

Danger Freak



Das Spiel

Bei „Danger Freak“ geht man einem der wohl gefährlichsten Berufe in Hollywood nach: dem Beruf des Stuntmans. Gefährliche Szenen müssen abgedreht werden, wobei Sie die Rolle des Schauspielers übernehmen müssen. Dabei sollte man eher auf seine Gesundheit als auf den dicken Geldbeutel achten – oder die Karriere ist schneller beendet, als einem lieb sein kann. Doch gleichzeitig müssen Sie den Regisseur zufrieden stellen, das Zeitlimit einhalten, Schnitte vermeiden und eben Geld in die Kasse bringen.

Eine echte Herausforderung! Aber diesen Beruf hätten Sie sicherlich nicht gewählt, wenn Sie den Anforderungen nicht gewachsen wären, oder? Frischen Mutes stürzen Sie sich ins Geschäft, um irgendwann einmal eine gut gefüllte Kasse zu haben ...

Hollywood ruft

Ich glaube, ich sollte mich erst einmal selber vorstellen. Mein Name ist John McCrazy, und ich bin wohl einer der besten Stuntmen in ganz Hollywood – wobei meine Karriere allerdings eher klein angefangen hatte. Ich will Ihnen hier meine Tage als Anfänger schildern und was bei meinen ersten Filmen so alles schief gelaufen und was geglückt war.

Alles begann, als ich nach der absolvierten Grundausbildung nach Arbeit suchte. Die Zeitung hatte gleich mehrere Anfragen nach Stuntmen in ihren Anzeigen, doch sie suchten fast alle erfahrene Leute. Also musste ich mich erst Mal mit einer Kleinproduktion zufrieden geben.

So wurde ich bei einer Billigproduktion eines Actionfilms vorstellig und prompt angeheuert! Wohl auch deshalb, weil niemand anders so wahnsinnig war, sich zu melden ... Jedenfalls kam ich am nächsten Tag zum Set, wo mir der Regisseur die Szene erklärte.

Film 1: „On a Highway to Hell?“

„Okay, Mm Crazy“, sagte er zu mir, „die Szene sieht folgendermaßen aus: Du wirst mit diesem Motorrad die Straße herunter fahren, und das bitte möglichst mit Karacho! Meide die Pfützen und Schlaglöcher, duck dich unter den Sperren und Baseballkeulen und spring über die Rampen! Die Rampen bitte mit viel Speed und auf dem Hinterrad, um weiter zu fliegen, dann gibt es mehr Geld für dich!“ Ich nickte, um zu verstehen zu geben, dass ich verstanden hatte, und er fuhr fort: „Dann kommen die Fässer. Spring auf den Sportwagen, gib Gas, und dann die Leiter am Helikopter hoch. Kapiert?“

Es erschien mir recht einfach. „Kinderspiel!“, sagte ich. Ich sollte aber sehen, dass das gar nicht so einfach war, wie ich zuerst angenommen hatte.



Mit Hilfe der Rampen soll man Sprünge versuchen



Bei Straßensperren ducken



Bei Rissen in der Straße das Vorferrad hochziehen



Das Ende des erate Teils des ersten Stunts

Der Start mit dem Motorrad war noch recht einfach, und ich machte sofort auf Karacho, kam an die erste Sperre und ... ich lag am Boden. „SCHNITT!“ hörte ich, und sofort wurde ein neuer Anlauf gestartet. Vorwarnung, erging es mir diesmal besser, und ich meisterte die erste Rampe mit Bravour. Auch die Zweite. Doch dann verließ mich mein Glück, und mein Vorderrad blieb in einem Schlagloch stecken. Der zweite Schnitt des Tages ... Der dritte Versuch verlief da schon bedeutend viel versprechender. Nicht so sehr auf das Geld schiehend, ging ich mehr vorsichtig vor, und so langsam kam die Szene in den Kasten. Dann kam ich wieder einmal an einem der Baseballknüttel schwingenden Statisten vorbei, wollte mich ducken ... und bekam den Knüttel voll gegen die Brust – ich flog vom Motorrad. Schließlich brach der Regisseur entnervt den Drehtag ab.

Einige Erfahrungen und mehrere blaue Flecken reicher musste ich mir noch anhören, wie er mir sagte, dass, wenn ich nicht der Einzige für den Job wäre, ich nun gefeuert wäre. Ich konnte nur hoffen, der nächste Drehtag würde besser werden.



Auf den Sportwagen springen und mit Vollgas weiter zum Helikopter



Mit dem Auto genau unter die Strickleiter



Hochspringen, und ab durch die Mitte

Und es wurde besser. Endlich schaffte ich den Kurs ohne Karambolage und nahm alle Rampen. Als ich jedoch an den Fässern vom Motorrad flog, landete ich voll auf der Schnauze, und mein Regisseur spielte wohl mit Mordgedanken. Beim nächsten Versuch klappte es! Ich rannte zum Sportwagen, hinauf gesprungen, und ein Signal ließ die Frau am Steuer losfahren.

Jetzt nur noch die Helikopterleiter hoch. Schwieriger als ich gedacht hatte ... Ich musste dem Wagen die exakte Geschwindigkeit geben und genau unter der Leiter stehen. Erst als mir die Zeit auszugehen drohte, schaffte ich es. Zufrieden konnte ich nach dem Dreh mein Geld einstreichen.

Film 2: „Jet Bikers and Sharks“

Kurze Zeit später bekam ich einen Anruf, dass ich erneut gebraucht würde, denn der Film „Jet Bikers and Sharks“ hätte eine gefährliche Szene. Allerdings hätte ich einen Konkurrenten. Um vor ihm am Drehort zu sein, nahm ich Abkürzungen mit dem Motorrad und ging keine Risiken ein. Als erster da, bekam ich einen fetten Bonus, bevor mir der Regisseur die Szene erklärte.



„Fahr mit dem Jet-Ski mit Höchstgeschwindigkeit, McCrazy! Spring über möglichst viele Gegenstände hinüber, dann sieht es spektakulär aus, und deine Gage wird größer. Am U-Boot angekommen, musst du die Leiter zum Helikopter erwischen! Alles klar?“ Ich bejahte, und der Dreh begann.

Der Jet-Ski sah ziemlich stabil aus, und über die Gegenstände zu springen, war gar nicht mal so schwierig. Ich fragte mich, warum der Film „Jet Bikers and Sharks“ hieß und bekam die Antwort auf der Stelle: Ein Roboterhai kam von hinten, ich bemerkte ihn nicht rechtzeitig und landete im Wasser. „Schnitt!“ schrie der Regisseur, und die Szene musste wiederholt werden. Im zweiten Anlauf klappte es besser, und ich konnte den Haien ausweichen, während ich über Baumstämme, Bojen, Angler und Wassermine sprang. Dann jedoch verließ mich mein Glück, und ich fuhr voll auf eine Wassermine, schrottete den Jet-Ski und holte mir diverse Prellungen!



Die Wasserminen sind der Feind unseres Jet-Skis



Auch Torpedos und Haien muß man ausweichen



Über Bojen, Baumstämme und Angler springen



Nach dem Crash landet man auf dem U-Boot

Ich konnte von Glück reden, dass mein Konkurrent sich viel blöder anstellte, so dass man mich noch einmal für einen Versuch heran ließ. Und diesmal sollte es, mit voller Konzentration, endlich klappen!



Etwa von dieser Entfernung muß man vom U-Boot zur Leiter springen, dann geht's aufwärts . . .



Nachdem ich das U-Boot gerammt hatte, soff mein Gefährt ab. Schnell kletterte ich auf den Turm. Das U-Boot nahm Fahrt auf, und die Leiter des Helikopters kam in Sicht. Gott sei Dank war dieser Sprung viel einfacher als der Letzte, und der Regisseur war zufrieden mit mir. Einen Geldregen und Lob später, machte ich erst mal einen kleinen Urlaub – auch, um mich von den Verletzungen zu erholen.

Film 3: „The Flight of Icarus“

Kaum aus dem Urlaub zurück, erreichte mich die Nachricht, dass ein neuer Job, diesmal besonders gefährlich, zur Verfügung stand: beim Film „The Flight of Icarus“. Ich hatte wieder einen Konkurrenten, und er war schon auf dem Weg zum Flugplatz! Auf dem Weg nahm ich eine kaum bekannte Abkürzung, um gerade noch so vor ihm anzukommen und den Bonus zu kassieren.



Mein Regisseur erklärte mir dann die Szene: „Die werden dich als echten Stuntman akzeptieren, wenn du das hier schaffst, McCrazy!“, sagte er mir. „Sobald du abgekoppelt hast, weich allem aus und feg sauber die Kugeln von den Fahnenmasten. Du hast zwei Bomben dabei. Mit jeweils Einer wirst du die beiden Schornsteine auf deinem Weg treffen – je tiefer, desto besser! Steig rechtzeitig aus, wenn die Rakete herandonnert, und lande sauber auf dem Podest!“



Der Start mit dem Minidüsenjet



Begegnung mit Münchhausen auf der Kanonenkugel



Düsenjets ist auszuweichen



Die Kugeln der Fahnenstangen sind abzurasiern



Wenn sich die Rakete von hinten anschleicht . .



Ist der Schleudersitz zu betätigen

Nach dem Start und dem Ausklinken wurde mir schnell bewusst, dass mich eine Herausforderung erwartete. Alle möglichen fliegenden Viecher griffen mich an. Ich schaffte es zwar, die erste Kugel herunter zu holen, doch dann kam etwas auf mich zu, das wie Münchhausen auf der Kanonenkugel aussah, und flog voll in dieses Etwas hinein, was in einem Absturz resultierte. Zweiter Versuch ... Diesmal wich ich Münchhausen aus und erreichte ein wenig später, nach einigen aktiven Vulkanen, den ersten Schornstein. Ich zerstörte ihn sauber. Doch plötzlich raste ein Jet von hinten heran, und mir blieb nur der Schleudersitz. Mein Regisseur wurde allmählich ungeduldig!

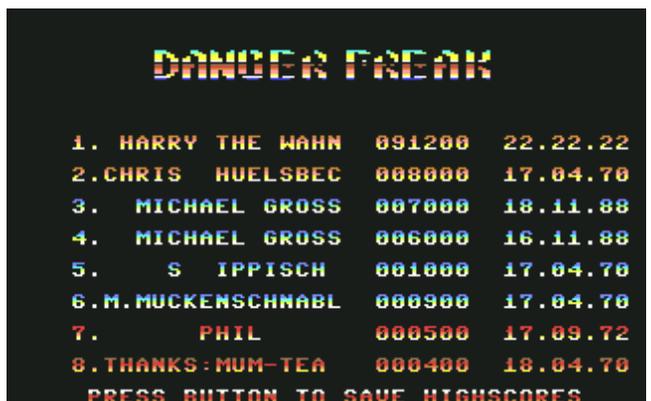
Beim dritten Versuch lief erst einmal alles glatt, bis die Rakete kam und der verdammte Schalter für den Ausstieg klemmte! Einfach so abgesprungen, sah ich mein Fluggerät zerbröseln und landete unsanft. Wütend schickte mich der Regisseur nach Hause und ließ meinen Konkurrenten vor. Der Drehtag war für mich beendet ...



Das zielgenaue, aufrechte Landen auf dem Podest ist das Schwierigste

Allerdings konnte ich von Glück reden, dass mein Konkurrent eine völlige Niete war, und so bekam ich zwei Tage später noch einmal die Chance, mich zu beweisen. Dieses mal klappte alles ... bis auf die Fallschirm-landung, bei der ich hinknallte. Aber der zweite Versuch gelang, und ich landete sauber auf meinen Füßen!

Das waren meine Anfängertage, aber ich muss im Nachhinein sagen, dass ich ohne diese Erfahrungen wohl nie ein guter Stuntman geworden wäre. Allerdings bin ich dennoch froh, nicht mehr an solchen Billigproduktionen teil nehmen zu müssen, und bereite mich gerade jetzt auf einen neuen Megakracher vor. Bis dahin ...



Der Highscorelisten-Eintrag (der übrigens auf Diskette gespeichert wird) ist sauer verdient

Bedienung und Zusatztips

Level (Stunt) 1: „On a Highway to Hell?“

Motorradabschnitt

- Fire = um zu Beginnen
- Joy hoch/runter = Motorrad weiter noch hinten/vor (ausweichen bei Pfützen)
- Joy links/rechts = Motorrad langsamer/schneller
- Fire + Joy hoch = Vorderrad hochziehen (bei Rampen und Rissen in der Straße)
- Fire + Joy runter = ducken (bei Straßensperren und Baseballtypen)

Autoabschnitt

- Fire = um aufzustehen
- Joy rechts = bis zum Auto laufen (bis man dort ansteht)
- Fire + Joy rechts = auf Auto springen
- Joy rechts/links = Auto schneller/langsamer
(Zu Beginn so schnell wie möglich fahren, bis die Strickleiter von rechts ins Bild kommt, dann das Auto so ausbalancieren, daß man genau unter der Strickleiter und mit gleicher Geschwindigkeit wie diese fährt)
- Joy hoch (halten) = Joystick nach oben ziehen und in dieser Stellung HALTEN
- Fire = auf Strickleiter springen (genau dann drücken, wenn die Strickleiter senkrecht hängt)
- Joy hoch (halten) = auf Strickleiter hochklettern (bis man aus dem Bildschirm verschwindet)

Level (Stunt) 2: „Jet Bikers and Sharks“

Jetskiabschnitt

- Fire = um zu Beginnen
- Joy hoch/runter = Jetski weiter noch hinten/vor (ausweichen bei Haien, Torpedos)
- Joy links/rechts = Jetski langsamer/schneller
- Fire + Joy hoch = mit Jetski springen (Baumstämme, Bojen, Angler, Wasserminen)

U-Bootabschnitt

- Joy hoch = um auf den U-Bootturm zu klettern
- Joy rechts/links = U-Boot schneller/langsamer
(Zu Beginn so schnell wie möglich fahren, bis die Strickleiter von rechts ins Bild kommt, dann den Joystick schräg rechts/hoch drücken und halten gleichzeitig den Feuerknopf drücken und halten und einfach warten bis man auf die Strickleiter springt)
- Joy r+h + Fire = solange halten bis man von U-Bootturm zu Strickleiter springt
- Joy hoch (halten) = auf Strickleiter festhalten (bis man aus dem Bildschirm verschwindet)

Level (Stunt) 3: „The Flight of Icarus“

Minidüsenjetabschnitt

- Fire = um zu Beginnen (abkoppeln)
- Joy hoch/runter = Minidüsenjet weiter noch oben/unten
(ausweichen vor allem was entgegenkommt, die Kugeln der Fahnenstangen treffen,)
- Joy links/rechts = Minidüsenjet langsamer/schneller
- Fire = Schleudersitz auslösen, wenn die Rakete von hinten kommt

Fallschirmabschnitt

- Joy rechts/links = Fallschirmflugrichtungs-Korrektur links/rechts
(Fallschirm genau über der Mitte des Podests halten. Kostet jeweils 10 Healthpunkte)
- Joy hoch + Fire = um aufrecht zu landen
(Genau in Höhe der dünnen hellblauen Linien knapp über dem Podest den Joystick nach oben drücken, dort halten und den Feuerknopf drücken und gedrückt halten.)

Zwischenspiele

- Fire = Bike beschleunigen
- Joy links/rechts = Bike gegen/im Umrzeigersinn drehen
- Spieler1 = Joy 2, Spieler2 = Joy 1, Spieler3 = Tasten >Q<, >C=<, >SHIFT<, Spieler4 = Tasten >P<, >, <, >/<

Abschließendes

- * Dieses Spiel können bis zu 4 Spieler gleichzeitig bestreiten. In den Hauptspielen nacheinander und in den Zwischenspielen gleichzeitig (Dabei wird von Spieler 3 und 4 die Tastatur benutzt. Nach jedem Teil gibt es eine Zwischenstand- und am Ende eine Endstandliste. Es stellt sich also ein gewisses „GAMES-Gefühl“ ein.
- * Sie besitzen drei Versuche (Drehtage) pro Stunt, danach werden Sie gefeuert (Spielende)
- * Sie haben für jeden Stunt nur eine gewisse Zeit (Time) zur Verfügung (650), Nach Ablauf dieser Zeitspanne, wird der Drehtag beendet.
- * Vermeiden Sie Schnitte (Cuts) und Verletzungen, wo Sie nur können. Erstere senken Ihr Gehalt (beim achten Cut wird der Drehtag beendet), während letztere Sie, wenn die Gesundheit (Health) auf Null sinkt, ins Krankenhaus bringen (auch hier wird der Drehtag beendet).
- * Gehen Sie niemals unnötige Risiken ein. Wenn Sie glauben einen Sprung nicht schaffen zu können, und Verletzungen erleiden könnten, lassen Sie es, weichen Sie dem Hindernis aus
- * Selbst geglückte Sprünge können Verletzungen verursachen, wenn Sie nicht höllisch aufpassen.
- * Die Podestszene am Ende der dritten Stunts ist extrem unfair. Sie wissen aber, dass Sie korrekt aufkommen, wenn Sie keine Gesundheit verlieren.
- * Wenn Sie den 17.04.70 als Datum eingeben, haben Sie den Cheat-Modus aktiviert. Gesundheit, Zeit und Schnitte kümmern Sie dann nicht mehr. (Nur bei der Stelle mit der Rakete können Sie noch immer drauf gehen.)
- * Sich in die Highscoreliste einzutragen ist nur möglich wenn der Cheatmodus AUSGESCHALTET ist !!
- * Die Punkte werden erst nach dem erfolgreichen ABSCHLUSS eines Stunts für einen Highscoreeintrag verwendet. D.h. Sie können sich erst in die Liste eintragen, wenn Sie den ersten Stunt (Motorradscene + Autoszene) erfolgreich bestanden haben.
- * Beim ersten Zwischenspiel gibt es folgende Abkürzungen und Tricks:
 - gleich nach der ersten Kurve durch den weißen Doppelpfeil fahren
 - in der vorletzten Geraden über die schwarze Rampe fahren und so über die Autos springen
 - vor der Schlußgeraden die äußere Kurve fahren (Schrift FAST) und man wird schneller
- * Beim zweiten Zwischenspiel gibt es folgende Abkürzungen und Tricks:
 - gleich nach der zweiten Brücke durch den weißen Doppelpfeil fahren
 - in der vorletzten senkrechten Geraden über die schwarze Rampe fahren und so über das Wasser springen
 - vor der Schlußgeraden die äußere Kurve fahren (Schrift FAST erscheint) und man wird schneller

Versionsinfo

System of Devil (SOD)

Durchgespielt mit der Version von „**System of Devil (SOD)**“. Dies ist die eine der wenigen Version die nach dem Speichern der Highscoreliste nicht abstürzt und auch keine weiteren Fehler zeigt. Die Einträge der Liste wurden vermindert.

Andere Versionen

- | | | |
|--------------------|--------|--|
| Bros | (BROS) | - Absturz nach Speichern der Highscoreliste |
| The Wanderer Group | (TWG) | - Absturz nach Speichern der Highscoreliste |
| Shining | (SHI) | - Highscoreliste wird nicht gespeichert (Floppyleuchte blinkt) |
| Beastie Boys | (BB) | - OK, aber Highscoreliste trotz Cheatmodus speicherbar |

Autor: Joachim Henkel

erweitert: HtW