

VOLLGAS

Das hat man nun davon! Die Tatsache, daß Ben sich geweigert hat, mit seinen Polecats für Corley Bodyguard zu spielen, hat ihm ein unfreiwilliges Nickerchen in einem Müllcontainer eingebracht. Ben hämmert mit der Faust gegen den Deckel und kann so wieder Frischluft atmen. Puuh! Verflix, die Motorradschlüssel sind weg! Sofort geht er zur Kneipe, tritt die Tür ein, läßt den Barkeeper die Theke küssen und ist ganz schnell wieder in Besitz seines Schlüssels. Schnell wird ihm klar, daß er handeln muß. Nix wie rauf auf's Bike und los geht's. Weit kommt er nicht, schnell wird er von Ripburgers Gang angegriffen. Doch was soll's, Ben verpaßt ihm ein paar gekonnte Kinnhaken - und tschüs! Aber schon naht das nächste Übel. Irgend jemand - wer denn schon - hat sich an seinem Bike zu schaffen gemacht: das Vorderrad löst sich und Ben saust unsanft in die Botanik. Als er wieder aufwacht findet er sich in einem Schuppen wieder. Vor ihm ein Mädchen, das sich als Mechanikerin namens Maureen vorstellt. Sie erzählt ihm von seiner Rettung durch Miranda, einer Reporterin. Außerdem ist Maureen netterweise zugange, Ben's Bike wieder in einen funktionstüchtigen Zustand zu versetzen. Allerdings müssen da noch ein paar Kleinigkeiten beschafft werden: Treibstoff, Radgabel und Schweißgerät! Was soll's, ran an die Suche! Ben sackt den leeren Kanister und den Schlauch ein und verläßt die Werkstatt. Hier trifft er auf seine Retterin, Miranda, mit der er ein nicht befriedigendes Gespräch führt. Ben marschiert weiter bis zu einer alten Hütte. Noch bevor Todd auch nur die Chance hat, die Tür zu öffnen, tritt Ben diese einfach ein (vorher anklopfen!). Wieder mal gibt's Sternchen zu sehen, diesmal ausnahmsweise nicht für Ben! Jetzt ist Selbstbedienung angesagt: im Schrank findet Ben einen Dietrich und im Külschrank ein Stück Fleisch. Das helle Brett neben dem Külschrank läßt sich als Lift benutzen und schwupps findet sich Ben in Todds Keller wieder. Ach nee, das Schweißgerät! Schnell eingesteckt das Teil und wieder rauf. Der nächste Weg führt unseren Biker zum Turm. Das Schloß, lächerlich, knackt er mit dem Dietrich und steckt diesen und das nun offene Schloß in die Tasche. Nun geht er weiter. Beim Versuch die Leiter zu erklimmen löst er Alarm aus. Mist! Schnell rennt er in Richtung Zaun und versteckt sich hinter der Säule. Die in einem hubschrauberähnlichen Fluggefährt heranbrausenden Wachen können ihn nicht entdecken und beschließen, ihn zu Fuß zu suchen. Ben wittert seine Chance. Er geht zu dem Fluggefährt. Dort benutzt er den Schlauch, dann den Kanister, saugt kurz am Schlauch und flugs füllt sich der Kanister mit dem ersehnten Stoff. Prima! Wieder zurück bei Todds Schrottplatz befestigt Ben die Rolltür mit dem Schloß und zieht sich am Seil die Mauer hinauf. Auf der anderen Seite angekommen, taucht auch schon ein bissiger Käster auf. Schnell deponiert Ben das Fleisch in der herumstehenden blauen Schrottkarre. Sofort macht sich der Kläffer darüber her. Ben ergreift die Gelegenheit. Er klettert auf den Kran und hebt mit diesem den Blechhaufen samt Hund in die Höhe. So, nun hat er Zeit, sich in Ruhe umzusehen. Unter einem Berg Schrott findet er auch tatsächlich eine Radgabel, die er schnell einsackt. So, alle benötigten Sachen beisammen, und nix wie auf's Bike und los.

Nach kurzer Strecke wird die Straße von einer Polizeisperre blockiert. Also nichts wie zurück zum Turm und nochmals den Alarm auslösen. Die Wachen stürzen sich sofort auf die Hundefalle, sind abgelenkt, und Ben kann endlich weiter hinter seinen Kumpels herbrausen. Bald schon trifft er sie und den im Sterben liegenden Corley an einer Raststätte. Verflix! Corley kann ihm gerade noch zuflüstern, daß die Mechanikerin Maureen seine Tochter ist. Sofort begreift Ben, daß sich nun auch sie in Gefahr befindet und brettet zu ihrer Werkstatt. Doch hier herrscht Chaos. Maureen ist weg, die Bude völlig demoliert. In den Trümmern findet Ben eine Kamera und ein Bild. Er schwingt sich wieder auf sein Bike und braust diesmal in die andere Richtung, denn selbst Bullen können nicht so blödsinnig sein, dreimal auf denselben Trick hereinzufallen! Ben fährt nun wieder an der Kneipe vor, in der das ganze Dilemma begonnen hatte. Er betritt selbige und trifft dort auf den Barmann und einen Brummifahrer namens Emmet. Beiden zeigt er das Bild - eine Farm? Nach einem kleinen Small talk mit beiden schaut sich Ben draußen ein wenig um. Na sowas, aus dem Müllcontainer kommt doch tatsächlich die Reporterin Miranda heraus gekrabbelt! Von ihr bekommt er einen falschen Paß. Da sich Emmet nicht getraut hat, durch die Straßensperre zu passieren, gibt er ihm den Paß, versteckt sich in dem Lastwagen und läßt sich so durch die Sperre schmuggeln. Clever! Als die beiden bei der Farm ankommen, muß Ben feststellen, daß ihm Emmet den Benzinschlauch geklaut hat. Keine Panik. Ben betritt die Hütte und findet unter dem Kopfkissen genau das passende Teil, um die Kiste zu öffnen, in der sich doch tatsächlich ein geeigneter Schlauch befindet. Was denn nun? Ben gelangt an eine gesprengte Brücke, wo er die Überreste von Emmets explodiertem Wagen vorfindet. Mit dem Schraubenschlüssel montiert er die Räder des Anhängers ab und kippt diesen ganz um. Er sammelt etwas Düngelein ein und weiter geht's auf die Old Mine Road. Nicht schon wieder, diese Typen sind schlimmer als Kletten! Jetzt ist Action angesagt! Ben benutzt den Düngelein und verursacht damit eine riesige Karambolage. Die Motorradbraut läßt sich um eine Motorsäge und der Kahlkopf um ein Brett erleichtern - immer feste druff! Bei dem Boss der Bande ist Fingerspitzengefühl angesagt: genau in dem Moment, in dem er seinen Turbo startet, muß Ben ihn vom Feuerstuhl fegen, sonst klappt's nicht. Mit dem Brett haut er einem der Typen mit Brille eins vor die Visage, als dieser gerade kurz gen Himmel sieht! So, geschafft! Den Turbo hat der Typ die längste Zeit besessen. Ben setzt

sich die Spezialbrille auf die Nase und fährt solange die Road entlang, bis er den Eingang zur Cavefish-Höhle sieht. Schnell fährt er weit in diese hinein. Tief im Innern entdeckt er eine Rampe. Genau sowas hat er gesucht! Er befestigt diese an seinem Bike und braust wieder los in Richtung Ausgang. Nach der ersten Biegung (nächstes Bild) hält er an, kuppelt die Rampe ab und überlässt seine Verfolger ihrem Schicksal! Ben hängt sich die Rampe wieder an sein Bike, die er, zurück an der gesprengten Brücke, günstig positioniert. Schnell rast er zunächst wieder in Richtung Farm, wobei er natürlich wieder einmal ein paar Schurken im Schlepptau hat. Diese sind in geübter Manier schnell ausgeschaltet. Mit dem Schraubenschlüssel demontiert Ben einen Lüfter, montiert diesen in sein Bike. Schnell wie der Blitz gelingt es ihm nun, mit einem Wahnsinnsprung den Abgrund zu überwinden. Er gelangt nun auf ein Firmengelände - Corleys Fabrik. Hier geht er in Richtung Stadion zu einem Andenkenverkäufer. Als er diesen erfolgreich abgelenkt hat (Verkäufer dreht sich ab und zu um), greift er sich geschwind einen batteriebetriebenen Spielzeughasen. Weiter geht's zum Minenfeld, wo Ben den Hasen hoppeln lässt. Von dem Hoppler bleibt nur eine Batterie übrig, die Ben aufhebt, um sie beim Andenkenverkäufer in das ferngesteuerte Auto einzusetzen. Geschickt lenkt er das Auto durch die Drehtür, dem der Verkäufer sofort hinterher läuft. Umgehend greift sich Ben die Kiste mit den Hoppelhasen und geht zurück zum Minenfeld. Hier kippt er die Kiste aus, sammelt einen Hasen nach dem anderen wieder ein und setzt sie nacheinander ein, um sich den Weg zur Vulture-Bande frei zu sprengen. Bei dieser angelangt, kann ihn allein die Tatsache, dass der sterbende Corley ihm den Spitznamen von Maureen verraten hat, davor bewahren, sofort gekillt zu werden. Von Bens Unschuld überzeugt, wird sofort ein Plan entworfen, es Ripburger und seiner Gang so richtig zu zeigen: das Derby kann beginnen. Ben fährt über die linke Rampe, springt auf die braune Karre und schiebt diese über die rechte Rampe. Nun rast Ben ebenfalls mit vollem Karacho über die rechte Rampe. Nun in Flammen läuft Ben durch das Stadion und steckt es in Brand. Hehe, so ein Mist, einer der Wagen kann sich befreien und verfolgt Ben. Als die Schurken den Wagen, auf dem sich Ben sich befindet, rammen, springt er auf die Karre der Ganoven, fährt ein Stück Huckepack, springt dann in die hohen Flammen, und kann - Asbest sei dank - zusehen, wie die Schurken verbrennen! Das war knapp! Ben fährt bei den Vultures von Maureen, wie er über einen Geheimgang die Fabrik betreten kann. Bevor er sich auf den Weg zur Fabrik macht, schaut er sich die umherliegenden Motorradteile genau an. Dabei fällt ihm eine Nummer auf: 154492. Jetzt wird es Zeit. Ben geht zur Fabrik, zum Nebeneingang. Wenn die Zähler alle auf "Schwarz" stehen, tritt er einmal kräftig gegen die Tür und haste nicht gesehen, sie geht auf! Hinter der Tür befindet sich im Boden ein Safe, der sich mit der Geheimnummer öffnen lässt. Im Safe findet Ben ein Tonband und eine Codecard, mit der sich Zugang zur rechten Tür im nächsten Raum verschafft. Nun befindet er sich in einem Filmraum. Geschickt manipuliert er das Abspielgerät: einmal den linken, zweimal den rechten Hebel bewegen, der laufende Film reißt und das Geräusch beginnt zu qualmen. Der Vorführer kommt sofort herbeigelaufen. Ben rast schnell in den Vorführraum und setzt das Tonband in das Tonbandgerät ein: das Testament Corleys ertönt. Mit dem Tonband und den Fotos ist Ripburger, der sich im Publikum befindet, schnell als Gangster entlarvt. Er kann zwar fliehen, doch ist ihm Ben schnell auf den Fersen. Nach dem Crash mit dessen Wagen öffnet Ben mit dem Schraubenschlüssel den Kühlergrill des Wagens und stößt den darüber befindlichen Deckel hoch. Genau in dem Moment, als Ripburger den Deckel mit seinem Stock wieder schließen will, entreißt ihm Ben den Stock und steckt diesen in den Lüfter des Wagens. Jetzt klettert er schnell nach hinten und lässt mit dem Schraubenschlüssel die Benzinleitung ganz rechts, um sich dann in einem Flugzeug wiederzufinden. Er klettert nun hoch ins Cockpit und aktiviert den Bordcomputer. Nun gibt er folgende Befehle ein: take off, post take off, gear, raise gear. Jetzt klettert Ben in das Führerhaus des Lastwagens und aktiviert auch hier das Bordsystem mit den Eingaben: main menu, defense menu, machine guns, control, take off. Nun ist Eile geboten. Ben klettert zurück ins Flugzeug, steigt ganz links auf sein Bike und macht sich blitzschnell vom Acker. Das war haarscharf kalkuliert, zumindest für Ben, denn Ripburger ist Geschichte. Nun hat Ben endgültig die Nase voll von Abenteuern. Die Abendsonne am Horizont, eine lange Road vor sich und ab geht's - vielleicht DOCH ins nächste Abenteuer?

Andrea Dreisbach