

MIDKIN



BIOWARE
CORP

Interplay

EPILEPSIE-WARNSICHERHEIT

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

INHALT

I. EINLEITUNG	4
II. INSTALLATION UND START DES SPIELS	6
III. SPIELSTEUERUNG	14
IV. DIE CHARAKTERE	17
V. DIE GEGENSTÄNDE	23
VI. DIE GEGNER	25
VII. TIPPS	26
VIII. DAS TEAM	27
IX. PRODUKT SERVICE	29
X. INTERPLAYS WEBSITE	30

I. EINLEITUNG

Kurt Hectic hatte nie ein Held sein wollen. Er war mit seinem Leben zufrieden und wollte seine Tage in friedlicher Anonymität genießen. Doch das Schicksal hielt für unseren Freund noch einige Überraschungen bereit. Kurt war ein loyaler Angestellter und die Arbeit für das exzentrische Genie Doktor Fluke Hawkins verlangte gelegentlich Außergewöhnliches zu vollbringen. Der völlig überraschte Kurt wurde schließlich aufgerufen seine geliebte Erde zu verlassen, was ihm den ungewöhnlichen Titel des ersten Hausmeisters im Weltraum einbrachte.

Doktor Hawkins hatte lange Zeit unter dem Hohn und Gespött der anderen Wissenschaftler leiden müssen. Sie kritisierten seine ausgefallenen Ideen und hielten seine Methoden für bestenfalls fragwürdig. Mit der Zeit war Hawkins es leid, sich das Gerede der Spötter anzuhören und mit dem Wunsch endlich ungestört arbeiten zu können, floh er ins selbst gewählte Exil. Sein Schiff, die "Jim Dandy" wurde ohne großes Aufsehen gestartet, und er schwor, nicht auf die Erde zurückzukehren, bevor sein guter Ruf nicht wieder hergestellt war. Wochen wurden zu Monaten und Monate wurden langsam zu Jahren.

Die größte Erfindung, die der Doktor in seinem Exil machte, war Max der sechsbeinige Hund. Hawkins erster erfolgreicher Versuch, eine künstliche Intelligenz zu schaffen. "Erfolgreich" bedeutete, dass Max niemals versucht hatte, den Doktor zu töten und auch keinerlei Neigungen entwickelte, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als ein perfekter Assistent hielt er den Doktor immer auf dem Boden der Tatsachen und erfüllte im wesentlichen die gleiche Funktion wie der Sicherungsbolzen an einem Sturmgewehr. Er war begierig, dem Doktor zu gefallen und gewöhnte sich schnell an jede Aufgabe, wobei sein sanftes Gemüt in einem ungewöhnlichen Gleichgewicht mit seiner Vorliebe für Feuerkraft stand.

Die Chance für Doktor Hawkins, sein wahres Genie zu beweisen, kam weitaus früher als erwartet. Aliens aus einer fremden Dimension griffen die Erde an. Sie kamen auf Energiestromen" und landeten riesige "Minenraupen" (Minecrafters), die alles zerstörten, was ihnen in den Weg kam. Die Streitkräfte der Erde standen dem Angriff vollkommen hilflos gegenüber.

Die Zerstörung der Erde vor Augen, war der Crew der Jim Dandy klar, dass sie handeln musste. Kurt wurde in die radikalste Erfindung des Doktors gesteckt: den "Coil Suit", einen ungetesteten gepanzerten HiTech-Kampfanzug. Zusätzlich zu diesem Anzug erhielt er noch ein Maschinengewehr und ein integriertes Zielfernrohr, mit dem er auch weit entfernte Ziele anvisieren konnte. Kurt sprang mit seinem ungewöhnlichen neuartigen Fallschirm aus dem Schiff und musste versuchen, sich zum Piloten jedes einzelnen Minecrawlers vorzukämpfen, um die mächtigen Maschinen ausser Gefecht zu setzen. Er begab sich nur widerwillig auf diese Mission, aber er hatte keine andere Wahl. Er war die letzte Hoffnung, die der Erde noch geblieben war.

Kurt kämpfte sich tapfer durch die Verteidigungsreihen der Aliens. Er drang in das Herz jedes einzelnen Minecrawlers vor und besiegte mit wilder Entschlossenheit Pilot für Pilot. Schließlich forderte er den diabolischen Anführer der Aliens heraus, eine groteske sadistische Kreatur namens Gunter Glut. Mit Hilfe von Max und der Erfindungen des Doktors, gelang es Kurt schließlich, den außerirdischen Schurken in einem dramatischen Kampf zu besiegen. Als ihr Anführer fiel, brach die Invasion zusammen und die Aliens zogen sich mit eingekniffenem Schwanz zurück. Die Erde war verwüstet, geplündert, in Schutt und Asche gelegt, aber nicht besiegt. Nein, nicht besiegt.

Jetzt, da die Aliens zurückgeschlagen und die Ordnung wiederhergestellt ist, können unsere Helden zu ihrem friedlichen Alltag zurückkehren. Oder vielleicht auch nicht? Diese Frage kann nur die Zeit beantworten.

II. INSTALLATION UND START DES SPIELS

INSTALLATION

Legen Sie die MDK™2 CD in das CD-ROM-Laufwerk und stellen Sie sicher, dass alle anderen Windows®-Anwendungen geschlossen sind. Falls die Installation nicht automatisch beginnt, klicken Sie zunächst auf "Arbeitsplatz" und dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerkes. Klicken Sie anschließend auf das AUTORUN-Symbol im Stammverzeichnis von MDK™2. Nun erscheint das Installationsmenü – von diesem Menü aus können Sie MDK™2 auf Ihrem Computer installieren, die README-Datei (README.TXT) lesen und, sobald das Spiel installiert ist, nach Updates aus dem Internet suchen.



Falls bei der Installation irgendwelche Probleme auftreten, sollten Sie die README-Datei zu Rate ziehen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche "Readme". Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.interplay.com/support/mdk2 oder unter www.setupcs.de.

SETUP

MDK™2 BENÖTIGT EINE 3D-BESCHLEUNIGERKARTE. Bitte lesen Sie die README-Datei auf der MDK™2 CD-ROM, wenn Sie weitere Informationen über die unterstützten Grafikkarten oder andere Informationen benötigen.

GLSETUP™

MDK™2 wird mit GLSetup™ ausgeliefert. GLSetup™ erkennt Ihre Grafikkarte und installiert die passenden OpenGL®-Treiber. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob auf Ihrem System OpenGL®-Treiber installiert sind, wählen Sie die Option GLSetup™ und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bitte beachten Sie, dass GLSetupTM™ eine unabhängige Anwendung ist, die nicht von BioWare oder Interplay unterstützt wird.

ORS SPIEL AUS DEM AUTOSTART-MENÜ STARTEN

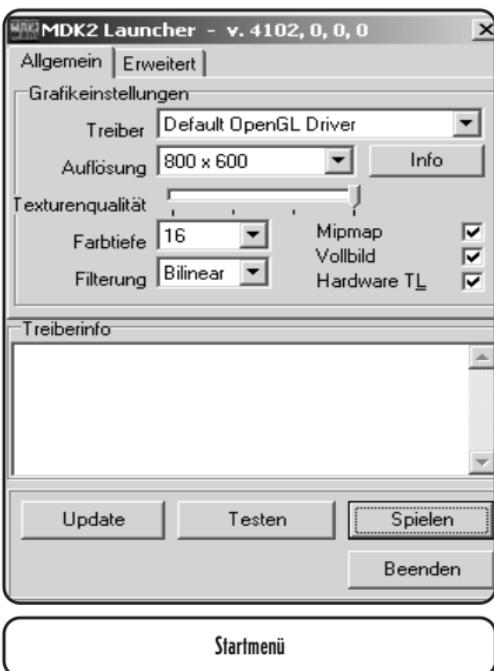
Sobald Sie das Setup erfolgreich angeschlossen haben, können Sie MDK™2 spielen, indem Sie auf das große MDK™2-Symbol in der Mitte des Bildschirms klicken.



STARTMENÜ

Nachdem Sie die Programmdatei von MDK™2 aufgerufen haben, erscheint das Startmenü. Im Startmenü haben Sie die Möglichkeit, die Einstellungen für Ihre Grafikkarte festzulegen, die Programmdatei von MDK™2 zu aktualisieren, die Grafikeinstellungen zu testen und das Spiel zu starten.

Im Startmenü werden verschiedene Konfigurationsoptionen für Grafiktreiber angezeigt. Wählen Sie einen Treiber aus und klicken Sie auf die Schaltfläche "Info", um ausführlichere Informationen über den Treiber zu erhalten. Klicken Sie auf "Einstellungen testen", um zu überprüfen, ob der



Startmenü

Treiber mit MDK™2 verwendet werden kann. Gibt es keine Probleme, können Sie das Spiel über die Schaltfläche "Spielen" starten. Für den Fall, dass Sie keinen passenden Treiber finden, können Sie dem README weitere Informationen zu diesem Thema entnehmen. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, können Sie das Spiel über die Schaltfläche "Spielen" starten.

Wir arbeiten kontinuierlich an der Verbesserung vieler Elemente von MDK™2. Sie können über das Internet prüfen, ob Updates für MDK™2 vorliegen, indem Sie auf die Schaltfläche "Update" klicken. Daraufhin wird eine Verbindung mit unserem Online-Updating-Service hergestellt, über den Sie Ihre Version von MDK™2 aktualisieren lassen können. Weitere Informationen über die Online-Aktualisierung finden Sie in der README-Datei

SPIELMENÜ

Sobald Sie MDK™2 starten, gelangen Sie in das Spielmenü. Hier haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten: Neues Spiel, Spiel laden, Optionen, Filme und Credits ansehen.



Spielmenü

NEUES SPIEL

Mit dieser Option können Sie ein neues MDK™2 Spiel starten und den Vorspann abspielen.

SPIEL LADEN

Wenn Sie diese Option wählen, erscheint eine Liste der bereits gespeicherten Spielstände von MDK™2. Wählen Sie einen gespeicherten Spielstand, um das Spiel von diesem Punkt aus fortzusetzen. Zwei der Spielstände sind für die automatische und die Schnellspeicherung reserviert. Die Taste, mit der Sie den Spielstand der Schnellspeicherung laden können, lässt sich in der Steuerungskonfiguration festlegen. Das Menü zum Laden von Spielständen können Sie auch aus dem eigentlichen Spiel heraus erreichen.



Ladenmenü

OPTIONEN

Das Optionsmenü bietet eine Vielzahl von Optionen, über die Sie das Spiel Ihren Bedürfnissen anpassen können. Es gibt dabei drei Hauptkategorien – Grafikoptionen, Soundoptionen, Steuerungsoptionen inkl. Tastenbelegung.



Optionen

UNTERMENÜ GRAFIKOPTIONEN

Über die Grafikoptionen steuern Sie die Funktionen Ihrer Grafikkarte. Ausführliche Informationen über die Fähigkeiten und Funktionen Ihrer Grafikkarte finden Sie in der README-Datei oder im Handbuch Ihrer Grafikkarte.



Untermenü Grafikoptionen

Treiber

In diesem Menü können Sie – genau wie im Startmenü - den Grafiktreiber für MDK™2 manuell auswählen.

Auflösung

Über diese Option können Sie die Bildschirmauflösung für MDK™2 festlegen.

Farbtiefe

Die Farbtiefe legt die Farbvielfalt der Spielumgebung fest. Es gibt zwei Auswahlmöglichkeiten: 16 Bit und 32 Bit.

Z-Buffer-Tiefe

Der Z-Buffer legt die Auflösung fest, mit der Entfernung zwischen Objekten verarbeitet werden. Es gibt zwei Auswahlmöglichkeiten: 16 Bit und 32 Bit.

Texturen-Qualität

Mit dieser Leiste kann die Anzahl der Details für die einzelnen Texturen eingestellt werden.

Texturen-Filterung

Der Texturfilter bezeichnet die Methode mit der Texturen in der Spielumgebung "geglättet" werden. Dabei gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten: Bilinear und Trilinear. Bei einem trilinearem Filter werden bessere Ergebnisse in der Grafikdarstellung erreicht. Informationen über die empfohlenen Filtermethoden für verschiedene Grafikkarten finden Sie in der README-Datei.

Vollbild

MDK™2 kann entweder im Fenster- oder im Vollbildmodus gespielt werden – mit dieser Option können Sie zwischen den zwei Darstellungsmöglichkeiten umschalten.

Änderungen übernehmen

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Änderungen übernehmen", um die Grafikeinstellungen zu speichern.

UNTERMENÜ STEUERUNG

Über dieses Untermenü können Sie die Spielsteuerung Ihren Bedürfnissen anpassen.

Hoch/runter umkehren(Normal)

Diese Option kehrt die vertikale Bewegungsachse (/) während des normalen Spielverlaufes um.

Hoch/runter umkehren(Sniper)

Diese Option kehrt die vertikale Bewegungsachse (/) im Sniper-Modus um.

Empfindlichkeit Analog (Mausempfindlichkeit)

Steuert die Empfindlichkeit der Maus. Durch eine Erhöhung dieser Einstellung reagiert die Maus stärker auf Steuerbewegungen.

Filmtext anzeigen

Blendet den Text während der Filme ein oder aus.



UNTERMENÜ SOUND

Über dieses Menü können Sie die Wiedergabe von Sound und Musik in MDK™2 Ihren Bedürfnissen anpassen.

Lautstärke Effekte

Diese Option regelt die Lautstärke der Soundeffekte in MDK™2.

Lautstärke Musik

Diese Option regelt die Lautstärke der Musik.

Lautstärke Stimmen

Diese Option regelt die Lautstärke der Stimmenwiedergabe.



Untermenü Sound

UNTERMENÜ TASTENBELEGUNG

Über dieses Menü können Sie die Spielsteuerung von MDK™2 Ihren Bedürfnissen anpassen. Wählen Sie die Steuerungsoption, die Sie ändern möchten, drücken Sie dann ENTER und geben Sie dann die neue Steuerung für diese Option an. Bitte beachten Sie, dass Doppelbelegungen möglich sind, die im Spiel zu Problemen führen können.

FILME UND CREDITS ANSEHEN

Die Option "Filme ansehen" ist erst verfügbar, wenn der Spieler den Film während des Spieles sieht. Mit dieser Option können Filme unabhängig vom Spielverlauf abgespielt werden, nachdem die entsprechende Stelle im Spielverlauf erreicht wurde.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Sie können den Schwierigkeitsgrad für MDK™2 sowohl im Optionsmenü, als auch während des Spiels festlegen.



Filme und Credits ansehen

SPIELMENÜ

Während des Spiel können sie das Spielmenü aufrufen, indem Sie die Taste für Pause (normalerweise ESC) drücken. Dieses Menü besteht aus folgenden Optionen – Fortsetzen (zurück zum Spiel), Spiel laden (ruft das Menü zum Laden von Spielständen auf), Spiel speichern (ruft das Menü zum Speichern von Spielständen auf), Optionen (ruft das Optionsmenü auf) und Beenden (beendet das Spiel und bringt Sie zurück zum Startmenü).



Spielmenü

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELSTÄNDEN

Während des Spiels können sie jederzeit einen Spielstand laden oder speichern. Dazu können Sie entweder das Spielmenü verwenden (über die Taste für Pause - normalerweise ESC) oder die Kurztasten für Schnellladen und -speichern (normalerweise F6 (speichern) und F7 (laden) – die Tastenbelegung kann über die Steuerungskonfiguration geändert werden) benutzen.



Speichern



Laden

III. SPIELSTEUERUNG

MDK™2 hat drei Hauptfiguren – Kurt Hectic, Max und Doktor Fluke Hawkins. Jeder Charakter besitzt neben der allgemeinen Steuerung auch noch spezifische Steuerungseigenschaften. MDK™2 wird mit zwei verschiedenen Standard-Steuerungskonfigurationen geliefert.

Bei der einen Konfiguration wird die Bewegung über die Pfeiltasten gesteuert, bei der anderen mit Hilfe der WASD-Tastenkombination.

Pfeiltasten-Konfiguration:

STEUERUNG PFEILTASTEN

Vorwärts bewegen
Rückwärts bewegen
Seitlich links bewegen
Seitlich rechts bewegen

STEUERUNG KURT

Maus 0	Springen
	Für Fallschirm drücken und halten
Maus 1	Maschinengewehr abfeuern
Leertaste	Sniper-Modus aktivieren
Ü	Gegenstand/ Waffenauswahl nach links bewegen
+	Gegenstand/ Waffenauswahl nach rechts bewegen
,	Gegenstand benutzen

SNIPER-MODUS

Zoom +	
Zoom -	
Seitlich links bewegen	
Seitlich rechts bewegen	
Maus 1	Schießen
Ü	Gegenstand/ Waffenauswahl nach links bewegen
+	Gegenstand/ Waffenauswahl nach rechts bewegen
Leertaste	Sniper-Modus verlassen

STEUERUNG MAX

Maus 0	Springen
	Für Jetpack drücken und halten
Maus 1	Gewählte Waffen abfeuern
Ü	Gegenstand/ Waffenauswahl nach links bewegen
+	Gegenstand/ Waffenauswahl nach rechts bewegen
,	Waffe aktivieren
ß	Waffe deaktivieren

STEUERUNG DOKTOR

Maus 0	Springen
Maus 1	Gegenstände in beiden Händen kombinieren.
Ü	Gegenstand/ Waffenauswahl nach oben bewegen
+	Gegenstand/ Waffenauswahl nach unten bewegen
,	Gegenstand in rechter Hand halten
	Zweimal drücken, um den Gegenstand zu benutzen
ß	Gegenstand in linker Hand halten
	Zweimal drücken, um den Gegenstand zu benutzen

Hier nun die Tastenbelegung für die WASD-Konfiguration:

WASD-STEUERUNG

W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Seitlich links bewegen
D	Seitlich rechts bewegen

STEUERUNG KURT

Maus 0	Springen Für Fallschirm drücken und halten
Maus 1	Maschinengewehr abfeuern
Leertaste	Sniper-Modus aktivieren
F	Gegenstand/ Waffenauswahl nach links bewegen
G	Gegenstand/ Waffenauswahl nach rechts bewegen
T	Gegenstand benutzen

SNIPER-MODUS

W	Zoom +
S	Zoom -
A	Seitlich links bewegen
D	Seitlich rechts bewegen
Maus 1	Schießen
F	Gegenstand/ Waffenauswahl nach oben bewegen
G	Gegenstand/ Waffenauswahl nach unten bewegen
Leertaste	Sniper-Modus verlassen

STEUERUNG MAX

Maus 0	Springen Für Jetpack halten und drücken
Maus 1	Gewählte Waffen abfeuern
F	Gegenstand/ Waffenauswahl nach links bewegen
G	Gegenstand/ Waffenauswahl nach rechts bewegen
T	Waffe aktivieren
R	Waffe deaktivieren

STEUERUNG DOKTOR

Maus 0	Springen
Maus 1	Gegenstände in beiden Händen kombinieren
G	Gegenstand/ Waffenauswahl nach oben bewegen
F	Gegenstand/ Waffenauswahl nach unten bewegen
T	Gegenstand in rechter Hand halten
	Zweimal drücken, um den Gegenstand zu benutzen
R	Gegenstand in linker Hand halten
	Zweimal drücken, um den Gegenstand zu benutzen

IV. DIE CHARAKTERE

MDK™2 ermöglicht es Ihnen, während des Spielverlaufes drei vollkommen unterschiedliche Charaktere zu steuern. Jeder Charakter verfügt über eine Vielzahl von einzigartigen Fähigkeiten, die ihn von seinen Mitkämpfern unterscheiden.

KURT HECTIC

Kurt Hectic, die Hauptfigur des ersten MDK-Spiels ist ein unfreiwilliger Held, sozusagen ein "Opfer" der Umstände. Einst der einfache Hausmeister von Doktor Fluke Hawkins, wurde Kurt auserwählt den berüchtigten "HiTech-Kampfanzug" (Coil Suit) zu tragen, um die Erde vor der Invasion durch die bösartigen Substrom-Aliens (Stream Riders) zu bewahren. Der Kampfanzug wurde von Doktor Hawkins sowohl als mächtige Waffe als auch als Alternative zu eleganter Abendgarderobe entworfen. Er verleiht Kurt zahlreiche besondere Fähigkeiten und verfügt außerdem über eine spezielle Scharfschützenfunktion, die es ihm ermöglicht, auch weit entfernte Gegner zu treffen. Zum Anzug gehört außerdem ein neuartiger Fallschirm (.Ribbon Chute), mit dessen Hilfe Kurt, im lautlosen Gleitflug, große Entferungen überwinden kann und eine Maschinenkanone. Kurt setzt diese Werkzeuge widerwillig zur Verteidigung der Erde ein.



BEWEGUNG

Kurt wird mit den Richtungstasten gesteuert. Gleichzeitiges Drücken von zwei Tasten ermöglicht diagonale Bewegungen. Drücken Sie die Sprungtaste, wenn Kurt springen soll. Er kann außerdem Vorsprünge ergreifen und sich an Orte hochziehen, die er normalerweise nicht erreichen würde, indem er auf den Vorsprung zuspringt, während gleichzeitig die Sprungtaste gedrückt gehalten wird.

MASCHINENGEWEHR

In den rechten Arm von Kurts Anzug ist ein Maschinengewehr integriert. Es wird mittels der Feuertaste abgefeuert. Das Maschinengewehr verfügt über unbegrenzte Munition, überhitzt niemals und kann daher, falls es die Umstände erfordern, ununterbrochen eingesetzt werden. Kurt kann für das Maschinengewehr außerdem einige Upgrades finden, welche die Waffe hinsichtlich ihre Schusseigenschaften und Durchschlagskraft noch weiter verbessern.

SNIPER-MODUS / SCHARFSCHÜTZENFUNKTION

Drücken Sie die Taste für den Sniper-Modus, wenn Kurt diesen Modus aktivieren soll. Wenn Kurt den Sniper-Modus aktiviert, erscheint ein neues grafisches Benutzerinterface (GUI). Dieses GUI unterstützt eine Zoom-Funktion, welche über die Tasten zum herein- und herauszoomen (Zoom+/ Zoom-) gesteuert wird. In diesem Interface finden Sie außerdem eine Kamera, die entweder Kurt oder das zuletzt abgefeuerte Projektil zeigt, und eine Aufstellung der gerade zur Verfügung stehenden Munition. Mit den Tasten für "Gegenstand/ Waffenauswahl nach oben/unten", können Sie die Munition auswählen, die Kurt benutzen soll. Ein Druck auf die Feuertaste feuert einen einzelnen Schuss ab. Teilen Sie sich die Munition gut ein, denn mit Ausnahme der Standard-Projektile sind alle anderen Munitionsarten nur in begrenztem Umfang vorhanden.

Hinweis: Kurt kann sich im Sniper-Modus mittels der entsprechenden Tasten (Pfeiltasten links/ rechts bzw. A/D) seitlich bewegen.

FALLSCHIRM (RIBBON CHUTE)

Wenn Kurt springt oder fällt, kann Kurts Fallschirm aktiviert werden, indem die Sprungtaste gedrückt und gehalten wird. Mit dem Fallschirm kann Kurt durch die Luft gleiten. Verwenden Sie die Richtungstasten in Verbindung mit dem Fallschirm, um die Spielumgebung zu erkunden.

Hinweis: Wenn der Fallschirm über einem Luftstrom geöffnet wird, wird Kurt nach oben getragen.

INVENTAR

Kurt verfügt über ein begrenztes Inventar an Gegenständen, die er während seiner Mission benutzen kann. Kurts Inventar ist immer aktiv; der gerade verwendete Gegenstand kann über die Tasten für "Auswahl nach links/rechts", gewechselt werden. Drücken Sie dann die Taste zum Verwenden von Gegenständen, um den Gegenstand einzusetzen.

GESUNDHEIT

Kurt beginnt das Spiel mit 100 Gesundheitspunkten. Wenn er verletzt wird, verliert er Gesundheitspunkte. Kurt kann allerdings in seiner Umgebung Gegenstände finden, die seine Verletzungen heilen und die maximalen 100 Punkte wiederherstellen können.

SPIELBILDSCHIRM



SNIPER-MODUS



MRX

Max ist ein von Doktor Fluke Hawkins entwickelter Roboter-Hund. Sein ungewöhnliches Design (zwei Beine und vier Arme) ermöglicht es ihm vier Waffen gleichzeitig zu halten. Der eigentlich recht sanftmütige Max hat sich die Persönlichkeit eines Actionhelden heruntergeladen, um für den Kampf gegen die Substrom-Aliens gewappnet zu sein..



BEWEGUNG

Max wird mit den Richtungstasten gesteuert. Gleichzeitiges Drücken von zwei Tasten ermöglicht diagonale Bewegungen.

Drücken Sie die Sprungtaste, wenn Max springen soll. Er kann außerdem Vorsprünge ergreifen und sich an Orte hochziehen, die er normalerweise nicht erreichen würde, indem er auf den Vorsprung zuspringt, während die Sprungtaste gedrückt gehalten wird.

WAFFEN

Max kann eine Vielzahl von Waffen verwenden und dank seines ungewöhnlichen Körperbaus kann er bis zu vier Waffen gleichzeitig einsetzen. Sie können die Waffen mit den Tasten für "Auswahl nach links/rechts" auswählen. Drücken Sie die entsprechende Taste, um die ausgewählte Waffe zu aktivieren oder deaktivieren. Wenn eine Waffe aktiviert wird, wechselt ihre Darstellung von transparent zu solide.

Max kann nicht nachladen und wirft leergeschossene Waffen daher ohne Aufforderung des Spielers weg. Keine Sorge, in seiner Umgebung sind ausreichend Waffen vorhanden.

JETPACK

Max kann zwei verschiedene Jetpacks verwenden, das Standard-Jetpack und das Atom-Jetpack. Beide werden aktiviert, indem Sie die Sprungtaste drücken und halten. Beide Jetpacks werden analog gesteuert, was eine gezielte Dosierung von Schub und Treibstoff ermöglicht.

Das Standard-Jetpack verfügt nur über eine begrenzte Treibstoffmenge und muss an speziellen Tankstationen aufgetankt werden. Das Atom-Jetpack verfügt über unbegrenzte Energie und lädt sich automatisch wieder auf, wenn es nicht benutzt wird.

GESUNDHEIT

Aufgrund seiner mechanischen Natur besitzt Max mehr Gesundheitspunkte, als Kurt oder Doktor Hawkins. Er beginnt mit 200 Gesundheitspunkten, die mit Hilfe von bestimmten Gegenständen, die in der Spielumgebung zu finden sind, wieder aufgeladen werden können.

SPIELBILDSCHIRM



DOKTOR FLUKE HAWKINS

Doktor Fluke Hawkins ist das berühmte, leicht reizbare Genie, welches sich sowohl für die Erschaffung von Max, als auch des berüchtigten HiTech-Kampfanzuges verantwortlich zeichnet. Als Spielfigur zeichnet er sich dadurch aus, dass sein Einfallsreichtum seine körperliche Schwäche mehr als ausgleicht.

BEWEGUNG

Doktor Hawkins wird über die Richtungstasten gesteuert. Gleichzeitiges Drücken von zwei Tasten ermöglicht diagonale Bewegungen.



Drücken Sie die Sprungtaste, wenn der Doktor springen soll. Er kann außerdem Vorsprünge ergreifen, indem er darauf zuspringt, während die Feuertaste gedrückt gehalten wird, er ist allerdings zu schwach, um sich hochzuziehen!

INVENTAR

Doktor Hawkins verfügt über zwei, vollkommen unabhängige Inventare, eines für die linke und eines für die rechte Hand. Sein Auswahlbalken wird über die Tasten für "Auswahl nach oben/unten" gesteuert.

Wenn der Auswahlbalken sich über einem freien Gegenstand befindet kann der Doktor ihn mittels der entsprechenden Tasten entweder in die rechte oder linke Hand nehmen. Der Doktor kann natürlich mehrere Gegenstände gleichzeitig halten, einen in jeder Hand.

Um einen Gegenstand zu verwenden, den der Doktor in der Hand hält drücken Sie die Tasten für "Gegenstand in rechter/linker Hand halten" (in Richtung der Hand, die den Gegenstand hält).

GEGENSTÄNDE KOMBINIEREN.

Des Doktors größte Stärke liegt in seiner Fähigkeit zum Kombinieren von Gegenständen. Um dies zu tun, muss er in jeder Hand einen der Gegenstände halten, die miteinander kombiniert werden sollen. Drücken Sie dann die Taste zum Kombinieren von Gegenständen.

Wenn der Doktor versucht Gegenstände zu kombinieren, kann dies zu einem der folgenden drei Ergebnisse führen. Erstens: es passiert gar nichts! Nicht alle Gegenstände können kombiniert werden, einige sind sogar absolut inkompatibel und der Versuch einer Verbindung kann zu ernsthaften Problemen führen. Zweitens: Ein neuer Gegenstand entsteht. In diesem Fall wird der Name des Gegenstandes angezeigt und er wird dem Inventar des Doktors hinzugefügt. Drittens: Die Kombination der Gegenstände erzeugt einen bestimmten Effekt. Dieser Effekt kann zu einem positiven oder einem negativen Ergebnis führen. Scheuen Sie sich nicht, mit dem Doktor und seinen Gegenständen zu experimentieren.

GESUNDHEIT

Von den drei Charakteren ist Doktor Hawkins bei weitem der körperlich Schwächste. Er besitzt nur 60 Gesundheitspunkte, die er aber glücklicherweise mit Gegenständen, die er herstellt oder findet wieder auffrischen kann.

SPIELBILDSCHIRM



V. DIE GEGENSTÄNDE

DIE FOLGENDEN GEGENSTÄNDE KÖNNEN NUR VON KURT HECTIC VERWENDET WERDEN.

Granate



Kurt kann diese einfache Granate werfen, die im Explosionsradius großen Schaden verursacht. Wie weit die Granate fliegt hängt von dem Winkel ab, in dem sie geworfen wird. Seien Sie vorsichtig, da Kurt von seinen eigenen Granaten verletzt werden kann.

Köder



Kurt kann den Köder auf das Schlachtfeld werfen, um seine Feinde zu verwirren. Da die Aliens nicht sonderlich intelligent sind, ist es ihnen nicht möglich zwischen Kurt und dem Köder zu unterscheiden. Tatsächlich bevorzugen sie den Köder sogar als Ziel, da er auf ihre Angriffe so zufriedenstellend reagiert.

Tarnsystem



Einer von Kurts effektivsten Gegenständen ist das elektronische Tarnsystem. Es macht ihn für die Aliens praktisch unsichtbar und erlaubt es ihm, unbemerkt durch die Verteidigung der Feinde zu gelangen. Denken Sie daran, dass die Wirkung der Tarnung nur für eine begrenzte Zeit anhält.

SNIPER-MUNITION UND GEGENSTÄNDE

Die folgenden Sniper-Projektilen und Gegenstände können mit der Scharfschützenfunktion verwendet werden und mit unterschiedlichen Auswirkungen abgefeuert werden!

Sniper-Projektil



Die einfache Sniper-Kugel fliegt direkt auf ihr Ziel zu und erzeugt durch ihren Einschlag Schaden.

Homing-Sniper-Munition



Diese Kugel verfolgt ihr Ziel.

Sniper-Mörser



Diese Geschosse bewegen sich im Bogen auf ihr Ziel zu. Die bogenartige Flugbahn ermöglicht es, Ziele zu treffen, die nur schwer zu erreichen sind.



Sniper-Granate

Diese Sniper-Granate verfolgt eine direkte Flugbahn und explodiert bei Kontakt.



Sprung-Munition

Diese Geschosse prallen auf dem Weg zum Ziel mehrmals von den Wänden ab.



Sniper-Schild

Der Sniper-Schild absorbiert für begrenzte Zeit die Zerstörungskraft der Alien-Waffen.

IM FOLGENDEN EINIGE DER GEGENSTÄNDE, DIE VON MAX VERWENDET WERDEN KÖNNEN:



Magnum

Die Magnum ist eine einfache, nicht-automatische Waffe. Max besitzt eine spezielle Magnum, der nie die Munition ausgeht.



Uzi

Die Uzi ist eine einfache automatische Waffe.



Schrotflinte

Die Schrotflinte ist eine nicht-automatische Waffe mit großer Durchschlagskraft.



Maschinenkanone

Die Maschinenkanone ist eine mächtige automatische Waffe.

DIE FOLGENDEN GEGENSTÄNDE SIND NUR EIN KLEINER TEIL DER VON DOKTOR FLUKE KRAUKINS VERWENDETEN AUSRÜSTUNG.

Sie müssen nicht näher beschrieben werden.

Experimentieren Sie mit den Gegenständen des Doktors, um neue Kombinationen zu entdecken!



Toaster



Feuerzeug



Brot



Ein Haufen schmutziger Handtücher



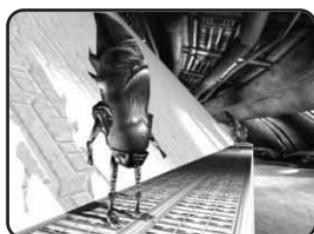
Rohre



Ein Stromkabel

VI. DIE FEINDE

Hier nur einige der Gegner, denen unsere furchtlosen Helden in MDK™2 begegnen werden.



CONEHEAD

Coneheads bilden die Arbeiterklasse der Alien-Gesellschaft. Sie erscheinen harmlos, solange sie nicht provoziert werden. Einmal gereizt, starten die Coneheads einen starken mentalen Angriff, der durch physische Objekte hindurch dringen kann..



BIF

Bif bilden die Imperiale Wache für die Elite der Substrom-Aliens. Die mächtigen und extrem starken Bif besitzen einen furchterregenden Blitzstab, mit denen sie Blitze schleudern können, die das Opfer verfolgen.



BOTTROCKS

Bottrocks machen den größten Teil der Alien-Stoßtruppen aus. Sie sind äußerst agil und beweglich. Sie greifen mit ihrer Energiekanone an oder werfen Granaten.



VOGELGEHIRN

Vogelgehirne dienen hauptsächlich als Wächter für die Substrom-Aliens. Ihre Fähigkeit zu fliegen macht sie äußerst beweglich und ihr launischer Charakter macht sie zu einem äußerst zähen Gegner.

VII. TIPPS

- Die meisten Gegner sind extrem gefährlich, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Halten Sie Abstand, außer wenn Sie auf mysteriöse Weise spezielle Nahkampftechniken erworben haben.
- Benutzen Sie Kurts Fallschirm, um die Umgebung vollständig zu erforschen. Man weiß ja nie, was man so alles findet... .
- Verwenden Sie so oft wie möglich Kurts Sniper-Modus. Er ist so weitaus stärker als mit der Standard-Maschinenkanone.
- Zögern Sie nicht Kurts besondere Gegenstände zu benutzen und miteinander zu kombinieren, sie können äußerst hilfreich sein..
- Denken Sie daran, dass Max vier Arme hat, das bedeutet auch vier Waffen!
- Max kann einen erheblichen Teil seiner Umgebung zerstören. Zögern Sie nicht auf Fenster, Wände oder andere Gegenstände zu feuern.
- Seien Sie vorsichtig mit Max und dem Jetpack. Für gewöhnlich ist kaum genug Treibstoff für die einfachsten Manöver vorhanden. Max ist ein harter Bursche, aber Stürze aus großer Höhe können ihm trotzdem Schaden zufügen.
- Halten Sie den Doktor aus direkten Kampfhandlungen heraus, falls Sie nicht einige heilende Gegenstände zu Verfügung haben.
- Scheuen Sie sich nicht, mit dem Doktor auch ungewöhnliche Kombinationen auszuprobieren, sie könnten von dem, was Sie finden, positiv überrascht werden.

VIII. ORS TERM

BIOWRRE

Produktion und Design

Cameron Tofer Greg Zeschuk

Spieldesign

MDK™2 Team

Programmierungsleitung

Cameron Tofer

Programmierung

Stan Melax Justin Smith

David Falkner Ryan Hoyle

Charles Randall

Zusätzliche Programmierung

Don Moar Scott Greig

Jeremy Sheldon Mike Devine

Patrick Chan Kelvin Lyle

Casey Hudson

Künstlerische Leitung und Speialeffekte

Russ Rice

Level Design und künstlerische Gestaltung

Cassidy Scott Kelvin Lyle

Casey Hudson Tobyn Manthorpe

Künstlerische Gestaltung

Sean Smailes Derek Watts

Rob Sugama Matt Goldman

Lindsay Jorgensen Mike Sass

Zusätzliche Gestaltung

Kelly Goodine John Gallagher

Sung Kim

Leitung Animationsgestaltung

Dave Hibbeln

Animationsgestaltung

Rick Li Tony de Waal

Steve Gilmour Deo Perez

Larry Stevens Henrik Vasquez

Sound

David Chan

Textgestaltung

Lukas Kristjanson Greg Zeschuk

Dave Hibbeln

BioWare Qualitätssicherung

Karl Schreiner (Leitung)

Derrick Collins Keith Soleski

Scott Rodrique Scott Horner

Produktionsleitung

Greg Zeschuk Ray Muzyka

System- und Netzwerkverwaltung

Dave Hamel Mike Nudel

Chris Zeschuk

Mitarbeiterteam

Juliette Irish Theresa Baxter

Teresa Stevenson

Story-Entwicklung

Lukas Kristjanson

Kevin Martens

Rob Bartel

Greg Zeschuk

Dave Hibbeln

Stimmen

Three Dead Trolls in a Baggie

Atomic Improv

Wes Borg & Joe Bird

Paul Mather & Donovan Workun

www.deadtroll.com www.subatomichumor.com/atomic

Und Greg Zeschuk

Casting

Corporatelmprov.com

INTERPLAY

Leitung Produktentwicklung

Trish Wright

Abteilungsleitung

Jim Molitor

Produktion

Todd Morgan

Serienproduktion

Brandon Lang

PR-Manager

Wayne Teats

Vizepräsident Marketing

Cal Morrell

Marketingleitung

Debbie Howell

Marketingmanager

Monica Guerra

Mike Scharnikow

Manager Kreativdienste

Kathy Helgason

Produktionsmanager

Thom Dohner

Manual Layout

Holly Lambert

Traffic-Manager

Sherry LaVertu

INTERPLAY QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung QS

Jeremy S. Barnes

QS-Manager

Greg Baumeister

TEAM 1

Projektleitung

Rob Giampa

Damien Evans

Senior Tester

Rodney Smith

Tester

Gary Tesdall

Hector Espinoza

Danielle Cragun

Charles Salzman

Robert Lark

TEAM 2

Projektleitung

John Kirkland

Shanna Takayama

Senior Tester

Amy Presnell

Tester

Sean Johnson

Thomas Edmonds

John Palmero

Lisa Hawker

Marc Droudian

INTERPLAY AUDIO

Musik

Jesper Kyd

Albert Olson

Raymond Watts

Musikbearbeitung

Rick Jackson

Zusätzliche Soundeffekte

Charles Deenen

Adam Levenson

Gene Semel

Soundassistentz

JP Walton

Mastering

Frank Szick

Precision

Tom Baker

Audioverwaltung

Gloria Soto

VIDEO

Videomanager

Dan Williams

Multimediaspezialist

Bill Stoudt

Videobearbeitung

Dave Cravens

INTERPLAY LOKALISIERUNG

Internationaler Produktmanager

Tom Decker

Deutsche Bearbeitung

Olaf Becker

Französische Bearbeitung

Carole Huguet

Spanische Bearbeitung

Rafael Lopez

VIRGIN INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Marketingmanager

Nathali Schrader

Produktmanager

Tahsin Avci

VIelen Dank an:

Interplay US - Brian Fargo, Cal Morrell, Jim Molitor, Todd Morgan, Trish Wright, Jim Boone, Steve Shube, Tina Aughinbaugh, Stony and Feargus Urquhart.

Interplay UK - Scott Burfitt, Diarmuid Clarke, and Matt Findley. Virgin - Sean Brennan, Peter Bilotta, Sarah Thompson, Allison Grant, Ingo Horn, Laurent Jorda, Anne-Karine Denoble, Julie, Theresa Nunez, Javier Rodriguez.

And Federico Marelli, Erik van de Wiel, Christofer Sundberg,

Und an: Simon Byron, Brandon Justice (GN) - Peanut Gallery Technician/Monkey Man, Tom Ohle (Haven Games), Aaron Loeb (DailyRadar), Billy Wilson (VoodooExtreme). John Schimpf (SGI). Und natürlich an Jim Boone, Erin Courtney, Alison Quirion, und Monica Guerra. Vielen dank an Sean Smailes und Rob Sugama für die tollen Comic-Hefte.

Danke für die Unterstützung: Brian Brunning (3dfx), Andy Hess (nVidia), Liam Byrne (Creative Labs), John Carsey (S3), Steve Cox/Greg Rusu (AMD), Jason Della Roca/Omar Yehia(Matrox), ATI und A3D.

Mit besonderem Dank an Shiny Entertainment für die Entwicklung des Original-MDK.



MDK™2: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine ©2000 Bioware Corp. LUA ©1994-1998 TeC Graf, PUC-Rio. Written by Waldemar Celes, Robert Ierusalimschy and Luiz Henrique de Figueirido. Developed by Bioware Corp. The Bioware Omen Engine and the Bioware logo are trademarks of Bioware Corp. MDK, MDK2 and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. and certain characters are ©Shiny Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

BIOWARE
CORP

www.interplay.com

Interplay