

Komplettlösung zu Orionburger

1. Test

Ihr beginnt auf Eurem Raumschiff, wohin Ihr von zwei Ausserirdischen entführt wurdet. Es stehen ein paar Gespräche an, bei denen Ihr immer die erste Antwort gebt. Nachdem Ihr wieder auf der Erde gelandet seit, findet Ihr Euch zu einer anderen Zeit im gleichen Ort wieder. Ihr steht auf der Strasse, vor einem Friseurgeschäft (Barber). Klettert links am Haus des Friseurs die Feuerleiter hinauf, worauf Ihr auf dem Dach des Gebäudes landet. Benutzt nun links die Satellitenschüssel, worauf diese ein Stück gedreht wird. Danach müßt Ihr schnell wieder die Feuerleiter nach unten klettern und der Friseur erscheint kurz darauf auf dem Dach. Ihr nutzt diesen Zeitpunkt aus, huscht schnell durch die Tür in den Friseurladen (Barber) und benutzt dort den kleinen Drehtisch (Tisch-Menage) mit dem Haar-Wachs drauf, um diesen zu verdrehen (es müßt sich nun der blaue Topf mit Haarwachs auf der rechten Seite befinden). Sprecht Harry nun an (‘einmal schneiden, bitte’) und gebt ihm danach die folgenden zwei Antworten: ‘würde mit nichts ausmachen’ und ‘naja, im Moment bin ich pleite’. Ihr landet auf der Strasse, habt aber ein bisschen des Superhaarwachses in Euren Haaren. Benutzt nun den Entführ-O-Mat (in der rechten unteren Ecke, rechts neben dem Inventar - Teleporter), worauf Ihr wieder auf dem Raumschiff landet.

2. Test

Ihr landet nun in einer Zelle, wo Ihr von einer unbekanntenen Schönen angesprochen werdet - gebt dieser immer die 1. Antwort. Nach einer längeren Plauderei werdet Ihr klein gemacht und landet in einem Mäusekäfig. Sobald Ihr wieder handeln könnt, benutzt ein weiteres Mal den Entführ-O-Mat, rechts neben dem Inventar.

Ihr landet wiederum auf der Strasse der Stadt, wo Ihr diesmal nach oben zum Rathaus und von dort aus weiter nach links zu Tante Pollys Haus geht. Ihr befindet Euch somit vor Eurem

eigenen Heim und betrachtet vor eben diesem Haus den rosa Briefkasten - in diesem findet Ihr eine **Pfeife** und einen **Brief**. Es geht nun weiter nach rechts durch die Eingangstür ins Innere des Gebäudes. Sprecht dort kurz mit der Tante (bis später) und geht die Treppe im hinteren Teil des Raumes nach oben. Im ersten Stock angekommen, geht es gleich in Wilburs Zimmer (unten links). Dort findet Ihr links auf einem Bücherregal einen roten **Bonbonspender**, den Ihr Euch einsteckt. Geht nun über die Treppe wieder nach unten und redet mit Tante Polly (bis später).

Verlasst dann das Haus nach links (Eingangstür) und geht weiter zu Veras Diner (runter, runter, links). Auf der rechten Seite findet Ihr vor dem Geschäft einen Wagen, mit offener Motorhaube. Im Innern des Motors befindet sich dort ein **Keilriemen** (Strumpfhose), den Ihr Euch nehmen könnt. Betretet nun das Lokal (Veras Diner) und nehmt Euch auf dem Fußboden (vorderer Teil) die **Mausefalle** auf - so landet Ihr automatisch im Besitz einer **Sprungfeder**. Benutzt die Sprungfeder nun im Inventar mit dem Bonbonspender (einfach die Feder anklicken und auf Bonbonspender anwenden - **reparierter Bonbonspender**) und verlasst das Lokal wieder (linke Tür).

Es geht nun weiter zur alten Brücke (runter und runter), wo Ihr dem kleinen Jungen mit der Angel (Odie) den reparierten Bonbonspender gebt. Im Austausch dafür erfahrt Ihr, wo der Junge seine Grashüpfer aufbewahrt. Verabschiedet Euch also von ihm und geht zurück zu Veras Diner (rechts, links). Vor dem Lokal benutzt Ihr die hellblaue Kühlbox (gleich neben den Mülltonnen) um sie zu öffnen und entnehmt Ihr dann einen **Eisblock**. Schaut Euch diesen im Inventar an und Ihr erkennt etwas Grünes darin.

Benutzt nun wieder den Entführ-O-Mat, um Euch zurück aufs Raumschiff und somit in den Käfig zu beamen. Benutzt hier nun die rote Röhre genau vor Euch, um nach unten zu gelangen. Hier befindet sich links in einem Behälter (Futternapf) ein wenig **Trockenfutter**, von dem Ihr Euch etwas einsteckt. Wendet nun im Inventar die Strahlenpistole auf den Eisblock an, worauf der Raum von Grashüpfen bevölkert wird. Ihr müßt nun über die vordere Röhre wieder nach oben und durch die linke Röhre ein

weiteres Stockwerk nach oben. Ihr müßt Euch nun in einem Abschnitt mit Sägespänen befinden - speichert hier ab.

Benutzt nun die Pfeife mit Wilbur, um einen schrillen Ton auszustößen. Hinter den Sägespänen tauchen nun ein paar Ratten in Raumschiffen auf, denen Ihr schnellstens entfliehen müßt. Klickt also so schnell es geht die linke Röhre an, um ein Stockwerk tiefer zu landen. Im nächsten Abschnitt müßt Ihr gleich das Loch im Boden anklicken, um in der untersten Etage (mit den herum springenden Grashüpfern) zu landen. Um auch hier nicht entdeckt zu werden, müßt Ihr dort ganz in die rechte untere Ecke gehen (hinter das Laufrad). Nach einer kurzen Zeit vernichten sich die Raumschiffe selbst und Ihr habt wieder ein wenig Ruhe.

Geht nun durch die Röhre wieder eine Etage nach oben und benutzt dort die Strahlenpistole mit der grünen Tränke. Durch diesen Trick wurde in der unteren Etage der brennende Motor gelöscht und Ihr könnt durch das vordere Rohr wieder nach unten klettern (der Pfeil muß nach unten zeigen). Benutzt hier nun (Ihr müßt Euch wieder im Raum mit den kaputten Raumschiffen befinden) das Trockenfutter mit dem Fußboden und benutzt dann den noch halbwegs funktionstüchtigen Motor, um diesen nach rechts zu schieben. Benutzt zu guter letzt die Strumpfhose (Keilriemen) mit dem Motor und verlasst den Käfig durch die sich öffnende linke Tür.

3. Test

Wieder einmal landet Ihr in der Zelle und sprecht mit der netten Dame. Der nächste Test bringt Euch wiederum auf die Strasse der Stadt. Von hier aus geht es als erstes zur Weggabelung (runter und links). Dort findet Ihr ein Schild (sperrt eine Strasse ab), das Ihr benutzt. So wird das Schild auf die andere Strasse geschoben und Ihr könnt weiter vor das Rathaus (rechts, rechts, hoch). Betretet das Gebäude und geht im Innern durch die linke Tür (Town Records/Stadtarchiv). Benutzt die Tür, worauf ein Schotte erscheint, mit dem Ihr sprechen müßt: `Ich möchte gerne ein Grundstück kaufen`, `was haben sie denn um die zwanzig Dollar`, `tja, wenn sie nichts im Angebot haben`, `wo muß ich unterschreiben`. Ihr werdet somit stolzer Besitzer einer Insel und erhaltet darüber eine **Urkunde**.

Verlasst nun das Rathaus wieder und geht zweimal nach unten zur alten Brücke. Schaut hier nach, ob der Laster schon im See liegt (ist dies nicht der Fall läuft noch ein wenig herum und kehrt dann zurück). Ist dies der Fall, geht weiter zu Tante Pollys Haus (rechts, hoch, links) und betretet dieses durch die Eingangstür.

Im Innern des Hauses geht zuerst nach rechts durch die offene Tür in die Küche (bis später) und sprecht dort mit Tante Polly über die Telefonrechnung (wir müssen über die Telefonrechnung sprechen). Die Alte verlässt die Küche und Ihr könnt Euch die Flasche **Möhrensaft** greifen, die ganz rechts unter dem Tisch steht.

Verlasst nun das Haus wieder und kehrt zurück zu Veras Diner (runter, runter, links). Von dort aus geht weiter nach links zur Insel (Hanlons Point). Ihr landet vor einem Steg, wo Ihr das Ruderboot benutzt - so landet Ihr vor der Insel. Nachdem Ihr wieder handeln könnt benutzt den Entführ-O-Mat, worauf Ihr endlich auf der Insel landet.

Auf dem Weg unterhalb (gleich über dem Steg) findet Ihr ein **Hamburgerstück**, das Ihr aufnehmen müßt. Betretet nun das Haus und nehmt Euch dort die blauen **Streichhölzer** von der Kiste, links neben Euch. Verlasst das Haus wieder und geht im Freien auf den Hinterhof (links hinter dem Haus zu finden). Dort findet Ihr links auf einem Baumstamm einen **Krug**, den Ihr aufnehmt und auf den Hocker, rechts unterhalb des Faßes stellt. Benutzt nun den Möhrensaft mit dem großen Boiler, um ihn dort einzufüllen und speichert ab. Als nächstes müßt Ihr ganz rechts den Benzintank benutzen und dann schnell die Streichhölzer auf den Brenner, unterhalb des Boilers anwenden. Der Möhrensaft wird destilliert und Ihr könnt Euch danach den Krug vom Hocker wieder aufnehmen (**destillierter Saft**).

Geht nun wieder nach unten in den Vorgarten, wo Ihr das Hamburgerstück mit dem Schwein Trüffel benutzt. Dieses springt daraufhin in den Schutzkeller und Ihr folgt dem Tier dort hinein. Eure Aufgabe hier ist es nun, das Schweinchen zu finden.

Trinkt also zuerst den destillierten Saft (Saft mit Wilbur benutzen) und geht dann nach vorne in die Dunkelheit. Folgt nun dem folgenden Weg:

rechts, runter, links, rechts, rechts (Ihr könnt auch in jedem neuen Abschnitt die Pfeife mit Wilbur benutzen um zu hören, ob sich das Tier in der Nähe aufhält).

Ihr müßtet nun auf den Raum mit dem Schwein stoßen, in dem Ihr nochmals die Pfeife mit Wilbur benutzt. Das Schwein haut ab und Ihr könnt Euch die **Sonde** nehmen, die rechts in der Luft schwebt - so kommt Ihr in den Besitz des **Orionburgers** und habt auch diesen Test bestanden.

4. Test

Nach einem weiteren Gespräch mit der Frau im Luftschacht, werdet Ihr in Eurem Haus abgesetzt, das allerdings von seltsamen Wesen bewohnt wird. Benutzt dort gleich den Entführ-O-Mat, um wieder in Eurem Dorf zu landen.

Es geht zuerst in Tante Pollys Haus (hoch, links und durch die Eingangstür), wo Ihr über die hintere Treppe in die obere Etage geht (bis später). Dort angekommen geht es weiter durch die obere linke Tür, ins Badezimmer. Im Badezimmer findet Ihr rechts auf einem Regalbrett, unterhalb des Spiegels, eine umgekippte braune Flasche **Abführmittel**, die Ihr Euch einsteckt.

Verlasst mit dieser im Gepäck das Haus und geht weiter zu Veras Diner (runter, runter, links). Von dort aus geht noch einen Schritt weiter nach oben, zum Parkplatz. Hier könnt Ihr nur hin, wenn dort auch ein Auto geparkt hat. Also lauft solange herum (in andere Abschnitte und wieder zurück) und klickt in Richtung Parkplatz, bis Ihr dort landet und auf das Wohnmobil einer Rockgruppe trifft. Gebt dort dem Trommler Drumz das Abführmittel, woraufhin dieser verschwindet. Vom Dach des Buses könnt Ihr Euch nun den **Verstärker** nehmen und einstecken.

Benutzt jetzt wieder einmal den Entführ-O-Mat, um in dem Haus mit den vielen Borks zu landen, die Ihr alle beseitigen müßt (sieben an der Zahl). Nehmt Euch als erstes das **Anzündholz** auf, das auf dem Boden links neben dem Kamin liegt.

Weiter geht es nach rechts, in die Küche - speichert hier ab. Nun heißt es, schnell zu handeln. Auf dem Fußboden befindet sich ein Bork, der einen Teig ausrollt. Sobald das Wesen den

Teig isst und das **Nudelholz** auf den Boden legt, müßt Ihr dieses schnellstens an Euch nehmen. Der Bork müßte sich inzwischen rechts an einer Mikrowelle zu schaffen machen und schließlich in diese hinein kriechen. Sobald Ihr also nur noch den Hintern des Borks sehen könnt, benutzt das Nudelholz mit dem Bork. Dieser wird in die Mikrowelle eingesperrt, die Ihr daraufhin benutzt - Bork Nummer 1 wäre erledigt. Über der Mikrowelle hängt ein kleiner Schrank, dessen Türen offen stehen. Von diesem Schrank hängen ein paar **Gummihandschuhe** herunter, die Ihr Euch greift.

Verlasst daraufhin die Küche durch die obere linke Tür, worauf Ihr im Keller landen müßtet. Gleich rechts neben der Treppe findet Ihr eine **dreckige Socke**, die Ihr aufnehmt und mit dem Wäschemangel benutzt (dieser befindet sich an der Wand hinter dem Bork in der Waschmaschine). Nachdem der Bork auf diesem Wege ausgeschaltet wurde, kümmert Euch rechts um den Sicherungskasten an der Wand und betätigt dort die untere Sicherung (outside).

Geht nun wieder nach oben, raus aus der Küche und vom Wohnzimmer aus die Treppe nach oben. In der oberen Etage betretet das Bad hinten links und nehmt Euch dort das **Gummientchen** vom Boden auf. Benutzt diese mit der Toilette und betätigt dann zweimal die Toilettenspülung, um den Bork hinunterzuspülen. Betrachtet nun die Badewanne genauer, in der sich noch etwas Seifenwasser befindet - benutzt mit diesem die leere Flasche, worauf Ihr in den Besitz von **Seifenwasser** gelangt.

Verlasst das Bad wieder, geht die Treppe nach unten und benutzt im unteren Bereich das Seifenwasser mit dem Treppengeländer (mittlerer Abschnitt) - nächster Bork ausgeschaltet.

Lauft nun die Treppe wieder nach oben und geht dort durch die linke vordere Tür in Wilburs Zimmer. Hier benutzt Ihr den Verstärker mit dem Fernseher, worauf der nächste Bork aus dem Fenster springt (beachtet, daß das Fenster links nun offen ist).

Benutzt nun noch das Anzündholz mit dem Feuer im Fernseher und Ihr landet automatisch im Wohnzimmer des Erdgeschoßes. Natürlich geht Ihr nochmals die Treppe hoch und ein weiteres

Mal in Wilburs Zimmer. Hier geht es weiter durch das offene linke Fenster, aufs Dach. Der Bork hier verschwindet und Ihr nehmt Euch die **Lichterkette** auf - benutzt diese gleich mit dem Loch (beachtet, daß sich die Lichterkette im Inventar befindet), das sich um den Schornstein herum befindet (unterer Teil des Schornsteins).

Geht nun durch das untere rechte Fenster zurück in Wilburs Zimmer und von dort aus nach rechts auf den Gang. Weiter nach rechts in Tante Pollys Zimmer, wo Ihr die Gummihandschuhe mit Wilbur benutzt (diese muß er anziehen). Nehmt Euch nun links in der Ecke die herunter hängende Lichterkette auf und benutzt diese mit der Telefonschnur links unten an der Wand - es wären somit alle Borks erledigt.

5. Test

Wiederum steht ein Gespräch mit der Dame im Lüftungsschacht an, der Ihr immer die erste Antwort gebt. Ihr landet dann auf einem Bürgersteig bei zwei Leuten - beamt Euch von hier gleich wieder mit Hilfe des Entführ-O-Mat zurück in die Stadt.

Von hier aus geht es weiter zur Stadtgrenze (runter, links, links), wo Ihr ein Streifenwagen sehen müßt. Speichert hier nun ab. In diesen Wagen könnt Ihr nun schauen, indem Ihr rechts die Wagentür anklickt (Wagenfenster). Im Innern findet Ihr zwei schlafende Polizisten und im Zündschloß steckend einen **Schlüssel**. Diesen Schlüssel müßt Ihr Euch nehmen, schnell das Innere des Wagens wieder verlassen (Ausgang anklicken) und mit Hilfe des Schlüssels den Kofferraum des Wagens öffnen (Schlüssel mit Kofferraum benutzen). In diesem findet Ihr eine **Klemmbacke**, die Ihr Euch heraus nehmt. Klickt dann wieder auf den Schlüssel, der im Schloß der Kofferraumhaube steckt (aufnehmen - der Kofferraum wird geschlossen), seht wieder durchs Wagenfenster ins Innere und benutzt den Schlüssel mit der Zündung - verlasst den Wagen.

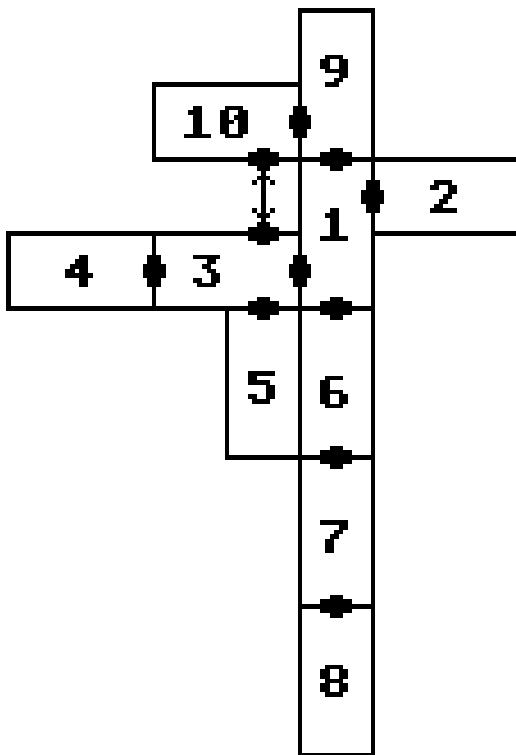
Nachdem Ihr Euch also im Besitz der Klemmbacke befindet, beamt Euch mit Hilfe des Entführ-O-Mats wieder auf den Bürgersteig zu den beiden Typen. Hier gebt Ihr dem alten Elmo nun die Urkunde, worauf Ihr im Austausch von Stolie einen **Fisch** erhaltet.

Beachtet in diesem Abschnitt nun die beiden blauen Scheiben auf dem Boden. Klickt Ihr auf eine dieser Scheiben, werdet Ihr an eine andere Stelle transportiert. Klickt also auf die obere rechte Scheibe, die Euch vor einen Schrottplatz bringt, der von einem Hund bewacht wird. Links neben dem Zaun findet Ihr einen Reifen, mit dem Ihr den Fisch benutzt. Sobald der Hund seinen Kopf durch den Zaun steckt, nehmt Ihr diesem sein **Halsband** ab. Links am Gitter hängt außerdem ein Schloß, mit dem Ihr die Klemmbacke benutzt. Nachdem der Zaun endlich offen ist, beachtet den Abschleppwagen rechts. Auf diesem befindet sich ein Haken, der am Wansch befestigt ist - diesen Wansch müßt Ihr benutzen. Auf diesem Wege wird eine Kette mit Haken ausgefahren. Nehmt Euch nun also den Haken auf und benutzt diesen mit dem verriegelten Fenster, links an der Zelle. Nun müßt Ihr den Hebel bedienen, der sich am Abschleppwagen rechts unten befindet (neben dem Wansch). So wird die Gefängnismauer weggerissen und der Bürgermeister verschwindet nach einiger Zeit. Betretet nun die offene Gefängniszelle und nehmt Euch dort, links vom Boden, den kleinen, silbernen **Vierteldollar** auf.

Verlasst die Zelle wieder und klickt die rechte Scheibe an - so landet Ihr in Veras Diner. Hier sitzt links am Tisch ein Mann namens Vipe, dem Ihr das Hundehalsband gebt. Aus Dankbarkeit bietet Euch dieser etwas an und Ihr entscheidet Euch für seine **`Plattensammlung`**. Nachdem Vipe also verschwunden ist, nehmt Euch die Schallplatten vom Tisch und benutzt diese mit der farbigen Jukebox, im hinteren Teil des Lokals. Die Schallplatten werden eingesetzt und Ihr steckt zu guter letzt noch den Vierteldollar in die Jukebox. Nach einer kurzen Sequenz klickt Ihr die obere linke blaue Scheibe an und landet so bei der Musikgruppe.

So werdet Ihr auf das Raumschiff gebeamt wo Ihr, sobald Ihr wieder handeln könnt, mit Flumix sprechen müßt (kleinen Ausserirdischen im Raumanzug anklicken/immer die erste Antwort geben. Auch der Dame anschließend immer die erste Antwort geben) - die Menschheit waere wieder einmal gerettet.

Die Karte



- 1) Hauptstrasse
- 2) Gasse
- 3) Veras Diner
- 4) Parkplatz
- 5) Steg (Hanlons Point)
- 6) Alte Brücke
- 7) Weggabelung
- 8) Stadtgrenze
- 9) Rathaus
- 10) Tante Pollys Haus