

JOGO
COMPLETO

MODK™

Shiny
Games

BIG CD
MAX ROM

Vale por Duas

PREPARE-SE PARA VIVER UMA ALUCINANTE AVENTURA EM MDK

Em um mundo dominado por robôs, sua missão é salvar a terra do caos

A partir de agora você vai entrar em um novo mundo e ele só depende de você. Estranhas criaturas invadiram a terra e só você tem o espírito e as armas para mandar os invasores de volta para o espaço. MDK foi lançado no segundo semestre de 1997 e teve boa aceitação entre os amantes de games de ação.

Na aventura você será Kurt, um guerreiro com uma roupa preta e uma arma sobre a cabeça (sniper) realmente mortal. A história começa quando o Dr. Fluke Hopkins faz uma viagem ao espaço para realizar suas pesquisas e fica por lá durante um tempo. O problema é que na sua ausência, a terra é invadida por seres extra terrestres e se torna um lugar caótico de se viver.

A saída é enviar Kurt para um acerto de contas com os invasores. Você controlará Kurt em seis etapas, com uma dose de desafios muito grande. Corra, pegue os diversos itens ao longo do caminho e mate os robôs (diga-se de passagem, com atitudes nada convencionais).

Sempre ao final de cada fase (ao todo são seis), você terá que destruir um chefe, atirando sem piedade nele. Você controla o herói pelo teclado ou com o mouse. Indicamos que você use os comando do teclado, combinando-os com o mouse. Bem, isso é você quem decide, pois as aventuras em MDK estão apenas começando para você... boa pontaria e bom jogo.

EQUIPAMENTO MÍNIMO

- *Pentium 60 (Recomendado Pentium 90)
- *16 MB de Memória RAM
- *Placa de Vídeo SVGA
- *Placa de som Sound Blaster ou 100% compatível

INSTALAÇÃO

WIN 95

Coloque o CD do MDK na sua unidade de CD-ROM e a instalação será iniciada logo a seguir. Caso o "autorun" não seja acionado, basta clicar duas vezes no ícone do Explorer ou no ícone Meu Computador. Procure sua unidade de CD-ROM (normalmente D:) e clique duas vezes em seu ícone(MDK) para saber o conteúdo do CD MDK. Selecione "setup.exe". Isto irá iniciar a instalação e o processo de configuração.

WIN 3.1 E DOS

Saia do Windows para ir para o prompt do DOS. Mude o diretório para a sua unidade de CD-ROM (normalmente D:) digitando CD D:

Pressione a tecla de retorno e digite install. Pressione a tecla de retorno. Isto irá iniciar a instalação e o processo de configuração.



OPÇÕES DE INSTALAÇÃO

Serão fornecidas diversas opções, com diferentes implicações para a quantidade dos dados armazenada no disco rígido de seu computador. Instalar uma maior quantidade de dados no disco rígido de sua máquina, irá melhorar o desempenho do jogo e reduzirá consideravelmente o tempo que cada nível precisa para ser carregado. Se instalar o jogo optando por uma instalação limpa irá eliminar o arquivo de trocas de seu disco rígido ao final de cada sessão do jogo MDK. Caso selecione esta opção, recomeçar a jogar a partir do último jogo gravado vai levar mais tempo do que normalmente levaria se o arquivo de trocas não tivesse sido excluído.

O programa irá tentar detectar automaticamente a sua placa de som e os outros componentes de hardware necessários para executar MDK quando estiver no Win 95. Caso tenha feito a instalação pelo DOS, sua placa de som terá de ser configurada a partir de uma tela de configurações que irá aparecer na primeira vez que for executar MDK.

COMEÇANDO AS AVENTURAS EM MDK



WIN 95

Vá em INICIAR/ PROGRAMAS/ MDK/ MDK WINDOWS e o programa será aberto

WIN 3.1 e DOS

Saia do Windows e mude para o diretório do DOS no qual você instalou o MDK, digitando CD C:\MDK. Se você instalou o MDK no diretório padrão C:\MDK, então digite MDK. e pressione tecla de retorno.

OBSERVAÇÕES:

MDK pede a instalação do Direct X 3.0. Caso a máquina do usuário for incompatível com o Direct X ele poderá executar o jogo pelo DOS.

Caso queira desinstalar o jogo, vá em INICIAR/ PROGRAMAS/ MDK/ UNINSTAL.

MENU PRINCIPAL

NEW GAME (NOVO JOGO)

Selecionando esta opção, você irá entrar imediatamente no universo de MDK.

SAVED GAMES (JOGOS GRAVADOS)

Caso tenha gravado qualquer jogo e queira voltar a jogá-lo, escolha esta opção e, a seguir, selecione o jogo que deseja continuar a jogar. Você será avisado para salvar seu jogo após ter completado cada um dos níveis.

OPTIONS (OPÇÕES)

Help - Todos os controles padrão de teclado estão relacionados aqui. Em qualquer momento durante o jogo, se precisar de ajuda, pressione a tecla F1 para fazer aparecer o menu de ajuda.

Sound - Na maioria das vezes o MDK é capaz de detectar com precisão a configuração de sua placa de som. Selecione Detect All (detectar tudo) para localizar as configurações de sua placa de



som. Na versão DOS do jogo, é possível modificar as definições de sua placa de som (canais IRQ e DMA). Quando você selecionar a opção Test deverá ouvir o som; se isso não acontecer é porque a sua placa de som foi configurada incorretamente.

Joystick - MDK pode ser jogado com Joystick ou Gamepad. Para usar um joystick é preciso ativar a opção Enable Joystick (ativar joystick). Poderá, então, organizar a configuração dos botões de acordo com as suas preferências. Para voltar à configuração padrão, selecione Default Buttons (botões padrão).

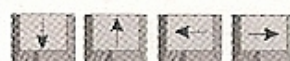
Keyboard - Você pode mudar a função de cada uma das teclas e adequar os controles correspondentes de acordo com as suas próprias preferências, simplesmente iluminando a ação e, então, pressionando a tecla que gostaria de atribuir a esta função. Para gravar suas preferências, selecione Quit (Finalizar) quando tiver terminado suas opções de controle. Para voltar à configuração de teclado padrão, selecione a opção default keyboard configuration.

Performance - Se for selecionada a opção Performance, o MDK executará automaticamente um teste de seu sistema, comparando-o com alguns sistemas padrão. O seu sistema pode ser diferente dos sistemas de referência quanto a vários fatores, incluindo o tipo de RAM usado (SRAM ou padrão), placa de vídeo e RAM de vídeo disponível, velocidade de CD-ROM, acesso a Disco de 32-bit ativado ou desativado etc. Não fique preocupado caso o seu computador tenha um desempenho abaixo do nível de referência. Este programa é útil para mostrar hardware que pode limitar sua experiência com o MDK.



Skill - Há três níveis de dificuldade à disposição: Easy (fácil), Normal e Hard (difícil).


Display - Ajuste de brilho e detalhes. Esta opção pode também ser acionada durante o jogo pressionando-se a tecla F11 a qualquer momento.


CONTROLES MDK

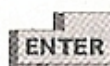
 - Movimentam o Kurt na direção da tecla. Também controlam a mira no modo SNIPER (atirador de tocaia)

 - Ativa e desativa o modo SNIPER.

 /  - No modo normal, move a câmera para uma focagem por cima ou por baixo. No modo SNIPER, mais zoom ou menos zoom.


 - Dispara a arma que estiver selecionada.

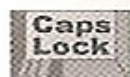
 - Salto. Em pleno ar, pressionar a tecla Alt uma segunda vez irá ativar a fita do pára-quedas (parachute)

 - Para usar ou ativar o item selecionado.

 -  - Selecionam um item específico.

 e  - Alternam entre à esquerda e à direita, através das diferentes munições e dos itens selecionados.

 - Seleciona o modo turbo, que aumenta a velocidade de corrida e a velocidade de curva do Kurt.



- Mantém o modo turbo ativado.



- Quando usado com as teclas de direção à esquerda e à direita, faz com que Kurt movimente-se lateralmente



- Faz uma pausa no jogo



- Finaliza o jogo



TECLAS DE FUNÇÃO



- Traz a tela do menu de ajuda, que lista todos os controles do teclado



- Gravar o jogo. Você será avisado para dar um nome para o jogo que está sendo gravado ou para substituí-lo por um jogo já gravado anteriormente.



- Carregar jogos. Você pode escolher qual jogo gravado anteriormente quer jogar.



- Finalizar o jogo



- Ajustar o brilho da tela



- Faz surgir a tela Options



- Finaliza o jogo



INFORMAÇÕES ADICIONAIS

ATAQUE AÉREO DO BONES - No modo SNIPER, o centro do exibidor de alvo irá mudar para vermelho quando a mira estiver incidindo sobre uma área que o Bones pode atingir. Basta pressionar o botão de disparo (Ctrl) para chamar Bones para bombardear essa área.

BOMBA MAIS INTERESSANTE DO MUNDO - Quando tiver lançado a bomba, você poderá fazer com que ela exploda a qualquer momento pressionando a tecla Enter novamente. Se não fizer isto, a bomba irá explodir por si só, após vários segundos.

TÉCNICAS PARA JOGAR

Por que o ataque aéreo do Bones não funciona em determinadas áreas?

R: Ao acionar o ataque aéreo do Bones, você deverá passar para o modo sniper. Verifique se no acionamento do ataque aéreo é a munição que está selecionada. O centro do seu sistema de mira ficará vermelho quando estiver focalizando uma área que o Bones pode bombardear. O Bones não poderá disparar em ambientes fechados ou sob superfícies, pois terá que voar diretamente para a área a ser bombardeada. Quando tiver selecionado o alvo, pressione o botão normal de disparo. Isto irá dizer ao Bones que você definiu o alvo e ele pode dar início ao seu vôo de bombardeio.

Estou tendo dificuldades em mirar rapidamente quando estou no modo sniper. Alguma sugestão?

R: Mantenha o nível de zoom bem baixo sempre que estiver procurando alvos. Coloque os

vetores em cruz sobre o alvo e, então, aumente o zoom. Este método é muito mais eficaz do que primeiro reduzir a distância focal para depois procurar enquadrar o alvo.

Estou vendo mensagens tipo "Au revoir, Paris" constantemente na tela. O que elas querem dizer?

R: Se você olhar para o medidor, no canto inferior direito da tela, verá uma faixa verde ao seu redor. Quando estiver no máximo, indicará o número de pessoas vivas no esconderijo da mina da cidade. Diminuindo de tamanho, a faixa indica que um número cada vez maior de pessoas está morrendo. A barra totalmente esgotada significa que uma importante cidade foi destruída por uma cidade alienígena porque você demorou demais. Triste fim!

TIRANDO O MÁXIMO DE PROVEITO DE MDK

Apresentamos aqui algumas dicas, caso encontre alguma dificuldade durante a instalação ou execução de MDK. É importante que você leia estas informações. Caso sua dúvida não esteja aqui, entre em contato com nosso departamento de Suporte Técnico

Não consigo fazer o MDK funcionar?

R: O MDK requer 16 MB de RAM para poder ser executado. Se você não dispões disso, o jogo não irá funcionar.

Não consigo selecionar nenhuma das opções do menu principal.

R: Se estiver no modo DOS, verifique se você carregou seu controlador de mouse antes de iniciar o MDK. Embora o mouse não seja obrigatório para jogar o MDK, ele é imprescindível para selecionar certas opções.

O meu joystick não funciona. Qual será o problema?

R: Verifique se o joystick está configurado corretamente. Depois, verifique as opções do joystick do MDK, para se certificar que ele está ativado. No modo DOS, pode ser que você precise carregar os controladores que acompanham o seu joystick. Consulte a documentação de seu joystick para obter mais ajuda.

O jogo está sendo executado muito lentamente em minha máquina. O que é que eu posso fazer?

R: O MDK irá funcionar mais rápido no Win95 ou no DOS, de acordo com a configuração do seu hardware. Algumas placas de vídeo, por exemplo, funcionam melhor em DOS ou apenas em Win95. Tente executar o jogo no outro modo para ver se há uma melhora no desempenho. Não será necessário reinstalar o jogo. Basta fazer funcionar os outros executáveis do MDK (MDK95 para o Win95 ou MDK.exe para o executável do DOS) para verificar qual deles tem melhor desempenho em sua máquina. OBS: Isto depende de você ter escolhido ou não Win, DOS ou ambos no menu Instalação.

O som não funciona!

R: Em primeiro lugar, vamos partir do princípio de que você verificou e se certificou de que os alto-falantes estão ligados e devidamente conectados ao seu PC, e que você tem uma placa de som Sound Blaster ou 100% compatível. Só uma observação: nem todas as placas de som são realmente compatíveis 100% com a Sound Blaster e, nestes casos, você não será capaz de obter som do MDK.

Agora, se você estiver executando no Win 95, verifique se sua placa de som está funcionando corretamente. Lembre-se de que, no Win 95, você pode ter uma placa de som funcionando corretamente, mas estar com o som mudo. Clique duas vezes no ícone do alto-falante, na barra

de tarefas, para verificar se o som não está regulado para "mute"(mudo). Se estiver tentando fazer funcionar o jogo em DOS, verifique se a sua placa de som e os controladores do mouse estão sendo carregados para a sua sessão em DOS. Consulte o manual de instruções da sua placa de som, sobre como carregar os controladores de DOS.

Leva muito tempo para carregar cada um dos níveis. Posso acelerar esse processo?

R: Tente reinstalar o jogo e colocar o máximo de informações possíveis no seu disco rígido. Para o seu PC, é muito mais rápido mover informação do disco rígido para o RAM do que do CD, mas você precisará ter mais espaço disponível no disco rígido. Além disso, para aumentar a velocidade ao carregar, não selecione uma instalação que tenha a opção secundária clean (limpa).

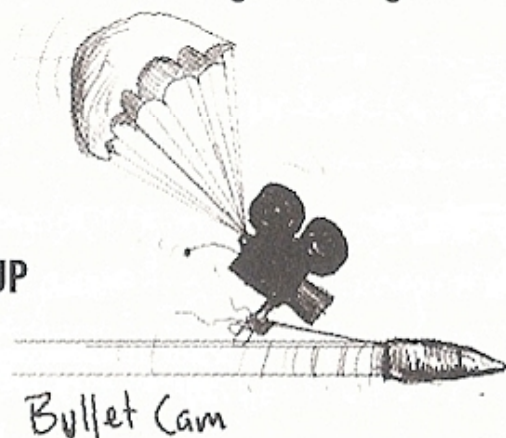
Para ajudá-lo a se sair melhor na missão de salvar a terra, vamos dar alguns códigos. Assim que você estiver iniciando sua missão, digite:

HEALME - 100% DE VIDA

INEEDABIGGUN - LHE DÁ 200 SUPER CHAIN GUN POWER UP

ILIKETOLOB - LHE DÁ MORTAR POWER UP

KILL - MATA KURT INSTANTANEAMENTE (MAS VOCÊ NÃO VAI QUERER USAR ESTE CÓDIGO...)



DIÁRIO DO DR. FLUKE HAWKINS

Para você entender um pouco mais sobre o mundo de MDK, conseguimos algumas anotações do Dr. Fluke

Data: 14 de Ago. 1996 03:45hs (Hor. Do Pacífico) - Anotação nº 00.0001

Eu me lembro como são irritantes todos aqueles burocratas da NASA, com sua intolerável papelada quando se quer conseguir alguma coisa! Esta nave é minha, não deles! Além disso, meu trabalho no estudo das Órbitas de Flange está em franca evolução! A nossa decolagem foi um pouquinho prematura, mas o Kurt e eu conseguimos entrar em órbita inteirinhos. A missão está programada para cinco dias e eu já posso sentir a vontade do Kurt de voltar à Terra.

Meus instrumentos irão demonstrar à comunidade científica a existência das Órbitas Flange... a descoberta mais revolucionária do Cosmos desde a obra de Einstein sobre espaço/tempo!

Data: 22 de Ago. 1996 02:43pm - Anotação nº 00.0008

Grande desilusão. As Órbitas Flange NÃO existem. Decidi que vou ficar aqui em cima até descobrir alguma coisa útil para a comunidade científica. A minha reputação como cientista está em jogo nisto tudo!

Tenho bastante matéria prima com que trabalhar para criar novas e incríveis invenções. Falei com o Kurt a respeito de minha decisão de ficar por aqui mais um tempo. A princípio ele mostrou-se relutante, mas quando eu lhe mostrei que o vídeo cassete era programável, ficou um pouco mais tranquilo.

Data: 21 de junho 1997 - Anotação nº 00.0232

O Kurt está muito chateado... a maior parte do tempo foge de mim como o diabo da cruz. Diz que está aborrecido. "Não há nada para se fazer nesta lata de alumínio!" Lata de alumínio!? Mas vamos às boas notícias. Comecei a inventar um cachorro trabalhador resultante da engenharia genética, que vai ser mais do que meu braço direito. Vou passar-lhe o grosso das tarefas e ensinar-lhe a requintada arte de escutar. Se não servir para outra coisa, pelo menos será alguém com quem o Kurt poderá falar. Acho que vou dar-lhe o nome de Bones.

Data : 8 de maio 1998 - anotação nº 00.0445

Já se passou quase um ano desde que construí o Bones - que grande ajuda para mim. O Kurt insiste em chamá-lo de Max e seu humor melhorou muito. Mas acho que fiz o Bones inteligente demais; ele fica ressentido quando tem de fazer os trabalhos por aqui. E fora suas manifestações de desdém ocasionais, o Bones funciona bem para um cachorro de seis patas. Ele criou sua própria linguagem de sinais. Às vezes, quando quer se comunicar num estado agitado, é como se estivesse tentando apagar um fogo. O Kurt o acha muito divertido e tornou-se seu grande amigo.

Data: 1 de ago. 1998 - Anotação nº 00.0466

Grandes novidades! Acho que descobri algo muito maior do que a teoria da Órbita Flange. Uma anomalia elétrica manifestou-se nas áreas marginais da nossa galáxia. Vida extraterrestre? Talvez! Isto requer um estudo aprofundado!

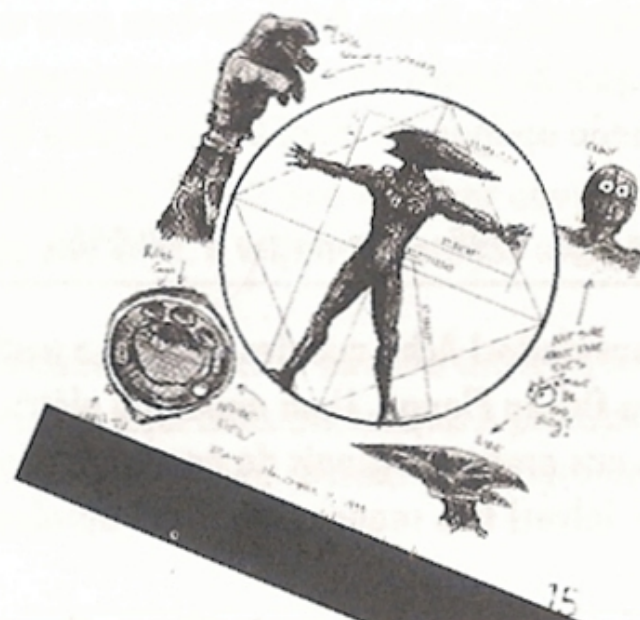


Data: 5 de Nov. 1999 - 00.0601

Continuo estudando o estranho efeito eletrônico "Stream"(corrente) que parece estar saltando de planeta em planeta, em direção aos planetas internos do sistema. Depois de muitas análises e cálculos, determinei que este fenômeno é verdadeiramente gigante em dimensão! Minha pesquisa indica que quanto mais distante estiver um objeto, menor ele parece a olho nu. Assim, formulei a hipótese de que a corrente não está crescendo, mas realmente deslocando-se em nossa direção a uma velocidade assustadora! E realmente parece que a corrente se aproxima bastante da nossa própria posição para nos permitir analisá-la bem de perto. Notifiquei minhas descobertas à Terra, mas parecem desinteressados. E, afinal, são eles que vão virar churrasco... AHHH! Fomos atingidos! A Terra está na trajetória direta da corrente - é preciso avisar... Não há tempo - AAAHHH!

Data: 6 de Nov. 1999 - Anotação nº 00.0601

Que sonho estranho! Alguma coisa sobre todos os seres humanos terem um gêmeo diabólico, na forma de uma galinha com máscara. Esquisito, é verdade - mas seria uma mudança tão má assim?????



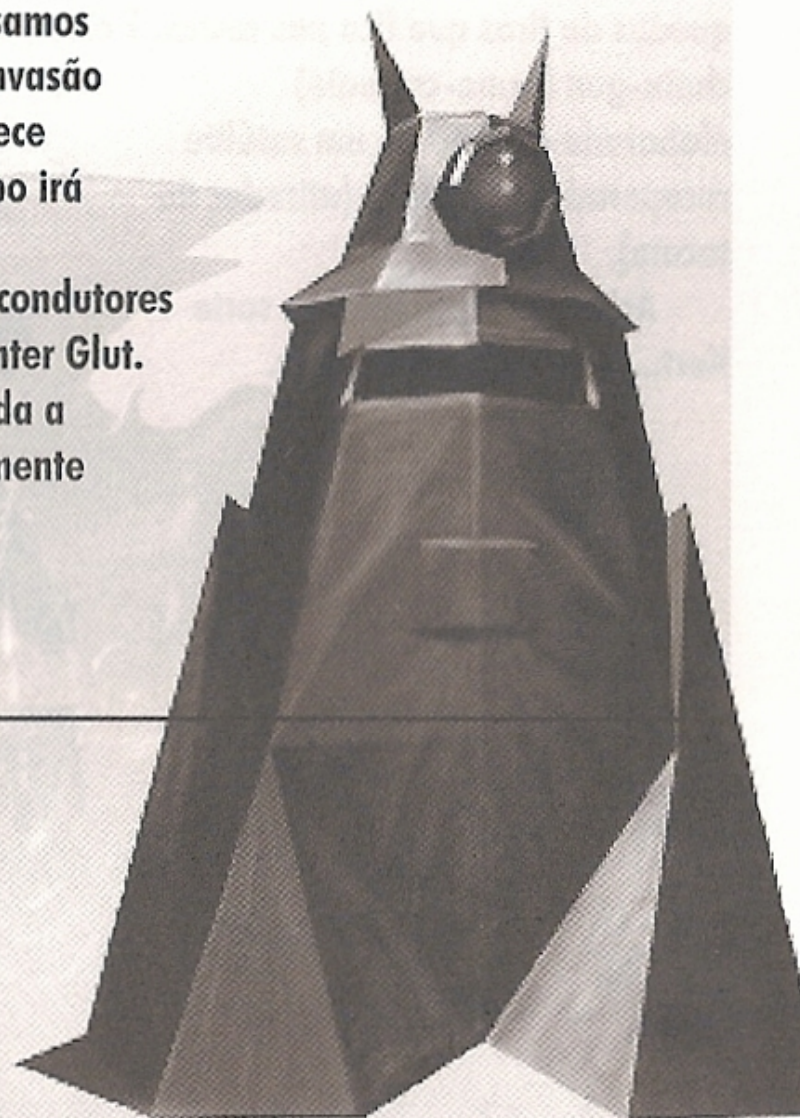
Data: 7 de Nov. 1999 - Anotação nº 00.0602

DROGA!!! AS CORRENTES!!!! TINHA ME ESQUECIDO!!!!

Bones foi capaz de consertar o monitor para que possamos observar a devastação pela televisão. Os efeitos da invasão incluíram uma tempestade preta e branca que se parece exatamente com a estática da televisão. Quanto tempo irá durar? A gente da Terra foi subjugada por uma força extraterrestre conhecida pelo nome de Streamriders (condutores de corrente) liderada por uma entidade chamada Gunter Glut. Esta força circunda as Cidades Mineiras e consome toda a matéria subterrânea. As defesas da Terra estão totalmente arrasadas. Cabe a mim reconquistar o planeta para a Humanidade.

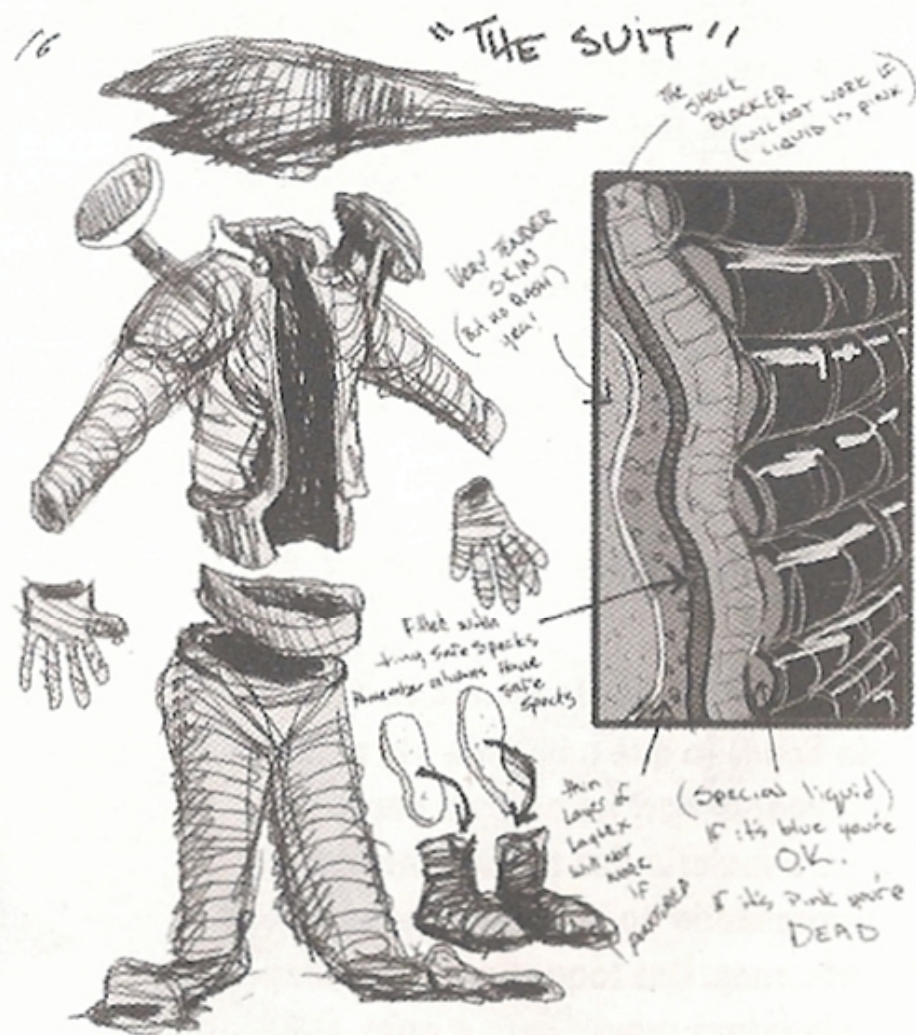
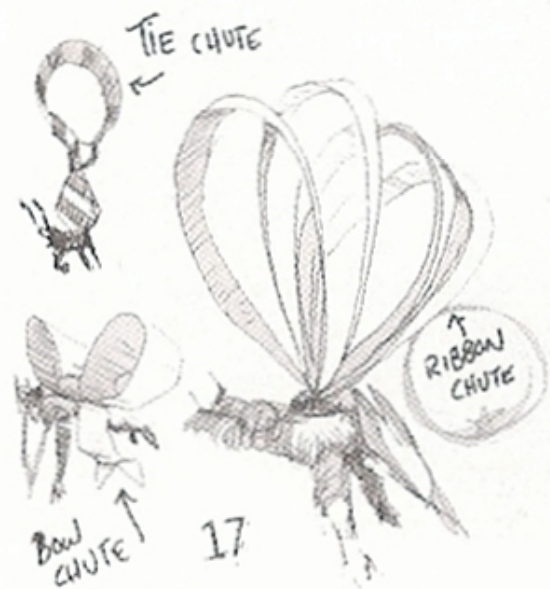
Data: 7 de Nov. 1999 - Anotação nº 00.0603

Devido à minha idade avançada e aos seis braços de Bones (o que o impede até mesmo de vestir a roupa), o Kurt foi eleito o herói. Felizmente a maioria das minhas invenções estava armazenada no meu trabalho ao longo dos últimos anos. Uns toques aqui, uns amperes acolá, e ele estará pronto para a ação. O Bones



está me ajudando a preparar a roupa especial que irá proteger Kurt quando entrar na atmosfera e enquanto estiver lutando na Terra. Ela está equipada com um pára-quadras de tiras que fica nas costas. E claro, as armas: a chain-gun (arma-corrente) elaborada a partir de um satélite recuperado, e a sniper (atirador de tocaia).

Acho que é por aí! Boa sorte Kurt...você vai precisar dela.





MDK: ©1997 Shiny Entertainment, Inc. MDK, the MDK logo and all related characters are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

All other trademarks are property of their respective owners.

ESTE MANUAL É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA BIGMAX CDROM. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE