

EMERGENCY 2: The Ultimate Fight For Life

Deluxe-Version

Am 24. Juli 2003 wurde erstmals eine Deluxe-Version von „[EMERGENCY 2: The Ultimate Fight For Life](#)“ veröffentlicht. Zusätzlich zum Umfang der regulären Verkaufsversion, sind in der Deluxe-Variante zwei Bonusmissionen und eine Sprachsteuerung enthalten. In der Verkaufspackung wird zudem ein Headset mitgeliefert.

Missionen

Missionsnummer Bezeichnung

1	Unfall an Bahnübergang
2	Elitesoldat bedroht Familie
3	Banküberfall mit Geiselnahme
4	Massenkarambolage im Nebel
5	Ölpipeline in Flammen
6	Gasexplosion in Polizeiwache
7	Versuchsaffen entflohen
8	Giftgasanschlag bei Staatsbesuch
9	Magnetschwebezug entgleist
10	Autobahnerpresser
11	Putschversuch im Parlament
12	Gefängnismeuterei
13	Gill Bates
14	Brand auf Atom-U-Boot
15	Gefängnistransport
16	GAU im Atomkraftwerk
17	Satellitenabsturz
18	Landung der Hindenburg 2
19	Brand auf Supertanker
20	ICE-Unglück
21	Vulkanausbruch
22	Hochwasser
23	Meteoriteneinschlag
24	Verkehrsflugzeug notgelandet
25	Angriff aus dem All
26 (Deluxe)	Shuttleabsturz
27 (Deluxe)	Feuerwalze

Table Of Contents

- [1 Deluxe-Version](#)
- [2 Missionen](#)
- [3 Systemanforderungen](#)
 - [3.1 Minimale Anforderungen](#)
 - [3.2 Empfohlene Anforderungen](#)
- [4 Cheats](#)

Systemanforderungen

Minimale Anforderungen

Pentium III 600 MHz

128 MB RAM

300 MB freier Festplattenspeicher

Windows 98/Me/2000/XP

8x CD-ROM-Laufwerk

DirectX8 kompatible Soundkarte

DirectX8 kompatible AGP-Videokarte mit 3D-Beschleuniger und 16 MB RAM

Maus

Empfohlene Anforderungen

Pentium III 800 MHz

246 MB RAM

600 MB freier Festplattenspeicher

Windows 98/Me/2000/XP

24x CD-ROM-Laufwerk

DirectX8 kompatible Soundkarte

DirectX8 kompatible AGP-Videokarte mit 3D-Beschleuniger und 32 MB RAM

Maus mit Rad

Cheats

Zur Aktivierung des Cheat-Modus muss zunächst „**SONDERSIGNAL** (englische Version „**BACKDRAFT**“) eingegeben werden. Am Bildschirmrand erscheint anschließend „*Cheats activated*„.

Folgende Cheats sind verfügbar:

- **MONEYTALKS** - 666.666 Geldstücke
- **DAYTIME X** - Tageszeit setzen (X = 0-24)
- **START** - Aktuelle Mission neustarten
- **NUMBER** - Nummer und Namen der aktuellen Mission anzeigen
- **LIST** - Alle Missionen auflisten
- **START1X** - Zu Mission springen (X = 1-25)