

## Für sofortige Veröffentlichung

September 1999

### **INTERPLAY KÜNDIGT MDK2 FÜR SEGA DREAMCAST AN (BioWare entwickelt das Sequel für 'Die ultimative Spiel Maschine.')**

**Vor nunmehr zwei Jahren präsentierte Interplay eine Revolution im Action Genre! MDK avancierte binnen kürzester Zeit zu einem Geheimtip an Actionspaß und Spielbarkeit und rangiert noch heute in den Köpfen der meisten Spieler unter den Top 10 der ungewöhnlichsten Spiele.**

Kanadas Vorzeigeschmiede Bioware setzt sich nun im neuen Jahrtausend daran, ein innovatives Spielprinzip durch ausgefeiltes Design zu ergänzen, und mit deutlichen Erweiterungen auch die letzten Zweifler von einem überragenden Produkt zu überzeugen. Nachdem **MDK** von Shiny und seinem Kopf David Perry sehr individuell designed war, und vielerorts als zu ungewöhnlich abgestempelt wurde, haben sich die Mannen um „**Baldurs Gate**“ Vater Greg Zeschuk ganz klar eine Verbesserung auf ganzer Palette auf die Fahnen geschrieben.

Diese Gratwanderung ist Bioware vollends gelungen, vermochten Sie es doch neben dem schon bekannten Protagonisten Kurt Hectic zwei neue und gänzlich verschiedene Charaktere zu implementieren, deren Aktionsweisen, Handlungsspielräume und Handhabung derart unterschiedlich sind, dass der Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt wird. Dr. Fluke Hawkins, seines Zeichens genialer Erfinder und Tüftler, zeichnete sich schon für die Entwicklung von Kurts High-Tech Kampfanzug verantwortlich. Auch der robotische Hund Max entstammt seinem leicht kranken Gehirn. Und genau mit diesem Robodog muß der Spieler nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm Vorlieb nehmen, da unser eigentlicher Held Kurt, auch wenn er es selber kein Held sein möchte, von den ekligen Aliens gefangen genommen wurde, nachdem er sich wieder aufmachte, durch einen Level die Welt zu retten.

Max schlagkräftige Argumente sind weniger eine ausgefeilte Waffe – wie sie Kurt sein eigen nennt – als vielmehr geballte Firepower. Kann er doch dank seiner 6 Beine, sprich 2 Beine und 4 Arme, gleich vier Waffen nutzen, und so mit Miniguns, Lasern, Revolvern oder Lenkraketen den Außerirdischen den Garaus machen. Doch auch Max ist nicht unfehlbar, und gerät während des Abenteuers in Schwierigkeiten, aus denen ihm nur von Doktor Hawkins höchstpersönlich geholfen werden kann.

So übernimmt der Spieler in **MDK 2** schließlich die Kontrolle über Dr. Fluke Hawkins, der aus einfachsten Gegenständen nützliche Dinge basteln kann, die oftmals verheerende Wirkungen haben. Haben Sie etwa schon einmal einen

elektrischen Handtrockner mit Röhren und Klebeband kombiniert? Nun, kein Wunder das noch niemandem aufgefallen ist, welches nützliches Utensil dadurch entstehen kann. Hier kommen also neben dem actionlastigen Gameplay durchaus auch Adventureelemente zum Tragen, ohne dessen Nutzung ein Erreichen der letzten Level unmöglich ist. So steht aber dem finalen Sieg unter der Hilfenahme vom befreiten Kurt Hectic und Hund Max nichts mehr im Wege. Zu dritt stellen sie sich der finalen Herausforderung

**MDK 2** überzeugt neben seiner abgefahrenen Storyline nicht nur durch brillantes Spielprinzip, sondern kann grafisch, akustisch und spielerisch auf ganzer Breite überzeugen. Sowohl auf dem PC als auch auf dem Dreamcast setzen die drei Charaktere Kurt, Max und Dr. Hawkins neue Akzente. Das Gameplay brilliert durch einfachste Handhabung und freie Kontrolle der Spieler, während das Leveldesign extrem opulent und abwechslungsreich geraten ist, dabei aber niemals verwirrend und zu unübersichtlich erscheint. BioWare ist es gelungen der phantastischen Welt und Atmosphäre, die Shiny in **MDK** erschaffen hat, erneut Leben einzuhauchen, und sie noch glaubhafter und tiefer erscheinen zu lassen. So ist **MDK 2** nicht nur eine konsequente Verbesserung des ersten Teiles, sondern eine wirkliche Erweiterung, und damit ein würdiger Nachfolger eines brillanten Spieles.

10 Level, die sich durch Einsatz der BioWare OMEN Engine dem Spieler in unglaublichen Dimensionen präsentieren, versprechen nicht nur opulente Optik, phantastischen Sound und exaktes Gameplay, sondern auch eine ausgefeilte KI.

Der Humor und dessen Darstellung dieses Spiels fesseln den Spieler über Wochen an diesem einzigartigen Meisterwerk.

MDK 2 erscheint für SEGA Dreamcast und PC-CDROM.

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:

Tahsin Avci, Virgin Interactive

Tel: +49 (040) 39 10 11 35

Fax: +49 (040) 39 10 11 12

Email: ta@vid.de

Web: [www.mdk2.de](http://www.mdk2.de)