

Mehr Durchgedrehte Knalleraction

MDK 2

Auf Beerdigungen hat man oft mehr zu lachen als in PC-Shootern. Der augenzwinkernde MDK-Nachfolger verspricht Abhilfe: Puzzelnd, kichernd und ballernd steuern Sie drei skurrile Helden im Kampf gegen eine Alien-Invasion.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Mwie Max, der sechsbeinige Roboterhund. D wie Doktor Hawkins, der wahnwitzige Wissenschaftler. K wie Kurt, der Scharfschütze mit dem Paragleitschirm. Ergibt zusammen das Heldentrio von **MDK**, einem schrillen Actionspiel aus dem Frühjahr 1997. Damals stand Baller-

Baldur's Kurt

Das ursprüngliche **MDK**-Kernteam hat sich zwischenzeitlich unter dem Namen Planet Moon selbständig gemacht und ist mit **Giants** ausgelastet. Auf der Suche nach Entwicklern für eine Fortsetzung rannte Publisher Inter-

wehr ausgestattet, um aus sicherer Entfernung Präzisionsschüsse abzugeben. Weniger subtil kämpft der zigarrenschmauchende Roboterhund Max, der mit einem downgeloadeten Terminator-Gemüt gesegnet ist. Dank Pfoteninflation benutzt der kybernetische Köter bis zu vier Waffen gleichzeitig. Eine kollektive Salve des Wummen-Quartetts macht

selbst aus dicksten Gegnern rasch Kleinholz. Mit einem Raketenrucksack schwebt Max durch die 3D-Spielwelt.

Kombinationsgabe

Doktor Fluke Hawkins soll die vielseitigste und interessanteste Figur werden. Er benutzt keine fertigen Waffen, sondern sammelt allen möglichen Kleinkram auf. Zwei Inventaranzeigen repräsentieren die beiden Arme des Wissenschaftlers. Alle Objekte, die Sie links einsortieren,

können Sie mit den Gegenständen der anderen Seite kombinieren. So ergeben Taschenlampe und Monokel zusammen einen Laserstrahl-



Dr. Hawkins durchsucht die Kombüse. Links und rechts sind seine beiden Inventare zu sehen.

ler. Und der Toaster dient nicht nur der Zubereitung kohlehydratreicher Zwischenmahlzeiten zwecks Lebensenergieauffüllung: In Kombination mit einer Atomkraftquelle wird daraus eine Waffe, die krosse Röstbrotprojekte mit vernichtender Durchschlagskraft ausspuckt.

Bei den überwiegend in Gebäuden angesiedelten Levels blicken Sie von hinten auf Ihre Spielfigur. Die neue »Omen«-Grafikengine benötigt eine 3D-Beschleunigerkarte. **HL**



Roboterhund Max im Nahkampf. Das nächstgelegene Alien wird automatisch anvisiert.

held Kurt einsam im Mittelpunkt, während vierbeiniger Freund und akademischer Mentor weitgehend in die Hintergrundstory verbannt wurden. Doch in den zehn Levels des Nachfolgers **MDK 2** kommen alle drei Stars gleichberechtigt zur Entfaltung: Je nachdem, welchen Helden Sie gerade steuern, wird es andere Spezialfähigkeiten und spielerische Schwerpunkte geben.

play offene Türen bei Greg Zeschuk von Bioware ein. Der ist nämlich ein alter **MDK**-Fan und suchte ein Projekt für Biowares internes Actionteam, das unabhängig von den Rollenspiel-Designern (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) arbeitet.

Die Pfote am Abzug

Kurt ist wie im Vorgänger mit einem Scharfschützenge-

MDK 2

Genre: Actionspiel Hersteller: Bioware
Termin: 1. Quartal 2000 Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Mehr Puzzles, mehr Abwechslung, mehr Levels und höchste Designpriorität für Solospieler. MDK 2 könnte die Action-Alternative für alle werden, denen todernste Shooter langsam auf den Senkel gehen.«