Die weiße Pracht aus „Midwinter" ist futsch – wortwörtlich Schnee von gestern. Wohin seinen Vorgänger locker in den Schatten stellt,

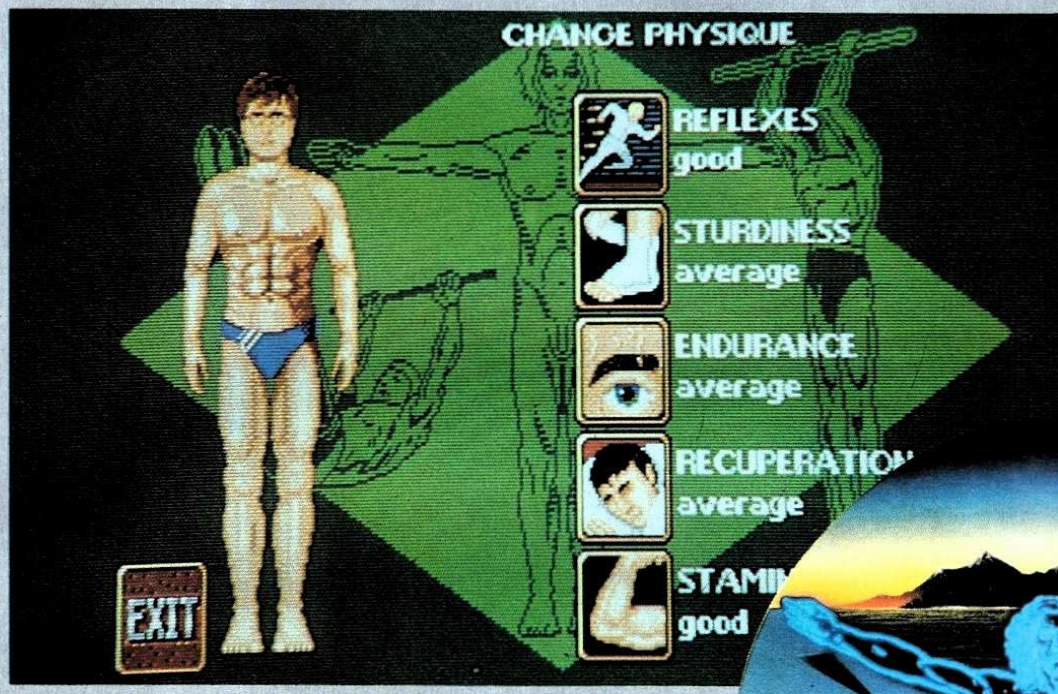
Der Amiga Joker meint:
Wer diesen Sommer richtig genießen will, braucht Midwinter II!

Wenn die Wintermäntel ohnehin ausgedient haben, kann man sich ja gleich in wärmere Gefilde verziehen – so oder ähnlich haben wohl die Midwinter-Leute gedacht, als sie ihren großen Umzug vor die Westküste Afrikas organisierten. Ihre neue Heimat besteht aus 41 Inseln, die größte davon, Agora, ist gleichzeitig auch der Regierungssitz. Hier schaltet und waltet die Atlantic Federation, eine höchst friedliebende und demokratisch gesinnte Regierung. Also alles Friede, Freude, Palmenstrände? Natürlich nicht, dafür sorgt schon das Saharan Empire, ein bitterböser, kriegslüsterner und von einem größenwahnsinnigen Diktator beherrschter Staat auf dem benachbarten Festland. Der würde sich nun furchtbar gern all die unschuldigen kleinen Inselchen einverleiben und hat auch schon die ersten Schritte in dieser Richtung unternommen (Schergen losgeschickt, Spione angeworben, etc.). Deshalb sucht die Atlantic Federation händeringend nach einem fähigen Helden, besser gesagt, sie hat ihn bereits gefunden – den Käufer dieses Spiels natürlich.

Bevor man nun für die gerechte Sache in die Schlacht(en) zieht, darf man sich zunächst mal selbst zusammenstellen. Dafür gibt's so eine Art Charakter-Baukasten, mit dem sich nicht nur Äußerlichkeiten, wie Geschlecht, Nasenform und Körpergewicht, sondern auch die inneren Werte (Kraft, Ausdauer, usw.) festlegen lassen. Das ist keineswegs reine Beschäftigungstherapie, sondern beeinflußt den weiteren Spielverlauf ganz entscheidend: So wie einer ist, so reagieren auch die Leute auf ihn! Und da hier jede Menge falscher Freunde, Doppelagenten und dergleichen Subjekte mehr herumlaufen, spielen Dinge wie Überzeugungskraft und ein gewinnendes Äußeres eine wichtige Rolle. Zudem verändern sich diese Werte wie bei einem Rollenspiel, je nachdem, was man schon alles zustande gebracht hat.

Unser frischgebackener Retortenheld hat jetzt verschiedene Möglichkeiten, um später einmal in die Annalen der Atlantic Federation einzugehen. Pro bedrohter Insel gibt's eine Mission, also 40 insgesamt (Agora zählt nicht mit, weil hier – noch – alles in Butter ist). Diese Missionen können wahlweise Stück für Stück, oder in einer einzigen, riesigen „Kampagne" erledigt werden. Ganz Vorsichtige dürfen natürlich erstmal ein bißchen üben.

Damit der Held sich nicht so einsam fühlt (er hat ja diesmal keine unmittelbaren Mitstreiter), haben ihm die Programmierer viele, viele Inselbewohner spendiert – ungefähr 1.500 Stück sollen es sein. Und das sind nicht einfach irgendwelche anonymen Pixel in der Landschaft, nein, es sind Individuen mit unterschiedlichen Vorlieben und Abneigungen, gutem oder schlechtem Charakter, einem richtigen Eigenleben halt. Ähnliches trifft auch für die diversen Inseln zu: jede einzelne davon hat ihre geographischen Besonderheiten, jede steckt voller Details, wie

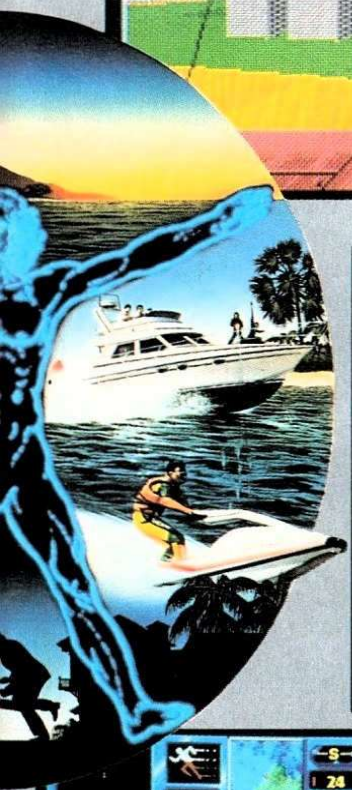


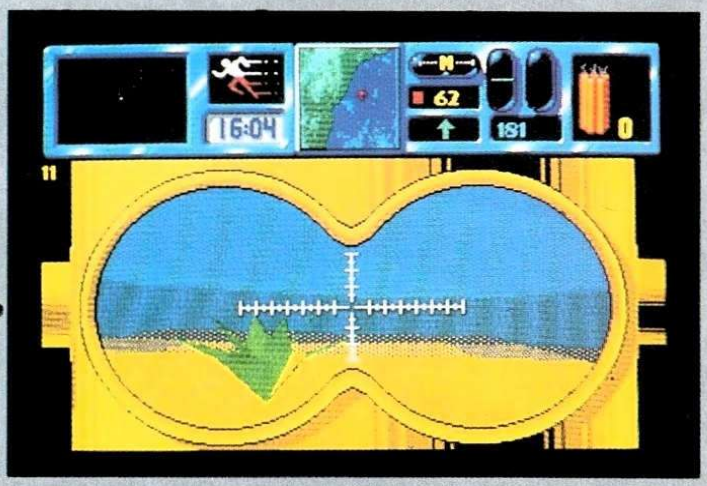
midwinter 2 - fl

sich die Menschheit nach dem großen Tauwetter verkrümelt hat, und warum dieses Game erfahrt Ihr in unserem Exklusiv-Test!

Städte, Straßen, Gebirge, Palmenhaine, usw. Kurz und gut, jede ist eine kleine Welt für sich, die es zu erkunden gilt.
Und wie erkundet man nun so eine kleine Inselwelt? Zu Fuß, beispielsweise; oder mit dem Zug; einem Jeep, Laster, Panzer, Bus, Hovercraft, Hubschrauber, Doppeldecker, Zeppelin, U-Boot, Schnellboot – zwanzig verschiedene Fortbewegungsarten sind möglich! Genau genommen sogar einundzwanzig, denn klickt man auf das „Speedup"-Icon, wird man direkt zum Zielort „gebeamt". Dabei wird zwar Zeit gespart, aber nicht an Realismus: befindet sich auf der (automatisch gewählten) Route ein böser Gegner, muß man kurz zwischenlanden, um sich mit dem Herrn zu unterhalten.

Weil man zu solchen Gesprächen besser nie mit leeren Händen kommt, stehen dem Helden 16 verschiedene Waffen zur Verfügung – von der Harpune über diverse Ballermänner bis zur Dynamitstange.
Es gäbe noch viel mehr über dieses Spiel zu erzählen, beispielsweise läßt sich die Übersichtskarte in sechs Stufen zoomen, es gibt wieder die bereits vom Vorgänger bekannten Screen-Armaturen (Kompaß, Radar, Uhr, Energie- und Höhenanzeigen, etc.) und Dutzende, ach was, Millionen Einstellmöglichkeiten und Optionen. Auch optisch ist das Game allererste Sahne: Die Vektorgrafik ist doppelt so schnell wie früher, dabei aber ausgesprochen detailfreudig – egal, ob man nun gerade unter Wasser oder in der Luft unterwegs ist, und ob es Tag oder Nacht ist. Bei der Handhabung hat sich ebenfalls einiges getan, die Steuerung (Maus/Joystick/Keyboard) reagiert jetzt deutlich sensibler, und die Anordnung der Icons ist ein Muster an Übersichtlichkeit. Auf dem gleichen hohen Niveau befindet sich auch der Sound – musikalisch und effektmäßig. Der langen Rede kurzer Sinn: Microprose hat mit diesem technisch perfekten Mix aus Strategie, Action und Adventure wahrhaftig ein Jahrhundertgame abgeliefert! (mm)





Midwinter II

Grafik:	93%
Sound:	84%
Handhabung:	85%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	91%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Microprose
Genre: Mixtur

Spezialität: Unsere Testversion hatte drei Disketten und war englisch. In der endgültigen Fassung wird das Game aber komplett in deutsch, samt einem dicken Handbuch und allerlei Beilagen ausgeliefert.

ames of freedom