

07f04c00-0

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 07f04c00-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

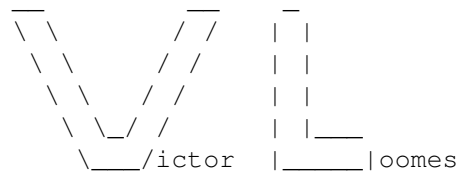
1	07f04c00-0	1
1.1	Victor Loomes - Komplettlösung	1
1.2	Generelles	1
1.3	Am Anfang...	3
1.4	Zeitreise #1	4
1.5	Zwischenstation	4
1.6	Zeitreise #2	4
1.7	Das Finale...	5
1.8	Über...	5

Chapter 1

07f04c00-0

1.1 Victor Loomes - Komplettlösung

Komplettlösung von



Geschrieben von Alex Kazik
(Korrektur gelesen von Andreas Mayer-Gürr)

Generelles

Am Anfang...

Zeitreise #1

Zwischenstation

Zeitreise #2

Das Finale...

Über...

P.S.: Ein schöner Font, um sich dieses Dokument anzugucken, ist ↔
XCourier 13.

Dieser Zeichensatz liegt dem Produkt MagicWB bei. Dank Euch.
Außerdem ist HighRes-Interlace zu empfehlen, auch wenn das A. annervt.

1.2 Generelles

Victor Loomes ist ein Werbespiel (Public Domain) von der LBS ↔

Die LBS sellt eine Hotline zur Verfügung. Ich weiß aber nicht,
ob diese immer noch existiert. Tel.: +49 7121 958927

Fast alles was nun folgt, können Sie auch über die "Info"-
Funktion im Spiel erfahren.

Bevor Sie beginnen: Die Festplatten-Installation.

Die Installation ist sehr einfach, machen Sie einfach ein neues Ver-
zeichnis auf, wo Sie wollen. Und jetzt kopeiren Sie die Dateien hinein.
Das Spiel kann nun mit "LBS" aufgerufen werden.

Der Bildschirm ist in drei Teile geteilt:

1. Die Titelzeile - Sie erscheint erst, wenn Sie mit der Maus drauffahren
(ganz oben).
2. Der Hauptbildschirm - Hier bewegen Sie Victor Loomes, den Helden dieses
Spieles. (Steuerung siehe unten)
3. Die Iconleiste - Auf der Iconleiste liegen alle Gegenstände, die Sie
mit sich herumtragen. Die Steuerung des Hauptbildschirms bzw. der Icon-
leiste ist gleich.

Das gesamte Spiel ist mausgesteuert, d.h. wenn Sie irgendwo hinklicken (mit
der linken Maustaste), gehen Sie dorthin. Es sei denn, daß Sie auf ein
Objekt geklickt haben. In diesem Fall wird die "Benutzen"-Funktion akti-
viert. In der Iconleiste erscheint ein neues Symbol, auf das Sie das Objekt
(ab)legen können wenn Sie das Objekt nicht von der Iconleiste genommen ha-
ben. Wenn Sie allerdings mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken,
wird das "Menü" aufgeklappt.

Das Menü, das erscheint, enthält mehrere der folgenden Punkte:

- (·) Untersuchen - mit diesem Punkt erhalten Sie ein paar (manchmal sehr
nutzlose oder aber auch hilfreiche) Informationen über das Objekt
bzw. die Person.
- ~\ Benutzen mit - diesen Punkt sollten Sie wählen, wenn Sie zwei Objekte
miteinander benutzen wollen.
- / Benutzen - ein Objekt benutzen, z.B. zum Ein- oder Ausschalten oder
zum Tür öffnen...
- (~) Nehmen - das Objekt nehmen.
- Q Sprechen - mit einer Person sprechen. (siehe unten)

Dialog:

Jedes mal, wenn Sie mit irgendjemandem reden, haben Sie bis zu drei Fragen
bzw. Antworten zur Auswahl. Sie können eine der Fragen duch Anklicken aus-
wählen. Öfters gibt es mehr Fragen als auf den Bildschirm passen. In die-
sem Fall erscheinen die Fragen erst, wenn Sie eine der oberen Fragen stel-
len. Wenn Sie im Dialogmenü einen Gegenstand anklicken, erscheinen die
folgenden Menüpunkte:

- i Fragen - hiermit können Sie Personen Fragen über Gegenstände stellen,
die Sie bei sich tragen.
- ~_ Geben - Sie können einen Gegenstand der Person übergeben...

Zum Schluß noch die Menü-Funktionen. Wenn Sie mit der Maus auf die Titel-

leiste fahren, erscheint die Titelzeile. In der Titelzeile gibt es vier Menüpunkte, die Sie anklicken können:

- Info - Informationen (eben dieses in Kurzfassung).
- Quit - Hmm... evtl. Programm beenden (?)
- Load - Laden (siehe auch bei Save).
- Save - Beim Laden/Speichern werden Sie gebeten eine Savedisk einzulegen, keine Ahnung, aber wenn Sie von Festplatte spielen, einfach wegklicken.

Außerdem gibt es da noch ein paar Tasten:

- F1 - Textgeschwindigkeit, falls es Ihnen zu schnell/langsam geht.
- F2 - Figurgeschwindigkeit, damit der Held durch die Gegend fliegt...
- F3 - Speichern (siehe oben).
- F4 - Laden (siehe oben).
- F5 - Info (siehe oben).
- Space - Pause.

Ich hoffe, daß damit alle Klarheiten beseitigt sind, und wir zum Spiel übergehen können...

...auf zum Anfang.

1.3 Am Anfang...

So, nachdem Sie gelernt haben, mit VL umzugehen, können wir ja ↔ anfangen.

Zuerst sollten Sie mal ein paar Gegenstände nehmen. Empfehlenswert wären da eine Visitenkarte aus der Schublade und die Pistole. Nun ist es an der Zeit, das Büro zu verlassen, und das Spiel zu beginnen. Nachdem Sie also das Büro verlassen haben, stehen Sie auf der Straße. Dort steht Ihr Wagen, außerdem liegt auf der Straße eine Zeitung und eine Tüte. Die Tüte sollten sie öffnen (benutzen) und die Zeitung lesen (angucken). Nachdem Sie nun wissen was das Ziel des Spieles ist, steigen Sie unter Benutzung der Autoschlüssel in das Auto und fahren los.

In der Bar angekommen, reden Sie mit der Bardame, bei dem Gespräch wird Wild Bill (der Räuber) erwähnt. Nach dem Gespräch wird Wild Bill aus der Hintertür kommen und Rachel (die Sängerin) rausschmeißen. Sie mischen sich ein und werden auch rausgeschmissen.

Fahren Sie zurück in die Bar, und reden Sie mit Wild Bill über "illegales Glücksspiel" und ob er "keine Angst hat, erwischt zu werden". Dann, und zwischendurch kommt viel Geschwafel, entschuldigt sich Wild Bill bei Rachel. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, mit Rachel zu reden. Sie können mit Ihr rumflirten, Sie befragen oder Ihr gleich Ihre Visitenkarte überreichen (während des Gesprächs).

Nachdem Sie nach Hause gegangen sind, kommt Rachel Sie besuchen. Zu allem Überfluß klingelt auch noch das Telefon. Reden Sie mit dem Anderen (etwas Anderes bleibt Ihnen ja wohl nicht übrig). Nun befolgen Sie die Anweisungen und gehen in das Haus.

Reden Sie mit Prof. Walker, benutzen Sie die Dialoge "Ausprobieren" und "Behilflich sein". Da Sie aber keine Lust haben, in der Zeit umher zu reisen, verlassen Sie das Haus und versuchen Sie jetzt wieder in die Bar zu fahren...

...auf Wiedersehen in Frankfurt 1993, 1. Zeitreise.

1.4 Zeitreise #1

Nachdem Sie nun in Frankfurt 1993 gelandet sind, ist es mal ←
wieder Zeit,

das Inventar zu erweitern : nehmen Sie den Kanister Lösungsmittel und die Polizeiuniform. Nun verlassen sie die "Oper" (relativ weit links) zur U-Bahn.

Da Sie woanders hin möchten, aber nicht schwarz fahren möchten, benutzen Sie den Kanister mit dem Lösungsmittel mit der Fahrkarten-Werbung. Weil das Ticket viel zu groß ist, gehen Sie zurück in die Oper und öffnen (benutzen) die "Wunder" - Kiste, legen das Ticket hinein (benutzen mit), schließen die Kiste und öffnen die Kiste wieder. Siehe da, das Ticket ist geschrumpft.

Jetzt müssen Sie U-Bahn fahren, eine Bahn kommt immer, wenn Sie sich für den Fahrplan interessieren (rechte Maustaste). Die Bahn fährt nach einer Karte und den Rest müssen Sie herausfinden, da ich mir die Finger nicht wund schreiben möchte (PS: U-Bahnen "benutzt" man).

Nachdem Sie das nun geschafft haben, auf zur Börse. Reden Sie mit dem Börsianer und fragen Sie ihn, während des Gesprächs, über die Aktien.

Also: Zurück in die Vergangenheit, und dem Kerl in der Bar die 95 Dollar gegeben.

Zurück in der Zukunft reden Sie noch einmal mit dem Börsianer und informieren sich ein zweites mal über die Aktien, die sie dann an Ihn verkaufen.

Da Rachel mit deutschem Geld, was erst 65 Jahre später gedruckt wird, nichts anfangen kann, gehen Sie zur LBS-Geschäftsstelle.

Dort angekommen, reden sie mit der LBS-Beraterin, und richten einen Bausparvertrag für Rachel ein. Bevor Sie gehen, zahlen Sie das Geld auf den Vertrag ein (während eines Gesprächs übergeben).

Bevor Sie jedoch Frankfurt wieder verlassen, sollten Sie das Comic, was auf einem Bahnsteig liegt, nehmen...

...und nun wieder zurück ins good old Chicago 1927.

1.5 Zwischenstation

Wieder zu Hause, ist Ihre Aufgabe sehr simpel. Nehmen Sie die ←
Rose, welche

vor dem Mülleimer liegt. Fahren Sie in die Bar. Reden Sie mit der Bardame und überreichen Sie ihr die Rose (während des Gesprächs). Nun können Sie beruhigt nach einem Gin fragen. Jetzt, wo Sie den Gin für Prof. Walker haben, fahren Sie zurück. Geben dem Jungen vor dem Haus das Comic, gehen in das Haus, geben Prof. Walker den Gin (im Gespräch) und auf in die Zukunft...

...auf nach Frankfurt 2000, 2. Zeitreise.

1.6 Zeitreise #2

Im Jahr 2000 landen Sie mit Ihrer Zeitmaschine, die dabei etwas ↔
auseinan-

der fällt. Übergeben Sie dem Chemiker den Zettel, welchen Sie schon vor langer Zeit in der Zeitmaschine gefunden haben. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, ein rostiges Ofenrohr zu besorgen. Also auf...

Ihr Ticket von 1993 ist im Jahr 2000 nicht mehr gültig, deswegen müssen Sie erst einmal jemanden hereinlegen, damit er Ihnen sein Ticket "abgibt". Nehmen Sie das Schild von der "Säule" und benutzen Sie das Schild sowie die Dose mit der Nische. Nun brauchen Sie nur noch die leere Tüte über die Säule zu ziehen und schon geht es los. Nachdem Sie jetzt eine Karte haben, fahren Sie zur LBS-Geschäftsstelle. Der U-Bahn-Plan ist immer noch gültig, jetzt sind aber ein paar Orte ausgetauscht worden.

Dort angekommen, reden Sie mit der LBS-Beraterin, und lösen ihren Bausparvertrag auf. Ganz nebenbei fragen Sie auch nach einem rostigen Ofenrohr.

Zurück zum Chemiker. Der sagt Ihnen aber leider, daß er noch einen Saphir braucht. Nun fahren Sie dahin wo vorher die Oper war, und verlassen dort die U-Bahn. Oben angekommen, begutachten Sie den Plattenspieler, welcher einen Saphir hat. Nachdem Sie mit dem kleinen Jungen geredet haben, machen Sie sich auf die Suche nach ein paar Akkus.

Jetzt müssen Sie auch mal arbeiten, ich gebe Ihnen nur ein paar Tips: Finden Sie einen Jungen, der Walkman hört, reden Sie mit ihm über Akkus und den Umweltpolizeiausweis, den Sie vorher aus der Jacke des Chemikers geklaut haben. Und benutzen Sie die Uniform.

Nachdem Sie also die Akkus haben, gehen Sie zu dem anderen Jungen und machen mit ihm einen Deal, Akkus gegen den Tonarm. Nun wieder zurück zum Chemiker,...

...und auf Zurück, zum Finale.

1.7 Das Finale...

Hey, ich kann Ihnen ja nicht alles verraten, aber soviel kann ↔
ich Ihnen
schon sagen: es geht gut aus.

Lesen Sie doch mal das Kapitel
über...

1.8 über...

Dieses Guide ist Giftware (schenken Sie mir doch was). Ansonsten kann es aber frei kopiert werden.

Über Alex Kazik (mich) gibt es nicht besonders viel zu sagen. Dies ist mein erster Versuch, eine Komplettlösung zu schreiben, ich hoffe, daß sie gelungen ist. Falls doch noch Fragen offen sind, so fragt, falls Sie einen Verbesserungsvorschlag haben, so lassen Sie hören.

Herzlichen Dank an Andreas Mayer-Gürr, für das korrigieren dieses Guides.

Erreichbar bin ich via E-Mail, aber auch so.

Alex Kazik
Stapenhorststr. 81
33516 Bielefeld
Deutschland

E-Mail: akazik@TechFak.Uni-Bielefeld.DE

```
##### ##      ##### ##   ##  
##   ## ##      ##   ##   ## ##  
##### ## ##      #####      ##  
## ##### ##      ##          ## ##  
##   ## #####      #####   ##   ##
```