

# Orion Burger

von Kerstin Häntsch

Die Erde wird von Außerirdischen bedroht. Die Menschen sollen zu Hamburgern verarbeitet werden. Aber bevor das passiert wird ein Exemplar der Gattung Mensch getestet. Falls die Menschen nämlich Intelligenz besitzen, dürfen sie nicht zu Hamburgern verarbeitet werden. Das ausgesuchte Exemplar heißt Wilbur Woppelmeyer. Leider ist er nicht gerade eine Genie. Er fällt schon beim ersten Test durch. Zum Glück kommt Wilbur aber in eine Zeitschleife und kann so den Test wiederholen. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Tests. Wilbur kann sich mit dem Entführer zum Raumschiff beamen wenn er alles für den nächsten Test vorbereitet hat. Die Steuerung ist ganz einfach. Per Mausclick kommt Wilbur an den gewünschten Ort und mit den Symbolen kann Wilbur Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen. Im Inventar sind alle eingesammelten Gegenstände zu sehen. Reden kann man mit Personen wenn eine Sprechblase erscheint. Jetzt geht es aber los.

## Test 1:

Wilbur sollte sich erst einmal überall in der Stadt umsehen. Nach einer gewissen Zeit wird er zwar auf das Raumschiff gebeamt, aber es macht nichts wenn der Test mehrmals schief geht, denn Wilbur ist ja in einer Zeitschleife. Alle eingesammelten Gegenstände sind dann allerdings immer weg. Hat Wilbur aber einen Test bestanden, dann holt er sich selber ganz schnell alle Gegenstände für den Test wieder. In der Stadt gibt es einen Friseurladen, ein Rathaus, Veras Diner, Tante Pollys Haus, eine Gasse (dort ist das Gefängnis), die alte Brücke, die Bootsanlegestelle und die Stadtgrenze. Für den ersten Test muss Wilbur folgendes tun:

- Wilbur geht zum Friseur und spricht mit ihm
- er sagt das er sich die Haare schneiden lassen möchte
- dann sagt er das er gern das blaue Wachs möchte
- nachdem sich Wilbur ausführlich über das blaue Wachs unterhalten hat, weiß er das er es unbedingt braucht
- den Friseursalon verlassen und den Entführer betätigen
- wenn Wilbur wieder auf der Erde ist, geht er die Feuerleiter nach oben und benutzt die Satellitenschüssel
- dann schnell wieder nach unten klettern
- in den Friseursalon gehen und die Tischmenage benutzen (Wilbur dreht sie um)
- wieder einen Haarschnitt verlangen
- diesmal den ganz normalen Wachs verlangen
- da die Tischmenage aber gedreht wurde bekommt Wilbur das blaue Wachs
- Wilbur sagt er lässt anschreiben
- den Laden verlassen und den Entführer benutzen
- Wilbur hat den ersten Test bestanden
- er landet in einer Zelle und trifft auf Astral, die als blinder Passagier mitfliegt
- mit Astral sprechen

## Test 2:

- Wilbur wird geschrumpft und findet sich in seinem Springmauskäfig wieder
- er bekommt eine Strahlenkanone
- er sieht sich erst einmal um
- durch die Rohre gelangt er nach unten und in die mittlere Etage
- in der mittleren Etage gibt es eine Tränke
- ganz unten gibt es ein Laufrad und einen Trog mit Trockenfutter
- wenn Wilbur das Laufrad benutzt, dann öffnet sich die Tür
- leider schließt sie sich sobald er das Laufrad verlässt
- ganz oben befindet sich ein Haufen mit Späne
- er benutzt nun den Haufen Späne
- da kommen Robomäuse zum Vorschein und Wilbur findet sich auf der Erde wieder
- zu Tante Pollys Haus gehen
- die Treppe nach oben gehen und in Wilburs Zimmer
- dort den Bonbonspender nehmen
- der ist leider defekt
- das Haus verlassen und zu Veras Diner gehen
- die Mausefalle nehmen
- Wilbur hat nun eine Feder
- die benutzt er mit dem Bonbonspender
- zur alten Brücke gehen und mit Odi reden
- ihm den Bonbonspender geben
- dafür darf sich Wilbur aus dem Kühlschrank bei Veras Diner die gefrorenen Heuschrecken nehmen
- also geht Wilbur zu Veras Diner, öffnet den Kühlschrank und nimmt sich den Eisblock
- vom Auto nimmt er sich noch den Keilriemen, der sich als Strumpfhose entpuppt
- mit dem Entföhrmat zurück auf das Raumschiff
- durch die Rohre ganz nach unten gehen
- hier die Strahlenkanone mit dem Eisblock benutzen
- nun springen die Heuschrecken munter durch die Gegend
- wieder nach oben klettern
- die Strahlenkanone mit den Spänen benutzen und dann schnell durch das linke Rohr und dann durch das mittlere Rohr nach unten gehen
- unten zum Laufrad gehen und hinter dem Laufrad verstecken einfach an eine Stelle rechts hinter dem Laufrad klicken und Wilbur versteckt sich dann dort)
- die Robomäuse schießen sich selber ab
- jetzt den Keilriemen (Strumpfhose) mit dem Motor benutzen
- der ist aber zu heiß
- eine Etage höher gehen und dort die Strahlenkanone mit der Tränke benutzen
- nun ist der Motor abgekühlt
- den Keilriemen mit dem Motor benutzen
- dann Trockenfutter holen und vor dem Motor auf den Fußboden werfen
- nun den Motor zum Laufrad schieben und die Tür geht auf
- Test bestanden

## Test 3:

- Wilbur landet auf der Insel von Elmo Perkins
- der schießt jedoch auf jeden der sich seiner Insel auch nur nähert

- wenn Wilbur wieder auf der Erde ist, geht er zu Veras Diner
- dort kommt immer Burl, der Lastwagenfahrer, zum Essen
- mit ihm reden
- Veras Diner verlassen und von dort aus zu Hanlons Point gehen
- mit dem Boot zur Insel fahren und mit Elmo sprechen
- über das Schwein unterhalten
- dann geht es wieder zurück
- zu Tante Pollys Haus gehen
- aus dem Briefkasten die Telefonrechnung und die Hundepfeife nehmen
- in die Küche gehen
- mit Tante Polly über den Möhrensaft sprechen
- Tante Polly auf die Telefonrechnung ansprechen
- den Möhrensaft nehmen und das Haus verlassen
- zum Rathaus gehen und dort zum Archiv
- Wilbur kauft ein Grundstück für 20 Dollar
- den Entführomat benutzen
- zur alten Brücke gehen und dann auf die Strasse
- das Schild benutzen und umstellen
- der Lastwagenfahrer Burl wird dann mit seinem Laster im See landen, weil Wilbur doch das Schild umgestellt hat
- dann sitzt Burl an der Bootsanlegestelle und heult
- Wilbur spricht mit ihm und erfährt das die ganze Ladung im See liegt
- wieder mit dem Boot zur Insel fahren und Elmo sagen das ihm die Insel nicht mehr gehört
- der ist empört und verschwindet erst einmal
- jetzt den Entführomat benutzen
- auf der Insel gelandet, spuckt Wilbur ein Stück von einem Hamburger aus
- das Stück aufheben und dem Schwein geben
- ins Haus gehen und die Streichhölzer nehmen
- hinter das Haus gehen
- den Krug nehmen und auf den Hocker stellen
- den Benzintank benutzen (einschalten) und mit den Streichhölzern den Brenner anmachen
- nun den Möhrensaft mit dem Destillationsgerät (Boiler) benutzen
- der destillierte Möhrensaft wird im Krug aufgefangen
- den Möhrensaft trinken und dann in den Keller gehen
- hier in die Dunkelheit gehen
- die Hundepfeife benutzen, damit Wilbur weiß wo das Schwein ist (er sagt immer ob er sich nähert oder entfernt)
- wenn er das Schwein gefunden hat noch einmal die Pfeife benutzen und dann den Hamburger nehmen (einfach Sonde nehmen)
- Test bestanden

#### **Test 4:**

- in Tante Pollys Haus befinden sich lauter Borks und die soll Wilbur erledigen
- erst Entführomat benutzen
- in Tante Pollys Haus ins Bad gehen und dort das Abfuhrmittel nehmen
- zu Veras Diner gehen und dort zu dem Tourenbus auf dem Parkplatz (falls er nicht da ist einfach warten)
- dem Drummer (Drumz) das Abfuhrmittel geben und dann den Verstärker nehmen

- wieder den Entführomat benutzen
- Wilbur geht in die Küche und beobachtet den Bork
- wenn er auf die Mikrowelle springt nimmt er schnell das Nudelholz und wenn der Borg in die Mikrowelle schaut, bekommt er mit dem Nudelholz eine auf den Hintern und landet in der Mikrowelle
- nun noch die Mikrowelle einschalten und der erste Borg ist hin
- aus dem Schrank die Gummihandschuhe nehmen und einstecken
- in den Keller gehen
- hier die dreckige Socke nehmen und mit der Wäschemangel benutzen
- das hat geklappt
- die Sicherung für draußen noch einschalten
- nach oben ins Bad gehen
- die Quietsche-Ente nehmen und in die Toilette werfen
- dann spülen und der Borg springt hinterher
- gleich noch mal spülen und der Borg ist weg
- die leere Flaschen mit dem Badewasser füllen
- in Wilburs Zimmer gehen
- hier den Verstärker am Fernseher anschließen und es gibt noch einen Borg weniger, dafür brennt aber der Fernseher
- durch das Fenster klettern
- auf dem Dach sitzt auch ein Borg
- wieder reinklettern
- das Badewannenwasser mit dem Treppengeländer benutzen und ein weiterer Borg macht den Abflug
- zum Kamin gehen und dort Feuerholz mitnehmen
- das Feuerholz mit dem Feuer vom Fernseher benutzen und dann das brennende Holz mit dem Kamin benutzen
- der Borg auf dem Dach verschwindet
- aus dem Fenster klettern und die Lichterkette nehmen
- die Lichterkette durch das Loch werfen
- in Tante Pollys Zimmer gehen
- dort die Gummihandschuhe anziehen (benutzen) und dann die Lichterkette nehmen und mit dem Telefonkabel benutzen
- nun ist auch der letzte Borg verschwunden
- es folgt noch eine Zwischensequenz

### Test 5:

- Wilbur soll alle Leute glücklich machen
- er landet neben einer Bank, auf der Stolie und Elmo sitzen
- mit den beiden unterhalten
- Elmo die Urkunde von der Insel geben
- dafür bekommt Wilbur einen Fisch
- durch die Scheibe gehen
- jetzt ist Wilbur beim Gefängnis
- hier sitzt der Bürgermeister drin
- Wilbur kann hier noch nichts machen
- deshalb den Entführomat benutzen
- nun zur Stadtgrenze gehen und in den Wagen des Sheriffs sehen
- den Schlüssel aus dem Zündschloss nehmen und damit den Kofferraum öffnen und die Klemmbacke nehmen

- den Schlüssel wieder in das Zündschloss stecken
- wieder den Entführer benutzen
- noch mal Elmo die Urkunde geben
- dann zum Gefängnis (durch die Scheibe)
- hier den Fisch mit dem Reifen vor dem Loch im Zaun benutzen
- der Hund bleibt im Loch stecken
- die Klemmbacke mit dem Schloss von der Tür benutzen
- jetzt die Winsch benutzen
- den Haken nehmen und mit dem Gitter vom Gefängnis benutzen
- nun wieder die Winsch benutzen und der Bürgermeister ist frei
- in das Gefängnis gehen und den Vierteldollar einstecken
- das Hundehalsband nehmen und einstecken
- durch die Scheibe gehen
- Wilbur landet in Veras Diner
- hier mit Vipe reden
- ihm das Hundehalsband geben
- dafür bekommt Wilbur die Plattensammlung
- die Plattensammlung mit der Jukebox benutzen
- dann den Vierteldollar mit der jukebox benutzen
- Vera und ihr Mann sind jetzt glücklich
- durch die letzte Scheibe gehen
- vom Tourenbus sind jetzt auch alle glücklich
- der Test ist bestanden und es folgt eine Zwischensequenz

Nach der Zwischensequenz Flumix nach der Kühltruhe fragen und Astral befreien. Mit Astral reden und Flumix dann sagen das ein Mensch entflohen ist. Der Rest läuft dann automatisch ab und die Erde ist gerettet.

**Ende**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 29.07.2000

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>