sie über ihn ihre Witze reißen. Seinen engen Kollegen,

Homer Wright und Shigeru Iwamoto gegenüber ist Jessop absolut loyal.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	FAIRLY GOOD
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	GOOD
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	GOOD
STRENGTH .....	AVERAGE
STAMINA .....	FAIRLY GOOD
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING .....	GOOD
DRIVING .....	BELOW PAR
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	FAIRLY GOOD





Gebäudes mit gefrierendem weißen Staub angefüllt waren. Das Innere ähnelte einer heruntergekommenen Fabrik. Für die Wissenschaftler war dies eine Schatzgrube. Wegen der Maschinen, die sich noch in dem einstöckigen Gebäude befanden, folgte der

Professor, daß dort kleine Motorräder produziert worden waren. Vor dem Einschlag des Meteoriten war dies das normale Transportmittel auf den Azoren gewesen. Die größte Aufregung verursachte jedoch ein Generator,

der zwar außer Betrieb, aber scheinbar unbeschädigt war.

## 2070 DIE INSEL WÄCHST AUF

Der Generator war der Schlüssel zur Entwicklung von Technologien, mit Hilfe derer man in diesem rauen Klima überleben konnte. Durch ihn konnten sie die unter der Oberfläche sitzende Hitze nutzbar machen. Außerdem trieb er Maschinen an, mit denen andere Geräte gebaut wurden. Nach drei Jahren hatten sie den ersten Standort für eine Hitzemine (im White Horse Valley) gefunden. Weitere zwei Jahre vergingen damit, sie anzulegen. Schließlich konnte die neugewonnene Energie in der Konstruktion von

# MIDWINTER



Transportmitteln, Gebäuden und Waffen verwendet werden; damit erhielten die Siedler die Möglichkeit, die Insel weiter zu kolonisieren.

Die Siedler breiteten sich in Richtung Westen über die Insel aus, errichteten neue Dörfer und erforschten neue Gebiete. Man heiratete (Arthur und Amelia Randles!) und Kinder kamen auf die Welt (Söhne für die Revels, die Starks und die frischverheirateten Chabruns). Randolph Courtenay war einer der traurigeren Momente. Arthur Randles baute ein Team ausgezeichneter Anführer auf. Ihre Aufgabe bestand darin, neue Siedlungen zu errichten und der Jugend Konstruktions-, Anbau- und Jagdkenntnisse zu vermitteln. In Storm Head, den Thunder Mountains, Snowgoose Valley und

Shining Valley wurden Hitzeminen angelegt, und der Professor und Dr. Nansen waren damit beschäftigt, motorisierte Buggies zu entwickeln, damit die wachsenden Gemeinden über hunderte von Kilometern hinweg einfacher miteinander in Kontakt bleiben konnten.

Die tapferen Abenteurer erlebten eine Verbesserung ihres Lebensstandards. Sie bezeichneten die Insel als Heimat, und jede neue Geburt vergrößerte das Gefühl einer verheißungsvollen Zukunft auf der Insel. Es gab keinen Kontakt zum Festland; außerdem gab es keine Möglichkeit dorthin zurückzukehren. Die "Lindberg" hatte in der Dynamite Bay in der Nähe von Devils Head Leck geschlagen und war gesunken, nachdem sie wahrscheinlich auf eine Mine

# MIDWINTER



gelaufen war, die vor über zwanzig Jahren gelegt worden war. Die Insel war friedvoll, aber dieser Zwischenfall war eine Mahnung, daß die Menschheit in anderen Erdteilen immer noch Krieg führte.

## 2081 DIE NÄCHSTE GENERATION

Die Einwohnerzahl der Insel lag jetzt bei fast fünfhundert. Mit einem Durchschnittsalter von ungefähr zwölf unterschied sich die Inselgesellschaft sehr von dem, was die älteren gewohnt waren. Die Geburtenrate war hoch, und Kinderpflege nahm viel von der Zeit der Frauen in Anspruch. Deshalb wurden den jungen Männern schon früh die Kenntnisse beigebracht, die man zum Überleben auf der Insel

benötigte. Sie begannen deshalb schon frühzeitig zu arbeiten. Da sie keinen anderen Lebensstil als den auf der Insel kannten, waren sie widerstandsfähiger als die älteren Siedler und erforschten die Insel weitaus geschickter; um diese Umwelt meistern zu können, mußte man deren Gesamtheit und Gefahren genau kennen. Wegen ihres rauen Klimas und ihren Gefahrengewässern hatte die Insel bereits mehrere Leben gefordert. Charles Stark wurde auf Wildcat Heath von einem wilden Tier, das sein Sohn John später erlegte, zu Tode gebissen. Carlos Garcia starb, als ihn auf Snowstorm Pass eine Lawine überrollte. Das Tal, in dem man seine Leiche fand, wurde nach ihm benannt. John Rudel, der beste Jäger und Forscher

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Lieutenant Barnaby Gaunt

Peace Officer

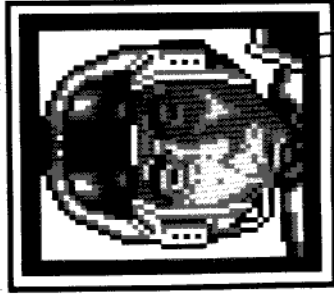
Age 35 years

Current Location: White Horse Valley

Der aus streng puritanischem Elternhaus stammende Gaunt ist ein humorloser und ehrgeiziger Mann. Er respektiert Stark und Taster für ihr Pflichtbewußtsein, aber kritisiert jeden, den er für frivol hält, in aller Öffentlichkeit. In diese Kategorie gehören Llewellyn, Ambler, Flynn und Cropper.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	AVERAGE
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	GOOD
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	AVERAGE
OPTIMISM .....	BELOW PAR
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	AVERAGE
SHARPNESS .....	FAIRLY GOOD
SKIING .....	ABYSMAL
HANG-GLIDING .....	FAIRLY GOOD
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	AVERAGE
SABOTAGE .....	BELOW PAR





der Gruppe, verschwand, als er versuchte, eine begehbbare Route durch die Sao Jorge Gebirgskette zu finden. Er wurde schließlich für tot erklärt. Die versperrte Route wurde Mad John's Pass benannt und auch ein Mooregebiet, das er zuvor entdeckt hatte, erhielt seinen Namen.

Zusammen mit Courtenays Sohn Howard hatten Randles und Kristiansen ein Dutzend Männer in eine Polizeitruppe organisiert. Sie organisierten auch ein Krankenpflegesystem für die Siedler. Deshalb waren sie als wichtiges Glied im Verbindungsnetz der einzelnen Dörfer anerkannt. Die Gesellschaft, die sich auf der Insel bildete, war friedliebend, doch als die Bevölkerungszahl wuchs, brachen gelegentlich Fehden und Streitereien zwischen einzelnen

Siedlern aus. Dann wurde die Friedenstruppe eingesetzt und arbeitete mit der richtigen Mischung von sanfter Überzeugungskraft und Geduld.

In einer Novembernacht des Jahres 2081 wurde dieses ausgeglichene Dasein gestört. Die Siedlung bei Redwitch Lowlands teilte den anderen über Funk mit, daß ein Schiff 400 Meter außerhalb Whales Point Anker geworfen hatte. Dieses Schiff schien Hunderte von Menschen an Bord zu haben. Es war nicht bekannt, ob diese bewaffnet waren. Randles teilte die Siedler so der Küste entlang ein, daß jede Bewegung des Schiffs entdeckt würde. Die Insulaner bereiteten sich auf jede Eventualität vor. Am nächsten Morgen segelte das Schiff

# MIDWINTER



Richtung Westen um Southern Shore. Bei Einbruch der Dunkelheit ankerte es in Halfmoon Bay. Ein Sturm war im Anmarsch.

Die Insulaner beobachteten das Schiff wachsam, als dieses wegen des herannahenden Regens seine Luken dichtmachte und von den Wogen in der Bucht hin- und hergeworfen wurde. Die Pioniere der Anfangsstunden erinnerten einander flüsternd an das schreckliche Wetter, daß sie bei ihrer Ankunft durchgemacht hatten. Man hoffte, daß die Besucher nicht hierhergekommen waren, um sie ihrer hart erkämpften Existenz zu berauben. Dann öffneten sich die Himmelstore.

Die ersten Überlebenden kamen eine Stunde nach Tagesanbruch an Land. Fünf Minuten später ver-

schwand der Hauptmast ihres Schiffes unter den Wellen. Das "Begrüßungskomitee" wurde von einer Gewehrspitze angeführt, der Randles eng folgte. Die Schiffsbrüchigen retteten sich auf verschiedenste Art und Weise an Land. Überleben war ihr einziger Gedanke. Sie stellten keine Gefahr für die Insel dar; somit senkte man also die Gewehre und kümmerte sich um die Ankömmlinge. Fast vierhundert Menschen aller Nationalitäten und Altersgruppen waren an Bord gewesen. Ungefähr die Hälfte davon schaffte es an Land.

Wegen des enormen Zustroms an Menschen, von denen viele verletzt waren, mußte mehr Nahrung produziert und neue Wohnstätten errichtet werden. Die Insulaner kümmerten sich mit aller Kraft um die

# WINTER



Neulinge. Deren Beschreibung  
des von Tod und  
Zerstörung  
heimge-

suchten  
Festlands  
verbreitete sich schnell  
unter den Insulanern, die  
dadurch endgültig zu der  
Überzeugung gelangten, daß ihre  
Insel der einzige sichere Platz war.  
Man teilte ihnen mit, wie Menschen  
in Europa über die Insel erfuhren,  
aber diese als unbewohnbar  
eingestuft hatten. Man hatte sie  
Midwinterinsel genannt. Diese  
Bezeichnung wurde schließlich von  
der Inselbevölkerung übernommen.

Einige standen der Ankunft der  
Neulinge mißtrauisch gegenüber.  
Besonders Professor Kristiansen ließ  
sich seine Abneigung anmerken, da

er von  
einem

brillanten deutschen  
Wissenschaftler in den Schatten  
gestellt wurde. Dieser half den  
Insulanern bei der Entwicklung von  
Schneebuggies für das Flachland  
und Seilbahnen für die Hänge. Der  
Professor zog sich daraufhin viele  
Jahre lang von den anderen zurück  
und lebte mit Frau und Kindern in  
seinem Labor. Auch nachdem der  
Deutsche durch einen schrecklichen  
Unfall in einer der Hitzeminen  
umgekommen war, erneuerte der  
Professor nur widerwillig alte  
Freundschaften.

## 2089

Fünzig Jahre nach Einschlag des  
Riesenmeteoriten war das Leben in  
diesem Teil der Welt so normal, wie

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

Constable Kurt Muller

Peace Officer

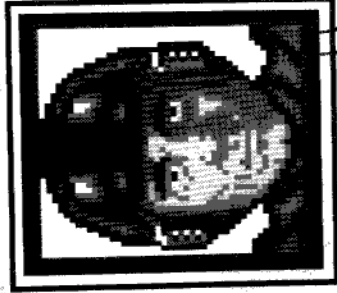
Age 25 years

Current Location: Sao Jorge Plateau

Müller ist verlässlich, sein Blut kommt nur langsam in Wallung, aber im Zorn ist er schrecklich. Seit seiner Scheidung vor 5 Jahren lebt er mit seiner betagten Mutter und seinen zwei kleinen Jungen. Seine Ex-Frau hat PC Garcia geheiratet, aber Müller war froh, sie loszuwerden. Müllers enge Freunde sind Garcia und Doughty, während er Iwamoto für aalglatt und selbstgerecht hält.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	GOOD
ALERTNESS	AVERAGE
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	GOOD
STRENGTH	FAIRLY GOOD
STAMINA	AVERAGE
SHARPNESS	ABYSMAL
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	POOR
DRIVING	AVERAGE
SNIPING	BELOW PAR
SABOTAGE	ABYSMAL





es unter den Umständen - das heißt bei Temperaturen, die immer unter dem Gefrierpunkt lagen - möglich war. Mehr als fünfzig Siedlungen waren gebaut worden, die als Heim für Familien, Freunde und Arbeitskollegen dienten. Man arbeitete in den zwölf Hitzeminen, den Synthetisieranlagen, die Treibstoff herstellten, auf Hydroponikfarmen oder als Mitglied einer der Jagdgruppen. Die Free Villages Peace Force (Friedenstruppe freier Dörfer) war unter Arthur Randles' Oberbefehl zu einer wirkungsvollen und freundlichen Polizeitruppe geworden. Er war jedoch todkrank, und da seine Ehe mit Amelia kinderlos geblieben war, gab es keinen eindeutigen Nachfolger für seinen Posten. Sein Stellvertreter Howard Courtenay war nicht gewillt an Randles' Stelle zu treten und schlug

stattdessen John Stark, Sohn der ersten amerikanischen Pioniere, als die richtige Person vor. Er war jung und hatte sich als fähiger, gewissenhafter und beliebter Offizier einen ausgezeichneten Ruf erworben. Als Arthur Randles am 5. August 2089 starb, trauerte jeder auf der Insel. Erzählungen über seine Führung während der Kolonisation der Insel wurden zum festen Bestandteil der Inselgeschichte.

Amelia Randles war todunglücklich. Sie hatte es nie als unangenehm betrachtet, im Schatten ihres Mannes zu stehen, aber sein Tod hinterließ bei ihr ein tiefes Gefühl der Leere, und sie dachte oft an ihre frühere Heimat. John Stark, Arthurs Nachfolger, entschied sich, sich um sie zu kümmern. Diese Entscheidung traf er teils aus

# MIDWINTER



Pflichtgefühl, teilweise aber auch, weil Amelia ein hervorragende Wissen über die Insel besaß. Er wußte, daß er viel von ihr lernen konnte und besprach sich immer dann mit ihr, wenn er vor einem besonders schwierigen Problem stand. Stark erkannte, daß die FVPF neben Offizieren auch die Hilfe ziviler Mitglieder brauchte, um absolut effektiv zu sein. Deshalb bat er Amelia, ihm eine Liste von möglichen Freiwilligen zusammenzustellen.

Stark war jedoch außerordentlich überrascht, als er sich einige der von Amelia vorgeschlagenen Namen anschaute. Könnte man Kristiansen wirklich wieder in die Truppe zurückkloppen? Würde Garm nüchtern genug bleiben, um von Hilfe zu sein? Sie schlug sogar

Gregory Flinn, einen skupellosen Kriminellen vor! Amelia war von ihrer Wahl absolut überzeugt.

*"Es sind zwar keine Tugendwächter, aber sie sind trotzdem alle Menschen mit einem guten Herzen!"*

Die Stärke der Truppe wurde also größer, und der Wohlstand der Inselbewohner wuchs. Das Land war ganz vermessen worden, und man hatte Plätze für mögliche neue Dörfer und Hitzeminen gefunden. Die durch den Meteoriten verursachte Katastrophe verschwand allmählich aus dem Gedächtnis älterer Siedler, doch das Wetter erinnerte sie gelegentlich an die harten Tage der Kolonisation. Es schien, als durchginge das Leben auf der Erde wieder einer Art Evolution

# MIDWINTER



- dieses Mal war die Menschheit jedoch mit moderner Technologie und einer ganzen Reihe von Fehlern, aus denen man lernen konnte, ausgerüstet.

## 2095

Die Jahre vergingen, und die Menschen auf Midwinter waren immer mehr davon überzeugt, daß sie das einzige friedliche Stückchen Land auf der Erde bewohnten. Sie hießen Flüchtlinge herzlich willkommen und halfen ihnen meistens dabei, Siedlungen aufzubauen und ein neues Leben auf der Insel zu beginnen.

Die meisten "Ureinwohner" waren Richtung Nord-Westen gezogen. Dort konnte man die vulkanischen Gebiete besser erreichen. In der Nähe der Hitzeminen war das Leben

angenehmer. Mit ansteigender Bevölkerung nahm die süd-östliche Ecke der Insel immer mehr neue Siedler auf, deren Lebenseinstellung oft durch ihre Erfahrungen vom Festland negativ beeinflusst war. Einige ärgerten sich über den Lebensstandard, den Stark und seine Leute während der letzten zehn Jahre genossen hatten. Fehden und Streitereien waren in der Gegend, die sie bewohnten, viel verbreiteter, aber die Friedenstruppe konzentrierte ihre Aufmerksamkeit auf andere Regionen und ignorierte größtenteils die Geschehnisse der Gegend um Shining Hollow. Stark waren Gerüchte zu Ohren gekommen, daß ein sogenannter General Masters versuchte, in den Siedlungen im Süd-Osten eine neue Polizeitruppe

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Constable Luke Jackson

Peace Officer

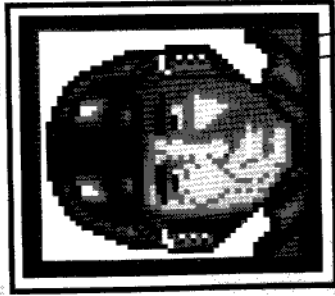
Age 27 years

Current Location: Devils Valley

Jackson ist ein griesgrämiger, mißmutiger Geselle. Vor zwei Jahren wurde er aufgrund eines Verdachts auf Hehlerei von Captain Stark beinahe entlassen. Seitdem haßt er Stark. Außerdem kann er Kinder, Ausländer und Prediger nicht leiden und hat überhaupt wenig Freunde. Höchstens Garcia, Flint und seine schüchterne Ehefrau können etwas mit ihm anfangen.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	POOR
ENERGY .....	AVERAGE
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	POOR
STURDINESS .....	BELOW PAR
OPTIMISM .....	ABYSMAL
STRENGTH .....	AVERAGE
STAMINA .....	ABYSMAL
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	POOR
HANG-GLIDING .....	POOR
DRIVING .....	FAIRLY GOOD
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	GOOD





aufzubauen. Stark dachte, daß er nicht eingreifen mußte, solange Masters dort blieb, wo er war, und die Freien Dörfer davon nicht betroffen waren.

**2099** General Master zuckte.

*"Gefangene?" krächzte er,  
"natürlich machen wir Gefangene, De  
Falco."*

Oberst De Falco sah sowohl überrascht als auch enttäuscht aus. Der General lächelte kurz, bevor er fortfuhr.

*"Ich brauche einen schnellen Sieg, De  
Falco. Wir besitzen nur begrenzte  
Treibstoff- und Munitionsvorräte. Wir  
müssen alles tun, was in unserer  
Macht steht, um eine Kapitulation zu*

*erzwingen. Wir werden Gefangene  
machen und wir werden sie gut behan-  
deln. Ist das klar?"*

De Falco nickte kurz.

*"Keiner wird hingerichtet, Sir",  
sagte er.*

*"Und keine Experimente, De Falco",  
zischte Masters.*

**"Nein, Sir. Keine Experimente."**  
Masters schaute aus dem Fenster.

*"Sobald ich Midwinter übernommen  
habe, werden wir groß feiern. Ich werde  
im Triumph durch jedes Dorf ziehen!  
Danach werden wir uns dann mit  
unseren Gefangenen beschäftigen. Die  
Leute hier brauchen Disziplin, De*

# MIDWINTER



*Falco. Disziplin!"*

*"John."*

Stark wirbelte herum und fiel aus Überraschung fast von seinem Barhocker.

Kristiansen! Wie schön, dich zu sehen", platzte Stark heraus. Da stand doch tatsächlich der einsiedlerische Professor vor ihm im Marienbad Inn.

"Wem verdanken wir dieses Vergnügen?" spottete Courtenay. Die drei Männer starrten einander an. Sie waren sich bewußt, daß Kristiansen sich wenig um seine beiden Kollegen aus der FVPF kümmerte.

*"John, ich bin ein wenig besorgt. Hör bitte genau zu, was ich zu sagen habe", flüsterte der Professor durch einen Schmollmund.*

*"Leg los! Worin besteht dein Problem?" sagte Stark lustlos.*

*"Ich habe versucht, mit den Funkstationen im Südosten Kontakt aufzunehmen. Es dauerte drei Stunden, bis ich durchkam."*

*"Das liegt wahrscheinlich am Wetter."*

*"Das glaube ich nicht", sagte der Professor mit Nachdruck. "Während ich versuchte, eine freie Frequenz zu finden, bekam ich zufällig etwas mit, das mich erschütterte."*

*"Erzähl uns mehr", knurrte Stark.*

# MIDWINTER



*"Die erste Nachricht kam nur schwach und knackend durch. Es klang wie 'Sierra Garcia ist still. Nur ein Friedensoffizier.' Die Antwort kam laut und deutlich. 'Nachricht erhalten. Operation Schneesturm wie geplant durchführen.'"*

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

**Sergeant Charles Ambler**

**Peace Officer**

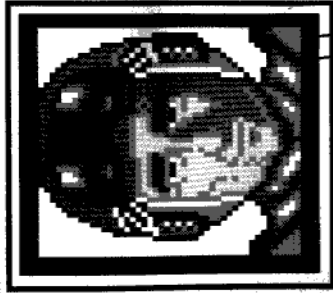
**Age 38 years**

**Current Location: Otter Valley**

Charles Ambler ist ein umgänglicher Geselle, der sich durch kaum etwas aus der Ruhe bringen läßt. Er ist ein großer Kinderfreund, aber ihm und seiner Frau ist kein Kindersegen beschieden. Seine liebste Freizeitbeschäftigung ist eine Partie Poker, meist in Gesellschaft von Rudzinski und Cropper. Ambler verträgt sich mit den meisten Leuten, nur Barnaby Gaunt ist ihm zu anmaßend.

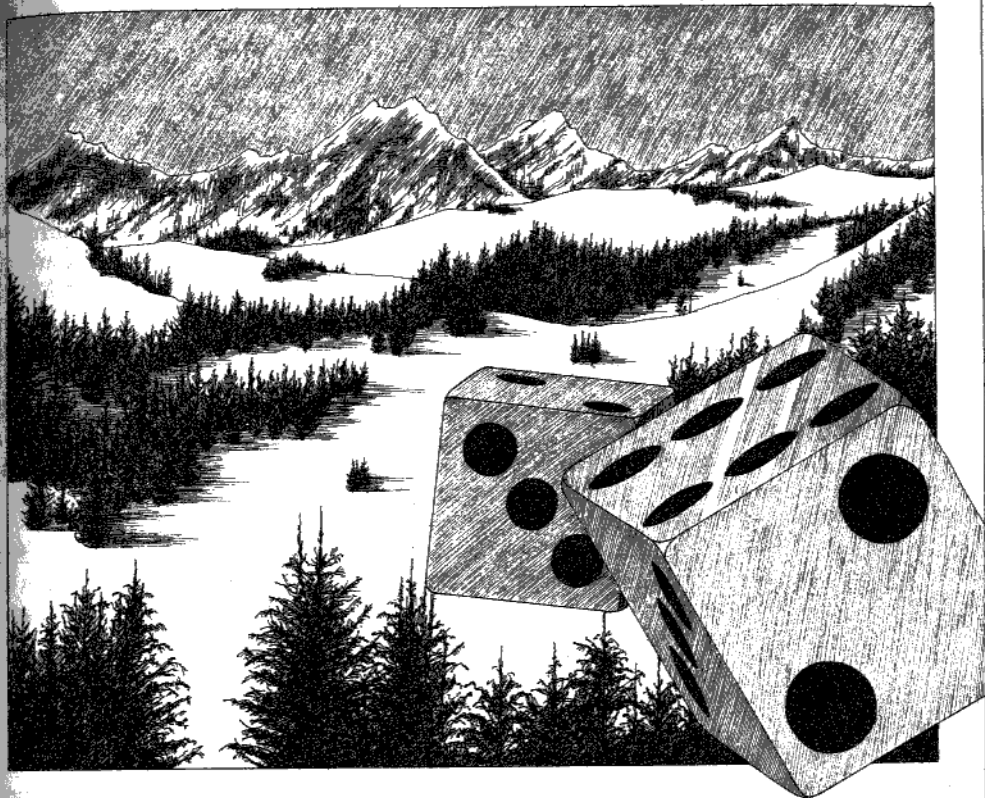
## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS.....	GOOD
ENDURANCE.....	FAIRLY GOOD
STURDINESS.....	AVERAGE
OPTIMISM.....	GOOD
STRENGTH.....	BELOW PAR
STAMINA.....	BELOW PAR
SHARPNESS.....	FAIRLY GOOD
SKIING.....	ABYSMAL
HANG-GLIDING.....	FAIRLY GOOD
DRIVING.....	BELOW PAR
SNIPING.....	AVERAGE
SABOTAGE.....	AVERAGE





# DAS SPIEL





Hauptmann John Stark fuhr auf seinen Skiern leise einen steilen Hang hinunter. Die Geschmeidigkeit seiner Bewegungen verbarg seine Stärke und sein Können. Er war ein wahrer Experte. Jedem, der Stark in dieser wintrigen, eisglatten Wildnis auf Midwinter zuschaute, hätte man die Annahme verzeihen können, daß Stark sich nur an seinen athletischen Fähigkeiten erfreute. Für Stark war es aber kein sportlicher Ausflug.

Er hatte eine Aufgabe zu erfüllen; das Schicksal von Midwinter lastete auf seinen Schultern und trotz seiner enormen Kraft erdrückte ihn die Verantwortung. Stark kannte diese Landschaft sehr gut - er kannte, liebte und respektierte sie. Er konnte aber keinen Gefallen an ihr finden, solange ihre Bewohner von Versklavung bedroht waren.

In diesem Moment war Stark ein

von Haß und Angst besessener Mann, und Haß und Angst konnten in zwei Worten zusammengefaßt werden: General Masters. Er verabscheute Masters dafür, daß er Midwinter gegen ihn wendete.

Sein ganzes Leben lang hatte er sich in diesem Gebiet zuhause gefühlt. Er war mit der arktischen Landschaft verbunden. Masters war daran schuld, daß er sich jetzt alleine fühlte, isoliert und entblößt. Die eisbedeckten Berge und Täler waren kein wunderschöner Anblick mehr. Sie entsprachen jetzt eiskalten Hindernissen, die auf bösartige Weise seine Bewegungen behinderten.

Er haßte Masters, da er durch ihn von Sarah getrennt worden war. Nur wegen Masters mußte er tage-, manchmal wochenlang die

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

**Franco Grazzini**  
**Pilot**

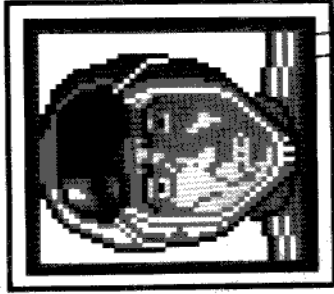
**Age 29 years**

**Current Location: Lindberg Plateau**

Grazzini ist ein furchtloser Flieger. Von Natur aus ein Großmaul, ist er unter den Männern der Free Villages nicht sonderlich beliebt, doch auf die Frauen übt er einen gewissen Reiz aus, besonders auf Schwester Maddocks. Grazzini ist in Virginia Caygill verliebt und rasend eifersüchtig auf Rudzinski. Seine Sorgen versucht er allabendlich in Gesellschaft von Jeremiah Gunn zu ertränken.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	ABYSMAL
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	FAIRLY GOOD
ENDURANCE .....	GOOD
STURDINESS .....	AVERAGE
OPTIMISM .....	ABYSMAL
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	FAIRLY GOOD
SHARPNESS .....	BELOW PAR
SKIING .....	FAIR
HANG-GLIDING .....	EXCELLENT
DRIVING .....	ABYSMAL
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	FAIRLY GOOD





südöstliche Grenze bewachen. Er haßte Masters wegen dessen Grausamkeit, aber er hatte auch Angst vor ihm. Er hatte Angst um die friedliebenden Bewohner von Midwinter. Was würde mit ihnen passieren, falls Masters einmarschierte?

Innerlich war sich Stark bewußt, daß es keine Frage des "falls" sondern des "wenn" war. Wie sollte er die ganze Bevölkerung mit einer Truppe von 19 Friedensoffizieren beschützen? Sollte der schlimmstmögliche Fall eintreten, so konnte er sich nur auf ungefähr ein dutzend Zivilisten verlassen - und davon sprach die Hälfte nicht einmal miteinander. Einige sprachen nicht einmal mit ihm!

Er hatte Angst um Sarah. Sarah die Krankenschwester, Sarah die Heilerin. Was würde Masters mit ihr

machen, nachdem er Midwinter übernommen hatte?

Stark lief einige Kilometer weiter Ski. Dabei mußte er des öfteren Hügel hinaufsteigen und er wurde langsam müde. Gerade hatte er eine fast senkrechte Schneewand im Treppenschritt bewältigt; jetzt befand er sich auf einem kleinem Plateau, auf dem eine einsame Kiefer wuchs. Er war zum Umfallen müde. Entweder gönnte er sich jetzt eine Ruhepause oder er würde bald sein Bewußtsein verlieren. Zehn Minuten lang lehnte er sich gegen den Stamm und langsam ging es ihm wieder besser. Er schaute auf seine Uhr. Es war gerade genau 12 Uhr. Zeit für seinen zweistündlichen Bericht. Während der letzten Tage war sogar diese einfache Aufgabe zur Qual geworden. Die Luft war voller atmo-

# MIDWINTER



sphärischer Störungen. Funksprüche mußten dauernd wiederholt werden, bis sie verstanden werden konnten. Professor Kristiansen, der mürrische Wissenschaftler von Diamond Valley, hatte Stark gewarnt, daß Masters das Funknetz der Freien Dörfer störte. Stark hoffte mit ganzem Herzen, daß dies nur wieder einer von Kristiansens Versuchen war, ihn zu verärgern. Sollten dies Störversuche sein, dann war jeden Moment mit der Invasion zu rechnen.

Stark nahm sein Funkgerät aus seinem Rucksack und stellte es auf Garcias Frequenz ein. Er begann immer mit Garcias Frequenz, da dessen Funkstation der Grenze zu Masters am nächsten war. Die Anzeige auf dem Gerät zeigte die korrekte Frequenz an, aber anstatt Garcias freundlicher Stimme ertönte ein durchdringender, hoher

Kreishton. Stark war irritiert, aber nicht sonderlich beunruhigt. Übertragungen waren schon seit geraumer Zeit nicht gerade perfekt. Während der nächsten halben Stunde versuchte Stark jedoch erfolglos mehr als 30 Stationen zu erreichen. Auf Midwinter empfing oder sendete niemand Funksprüche. Zum ersten und letzten Mal in seinem Leben empfand Stark Todesangst.

Die Invasion hatte begonnen. Er war in der Wildnis auf sich alleine gestellt. Er war ohne Funkverbindung, ohne Schneebuggy, ohne Drachenflieger. Schlimmer könnte seine Lage gar nicht sein. Stark riss sich zusammen. Man hatte ihn wegen seinen Führungseigenschaften zum Anführer der FVPF gemacht, und jetzt war es an der Zeit, diese unter Beweis zu stellen. Sein Schicksal war vorbestimmt!

Er packte seine Sachen ein und

# MIDWINTER



machte sich zum Aufbruch bereit. Gerade als er den Rand des Plateaus erreichte, vernahm er das Dröhnen eines Flugzeugs. Als er aufschaute, erblickte er ein kleines ferngesteuertes Flugzeug. Plötzlich war die Hölle los. Links neben ihm explodierte eine Reihe von Bomben. Er rannte nach rechts, als weitere Bomben explodierten. Er befand sich in großen Schwierigkeiten.

Der Feind hatte schnell gehandelt und ihn im Freien erwischt. Das Flugzeug kreiste über ihm und beschloß ihn pausenlos. Um ihn herum sausten Granatsplitter, aber er war glücklicherweise noch nicht getroffen worden. Wenn er aber nicht bald etwas tat, würde es aus mit ihm sein. Er zog sein Gewehr aus dem Rucksack und zielte vorsichtig. Ein Schuß und das kleine Flugzeug explodierte mit einem hellen Blitz

und Knall. Stark kletterte schnell auf den Baum und schaute durch sein Fernglas.

In der Ferne erblickte er eines von Masters Angriffsfahrzeugen, das aus dem immerwährenden Midwinternebel auftauchte. Stark konnte ganz deutlich erkennen, daß es gerade einen Lenkflugkörper abgefeuert hatte, und er nahm an, daß dieser logischerweise auf ihn gerichtet war.

Stark betrachtete seine Zwangslage mit kühler Bestimmtheit. Er mußte schnell mit seinen Männern Kontakt aufnehmen und Widerstandsmaßnahmen in die Wege leiten. Er schaute sich die Landkarte an und plante die beste Route zu den verschiedenen Stationen. Mit viel Glück würde er es dorthin schaffen, bevor der Feind mit aller Gewalt zuschlagen konnte.

# MIDWINTER



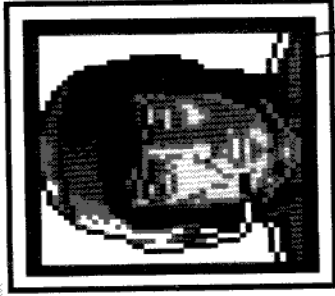
# PERSONNEL FILE

**Karl Rudinski**  
**Snowbuggy Driver**  
**Age 24 years**  
**Current Location: Western Plains**

Intelligent und temperamentvoll, gilt Rudinski auch als der schnellste Schneefahrer in den Free Villages. Seine Verlobung mit Virginia Caygill hat ihn etwas gezähmt, aber Gunn und Grazzini, deren Selbstmitleid er verachtet, bringen ihn immer noch in Rage. John Stark, der dem jungen Rudzinski das Fahren beibrachte, ist immer noch sein engster Freund.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	FAIRLY GOOD
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	EXCELLENT
STURDINESS .....	EXCELLENT
OPTIMISM .....	FAIRLY GOOD
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	GOOD
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	POOR
HANG-GLIDING .....	AVERAGE
DRIVING .....	EXCELLENT
SNIPING .....	GOOD
SABOTAGE .....	GOOD





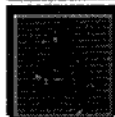
*Ladeanweisungen finden Sie in der dem Handbuch beiliegenden Technischen Beilage.*

## SPIELOPTIONEN

Sobald das gesamte Spiel geladen ist, erscheint der "Game Options Screen" (Spieloptionsbildschirm). Dieser zeigt sechs Icons, mit denen Sie Steuerungs- und Schwierigkeitsoptionen wählen können. "Midwinter" kann mit Maus, Joystick oder Tastatur gespielt werden, indem man einen der folgenden Icons wählt:



*Mouse*



*Joystick*



*Keyboard*

*Bitte beachten Sie, daß sich im gesamten Handbuch die Spielbeschreibung auf den Maussteuerungsmodus bezieht. Falls Sie eine Maus besitzen, ist es empfehlenswert, diese für "Midwinter" zu verwenden. Bezüglich Joystick- und Tastatursteuerung beziehen Sie sich bitte auf die Technische Beilage.*

Drei Schwierigkeitsoptionen stehen zur Auswahl; diese können in jeder beliebigen Kombination gewählt werden. Bei der Option Training können Sie gegen unbewaffnete Feindfahrzeuge kämpfen. Diese können Mitgliedern der FVPP keinen Schaden zufügen. Sollten Sie

# MIDWINTER

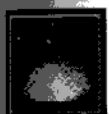


vor Spielbeginn den Bombers-Icon wählen, so erhält der Feind zusätzliche Feuerkraft in der Form von unbemannten Bombern. Mit Hilfe von Mortars (Mörsern) kann der Feind Langstreckengeschosse auf Ihre Truppen abfeuern; diese werden von unbemannten Aufklärungsflugzeugen gelenkt, die Ihre Truppen ausfindig machen und über ihnen kreisen werden.

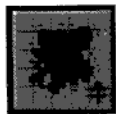
Als größte Herausforderung gilt, Bombers und Mortars zu wählen und Training zu übergehen!



*Bombers*



*Mortars*



### *Training*

Klicken Sie dann Play an, um das Spiel zu beginnen.

Sie steuern Hauptmann John Stark, Anführer der "Free Villages Peace Force" auf der Insel Midwinter. Ihre Leute sind in Schwierigkeiten, und Ihre Zeit ist knapp bemessen. Tausende feindliche Soldaten sind unter dem Befehl des Diktators General Masters in Ihr Gebiet einmarschiert. Seine Truppen sind schwerbewaffnet und sind von ihrem Hauptquartier bei Shining Hollow per Ski und Schneebuggy ins Landesinnere vorgedrungen. General Masters und seine Männer besitzen ferngelenkte Aufklärungsflugzeuge, die aus

# MIDWINTER



unbemannten, computergesteuerten Gleitflugzeugen bestehen. Diese helfen ihnen, indem sie die Insel absuchen. Außerdem besitzt der Feind unbemannte Bomber, die er in Langstreckenangriffen gegen Ihre Truppen einsetzt.

Feindliche Einheiten rücken bereits auf Ihre Siedlungen vor; ihr Endziel sind die Hitzeminen der Freien Dörfer. Hitzeminen sind die Lebensquelle der Insel, nur durch sie können Ihre Leute überleben. Werden alle Hitzeminen besetzt oder zerstört, so bleibt Ihnen keine andere Wahl als zu kapitulieren.

Feindliche Funkstationen auf Deathwatch Crag, Snowgoose Fell und Sierra Madre werden nun dazu benutzt, ein Störsignal auszusenden, das die Übertragung von Funksprüchen auf der Insel

verhindert.

In der Rolle des Hauptmanns Stark besitzen Sie deshalb keine direkte Möglichkeit, mit den anderen Mitgliedern der FVPP, die sich auf Dienst, an ihrer Arbeitsstelle oder zu Hause befinden, Kontakt aufzunehmen. Sie wissen, wo diese sich aufhalten, und Sie besitzen eine genaue Karte der Insel. Sie sind sich bewußt, daß General Masters vorrücken wird, um sein Endziel zu erreichen: die Beherrschung der letzten Oase in der Eiswüste, zur der die Welt geworden ist. Sie wissen auch, daß Sie Hunderte von Kilometern trister Wildnis durchqueren müssen, bevor Sie die Friedenstruppe mobilisieren können. Nur dann können Sie einen Gegenangriff beginnen, um Masters in die Knie zu zwingen.

# MIDWINTER

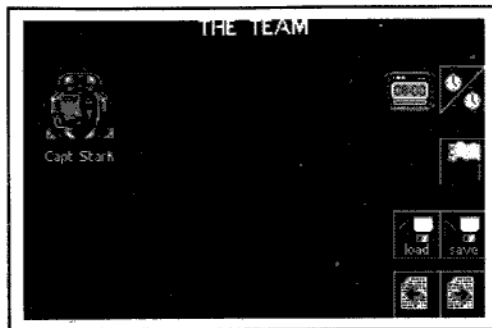
# DAS TEAM



# DAS TEAMDISPLAY



## Teamdisplay



Nachdem Sie auf dem Game Options Bildschirm Play gewählt haben, erscheint das Team Display. Zu Spielbeginn ist Hauptmann Stark das einzige Mitglied des Teams, das von Ihnen gesteuert wird - es bleibt Ihnen überlassen, ihn zur Mobilisierung anderer Mitglieder einzusetzen. Sein Bild erscheint mit

folgenden sieben Icons:

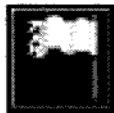


*Der nächste Berichterstattungszeitpunkt des Teams.* (Für weitere Informationen siehe unter Der Lagebericht)



*Synchronise Watches* (Uhrenvergleich; für weitere Informationen siehe Abschnitt

Der Lagebericht)



*Surrender* (Kapitulation)  
Die Wahl dieses Icons hisst die weiße

# MIDWINTER

Kapitulationsfahne und übergibt die Herrschaft über Midwinter an den Feind. Das Spiel ist vorbei - Sie haben verloren. Sie können jetzt wieder von vorne anfangen.

Dies ist die einzige Möglichkeit, ein Spiel aufzugeben und von neuem zu beginnen



**Save Game** (Spiel speichern; für weitere Informationen siehe Abschnitt Speichern und Laden von Spielen)



**Load Game** (Spiel laden; für weitere Informationen siehe Abschnitt Speichern und Laden von Spielen.)



Scroll (Rollen) auf vorherige Seite des *Teamdisplays*.



Scroll auf nächste Seite des *Teamdisplays*.

Wenn Sie zusätzliche Team-mitglieder rekrutieren, so werden deren Bilder ins Teamdisplay aufgenommen. Auf einer Seite werden bis zu sechs Bildern aufgeführt. Benutzen Sie den Scroll Icon, um andere Seiten zu betrachten.

Zu Spielbeginn sollten Sie den Zeiger auf dem Bildschirm auf Hauptmann Starks Bild bewegen und dies dann einmal mit der linken Maustaste anklicken. Daraufhin erscheint Hauptmann Starks Personality Display (Persönlichkeitsdisplay).



# MIDWINTER

# DAS PERSÖNLICHKEITSDISPLAY



Die 32 Persönlichkeitsdisplays vermitteln Ihnen alle notwendigen Informationen über die von Ihnen rekrutierten Mitglieder der FVVF. In Ihrer Fähigkeit, alle diese Informationen zu verstehen und zu nutzen, liegt der Schlüssel zum Spielen und Gewinnen von "Midwinter".

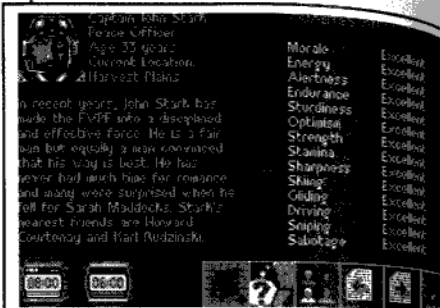
Das Display zeigt Namen, Beruf (und bei Friedensoffizieren Rang), Alter, momentane Position und Bild jedes einzelnen Mitglieds. Außerdem erscheint eine Kurzbiographie, ein Diagramm des Gesundheitszustandes und eine Bewertung der vierzehn Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters. Am unteren Rand des Displays erscheinen zwei Uhren, eine Muskelkraftanzeige und sechs Optionsicons.

*Persönlichkeitsdisplay*

## BIOGRAPHIEN

Aus den

Biographien, die auf den Seiten mit



den Persönlichkeitsprofilen erscheinen, lassen sich viele Schlüsse auf Charakter- und Wesenszüge eines Charakters ziehen. Dabei ist wichtig, daß jede Biographie einige Freunde und Feinde des Charakters enthält. Diese Information ist bei der

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

Jean-Luc Chabrun  
Hunter

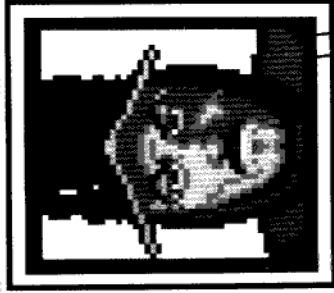
Age 31 years

Current Location: Thunder Coast

Der wilde und hartnäckige Chabrun fühlt sich in der tiefen Einsamkeit des Gebirges genauso in seinem Element wie in der rauchigen Taverne, wo er den Anwesenden abenteuerliche Geschichten erzählt. Seine liebsten Trinkgenossen sind Flynn und Macleod, die genauso viel hinter die Kehlen schütten können wie er. Seine Vorliebe für verheiratete Frauen hat ihm den Haß von Grice, Pringle und Doughty eingebracht.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	EXCELLENT
ALERTNESS.....	EXCELLENT
ENDURANCE.....	EXCELLENT
STURDINESS.....	GOOD
OPTIMISM.....	EXCELLENT
STRENGTH.....	FAIRLY GOOD
STAMINA.....	EXCELLENT
SHARPNESS.....	EXCELLENT
SKIING.....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING.....	GOOD
DRIVING.....	BELOW PAR
SNIPING.....	EXCELLENT
SABOTAGE.....	GOOD





## GESUNDHEITS- ZUSTAND

Planung Ihrer Rekrutierungs-kampagne außerordentlich wichtig. Mögliche Rekruten schliessen sich viel wahrscheinlicher dem Widerstand an, wenn sie von einem ihrer Freunde dazu aufgefordert werden.

Der Gesundheitszustand eines Charakters wird durch die physischen Schäden eines der vier Glieder, des Körpers und des Kopfes angezeigt, aus denen die im Umriß gezeichnete Figur hinter dem Eigenschaften und Fertigkeiten-Display besteht. Grün zeigt an, daß ein Körperteil gesund ist. Ist es orange, so ist es verletzt und rot zeigt an, daß es außer Gefecht gesetzt ist. Verletzte Glieder können weiterhin benutzt werden, aber der Charakter riskiert, daß es außer Gefecht gesetzt und damit nutzlos

wird. Wird der Kopf außer Gefecht gesetzt, so verliert der Charakter das Bewußtsein; daraufhin kann er sich nicht mehr bewegen.

Verschiedene Tätigkeiten werden entsprechend der außer Gefecht gesetzten Körperteile eingeschränkt. Fürs Sniping (aus dem Hinterhalt schießen) braucht man beide Arme. Fürs Skiing braucht man zwei funktionierende Beine. Fürs Hang-gliding (Drachenfliegen) braucht man alle vier Glieder, während man fürs Snow-buggyng mindestens einen Arm und ein Bein benötigt. Für Sabotage braucht man auch einen Arm und ein Bein.

Bis zu einem gewissen Punkt werden alle Tätigkeiten vom Gesamtgesundheitszustand eines Charakters beeinflußt. Bei einigen Tätigkeiten hat die Beschädigung

# MIDWINTER



eines Körperteils schwerwiegendere Folgen als bei anderen. Beim Skifahren verringern zum Beispiel verletzte Beine die Leistung mehr als verletzte Arme, beim aus-dem-Hinterhalt-schießen trifft das Gegenteil zu. Normalerweise erholt man sich von Verletzungen durch Ruhepausen; der Genesungsvorgang kann jedoch durch First Aid (Erste Hilfe) beschleunigt werden. Für weitere Informationen siehe unter Erste Hilfe.

Eigenschaften und Fertigkeiten  
Jeder Charakter besitzt neun Eigenschaften und fünf Fertigkeiten, die in seinem Persönlichkeitsdisplay beschrieben werden. Diese vierzehn können jederzeit als Excellent (ausgezeichnet), Good (gut), Fairly Good (ziemlich gut), Average (durchschnittlich), Below Par (unter Niveau), Poor (schlecht) oder

Abysmal (fürchterlich) eingestuft werden. Drei der Eigenschaften - Morale (Moral), Energy (Energie) und Alertness (Wachsamkeit) - können sich während des Spiels verändern; dies hängt davon ab, was der Charakter tut und was ihm zustößt. Die anderen sechs Eigenschaften sind für jeden Charakter festgelegt, bestimmen jedoch die Reaktion des Charakters auf Vorgänge und Ereignisse. Folglich werden dadurch die drei veränderlichen Eigenschaften beeinflusst. Die Actionfertigkeiten Skifahren, Drachenfliegen, Schneebuggyfahren, aus-dem-Hinterhalt-schießen und Sabotage sind bei jedem Charakter festgelegt. Die eigentliche Leistung eines Charakters hängt sowohl vom Können als auch vom Gesundheitszustand ab.

# WINTER



## MORAL

Moral beeinflusst jeden Aspekt der Leistung eines Charakters, das heißt, daß Charaktere, deren Moral besser ist, mehr leisten können. Moral wird durch eine Verbindung der Gesamterfolge der FVPP und individuellen Erfolgserlebnissen bestimmt.

## ENERGIE

Der Energiepegel eines Charakters zeigt seine Energiereserven an. Diese können dazu verwendet werden, die Muskelkraft eines Charakters wieder aufzufüllen, wenn diese einen zu niedrigen Stand erreicht hat (siehe unter Muskelkraft). Ruht oder schläft ein Charakter, so wird Energie von den Energiereserven zur Muskelkraft übertragen. Energiereserven können nur durch Nahrungsaufnahme wieder aufgefüllt werden.

## Wachsamkeit

Die Wachsamkeit eines Charakters beeinflusst eher sein technisches Können als seine Muskelleistung; deshalb werden Fertigkeiten wie Sabotage, Schießen und Schneebuggyfahren stärker beeinflusst als Skifahren und Drachenfliegen. Wachsamkeit hängt im wesentlichen davon ab, wieviel Schlaf ein Charakter hat.

## ENDURANCE

Die Ausdauer eines Charakters ist festgelegt und bestimmt das Tempo, in dem Energie und Wachsamkeit abnehmen.

## STURDINESS

Die Robustheit eines Charakters ist festgelegt und bestimmt seine

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

**Dr. Pierre Revel**  
**Physician**

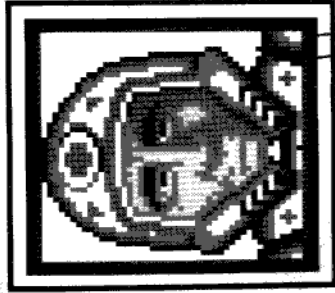
**Age 35 years**

**Current Location: Coldheart Pass**

Revel ist ein guter Arzt, dem jedoch die Disziplin fehlt. Obwohl er verheiratet und Vater von zwei jungen Kindern ist, hat er eine Reihe leidenschaftlicher Affären mit Patientinnen hinter sich. Seine letzte Eroberung ist Bob Hammonds Ehefrau. Außerdem ist Revel ein passionierter Schachspieler; sein bester Freund, Howard Courtenay, ist gleichzeitig sein zähester Gegner.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE.....	GOOD
ENERGY.....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS.....	EXCELLENT
ENDURANCE.....	BELOW PAR
STURDINESS.....	EXCELLENT
OPTIMISM.....	EXCELLENT
STRENGTH.....	FAIRLY GOOD
STAMINA.....	POOR
SHARPNESS.....	GOOD
SKIING.....	POOR
HANG-GLIDING.....	ABYSMAL
DRIVING.....	GOOD
SNIPING.....	EXCELLENT
SABOTAGE.....	POOR





Genesungsrate bei Verletzungen. Außerdem bestimmt sie, wieviel Nutzen der Charakter aus Ruhepausen und Schlaf bezüglich Energie und Wachsamkeit zieht.

## **OPTIMISM**

Der Optimismus eines Charakters ist festgelegt und bestimmt, inwieweit seine Moral durch von ihm oder der ganzen Friedenstruppe erforderte Rückschläge und Fehler beeinträchtigt wird.

## **STRENGTH**

Die Stärke eines Charakters ist festgelegt und bestimmt, wie schnell sich dieser Charakter verletzt.

## **STAMINA**

Das Durchhaltevermögen eines Charakters ist festgelegt und bestimmt seinen Energiehöchstwert.

## **SHARPNESS**

Die Scharfsinnigkeit eines Charakters

ist festgelegt und bestimmt seinen Wachsamkeitshöchstwert. Wenn Sie einzelne Charaktere auf Missionen schicken oder sie zur Ausführung schwieriger Aufgaben verwenden, so ist es wichtig vorher festzustellen, ob diese die zur erfolgreichen Erfüllung der Aufgaben notwendigen Eigenschaften und Fertigkeiten besitzen. Beachten Sie, daß die Biographien wichtige Hinweise bezüglich der Lösung solcher Probleme liefern.

## **DIE MUSKELKRAFTANZEIGE**

Die Muskelkraftanzeige zeigt die Energiemenge an, die jedem Charakter für Bewegungen und Tätigkeiten zur Verfügung stehen. Beim Skifahren, Schießen, Schneebuggyfahren oder

# MIDWINTER



Drachentiegen wird Muskelkraft verbraucht. Sie wird schneller verbraucht, wenn Ihrem Charakter die nötige Fertigkeit fehlt oder er sich in einem schlechten Gesundheitszustand befindet.

Charaktere, deren Energiemenge bei null angelangt ist, müssen sich ausruhen oder schlafen. Während sie ruhen oder schlafen, wird Energie von den Energiereserven eines Charakters zur Muskelkraft übertragen. Deshalb ist es wichtig, daß die Energiereserven immer wieder durch Nahrungsaufnahme aufgefüllt werden.

Hat sie ihren Höchststand erreicht, so zeigt die Anzeige rot an. Bei abnehmender Muskelkraft wird das Rot schwächer und wechselt schließlich zu Weiß über, wenn keine Muskelkraft mehr übrig ist.

Während eines Actionmodus sollten Sie die Muskelkraft eines Charakters nicht auf null abfallen lassen. Sollte dies nämlich eintreten, so wird der Charakter höchstwahrscheinlich aus Erschöpfung ohnmächtig. Während der Charakter ohnmächtig wird, verliert die Szene ihre Farben und wird einige Momente lang in Grautönen wahrgenommen, bis der Bildschirm schließlich völlig schwarz wird. Sobald der Charakter im Begriff ist ohnmächtig zu werden, sollten Sie seine Bewegungen völlig stoppen und zum Decisions Display (Entscheidungsdisplay) überwechseln. Sollte er sich noch bewegen, während er bewußtlos wird, so wird er umfallen oder zusammenbrechen; dadurch wird er sich dann verletzen.

Ein Charakter kann im Entscheidungsdisplay fünf Minuten

# MIDWINTER



lang ausruhen und gewinnt dadurch wieder Muskelkraft. Klicken Sie einfach die Muskelkraftanzeige an. Die Muskelkraft nimmt zu, Energiereserven nehmen geringfügig ab, und der Zeit des Charakters werden fünf Minuten hinzugefügt.

Die durch eine Ruhepause gewonnene Menge an Muskelkraft hängt von der Umgebung des Charakters ab. Ruhepausen in gemütlichen Gebäuden sind von größerem Nutzen als Ruhepausen in unwirtlichen, kalten Fabrikgebäuden oder Lagerhäusern. Diese sind jedoch wiederum Ruhepausen unter freiem Himmel vorzuziehen. Ein Charakter ruht sich automatisch während einer Seilbahnfahrt aus.

## DIE UHREN

*"Midwinter" ist ein Rennen gegen die Uhr. Die feindlichen*

*Invasionstruppen werden versuchen, Ihre Dörfer einzunehmen und Ihre Hitzeminen zu besetzen, während sie von ihrer Basis im Südosten in Richtung Nordwesten vorrücken. Ihr Ziel muß es sein, das Hauptquartier des Feindes in Shining Hollow einzunehmen. Erlauben Sie jedoch dem Feind die ungehinderte Invasion der Insel, so wird er wahrscheinlich Ihre letzte Hitzemine besetzen, bevor Sie Shining Hollow erreichen. Sie müssen also seine Invasion aufhalten oder verzögern, während Sie sich auf Ihr Ziel zubewegen.*

*Um dies zu erreichen müssen Sie Ihre 32 Charaktere sorgfältig einsetzen, nachdem Sie sie*

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

Konrad Rudel  
Hunter

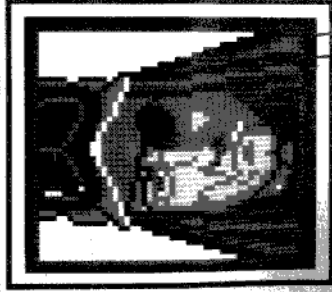
Age 38 years

Current Location: Whispering Mountains

Rudel, ein zäher und geschickter Jäger, hat eine Abneigung gegen die Stadtbewohner. Er verachtet die Piece Force und steht auf dem Standpunkt, die Gesetze der Natur seien die einzigen Gesetze, denen der Mensch zu folgen habe. Der einzige, für den er ein freundliches Wort übrig hat, ist Davy Hart. Rudel glaubt in dem Jungen etwas von dem Zeug eines Jägers zu erkennen, und hofft, daß er eines Tages in seine Fußstapfen treten wird.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	AVERAGE
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	EXCELLENT
STURDINESS .....	GOOD
OPTIMISM .....	POOR
STRENGTH .....	EXCELLENT
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	GOOD
HANG-GLIDING .....	POOR
DRIVING .....	FAIRLY GOOD
SNIPING .....	EXCELLENT
SABOTAGE .....	AVERAGE





rekrutiert haben. Diese werden oft unabhängig und kilometerweit entfernt voneinander Aufgaben ausführen. Um sich einen Überblick über alle diese sich unabhängig voneinander bewegendenden Charaktere zu verschaffen werden für das Timing des Spiels zwei Arten von Uhren verwendet, die regelmäßig verglichen werden. Der Uhrenvergleich führt Sie

automatisch zum "Situation Report" Bildschirm, der unter Abschnitt "Lagebericht" erklärt wird.

Jeder Charakter besitzt eine braune Uhr, die seine persönliche Zeit anzeigt. Die blaue Uhr zeigt den nächsten Berichterstattungszeitpunkt des Teams an.

Am Berichterstattungszeitpunkt ist der nächste Lagebericht fällig.

## DER LAGEBERICHT

Alle zwei Stunden ist ein Lagebericht fällig. Die blaue Berichterstattungsuhr zeigt an, wann der nächste Lagebericht fällig ist. Der Lagebericht erscheint, wenn Sie sich entschließen, einen Uhrenvergleich der Teammitglieder durchzuführen. Dazu müssen Sie den Uhrenvergleichsicon auf dem Teamdisplay anklicken.

## LAGEBERICHT

Der Lagebericht listet alle Erfolge der FVPF und des Feindes auf und konzentriert sich dabei auf Meldungen von strategischer Bedeutung. Vor allen Dingen sollten Sie immer die Anzahl der von der FVPF gehaltenen Hitzeminen im Auge behalten. Fällt diese auf null, so läßt sich eine Kapitulation nicht mehr vermeiden.

FVPF		ENEMY	
HEATMINE	12	MINEMINS	0
EXTENS			
FACTORIES	0	FACTORIES	5
SYNTH PLANTS	0	SYNTH PLANTS	5
WAREHOUSES	0	WAREHOUSES	3
RADIO STATIONS	0	RADIO STATIONS	0
ENEMY UNITS	1	MOBILE UNITS	71
ENEMY VEHICLES	57	MOBILE VEHICLES	175

Watches synchronized! Your team has two hours before the next situation report is due.



und die Uhren müssen wieder verglichen werden.

Die Uhr eines Charakters zeigt die auf diesen Charakter bezogene Uhrzeit an. Diese hängt vor allem davon ab, wieviel Zeit er oder sie im Action- oder im Angriffsmodus verbracht hat (das heißt beim Skilaufen, Drachenfliegen, Seilbahnfahren, Schießen oder Sabotieren).

Hat ein Teammitglied den Berichterstattungszeitpunkt ver-

passt, so muß er/sie bis zum nächsten Berichterstattungszeitpunkt warten, bevor er/sie etwas Neues durchführen kann. Der Charakter kann jedoch etwas beenden, das er in seinem momentanen Action- oder Angriffsmodus begonnen hat.

Hat die persönliche Zeit eines Teammitglieds noch nicht den Berichterstattungszeitpunkt erreicht, so hat er/sie noch Zeit übrig. Diese kann dann in einem der Actionmodi

Wenn Sie einen Lagebericht erhalten, liefert dieser Ihnen die neuesten Informationen über die Aufstellung des Feindes, und auch die Hauptkarte wird entsprechend auf den neuesten Stand gebracht.

Bei jedem Lagebericht werden die Uhren Ihrer Teammitglieder verglichen. Teammitglieder, die noch Zeit übrig haben, ruhen sich automatisch aus. Deshalb sollten Sie sichergehen, daß Sie jedes Teammitglied, das Sie bewegen wollten, auch bewegt haben! Teammitglieder, die die Berichterstattungszeit überschreiten, besitzen während der nächsten zwei Stunden weniger Zeit.

Die Uhr am unteren Rand des Lageberichtsdisplays zeigt die nächste Berichterstattungszeit an und nicht die jetzige.

Sie erhalten immer einen Lagebericht, bevor Sie das Spiel gewinnen oder verlieren. Auch wenn Ihnen gelungen ist, das Hauptquartier des Feindes in die Luft zu sprengen, oder Masters alle Ihre Hitzeminen eingenommen hat, müssen Sie sich die Bestätigung Ihres Erfolgs oder Ihres Versagens einholen.

Klicken Sie den Uhrenvergleichsicon an. Dann erhalten Sie die Bestätigung Ihres Erfolgs oder Versagens und eine Bewertung Ihrer Leistung. Klicken Sie dann den Teamicon an, und Sieg oder Niederlage werden enthüllt.

ER



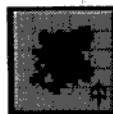
aufgebraucht werden.

Beim Uhrenvergleich - durch Anklicken des Uhrenvergleichsicons im Teamdisplay - ruhen sich Teammitglieder, die noch Zeit übrig haben, für die Dauer dieser Restzeit aus. Ihre persönlichen Uhren werden auf die Berichterstattungszeit eingestellt.

Beachten Sie, daß alle persönlichen Uhren bei Spielbeginn 12:00 Uhr anzeigen. Der Feind ist bereits zwölf Spielstunden von seiner Basis bei Shining Hollow entfernt.

## OPTIONSICONS

Die sechs Optionsicons im Persönlichkeitsdisplaymodus sind:



OPTION Wahl der  
*Main Map*  
(Hauptkarte)



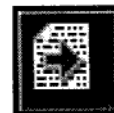
Wahl  
des '*Decisions Display*'  
(Entscheidungsdisplay)



Wahl des *Teamdisplays*



Wahl des vorherigen  
*Persönlichkeitsdisplays*



Wahl des nächsten  
*Persönlichkeitsdisplays*

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Virginia Caygill  
Ski Teacher

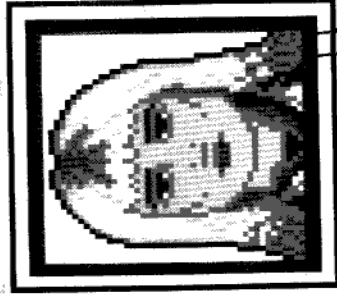
Age 21 years

Current Location: Snowstorm Valley

Virginia Caygill reist von Dorf zu Dorf, um den Kindern der Gemeinden das Skifahren beizubringen. Davy Hart und Jenny Adams gehören zu ihren Schülern. Sie ist mit Rudzinski verlobt, dem Schneefahrer, hat aber zahlreiche Bewunderer. Virginia verachtet Revel, da sie früher auch ein Opfer seiner Zudringlichkeit war.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	EXCELLENT
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	GOOD
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	EXCELLENT
HANG-GLIDING .....	FAIR
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	AVERAGE
SABOTAGE .....	ABYSMAL





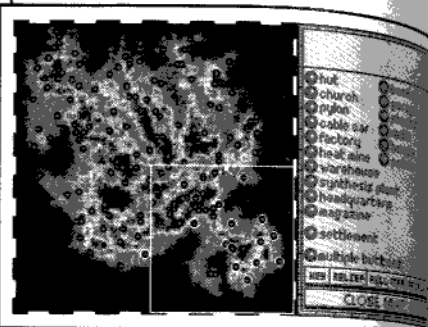
Löst 'Emergency Rescue' (Notrettung) aus. (Siehe unter 'Rettung')

**Hauptkartendisplay** mit Knopfzeichenerklärung

**Wählen Sie zu Spielbeginn den Hauptkartenicon; dadurch können Sie sich über Ihre und die Position der anderen Mitglieder der FVPF informieren.**

# DIE HAUPTKARTE

Das Hauptkartendisplay wird während des Spiels häufig verwendet; deshalb lohnt es sich, sich mit seinem Aussehen und seiner Anordnung bekannt zu machen und zu lernen, es zu Ihrem Vorteil einzusetzen. Bei fast 415.000 Quadratkilometern Spielfeld kann man sich ziemlich leicht verirren!



Das Display ist in zwei Teile unterteilt. Der linke Teil zeigt die Karte der Insel in farbiger Reliefform. Dabei zeigen die Farben die Höhe über dem Meeresspiegel an (genauso wie man es oft in Atlanten

# MIDWINTER



sieht). Wenn man sich zum ersten Mal Zugang zum Display verschafft, befindet sich die Karte auf ihrer geringsten Vergrößerung (1x1) und zeigt die ganze Insel, wobei Orte von außerordentlicher strategischer Bedeutung als grüne Punkte erscheinen. Die Vergrößerung nimmt zu, wenn man den weißen Kasten, der den Zeiger auf dem Bildschirm umgibt, über das zu vergrößernde Gebiet bewegt und einmal die linke Maustaste klickt. Der Teil der Karte, der von dem weißen Kasten umgeben war, dehnt sich dann aus und füllt den linken Teil des Displays mit einer Vergrößerung von 2x2 aus. Dieser Vorgang kann dreimal wiederholt werden, bis eine Maximalvergrößerung von 16x16 erreicht wird. Bei dieser Vergrößerung wird jede bedeutende

Einzelheit auf der Karte deutlich hervorgehoben, und der weiße Kasten verschwindet. Durch Klicken der rechten Maustaste kann man die Karte wieder auf die nächstkleinere Vergrößerung (8x8) verringern, und so weiter, bis wieder die gesamte Karte erscheint.

Der rechte Teil der Karte liefert die Zeichenerklärung, fünf Optionsselektoren und den Namen eines Ortes. Während Sie den Zeiger auf der Karte herumbewegen, verändert sich der Ortsname oben am rechten Teil; dies ist der Name des Ortes, der sich unter dem Zeiger befindet. Bewegen Sie den Zeiger über einen der grünen Punkte, so wird Ihnen erklärt, was er darstellt. Die Mittelsektion des rechten Kartenteils liefert Ihnen eine von zwei Zeichenerklärungen, mit denen

# HIDWINTER



die Karte gelesen wird. Die erste Zeichenerklärung ist eine Anzeigetafel, die Knöpfe für jedes Gebäude auf "Midwinter" enthält. Durch Anklicken eines Knopfes leuchten alle Gebäude dieses Typs auf der Karte auf. Klicken Sie zum Beispiel den Knopf Heat Mine mit der linken Maustaste an, so leuchten alle auf der Karte sichtbaren Hitzeminen auf. Durch erneutes Anklicken wird ein Knopf wieder ausgeschaltet. Wird die ganze Insel auf der Karte dargestellt, so sind nur die Siedlungen und vom Feind eingenommene Funkstationen sichtbar. Je mehr Sie vergrößern, desto mehr Einzelheiten werden sichtbar!

Wenn Sie die Anzeigetafel benutzen, ist es einfach, Gebäude an jedem beliebigen Ort zu identifizieren. Bewegen Sie einfach den Zeiger über

einen grünen Punkt auf der Karte. Daraufhin leuchten sofort verschiedene Knöpfe auf der Zeichenerklärung auf, die Ihnen die Gebäudetypen an diesem Ort anzeigen.

Es gibt zwei Spezialknöpfe mit der Aufschrift Settlements (Siedlungen) und Multiple Buttons (Mehrfachknöpfe). Mit diesen können Sie die Anzeigetafel auf vier verschiedene Wege kontrollieren:

### **1) SETTLEMENTS AUS, MULTIPLE BUTTONS AUS**

Nur ein Gebäudetyp kann erleuchtet werden. Die Wahl eines anderen Knopfes schaltet automatisch den vorhergehenden Typ aus.

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

**Professor Olaf Kristiansen**  
**Electronics Researcher**

**Age 60 years**

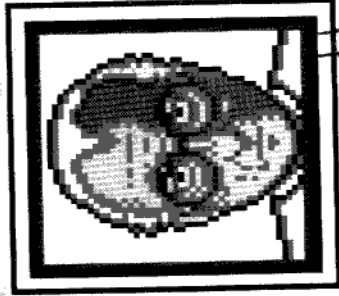
**Current Location: Diamond Valley**

Kristiansen findet wenig Trost in der Gesellschaft anderer. Er hegt ein tiefverwurzeltes Mißtrauen gegen alle Autorität und hat eine besondere Aversion gegen Stark und Courtenay. Entsprechend seiner Überzeugungen läßt er seinem Enkel Davy viel Freiheit.

Mit Gregory Flint, dem Hausierer, verbindet ihn eine  
kuriose Freundschaft.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	POOR
ENERGY .....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	POOR
STURDINESS .....	ABYSMAL
OPTIMISM .....	BELOW PAR
STRENGTH .....	POOR
STAMINA .....	BELOW PAR
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	ABYSMAL
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	EXCELLENT





## **2) SETTLEMENTS AN, MULTIPLE BUTTONS AUS**

Anfangs leuchten alle Siedlungen auf. Nach der Wahl eines Gebäudetyps, leuchten nur Siedlungen mit diesem Gebäudetyp auf. Es kann wieder nur ein Gebäudetyp erleuchtet werden.

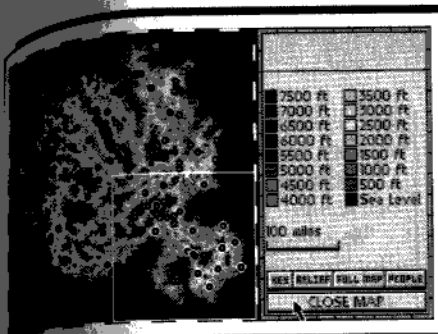
## **3) SETTLEMENTS AUS, MULTIPLE BUTTONS AN**

Viele Gebäudetypen können gleichzeitig erleuchtet werden. Wenn Sie zum Beispiel church (Kirche), factory (Fabrik) und house (Haus) anklicken, so leuchten alle Kirchen, Fabriken und Häuser auf der Karte auf.

## **4) SETTLEMENTS AN, MULTIPLE BUTTONS AN**

Anfangs leuchten alle Siedlungen auf. Nach der Wahl eines Gebäudetyps leuchten nur Siedlungen mit diesem Typ auf. Dann können weitere Gebäudetypen gewählt werden, und Siedlungen mit diesen Gebäudetypen leuchten auch auf. Wenn Sie zum Beispiel church, factory und house anklicken, so leuchten alle Siedlungen mit Kirchen oder Fabriken oder Häusern auf. Die andere Zeichenerklärung erklärt die Höhen über dem Meeresniveau, die durch jede der Farben, die die Hauptkarte schraffieren, dargestellt werden, und eine Maßstabsangabe. Benutzen Sie den Key-Icon, um zwischen den beiden Zeichenerklärungen hin- und herzuschalten und zu wählen.

# MIDWINTER



(Bei Maximalvergrößerung entspricht jeder Bildpunkt einer Facette der Grafiklandschaft.)

### Hauptkarte im Relief

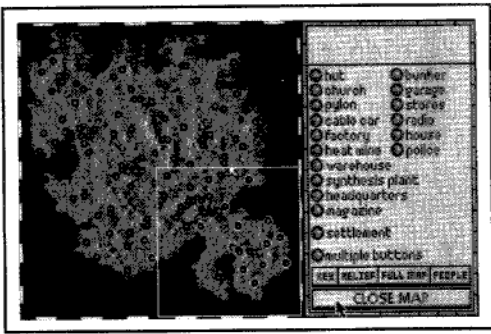
Wenn Sie den Full Map-Icon wählen, erscheint sofort die gesamte Karte in 1x1 Vergrößerung.

Durch die Wahl des People-Icons wird Ihnen die gegenwärtige Position aller 32 Mitglieder der Free Villages Peace Force und der



### Hauptkarte mit Farbenschlüssel

Der Relief-Icon schaltet zwischen der oben beschriebenen Farbreliedkarte und einer photographischen Reliedkarte, die die durch eine Lichtquelle beleuchtete schattierte Landschaft von oben zeigt, hin und her. Diese Satellitenaufnahme zeigt mehr Bodeneinzelheiten und enthält jeden Höhenzug und jede Schlucht der Landschaft. Dies ist nützlich, wenn man eine Reise über unbekanntes Gelände plant.



# WIDWINTER



feindlichen Angriffstruppen gezeigt.

Mitglieder der Friedenstruppe, die noch rekrutiert werden müssen, erscheinen als braune Markierungen. Diese werden weiß, sobald sie dem Team beitreten. Indem Sie den Zeiger über eine Markierung bewegen, können Sie Identität und Position dieses Mitglieds herausfinden; dies erscheint in der Mitte des rechten Teils des Displays. Sollten sich zwei oder mehr Charaktere an einem Ort befinden, so erscheinen alle Namen, auch wenn nur eine Markierung auf der Hauptkarte zu erkennen ist. Der von Ihnen gesteuerte Charakter erscheint als grüner Pfeil. Bei 1x1 Vergrößerung kann man Charaktere am einfachsten ausfindig machen. Sobald Sie einen gewünschten Charakter ausfindig gemacht haben, kann die

Karte vergrößert werden, um dessen Umgebung in größerem Detail zu betrachten.

Sie können das Persönlichkeitsdisplay eines rekrutierten Charakters direkt wählen, indem Sie den select Knopf aufleuchten lassen, den Mauszeiger auf dem Bildschirm über die weiße Markierung bewegen, die seine Position wiedergibt, und die linke Maustaste klicken. Sie besitzen diese Option nicht, wenn Sie sich während eines Actionmodus Zugang zur Karte verschafft haben. Feindliche Angriffseinheiten erscheinen als schwarze Kreuze. Jede Einheit kann aus bis zu hundert Fahrzeugen bestehen; siehe unter Abschnitt Die Bewegungen des Feinds für genauere Einzelheiten. Ist eine Siedlung oder ein Gebäude vom

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

**Jeremiah Gunn**

**Mining Engineer**

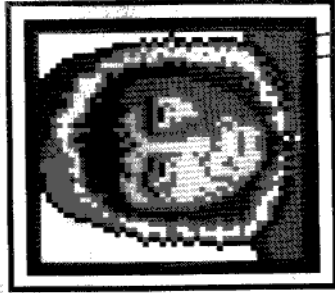
**Age 33 years**

**Current Location: Morgans Cove**

Der seit mehreren Jahren verwitwete Gunn kann dem Tod seiner Frau noch immer nicht verschmerzen. Er neigt zu depressiven Phasen, während derer er sich um den Verstand trinkt. Die einzigen zwei Menschen, für die er Zeit hat, sind Franco Grazzini, dessen Stimmungen manchmal noch düsterer sind als seine eigenen, und die einfühlsame Schwester Maddocks.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	POOR
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	GOOD
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	BELOW PAR
OPTIMISM .....	ABYSMAL
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	FAIRLY GOOD
SHARPNESS .....	FAIRLY GOOD
SKIING .....	ABYSMAL
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	EXCELLENT

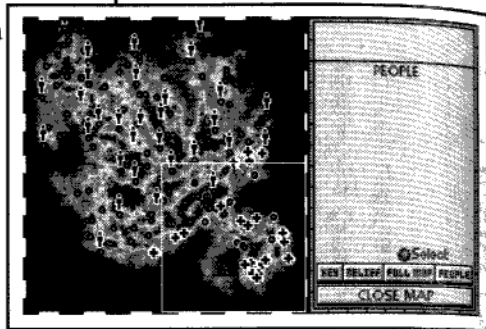




Feind eingenommen worden, so erscheint diese(s) als grüner Punkt mit weißem Rand.

Zu Anfang eines neuen Spiels werden Sie bemerken, daß Hauptmann Stark (als grüner Pfeil dargestellt) von einer Feindeinheit angegriffen wird! Dadurch werden Sie sofort mitten ins Kampfgeschehen versetzt; vergewissern Sie sich deshalb vorher, wo der am nächsten gelegene sichere Ort liegt. Hauptkarte mit Charakteren

Durch die Wahl von Close Map kehren Sie schließlich wieder zu dem Display zurück, von dem aus Sie sich Zugang zur Hauptkarte verschafft haben.



# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

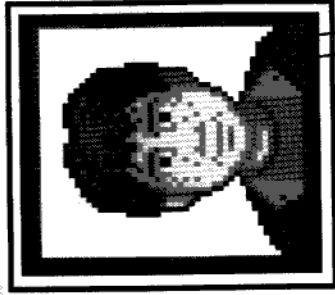
**Davy Hart**  
**Schoolboy**  
**Age 12**

**Current Location: Devils Valley**

Davy lebt bei seinem Großvater, Prof. Kristiansen, der den Jungen die meiste Zeit sich selbst überläßt. Davys Vorbild ist Rudel, der Jäger, den er oft auf Expeditionen begleitet. Davy hat eine Freundin im nächsten Tal, Jenny Adams, aber schwärmt insgeheim für die Skilehrerin, Virginia Caygill.

## QUALITIES AND SKILLS

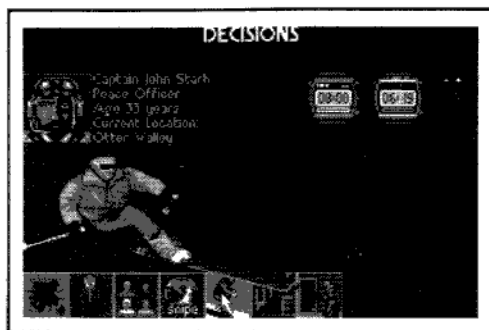
MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	FAIRLY GOOD
STURDINESS .....	EXCELLENT
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	EXCELLENT
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	GOOD
HANG-GLIDING .....	POOR
DRIVING .....	BELOW PAR
SNIPING .....	GOOD
SABOTAGE .....	BELOW PAR



# DAS ENTSCHEIDUNGSDISPLAY



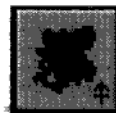
Das Decisions Display (*Entscheidungsdisplay*) kann durch die Wahl des Decisions (Entscheidungen) Icon vom Persönlichkeitsdisplay aus erreicht werden.  
*Entscheidungsbildschirm*



Das Entscheidungsdisplay zeigt Bild, Name, Beruf (bei Friedensoffizieren Rang), Alter und momentane

Position eines Charakters. Die Uhren für Berichterstattungszeit und persönliche Zeit erscheinen zusammen mit der Muskelkraftanzeige oben rechts auf dem Bildschirm. Das Bild in der Mitte zeigt das Transportmittel des Charakters oder das Gebäude, in dem er sich befindet. Die Optionen, die Ihnen im Entscheidungsmodus zur Verfügung stehen, unterscheiden sich entsprechend der Position und dem Gesundheitszustand des von Ihnen gesteuerten Charakters. Folgende Entscheidungssicons können erscheinen:

## INFORMATIONSDISPLAYS



*Wählt Hauptkarte*

# MIDWINTER





erscheint.)



*Wählt Persönlichkeitsdisplay*



*Wählt Teamdisplay*

## ACTIONMODI



*Wählt Skifahren*



*Wählt Schneebuggy  
(Einer der drei  
Buggytypen)*



*Wählt Seilbahn*

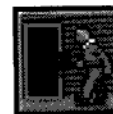


*Wählt Drachenfliegen*



*Wählt Heckenschütze*

## SPEZIALTÄTIGKEITEN



*Enter Building  
(Gebäude betreten)*

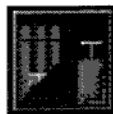
# WINTER



*Recruiting*  
(Rekrutieren)



*Companions*  
(Kampfgefährten)



*Sabotage*



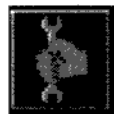
*Eat*  
(Nahrungsaufnahme)



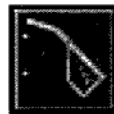
*Sleep* (Schlafen)



*First Aid* (Erste Hilfe)



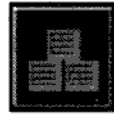
*Repair Vehicle*  
(Fahrzeug reparieren)



*Refuel Vehicle*  
(Fahrzeug auftanken)



*Re-arm Vehicle*  
(Fahrzeug  
wiederbewaffnen)



*Supplies* (Vorräte)

# MIDWINTER



*Radio Messages*  
(Funksprüche)

## INFORMATIONSDISPLAYS

Sie können die Hauptkarte, das Persönlichkeitsdisplay oder das Teamdisplay immer erreichen, auch wenn der Charakter den Berichterstattungszeitpunkt verpasst hat oder verletzt oder sogar bewusstlos ist. Während Sie sich im Team- Persönlichkeits- oder Entscheidungsdisplay befinden, können Sie sich bei der Identifizierung von soliden Gegenständen helfen lassen, indem Sie die Taste "H" auf der Tastatur drücken. Diese HELP Sequenz geht alle Gebäude, Schneebuggies und feindliche Fluggeräte durch und identifiziert sie.



## ACTIONMODI

Ob Ihnen Optionen eines Actionmodus offenstehen, hängt von der Position und dem Gesundheitszustand des Charakters ab. Wie bereits unter 'Gesundheitszustand' erklärt wurde, können Verletzungen bestimmter Glieder die Ausführung bestimmter Aufgaben unmöglich machen. Solange es die Gesundheit zulässt, ist Skifahren immer eine Option - wo immer der Charakter sich auch befinden sollte - da dies der Standardbewegungsmodus ist. Schneebuggyfahren wird durch den Besuch einer Werkstatt und die Wahl des entsprechenden Icons ermöglicht. Werkstätten finden sich sowohl in Siedlungen als auch vereinzelt in der Wildnis. Seilbahnstationen findet man paarweise auf Bergen, wobei sich eine

# WINTER



in der Nähe der Spitze und die andere im Tal befindet. Betritt der Charakter eine der Stationen, kann er durch die Wahl des Seilbahnicons die andere erreichen. Bei Stationen auf Bergspitzen finden Sie Drachenflieger vor, die für schnelle Abstiege gewählt werden können.

### **SPEZIALTÄTIGKEITEN**

Befindet sich ein Charakter in der Nähe eines Gebäudes oder einer Siedlung, so erscheint der 'Gebäude betreten' Icon. Befindet er sich im Besitz von Dynamit, erscheint außerdem noch der Sabotageicon. Durch das Betreten von bewohnten Gebäuden kann er neue Teammitglieder rekrutieren. Sobald er sich in der Gesellschaft einer oder mehrerer Personen befindet, haben Sie die Option des Kampf-

gefährten-displays.

#### **Der Erste Hilfe**

Icon erscheint automatisch, wenn sich der von Ihnen gesteuerte Charakter in der Gesellschaft eines verletzten Mitglieds der FVPPF befindet. Andere Optionen erscheinen nur, wenn der Charakter bestimmte Gebäude betreten hat. Nahrungsaufnahme ist in Häusern oder Läden möglich; Schlafen kann man in einer Vielzahl von Gebäuden. Fahrzeuge können in Werkstätten repariert, aufgetankt und wiederbewaffnet werden, und Nachschub erhält man in Läden, Lagerhäusern und Depots.

Der Funkspruchicon erscheint nur, wenn Professor Kristiansen eine Funkstation betritt.

Professor Kristiansen, ein Elektronikforscher, besitzt ein breites

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Jenny Adams

Schoolgirl

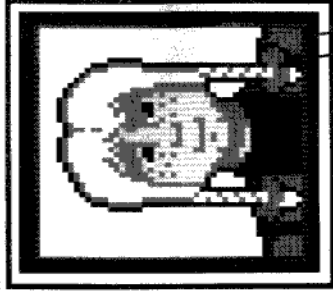
Age 11 years

Current Location: Deathwatch Pass

Jenny ist die jüngste unter drei Schwestern. Sie haßt es, als das Baby der Familie behandelt zu werden, und versucht ständig, anderen zu imponieren. Am meisten bewundert sie Sarah Maddocks, aber Jenny will Ärztin werden, nicht Krankenschwester. Sie hat ihren Freund, Davy Hart sehr gern und beneidet ihn um seine Freiheit.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE	EXCELLENT
ENERGY	EXCELLENT
ALERTNESS	EXCELLENT
ENDURANCE	GOOD
STURDINESS	EXCELLENT
OPTIMISM	EXCELLENT
STRENGTH	GOOD
STAMINA	GOOD
SHARPNESS	EXCELLENT
SKIING	GOOD
HANG-GLIDING	ABYSMAL
DRIVING	POOR
SNIPING	BELOW
SABOTAGE	ABYSMAL

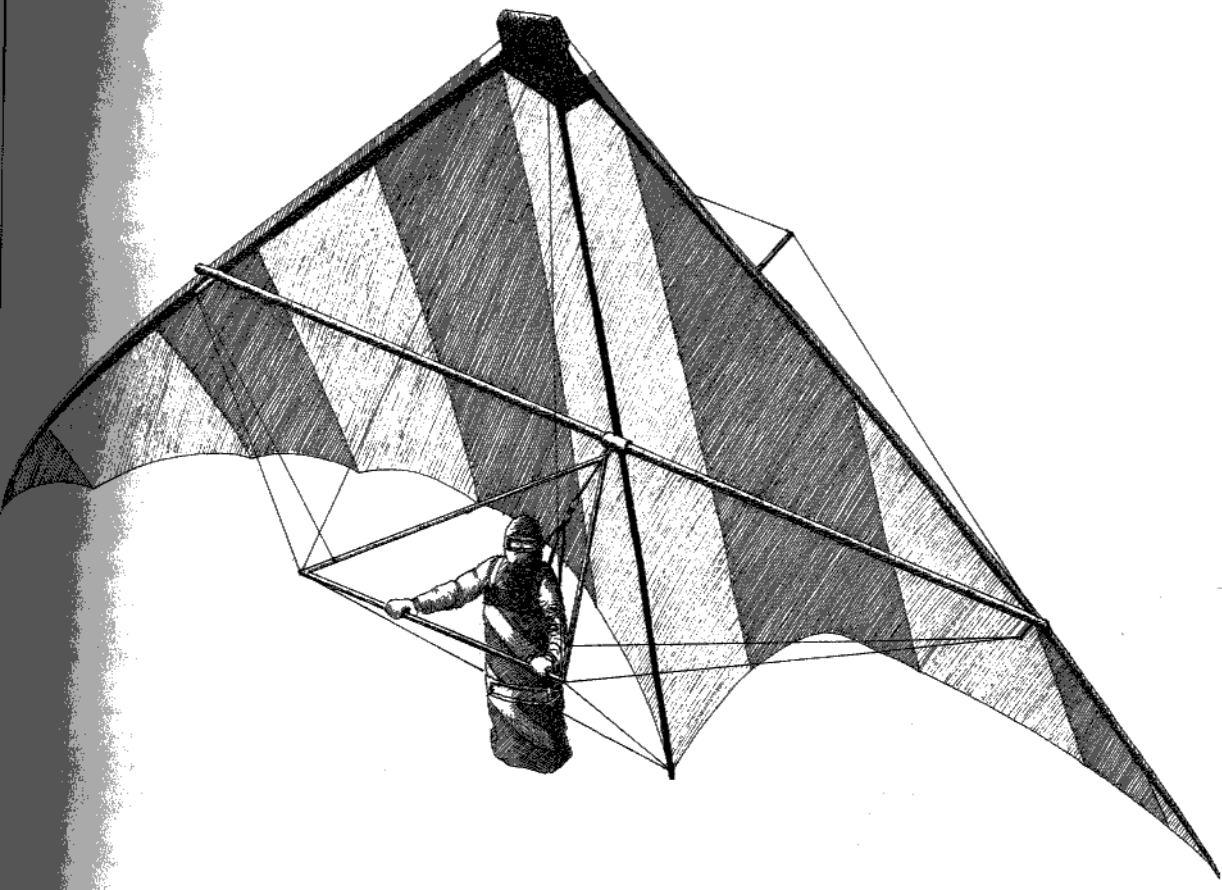




und detailliertes Wissen über den Funkbetrieb. Wenn er eine Funkstation erreichen kann, die nicht vom Feind besetzt ist, hat er die Möglichkeit, Mitglieder der Friedenstruppe zu rekrutieren, indem er sich mit seinem eigenen Funkspruch über das feindliche Störsignal hinwegsetzt. Die für solche Übertragungen benötigte Leistung ist so bemessen, daß Kristiansen bis zu vier Kollegen rekrutieren kann; außerdem kann nicht vorausgesagt werden, welche FVPPF Mitglieder seinen Funkspruch empfangen werden, da das Funksignal ziellos ausgestrahlt wird. Das Signal wird durch die Wahl des Funkicons auf Kristiansens Entscheidungsdisplay ausgesendet.

# MIDWINTER

# DIE ACTION MODI



# DIE ACTIONMODI

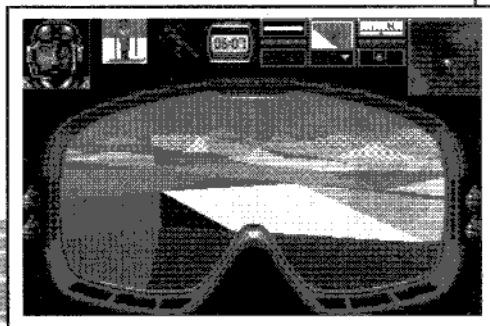


Alle Actionmodi werden durch den ersten Charakter betrachtet. Sie sind der Skifahrer, der Schneebuggyfahrer, der Drachenflieger. Alle Actionmodi können durch das Drücken der Taste "P" auf der Tastatur unterbrochen und durch "P" wieder weitergeführt werden.

## SKIFAHREN

Während der Skifahrmodus geladen wird, erscheint das Bild eines Skifahrers. Nach ein paar Sekunden erscheint das Skifahrdisplay.

### *Skifahrdisplay*



Im Hauptfenster sehen Sie die Aussicht durch Ihre Skibrille. Am oberen Rand des Displays finden Sie acht Anzeigen und Bilder. Diese zeigen:



das Bild des Skifahrers



die Haltung des Skifahrers Es gibt fünf Haltungen: stehend, laufend, skifahrend, nach links wendend, nach rechts wendend.

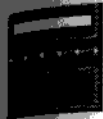


die Muskelkraft des Skifahrers





die persönliche Uhr  
des Skifahrers



die Geschwindigkeit,  
mit der sich der  
Skifahrer vorwärtsbe-  
wegt. Diese wird

durch einen Geschwindigkeitspegel  
und in Zahlen dargestellt.



den Hang, auf den der  
Skifahrer trifft. Dieser  
wird durch die  
Neigung des weißen

Hangs im Kasten dargestellt; und  
die Höhe des Skifahrers über dem  
Meeresspiegel in  
Zehn-Fuß-Einheiten.



die Himmelsrichtung,

in die sich der Skifahrer bewegt,  
wird durch einen rotierenden Balken  
mit einer Nord (N), Süd (S), Ost (E)  
und West (W) Anzeige und einer  
wasserwaagenartigen  
Wendeanzeige, welche die vom  
Skifahrer eingeschlagene Richtung  
anzeigt, dargestellt. Befindet sich der  
rote Punkt in der Mitte zwischen den  
zwei roten Linien, so bewegt sich der  
Skifahrer in einer geraden Linie vor-  
wärts und der Drehkompass verän-  
dert sich nicht. Befindet sich der rote  
Punkt jedoch links oder rechts von  
der Mitte, so schlägt der Skifahrer  
die angezeigte Richtung ein, und der  
Balken bewegt sich.



die Minikarte ist ein  
Teil der Hauptkarte,  
die Ihre unmittelbare  
Umgebung zeigt.  
Der Pfeil zeigt Ihre

# ADWINTER



Position und Richtung an. Die Lage von Gebäuden wird durch weiße Punkte angezeigt.

Zusätzlich erscheint Ihr Restvorrat an Handgranaten links und rechts von Ihrer Skibrille.

Jedes Bild entspricht fünf Granaten.

## WIE MAN SKIFÄHRT

Durch Ihre Skibrille sehen Sie Ihre Bewegungen in Echtzeitaction. Anfangs zeigt Ihre Geschwindigkeitsanzeige null an. Bevor man loszieht, empfiehlt es sich, die Umgebung zu betrachten. Sie können eine Kehrtwende durchführen, indem Sie die Maus nach links oder rechts bewegen. Die Eislandschaft enthält keine total flachen Ebenen. Wohin Sie sich auch wenden sollten, Ihr Blick wird immer auf sanfte Hänge, Berghöhen

und Schluchten oder auf steile Bergketten treffen. Die zur Erzeugung der Landschaft verwendete dreidimensionale Schattierungstechnik, die über einen Zeitraum von sechs Jahren von Maelstrom Games in Zusammenarbeit mit Microprose entwickelt wurde, zeigt entfernt liegende Objekte als verschwommene, schattenhafte Formen, die undeutlich aus dem Nebel auftauchen, wenn Sie auf sie zurasen, und dann schnell zu einer scharfen und bedrohlichen Masse werden.

Sie werden auch feststellen, daß die Schattierung der Hänge von fast schwarz, über eine ganze Palette von Graus und Blaus bis zu Weiß reicht, und daß der Schattierungseffekt bei Nordhängen und der Nordseite von

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

**Nurse Sarah Maddocks**

**Nurse**

**Age 24 years**

**Current Location: Mount Shackleton**

Sarah Maddocks ist der Inbegriff an Wärme und Gutmütigkeit. Sie geht in ihrem Beruf als Krankenschwester völlig auf und neigt dazu, sich in ältere Männer zu verlieben. Sie und Captain Stark haben seit einiger Zeit ein Verhältnis und beabsichtigen, im nächsten Jahr zu heiraten. Franco Grazzini, ihr früherer Freund, hat immer noch einen Platz in ihrem Herzen; für den liebeshungrigen Dr. Revel hat sie nichts übrig

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	GOOD
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	EXCELLENT
STURDINESS .....	EXCELLENT
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	POOR
STAMINA .....	GOOD
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	AVERAGE
HANG-GLIDING .....	GOOD
DRIVING .....	FAIRLY GOOD
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	ABYSMAL





Hügeln am dunkelsten ist. Dieser Richtungseffekt erfolgt durch die "Lichtquellenschattierung", bei der das Sonnenlicht immer vom Süden der Insel einfällt; dieser ist dem Äquator am nächsten. Dadurch werden naturgetreue Schatten erzeugt. Deshalb erscheinen fast alle Hänge als dunkel, wenn Sie sich Richtung Süden vorwärtsbewegen. Bewegen Sie sich in eine nördliche Richtung, so erscheinen die meisten Hänge als blaß.

Glücklicherweise ist dies nicht Ihre einzige Orientierungshilfe. Bei einer Wendung werden Sie bemerken, daß sich der Kompass dreht, die Wendeanzeige sich nicht in der Mitte befindet und der Richtungspfeil auf der Minikarte an acht Punkten vorbeidreht (dies hängt von der Himmelsrichtung ab.). Lassen Sie sich beim Skifahren nicht von der atember-

aubenden Aussicht durch Ihre Skibrille ablenken - denken Sie daran, einen Blick auf diese Anzeigen zu werfen, um sich zu vergewissern, daß Sie sich nicht im Kreis bewegen!

Ganz von Ihrer Position abhängig sehen Sie möglicherweise eine Vielzahl von Gebäuden und Fahrzeugen. (Zur Identifizierung siehe unter den entsprechenden Abschnitten). Um sich mit dem Skifahren vertraut zu machen sollten Sie Gebäude und Fahrzeuge zuerst ignorieren, und stattdessen eine schnelle Tour Ihrer Umgebung durchführen.

Bevor Sie mit dem Skifahren beginnen, sollten Sie zuerst die nächsten fünf Abschnitte genau durchlesen - vor allen Dingen sollten Sie lernen, wie man anhält, da es

# MIDWINTER



ziemlich schwierig ist, bei 90 km/h das Handbuch zu lesen!

## WENDEN

Ihre Richtung wird durch Links- oder Rechtsbewegungen der Maus gesteuert. Bei einer Wendung bewegt sich die Wendeanzeige von der Mitte weg, Kompass und

Richtungspfeil drehen sich und die Haltungsanzeige zeigt mit Ausnahme der sanftesten Wendungen alle an. Außerdem ändert sich sofort Ihr Blickfeld.

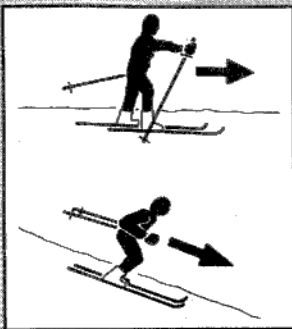
## ANHALTEN

Sie können nicht abrupt anhalten, da Ihre Geschwindigkeit auf ebenem

## SKILAUFEN UND SKIFAHREN

Wenn Sie sich nicht gerade auf einem steilen Hang befinden, sollten Sie anfangs mit Skilaufen beginnen. Dabei stoßen Sie sich mit Ihren Skistöcken ab und gleiten wie ein Schlittschuhläufer vorwärts, bis Sie einen Hang erreichen, der steil genug ist, um die Skistöcke unter die Arme zu nehmen, die Knie zu beugen und der Schwerkraft den Rest zu überlassen.

Vergewissern Sie sich, daß Sie kein Gebäude vor sich haben (Sie verletzen sich, wenn Sie daraufprallen. Dies werden Sie wahrscheinlich beim Lernen herausfinden!) und klicken Sie einmal die linke Maustaste, um mit dem Laufen zu beginnen. Ihre Geschwindigkeit wird einer stetigen "Laufgeschwindigkeit" entsprechen, bis Sie auf einen Abhang treffen. Sobald der Hang steil genug ist, gehen Sie automatisch vom Skilaufen zum richtigen Skifahren über. Solange Sie einen Abhang hinunterfahren, wird Ihre Geschwindigkeit zunehmen. Treffen Sie aber auf einen Anstieg, so werden Sie langsamer und halten schließlich ganz an. Durch die Haltungsanzeige wird Ihnen angezeigt, ob Sie skilaufen oder -fahren. Außerdem besitzen beide Bewegungen ein eigenes Geräusch. Ihre Geschwindigkeit kann durch vorwärtsbewegen der Maus (beschleunigen) und durch zurückziehen der Maus (verlangsamen) leicht geändert werden.



# R



Gelände wegen der schwachen Reibung zwischen Skiern und Boden nur ziemlich langsam abnimmt. Um die Reibung zu erhöhen müssen Sie eine scharfe Links- oder Rechtswendung unternehmen und die Kanten Ihrer Skier in den Schnee hineinpressen.

Diese Methode wird durch das einmalige Klicken der rechten Maustaste ausgelöst. Während Sie schnell anhalten, werden Sie das Kratzen Ihrer Skier vernehmen. Wenn Sie auf einen steilen Anstieg treffen, wird Ihre Geschwindigkeit schnell abnehmen. Sollte Ihre Geschwindigkeit unter Laufgeschwindigkeit fallen, so können Sie durch Klicken der linken Maustaste wieder skilaufen.

**HINFALLEN** Bei einem Zusammenstoß mit einem

Fahrzeug oder Aufprall auf ein Gebäude werden Sie umfallen und verunglücken. Sie werden auch umfallen, wenn Sie zu schnell in eine Schlucht hineinrasen. Je steiler die Schlucht, desto langsamer müssen Sie skifahren, um auf den Beinen zu bleiben - ein sehr scharfer Anstieg wird Sie aus dem Gleichgewicht werfen. Könnern fällt es natürlich leichter, mit hohen Geschwindigkeiten zurechtzukommen.

## KÖNNEN

Die Qualität Ihrer Leistung wird durch eine Kombination von Können und Gesundheitszustand bestimmt. Ihre Leistung beeinflusst Ihre Höchstgeschwindigkeit beim Skifahren wie auch beim -laufen und bestimmt auch, wie einfach Sie auf

# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Gregory Flint  
Pedlar

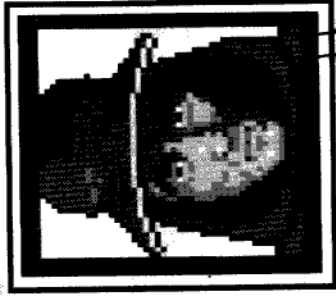
Age 36 years

Current Location: Garcia Valley

Gregory Flint kennt keine Skrupel, wenn ein Gewinn dabei herauschaut. Er ist nicht nur Hausierer, sondern erschleicht sich auch das Vertrauen von Gutgläubigen. Er behauptet, die Peace Force mache ihn zum Sündenbock, und beschuldigt vor allem Stark, Gaunt und Llewellyn. Ab und zu hilft er Kristiansen bei seinen Experimenten, und er pflegt Umgang mit Luke Jackson und Fergus Flynn.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	FAIRLY GOOD
ENERGY .....	FAIRLY GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	AVERAGE
STURDINESS .....	POOR
OPTIMISM .....	BELOW PAR
STRENGTH .....	EXCELLENT
STAMINA .....	POOR
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	BELOW PAR
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	ABYSMAL
SABOTAGE .....	GOOD





schwierigem Terrain umfallen.

## MUSKELKRAFT

Beim Skilaufen - besonders wenn's bergauf geht - wird eine Menge Muskelkraft verbraucht. Fahren Sie sanft bergab, so wird eine mäßige Menge Muskelkraft verbraucht; Wendungen und Unebenheiten brauchen jedoch zusätzlich Kraft auf und zwar besonders bei hohen Geschwindigkeiten. Im Stillstand verbrauchen Sie keine Muskelkraft. Je geschickter und gesünder Sie sind, desto weniger Muskelkraft verbrauchen Sie bei Bewegungen.

## DIE MINIKARTE

Bewegen Sie sich von einer Siedlung weg, in der Sie sich gerade aufgehalt haben, so werden Sie bemerken, daß sich der Pfeil auf der Minikarte genauso bewegt wie Sie und einen weißen Punkt offenbart. Dieser

Punkt bezeichnet die Lage der Siedlung, die Sie gerade verlassen haben. Sie sollten üben von dort wegzufahren, dann in einem 180 Grad Bogen zu wenden und wieder zu Ihrer ursprünglichen Position zurückzufahren. Wenn Sie sich weit genug von der Siedlung entfernt haben, werden die Gebäude hinter dem Horizont verschwinden. Dann müssen Sie den Punkt auf der Minikarte als Bezugspunkt nehmen. Entsprechend Ihrer Position können auch andere weiße Punkte auf der Minikarte erscheinen. Diese stellen andere Objekte dar, die mit Hilfe der Hauptkarte identifiziert werden können. Drücken Sie die Taste "M" auf der Tastatur, um vom Skifahrmodus auf die Hauptkarte überzuwechseln. Durch das

# MIDWINTER



# PERSONNEL FILE

**Mrs. Amelia Randles**

**Storekeeper**

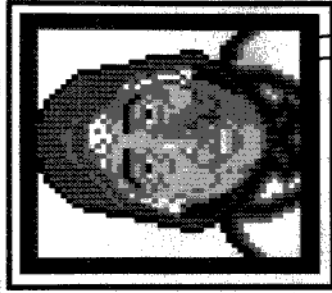
**Age 68 years**

**Current Location: Harpers Lake**

Amelia Randles und ihr verstorbener Mann Arthur gehörten zu den frühesten Pionieren. Amelia kennt jeden in den Free Villages, die meisten von Kindsbeinen auf, und man mag und respektiert sie in der ganzen Gemeinschaft. Trotz ihres zerbrechlichen Aussehn stecken in Amelia verborgene Energien und Mut.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	EXCELLENT
ENERGY .....	GOOD
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	POOR
STURDINESS .....	FAIRLY GOOD
OPTIMISM .....	EXCELLENT
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	AVERAGE
SHARPNESS .....	EXCELLENT
SKIING .....	BELOW PAR
HANG-GLIDING .....	ABYSMAL
DRIVING .....	ABYSMAL
SNIPING .....	POOR
SABOTAGE .....	ABYSMAL





Schließen der Karte kehren Sie direkt zum Skifahrmodus zurück.

## TAKTIK

Wachsamkeit ist geboten, wenn das sanfte Sausen Ihrer Skier durch ein tiefes Dröhnen oder ein lautes Sprudeln unterbrochen wird! Das sind die ersten Anzeichen, daß der Feind sich in Ihrer Nähe befindet. Jetzt müssen Sie sich entscheiden, ob Sie aus dem Hinterhalt schießen wollen oder sich entfernen, um eventuellen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen.

Das tiefe Dröhnen ist das Geräusch eines Feindfahrzeuges. Drehen Sie sich um, während sich das Fahrzeug in Hörweite befindet, so werden Sie eine Veränderung der Lautstärke wahrnehmen. Wenn Sie direkt in Richtung des Fahrzeugs blicken, ist das Geräusch am lautesten. Das heißt, das Sie die Richtung des Geräuschs wahrnehmen können. (Beim Amiga ist

dieser Effekt außerdem in Stereo!).

Wenn Sie das Fahrzeug noch nicht sehen können, können Sie das Richtungsgeräusch dazu benutzen, dessen ungefähre Position zu bestimmen. Verschwenden Sie jedoch keine Zeit! Sobald Sie sich entschieden haben, ob Sie bleiben und kämpfen oder sich entfernen wollen, müssen Sie auch schon handeln. Das Feindfahrzeug hat Sie vielleicht schon entdeckt. Falls ja, dann ist jetzt wahrscheinlich schon ein Zielsuchmissile auf dem Weg zu Ihnen. Beim Skifahren sind Sie am gefährdetsten, da Sie nur drei Verteidigungsmöglichkeiten und keinen Platz zum Verstecken besitzen. Die erste Verteidigungsmöglichkeit ist wegzufahren. Die zweite ist das auf Ihrem Rücken befindliche Gewehr und die dritte sind die Granaten, die Sie bei sich tragen.

# MIDWINTER



## SELBSTVERTEIDIGUNG

Durch das Drücken der Leertaste können Granaten während dem Skifahren geworfen werden. Diese sind nur auf kurzen Entfernungen wirkungsvoll und werden gewöhnlich als letzte Verteidigung eingesetzt, wenn Sie angegriffen werden. Sie besitzen nur einen begrenzten Vorrat an Handgranaten.

Wenn Sie Ihr Gewehr benutzen wollen, müssen Sie den Aus-dem-Hinterhalt-schießen Modus wählen. Zuerst müssen Sie anhalten. Drücken Sie dann einfach die Taste "S" auf der Tastatur. Durch das erneute Drücken der Taste "S" können Sie jederzeit wieder zum Skifahren zurückkehren.

Wenn Sie den Skifahrmodus abbrechen und zum Entscheidungsdisplay zurückkehren wollen, müssen Sie zuerst anhalten und dann die Taste "X" drücken. Wenn Sie sich nicht gerade ausruhen

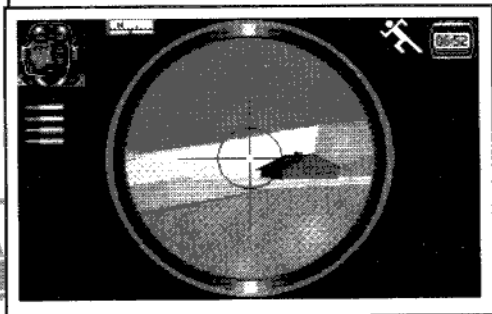
wollen, ist es ratsam, die Nähe eines Gebäudes aufzusuchen, wenn Sie den Skifahrmodus abbrechen. Dann können Sie nämlich dessen relative Sicherheit nutzen.

Ein Charakter kann diese Option immer dann wählen, wenn er sich unter freiem Himmel (jedoch nicht beim Drachenfliegen), in einer Kirche oder einem Bunker befindet, jedoch immer unter der Voraussetzung, daß seine Gesundheit dies zuläßt. Während der Schießmodus geladen wird, erscheint das Bild eines Heckenschützen. Dann erscheint das Schießdisplay:

Im Hauptfenster erscheint Ihr

## AUS DEM HINTERHALT SCHIEßEN

*Schießdisplay*



Blickfeld durch das Zielfernrohr Ihres Gewehres. Das rote Fadenkreuz ist auf Ihre Schußlinie ausgerichtet. Die fünf Informationsicons um das Hauptfenster zeigen das folgende:



*das Bild des Charakters*



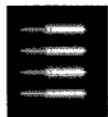
*den Kompass*



*die Muskelkraftanzeige des Charakters*



*die persönliche Zeit des Charakters*



*den Vorrat an Patronen, den er noch besitzt. Jede*

Patrone repräsentiert einen Ladestreifen von fünf Patronen.

## STEUERUNG

Das Zielfernrohr enthält ein Zoomobjektiv. Sie können damit **nah** an Ihr Ziel herangehen oder sich wieder entfernen, indem Sie die linke oder rechte Maustaste klicken.

Das Zielfernrohr wird folgendermaßen bewegt:

**Nach rechts** - Bewegen Sie die Maus nach rechts

**Nach links** - Bewegen Sie die Maus nach links

**Nach oben** - Bewegen Sie die Maus nach vorne



# MIDWINTER

# PERSONNEL FILE

Constable Gordon Macleod  
Peace Officer

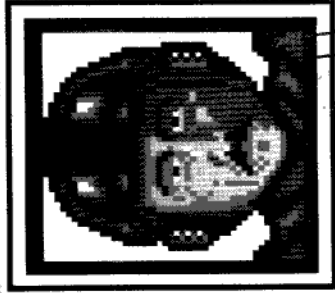
Age 30 years

Current Location: Heavens Gate

Gordon Macleod hat sich noch nie geschaut, seine Meinung zu sagen, ein Charakterzug, der ihm nicht nur Freunde eingebracht hat. Besonders Grazzini kann ihn nicht leiden; und diese Antipathie beruht auf Gegenseitigkeit. Sergeant Tasker hingegen und Captain Stark schätzen ihn sehr, und so hat er Grund, auf eine Beförderung zu hoffen. Seine Freunde, Flynn und Chabrun, halten ebenfalls hohe Stücke auf ihn.

## QUALITIES AND SKILLS

MORALE .....	GOOD
ENERGY .....	EXCELLENT
ALERTNESS .....	EXCELLENT
ENDURANCE .....	GOOD
STURDINESS .....	GOOD
OPTIMISM .....	FAIR
STRENGTH .....	GOOD
STAMINA .....	EXCELLENT
SHARPNESS .....	GOOD
SKIING .....	FAIRLY GOOD
HANG-GLIDING .....	GOOD
DRIVING .....	GOOD
SNIPING .....	BELOW PAR
SABOTAGE .....	AVERAGE





*Nach unten - Bewegen Sie die Maus nach hinten*

Wenn Sie Ihr Ziel entdeckt haben, benutzen Sie die Maus, um das Fadenkreuz darauf einzustellen. Falls nötig, können Sie das Bild vergrößern. Feuer! Kugeln werden durch das Drücken der Leertaste abgefeuert. Ihr Gewehr besitzt eine solche Durchschlagskraft, daß ein einziger genauer Schuß genügt, um ein Feindfahrzeug außer Gefecht zu setzen oder ein feindliches Flugzeug zum Absturz zu bringen.

## KÖNNEN

Die Ruhe beim Zielen hängt von der Fertigkeit als Heckenschütze und des gesamten Gesundheitszustands des Charakters ab. Diese Ruhe kann durch eine Verletzung der Arme beeinträchtigt werden.

## MUSKELKRAFT

Beim Schießen wird sehr wenig Muskelkraft verbraucht. Ruckartige Gewehrbewegungen brauchen ein wenig auf; der Rückschlag des Gewehrkolbens beim Abfeuern einer Kugel verbraucht ein wenig mehr. Muskelkraft wird schneller aufgebraucht, wenn Ihnen das nötige Können fehlt oder wenn Sie sich bei schlechter Gesundheit befinden.

## TAKTIK

Ihr Vorrat an Patronen ist begrenzt, aber Sie können diesen in einem Depot wieder auffüllen. Wenn Sie eine Kirche betreten, können Sie vom Kirchturm aus schießen. Dort oben haben Sie einen besseren Überblick über die Umgebung. Sie können auch aus Bunkern schießen; deren dicke

# MIDWINTER



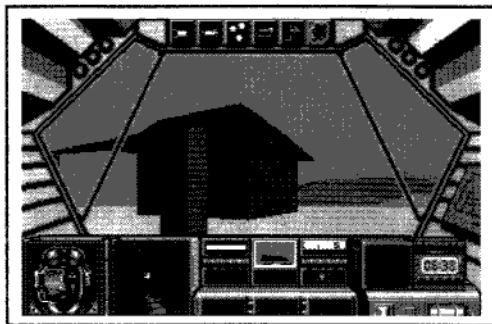
## DAS SCHNEE- BUGGYDISPLAY

Betonwände bieten Ihnen eine gewisse Sicherheit gegen Feindangriffe. Sollten Sie auf eine feindliche Einheit treffen, während Sie in der Wildnis skifahren, so können Sie sich einen Vorteil verschaffen, indem Sie an einen Baum heranfahren und dann die Taste "S" für den Heckenschützenmodus drücken. Sie können dadurch von der Baumkrone aus schießen und erhalten eine bessere Aussicht über Ihre Feinde.

Wenn Sie vom Skifahrmodus auf den Heckenschützenmodus übergewechselt haben, so können Sie durch das Drücken der Taste "S" dorthin zurückkehren. Drücken Sie die Taste "X", wenn Sie den Heckenschützenmodus abbrechen und zum Entscheidungsdisplay zurückkehren wollen.

Während der Schneebuggymodus geladen wird, erscheint ein Schneebuggy auf dem Bildschirm. Nach ein paar Sekunden erscheint dann das Schneebuggydisplay:

### *Schneebuggydisplay*



Der Bildschirm zeigt Ihr Blickfeld vom Cockpit des Schneebuggys aus. Unter dem Hauptfenster erscheinen

# MIDWINTER



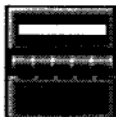
zehn Anzeigen und Bilder. Diese Icons zeigen:



das Bild des Fahrers



die Minikarte. Dies ist ein Teil der Hauptkarte, die Ihre unmittelbare Umgebung zeigt. Ihre Position und Richtung werden durch den Pfeil angezeigt. Weiße Punkte zeigen die Lage von Gebäuden an.



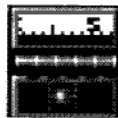
die Geschwindigkeit, mit der Ihr Buggy fährt. Sie wird durch eine Balkenanzeige und mit Zahlen

angezeigt.



der ungefähre Steigungswinkel eines Hanges, auf den der Buggy zufährt,

und die Höhe über dem Meeresspiegel (in Zehn-Fuß-Einheiten).



die Himmelsrichtung, in die der Buggy fährt, und die durch eine

“Wasserwaagen“-Wendeanzeige dargestellte Wenderate des Buggys.



die persönliche Zeit des Fahrers

# MIDWINTER





Die Kraftstoffanzeige wird als Balkenanzeige dargestellt und erscheint neben den drei Munitionsanzeigen.

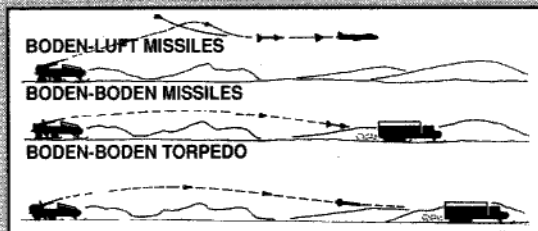
Die Zahlen zeigen an, wieviele Boden-Boden Missile-, Boden-Luft Missile- und Schneetorpedoständer Sie noch übrig haben. Ein Ständer trägt fünf Missiles oder Torpedos.

Sie haben die Wahl zwischen drei Schneebuggytypen. Der Schneefuchs ist ein Zweipersonenfahrzeug. Er ist am schnellsten, trägt aber die wenigsten Waffen. Die Schneekatze ist ein Vierpersonnenfahrzeug und ist langsamer als der Fuchs; sie trägt aber mehr Waffen. Der Schneewolf ist ein Sechspersonnenfahrzeug, ist am

## MISSILES UND TORPEDOS

Buggies sind die besten Transportmittel, um feindliche Fahr- und Flugzeuge anzugreifen, da sie mit drei Waffentypen ausgerüstet sind. Mit den Boden-Luft Missiles, die durch das Klicken der rechten Maustaste abgefeuert werden, werden feindliche Fluggeräte abgeschossen. Mit den Boden-Boden Missiles, die durch das Klicken der linken Maustaste abgefeuert werden, oder mit den Torpedos, die durch das Drücken der Leertaste abgefeuert werden, können Sie Feindfahrzeuge zerstören.

Boden-Luft und Boden-Boden Missiles sind Hochgeschwindigkeitswaffen, die in gerader Linie fliegen, bis sie sich auf feindliche Fahr- und Flugzeuge richten. Diese werden dann von den Missiles verfolgt und (hoffentlich) zerstört. Ihre Radarreichweite ist jedoch den Torpedos unterlegen; dieser kann Feindfahrzeuge in größerer Entfernung orten. Dem Feind fällt es trotz der im Vergleich zu einem Missile geringeren Geschwindigkeit eines Torpedos schwer, diesem auszuweichen. Der Torpedo ist deshalb oft sogar wirkungsvoll, wenn er blind abgefeuert wurde, und Sie nur auf das Geräusch von Feindmotoren reagiert haben.





## STEUERUNG

langsamsten, trägt aber die meisten Waffen.

Die Buggies werden folgendermaßen gesteuert:

*Maus nach vorne - Beschleunigen*

*Maus nach hinten - Bremsen*

*Maus nach links - Nach links steuern*

*Maus nach rechts - Nach rechts steuern*

## UNEBCNES GELÄNDE

Bei einer Fahrt über unebenes Terrain schaukelt und schlingert Ihr Fahrzeug. Wenn Sie versuchen sollten, einen zu steilen Hügel hochzufahren, dann wird Ihr Fahrzeug quietschend zum Stehen kommen. Sollte es dabei zu stark geschlingert haben, so wird es zu allem Übel auch noch umkippen und kaputt gehen. Es ist also fast unmöglich, mit einem Schneebuggy in

die Berge zu fahren.

## KÖNNEN

Ihre Höchstgeschwindigkeit hängt von Ihrem Können und Gesundheitszustand ab. Diese bestimmen außerdem, einen wie steilen Hang Ihr Schneebuggy bewältigen kann.

## MUSKELKRAFT

Beim Fahren wird sehr wenig Muskelkraft verbraucht. Je heftiger Sie Ihr Fahrzeug manövrieren, desto mehr Muskelkraft wird jedoch aufgebraucht. Fehlt Ihnen das nötige Können und befinden Sie sich bei schlechter Gesundheit, so nimmt Ihre Muskelkraft schneller ab.

## TAKTIK

Ausgezeichnete Fahrer können mit

# MIDWINTER



den Buggies, die von hocheffizienten Triebwerken angetrieben werden, auf ebenem Gelände schnell fahren; auf unebenem oder bergigen Terrain ist es jedoch schwierig, hohe Geschwindigkeiten zu erreichen. Bei der Planung einer Strecke sollten Sie steile Hänge vermeiden, wenn Sie das Risiko eines Unfalls vermeiden wollen. Auf einer einfacheren Route ist jedoch das Risiko auf Feindfahrzeuge zu stoßen größer. Es empfiehlt sich, gut auf seine Fahrzeuge aufzupassen. Sie sind nutzlos, wenn sie von feindlichen Geschossen getroffen oder von leichtsinnigen Fahrern zu Bruch gefahren worden sind. Sollten Sie solche Momente mit intakten Gliedern überlebt haben, dann heißt es wieder Skifahren. Sie können einen Schneebuggy finden, indem Sie zu einer Werkstatt

gehen. Es kann sein, daß der Buggy fahrbereit ist, es kann aber auch vorkommen, daß er repariert werden muß (In diesem Fall müssen Sie möglicherweise viereinhalb Stunden warten, bis er fahrbereit ist). Sie müssen Werkstätten auch einen Besuch abstatten, wenn Sie Ihren Buggy auftanken oder wiederbewaffnen müssen. Es gibt nur wenige und weit voneinander entfernt liegende Werkstätten; planen Sie deshalb Ihre Route sorgfältig.

Während der Seilbahnmodus geladen wird, erscheint das Bild einer Seilbahn. Nach dem Ladevorgang erscheint das Seilbahndisplay:



## DAS SEILBAHN- DISPLAY

*Seilbahndisplay*

MIDV

ER



Die Seilbahn verlässt sofort die Seilbahnstation und bewegt sich automatisch auf ihre Zielstation zu. Bei einer Seilbahnfahrt sieht man einige der atemberaubendsten Aussichten in "Midwinter". Anfangs blicken Sie auf die Szenerie direkt vor Ihnen. Sie können nach hinten, nach links oder nach rechts blicken, indem Sie die Tasten "B", "L" oder "R" drücken. Drücken Sie "A", wenn Sie wieder nach vorne schauen wollen. Beim Seilbahnmodus gibt es keine Anzeigen. Setzen Sie sich einfach hin und genießen Sie die Fahrt. Sie können mit der Seilbahn fahren, um sich einen Überblick der umliegenden Landschaft zu verschaffen. Sie können jedoch auch jederzeit während der Fahrt die Taste "X" drücken, die Sie sofort zur Zielstation bringt. Ihre persönliche Uhr wird dabei jedoch

vorgestellt, da die normale Dauer der Seilbahnfahrt einberechnet wird. Seilbahnfahrten sind sowohl sicher als auch nützlich. In der Seilbahn werden Sie nie vom Feind angegriffen. Außerdem ruhen Sie sich während der Fahrt aus.

Sobald Sie an der Zielstation angekommen sind, kehren Sie zum Entscheidungsdisplay zurück. Da Sie in Ihrer Kabine kein Fahrzeug mitnehmen können, haben Sie an der Zielstation nur die Wahl zwischen Skifahren oder Drachenfliegen. Drachenflieger gibt es aber nur bei Bergstationen.

**DAS  
DRACHENFLUGDISPLAY**  
Während der Drachenflugmodus geladen wird, erscheint das Bild eines

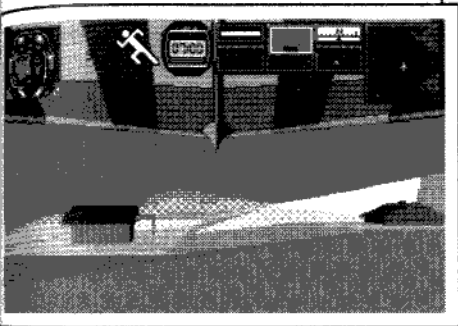
# MIDWINTER



Drachenfliegers. Nach ein paar Sekunden erscheint das Drachenflugdisplay:

Die Aussicht, die Sie erblicken, ist Ihr Blickfeld beim Drachenflug. Das Segel des Drachenfliegers erscheint am oberen Bildschirmrand und ist von sechs Anzeigen und Bildern bedeckt. Diese zeigen:

*Das Drachenflugdisplay*



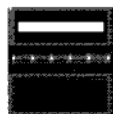
*das Bild des Fliegers*



*die Muskelkraftanzeige des Fliegers*



*die persönliche Zeit des Fliegers*



*die Geschwindigkeit, mit der der Drachenflieger fliegt. Sie wird durch eine Balkenanzeige und mit Zahlen angezeigt.*

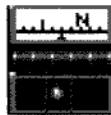


*den ungefähren Aufstiegs- oder Fallwinkel des*

# MIDWINTER



Drachenfliegers und seine Höhe über dem Boden (in Zehn-Fuß-Einheiten).



*die Himmelsrichtung,*  
in die der  
Drachenflieger fliegt  
und seine Wenderate.

Diese wird durch die Wendeanzeige  
angezeigt.



*die Minikarte.*

Sie ist ein Teil der  
Hauptkarte, die Ihre  
unmittelbare  
Umgebung zeigt. Ihre  
Position und Richtung

wird durch den Pfeil angezeigt.  
Weiße Punkte zeigen die Lage von  
Gebäuden an.

## WIE MAN DRACHEN- FLIEGT

### ABFLUG

Durch Drachenfliegen kann man schnell bergiges Gelände überqueren. Außerdem erhält man einen ausgezeichneten Überblick über die Insel und den Feind. Zuerst müssen Sie aber erst einmal in die Luft gelangen. Sie werden sich außerhalb einer Seilbahnstation vorfinden; Sie sind am Drachenflieger festgeschnallt und tragen Ihre Skier. Um abzuheben müssen Sie schnell auf einen Felsvorsprung zufahren und dann losfliegen. Da alles sehr schnell abläuft, sobald die thermischen Winde Ihr Segel erfasst haben, ist es empfehlenswert, die nächsten acht

# MIDWINTER



Abschnitte durchzulesen, bevor Sie einen Drachenflugversuch durchführen.

Das Klicken der linken Maustaste startet die Abflugsequenz. Ihre Geschwindigkeit nimmt dann zu, bis Sie die Abfluggeschwindigkeit von 36 km/h erreicht haben. Daraufhin heben Sie vom Boden ab, da sich horizontale Geschwindigkeit schnell in vertikalen Auftrieb umwandelt. Versuchen Sie die Nase Ihres Drachenfliegers einige Momente lang waagrecht zu halten, bis Sie an Höhe gewonnen haben. Aus diesem Grund sollten Sie vermeiden bergauf abzuheben!

In Gebieten mit sehr starken Aufwinden heben Sie mit Leichtigkeit ab. Ist der Aufwind nicht so stark, ist das Abheben schwieriger. Wenn der Drachenflieger steigt, verliert er an

Auftrieb und Geschwindigkeit. Um sofortigem Überziehen entgegenzuwirken müssen Sie die Nase des Drachenfliegers nach unten ausgleichen, während er steigt. Wenn die Geschwindigkeit unter 23 km/h fällt, überzieht der Drachenflieger, die Nase fällt und Sie stürzen ab.

Dieser feine Balanceakt macht Drachenfliegen so gefährlich und doch so berauschend. Beim Abheben geht sofort eine immense Menge an Kraft von Ihnen, dem Flieger (der die Anstrengung Abfluggeschwindigkeit zu erreichen geleistet hat) auf Ihr Fluggerät über. Für den Bruchteil einer Sekunde sind Sie hilflos, bis Sie die Steuerung übernommen und die Nase nach unten gedrückt haben, und Geschwindigkeit und Auftrieb wieder ins Gleichgewicht gebracht sind.

Es wird wahrscheinlich einiges an Übung nötig sein, bis Sie die Kunst des

# MIDWINTER



Abflugs erlernt haben. Noch schwieriger ist es, herauszubekommen, wie man Thermik und Aufwinde am wirkungsvollsten nutzt. Schließlich muß auch noch gelernt sein, wie man sanft und sicher landet. Befinden Sie sich einmal in der Luft, so können Sie den Drachenflieger folgendermaßen steuern:

## STEUERUNG

*Maus nach links* - Drachenflieger

*schlägt linken Kurvenflug ein*

*Maus nach rechts* - Drachenflieger

*schlägt rechten Kurvenflug ein*

*Maus nach hinten* - Nase des

*Drachenfliegers steigt, um an Höhe zu gewinnen; Geschwindigkeitseinbuße*

*Maus nach vorne* - Nase des

*Drachenfliegers füllt, um an Höhe zu verlieren; Geschwindigkeitserhöhung*

*Leertaste drücken* - Ausblick auf

*Boden unter Ihnen bei 45 Grad Winkel*

## WENDEN

Beim Drachenfliegen muß die Maus sanft bewegt werden, da die Steuerung sehr schnell anspricht. Die goldene Regel beim Kurvenflug besagt: Je schärfer die Wendung, desto wahrscheinlicher verlieren Sie an Höhe und desto größer ist die Gefahr des Überziehens. Man sollte eventuell nötige Richtungsänderungen vorausplanen und sich beim Kurvenflug Zeit lassen.

## WAAGERECHTER FLUG

Wenn Ihre Geschwindigkeit bei waagerechtem Flug anfängt abzunehmen, dann drücken Sie sanft die Nase nach unten; Sie verlieren dadurch ein wenig an Höhe, aber gewinnen Geschwindigkeit. Sobald Sie Ihre Geschwindigkeit erhöht haben, gehen Sie wieder sanft in die

# MIDWINTER



**KÖNNEN**

Waagrechte über - dies ist ein heikler Balanceakt, der schreckliche Folgen hat, wenn er Ihnen mißlingt.

Schauen Sie ständig auf Ihren Höhenmesser. Je höher Sie sind, desto mehr potentielle Geschwindigkeit steht Ihnen zur Verfügung.

## UNFÄLLE

Drachenflieger gehen kaputt, wenn sie in einem zu steilen Winkel auf dem Boden auftreffen oder wenn sie auf Wasser landen. Ein kaputter Drachenflieger ist nutzlos, und Sie müssen stattdessen skifahren.

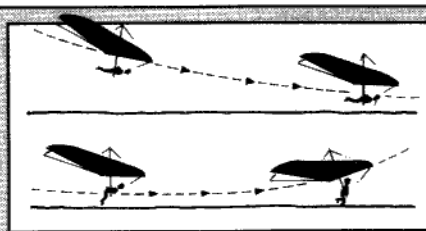
Können und Gesundheitszustand bestimmen, wie gut Sie drachenfliegen können und was Ihre Höchstgeschwindigkeit und Ihr Auftrieb sein werden. Erfahrene Flieger nutzen die Aufwinde besser und erhalten deshalb mehr Auftrieb. Grazzini zum Beispiel kann von niedergelegenem Gelände abheben; Amelia Randles müßte dagegen hoch in den Bergen sein.

Beim Abheben wird eine Menge Muskelkraft verbraucht. Danach kostet jede Kurve und Wendung mehr Muskelkraft. Fehlt Ihnen das nötige

**MUSKELKRAFT**

## LANDEN

Wenn Sie in der Nähe eines Gebäudes oder einer Siedlung landen wollen, ist es unsinnig, sich aus großer Höhe zu nähern. Während Sie an Höhe verlieren, erhöht sich Ihre Geschwindigkeit, und es ist sehr schwer, einen schnell beschleunigenden Drachenflieger zu landen. Nähern Sie sich so Ihrem Ziel, daß Sie so parallel wie möglich zum Boden landen. Lassen Sie sich lieber sanft absinken als auf Ihr Ziel zuzustürzen. Auf relativ ebenem Gelände läßt sich viel leichter landen und es ist wahrscheinlich sicherer, in einem gewissen Abstand zum Ziel zu landen und die letzten paar Meter skizufahren als Ihr Ziel direkt zu "attackieren". Wenn Sie erfolgreich landen, können Sie auch wieder abheben, wobei Sie jedoch genügend Auftrieb benötigen.





Können oder befinden Sie sich bei schlechter Gesundheit, dann wird die Muskelkraft schneller verbraucht.

## TAKTIK

Das Geheimnis des erfolgreichen Drachenfliegens liegt im richtigen Gebrauch von Thermik und Aufwinden. Diese Aufwinde geben Ihrem Drachenflieger den nötigen Auftrieb. Thermik und Aufwinde sind in "Midwinter" genau simuliert worden. Am stärksten sind sie auf Hochebenen und über den Küstenklippen. Über den höchsten Bergketten können Sie sich Tausende von Metern hoch in die Luft schwingen. Über Gewässern ist der Auftrieb am geringsten und über Tälern und Ebenen ist er gering.

Je näher zum Boden Sie fliegen, desto stärker ist der Aufwind. Dadurch können Sie schneller oder weiter fliegen, sind aber einem größeren Risiko ausgesetzt. Wenn Sie niedrig oder ins

Landesinnere fliegen, werden Sie feststellen, daß der Wind stärker wird, laut heult und Sie leicht vom Boden abschirmt.

Wenn Sie eine lange Reise planen, ist die direkte Route nicht immer die leichteste. Sie können Ihre Reichweite bedeutend erweitern, indem Sie von Bergkette zu Bergkette "hüpfen", entlang Höhenzügen fliegen oder sich dicht an die Küste halten.

In der Luft treffen Sie möglicherweise auf feindliche Flugzeuge oder erblicken feindliche Schneebuggies unter Ihnen auf dem Boden. Die auf Midwinter benutzten Drachenflieger sind Spezialanfertigungen für die FVPP und sind mit Zielsuchmissiles ausgerüstet. Klicken Sie die linke Maustaste, um ein Missile auf ein Luftziel abzufeuern. Sie können kein Missile abfeuern, bevor Sie sich nicht in der Luft befinden.

# MIDWINTER

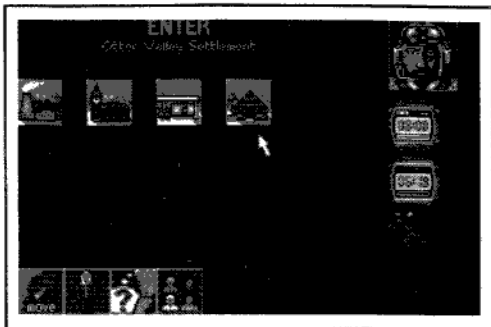
# SPEZIALTÄTIGKEITEN

## GEBÄUDE BETRETEN

Befindet sich ein Charakter in der Nähe eines Gebäudes oder in einer Siedlung, so erscheint der "Gebäude betreten" Icon auf dem Entscheidungsdisplay. Klicken Sie diesen Icon an.

Wenn es in seiner näheren Umgebung nur ein Gebäude gibt, wird er automatisch dieses betreten, und das Entscheidungsdisplay wird auf den neuesten Stand gebracht; das heißt, es wird alle neuen, nun verfügbaren Optionen anzeigen. Dabei befindet sich das Innere des Gebäudes in der Bildschirmmitte.

Befindet sich der Charakter in einer Siedlung, so erscheint das Gebäude-betreten-Display. Folgendermaßen sieht ein typisches Bild aus:



*Gebäude-betreten-Display*

Am oberen Bildschirmrand erscheinen Icons, die anzeigen, welche Gebäude sich in der Siedlung befinden. Zur Identifikation beziehen Sie sich bitte auf Abschnitt Gebäude.

*Andere Icons, die erscheinen, sind:*



*Bild des Charakters*



# MIDWINTER



*persönliche Zeit*



*Berichterstattungszeit*



*Muskelkraftanzeige*



*Rückkehr zum letzten  
Actionmodus*



*Persönlichkeitsdis-  
play wählen*



*Entscheidungsdisplay  
wählen*



*Teamdisplay wählen*

Klicken Sie ein Gebäude an, und der Charakter wird es betreten (zum Entscheidungsdisplay zurückkehren), falls es nicht vom Feind besetzt ist. Während des Spiels wird der Feind viele Siedlungen einnehmen (diese sind durch weiße Kreise auf der Hauptkarte angezeigt.). Er wird Truppen zurücklassen, um strategisch wichtige Gebäude zu bewachen - Polizeistationen, Hitzeminen, Fabriken, Synthetisieranlagen,

# MIDWINTER



## REKRUTIEREN

Lagerhäuser, Funkstationen und natürlich General Masters Hauptquartier! Die FVPF kann diese Gebäude nicht betreten (aber sie kann sie sabotieren). Andere Gebäudetypen in einem vom Feind eingenommenen Dorf können weiterhin frei betreten werden.

Ein roter Mann neben einem Gebäude zeigt an, daß sich ein Mitglied der FVPF darin befindet. Dies kann ein Rekrut oder ein potentieller Rekrut sein. Es kann vorkommen, daß sich ein potentieller Rekrut in einem vom Feind besetzten Gebäude befindet, das Sie nicht betreten können! Sie können ihn retten, indem Sie das Gebäude in die Luft sprengen. Dadurch wird es zur Ruine, die Sie dann betreten dürfen. Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Gebäude betritt, wird eine Minute zu seiner persönlichen Zeit hinzuaddiert.

Andere Mitglieder der FVPF können gebeten werden, sich dem Kampf gegen General Masters anzuschließen. Betreten Sie das Gebäude, in dem sich ein potentieller Rekrut befindet. Klicken Sie dann den Rekrutieren-Icon (auf dem Entscheidungsdisplay) an. Es erscheint das Widerstandsdisplay:

Das untere Bild zeigt den potentiellen Rekruten. Er wird gefragt, ob er dem Widerstand beitreten will. Klicken Sie sein Bild an, um seine Antwort herauszufinden.

*Widerstandsdisplay*



# MIDWINTER



Er stimmt wahrscheinlich eher zu, wenn er ein Freund des Fragestellers ist. Vergessen Sie nicht, daß das Spiel komplizierte persönliche Beziehungen enthält - seien Sie nicht überrascht oder zu enttäuscht über eine Absage. Dieser Charakter kann später von jemand anderem zur Teilnahme am Widerstand überredet werden. Sobald Sie eine Antwort erhalten haben, müssen Sie das Entscheidungsdisplay wählen.

### Kampfgefährtendisplay



Mit Hilfe dieses Displays können Teammitglieder einige Tätigkeiten als Gruppe unternehmen. Sie können zusammen in einem Schneebuggy oder in einer Seilbahn fahren. Sie können essen, schlafen oder andere Gebäude betreten. Man

## KAMPFGEFÄHRTEN

Beindet sich ein Charakter, den Sie zu rekrutieren beabsichtigen, im gleichen Gebäude oder Fahrzeug wie andere Teammitglieder, so erscheint der Kampfgefährten Icon auf dem Entscheidungsdisplay. Klicken Sie ihn an, um das Kampfgefährtendisplay zu erreichen.

# MIDWINTER



## SABOTAGE

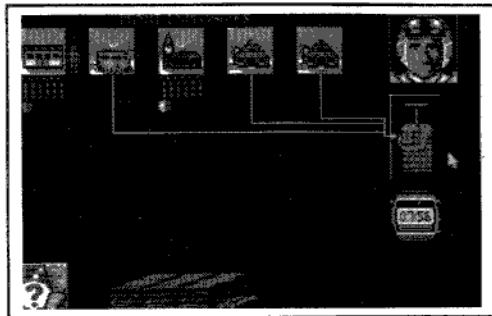
kann vom Kampfgefährtendisplay aus Erste Hilfe leisten. Der Schneebuggy erscheint jedoch nur, wenn der Buggy groß genug ist, alle Kampfgefährten aufzunehmen! (Schneefüchse können zwei, Schneekatzen vier und Schneewölfe sechs Leute transportieren).

Der von Ihnen gesteuerte Charakter erscheint links oben in der Ecke und seine Kampfgefährten unter ihm. Dieser Charakter ist der Anführer. Führt die Gruppe mit einem Schneebuggy, ist er der Fahrer und sein Können entscheidet. Wenn Sie meinen, daß er nicht der beste Anführer für die Gruppe ist, können Sie ihn durch einen der anderen Kampfgefährten ersetzen, indem Sie diesen anklicken.

Wenn Sie das Entscheidungsdisplay wählen, wird es immer das des Anführers sein.

Immer wenn sich ein Charakter in einer Siedlung oder in der Nähe eines Gebäudes befindet, erscheint der Sabotage-Icon auf dem Entscheidungsdisplay. Klicken Sie ihn an, um das Sabotagedisplay zu erreichen.

### *Sabotagedisplay*

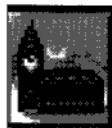


Die Icons am oberen Bildschirmrand

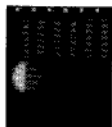
# MIDWINTER



zeigen die Gebäude an, die nahe genug liegen, um sabotiert werden zu können. Jedem Gebäude-Icon folgen folgende Informationen:



Gebäudetyp  
(zur Identifikation  
siehe unter Gebäude)



zum Sprengen des  
Gebäudes benötigte  
Anzahl von  
Dynamitstäben



zum Legen des  
Sprengstoffs benötigte  
Zeit. Jeder ganze rote  
Kreis steht für eine  
Stunde, rote Halb- und  
Viertelsegmente stehen für Halb-  
und Viertelstunden.

*Die anderen Icons,  
die erscheinen, sind:*



*das Bild des  
Charakters*



*der Sprengzünder*



*die persönliche Zeit  
des Charakters*



der Ihnen zur  
Verfügung stehende  
Vorrat an **Dynamit**.  
Jede Kiste Dynamit  
enthält zwei Bündel zu je

# MIDWINTER



sechs Stangen.



*Entscheidungsdisplay  
wählen*

Zum Sprengen von Gebäuden muß man Dynamit an strategischen Punkten um es herum legen, den Sprengstoff per Draht an einen Zündkasten anschließen, sich in Sicherheit begeben und BANG! Wieder ein dem Feinde nützliches Gebäude zerstört!

Die 32 Teammitglieder beherrschen die Kunst des Dynamitlegens in verschiedenem Maße. Ihre Fertigkeit im Sabotieren und ihr Gesundheitszustand entscheiden in Verbindung mit Größe und Stärke des Gebäudes über die

benötigte Menge an Dynamit. Der Gebäudetyp bestimmt, wie lange es dauert, den Sprengstoff zu legen.

Legen Sie das Dynamit durch Anklicken des Gebäudes, das Sie in die Luft sprengen wollen. Dies verbindet das Dynamit zum Sprengzünder und fügt die entsprechende Zeit zu Ihrer persönlichen Zeit. Ihr Dynamitvorrat verringert sich.

Durch erneutes Anklicken des Gebäudes kann das Dynamit wieder entfernt werden. Ihre persönliche Uhr wird wieder zurückgestellt, und die Dynamitstangen kehren wieder zu Ihrem Vorrat zurück.

Solange es Ihr Dynamitvorrat erlaubt, können Sie jede beliebige Anzahl von Gebäuden an den Sprengzünder anschließen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie den Sprengzündericon an, um den



# MIDWINTER



Kolben herunterzudrücken. Das (die) Gebäude werden nacheinander in die Luft fliegen. Auf dem Sabotagedisplay erscheinen dann Ruinen, wo einst Gebäude standen.

Bei einigen Gebäudekombinationen dauert das Anschliessen so lange, daß die persönliche Zeit des Saboteurs die Berichterstattungszeit um mehrere Stunden überschreitet. Nach solch einem Sabotageakt bleibt ihm dann

nichts übrig, als untätig bis zum nächsten Berichterstattungszeitpunkt zu warten.

Wählen Sie das Entscheidungsdisplay durch Anklicken des entsprechenden Icons. Wenn Sie danach einen der 3-D Actionmodi wählen, erscheinen alle von Ihnen zerstörten Gebäude als

### AUSRUHEN

Anstrengende Tätigkeiten wie Skifahren verlangt viel Muskelkraft, die durch Ausruhen von Zeit zu Zeit wieder ergänzt werden muß. Dabei wird Energie von den Energiereserven zur Muskelkraft übertragen.

Durch Anklicken der Muskelkraftanzeige auf dem Entscheidungsdisplay können Sie fünf Minuten lang ausruhen. In gewissen Situationen ruht man sich automatisch aus. Nachdem der von Ihnen gesteuerte Charakter in einem Actionmodus das Bewußtsein verloren hat, ruht er sich fünf Minuten lang aus. Ein Charakter ruht während einer gesamten Seilbahnfahrt und auch wenn er isst oder schläft. Charaktere, die beim Uhrenvergleich noch Zeit übrig haben, erhalten automatisch diese Zeit als Ruhepause.

Die Position eines Charakters bestimmt, wie nützlich eine Ruhepause für ihn ist. Je gemüthlicher ein Gebäude ist, desto schneller nimmt seine Muskelkraft wieder zu. Eine Ruhepause in der Wildnis kommt ihm am wenigstens zugute.

### NAHRUNGSAufnahme

Alle Charaktere müssen von Zeit zu Zeit Nahrung aufnehmen, um ihre Energiereserven wiederaufzufüllen. Der Stand der Energiereserven eines Charakters wird unter "Eigenschaften und Fertigkeiten" auf seinem Persönlichkeitsdisplay angezeigt. Überhöhter Verbrauch von

M



Ruinen.

Sollte der Feind einen Ihrer Friedensoffiziere gefangen genommen und in einer Polizeistation eingesperrt haben, so kann er durch das Zerstören der Station befreit werden. Sie können ihn dann rekrutieren, indem Sie die Ruine betreten und ihn wie oben beschrieben bitten. Sabotage ist strategisch außerordentlich wichtig. Das

Sprengen von Fabriken entzieht dem Feind Munition, durch das Sprengen von Synthetisieranlagen verliert er Treibstoff und durch das Sprengen von Warenhäusern verliert er beides! Wenn Sie alle seine Funkstationen sprengen, können Sie ein volles Team von 32 Mitgliedern rekrutieren. Um zu gewinnen müssen Sie das Hauptquartier des Feindes in die Luft sprengen!

Muskelkraft macht sich schnell bei seinen Energiereserven bemerkbar.

Man kann Nahrung in einem Haus, einem Laden, einer Polizeistation oder einer Berghütte zu sich nehmen. Betritt ein Charakter eines dieser Gebäude, so erscheint der Nahrungsaufnahmeicon. Durch das Anklicken dieses Icons kann er ein Essen zu sich nehmen; dazu braucht er eine halbe Stunde. Diese Zeit wird automatisch seiner persönlichen Zeit hinzugefügt, und seine Energie steigt an. Danach kann der Charakter jede beliebige Option auswählen, die ihm zur Verfügung steht.

Man kann soviel essen, wie man will, aber es ist unsinnig weiterzuessen, wenn Ihre Energie wieder ihren Höchststand erreicht hat.

### SCHLAFEN

Während der Actionmodi nimmt Ihre Wachsamkeit langsam ab, und Sie müssen diese durch Schlaf von Zeit zu Zeit wieder erhöhen. Ansonsten kann die Leistung eines Charakters stark beeinträchtigt werden. Ein Charakter kann in einem Haus, einer Hütte oder einer Polizeistation schlafen. Betritt er eines dieser Gebäude, so erscheint der Schlafenicon auf dem Entscheidungsdisplay. Wenn Sie diesen anklicken, schläft der Charakter bis zum nächsten Lagebericht. Er kann auch darüberhinaus weiterschlafen; dies funktioniert jedoch nicht automatisch.

ER



## RETTUNG

Normalerweise wird ein Charakter automatisch gerettet. Wenn ein Charakter nach einem Unfall so schwer verletzt ist, daß er sich nicht bewegen kann, dann wird er sich nach dem Unfall im nächsten Gebäude vorfinden. Er ist von Mitgliedern der örtlichen Bevölkerung gerettet worden. Gelegentlich kann es auch vorkommen, daß er vom Feind gerettet und in einer Polizeistation eingesperrt wird (in diesem Fall muß ein anderer Charakter die Polizeistation in die Luft sprengen, bevor er sich wieder bewegen kann.). Ein Charakter wird auch immer dann gerettet, wenn er in einen See oder ins Meer gestürzt ist.

Manchmal ist ein Charakter verletzt, kann sich aber noch bewegen; dann ist er dazu gezwungen, sich sehr langsam zu bewegen. In solch einer Situation ist es sehr nützlich, sich retten zu lassen.

Jedes Teammitglied besitzt für einen solchen Anlaß ein Leuchtsignal, das jederzeit durch Anklicken des S.O.S. Icons auf dem Persönlichkeitsdisplay abgefeuert werden kann. Nach Abfeuern wird er sofort gerettet. Sie müssen den Moment des Abfeuerns sorgfältig wählen, da jedes Teammitglied während eines Spiels nur ein Leuchtsignal besitzt.

## ERSTE HILFE

Charaktere verletzen sich gelegentlich. Der Gesundheitszustand eines Charakters wird auf dem Persönlichkeitsdisplay durch die Farbe der Figur hinter der Liste der Eigenschaften und Fertigkeiten angezeigt. Verletzt ein Charakter sich (das heißt, wird eines seiner Glieder orange oder rot), dann kann ihm ein anderes Mitglied der Friedenstruppe

# MIDWINTER



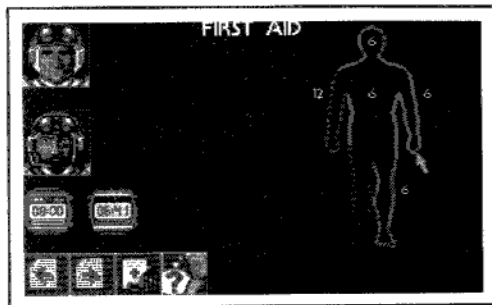
durch Erste Hilfe helfen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn sich der Verletzte in Begleitung eines anderen Charakters befindet.

Alle Mitglieder der Friedenstruppe haben als Teil ihres Trainings Erste Hilfe Unterricht gehabt; Schwester Maddocks und Doktor Revel sind jedoch verständlicherweise weitaus geübter als die anderen. Durch Erste Hilfe wird der Genesungsprozess beschleunigt - der Charakter wird nicht sofort wieder gesund; und wird man von einem der beiden Experten behandelt, so erholt man sich schneller als nach einer Behandlung durch Laien.

Beindet sich ein Charakter in der Gesellschaft eines Verletzten, so erscheint der Erste Hilfe-Icon auf dem Entscheidungsdisplay. Klickt man diesen an, so erscheint das Erste-Hilfe-Display mit dem Bild des

Charakters oben links in der Ecke und des(r) Verletzten darunter. Es erscheinen auch Icons, mit denen Sie durch Seiten rollen (falls es eine Gruppe von Verletzten ist!) und zum Entscheidungsmodus zurückkehren können. Sie können den Charakter, den Sie behandeln wollen, durch Anklicken auswählen. Folgendes Display erscheint:

### *Erste-Hilfe-Display*



# MIDWINTER



Die Bilder des Helfers und des Patienten erscheinen zusammen mit der persönlichen Zeit des Helfers und der Berichterstattungsuhr. Mit Hilfe der Rollicons können Sie einen anderen Patienten wählen. Das Gesundheitszustandsdisplay des Patienten erscheint und zeigt an, welche Glieder verletzt sind. Neben jedem verletzten Glied steht eine Zahl, die anzeigt, wieviele Minuten es dauert, bis das Glied verbunden ist.

Man verbindet Glieder einzeln, indem man den Zeiger auf dem Bildschirm über ein Glied bewegt und die linke Maustaste klickt. Erste Hilfe-Experten benutzen weiße Verbände, andere Helfer graue! Während man verbindet, wird die persönliche Zeit auf den neuesten Stand gebracht.

Schneebuggy gefahren hat und dann eine Werkstatt besucht, erscheint der Auftankenicon auf dem Entscheidungsdisplay. Klicken Sie diesen zum Auftanken des Schneebuggys an. Der persönlichen Zeit des Fahrers werden fünf Minuten hinzugefügt.

## WIEDERBEWAFFNEN

Wenn ein Charakter einen Schneebuggy gefahren hat und dann eine Werkstatt oder ein Depot besucht, erscheint der Wiederbewaffnenicon auf dem Entscheidungsdisplay. Klicken Sie diesen zur Wiederbewaffnung des Schneebuggys an. Der persönlichen Zeit des Fahrers werden fünf Minuten hinzugefügt.

## AUFTANKEN

Wenn ein Charakter einen

# MIDWINTER



## VORRÄTE

Betritt ein Charakter ein Depot oder einen Laden, erscheint der Vorräteicon auf dem Entscheidungsdisplay. Wenn Sie diesen anklicken, erhält der Charakter frische Patronen-, Granaten- und Dynamitvorräte. Seiner persönlichen Zeit werden fünf Minuten hinzugefügt. Beachten Sie, daß Läden nur einen begrenzten Vorrat an Dynamit enthalten. Ein Charakter kann mehr Dynamit mitnehmen, wenn er sich im Besitz eines Schneebuggys befindet.

## FUNKSPRÜCHE

Mit Hilfe seiner Ausrüstung und seines Fachwissens kann Professor Kristiansen feindliche Störsignale vorübergehend ausschalten. Betritt er eine vom Feind unbesetzte

Funkstation, so erscheint der Funkspruchicon. Klicken Sie diesen an. Daraufhin erscheint das Funkspruchdisplay mit dem Bild des ersten Charakters, den Kristiansen erreichen konnte. Durch Anklicken des Funkicons kann Kristiansen weitere drei Funksprüche senden; danach ist seine Ausrüstung zu überlastet und geht vollständig kaputt.

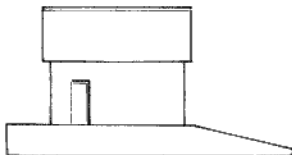
Die von ihm erreichten Charaktere schließen sich sofort dem Team an. Der Funkspruchicon erscheint nicht, wenn es niemanden mehr zu rekrutieren gibt. Kristiansens Funksprüche sind schwach und voller Rauschen, und man kann unmöglich voraussagen, wer sie empfangen wird.

# MIDWINTER

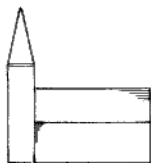
# DIE GEBÄUDE



**BUNKER**



**SEILBAHNSTATIONEN**



**KIRCHEN**



## **BUNKER**

Bunker liegen an Schlüsselpunkten auf der Insel verteilt. Ihre Hauptfunktion besteht

darin, Ausgangspunkte für Heckenschützen zu bieten, die durch die Schlitze in der Betonwand auf den Feind schießen. Wahrscheinlich wird der Feind auch auf Sie feuern, aber Bunker bieten mehr Sicherheit als freies Gelände. Man kann Bunker auch als Schutz für eine Übernachtung benutzen.



## **SEILBAHN-STATIONEN**

Man findet diese immer paarweise vor, eine Berg- und eine

Talstation. Sie sind durch eine Reihe von Masten miteinander verbunden.



## **KIRCHEN**

Kirchen bieten Schutz und Zuflucht. Der erste Kirchenbesuch

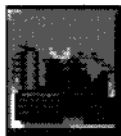
eines Charakters hebt seine Moral bis zu einem gewissen Maß. Sie können von Kirchtürmen aus schießen; diese geben Ihnen einen ausgezeichneten Ausblick über Ihre Umgebung.



# MIDWINTER



Kirchen befinden sich normalerweise in Siedlungen, aber ein paar Kapellen, die dem müden Reisenden Unterschlupf bieten, liegen auch in der Wildnis oder hoch in den Bergen verteilt.



### FABRIKEN

Fabriken sind große Industriegebäude, die sich immer in Siedlungen befinden.

Sie produzieren Munition und sind deshalb wertvoll. Andere dort hergestellte Güter sind strategisch kaum bedeutend. Die Sprengung von Fabriken kann die Feuerkraft des Feindes verringern.

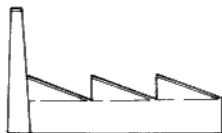


### WERKSTÄTTEN

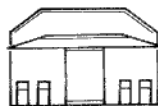
Werkstätten sind sehr wichtige Gebäude, die Sie besuchen müssen,

wenn Sie nicht ständig auf Skiern im Schneckentempo auf der Insel vorankommen wollen. Hier findet man Schneebuggies, die bis zu sechs Charaktere schnell und sicher transportieren können. Die Fahrzeuge tragen eine Reihe von Waffen, und später können Sie Ihr Fahrzeug in einer Werkstatt auftanken und wiederbewaffnen. Feindfahrzeuge werden von den riesigen Tanklastern in ihren Konvois versorgt und lassen Werkstätten deshalb in Ruhe.

Es kann vorkommen, daß einer der anderen Mitglieder der FVFP vor Ihnen in einer Werkstatt gewesen ist und den Schneebuggy mitgenommen hat! Sollte dies der Fall sein, so erhalten Sie die Option, einen Schneebuggy zu reparieren. Dabei müssen Sie die Geräte in der Werkstatt benutzen, um beschädigte Buggies oder Wracks zu reparieren. Reparieren ist riskant. Sie

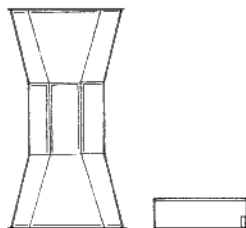


FABRIKEN



WERKSTÄTTEN

# MIDWINTER



HITZEMINEN



HÄUSER

wissen vor der Reparatur nicht, wie lange diese dauern wird. Es kann passieren, daß Sie bis zu vier Stunden in der Werkstatt verbringen müssen; dagegen kann ein voll funktionsbereiter Schneebuggy Ihnen in Minutenschnelle gehören.

## HAUPTQUARTIER

Das Hauptquartier des Feinds liegt bei Shining Hollow und wird wie eine Festung bewacht. Ihr Ziel muß sein, es zu zerstören und General Masters zu eliminieren. Es wird schwierig und gefährlich sein, dorthin zu kommen. Aber es ist es wert! Benutzen Sie Ihren Kopf!

NO  
DATA



## HITZEMINEN

Alle Energie auf der Insel wird durch Hitzeminen erzeugt; dadurch werden

diese zu den gesuchtesten Besitztümern auf der Insel. Sie sind die Hauptziele des Feindes und er erlangt völlige Kontrolle über die Insel, sobald er sie alle besetzt oder zerstört hat. Dann müssen Ihre Leute kapitulieren.

Es hat wenig Sinn, Hitzeminen zu zerstören, auch wenn sie vom Feind besetzt sind. Wenn der Feind eine Siedlung angreift, wird er zuerst die örtliche Hitzemine aufsuchen. Hüten Sie sich deshalb davor, dort Unterschlupf zu suchen. Ansonsten werden Sie nämlich möglicherweise erwischt.

## HÄUSER

Häuser bieten Ihren Leuten Wärme, Schutz



# MIDWINTER

und Nahrung. Zivilmitglieder der FVPF befinden sich oft zuhause in Siedlungen oder in Häusern in der Wildnis. Der Feind interessiert sich nicht besonders für Privathäuser, da er seine Aufmerksamkeit eher auf Gebäude strategischer Bedeutung richtet. Häuser sind gute Plätze, um zu essen, schlafen und vor den Unbilden des Kampfs Zuflucht zu finden.



### BERGHÜTTEN

Diese kleinen Gebäude, die hoch oben im Gebirge liegen, bieten dorthin verschlagenen Reisenden Unterkunft. Nahrung und ein Bett sind vorhanden; außerdem können Hütten, da sie in den Bergen liegen, eine gute Ausgangsbasis bieten, um Feindfahrzeugen im Tal aufzulauern.

### DEPOTS

Die zumeist übers Hinterland



verteilten Depots enthalten lebenswichtige Munitionsvorräte. In diesen winzigen Holzschuppen

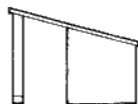
befinden sich Dynamit, Patronen und Granaten. Fahrzeuge können dort auch mit Missiles und Torpedos ausgerüstet werden.

### POLIZEISTATIONEN



Um einen Friedensoffizier zu rekrutieren empfiehlt es sich besonders, Polizeistationen aufzusuchen.

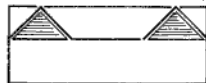
Außerdem bieten sie ein gutes Essen und einen Platz zum Schlafen (auch wenn die Betten in den Zellen ein wenig unbequem sind).



DEPOTS

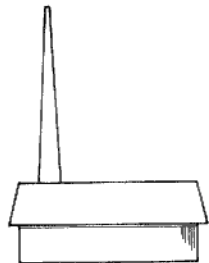


BERGHÜTTEN



POLIZEISTATIONEN

# MIDWINTER



FUNKSTATIONEN

Feindtruppen werden jede Polizeistation, auf die sie treffen, stürmen. Sollten dabei im Dienst befindliche Friedensoffiziere gefangen genommen werden, so werden sie peinlicherweise in ihre eigenen Zellen gesperrt. Zur Rettung solcher Gefangener müssen Sie sich wie ein Fuchs in vom Feind besetzte Siedlungen hineinschleichen, um das Dynamit zur Sprengung der Station zu legen und die Gefangenen zu befreien.



### FUNKSTATIONEN

Funkstationen sind strategisch außerordentlich wichtig, da sie auf der Insel

“Midwinter” oft das einzige Verbindungsmittel mit weit entfernt liegenden Siedlungen sind. Professor Kristiansen, einer der ersten Siedler, setzte sein gesamtes Wissen ein, um dieses Netz von Stationen aufzubauen und

sicherzustellen, daß jedes Haus Handapparate besaß (die von den Bewohnern oft in Notfällen benötigt wurden.).

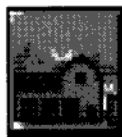
Zu Beginn des Spiels besitzt der Feind drei Stationen: Deathwatch Crag, Snowgoose Fell und Sierra Madre. Während des Spiels wird er schnell andere besetzen und damit das Störsignal verstärken, das Mitglieder der FVPF daran hindert, Unterstützung anzufordern. Sollten Sie es fertigbringen, alle vom Feind gehaltenen Stationen zu zerstören, so wird automatisch ein Funkspruch an alle noch nicht rekrutierten Mitglieder der FVPF gesendet. Nach dem nächsten Lagebericht werden Sie dann ein volles Team von 32 Mitgliedern auf Ihrer Seite vorfinden. Kristiansen selbst ist in der Lage zu versuchen, das Störsignal



# MIDWINTER

auszuschalten. Dazu müssen Sie ihn zuerst rekrutieren und dann zu einer nicht vom Feind besetzten Station bringen. Er kann bis zu vier Kampfgefährten rekrutieren, indem er ein starkes Signal auf allen Frequenzen aussendet. Danach ist seine Ausrüstung überlastet und bricht total zusammen.

## LÄDEN

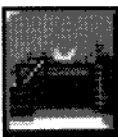


Läden bieten sich besonders an, um Nahrung und Vorräte wie Patronen, Granaten und gelegentlich Dynamit zu finden. Für den Feind sind die Vorräte in den Läden von geringem Interesse, da er die großen Warenhäuser braucht, um seine gewaltige Armee zu versorgen.

## SYNTHETISIERANLAGEN

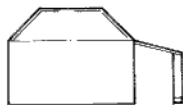


In den Synthetisieranlagen wird die Energie der Hitzeminen unter anderem dazu verwendet, Fahrzeugtreibstoff künstlich herzustellen. Dies macht sie zu Schlüsselzielen im Spiel. Nimmt der Feind eine Raffinerie ein, so wird die Beweglichkeit seiner Einheiten stark verbessert. Wenn Sie die Anlagen zuerst erreichen und zerstören können, verlangsamt sich der Vormarsch des Feindes.



## WARENHÄUSER

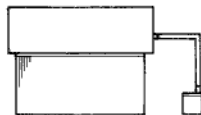
Der Feind besetzt Warenhäuser aus zwei Gründen: Treibstoff- und Munitionsvorräte. Fällt ein Warenhaus in die Hände des Feindes, so erhöht sich seine Feuerkraft und Beweglichkeit. Warenhäuser sind deshalb Schlüsselziele. Wenn sie besetzt worden sind, bleibt Ihnen nur noch die Wahl, diese in die Luft zu sprengen.



LADEN



SYNTHETISIERANLAGEN



WARENHÄUSER

# MIDWINTER

## DIE BEWEGUNGEN DES FEINDES



### DIE ZIELE DES FEINDES

Die von General Masters angeführten Truppen bestehen aus 32 mobilen Einheiten mit ungefähr je 60 Fahrzeugen und (falls Sie dies zu Spielbeginn gewählt haben) Langstreckenbomben und Aufklärungsflugzeugen, die dem Mörserfeuer die Richtung anzeigen.

General Masters dirigiert die Bewegungen seiner Truppen von Shining Hollow aus. Zu Spielbeginn befinden sich seine mobilen Einheiten in seiner Nähe in der südöstlichen Ecke der Insel. Dann rücken sie in nordwestlicher Richtung vor und richten dabei verheerenden Schaden an. Das Hauptziel des Feindes sind Ihre Hitzeminen, die auf der Insel verteilt liegen und ihrer jeweiligen Region Energie liefern.

Da der Feind nur mit

Schneebuggies vorrückt, ist er gezwungen, sich im Flachland aufzuhalten. Durch Täler und über Ebenen rückt er von Siedlung zu Siedlung vor. Wenn er eine Siedlung eingenommen hat, dann besetzt er alle strategisch wichtigen Gebäude.

Jede seiner Einheiten besitzt ihre eigene Kolonne von Tank- und Munitionslastern, die ihr ermöglicht vorzurücken und weiterzukämpfen. Eine Einheit erhält ihren Nachschub von besetzten Siedlungen. Entfernt sie sich zu weit von ihren Treibstoff- und Munitionsquellen, so wird sie langsamer und ihre Feuerkraft verringert sich. Dies tritt auch ein, wenn sie zu viele Tank- und Munitionslaster verloren hat. Synthetisieranlagen sind ihre Treibstoff-, Fabriken ihre

# MIDWINTER



Munitionsquellen und Warenhäuser liefern ihr beides.

Eine mögliche Strategie, die Sie einsetzen können, ist die Politik der verbrannten Erde, bei der Sie alle dem Feinde nützlichen Gebäude zerstören.

Sie kämpfen einen Guerillakrieg. Der Feind ist Ihnen zahlenmäßig (Soldaten und Waffen) weitaus überlegen. Einige Ihrer besten Leute können den Feind frontal angreifen und dabei möglicherweise sogar eine ganze Einheit alleine auslöschen. Schläue und List sind jedoch genauso wichtig.

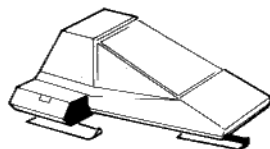
General Masters erwartet nicht, daß Zivilisten für ihre Freiheit kämpfen werden. Deshalb ist die Wahrscheinlichkeit geringer, daß zivile Mitglieder Ihres Teams von Feindeinheiten und -fahrzeugen angegriffen werden. Die unschuldig wirk-

enden Kinder oder die ältliche Frau Randles können an einer Feindeinheit vorbeischlüpfen, an der Hauptmann Stark oder seine Leutnants nicht durchkommen würden. Alle Friedensoffiziere, deren Siedlungen vom Feind eingenommen werden, bevor Sie sie rekrutieren konnten, werden in ihre eigenen Zellen eingesperrt,

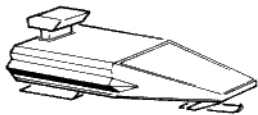
General Masters' Armee wird von sechs Obersten angeführt. Jeder Oberst kommandiert eine Brigade von fünf Angriffskompanien. Jede Kompanie besteht aus ungefähr 60 Fahrzeugen. Es gibt sechs verschiedene Fahrzeugtypen. Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Feindkompanie auszuschalten. Entweder zerstören Sie deren Befehlswagen (dies zerstört die Moral der Einheit, und die Soldaten werden

## MOBILE FEINDEINHEITEN

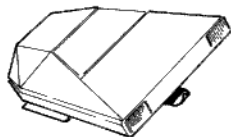
# MIDWINTER



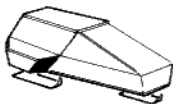
**SCHNEEHEXE**



**SCHNEEWOLF**



**SCHNEEKATZE**



**SCHNEEFUCHS**

desertieren) oder Sie vernichten einen großen Anteil an Fahrzeugen der Kompanie (dies demoralisiert die übrigen Soldaten und ermutigt sie dazu, die Flucht zu ergreifen). Einige Kompanien werden jedoch bis zum bitteren Ende kämpfen. Zerstören Sie die Kompanie eines Oberst, so wird sich seine ganze Brigade auflösen. Jeder Fahrzeugtyp des Feindes besitzt eine andere Funktion. Es gibt folgende Fahrzeugtypen:

### **SCHNEEHEXE**

Dieser starkbewaffnete Befehlswagen ist die Befehlszentrale einer Kompanie und befördert deren Hauptmann oder Oberst. Es ist schwer, eine Schneehexe zu finden, aber wenn Sie auf eine treffen, dann können Sie dem Feind einen vernichtenden Schlag zufügen.

### **SCHNEEWOLF**

Schneewölfe entsprechen schweren Panzern. Sie sind bis zu den Zähnen

mit verschiedenen Waffensystemen bewaffnet. Es ist gefährlich, sie anzugreifen, aber gleichzeitig auch sehr wichtig, sie zu zerstören. Wenn Sie sich in einem Buggy befinden, machen Sie am besten eine Kehrtwendung und versuchen, diese schwerfälligen Fahrzeuge hinter sich zu lassen. Ein Heckenschütze kann ihnen jedoch von einer Hügelspitze aus Schaden zufügen.

### **SCHNEEKATZE**

Schneekatzen entsprechen leichten Panzern und sind gutbewaffnet und außerordentlich beweglich. Gelegentlich werden sie jedoch von übereifrigen Hauptleuten als Kanonenfutter benutzt. Leider taucht, kaum daß Sie eine Schneekatze vernichtet haben, gewöhnlich schon wieder eine neue auf.

### **SCHNEEFUCHS**



# MIDWINTER



Der spritzige Schneefuchs dient mobilen Einheiten als Aufklärungsfahrzeug; er taucht oft mit hoher Geschwindigkeit über einem Hügel auf, bevor er in die nächste Schlucht hinunterhuscht. Schneefüchse sind leichtbewaffnet, aber man kann ihnen nur schwer davonfahren. Da sie Augen und Ohren einer mobilen Einheit darstellen, sollten Sie sie eliminieren, bevor der Feind von Ihrer Anwesenheit erfährt und schwerere "Geschütze" auffährt.

### **SCHNEESTIER**

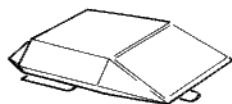
Schneestiere transportieren Munition und Waffen für die anderen Fahrzeuge des Konvois. Sie sind nicht bewaffnet, werden aber von den anderen Fahrzeugen abgeschirmt. Im Vergleich zu den Angriffsfahrzeugen sind sie langsam, und ihre Vernichtung hat katastrophale

Auswirkungen auf die Feuerkraft der feindlichen Kompanie.

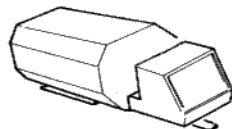
### **SCHNEEBÄR**

Diese gewaltigen Tanklastwagen sind für eine feindliche Kompanie lebenswichtig. Geschwindigkeit und Beweglichkeit einer Einheit hängen von ihren Schneebären ab. Sie sind langsam und unbewaffnet.

Angriffsfahrzeuge und Befehlswagen suchen die Landschaft nach Zielen ab und können plötzlich hinter einem Hang auftauchen. Sie sind tödliche Gegner. Die Nachschubfahrzeuge bewegen sich in Konvois auf festgelegten Routen und sind einfache Ziele, wenn Sie sie finden können. Da sie sich in Konvois bewegen, können sie leicht aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Wenn Sie ein Nachschubfahrzeug entdecken, können Sie sicher sein, daß kurz darauf noch ein anderes auftaucht. Alle Feindfahrzeuge können mit

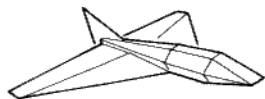


**SCHNEESTIER**

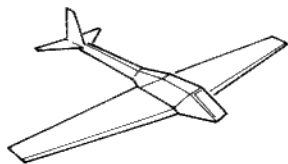


**SCHNEEBAR**

# MIDWINTER



**BOMBER**



**AUFKLÄRUNGSFLUGZEUGE**

## FEINDLICHE FLUGZEUGE

Gewehrschüssen, Granaten, Bodenmissiles und Torpedos angegriffen werden. Angriffsfahrzeuge und Befehlswägen sind mit Zielsuchmissiles ausgerüstet, die Ihnen ähnlich sind. Diesen Missiles kann mit heftigen Ausweichmanövern ausgewichen werden. Sie sind mit Nahbereichszündern ausgestattet und explodieren deshalb manchmal ganz in Ihrer Nähe, ohne einen direkten Treffer zu erzielen. Wenn Sie auf Skiern, in einem Buggy oder beim Drachenfiegen getroffen werden, werden Sie wahrscheinlich schwer verletzt.

General Masters und seinen Truppen stehen zwei Flugzeugtypen zur Verfügung; beide sind unbemannt und computergesteuert. An Bord haben sie komplizierte Ortungsgeräte und Kameras, die es

ihnen ermöglicht, Ihre Leute auch hoch in den Bergen auszumachen. Ungeachtet der Position von General Masters' Truppen suchen sie ganz Midwinter ab.

### BOMBER

Diese Flugzeuge sind mit Bomben ausgerüstet. Sie werden sie erblicken, wenn sie sich vom Horizont aus nähern. Bevor die Bomber Sie ausmachen, werden sie mehrere Male kreisen. Dann folgt der erste Bombenzielanflug, gefolgt von weiteren Bombenzielanflügen. Die Genauigkeit ihrer Bombenangriffe ist unterschiedlich, und Ihre beste Überlebenschance besteht darin, auf den Bomber zu feuern, während er noch kreist.

### AUFKLÄRUNGSFLUGZEUGE

Diese Flugzeuge leiten Ihre Position

# MIDWINTER

an die Langstreckenmörserbatterien weiter. Diese Batterien feuern gewaltige Granatensalven auf Sie ab, die in ohrenbetäubender und manchmal tödlicher Nähe landen. Allein ihre Anzahl macht es schwierig, diesen Salven auszuweichen. Jede Salve trifft in einer geraden Linie ein. Nach dem zweiten Granateinschlag dürfte es Ihnen möglich sein, den Einschlagpunkt der anderen drei vorauszubestimmen. Dies gibt Ihnen eine gewisse Chance auszuweichen, wenn Sie scharf genug wenden. Genau wie bei den Bombern ist es aber am besten, das Flugzeug abzuschießen, bevor es Sie entdeckt. Beide Flugzeugtypen können mit Gewehrscüssen, den Boden-Luft Missiles Ihrer Schneebuggies und den Missiles Ihrer Drachenflierer angegriffen werden.



## SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

### SPEICHERN

Sie können ein Spiel jederzeit speichern. Dazu brauchen Sie eine leere, formatierte Diskette. "Midwinter" besitzt sein eigenes spezielles Diskettenprogramm, das andere Daten verfälschen kann.

Klicken Sie den Saveicon auf dem Teamdisplay an, um das Spiel zu speichern. Daraufhin erscheint die Aufforderung Insert game data disk (Spieldiskette einlegen). Entfernen Sie die "Midwinter" Graphikdiskette aus dem Laufwerk und legen Sie Ihre leere, formatierte Diskette ein. Drücken Sie dann irgendeine Taste.

Es erscheint das Spiel-speichern-Display. Nach einigen Momenten erscheint das Verzeichnis des gespeicherten Spiels. Sie können bis zu zehn Spiele auf einer Diskette speichern. Jedes Spiel wird durch einen Icon dargestellt und wird mit full (voll) oder empty (leer) gekennzeichnet. Durch Anklicken eines empty-Icons wird das Spiel auf die Diskette gespeichert. Sie können auch einen full-Icon anklicken, aber dies löscht ein zuvor gespeichertes Spiel.

Sollten Sie Ihre Meinung ändern und ein Spiel doch nicht speichern wollen, so klicken Sie den Teamicon an, um das Display zu verlassen.

### LADEN

Klicken Sie den Loadicon auf dem Teamdisplay an, um ein gespeichertes Spiel zu laden. Daraufhin werden Sie aufgefordert, Insert game data disk. Entfernen Sie die "Midwinter" Graphikdiskette aus dem Laufwerk und legen Sie die Diskette ein, die Ihre gespeicherten Spiele enthält. Drücken Sie dann irgendeine Taste.

Es erscheint das Spiel-laden-Display. Nach einigen Momenten erscheint das Spielverzeichnis und Sie können das gewünschte Spiel laden.

Sollten Sie Ihre Meinung ändern und ein Spiel doch nicht laden wollen, so klicken Sie den Teamicon an, um das Display zu verlassen.

# MIDWINTER



**KAPITULATION** Wenn Ihre Lage hoffnungslos erscheint, und Sie ein neues Spiel beginnen wollen, dann können Sie Ihr jetziges Spiel nur durch Kapitulation abbrechen. Dazu müssen Sie den Surrendericon auf dem Teamdisplay anklicken. Sie werden dann von General Masters selbst aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen.

Nachdem Sie kapituliert haben, können Sie durch Drücken einer beliebigen Taste ein neues Spiel beginnen.

**NIEDERLAGE** Zeigt Ihr Lagebericht an, daß Sie alle Ihre Hitzeminen verloren haben, so haben Sie dadurch auch das Spiel verloren. Nehmen Sie sich so viel Zeit, wie Sie brauchen, um den Lagebericht durchzulesen, bevor Sie den Teamicon anklicken. Es erscheint ein sich hämisch freuender General Masters. Drücken Sie jede beliebige Taste, um

ein neues Spiel zu beginnen.

## SIEG

Sollten Sie es fertigbringen, General Masters' Hauptquartier in die Luft zu sprengen, so haben Sie das Spiel gewonnen. Sie müssen jedoch zur Bestätigung Ihres Sieges einen letzten Uhrenvergleich durchführen. Lassen Sie sich beim Durchlesen des Lageberichts Zeit und klicken Sie dann den Teamicon an. Dann können Sie sich an den Siegesfeierlichkeiten erfreuen.

Drücken Sie jede beliebige Taste, um ein neues Spiel zu beginnen. Ein außerordentlich seltenes Ereignis kann Ihnen auch zum Sieg verhelfen. Wenn Sie länger als 40 Tage aushalten, werden General Masters' Truppen rebellieren und desertieren. In "Midwinter" gibt es kein Patt - nur Sieger. Viel Glück!

# MIDWINTER

# INDEX



## A

Action Modes .....133,138  
Alertness.....109-110,112  
Ambler Charles ..... 91

## B

Bandages .....176  
Biographies .....105,112  
Blackouts .....113  
Bombers.....101,187  
Buildings .....122,124,133,165,184  
Bunkers.....149,178

## C

Cable-Car Stations .....134,178  
Cable-Car Travel .....114,128,157-8  
Caygill, Virginia .....119  
Chabrun, Jean-Luc.....107  
Churches .....149,178  
Companions.....126,134,168  
Compass .....154  
Cropper, Harry ..... 55

## D

Decisions Display .....113,118,130  
Detonator .....170,171  
Doughty, Bill ..... 63  
Dynamite .....170-1

## E

Eat .....128,134,172-3  
Emergency rescue .....118,173  
Endurance .....110,112  
ENEMY.....128,148  
- aircraft .....133,148,187

- colonels.....185  
- commanders.....185  
Head quarters.....185  
- mobile units.....128,148,185-6  
- movements .....184  
- objectives.....184  
Energy Reserves.....109-10,113-4  
Enter Building .....128,134,165

## F

Factories.....114,165,179  
First Aid.....109,128,134,168,174  
Flint, Gregory .....145  
Flynn, Fergus ..... 27

## G

Game Options.....140  
Garages .....133,156-7,179-80  
Garcia, Frederico ..... 47  
Gaunt, Barnaby ..... 79  
General Masters.....94-7,101-2,185  
Grazzini, Franco ..... 95  
Grice, Victor ..... 39  
Gunn, Jeremiah ..... 127

## H

HANG-GLIDING 108-9,128,134,158  
- controls.....162  
- crashing .....163  
- landing .....163  
- level flight .....162  
- muscle power .....163  
- skill.....163  
- tactics .....164

-taking-off.....160-1  
-thermals...161,164  
-turning.....162  
-updraughts161-164  
Head Quarters101,114,117,167,180  
Health .....130  
Heat Mines ...102,114,116,165,180  
Help .....133  
Houses .....180

## I

Information Modes .....133  
Iwamoto, Shigeru.....59

## J

Jackson, Luke.....87  
Jessop, Oliver.....75

## K

Key .....121-2,124  
Kristiansen, Olaf.....123

## L

Lliewellyn, Tom..... 35  
Load Game.....105,189  
Lösing .....190

## M

Macleod, Gordon .....151  
Maddocks, Sarah ..... 94-6 141  
Magazines .....181  
Main map .....118,120-28,130,133  
Mini Map.....146  
Morale .....109-10  
Mortars .....101  
Mountain Huts .....189



Muller, Kurt .....  
Multiple Buttons .....122-4  
Muscle Power 105,110,112-14,130  
**O**  
Optimism.....112  
**P**  
People (on map) .....126  
Personality Display125-6,118,128  
Police Stations.....165,174,183  
Pringle, Harvey .....23  
**Q**  
Qualities and Skills.....105-109  
**R**  
Radio Messages.....133-36,177  
Radio Stations.....102,134,165,182  
Randles, Amelia .....147  
Re-arm Vehicle.....128,176  
Recruiting.....128,134,167  
Refuel.....128,176  
Relief .....125  
Repair Vehicle.....128  
Resistance Display .....167  
Rest.....113,172  
Revel, Dr. Pierre .....111  
Rudel, Konrad .....115  
Rudinski, Karl.....99  
**S**  
S.O.S. ....118,173  
Sabotage....108-9,128,134,169-173  
Save Game.....105,189

Settlements .....123-4,165-6  
Sharpness .....112  
Situation Report .....116-7  
SKIING.....108-9,128,133-149  
-display .....139  
-falling over.....143  
-how to ski .....140-6  
-muscle power .....138,143  
-self defence .....149  
-skill.....143  
-stance .....138  
-stopping .....143  
-tactics .....148  
-turning.....139,143  
Sleep .....113,128,134,173  
SNIPING .....108-9,128,149  
-bullets .....150  
-controls.....150  
-muscle power .....150,152  
-skill.....152  
-tactics .....152  
SNOW -BUGGY .108-9,128,153-7  
-controls.....156  
-fuel .....155  
-missiles .....155  
-muscle power .....156  
-skill.....156  
-tactics .....156  
-torpedoes .....155  
Snow- Bear .....187

Snow -Bull.....187  
Snow -Cat.156,186  
Snow -Fox..156,186  
Snow- Witch.....186  
Snow -Wolf.....156,186  
Special Activities .....134,165  
Spotter Planes .....101,181  
Stamina .....112  
Stark, John .....17,94-7,101-4,128  
State of Health ....105-9,130,133-4  
Stores.....183  
Strength .....112  
Sturdiness .....112  
Supplies .....128,177  
Surrender.....104,190  
Synchronise watches ....104,116-7  
Synthesis Plants.....165,183  
**T**  
Tasker, George .....31  
Team Display.....104-5,118,128  
Training .....100-1  
**W**  
Warehouse .....114,165,183  
Watches .....104-5,114,116-7,130  
Winning .....190  
Wright, Homer .....51



**Weisbadener Str., 896503 Mainz-Kastel**