

Spieletips

MDK

MDK von Shiny Entertainment ist bisher der Action-Knaller des Jahres. Zwar gibt es "nur" sechs Levels (acht waren ursprünglich geplant), doch die sind derartig groß und mit ballerwütigen Aliens angefüllt, daß auch geübte Keyboard-Artisten mächtig in Schwitzen geraten. Um die Schweißdrüsen zu entlasten, folgt sogleich unser ausführlicher Games Guide mitsamt Levelkarten.

Die einzelnen Levels wurden von uns in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt. Die Palette reicht dabei von 1 (schwierig) über 2 (sehr schwierig) bis 3 (Mega-Action). Leichte Levels gibt bei MDK einfach nicht, so daß trotz Komplettlösung reichlich Sitzfleisch und Durchhaltevermögen von Ihnen verlangt werden. Doch keine Angst, es lohnt sich!

Level 1: Schwierigkeitsgrad 2

Sie stehen in einer einsamen Halle und erblicken aus der Ferne eine Etage tiefer ihre ersten Gegner. Ein großer Außerirdischer bewacht die Tür, ein Wachroboter wuselt herum. Das alles sehen Sie durch die Snipermaske, mit der der große Roboter heranzoomt und eiskalt erledigt wird. Ähnlich schnell geht es mit dem Wachroboter. Nun rennen Sie in den Raum hinein, sammeln die Atombombe ein und werfen sie gegen die Tür, die sich daraufhin öffnet. Im Übungsraum schießen Sie im Snipermodus drei Aliens vom Dach, woraufhin eine Granate vom Himmel fällt, mit der Sie die Scheibe einwerfen. Nun schwingen Sie sich von der Empore in Richtung Sniperrakete. Ein gezielter Schuß damit ins Loch in der Wand läßt wieder die Scheiben klirren. Gehen Sie in den Raum mit den Podesten und zerstören Sie den Transporter, damit nicht immer wieder Aliens herausspringen. Nun ist das lustige Trio mit den Zielscheiben dran, danach die Podeste hoch und rauf aufs Schlachtfeld. Dort werfen Sie schnell den eingesammelten Dummy aus und rasen übers Feld. Ballern Sie, was das Zeug hält. Gefundene Granaten setzt man am großen Tor ein, das sich nach ein paar Knallern öffnet. Im nächsten Raum zerstören Sie wieder den Transporter, der daraufhin ein Loch in die Erde reißt. Dort geht´s runter! Sie laufen bis zur U-Bahn. Links steht ein Panzer, hinter dem eine Tür verborgen ist. Mit Granaten sprengen Sie das Metallungetüm weg. Der nächste Raum ähnelt dem ersten Schlachtfeld, nur daß Sie hier mit der Konsole (draufschießen!) ein Raumschiff rufen und das Feld von oben "bearbeiten". Wenn die Zeit schon knapp geworden ist (was Sie am grünen Kreis um die Lebensuhr erkennen - je weniger grün, desto weniger Zeit steht Ihnen noch zur Verfügung), versuchen Sie den Flug auszulassen und rennen Sie um Ihr bzw. Kurts Leben. Ob Flug oder nicht, in jedem Fall wird die Tür im nächsten Raum wieder mit einer A-Bombe aufgesprengt, ein langer Tunnel führt dann in einen "Grand Canyon", bei dem Sie in Jump & Run-Manier zu den Rohren an der Tür gelangen müssen. Die Kanone vor den Robotern kann einiges aushalten, also nicht unnötig Munition verschwenden! Im Raum mit den Glasemporen schießen Sie auf das Zielfeld am Boden, ein Luftwirbel wirbelt Sie auf die erste Empore. Danach einfach wieder hochhüpfen, bis Sie in einen scharf bewachten Raum gelangen. Folgen Sie dem fröhlichen Gesang, finden Sie in der linken Raumecke einen Wachroboter. Erledigen Sie ihn und steigen Sie ein (mit Kurt in den Roboter laufen), dann geht´s an den Wachen vorbei. Anschließend wie gehabt mit einer A-Bombe die Tür öffnen und ab zum End-Alien, das sich aus der Ferne leicht erledigen läßt.

Level 2 - Lindfield: Schwierigkeitsgrad 3

Gleich nach dem Start landet eine Granate, die eingesammelt wird. Mit dieser schießen Sie den Wachroboter sowie den großen Robbi vor der Atomtür ab. Bleiben Sie im Gang stehen, so daß Sie im Sniper-Modus lediglich eine Ecke des Aliens sehen, und schießen Sie aus dem Hintergrund, damit er nicht kontern kann. Zwei Raketen genügen. Die Tür öffnen Sie wieder mit dem Wurf der kleinen Atombombe in der linken Ecke. Achten Sie auf die Raumschiffe von oben. Auf der Bobbahn verformt sich Kurt zu einem schnellen Bob. Sammeln Sie die Health-Punkte ein. Halten Sie an (Joystick nach hinten ziehen), wenn Sie

einen Healthbonus verpaßt haben, und laufen Sie zurück. Der nächste Raum ist ein Schießstand, und natürlich muß Kurt an den Zielscheiben vorbei. Rennen Sie so schnell wie möglich bis zur anderen Seite. Benötigen Sie noch Munition oder Health, sollten Sie einmal rechts herunterspringen. Sie landen in einem Graben, doch Vorsicht: Aliens warten auf Sie. Danach wieder hoch und zur nächsten Bobbahn. Sie kommen an einen Ort, der Kurt von den Aliens durch eine Glasscheibe trennt. Auf dem Stein finden Sie eine Granate, die durch das Loch in der Scheibe geschossen werden muß, es rumpelt gewaltig und anschließend erscheint eine Atombombe, mit der Kurt die Tür öffnet. Im nächsten Raum treffen Sie auf einen zigarrequalmenden Außerirdischen. Zwei Schüsse langen hier. Die restlichen Aliens sind harmlos. Durch das Loch im Boden geht es abwärts auf eine weitere Bobbahn. An ihrem Ende finden Sie die andere Seite des Schießstands. Diesmal turnen auch Aliens im Zielfeld herum. Springen Sie auf die mittlere Kanone. Dort finden Sie sowohl Healthpunkte als auch den Weg nach draußen. Die Kanone schlägt nach einer Weile durch das hintere Fenster, und Sie finden sich in einem großen leeren Raum mit zahlreichen Emporen wieder. Per Luftschacht gelangen Sie auf die erste, anschließend geht es hüpfend weiter bis zum Ausgang. Achten Sie auf die vielen Schießscharten mit angreifenden Aliens. Beeilen Sie sich und weichen Sie den langsamen Schüssen aus. Bleiben Sie unter keinen Umständen länger als nötig auf einem Fleck stehen, die Aliens schießen sich sonst schnell auf Kurt ein. Die nächste Bobbahn führt Sie in einen ähnlichen Raum. Auch hier geht es um Jump & Run. Springen Sie auf die unterste Empore und von dort immer höher, bis Kurt an der Tür steht. Diese liegt weit oben, und eine Treppe ist nicht zu sehen. Doch Sie haben sicherlich das ziemlich nervende rote Alien gesehen, das ständig um Sie herumhüpft und aggressiv zur Sache geht. Jagen Sie es in die Luft, und wie aus dem Nichts wird nach einer Weile eine Art Treppe zur Tür erscheinen. Achten Sie bei der Hüpfaktion auf die Schüsse der Gegner. Werden Sie im Sprung erwischt, kann es vorkommen, daß Sie wieder auf dem Boden der Tatsachen landen und von vorne beginnen müssen. Halten Sie die Aliens vor jedem Sprung mit einer Schußkanonade in Schach und nutzen Sie deren kurze Atempause zum Sprung. Die letzte Bobbahn des Levels führt Sie in einen großen "Marmor"-Raum. Sie werden sicher hektisch sein, doch achten Sie einmal auf die fantastischen Spiegeleffekte des Levels. Grandios! Zwischen den erhöhten Ebenen gibt es schmale Spalten. Diese sind sehr nützlich, um wildgewordenen Aliens auszuweichen bzw. sich zu verstecken. An allen Ecken und Enden findet Kurt in diesem Raum Nützliches: Schnellschußmunition, Dummy und eine Atombombe in der linken hinteren Ecke. Lassen Sie sich nicht von dem Tor hoch oben verwirren, aus diesem Raum geht es hinten ´raus. Mit der Atombombe sprengen Sie die Tür, die auf der Rückseite liegt, auf. Springen Sie am besten auf das Atomzeichen, und werfen Sie dann die Bombe. Dies gewährleistet, daß sie sich auch öffnet. Stehen Sie zu weit von der Tür entfernt, kommt es vor, daß die Tür sich nicht öffnet. Durch einen Schacht gelangen Sie zu einer Art Landeplatz. Nach einer Weile beobachten Sie, wie ein Raumschiff ankommt und zwei Roboter absetzt. Zerstören Sie die Robbis und spielen Sie Anhalter. Das Schiff wird Sie zum Endgegner bringen. Dieser steht Ihnen "headbangend" in der Ferne gegenüber. Bleiben Sie auf der oberen Empore, unten rollen Kugeln, und die können sehr schmerzhaft sein. Zu den Klängen von "Sunshine of your Love" nehmen Sie den Endgegner ins Visier und jagen ihn in die ewigen Jagdgründe. Selbst wenn Sie den Endgegner aus seinem Fenster geschossen haben, läuft er munter auf dem Boden weiter. Am wirkungsvollsten sind hier die Sniper-Raketen. Eile ist auf jeden Fall angesagt, denn wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, läßt er die Roboter, die in den Glaskästen stehen, frei, und dann wird es höllisch schwer, zu überleben.

Level 3 - Livinston:
Schwierigkeitsgrad 3

Hier gibt es zu Beginn mehrere Möglichkeiten. Entweder versuchen Sie im Sniper-Modus von oben die meisten Gegner "wegzuräumen" (Nachteil: Schüsse treffen Sie hier aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten fast immer), oder Sie springen herunter und rasen bis zum großen Platz (ballern Sie unterwegs auf alles, was sich bewegt). In beiden Fällen sollten Sie die Handgranaten (im ersten Mauervorsprung) einsammeln. Die benötigen Sie, um das Alien vor der Tür zu malträtieren. Anschließend fällt die Steinwand hinter ihm ein, und Sie können weitergehen. Im nächsten Raum finden Sie links in der Ecke einen Dummy (behalten bis zum letzten Raum!) und rechts eine Granateneinheit. Die meisten Aliens kommen erst noch per Fallschirm. Schießen Sie diese bereits bei deren

Anflug ab. Springen Sie in die Grube, und holen Sie sich 50 %-Healtpunkte sowie die Schnellschußmunition. Nun schnell weiter. Aliens über Aliens im nächsten Raum, da können Sie die Healtpunkte hinten links und den Wirbelwind hinten rechts gut gebrauchen. Zu guter Letzt holen Sie den Obermacker aus der Luft herunter, er wird ein Loch schlagen, durch das sie verschwinden können. Unten finden Sie wieder 50 %-Health, und jetzt wird's hektisch. Schießen Sie gar nicht erst auf den Transporter, er ist unempfindlich und kann nur zum Stillstand gebracht werden, wenn Sie die drei grünen Glaskästen samt Inhalt (Aliens) beschießen. Dies müssen Sie solange tun, bis sich die Aliens darin auflösen und die Kästen dunkelgrün werden (Achten Sie auf die 100%-Healthdose in der hinteren Raumecke). Haben Sie alle drei "bearbeitet", werden Sie einen Strahl auf den Transporter bilden, und dieser wird in eine Art Fahrstuhl umgewandelt. Springen Sie drauf und schon finden Sie sich in einem grünen Garten wieder. Doch nicht zu früh freuen: Dieser Garten ist eine plumpe Attrappe. Sammeln Sie die Granaten ein und sprengen Sie eine der Gartenwände in die Luft. Rennen Sie in den nächsten Raum, der vor Aliens nur so wimmelt. Zerstören Sie den Transporter. Die Kontrollpulte müssen Sie mit dem gezielten Wurf einer Handgranate in die Luft jagen (schneller geht es mit Sniper-Raketen, wenn Sie noch welche haben), und zwar alle, sonst öffnet sich die Tür am Ende des Raumes nicht. Diese öffnet sich aber auch nicht, solange der große Roboter noch davorsteht. Also noch eine Granate (oder zwei) opfern. Diese Tür bringt Sie in einen bunten Raum mit Farbklecks, in dem Sie einen 150 %-Healthbonus finden, und den werden Sie jetzt wohl auch brauchen. Um zum Gang hoch oben zu gelangen, müssen Sie schon Ihre ganzen Keyboard-Fähigkeiten in die Waagschale werfen. Es gilt, vom Eingang aus mit einem beherzten Sprung zum roten Felsen schräg gegenüber zu gelangen. Von dort aus geht es weiter aufs Grüne, der Rest ist nicht mehr schwierig. Sie hüpfen sich kontinuierlich nach oben, aber Vorsicht: Vor der Ausgangstür wartet ein großer Roboter, am besten erledigen Sie ihn schon vorher per Sniper. Anschließend gelangen Sie ins Freie. Über einen Luftwirbler geht es auf die erste Etage des Berges. Der Luftwirbler wird erst aktiv, wenn Sie die Roboter und die Kanonen darüber zerstört haben. Hinten rechts gelangen Sie dann eine Etage höher, dort befindet sich auch die Tür, die zu einer Art Innenstadt führt. Über einen Steg über Kurts Kopf (Achtung: Unbedingt hochgucken, da er nur sehr schwer zu sehen ist) schwingen Sie sich auf die diversen Steine. Die Tür ist jedoch geschlossen. Noch! Von Stein zu Stein geht es in das Fenster auf der rechten Seite. Dort finden Sie eine Art Kreuz, das bei mehrmaligem Beschuß gesprengt wird, wodurch sich die Tür draußen öffnet. Durch einen langen Gang kommen Sie zu einem Raum, in dessen Mitte ein Steinhaufen liegt. Alles Hochklettern nützt nichts, Sie müssen ein Loch in die Steine schießen, dadurch gelangen Sie zu einem weiteren Gang. Durch eine dunkle Vorhalle ohne angreifende Aliens (endlich mal!) kommen Sie zu einem Wasserbecken. Dem Alien, das von oben kommt, nehmen Sie kurzerhand den Luftgleiter weg (durch heftigen Beschuß natürlich), und dieser bringt Sie durch einen Schach zum letzten Raum. Bei der Fahrt über das Wasser müssen Sie die wild um sich ballenden Gegner in Schach halten. Der Endgegner ist ein echter Miesling. Er sitzt in einem Rad, hetzt seine "Wachhunde" auf Sie und schießt aus den runden Kugeln am Rad. Werfen Sie den Dummy (zur Ablenkung der "Wachhunde") und nehmen Sie das Rad ins Sniper-Visier. Sie müssen die Kugeln treffen, wenn sie rot glühen, anschließend haben Sie den Endgegner geschafft.

Level 4 – Kirkcaldy, Schottland:
Schwierigkeitsgrad 3

Springen Sie vom Gletscher auf das Eis. Es bricht nach einigen Schritten ein, Kurt stürzt in die Tiefe. Schon im Fall müssen Sie gut zielen, um die vielen Aliens einen Kopf kürzer zu machen. In der Bobbahn liegen 1%-Healtpunkte, ein Tropfen auf den heißen Stein, aber immerhin. Außerdem finden Sie Handgranaten. Zerstören Sie so schnell wie möglich den Roboter am Kopf der Bobbahn. Er "bewacht" das Snowboard. Ist er weg, springen Sie auf 's Board und surfen Sie los. Sammeln Sie dabei alles ein, was Ihnen auf dem Weg entgegenkommt. Über eine Sprungschanze gelangen Sie auf ein schneebedecktes Schlachtfeld. Eine Konsole ruft (bei Beschuß) ein Raumschiff. Die Taktik ist die gleiche wie schon im ersten Level. Nach der Landung rasen Sie zum Haus am Ende des Feldes. Werfen Sie den gefundenen Dummy ab, und die nur wenig intelligenten Aliens rennen aus dem Haus auf den Dummy zu. Spazieren Sie nun durch das Tor auf die Bobbahn, schwingen sich auf das Snowboard, und es geht auf eine enorm schnelle Hetzjagd über die Bahn. Fahren Sie Zick-Zack-Kurse, um den Kugeln der Aliens zu entgehen. Schießen

Sie unbedingt auch auf Aliens, die schon vom Snowboard gefallen sind. Sie könnten sonst wieder aufstehen und weiterfahren. In der Mitte der Bahn gibt es die Möglichkeit, mit einem beherzten Sprung eine Etage höher zu gelangen, wo sich gleich mehrere Kuhbomben befinden, die, nachdem es wieder herunter gegangen ist, die Kanonen zerstören. Eine Sprungschanze schießt Kurt wieder auf ein Schlachtfeld. Hier liegt das U-Boot. Zerstören Sie den Transporter in der Mitte des Feldes, und ballern Sie auf alle Kisten. Bei ihrer Zerstörung werden viele Goodies frei. Erledigen Sie das Alien vor dem Eingang zum U-Boot aus der Ferne, und rennen Sie hinein. Innen finden Sie einen Luftwirbler, der Sie eine Etage höher befördert. Über ihm schwebt jedoch ein Alien, also weg damit! Eine Kanone verhindert anschließend den Zugang zu einem weiteren Luftwirbler. Zwei Schüsse im Snipermodus müßten genügen, um weiterzukommen. Eine letzte Snowboardbahn bietet noch einmal Action vom Feinsten, und spätestens hier wird es ein Rennen gegen die Zeit. Springen Sie so wenig wie möglich, da Sie Ihre Geschwindigkeit nur bei Bodenkontakt beibehalten können. Im letzten Raum gibt es wieder einen Transporter, der bei Zerstörung unliebsame Aliens fernhält. Affengebrüll empfängt Sie vor dem End-Alien, ein sicheres Zeichen für ein 150 %-Healtbonus. Der Endgegner schwebt in einer Art Käfig an, und bei dessen Zerstörung holt der Professor Sie zurück.

Level 5 - Sparrow Pit, England:
Schwierigkeitsgrad 2

Zu Beginn sammeln Sie den Dummy und den Wirbelsturm an der Glasscheibe ein und verstecken sich wieder hinter einem Felsvorsprung. Es muß einer sein, von dem aus Sie das Alien an der Tür ins Visier nehmen können. Mit dem Sniper wird er vernichtet, und nun geht die Action erst richtig los. Schleichen Sie zur Tür des nächsten Raumes, schießen Sie die zwei Aliens davor ab, bevor Sie um die Ecke lugen, um den Wachmann an der Tür zu erledigen. Machen Sie es nicht schnell genug, erscheint ein Riesenalien, das sich anschließend am Himmel plaziert. Ist dieses einmal da, kann es mit dem Sniper aus einem Versteck hinter den zahlreichen Felsen abgeschossen werden. Vernichten Sie alle Aliens, damit Sie etwas Ruhe haben. Deaktivieren Sie den Gabelstapler (drauf schießen) und schieben Sie ihn (mehrmals drauf schießen) auf das gelbe Feld am Boden. Daraufhin verschwindet die Glasscheibe. Springen Sie nun den Schacht hinunter. Dort finden Sie den weiteren Weg, aber auch einen Geheimgang zurück in den vorigen Raum, auf einen Felsen, der eine Rakete beherbergt. Auf jeden Fall mitnehmen! Weiter geht's über ein Luftfeld zu einem Raum, über dem ein Raumschiff schwebt. Zuerst muß das Alien hinter der Glasscheibe erledigt werden; ist dies geschehen, werfen Sie den Dummy. Während die fünf Geschützkugeln am Raumschiff auf den Dummy ballern, holen Sie sie mit gezielten Schüssen im Snipermodus (mit normalen Kugeln!) herunter. Jetzt gehen Sie vor das Raumschiff und ballern auf die Front mit dem Piloten. Das Raumschiff explodiert, eine Wand ebenfalls, und der weitere Weg breitet sich vor Ihnen aus. Der nächste Raum ist mit einer Weltkugel bestückt, diese muß beschossen werden, bis sie herunterfällt. Schweben Sie hinterher, schießen Sie unten auf die Schreibtisch-Aliens, aber Achtung: setzen Sie nicht den Wirbelsturm ein, sonst sind alle auf einen Schlag tot. Einer muß aber übrigbleiben, um einen Geheimgang zu öffnen, der als Fluchtweg dient. Also hinterher! An den nächsten Türen stehen einige Aliens, also ballern, was das Zeug hält. Nach zwei weiteren Räumen gelangt Kurt zu einem Jump-Horror vom Feinsten. Springen Sie auf den ersten Stein (links) und von dort aus weiter auf die Felsvorsprünge. Jetzt geht's weiter auf die kleine Straße, die in der Luft den Raum durchteilt. Weiter über die Steine auf den Ring nach oben. Dort fährt ein Gabelstapler. Ausschalten und so hinstellen, daß Sie mit seiner Hilfe weiter nach oben gelangen (draufspringen). Von dort geht's dann zum Ausgang, und es wird kräftig weitergehüpft. Über die Lufttürme kommen Sie zum nächsten Ausgang, der zum Endgegner führt. Mit einem kräftigen Anlauf und der gedrückten Turbotaste schaffen Sie es, auf den mittleren der drei Türme zu springen. Sie sollten vorher jedoch die Aliens in den fliegenden Kanonen beseitigen. Im Sniper-Modus ist dies kein Problem. Sind Sie durch die Tür geschwebt, geht es zum Endraum. Achten Sie beim Endgegner auf die fahrende Kugel. Zerstören Sie diese zuerst. Auch das Raumschiff am Fenster muß dran glauben, dann ist der Endgegner dran. Sniper-Modus und draufhalten, dann wird der Professor Kurt zurückholen und das Level ist beendet.

Level 6:

Schwierigkeitsgrad 3

Der letzte Level ist relativ kurz, hat es aber in sich. Los geht's in einem gläsernen Raum. Vor Kurt steht ein Dummy, und den wird er brauchen. Kurt guckt auf eine Glasscheibe, hinter der eine lange Straße liegt, auf der die Aliens anrollen. Das erste Alien kracht durch die Scheibe, Kurt wirft den Dummy. Halten Sie sich nicht mit unnötigem Beschuß der Aliens auf, rennen Sie stattdessen den Gang hoch. Weichen Sie den rollenden Aliens aus. Oben angekommen, muß der Transporter zerstört werden, genauso wie die Aliens daneben. Durch das entstandene Loch geht es in einen großen rechteckigen Raum mit vielen Säulen. Dort zieht der Endgegner seine Bahnen, beschützt von zwei Roboterhunden. Erledigen Sie die Hunde und nehmen Sie dann den Endgegner unter Beschuß, bis dieser ein Loch in den Boden schlägt und verschwindet. Nichts wie hinterher, und Sie kommen in einen Raum mit vielen gläsernen Emporen. Das Spielchen kennen Sie schon: Unter starkem Beschuß der Aliens hüpfert Kurt Empore um Empore hoch, bis er durch die rote Röhre in die Tiefe verschwinden kann. Und wieder wartet der Endgegner auf einem Turm in einem Raum, der mit Goodies nur so gespickt ist. Granaten, Wirbelwinde, Kuhbomben, Thumper, Health, alles muß eingesammelt und angewandt werden. Irgendwann, wenn Sie den Endgegner auf dem Turm lange genug beschossen haben, kracht der Turm zusammen und gibt den Blick auf einen Steg zu einer weiteren Röhre frei. Springen Sie über den Felsen davor auf den Turm (nach dessen Fall!), und tauchen Sie in die Röhre ein - das Ende naht! Im letzten Raum wird Kurt von schaurig-schönen Klängen à la Rocky Horror begrüßt. Kommen Sie dem trägen Endgegner nicht zu nahe, sonst tritt der Riese nach Ihnen wie nach einer lästigen Schmeißfliege. Postieren Sie sich am Eingang des Raumes und rafften Sie ihn mit dem Sniper dahin. Es ist geschafft, Sie haben MDK erfolgreich beendet, jetzt sollten Sie es im nächsthöheren Schwierigkeitsgrad probieren!

Thorsten Seiffert

Basics und Kurioses

Haben Sie Level 1 oder 4 nicht in der notwendigen Zeit geschafft, versuchen Sie es doch einmal ohne die Raumschiffahrt. Das sollte einen enormen Zeitbonus mit sich bringen. Sie sollten es aber nur tun, wenn Sie schnell und treffsicher sind, da sich dadurch die Anzahl der Gegner drastisch erhöht. Am besten ist hier ein rasanter Lauf (mit der Turbotaste) durch das Terrain. Vor allem in Level 4 ist die Zeit knapp bemessen. Fliegen Sie aber doch, sollten Sie die Bomben stets in einer Reihe von einer zur anderen Seite werfen. Machen Sie keine präzisen Zielübungen, dadurch entgehen Ihnen zu viele der anderen Bösewichte. Jagen Sie IMMER die Transporter in die Luft, um den Nachschub der Aliens abzuschneiden. Schwirren Aliens per Fallschirm heran, erwischen Sie diese am leichtesten in der Luft. Sollten Sie in einer Bobbahn einmal an einem Healthapfel vorbeisausen, halten Sie doch einfach an (Rücktaste) und gehen Sie zurück. Mit dem Snowboard geht das jedoch nicht.

Kurios ist die Kuhbombe. Schauen Sie beim Einsammeln des mit "Groovy" betitelten Werkzeuges unbedingt immer auf irgendeinen Gegner, damit dieser die fallende Kuh auf die Birne bekommt. Versäumen Sie das, fällt Ihnen der Milchspender selbst auf den Kopf. Witzig ist der Druck auf die Feuertaste, während Kurt sich im Wachroboter aus Level eins befindet. Pro Druck ertönt ein mechanisches "Alert", also unbedingt einmal ausprobieren.

Nur nicht verzweifeln!

MDK setzt auch auf knifflige Jump & Run-Elemente. Manche weit entfernten Ziele werden nach einigen (zugegeben, manchmal auch vielen) Versuchen doch erreicht. Sprinten Sie bei weit entfernten Zielen vor dem Absprung. Die Koordination dabei ist jedoch äußerst knifflig. Im Kampf ist Zick-Zack-Laufen ein probates Mittel, den sehr langsamen Geschossen aus dem Weg zu gehen.

Auch mit dem Snowboard gibt es einige Möglichkeiten, stärkeren Verletzungen zu entgehen. Können Sie einem der Steinhäuschen auf der Strecke partout nicht mehr ausweichen, versuchen Sie rechts bzw. links durch die enge Rille zwischen Haus und Wand zu brausen. An einigen Stellen gibt es die Möglichkeit, per Sprung auf einer oberen Etage weiterzufahren. Vor allem auf der ersten Bobbahn in Level 2 ist so ein Sprung sehr

hilfreich, liegen dort oben doch viele "Groovy-Bomben" herum, die alle folgenden Laserkanonen zerstören. Zu oft sollten Sie jedoch nicht "jumpen", Sie benötigen sonst länger für die gesamte Strecke.

Die richtige Steuerung:

Wenngleich sich erstaunlicherweise die meisten Action-Shooter am besten mit der Tastatur spielen, verschafft MDK auch den Joypad-Genossen freudige Stunden. Einzig und allein vier Tasten müssen zur Verfügung stehen, dann steuert sich Hero Kurt auch mit dem Pad ausgezeichnet. Leider läßt sich das Gamepad nicht so konfigurieren, daß einer der vier Knöpfe als Sprintbutton eingesetzt werden kann. Da Sie jedoch an unzähligen Stellen sprinten, springen und lenken gleichzeitig müssen, ist der Einsatz der Tastatur (entweder zusätzlich oder allein) unerlässlich. Diese können Sie nach Ihren Wünschen konfigurieren, die Standardbelegung verrichtet aber gute Dienste.

Kleine Gegnerkunde

Gegner gibt es unzählige in MDK, zu viele, um sie alle einzeln aufzuführen. Einige wollen wir jedoch nicht unerwähnt lassen. Da gibt es einmal den "gemeinen" Standard-Roboter. Er ist sehr dumm, schießt nur langsam und legt sich vor Angst schützend auf den Boden, wenn Kurt ihn erwischt hat. Dann nur nicht locker lassen, sondern den Job auch zu Ende (sprich bis zur Zerstörung) bringen. Bisweilen werden Sie auch auf einen Alien-Roboter treffen, der mit hochoberen Armen auf den bedauernswerten Kurt zuläuft, um ihn unter sich zu begraben. Doch was tun gegen die Kamikaze-Robbis? Versuchen Sie, ihm auszuweichen, um nach einer schnellen Drehung auf den verdutzten Roboter einzuschießen. Völlig harmlos und fast schon zu süß, um sie brutal zu erledigen, sind die Wachroboter. Sie haben die Aufgabe, die restliche Bagage zu warnen. Machen Sie kurzen Prozeß, bevor auch nur ein ärmliches "Alert" aus ihnen ins Freie dringt. Einfach zu treffen sind auch die schwarzen Flugobjekte. Ein Schuß genügt meist schon, dafür ist es um so schwerer, ihnen aus dem Weg zu gehen. Auch hier ist der Zick-Zack-Kurs wieder ein probates Mittel. Echte Dickschädel hingegen sind die Aliens, die sich stampfend fortbewegen und stets auf den armen Kurt draufhüpfen wollen. Hier hilft nur große Distanz, ein ruhiges Plätzchen (nicht leicht zu finden) und der Sniper-Modus. Große Nervensägen sind die "Kettenhunde" der Aliens. Wie Jagdhunde stürzen sie sich auf Sie und richten großen Schaden an. Zwar sind auch sie mit einem gezielten Schuß zu erledigen, doch die schnellen Bewegungen scheinen sie manchmal aus dem Nichts kommen zu lassen.