

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 hšmmert mit der Faust gegen den Deckel und kann so wieder Frischluft atmen. Puuh! Verflixt, die Motorradschlšssel sind weg! Sofort geht er zur Kneipe, tritt die Tür ein, lšßt den Barkeeper die Theke kšssen und ist ganz schnell wieder in Besitz seines Schlšssels. 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 tschšs! Aber schon naht das nšchste Ÿbel. Irgend jemand - wer denn schon - hat sich an seinem Bike zu schaffen gemacht: das Vorderrad lšst sich und Ben saust unsanft in die Botanik. Als er wieder aufwacht findet er sich in einem Schuppen wieder. Vor ihm ein Mšdel, das sich als Mechanikerin namens Maureen vorstellt. Sie erzšhlt ihm von seiner Rettung durch Miranda, einer Reporterin. Aušerdem ist Maureen netterweise zugange, Ben's Bike wieder in einen funktionstšchtigen Zustand zu versetzen. Allerdings mšssen da noch ein paar Kleinigkeiten beschafft werden: Treibstoff, Radgabel und Schweišgeršt! Was soll's, ran an die Suche! Ben sackt den leeren Kanister und den Schlauch ein und verlšßt die Werkstatt. Hier trifft er auf seine Retterin, Miranda, mit der er ein nicht befriedigendes Gespršch fšhrt. Ben marschiert weiter bis zu einer alten Hštte. Noch bevor Todd auch nur die Chance hat, die Tür zu šffnen, tritt Ben diese einfach ein (vorher anklopfen!). Wieder mal gib'ts Sternchen zu sehen, diesmal ausnahmsweise nicht für Ben! Jetzt ist Selbstbedienung angesagt: im Schrank findet Ben einen Dietrich und im Kšhlschrank ein Stšck Fleisch. Das helle Brett neben dem Kšhlschrank lšßt sich als Lift benutzen und schwupps findet sich Ben in Todds Keller wieder. Ach nee, das Schweišgeršt! Schnell eingesteckt das Teil und wieder rauf. Der nšchste Weg fšhrt unseren Biker zum Turm. Das Schloš, lšcherlich, knackt er mit dem Dietrich und steckt diesen und das nun offene Schloš in die Tasche. Nun geht er weiter. Beim Versuch die Leiter zu erklimmen lšst er Alarm aus. Mist! Schnell rennt er in Richtung Zaun und versteckt sich hinter der Sšule. Die in einem hubschrauberšhnlichen Fluggefšhrt heranbrausenden Wachen kšnnen ihn nicht entdecken und beschliešen, ihn zu Fuß zu suchen. Ben wittert seine Chance. Er geht zu dem Fluggefšhrt. Dort benutzt er den Schlauch, dann den Kanister, saugt kurz am Schlauch und flugs fšllt sich der Kanister mit dem ersehnten Stoff. Prima! Wieder zuršck bei Todds Schrottplatz befestigt Ben die Rolltšr mit dem Schloš und zieht sich am Seil die Mauer hinauf. Auf der anderen Seite angekommen, taucht auch schon ein bissiger Kšter auf. Schnell deponiert Ben das Fleisch in der herumstehenden blauen Schrottkarre. Sofort macht sich der Klšffer daršber her. Ben ergreift die Gelegenheit. Er klettert auf den Kran und hebt mit diesem den Blechhaufen samt Hund in die Hšhe. So, nun hat er Zeit, sich in Ruhe umzusehen. Unter einem Berg Schrott findet er auch tatsšchlich eine Radgabel, die er schnell einsackt. So, alle benštigten Sachen beisammen, und nix wie auf's Bike und los.

Nach kurzer Strecke wird die Straše von einer Polizeisperre blockiert. Also nichts wie zuršck zum Turm und nochmals den Alarm auslšsen. Die Wachen stšrzen 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 Raststštte. Verflixt! Corley kann ihm gerade noch zuflšstern, 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 všllig demoliert. In den Tršmmern findet Ben eine Kamera und ein Bild. Er schwingt sich wieder auf sein Bike und braust diesmal in die andere Richtung, denn selbst Bullen kšnnen nicht so blšd sein, dreimal auf denselben Trick hereinzufallen! Ben fšhrt 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 draušen ein wenig um. Na sowas, aus dem Müllcontainer kommt doch tatsšchlich die Reporterin Miranda heraus gekrabbelt! Von ihr bekommt er einen falschen Paš. Da sich Emmet nicht getraut hat, durch die Strašensperre zu passieren, gibt er ihm den Paš, versteckt sich in dem Lastwagen und lšßt 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 Hštte und findet unter dem Kopfkissen genau das passende Teil, um die Kiste zu šffnen, in der sich doch tatsšchlich ein geeigneter Schlauch befindet. Was denn nun? Ben gelangt an eine gesprengte Bršcke, wo er die Ÿberreste von Emmets explodiertem Wagen vorfindet. Mit dem Schraubenschlšssel montiert er die Ršder des Anhšngers ab und kippt diesen ganz um. Er sammelt etwas Dšnger 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 Dšnger und verursacht damit eine riesige Karambolage. Die Motorradbraut lšßt sich um eine Motorsšge und der Kahlkopf um ein Brett erleichtern - immer feste druff! Bei dem Boss der Bande ist Fingerspitzengefšhl 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 lšngste Zeit besessen. Ben setzt

sich die Spezialbrille auf die Nase und fšhrt solange die Road entlang, bis er den Eingang zur Cavefish-Hšhle sieht. Schnell fšhrt 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 (nšchstes Bild) hšlt er an, kuppelt die Rampe ab und Ÿberlšst seine Verfolger ihrem Schicksal! Ben hšngt sich die Rampe wieder an sein Bike, die er, zurŸck an der gesprengten BrŸcke, gŸnstig positioniert. Schnell rast er zunšchst wieder in Richtung Farm, wobei er natŸrlich wieder einmal ein paar Schurken im Schlepptau hat. Diese sind in geŸbter Manier schnell ausgeschaltet. Mit dem SchraubenschlŸssel demontiert Ben einen LŸfter, montiert diesen in sein Bike. Schnell wie der Blitz gelingt es ihm nun, mit einem Wahnsinnsprung den Abgrund zu Ÿberwinden. Er gelangt nun auf ein Firmengelšnde - Corleys Fabrik. Hier geht er in Richtung Stadion zu einem Andenkenverkšufer. Als er diesen erfolgreich abgelenkt hat (Verkšufer dreht sich ab und zu um), greift er sich geschwind einen batteriebetriebenen Spielzeughasen. Weiter geht's zum Minenfeld, wo Ben den Hasen hoppeln lšst. Von dem Hoppler bleibt nur eine Batterie Ÿbrig, die Ben aufhebt, um sie beim Andenkenverkšufer in das ferngesteuerte Auto einzusetzen. Geschickt lenkt er das Auto durch die DrehtŸr, dem der Verkšufer sofort hinterher lšuft. Umgehend greift sich Ben die Kiste mit den Hoppelhasen und geht zurŸck 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, daš der sterbende Corley ihm den Spitznamen von Maureen verraten hat, davor bewahren, sofort gekillt zu werden. Von Bens Unschuld Ÿberzeugt, wird sofort ein Plan entworfen, es Ripburger und seiner Gang so richtig zu zeigen: das Derby kann beginnen. Ben fšhrt Ÿber die linke Rampe, springt auf die braune Karre und schiebt diese Ÿber die rechte Rampe. Nun rast Ben ebenfalls mit vollem Karacho Ÿber die rechte Rampe. Nun in Flammen lšuft 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, fšhrt ein StŸck Huckepack, springt dann in die hohen Flammen, und kann - Asbest sei dank - zusehen, wie die Schurken verbrennen! Das war knapp! Ben erfšhrt bei den Vultures von Maureen, wie er Ÿber einen Geheimgang die Fabrik betreten kann. Bevor er sich auf den Weg zur Fabrik macht, schaut er sich die umherliegenden Motorradteile genau an. Dabei fšllt ihm eine Nummer auf: 154492. Jetzt wird es Zeit. Ben geht zur Fabrik, zum Nebeneingang. Wenn die Zšhler alle auf "Schwarz" stehen, tritt er einmal kršftig gegen die TŸr und haste nicht gesehen, sie geht auf! Hinter der TŸr befindet sich im Boden ein Safe, der sich mit der Geheimnummer šffnen lšst. Im Safe findet Ben ein Tonband und eine Codecard, mit der sich Zugang zur rechten TŸr im nšchsten Raum verschafft. Nun befindet er sich in einem Filmraum. Geschickt manipuliert er das Abspielgeršt: einmal den linken, zweimal den rechten Hebel bewegen, der laufende Film reißt und das Geršt beginnt zu qualmen. Der VorfŸhrer kommt sofort herbeigelaufen. Ben rast schnell in den VorfŸhrerraum und setzt das Tonband in das Tonbandgeršt ein: das Testament Corleys ertšnt. 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 šffnet Ben mit dem SchraubenschlŸssel den KŸhlergrill des Wagens und stšst den darŸber 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 LŸfter des Wagens. Jetzt klettert er schnell nach hinten und lšst mit dem SchraubenschlŸssel 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 FŸhrerhaus 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 zurŸck ins Flugzeug, steigt ganz links auf sein Bike und macht sich blitzschnell vom Acker. Das war haarscharf kalkuliert, zumindest fŸr Ben, denn Ripburger ist Geschichte. Nun hat Ben endgŸltig die Nase voll von Abenteuern. Die Abendsonne am Horizont, eine lange Road vor sich und ab geht's - vielleicht DOCH ins nšchste Abenteuer?

Andrea Dreisbach