3D-Action

BG Gold

TREND

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Virengeprüft Hundertprozentig

Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

4 344161 514997 21

Ausgabe 21
DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 17,-

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

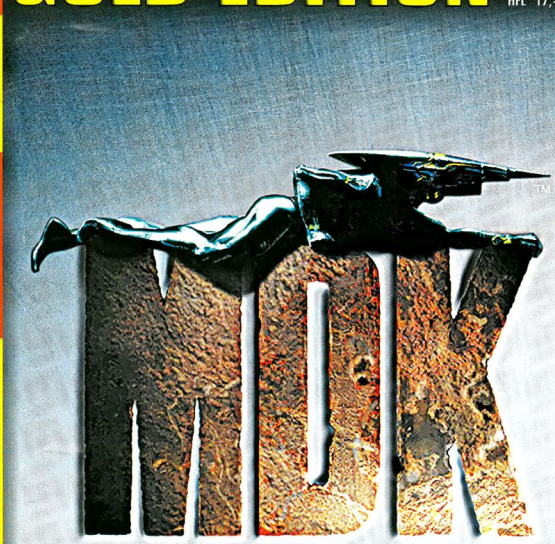
M.D.K.
in uneingeschränkter
PC-Vollversion

PC GAMES AWARD
94%
Spiel des Monats
„Kein anderes Spiel hat uns mehr beeindruckt als MDK."
WEITERE PRESSESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Gedruckte Anleitung

Tips, Patches und Cheats

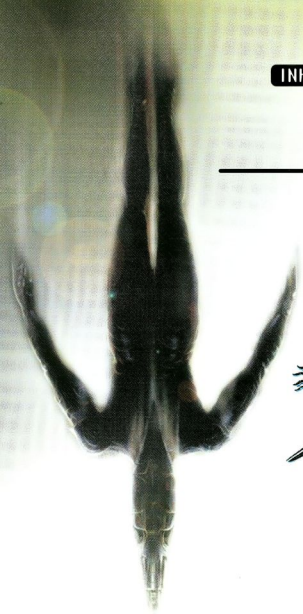
Windows 95 & DOS-Version

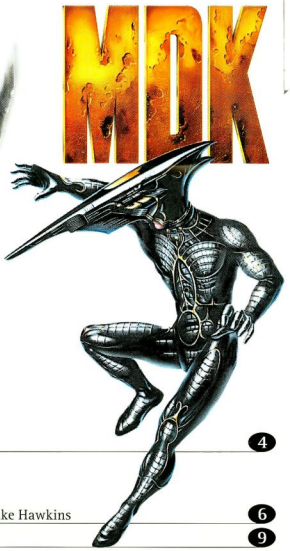




Shiny ENTERTAINMENT

Inhalt





Installation 4

Einleitung

Aus dem Tagebuch von Dr. Fluke Hawkins 6
Kurts Anleitung 9
Vor dem Spiel 10
Mission: Bring Freude oder Stopp die fiesen Mine Crawlers 10

Spielsteuerung

Das Hauptmenü 30
Das Optionsmenü 30
Tastatursteuerung 31

Tips, Patches und Cheats

Überlebenshilfen 32

Verschiedenes

Editorial 3
Inhalt 2
Impressum 3
CD-ROM-Cover 33
Vorschau 35
Lizenzurkunde 34



Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Str. 1, Tel. (07631) 360-550

Internet:http://www.trendverlag.de

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Abo-Betreuung: abo@trendverlag.de, Tel. (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Hotline: 07631-360-300

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel. (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360 500, Fax: (07631) 360-599

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Tel. (07631) 360-502,
Vernon Warren, Tel. (07631) 360-512

Impressum

Druck:
Innenteil: OIRO, Friedrichshafen
Umschlag: Heckel, Nürnberg

Druckauflage: 80.000

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben im Jahr

Verkaufspreis: (incl. 16% Mwst.) DM 14,99

Abo-Preis: DM 76,90
(6 Ausgaben incl. Versandkosten)

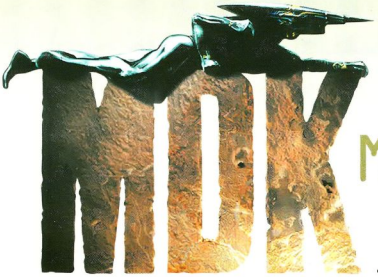
Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

MDK: ©1997 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MDK, das MDK-Logo, das Shiny-Logo und alle Charaktere sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.

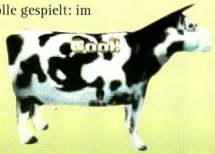
EDITORIAL





Macht Dich Kreativ

So scheint es jedenfalls, wenn man sich anschaut, was Presse- und andere Menschen alles aus diesen drei Buchstaben herausgelesen haben. Die bekannteste und wohl die erste Deutung war „Murder Death Kill", was zwar ein wesentliches, aber bei weitem nicht das einzige Charakteristikum dieses Spiels ganz gut beschreibt. Die Entwickler selbst verbreiteten, sie hätten ganz einfach die drei Hauptpersonen gemeint, Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt, ließen aber durchblicken, es seien ja viele weitere Interpretationen möglich, und hüllten sich fortan in vielsagendes Schweigen. Dr. Hawkins wiederum nennt die Aufgabe, zu deren Erledigung er seinen Mitarbeiter Kurt losschickt, „Mission: Bring Freude" oder auf englisch: „Mission: Deliver Kindness", was ebenfalls eine der wesentlichen Eigenschaften des Spiels beschreibt, aber nur, wenn mit den Empfängern der Mission die Spieler vor dem Bildschirm gemeint sind. Bei den Streamridern, denen der waffenstarrendste Kurt aller Zeiten auf den Hals geschickt wird, dürfte darüber allenfalls stark gedämpfte Freude aufkommen. Wenn sie überhaupt etwas anderes als Schadenfreude empfinden können, die elenden außerirdischen Mistkerle. Schon gut, ich krieg' mich wieder ein, aber wartet nur ab, bis Euch die Bande frech und hohnlachend den Hintern entgegenstreckt, während sie hinter schußsicherem Glas sitzt. Ihr werdet ebenfalls schöne, drastische Worte für sie finden, da gehe ich jede Wette ein, denn die Unverschämtheit der Biester ist manchmal zum Mäusemelken. Beim Stichwort Melken fällt mir doch gleich eine weitere Bedeutung von MDK ein: Melk die Kuh, denn Kühe kommen tatsächlich vor, als Waffe, und das in einem knallharten Actionspiel. Die Shiny-Entwickler scheinen ein besonders herzliches Verhältnis zu muhenden Wiederkäuern zu haben, Kühe haben schon im ersten großen Hit der Firma eine tragende bzw. fallende Rolle gespielt: im Jump'n'Run-Klassiker *Earthworm Jim*, übrigens noch erhältlich als Bestseller Game 23. Sammelt die Regenwurm-Power-ups, und Kurt schmeißt mit Kühen...



Wer so langsam den Eindruck gewinnt, Kurt sei eine Witzfigur und MDK was für den Kindergarten, sollte sich nicht täuschen lassen: Wir haben es mit einem waschechten Actionspiel zu tun, in dem es vor allem darum geht, mit massivem Schußwaffeneinsatz möglichst viele Gegner wegzuputzen. Da nutzt der ganze Witz nichts, so etwas ruft hierzulande den Jugendschutz auf den Plan, und so kommt es, daß in der deutschen Version nicht geblutet werden darf, nicht einmal grün.

Jugendschutz sagen die einen, Zensur die anderen. David Perry zum Beispiel, der Chef von Shiny, meinte in einem Interview, Deutschland sei das einzige Land, für das eine entschärfte Version geschaffen werden müsse. Gleichzeitig gab Mr. Perry seiner Überzeugung Ausdruck, es werde sich schon ein findiger Hacker finden, der die Rückverwandlung der deutschen in die Originalversion möglich macht. Nun, Mr. Perry, wenn dieser böse Bube mal nicht ein Gehalt von Shiny bezieht, denn viel mehr als eines Patches von der Shiny-Homepage (www.shiny.com) und eines kleinen Eingriffs in die Konfigurationsdatei bedarf es in der Tat nicht. Selbstverständlich liefern wir diesen Patch nicht mit, das dürften wir gar nicht. Aber sagen wie's geht, das dürfen wir schon, und zwar im Kapitel *Patches* auf der Seite 32 dieser Ausgabe.

So, wir kommen zum Schluß und einer weiteren Bedeutung von MDK, die Euch sicher gefallen wird: „Mir die Karte!" könnte es für den Glücklichen heißen, der uns bis zum 15. Februar 1999 eine Bedeutung der Abkürzung MDK mailt, faxt oder schickt, die uns gefällt und die wir noch nicht kannten. Die originellste Einsendung könnte uns mal wieder dazu verleiten, eine Soundkarte zu verschenken.

Gebt Euch Mühe, das Ergebnis sollte mindestens so intelligent und witzig sein wie MDK selbst, und das ist kein geringer Anspruch. Wie titelten die amerikanischen Kollegen von *Computer Games Strategy Plus?* Massively and Decidedly Klever. Genau.

Peter Strobel



Installation und Programmstart



MDK ist in zwei Versionen auf der Heft-CD enthalten: für Windows 95 und MS DOS. Andere Betriebssysteme oder Emulationen wurden nicht getestet. Vergewissern Sie sich, daß Ihr System alle sonstigen Voraussetzungen erfüllt (Heftrückseite).

Bei der Installation für Windows 95 wird die DOS-Variante auf Wunsch mitinstalliert. Nur wer nicht über Windows 95 verfügt, muß die Installationsanleitung für MS-DOS befolgen.

Legen Sie die Heft-CD ins erste CD-Laufwerk des Systems ein. Sollte das nicht möglich sein, lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt der *Problemlösungen*.

Installation und Spielstart unter Windows 95

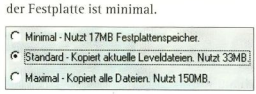
Wenn die Autostart-Funktion des CD-Laufwerks nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation automatisch. Andernfalls klicken Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD doppelt auf *SETUP.EXE*.

❶ Wählen Sie die Spielsprache, indem Sie auf die entsprechende Landesflagge klicken. Daraufhin startet der InstallShield-Assistent. Er fordert sie auf, alle anderen Programme zu schließen. Befolgen Sie diesen Rat, und klicken Sie auf *Weiter*.



❷ Nun werden Sie gefragt, für welches Betriebssystem sie MDK installieren möchten. Entscheiden Sie sich, und klicken Sie auf *Weiter*.

TIP! Aktivieren Sie *Beide*, so können Sie schnell auf die DOS-Version zurückgreifen, falls es unter Windows zu Problemen kommt. Der zusätzliche Platzbedarf auf der Festplatte ist minimal.



❸ Entscheiden Sie sich für eine Installationsmethode, abhängig vom Festplattenplatz, den Sie für MDK opfern möchten. Je mehr Daten auf die Platte kopiert werden, desto kürzer werden die Ladezeiten.

TIP! Wenn nicht mit jedem Megabyte gegeizt werden muß, wählen Sie die Maximalinstallation. Sie ist Voraussetzung, wenn Sie die amerikanische Originalversion spielen möchten – siehe *Patches*, Seite 32.



❹ Geben Sie an, wohin MDK installiert werden soll. Wenn Sie die Vorgaben nicht übernehmen möchten, öffnet ein Klick auf *Durchsuchen* ein Explorerfenster, in dem ein Verzeichnis gewählt werden kann.

❺ Geben Sie an, in welcher Gruppe des Startmenüs Sie MDK starten wollen. Als Vorgabe wird eine neue Gruppe angelegt, Sie können aber auch eine vorhandene auswählen.

❻ Abschließend werden alle Angaben noch einmal zur Kontrolle angezeigt. Ein Klick auf *Weiter* startet den Kopiervorgang. An seinem Abschluß steht eine Meldung, die zugleich fragt, ob Sie die Readme-Datei lesen möchten – das können Sie auch später jederzeit tun, indem Sie im Spielverzeichnis auf die Datei README.TXT doppelklicken oder im Startmenü README aufrufen. *Beenden* schließt die Installation ab.

❼ MDK benötigt die Systemerweiterung DirectX von Microsoft. Sie können die Frage nach der Installation mit JA beantworten, wenn Sie nicht sicher sind, schon eine neuere Version von



DirectX zu besitzen. Wir empfehlen jedoch, zunächst den Kasten zu DirectX auf dieser Seite zu lesen. Sie können DirectX jederzeit nachinstallieren, falls MDK nicht starten sollte.

❽ Falls Sie gefragt werden, ob der Computer neu gestartet werden soll, antworten Sie mit JA. Danach können Sie MDK aus dem Startmenü aufrufen – die Windows-Version benötigt kein gesondertes Soundsetup.



DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle von Windows zur schnellen Verständigung von Grafik- und Soundtreibern mit der entsprechenden Hardware. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt.

Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter, zur Zeit (Ende 1998) aktuell ist die Version 6. Da viele neuere Spiele mit DirectX ausgeliefert werden und auch z.B. der Internet Explorer einige DirectX-Elemente installiert, ist es sehr gut möglich, daß DirectX bereits in einer neueren Version auf Ihrem Rechner vorliegt. In diesem Fall sollte das Setup die neueren Dateien unberührt lassen – aber wie vieles in Windows 95 funktioniert auch das nicht immer im Sinne der Erfinder.

Wir haben daher die aktuelle deutsche Version 6 von DirectX zusätzlich auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation von MDK unter

Windows 95/98 Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX6 auf der Heft-CD. Wechseln Sie in das zu ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis und klicken Sie doppelt auf die Datei *DX6GER.EXE* bzw. *DX6CORE.EXE* (Windows 98). Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert.

Installation, Soundsetup und Spielstart unter DOS

HINWEIS Die Installation unter DOS sollte nur ausgeführt werden, wenn Windows 95 nicht zur Verfügung steht.

❶ Geben Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *INSTALL* ein. Orientieren Sie sich bei allen Eingaben an der Installationsanleitung für Windows 95. Die Menübildschirme sehen anders aus, der Vorgang ist jedoch der gleiche.
Der einzige Unterschied zur Windows-95-Installation ist das Soundsetup. Nach Abschluß der Installation befinden Sie sich im Spielverzeichnis auf der Festplatte. Geben Sie dort *MDK* ein, um das Spiel zu starten. Nach dem Shiny-Logo, das mit ENTER verschwindet, sehen Sie das Hauptmenü vor sich.



❷ Wählen Sie *Optionen*, im folgenden Optionsmenü *Sound* und im Soundmenü *Geräte-Setup*.

❸ Im folgenden Menü können Sie die *Autoerkennung* anklicken, die Ihre Soundhardware zu identifizieren versucht. Sollte das fehlschlagen oder zum Absturz führen, klicken Sie zunächst auf *Gerät*. Wählen Sie nun mit den Pfeiltasten Ihre Soundkarte aus der vorgegebenen Auswahl aus.



❹ Das gleiche wiederholt sich für die restlichen Werte, sofern sie für Ihre Soundkarte relevant sind.

❺ Wenn Sie glauben, alles korrekt ausgefüllt zu haben, können Sie die Karte *testen*. Ist das Sample zu hören, ist das Setup beendet, andernfalls müssen Sie die Werte korrigieren.

❻ Schließlich können Sie noch die relative Lautstärke von Musik und Effekten einstellen und zum Hauptmenü zurückkehren.

HINWEIS Das beschriebene Verfahren gilt auch für spätere Änderungen am Soundsetup. Beim ersten Start erscheint das Geräte-Setup sofort.

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

- Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile: BLASTER=A220 I5 D1 T4
Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220*, *IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen*.

- Unter Windows 95 wird kein gesondertes Soundsetup benötigt, MDK benutzt vorhandene Hardware. Wen Sie unter DOS spielen, beachten Sie bitte, daß viele Soundkarten erst beim Start von Windows 95 korrekt initialisiert werden. Unter Umständen hilft es, zunächst Windows zu starten und dann zum MS-DOS-Modus zu beenden; einige Soundkarten brauchen allerdings für den DOS-Betrieb Treiber. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Problemlösungen

Maustreiber

Falls Sie keinen Maustreiber für DOS besitzen, können Sie den Originaltreiber von Microsoft benutzen. Die meisten Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel. **Installation:** Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung.

Frage & Antwort

CD wird nicht gefunden, obwohl sie im Laufwerk liegt: MDK sucht die CD beim Start im *ersten* Laufwerk. Die einfachste Lösung: Installieren Sie vom ersten CD-Laufwerk neu. Sollten Sie nicht von diesem Laufwerk spielen wollen, müssen Sie eine Maximalinstallation durchführen, zum Spielstart die CD ins erste Laufwerk legen und nach dem Start in das Laufwerk, von dem installiert wurde.
Keine Speicherfunktion mit F2: Speichern ist nur nach Beenden eines Levels möglich. Installieren Sie einen der mitgelieferten Patches, und F2 funktioniert auch in den Levels (Seite 32).
Beim Spielen der DOS-Version unter Windows nervt die Taste mit dem Windows-Logo: Installieren Sie DOSWINKY aus dem gleichnamigen Verzeichnis, dann kann die Taste deaktiviert werden. Mehr dazu in der Datei DOSWINKY.INF!
Keine Optionen im Hauptmenü wählbar: Im DOS-Modus muß ein Maustreiber geladen sein, bevor Sie MDK starten. Wir liefern einen mit, siehe oben.
Joystick funktioniert nicht: Wir empfehlen die Tastatursteuerung! Sie wollen nicht hören? Also: Vergewissern Sie sich, daß der Joystick richtig angeschlossen ist. Überprüfen Sie dann in den „Joystick"-Optionen von MDK, daß der Joystick aktiviert wurde. Im DOS-Modus müssen Sie eventuell die zu Ihrem Joystick gehörigen Treiber laden. Im Begleitmaterial zu Ihrem Joystick finden Sie weitere Hinweise dazu.

HINWEIS Viele Probleme werden mit den Patches behoben - siehe Seite 32.

Die Notizen des Dr. Hawkins

Sehr geehrter Verbraucher,
im Sinne der Fairneß und mit Ihrer gesteigerten Freude an diesem MDK-Produkt vor Augen machen wir Ihnen hiermit die Notizen des geschätzten und doch verkannten Dr. Fluke Hawkins zugänglich. Der gute Doktor war so freundlich, uns einen Einblick ins Innere seines großen Geistes zu gewähren (grundsätzlich ein gefährlicher Ort), indem er einige Eindrücke aus der chaotischen Zeit der Streamrider-Invasion festhielt.
Wir wünschen Ihnen alles Gute auf Ihren Reisen. Vergessen Sie nicht, daß die Leben, die Sie retten, die Ihrer eigenen Nachfahren sein könnten.

Hochachtungsvoll
Max

Aus dem Tagebuch von Dr. Fluke Hawkins

Datum: Aug. 14, 1996
3:45 Uhr (Startzeit)
Eintrag 00.0001

Es wurde auch Zeit! Jetzt erinnere ich mich, wie nervtötend diese NASA-Bürokraten und ihre endlosen Verfahren immer waren, wenn man irgend etwas geregelt kriegen wollte. Das ist mein Schiff, nicht ihres – zum Henker – also was soll der Aufstand? Davon mal ganz abgesehen, habe ich jetzt angefangen, die Flange Orbits zu untersuchen. Unser Start war ein wenig verfrüht (Countdown-Fehler – damit beschäftige ich mich später), aber Kurt und ich haben trotzdem wohlbehalten die Umlaufbahn erreicht, und ich habe unsere Flugbahn entsprechend geändert. Wir flogen direkt auf die Sonne zu, aber jetzt ist alles wieder okay. Unsere Mission soll fünf Tage in Anspruch nehmen, und ich kann jetzt schon sehen, daß Kurt möglichst schnell auf die Erde zurück will.

Ich habe beschlossen, dieses Tagebuch zu führen, um wichtige Ereignisse auf unserer Expedition in der korrekten Reihenfolge festzuhalten. Sollte irgend etwas Außergewöhnliches geschehen, während wir hier oben sind, werde ich es in dieses Buch eintragen.

Man stelle sich das vor! Wir befinden uns jetzt in der Umlaufbahn, und meine Instrumente werden den Wissenschaftlern die Existenz von Flange Orbits beweisen... die umwälzendste Entdeckung im Kosmos seit Einsteins Raum/Zeit-Erkenntnissen (relativ gesehen). Mein Name wird in einem Atemzug mit den ganz Großen genannt werden – Kopernikus, Galileo, Jean Luc Picard!
Mama wäre so stolz auf mich gewesen.

Genau das Richtige, um das Nobelpreis-Komitee von meinem bedeutenden Beitrag zur astronomischen Forschung zu überzeugen!

Datum: Aug. 14, 1996
3:45 Uhr (Startzeit)
Eintrag 00.0008

Große Enttäuschung: Es gibt keine Flange Orbits! Meine Arbeit am Observatorium muß die Ergebnisse der Instrumente irgendwie beeinflußt haben. Aber ich bleibe hier oben, bis ich *irgendwas* gefunden habe, was der Wissenschaft nutzen kann! Das scheint mir besser, als zurückzukehren und nichts als Schadenfreude und Kritik zu ernten. Mein Ruf als Wissenschaftler steht auf dem Spiel!



Wenigstens habe ich diesmal jede Menge Zeit für meine Forschungen und Entdeckungen, da ich mich nicht mit atmosphärischen Verzerrungen herumschlagen muß. Dank der überflüssigen Ausrüstung zur Untersuchung der Flange Orbits habe ich jede Menge Material, um unglaublich Erfindungen zu machen.
Ich habe Kurt mitgeteilt, daß wir noch etwas länger hier oben bleiben werden. Zuerst hat er etwas genörgelt, aber nachdem ich ihm gezeigt hatte, wie man den Videorekorder programmiert, ging's wieder. In einer Woche werde ich wohl fertig sein. Ich brauche nur etwas mehr Hilfe. Mitten in einem Zornesausbruch wegen der Ausrüstung fiel mir auf, daß ich aus Versehen auch die Uhr auseinandergenommen habe. Die werde ich später reparieren müssen...

Datum: Mai 10, 1997
(Bin nicht sicher) Uhr
Eintrag 00.0201

Mein kaffeekochender Roboter, Mr. Robot, war ein völliger Fehlschlag. Er funkte das kleine Dörfchen Fackeln in Niederbayern an und drohte damit, es „abzufackeln", während er größere Teile des Schiffs auseinandernahm. Als er gerade die Kaffeemaschine zu einem handgefertigten Fallschirm zerschlug, konnte Kurt ihn mit einem positronischen „K.o.-Cocktail" ruhigstellen. Braver Bursche.

Tja, wieder ein Jahr der unermüdlichen Forschung für die Katz.

Er ist immer noch sauer auf mich (Kurt, nicht Mr. Robot) und vermeidet sowohl Kontakt als auch Konversation. Ständig murmelt er etwas wie „Keine Videokassetten mehr..." und schlurft mißgelaunt auf dem Schiff umher. Warum er soviel Zeit vor der Glotze verbringt, anstatt den Kosmos zu betrachten, ist mir unverständlich. Gibt es etwas Faszinierenderes als das Universum selbst?

Dateisuche – wie kann man sich Heldentum im All zunutze machen?

Datum: Juni 21, 1997
(Überhaupt nicht sicher) Uhr
Eintrag 00.0232

Der gute Kurt ist ziemlich aufgebracht... die meiste Zeit meidet er mich wie die Pest. Er sagt, ihm ist langweilig. „Nichts zu tun in dieser Blechdose." Blechdose?! Okay, ich gebe zu, daß ich reichlich Aluminiumdosen aus der Recyclinganlage für den Rumpf benutzt habe, aber ich muß doch sehr bitten! Der Junge sollte langsam lernen, dieses Schiff als sein Zuhause zu betrachten.

Aber es gibt auch gute Nachrichten. Ich habe mit der Entwicklung eines genmanipulierten Arbeitshundes begonnen, der hier oben mehr als meine rechte Hand sein wird. Er kann den größten Teil des Haushalts übernehmen (was Kurt ein wenig aufheitern dürfte), und außerdem bringe ich ihm bei, wie man aufmerksam zuhört. Zumindest hat Kurt dann jemand anderen, mit dem er reden kann.

Ich glaube, ich nenne ihn „Bones".

Datum: Mai 8, 1998
(?) Uhr
Eintrag 00.0445

Jetzt ist es fast ein Jahr her, daß ich Bones gebaut habe, und er ist ein wahrer Segen für mich. Kurt ruft ihn beharrlich Max (warum, werde ich wohl nie verstehen), und seine Stimmung hat sich merklich verbessert. Ich fürchte jedoch, ich habe Bones zuviel Intelligenz gegeben, denn die niederen Arbeiten sagen ihm gar nicht zu. Zwar habe ich ihm keine Stimmbänder eingebaut (den Sternen sei Dank!), aber seine Schmollmimik ist erstklassig.

Abgesehen von verschiedenen Reparaturen auf der Station verbringt Bones die meiste Zeit damit, Bücher zu lesen und sein Gemüsebeet zu pflegen, das er auf dem Dach des Schiffs angelegt hat. Obwohl er sich manchmal beschwert, funktioniert Bones sehr gut für einen sechsarmigen Hund. Als ich den Computer darauf programmiert habe, einen effizienten Assistenten zu konstruieren, gab er ihm zwei weitere Arme. Tja. Meine Idee war's nicht, aber er kann sich sehr schnell fortbewegen, und die zusätzlichen Pfoten sind bei der Kommunikation sehr nützlich. Zwei Wochen nach seiner Fertigstellung begann er, seine eigene Zeichensprache zu entwickeln. Manchmal wird er ganz aufgeregt, und wenn er versucht, sich in dem Zustand mit uns zu verständigen, könnte man meinen, er wolle ein Feuer austreten.

Forschungsprojekt – simulierte Lebensformen und ihre Lernprozesse.

Bones hat inzwischen nicht nur die meisten Funktionen dieses Raumschiffs durchschaut, sondern sogar die Kaffeemaschine repariert. Wirklich ein kluges Tier! Nur haben wir leider keinen Kaffee mehr... Hektisch, wie er nun mal ist, versucht Bones immer, alles gleichzeitig zu machen. (Wie bringt man einen Cyberhund dazu, sich zu entspannen?) Bones bemüht sich, uns im wahrsten Sinne des Wortes jeden Wunsch von den Augen abzulesen, bevor wir ihn selbst zum Ausdruck bringen. Kurt findet ihn äußerst amüsant und hat ihn längst ins Herz geschlossen. Ich könnte ja noch einen bauen, aber die nötigen Teile werden knapp. Und das letzte, was wir bräuchten, wären zwei von den Viechern, die mit ihrer verrückten Zeichensprache womöglich noch das Schiff in Brand setzen.

Ich habe doch die Katze rausgelassen, bevor wir gestartet sind, oder?

Datum: August 1, 1998
(?) Uhr
Eintrag 00.0466

Gute Neuigkeiten! Ich glaube, ich habe etwas gefunden, das die Flange-Orbit-Theorie, die uns hierhergeführt hat, noch in den Schatten stellt. In den Grenzbereichen unserer Galaxie ist eine elektrische Anomalie aufgetreten. Ein Zeichen für außerirdisches Leben, oder lediglich eine elektrische Anomalie in den Grenzbereichen unserer Galaxie? Diese Frage erfordert mehr Forschungszeit, als ich momentan erübrigen kann. Daher mußte ich Bones einschalten, um mich weiterhin meinen bedeutenden Experimenten



widmen zu können. (Ich stecke mitten in der Entwicklung eines atomschlagsicheren automatischen Umblätterers.) Für einen seltsam aussehenden Hund macht er sich doch sehr nützlich. Mit seiner Hilfe habe ich manchmal das Gefühl, an zwei Orten gleichzeitig zu sein.

Datum: November 5, 1999
(?) Uhr
Eintrag 00.0601

Ich beschäftige mich weiterhin mit dem sonderbaren elektronischen „Stream"-Effekt, der jetzt von einem Planeten zum anderen zu hüpfen scheint und sich auf die inneren Planeten des Systems zubewegt. Nach aufwendigen Untersuchungen und genialen Berechnungen habe ich herausgefunden, daß das Phänomen, die elektrischen Strömungen, von gigantischem Ausmaß ist. Meinen Ergebnissen zufolge erscheint ein Objekt dem menschlichen Auge kleiner, je weiter es entfernt ist. Die einzige Ausnahme ist natürlich die Sonne. Aufgrund dieser Erkenntnis stelle ich die Hypothese auf, daß der Stream nicht an Masse gewinnt, sondern mit alarmierender Geschwindigkeit in unsere Richtung rast.

Okay, Bones und ich führen die Untersuchungen durch. Es sieht so aus, als käme das Phänomen nah genug an uns heran, um es aus nächster Nähe untersuchen zu können.

Man könnte meinen, die Kraft hinter dem Stream habe unser System analysiert, bevor sie es besuchte.

Ich habe die Erde über meine Ergebnisse informiert, ich habe sogar einen Korb von Bones' Apfelsinen runtergeschickt, und trotzdem scheint sich niemand Sorgen zu machen. Naja, es ist ihre Party.

Aaahhhhh! Wir wurden getroffen! Der Stream ist hier... Die Erde liegt direkt vor ihm, muß – warnen – keine – Zeit – Aaaaahhhhhhh!!

Datum: November 6, 1999
– Uhr
Eintrag 00.0601

Heute ist nicht viel los, und ich kann endlich mal ausschlafen. Hier sieht's aus wie im Schweinestall! Bones vernachlässigt seine Pflichten. Hatte einen komischen Traum.



Irgendwie hatten alle Menschen einen bösen Zwilling in Gestalt eines maskierten Huhns. Klingt verrückt, ich weiß, aber wäre das wirklich eine so furchtbare Realitätsverschiebung?

Datum: November 7, 1999
– GMT
Eintrag 00.0602

Mist. Die Streams! Hab' ich total vergessen! Katastrophe! Bones ist es gelungen, den Monitor zu reparieren, so daß wir die Zerstörung im Fernsehen verfolgen konnten. Eine der Nachwirkungen der Invasion ist ein riesiger schwarz-weißer Sturm, der wie Fernsehstatik aussieht. Wie lange wird er andauern? Die Erdbevölkerung wurde von einer außerirdischen Armee unterworfen. Man nennt sie „Streamrider", angeführt von einem Wesen namens Gunter Glut. Ihr Plan ist eigentlich ganz simpel – sie umkreisen riesige Minenstädte mit einem Durchmesser von mehreren Kilometern und verzehren alle darunterliegende Materie. Sie sind entweder hinter den enormen Mineral- und Metallvorkommen der größten Städte unseres Planeten her oder hinter unseren Kartoffelernten, und sie lassen nichts als verbrannte, schwarze Erde hinter sich zurück.

Warum greifen sie immer die am dichtesten besiedelten Gebiete an? Warum, kann mir das jemand sagen? Warum, Warum, Warum, Warum?!

Wo habe ich noch gleich die Klebepistole hingelegt?

Die Verteidigungskräfte der Erde sind zerschlagen. Wer der Zerstörung bisher entkommen ist, hat keine Chance, eine Gegenoffensive zu starten. Weihnachten fällt dieses Jahr aus. Ich schätze, es ist meine Aufgabe, den Planeten für die Menschheit zurückzuerobern.

Datum: November 7, 1999
(etwas später) (Keine Uhrzeit)
Eintrag 00.0603

Aufgrund meines fortgeschrittenen Alters und Bones' zusätzlicher Arme, die es ihm unmöglich machen, einen Raumanzug zu tragen, wurde Kurt zum Helden auserkoren. Das gibt mir Zeit, die nötigen Arbeiten zu überwachen und neue Hilfsmittel für den Kampf gegen die Streamrider zu entwickeln. Den Sternen sei Dank für die Reparatur der Kaffeemaschine. Ich arbeite Tag und Nacht an seiner Ausrüstung und seinem Anzug, und jetzt liegt es bei Kurt, die restliche Erdbevölkerung vor der völligen Auslöschung zu bewahren.
Zum Glück habe ich die meisten meiner Erfindungen der letzten paar Jahre aufbewahrt, in der einen oder anderen Form. Hier ein bißchen gefeilt, da ein bißchen gedreht, und schon kann es losgehen. Bones hat mir dabei geholfen, den Anzug (und Kurt) kampfbereit zu machen. Tja, jetzt wird's ernst.

Kurts Anleitung

Von Dr. Fluke Hawkins

So, mein Junge, auf geht's. Bones (Codename: Handy) wird dir die Mission erklären, und hier folgen nun einige weitere Hinweise. Denk dran: Wir zählen auf dich!



Dr. Hawkins' phantastischer Coil Suit:

Angesichts der feindlichen Umgebung, die du demnächst betreten wirst, und da die Aliens so ziemlich auf alles schießen, was sich bewegt, dachte ich, du könntest eine mobile Rüstung gebrauchen, die nicht scheuert. Dies ist ein Spezialanzug, und zwar ein verdammt harter. Das muß er auch sein, da Bones und ich zu dem Ergebnis gekommen sind, daß du am besten in die Minenstädte gelangst, indem du dich im freien Fall durch die Atmosphäre bewegst. Der Coil Suit wurde unter Verwendung revolutionärer Materialien und meiner atomschlagsicheren Nähmaschine hergestellt. Du wirst feststellen, daß er die Nebenwirkungen direkter Treffer des Gegners und schneller Flugkörper wie beispielsweise Kugeln, Raketen, Bienen etc. hervorragend ableiten kann. Sie können den Anzug nicht durchdringen, lassen aber böse Striemen zurück. Von ein paar Prellungen abgesehen, kannst du jedem Gegner standhalten, wenn du diesen Anzug trägst und unauffällig statt heldenhaft vorgehst. Ich habe ihn selbst anprobiert und muß sagen, er ist sehr bequem. Tut mir leid, aber es gibt ihn nur in schwarz.

Dr. Hawkins' unglaublicher Ribbon Chute:

Du wirst feststellen, daß du einen kleinen Buckel auf der Schulter hast. Beachte ihn nicht. Das größere Ding auf deinem Rücken ist jedoch der Ribbon Chute. Dabei handelt es sich um eine meiner Erfindungen, deren ersten Test ich kaum erwarten kann. Nein, tut mir leid, Kurt – ich hatte keine Zeit, diesen neuartigen Fallschirm auszuprobieren. Alles deutet darauf hin, daß er funktioniert. Setze ihn ein, um deine Gravitationsanziehung in Richtung Boden zu bremsen. Du kannst den Schirm aktivieren und wieder einziehen, so oft du willst. Er hat einen eingebauten Sicherheitsmechanismus, der verhindert, daß du ihn am Boden auslöst. Und jetzt kommen wir zu den interessanten Sachen: Gewehre. Kurt, du mußt jetzt sehr stark sein. Vor dir liegt eine Mission, die eher Action erfordert als Verhandlungen. Also gut, nur Action und überhaupt keine Verhandlungen. Diese Aliens da unten verfolgen ihre Ziele rücksichtslos und mähen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Daher besteht deine Kommunikation mit ihnen darin, sie mit Hilfe der Feuerwaffen, die ich dir zur Verfügung stelle, ins Jenseits zu befördern.

Ich weiß, du bist kein Freund von „Gemetzel", wie du es nennst, aber man muß den Tatsachen ins Auge sehen: Wenn du je wieder mit einer jungen Dame im Auto parken willst, nun ja, dann wirst du diese Mission bis ins Detail erfüllen müssen. Ersten Informationen zufolge ist es möglich, auf deinem Weg zur Steuerzentrale jedes „Mine Crawlers" an den Wachen vorbeizuschleichen, aber dabei solltest du ständig über die Schulter gucken. Du mußt selbst wissen, wie du es am besten schaffst. Ich bin sicher, du wirst die richtige Entscheidung treffen. Hier ist also das Arsenal, mit dem du losziehst:

Dr. Hawkins' aussergewöhnliche Chain Gun:

Als erstes hätten wir da eine vielseitig verwendbare, einseitig zweckgebundene (Ausschalten von Aliens) Waffe, die aus einem eingefangenen Satelliten gebaut wurde. Viel zu sagen gibt es dazu nicht – eine Handfeuerwaffe, die eine reichliche Portion Kugeln in die Richtung losläßt, in die du sie hältst. Dank meiner Experimente mit Kreiselgeräten und Zahnseide kann man sie auch auf einzigartige Weise an deinen Helm montieren, und dann verwandelt sie sich in...

Dr. Hawkins' unbeschreibliche Sniper Gun:

Das ist cool – du kannst das Maschinengewehr an deinem Kopfschutz anbringen, und es verwandelt sich in eine Langstrecken-Sniper Gun. Dies ist noch so eine beinahe getestete Erfindung – sollte aber funktionieren, Kurt, vertrau mir, die Zahlen lügen nicht. Ich hatte dabei ursprünglich an Vogelbeobachtung gedacht, aber wenn man das Ganze an einer Sniper Gun anbringt, wird die Versuchung, den Viechern die Federn anzusengen, einfach unwiderstehlich.

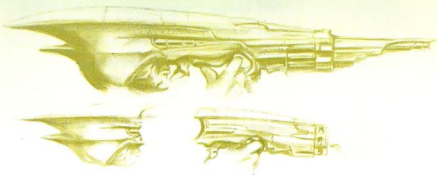




Aber wie du bestimmt weißt, Kurt, begannen einige der besten Erfindungen als fehlgeschlagener Versuch in einer anderen Richtung. Man denke nur an Bones. Mein Junge, einem geschenkten Gaul haut man keine aufs Maul – und dieser Grundsatz hat mir in meinem Leben schon viel Ärger erspart.

Die Sniper Gun wurde zwischenzeitlich modifiziert, um dir maximale Kontrolle zu gewähren. Sobald du sie in Position bringst, beginnt der langsame Prozeß der Selbsterstickung. Du kannst diese Pappnasen aufs Korn nehmen und sie in eine andere Realität befördern. Du wirst Schwierigkeiten mit der Navigation haben, solange die Waffe an dein Gesicht geschnallt ist, also gewöhn dich nicht zu sehr an sie.

So, du hast die Waffe(n), du hast den Anzug. Nun zur Mission selbst. Lies weiter, Junge – ich nenne sie „Mission: Deliver Kindness (Bring Freude)"



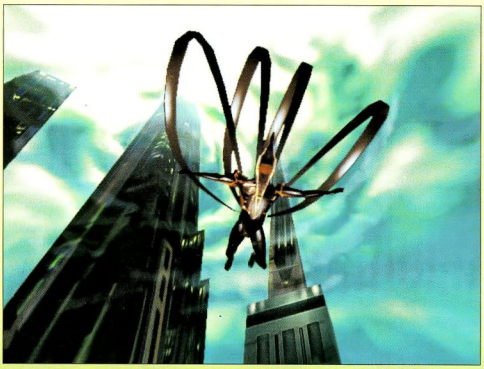
Mission: Bring Freude oder Stopp die fiesen Mine Crawlers

Aufklärungsbericht I: Unseren nachrichtendienstlichen Quellen zufolge (Du weißt schon, ich und Bones erkunden die Lage vom Labor aus) hat jede Mine City einen Meisterpiloten. Gib ihm Saures, dann müßte eigentlich die ganze Chose zum Erliegen kommen. Bones hat die Theorie aufgestellt, daß das Anhalten jeglicher Bewegung ihre sofortige Abreise von der Erde mit Hilfe des Streams auslösen wird und sie hoffentlich dorthin zurückbefördert, wo sie hergekommen sind.

Aufklärungsbericht II: Uns ist aufgefallen, daß manche Leute wissen, wo's langgeht, d.h. sie sind aufgeklärt, andere jedoch nicht. Letztere sind eindeutig nicht aufgeklärt.

Zeitlicher Rahmen I: Ich muß es leider in aller Härte sagen – je länger du brauchst, um deine Mission zu erfüllen, desto mehr Leute werden sterben. Brauchst du zu lange, bleiben nicht mehr viele junge Damen zum gemeinsamen Parken übrig... Aber ich will dich nicht unter Druck setzen. Konzentriere dich einfach auf deine Aufgabe, und putz' diese ekligen Alien-Schleimfratzen von der Platte. Falls du es nicht schaffst – nicht daß wir davon ausgehen würden, Bones und ich haben volles Vertrauen in dich, mein Junge – aber wenn du es zufällig nicht schaffen solltest, dann kann ich gleich mit der Arbeit an meinem Mars-Kolonisierungsprojekt anfangen. Nur zur Sicherheit natürlich. Du machst das schon, Söhnchen, kein Problem.

„Wahrscheinlichkeitsberechnung einer möglichen Mars-Kolonisierung dringend erforderlich"



Zeitlicher Rahmen II: Eine Uhr.

Horst Tappert Ein talentierter Schauspieler, der für seinen freundlichen Umgang mit Tränensäcken bekannt ist.

Eintrittspunkt I: Nach dem Verlassen unseres Schiffs trittst du im freien Fall in die Erdatmosphäre ein. Dein Anzug wurde dafür entwickelt, dich dabei vor Verbrennungen zu schützen, aber du mußt selbst versuchen, dem gegnerischen Radar auszuweichen. Wenn du vom Radar erfaßt wirst, dürftest du Schwierigkeiten haben, die Erde anders zu erreichen als in Form eines Aschehäufchens.

Eintrittspunkt II: Eine Tür.

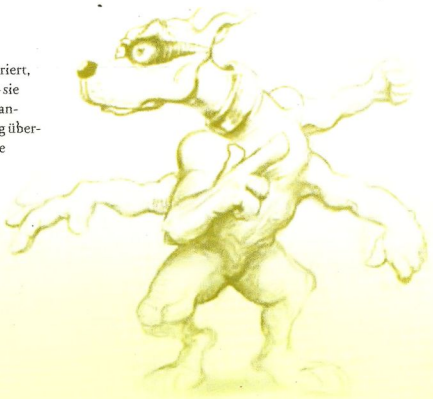
Rotkäppchen: Eine bemerkenswerte Geschichte über einen Wolf, der sich mit drei Schweinchen anfreundet, die übrigens alle Lotte heißen. Vergiß das nicht, wenn du hier je lebend rauskommen willst.

Extraktion I: Dies ist der Plan – äh, mir ist noch nicht ganz klar, wie wir dich wieder hier raufkriegen sollen. Tut mir leid. Vor lauter Erfinden, Entwickeln und Modifizieren bin ich einfach noch nicht dazu gekommen. Bis du die Invasion der Stream Rider gestoppt hast, hab' ich aber garantiert eine Lösung parat. Vertrau mir.

Extraktion II: Eine schmerzhafte Operation, über die wir besser kein weiteres Wort verlieren.

Das Käsebrot: Ein schneller Imbiß – leicht zu machen und äußerst lecker. Das Käsebrot wurde im Holland der Jungsteinzeit hoch verehrt und oftmals als Opfer dargebracht.

Luftunterstützung: Wenn du mal ganz dringend einen Deus ex machina oder einfach Hilfe von oben brauchst, gib uns ein Zeichen, und Bones fliegt mit dem Mini-Shuttle einen Luftangriff auf die Gegner in unmittelbarer Umgebung. Diesen Service können wir nicht sehr häufig bieten, da der Shuttle für diese Art Einsatz nur mangelhaft ausgerüstet ist und ich Bones eigentlich gar nicht entbehren kann. Die meisten Bodentruppen werden sich auf dich konzentrieren, also stehen die Chancen gut, daß Bones reinrauschen, den Aliens Zunder geben und wieder verschwinden kann, ohne viel abzubekommen. Wenn du meinst, daß du's jetzt drauf hast, dann kann es losgehen.



Vielendank, Doktor Hawkins.
Also, Kurt es geht um Folgendes.
09:47 Uhr, irgendwo über Kirkaldy, Schottland
Wie du an der Urzeit sehn kannst hab ich die Ur repariert, damit wir wissen wie späht es ist jetzt zu den Aliens – sie können sich von fester Materie in pure Energie verwandeln, und dadurch die elektromagnetische Strömung überqueren die sie als intergalacktische Autobahn für ihre riesigen Minenstätte benutzen. Sie tragen beim Mineralienabbau die Planetenkruste bis zur Felsschicht ab, solange sie keiner dran hindert. Es liehgt bei dir sie daran zu hindern, der Erde weiter wehzutun.
Sie bereiten den Planehten für eine totale Übername vor und haben einige der berümtesten Städte dabei überrannt:

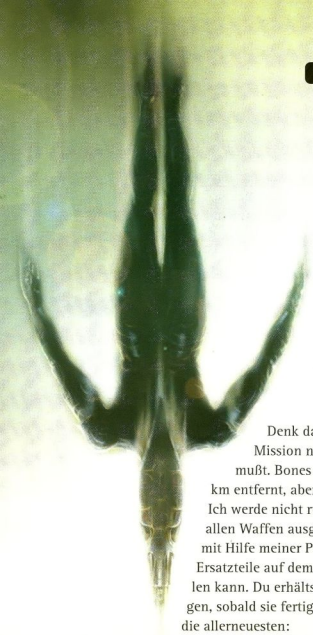
Kirkaldy, Schottland
Igotskirunski, Rußland
Perth, Australien
Chagrin Falls, Ohio
Crawley, England
Mill Valley, Kalifornien

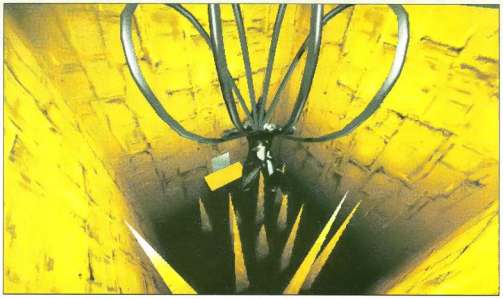
Oh die Menschheit, Kurtt, die Menschheit! Jede Sekunde zählt du musst die Erde retten und und heil, heil, heil, nach hause kommen weil... äh, naja, äh...

Momment mal eben, ich hab den Faden verlohren. Oh! Genau! Ich will doch die welt sehen inder du aufgewaxen bist, weil ich bis jetzt nur Bilder auf den Lexikondisketten gesehn hab und mehr über Menschen wissen will und über die Menschheit auch. Wenn du zufällich ein paar weibliche Hunde da unten triffst, bringsie doch bitte mit. Ich würde gärn die spezies kennen lernen von der ich abstamme, bevor sie ausstirpt. Bitte rette die Welt, lieber Kurt.

AAHHHHHHH!!!!
SCHNELL, KURT! SPRING AB! SOFORT! BEEIL DICH! NEIN, HALT! WARTE! ZIEH ERST DEN COIL SUIT AN! (Das war knapp!)

Ich weis das du auf der Mission an mich denken wirst, keine angst. du kannst mich jeder zeit anrufen. Vieleicht fragst du dich, warum ich bei dieser furchtbar gefährlichen, riesikoreichen, tötlichen Mission gegen die fiesen Aliens nicht an deiner Seite bin. Vieleicht fragst du den Wind nach einer Antwort: Warum, Warum, Warum?
Hier ist die Antwort – ich weis nicht. Ich will auch nur eine friehdliche Welt in der Wälpen in der sonne spielen und sich nich um den vielen Verkehr sorgen müßen. Ich arbeite von hier oben mit dem Doctor für dieses Ziel. Und was Kampffähigkeiten angeht, willst du wirklich einen unkoordinierten Hund mit zu viel Armen und fastatomaren waffen neben dir? Gut. Wir sind beide am richtigen Platz, glaub mir.
Hoppla, der geniale Doctor kommt, ich mus Schlusmachen.
Alles gute...





Denk daran, Kurt, daß du deine Mission nicht ganz allein erfüllen mußt. Bones und ich sind zwar 380 km entfernt, aber wir sind immer bei dir. Ich werde nicht ruhen, bis ich dich mit allen Waffen ausgestattet habe, die ich mit Hilfe meiner Phantasie und einiger Ersatzteile auf dem Schiff zusammenstellen kann. Du erhältst die neuen Erfindungen, sobald sie fertig sind. Hier sind schon die allerneuesten:

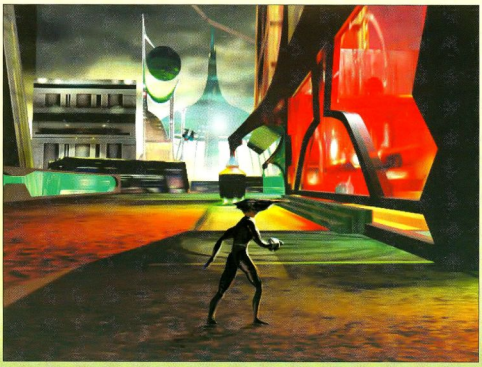
Der riesengroße Hamster Hammer: Ein echter Kracher, der den Boden unter einem simulierten Erdbeben (12,9 auf der Richter-Skala) erzittern läßt. Aktivier ihn, und dann nichts wie weg!

Die interessanteste Bombe der Welt: Diese Technologie entsprang meinen Untersuchungen, wie man Kinder dazu bringen kann, Gemüse zu essen. Jetzt dient sie allerdings dazu, außerirdische Eindringlinge einen Kopf kürzer zu machen. Hübsch, oder? Du wirfst diese Bombe und kannst zuschauen, wie sie alle darauf zu rennen.

Sie mögen ja skrupellose Aasgeier aus dem All sein, aber der Anziehungskraft dieser Bombe können sie nicht widerstehen. Ich habe ihr bestimmte Bestandteile hinzugefügt, durch die sie den Aliens selbst ähnlich sieht, damit nicht auch du ihrem beinahe hypnotischen Zauber erliegst.

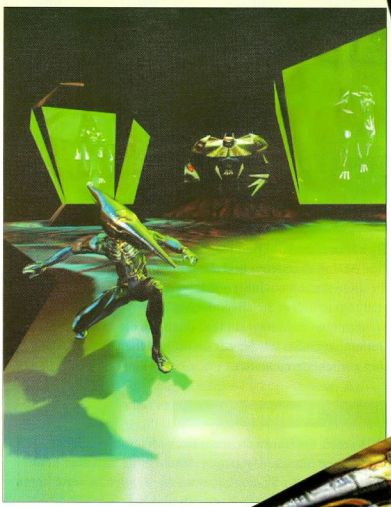
Wenn mir sonst noch irgendwas einfällt, wirst du es „im Feld" testen müssen – so heißt das doch beim Militär, oder? Da ich nicht anwesend sein werde, um dir die Waffen zu erklären, die ich herunterwerfe, werde ich eine Art holographischen Projektor entwickeln, der dir Hinweise auf ihre Funktionen gibt. Eines haben sie jedoch alle gemeinsam: Sie ermöglichen es dir, die Eindringlinge auf passive oder äußerst aggressive Weise aus der Welt der Lebenden zu entfernen.





Tja, Kurt, das wär's. Jetzt liegt es bei dir. Mach dir um Bones und mich keine Sorgen – wir werden uns hier oben schon zu beschäftigen wissen. Konzentriere dich einfach auf deine Aufgabe, dann machst du uns bestimmt alle Ehre.

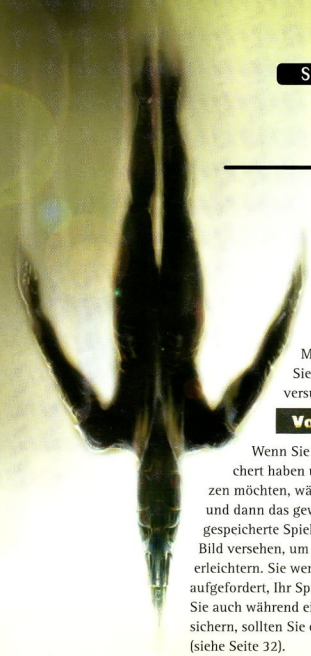
Ach ja, es tut mir echt leid wegen dem Schlamassel mit deiner Rückkehr. Mir fällt bestimmt was ein, wie ich dich wieder zurückbringen kann. Im Moment hat das kleinste Hilfsmittel auf meinen Zeichnungen allerdings noch die Größe eines Panzers, und den können wir dir kaum auf den Rücken schnallen... aber es gibt



Kaffee und selbstgebackenen Kuchen, wenn du zurückkommst und die Erde gerettet hast. Ich meine, das ist das Mindeste, was wir für einen Helden tun können.
Oh, ja, und jetzt schwing die Hufe! Bones hat gerade zwei Spezialwaffen runtergeschickt, und du mußt sie einholen. (Ich muß unbedingt ein Beruhigungsmittel für diesen Hund entwickeln!)

Also, immer in Bewegung bleiben und den Kopf einziehen!

Spielsteuerung



Das Hauptmenü

Sie können auf alle Menüs mit der Maus oder den Pfeiltasten zugreifen.

Neues Spiel

Mit dieser Option steigen Sie direkt ins MDK-Universum ein.

Voriges Spiel

Wenn Sie bereits Spiele gespeichert haben und eins davon fortsetzen möchten, wählen Sie diese Option und dann das gewünschte Spiel. Jedes gespeicherte Spiel ist mit einem kleinen Bild versehen, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern. Sie werden nach jedem Level aufgefordert, Ihr Spiel zu sichern. Wollen Sie auch während eines Levels ein Spiel sichern, sollten Sie einen Patch installieren (siehe Seite 32).

Optionen

Öffnet den Optionsbildschirm.

Das Optionsmenü

Hilfe

Hier sind alle Standardtastenbefehle aufgelistet. Die Liste läßt sich auch während des Spiels mit der F1-Taste aufrufen.

Sound

Hier können Sie die Lautstärke von Musik und Effekten mit den Pfeiltasten regulieren. In der DOS-Version führt der zusätzliche Menüpunkt *Geräte-Setup* zur Soundkartenkonfiguration, näheres dazu auf den Seiten 4 und 5.

Joystick

MDK kann mit einem Standard-Joystick mit zwei oder vier Knöpfen gesteuert werden. Dazu muß die Option „Joystick aktivieren" ausgewählt sein. Sie können die Knöpfe ganz nach Wunsch konfigurieren, „Standardknöpfe" stellt alles wieder zurück. Andere Joystick-Steuerungen wie Coolie Hat, Schubregler etc. könnten ebenfalls funktionieren, dies kann jedoch nicht garantiert werden.

TIP! Unserer Ansicht nach ist Kurt mit der Tastatur besser beherrschbar.

HINWEIS Für den Force-Feedback-Joystick von Microsoft existiert ein Patch – siehe Seite 32.

Tastatur

Sie können die Funktion jeder Taste verändern, indem Sie eine Aktion markieren und dann die Taste drücken, mit der Sie diese Aktion ausführen möchten. Sie speichern Ihre Einstellungen, indem Sie „Beenden" wählen, sobald Sie mit Ihren Steuerungen zufrieden sind. Wählen Sie die „Standard"-Option, wenn Sie wieder zur ursprünglichen Tastenkonfiguration zurückkehren wollen.

Leistung

MDK testet die Hardware Ihres Rechners und vergleicht sie mit einigen Standardsystemen. Machen Sie sich aber keine Sorgen, wenn Ihr System nicht an die Vergleichswerte heranreicht. Dieses Programm kann nützlich sein, um Hardwareprobleme aufzuzeigen.

Niveau – Normal

Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe, die Ihrem Können entspricht.

Anzeige

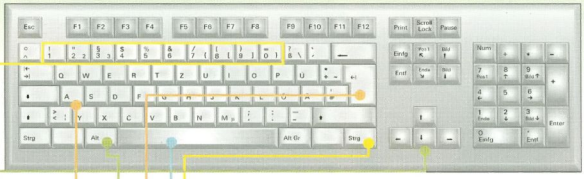
Hier wird die Bildschirmhelligkeit festgelegt. Diese Option können Sie auch während des Spiels noch verändern, indem Sie die Taste F11 drücken. Außerdem können Sie auf schwächeren Rechnern die Bildrate erhöhen, indem Sie die Option „Wenige Details" wählen.

Direct3D

Ein zusätzlicher Menüpunkt, der auf Rechnern mit 3D-Beschleunigerkarten und nach Installation des Direct3D-Patches zur Verfügung steht.



Tastatursteuerung



PFEILTASTEN bewegen Kurt in die entsprechende Richtung. Im Snipermodus wird damit gezielt.

LEERTASTE schaltet den Snipermodus ein und aus.

A/Y läßt Sie im Snipermodus heran- und wegzoomen. Im normalen Modus wird die Kameraeinstellung nach oben oder unten verschoben.

STRG-TASTE feuert die gewählte Waffe.

ALT-TASTE Sprung. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, wird der Fallschirm aktiviert.

EINGABETASTE setzt das gewählte Pickup ein bzw. aktiviert es.

0-9 wählt das jeweilige Pickup.

+/Ü schalten nach links bzw. rechts durch die verschiedenen Arten von Munition und Pickups.

UMSCHALTTASTE aktiviert den Turbo-Modus, der Kurts Lauf- und Wendegeschwindigkeit erhöht.

FESTSTELLTASTE läßt den Turbo-Modus eingeschaltet.

,/. Läßt Kurt ohne Drehung nach links bzw. rechts ausweichen – entspricht X in Verbindung mit den Pfeiltasten.

X läßt Kurt in Verbindung mit den Pfeiltasten einen Ausweichschritt zur Seite ausführen.

P/PAUSE unterbrechen das Spiel. Nochmaliges Drücken startet es wieder.

ESC beendet das Spiel.

Funktionstasten

F1 ruft das Hilfemenü mit allen Tastatursteuerungen auf.

F2 Spiel speichern. Sie werden aufgefordert, dem gesicherten Spiel einen Namen zu geben oder ein älteres gespeichertes Spiel zu überschreiben.

HINWEIS Wenn Sie einen der Patches installieren, läßt sich der aktuelle Spielstand auch während eines Levels speichern, nicht nur danach. Mehr dazu auf Seite 32.

F3 Spiel laden. Sie können hier ein zuvor gespeichertes Spiel wählen, um es fortzusetzen.

F10 Spiel beenden.

F11 Helligkeit regulieren.

F12 ruft den Optionsbildschirm auf.





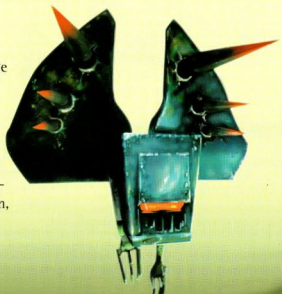
Zusätzliche Informationen

Luftangriff von Bones

Im Snipermodus färbt sich die Mitte der Zielanzeige weiß, wenn ein Gebiet anvisiert wird, das Bones treffen kann. Drücken Sie einfach die Feuertaste, damit Bones das Gebiet bombardiert.

Interessanteste Bombe der Welt

Nachdem Sie die Bombe abgeworfen haben, wird sie jederzeit detonieren, wenn Sie erneut die Eingabetaste drücken. Falls Sie diesen Befehl nicht geben, explodiert sie nach ein paar Sekunden von selbst.



Überlebenshilfen



Spieltips

- Kaum ist ein Alien erledigt, hüpft auch schon der nächste aus der Kiste. Deshalb sollte man die Generatoren zuallererst vernichten, sonst nimmt die Plage kein Ende.





Aus diesen Generatoren kommt der Alien-Nachschub. Draufhalten!

- Manchmal steht Kurt nicht unmittelbar nach Betreten einer neuen Arena unter Beschuß. Sollte es also erstmal ruhig hergehen, können Sie sich in aller Ruhe umschauen. Im Sniper-Modus lassen sich aus großer Entfernung die Feinde erledigen, die sich noch in Sicherheit wiegen und von Ihrer Anwesenheit nichts ahnen.
- Unnötiges Geballer kann auf manchen Schauplätzen vermieden werden, indem man vorhandene Verstecke, Ecken, Säulen ausnutzt. Dabei einfach immer weiterrennen. Es gibt allerdings auch Arenen, wo Mitleid mit Aliens völlig fehl am Platze wäre. Hier muß geballert werden ohne Pause – aber auch hier nicht das Rennen und Springen vergessen.
- Ganz allgemein ein guter Tip: In Bewegung bleiben, ein ruhiges Ziel lebt nicht lange. Benutzen Sie die X-Taste, weichen Sie seitwärts aus, während Sie das Feuer erwidern.
- Der Sniper-Modus ist eine feine Sache – aber nicht immer die richtige Waffenwahl. Denn Zielen und Schießen brauchen Zeit, Kurt ist indessen bewegungsunfähig und gibt ein gutes Ziel ab.
- Übertriebene Sparsamkeit bei den Power-Ups ist unangebracht; am Ende des Levels gehen sie verloren.
- Versteckte Aliens lassen sich sehr leicht orten, indem man einfach mal in die Gegend ballert. Sollte der grüne Balken oben links im Bild erscheinen, hat man sie gefunden.



Manchmal lohnt auch der bloße Blick durchs Zielfernrohr.

Die Patches

Alle Patches auf der Heft-CD stammen von Shiny, sind also hochoffizielle Updates. Der wichtigste ist wohl die Ergänzung einer Speicherfunktion, denn es kann äußerst lästig sein, kurz vor Erreichen des Levelendes Kurts Leben zu verlieren. Alle Patches enthalten dieses Update, wer also z.B. die Direct-3D-Unterstützung installiert, braucht die Speicherfunktion nicht separat zu ergänzen. Alle Patches finden Sie im Verzeichnis \PATCHES der Heft-CD, und alle funktionieren nach dem gleichen Prinzip: Kopieren Sie den Inhalt des jeweiligen Unterverzeichnisses in das MDK-Spielverzeichnis auf der Festplatte. Benutzen Sie dann die neue Startdatei, um MDK aufzurufen, und die Zusatzfeatures stehen zur Verfügung. In der Regel erläutert ein Hinweistext die Funktion des Patches genauer.

HINWEIS Die Patches auf der Heft-CD sind nur für die deutsche Vollversion geeignet, nicht für spielbare Demos oder amerikanische Versionen von MDK.

TIP! Blutrünstige und grausame Zeitgenossen können sich ihre eigene Originalversion von MDK patchen. Wie das geht? 1. Eine Maximalinstallation durchführen; 2. Einen amerikanischen (non-european) Patch von der Shiny-Homepage besorgen, Adresse siehe Editorial; 3. Den Patch ins MDK-Verzeichnis kopieren; 4. Die Datei MDK.CFG mit einem Editor öffnen und die Zeile mit CDDATA= löschen. Datei speichern; 5. MDK mit dem US-Patch starten.

Verzeichnis	Datei	Wirkung
\Patches\savegame	MDK95.EXE	Speicherpatch für die Windows-95-Version
\Patches\savegame	MDK.EXE	Speicherpatch für die DOS-Version
\Patches\direct3d	MDKD3D.EXE	Der Direct 3D Patch. Unterstützt nicht alle Features aller Beschleunigerkarten, benötigt Windows 95 und DirectX.
\Patches\3dfx	MDK3DFX.EXE	Unterstützung von 3DFX Glide Beschleunigerkarten. Benötigt Windows 95 und DirectX V. 3.0 oder höher.
\Patches\Rend_3D	MDKRED.EXE	Unterstützung von Rendition Redline Beschleunigerkarten. Benötigt Windows 95 und DirectX V. 3.0 oder höher.
\Patches\Vr_3d	MDKPVR.EXE	Unterstützung von PowerVR Beschleunigerkarten. Benötigt Windows 95 und DirectX V. 3.0 oder höher.
Patches\MS-FF	MDK95FF.EXE	Unterstützung von Microsoft Force-Feedback-Joysticks. Kopieren Sie alle Dateien ins MDK-Verzeichnis!

Die Cheatcodes

Hilfe gefällig? Auch von der nicht ganz so fairen Art? Bitte sehr, die Cheatcodes. Einfach eintippen, dabei auf die vertauschten Buchstaben Y und Z achten. Wenn's gerade brenzlig zugeht, vorher Pause drücken, Code eingeben, Pause wieder aufheben.

Code	Wirkung
healme	100% Gesundheit
ineedabiggun	Superschnellfeuerkanone
tornadoaway	Tornado
nastyshotthanks	Sniper-Granaten und Zielpeil-Sniper-Granaten
holokurtisfun	Köderattrappe
iliketolob	Mörsergranate
kill	Selbstmord

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Bevor Sie das CD-Cover ausschneiden:
Kopieren Sie die Lizenzurkunde auf der Rückseite! Es wäre doch schade, wenn Sie kein registrierter Anwender mehr werden könnten.

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet. Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

BESTSELLER GAMES GOLD 21 · MDK

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 4–5.

Systemanforderungen

- Pentium 90, 16 MB RAM
- 2 x CD-ROM
- Soundblaster oder kompaktible
- SVGA-Videokarte mit mind. 1 MB
- 17 MB freier Festplattenspeicher
- Maus

Empfohlen

- Pentium 120, 16 MB RAM
- 4 X CD-ROM

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z. B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk 'D' angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben

CD-Inhalt

Vollversionen: MDK

Spielbare Demos: Earth 2140, Have a N.I.C.E. day

Freeware: MS-Maustreiber, Adobe Acrobat Reader

Shareware: Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte

BESTSELLER GAMES GOLD 21 · MDK

LIZENZURKUNDE



Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 21" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

MDK

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen. **MDK** ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interplay Productions*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1 Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und *Interplay Productions* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *Interplay Productions* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 Umfang der Benutzung: Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 Gewährleistung und Haftung: Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 Registrierung: Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **MDK** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.1 9☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **MDK** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 21"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

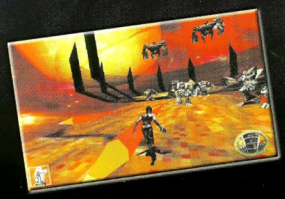
BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 21

MDK



SEIN NAME IST KURT. KURT HECTIC.





Vergessen Sie, was Sie über 3D-Action wissen – MDK wird nicht aus der Ich-Perspektive mit Blick über den Lauf einer Waffe gespielt. Gelegentlich mit Blick *durch* den Lauf einer Waffe, meist aber werden Sie Kurt von hinten sehen und steuern. MDK verbreitet auch keine düstere Stimmung, und es steht nicht auf dem Index der BPjS. Das ist kein Wunder, denn MDK ist keine weitere Variante der Mutter aller Action-Shooter, MDK ist anders. Ganz anders: Schnell, anspruchsvoll, herausfordernd, dabei auch noch unterhaltsam und witzig, in einem atemberaubend flüssigen und grafisch brillanten 3D-Gameplay – alle Bilder dieser Seite stammen direkt aus dem Spiel, MDK kennt keine Zwischensequenzen. Die musikalische Untermalung unterstreicht den Einfallsreichtum der verschiedenen Levels und wäre ebenso filmreif wie die skurrilen Charaktere der Spielhandlung.

In der Rolle von Kurt Hectic, seines Zeichens Held wider Willen und Versuchsträger höchst interessanter Waffen und Ausrüstung, müssen Sie mal wieder die Erde retten und den Planeten dabei von den komischsten Aliens befreien, die je das Licht eines PC-Monitors bevölkert haben. Im Alleingang, versteht sich, unterstützt nur vom verrückten Genie Dr. Hawkins und seinem sechsarmigen, genmanipulierten Hund.





Bestseller Games Gold

Inhalt von Heft und CD

MDK

Vollversion auf der Heft-CD

- **Flüssiges 3D-Gameplay**
- **Abwechslungsreiches Leveldesign**
- **Stufenloses Heranzoomen an Gegner im Sniper-Modus**
- **Riesige Spielumgebung**
- **Über 40 Schauplätze**
- **Cheats, Patches und Tips im Heft**

So urteilt die Fachpresse:

PC Action: 92%, „Erstaunlich! Kreativ, herausfordernd und super unterhaltsam", PC Action Gold Award

PC Games: 94%, „Kein anderes Spiel hat uns mehr beeindruckt als MDK.", Spiel des Monats, PC-Games-Award

PC Player: „MDK brennt ein prächtiges Feuerwerk an neuen Ideen und abwechslungsreichen Levels ab."

PC-Power: 92%, Platin Award

Power Play: 90%, „Revolution im Action-Genre...Hier stimmt alles." Powerplay Volltreffer

Systemanforderungen:
MS-DOS 5.0 oder Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Videokarte, 17 MB freier Festplattenspeicher, 2x CD-ROM, Soundblaster oder kompatible
Empfohlen:
Pentium 120, 4x CD-ROM
Unterstützt:
Direct 3D, MS Force-Feedback-Joystick (mit Patch)

USK Geeignet ab 16 Jahren