

Orion Burger

Mitspielende Personen

- Angus, ein Beamter im Rathaus
- Astral, eine der Aktivistin in der Galaxis, die das Abernten von intelligenten Wesen verhindern wollen
- 7 Borks in Tante Pollys Haus
- Burl, LKW-Fahrer für eine Windel-Firma
- Brunz, Mitglied einer Band
- Eugene, der Ehemann von Vera und Koch in ihrem Imbiß
- Flumix, der Helfer des Proteinsammlers Zlarg
- Harry, der Friseur des Städtchens
- Gus, der Bürgermeister der Stadt
- Inhaber der Orion Burger Kette
- Odie, eine Junge in der Stadt
- Perkins, Elmo, der Besitzer einer Insel vor dem Städtchen
- Roxy, Mitglied einer Band
- 2 Sheriffs der Stadt
- Stolie, ein Alkoholiker
- Tante Polly, die eigene Großtante
- Vera, die Besitzerin von Veras Diner
- Wilbur, der Held des Abenteuers
- Vipe, Mitglied einer Band
- Zlarg, der Kapitän des Proteinsammlerschiffs

Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß Außerirdische auf einem fernen Planeten von einem Raumschiff entführt werden. Diese armen Wesen sollen zur Fleischeinlage in Orion Burgern verarbeitet werden. Während Flumix die Ernte, wie sich diese Proteinsammler ausdrücken, ausläßt, begibt sich der Kapitän Zlarch zum Inhaber der Orion Burger Kette. Dort erhält er den Auftrag, die Menschen der Erde für eine weitere Fleischeinlage abzuernsten. Zuvor allerdings soll er die Intelligenz der Erdbewohner testen, die es in der Galaxis eine Gruppe Aktivisten gibt, die zu verhindern suchen, daß die in der Galaxis seltenen Intelligenzen abgeerntet werden. Dann macht Zlarch sich auf dem Weg. Bevor er mit seinem Raumschiff abhebt, springt eine der abgeernteten Wesen in sein Raumschiff zurück. Auf der Erde wird man aufgesaugt und soll als Testperson für alle Menschen herhalten.

Erster Test: Ganz am Anfang wird man einem Gehirntest unterzogen, bei dem man einen starken Stromstoß aushalten soll. Diesen besteht man allerdings nicht, so daß die Menschheit als dumm dasteht. Man wird zur Erde zurückteleportiert, um mit den anderen Menschen abgesaugt zu werden. Allerdings unterläuft Flumix dabei ein Fehler, er setzt einen eine Stunde zu früh, d.h. vor der eigenen Entführung auf der Erde ab. Da man den Intelligentest in einer Stunde also nicht bestehen wird, muß man sich diesmal besser vorbereiten. Also geht man in den Friseursalon und spricht mit dem Friseur Harry. Der ist ein Fernseharr und hat sich eine neue Schüssel für einen besseren Empfang auf das Dach montiert. Diese wird aber immer wieder von Tauben verstellt. Man bittet Harry, einem die Haare zu schneiden. Harry fragt einen dann, ob man Haarwachs möchte, aber das blaue ist für einen tabu, da Harry es nur an den Bürgermeister ausgeben darf. Wenn man ihn auf das blaue Haarwachs anspricht, erfährt man, daß es in einer chemischen Fabrik hergestellt wurde, die sich mit Supraleitern beschäftigt. Harry meint, daß das blaue Haarwachs daher ebenfalls supraleitend sei. Also braucht man es für den Gehirntest. Um an das Haarwachs heranzukommen, muß man sich erst wieder mit dem Entführomat rechts unten in der Leiste auf das Raumschiff beamen. Zwar besteht man den Gehirntest erneut nicht, aber man kommt erneut eine Stunde zuvor auf die Erde und hat nun wieder lange Haare, die man bei Harry schneiden lassen kann. Man klettert nun an der Leiter auf das Dach von Harrys Friseursalon und wackelt an der Satellitenschüssel. Wenn der Friseur dann nach oben geht, um die Schüssel wieder zu richten, steigt man nach unten und dreht im Friseursalon die Tischmenage so, daß das blaue Haarwachs nach rechts zeigt. Wenn Harry dann nach unten kommt, bittet man ihn erneut um einen Hairschnitt und Haarwachs. Da er beim Schneiden immerzu auf den Fernseher starrt, merkt er nicht, daß man das Haarwachs ausgetauscht hat. Also bekommt man das supraleitende Wachs und kann sich zum ersten Test auf das Raumschiff beamen, den man nun mit Bravour besteht.

Man wird nun in eine Zelle geworfen, während Zlarch sich einen neuen Test überlegen will. Hier trifft man auch das andere Wesen, daß sich im Vorspann im Raumschiff versteckt hatte. Die menschlich aussehende Frau heißt Astral, eine Aktivistin, die gegen die Orion Burger-Kette vorgehen will. Leider weiß sie nicht besonders viel, sie bittet einen aber, daß man sie nicht bei Zlarch verät.

Zweiter Test: Man wird nun zum zweiten Test geholt, verkleinert und in den Springmauskäfig geworfen, den man zuhause stehen hatte. In diesem Überlebenstest soll man lebend aus dem Käfig herauskommen. Von Flumix bekommt man dazu noch eine Strahlenpistole. Im Käfig gibt es insgesamt drei Etagen. Ganz unten befindet sich eine Türe und damit das Tor zur Freiheit. Die ist aber zu schwer, als daß man sie hochheben könnte. Sie ist nur mit Hilfe des Laufrades zu bewegen; wenn man dies versucht, kommt man aber nicht schnell genug zur geöffneten Türe. Also muß man das Rad auf andere Weise zum Laufen bringen. Betrachtet man es, so erinnert man sich daran, daß eine der eigenen Springmäuse sich öfters dahinter versteckt hatte. Im Moment kann man hier nicht mehr tun, also klettert man wieder nach oben und raschelt in den Sägespänen. Dort wähnt man seine Mäuse, aber es kommen drei Robotmäuse hervor, die einen mit ihren Waffen ausschalten. Also hat man diesen Test nicht bestanden und wird wieder – erneut eine Stunde früher – auf die Erde teleportiert. Dort besorgt man sich von ganz alleine blaues Haarwachs, so daß man sich nur mit der Lösung des zweiten Rätsels befassen muß. Zuerst geht es zu Tante Pollys Haus. Dort trifft man Tante Polly an, die mit einer Hellseher-Hotline telefoniert. Leider läßt sie sich nicht überzeugen, damit aufzuhören. Man geht nach oben in sein Zimmer und nimmt sich den Bonbonspender. Dieser ist leider defekt. Nun geht es zu Veras Diner. Vor dem Restaurant nimmt man den Keilriemen aus dem Wagen, der sich als Strumpfhose herausstellt. Innen hebt man die Mausefalle auf, dabei springt dann eine Feder heraus. Diese steckt man in den Bonbonspender und repariert ihn damit. Jetzt macht man sich auf zur alten Brücke. Dort trifft man den angelnden Jungen Odie. Man spricht ihn auf die Box an, in der er Grashüpfer als Köder für die Fische hat. Leider will er keine davon

abgeben. Für den Bonbonspender rückt er aber damit heraus, daß sich weitere Grashüpfer tiefgefroren in der Kühlbox vor Veras Diner befinden. Also holt man sich dort einen Eisblock. Nun ist man für den zweiten Test vorbereitet.

Mit dem Entführomat beamt man sich wieder auf das Raumschiff und wird auch sofort wieder in den Käfig gesteckt. Dort begibt man sich nach ganz unten und befreit die Grashüpfer mit der Strahlenpistole. Dann geht man ganz nach oben und weckt die Robotmäuse. Man flüchtet nach unten und versteckt sich hinter dem Laufrad in der Nähe der Erdnuß. Die Robotmäuse kommen nach und schießen dabei auf die herumhüpfenden Insekten. Dabei erschießen sie sich gegenseitig. Der ganze Käfig ist nun mit ihren Einzelteilen gefüllt. Eines dieser Einzelteile bewegt sich noch, bis der Keilriemen reißt. Glücklicherweise hat man ja mit der Strumpfhose Ersatz. Die Maschine ist aber zu heiß, um sie zu reparieren. Also schießt man in der mittleren Etage auf die Tränke. Das herauslaufende Wasser kühlt die heißen Reste der Robotmaus dann ab. Leider ist die Maschine noch zu weit von dem Laufrad entfernt, um es anzutreiben zu können, und sie ist zu schwer, um sie dorthin zu schieben. Daher nimmt man etwas Trockenfutter von der Wand und streut es auf den Boden zwischen der Maschine und dem Rad. Nun kann man die Maschine zum Laufrad schieben und die Türe öffnet sich. Also springt man nach draußen und hat den zweiten Intelligenztest bestanden.

Zlarg will sich einen dritten Test überlegen. Daher wird man erst einmal wieder in die Zelle geworfen und kann mit Astral plaudern. Bevor man etwas Lohnendes erfährt, wird man aber erneut abgeholt.

Dritter Test: Der dritte Test soll die Ausgeprägtheit der Sinne feststellen. Dazu wird auf einer Insel ein Orion Burger versteckt, den es zu finden gilt. Man selbst wird freundlicherweise direkt auf der Insel abgesetzt, jedoch von dem alten Besitzer, Perkins, mit einer Schrotflinte empfangen. Mal wieder hat man einen Test also beim ersten Anlauf nicht bestanden und wird auf der Erde zum Abernten abgesetzt. Und mal wieder eine Stunde zu früh, so daß man sich auf einen neuen Test vorbereiten kann. Die Gegenstände für die ersten beiden Test besorgt Wilbur alleine. Nun geht man in das Rathaus und fragt dort an der linken Türe bei Angus nach einem Grundstück. Da man nur 20 Dollar zur Verfügung hat, gibt es nur einen kleinen Felsbrocken, der südlich der nördlichsten Insel liegt. Diese nördlichste Insel gehört Elmo Perkins. Man muß erreichen, daß es noch eine nördlichere Insel gibt, dann gehört einem nach Kaufvertrag Elmos Insel. Zunächst aber geht man zu Veras Diner und redet dort mit dem LKW-Fahrer Burl. Von ihm erfährt man, daß er extrem saugfähige Windeln transportiert. Nun hat man im Prinzip alles, was man benötigt, um auf Perkins Insel zu kommen, man muß aber leider erst noch einmal einen Fehlversuch auf dem Raumschiff starten. Also beamt man sich hoch. Wieder auf der Erde geht man schnell über die alte Brücke zur Weggabelung und verschiebt dort das Bauarbeiterschild. Dadurch rast Burl, wenn er in die Stadt will, über die unfertige Brücke in den See. Seine Windeln sagen dabei einen beträchtlichen Teil des Wassers auf, so daß eine neue Insel nördlich von Perkins entsteht. Auf dem Rathaus muß man erneut die 20 Dollar-Insel kaufen. Bei Tante Polly nimmt man die Telefon-Rechnung und die Hundepfeife aus dem Briefkasten. Die Rechnung ist stark überhöht, da Tante Polly immer sinnlose, lange Gespräche führt. Wenn man das Haus betritt, ist sie gerade genau bei dieser Tätigkeit. Wenn man in die Küche geht, folgt sie einem und macht einem einen Saft. Den mag man aber nicht, daher fragt man nach etwas Möhrensaft. Diesen will sie aber nicht teilen, da er ihre Sehkraft deutlich erhöht. Nachdem man sie aber auf die Telefonrechnung angesprochen hat, verläßt sie die Küche und man kann den Saft an sich nehmen. Nun geht es zu Hanlon's Point. Dort nimmt man das Boot und rudert zu Perkins ehemaliger Insel. Nachdem man Perkins seine neue, nördlichere Insel gezeigt hat, verläßt er die Insel und man kann sich wieder hochbeamen, da man auf der Insel jetzt nicht mehr ins Jenseits befördert wird. Auf dem Raumschiff gibt einem Astral noch den Tip, die Sinnesorgane zu verstärken.

Wieder auf der Insel hat man den Karottensaft schon bei sich. Man sieht noch, wie einer kleiner Flugroboter den Orion Burger in den Keller des Hauses bringt, den Rest eines solchen spuckt man aus. Diesen Rest muß man wieder aufheben. Im Haus findet man Streichhölzer. Dann geht man hinunter in den Keller und wirft den Generator an, der Licht in die Dunkelheit bringt. Leider gibt der schon nach kurzer Zeit seinen Geist auf. In der Mine unten, von der man schon einen Plan im Haus sehen konnte, findet man sich also nicht mehr zurecht. Auch der Verzehr von Karottensaft bringt einen nicht weiter, da man nicht die ganze Flasche trinken kann und das Zeug nicht konzentriert genug ist. Daher geht man wieder nach oben und hinter das Haus. Dort findet man eine Destillationsanlage. In den Boiler schüttet man den Möhrensaft und den Krug neben dem Haus stellt man auf den Hocker. Dann öffnet man den Benzintank und zündet den Brenner mit den Streichhölzern an. Den auf diese Weise destillierten Saft nimmt man zu sich: nun kann man auch im Dunkeln sehen. Leider findet man sich unten in der Mine nicht zurecht, also braucht man Hilfe. Diese findet man in dem Schwein Trüffel. Ihm gibt man den Rest

des Burgers, worauf es sofort in den Keller stürmt, um an das versteckte Exemplar zu kommen. Also geht man ebenfalls hinunter. Das Schwein ist aber schon verschwunden. Mit der Hundepfeife kann man aber herausfinden, ob man sich dem Tier nähert oder sich von ihm entfernt; auf diese Weise findet man den versteckten Orion Burger. Nach einem letzten Pfiff verschwindet Trüffel. Dann nimmt man sich den Roboter und löst das dritte Rätsel.

Vierter Test: Wieder auf dem Raumschiff wird man mit der vierten Aufgabe vertraut gemacht: dem Sprachtest. Es gilt Borks aus Tante Pollys Haus zu entfernen. Dazu muß man aber erst einmal wieder auf die Erde, da man mit den Borks nicht sofort fertig wird. Auf der Erde geht man zu Tante Pollys Haus und nimmt im Badezimmer das Abfuhrmittel von der Ablage vor dem Spiegel. Dieses gibt man den Drummer Brunz, der mit Vipe und Roxy auf dem Weg zu ihrem Konzert ist. Darauf rennt der zur Toilette und man kann den Verstärker vom Dach des Tourbusses klauen. Dann beamt man sich wieder auf das Raumschiff.

Im folgenden Part des Spiels sollte man regelmäßig abspeichern, da eine Konfrontation mit den Borks immer mit einem Scheitern der Mission gleichzusetzen ist. Zunächst nimmt man etwas Zündholz vom Kamin weg und geht dann in die Küche. Dort sitzt das erste Opfer. Dieser Bork legt irgendwann sein Nudelholz ab, welches man an sich nimmt. Wenn er dann seinen Kopf in die Mikrowelle steckt, verpaßt man ihm damit einen Schlag und benutzt danach sofort die Mikrowelle. Daraufhin explodiert er. Vom Hängeschrank nimmt man die Gummihandschuhe und zieht sie über. Dann geht man in den Keller hinunter und hebt die dreckige Socke auf. Diese steckt man in die Wäschemangel hinter dem zweiten Bork. Dieser greift nach dem Kleidungsstück und wird von der Mangel plattgewalzt. Am Sicherungskasten legt man nun den unteren Schalter für 'draußen' um. Dann geht man ganz nach oben. Im Badezimmer plantscht der dritte Bork in der Wanne herum. Man nimmt das Gummientchen und steckt es in die Toilette. Nachdem man es hinuntergespült hat, versucht der Bork es noch festzuhalten, also spült man ihn direkt hinterher. Jetzt füllt man die leere Karottensaftflasche mit dem Seifenwasser aus der Badewanne und schüttet die Brühe auf das Treppengeländer: das beseitigt der vierten Bork. Das fünfte Exemplar vergnügt sich im eigenen Zimmer mit einem Videospiele. Hier schließt man den Verstärker an den Fernseher an, der Lärm verschreckt den Bork dann. Die Holzscheite zündet man an dem Feuer im Fernseher an. Unten kann man damit den Kamin zum Brennen bringen. Wieder oben steigt man durch das kaputte Fenster in seinem Zimmer auf das Dach. Man sieht sich den sechsten Bork im Rauch auflösen, irgendwie ist der ihm wohl nicht bekommen. Man nimmt die Lichterkette auf dem Dach und wirft sie in das Loch neben dem Kamin (im Inventar anklicken). In Tante Pollys Zimmer nimmt man die von der Decke herabhängende Lichterkette auf und steckt sie in die Telefondose (wieder im Inventar anklicken); der siebte Bork wird daraufhin geröstet. Damit ist auch der vierte Test erfolgreich bestanden.

Leider hat Zlarg inzwischen Tante Polly verspeist und man selbst wird wieder in die Zelle geworfen. Von Astral erfährt man, daß es nur noch einen Test gibt: den Logiktest. In diesem geht es darum, die Probleme der Menschen durch Logik zu lösen.

Fünfter Test: Zuerst muß man wieder auf die Erde, daß heißt, man besteht auch den letzten Test nicht im ersten Anlauf. Auf der Erde verläßt man die Stadt über die alte Brücke, bis man auf einen Polizeiwagen trifft, indem sich die beiden Sheriffs der Stadt ein Nickerchen gönnen. Man borgt sich ihren Zündschlüssel, schließt damit den Kofferraum auf, entnimmt ihm eine Klemmbacke, schließt ihn wieder und steckt den Schlüssel an seinen alten Platz. Dies muß so schnell gehen, daß die Polizisten nicht aufwachen. Jetzt ist man für den letzten Test gewappnet und beamt sich wieder nach oben.

Man muß nun mittels blauer Scheiben zwischen verschiedenen Teilen der Stadt hin und her springen und dort Probleme der Menschen lösen. Zunächst redet man mit Stolie und Perkins, der seine Insel gerne wieder hätte. Also schenkt man ihm die Urkunde. Dafür bekommt man von Stolie einen Fisch. Über die blauen Scheibe im Boden wird man zum Gefängnis und Autohof der Stadt teleportiert. Dort ist der Bürgermeister Gus eingesperrt. Ihn gilt es zu befreien. Dazu legt man den Fisch auf den Reifen, der Wachhund steckt dann seinen Kopf durch den Zaun und kommt nicht mehr frei. So kann man ihm völlig ungefährlich das Lederhalsband abnehmen. Mit der Klemmbacke knackt man nun das Schloß am Tor. Beim Abschleppwagen benutzt man den Hebel, um die Kette mit dem Haken herabzulassen, dann befestigt man den Haken an den Gitterzellen des Gefängnisfensters und zieht die Kette wieder auf. In der Zelle nimmt man den Vierteldollar auf dem Boden an sich. Über eine weitere Scheibe kommt man zu Veras Diner. Dort sitzt Vipe ziemlich betrübt herum, da er Roxys Ledertag vergessen hat. Mit dem Halzband des Hundes kann man ihm aber aushelfen, dafür überläßt er einem seine Schallplattensammlung. Diese steckt man in die Musikbox und wirft den Vierteldollar ein. So kommen Vera und Eugene noch

einmal zu ihrem ersten Lied. Schließlich verläßt man das Lokal und sieht, daß auch Roxy wieder glücklich ist, als sie das Halsband von Vipe bekommt. Nun hat man auch den letzten Test bestanden. Es folgt der Abspann, in dem Zlarg die Erde doch noch abernten will, aber man kann ihn schnell daran hindern, ohne etwas falsch zu machen. Zum Schluß bleibt man bei Astral und tritt den Aktivisten bei, um auch andere Lebewesen im All vor dem Abernten durch die Orion Burger-Kette zu bewahren.