

Wax Works



**Dokumentation
für IBM PC**

99/108

MITWIRKENDE

- Designer: Mike Woodroffe, Alan Bridgeman und Simon Woodroffe
- Produktion: Mark Wallace und Todd Thorson
- Co-Produktion: David Friedland
- Produktionsassistentz: Tricia Woodroffe
- Grafik: Paul Drummond, Kevin Preston, Maria Drummond und Jeff Wall
- Musik: Jazz Woodroffe
- Soundeffekte: John Canfield
- Produkttests: Dan Carter, David Friedland, Steve Graziano, Harry James, Sylvia Parry und Todd Thorson
- Handbuch: Cheryl Post
- Geschichte: Dick Moran
- Besonderer Dank gilt: Mike Meyers, Laurie Souza, Linda Blanchard, Glen Williams und Tammy Williams



INHALTSVERZEICHNIS

Warnung: Gefahr voraus	1
Spielbeginn	2
Systemanforderungen	2
Umgang mit der Maus	2
Tastaturoptionen	2
Installation auf einem IBM PC und Laden des Programms	3
Kopierschutz	4
Allgemeine Grundlagen	5
Wie bewege ich mich?	5
Was bedeuten all diese Dinge?	7
Was kann ich mit dem Zeug anfangen?	7
Hauptbildschirm	8
Ausstellungsfenster	9
Wer bin ich?	9
Wo bin ich?	9
Wie gut/schlecht stehe ich da?	9
Anzeige-Feld	10
Text-Feld	10
Tätigkeitssymbole	10
Verwendungsmöglichkeiten	11
Ich brauche eine Pause	11
Ich will hier raus (Beenden)	12
Es sieht schlimm aus (Speichern und wieder laden)	12
Kontakt mit den Bewohnern	13
Um dein Leben kämpfen	13
Was tun mit einer Leiche?	15
Unterhalte dich mit anderen	15
Hilf mir, Onkel Boris.....	15
Anhang A: Fehlerbehebung	17



WARNUNG: GEFAHR VORAUSS

Noch immer benommen von den schrecklichen Ereignissen der vergangenen Woche, bleibst du vor dem kalten, bedrohlichen Eingang zu Onkel Boris' unheimlicher Steinvilla stehen. Dort drinnen erwartet dich *Waxworks*. Du wärest viel lieber woanders. Du würdest am liebsten auf dem Absatz kehrmachen und vor diesem scheußlichen, widerlichen Ort davonlaufen und nie mehr zurückkommen.

Aber das geht ja nicht. Du mußt deine Furcht überwinden und weitergehen. Denk daran, daß nur *du* den fürchterlichen Fluch der Ixona, der auf deinem besessenen Zwilling Bruder Alex liegt, aufheben und die Welt vor den teuflischen Mächten des Bösen, die er auf die Menschheit loslassen will, retten kannst. Du mußt dich den Ungeheuern, die dich in *Waxworks* erwarten, stellen. Und du mußt ihnen allein gegenüberreten.

Den Fluch der Ixona aufzuheben und Alex zu retten wird nicht einfach sein. Du brauchst dafür ganz besondere Fähigkeiten und mußt besonders schlaue Vorgehen, um die fleischzerreißenden Fallen zu umgehen und die gehirnzermürbenden Rätsel zu lösen, die auf dich warten. Du brauchst auch heldenhaften Mut und übermenschliche Kräfte, um den rücksichtslosen Dämonen gegenüberzutreten, die im Inneren des gefährlichen Wachsfigurenkabinetts auf dich lauern. Fasse Mut. Der wohlwollende Geist von Onkel Boris wird immer mit dir sein, um dir zu helfen, wenn du nicht weiter weißt.

Die unheimlichen Türen öffnen sich langsam mit einem jammervollen Quietschen. Du bekommst eine Gänsehaut, als der schwache Geruch des alten, muffigen Wachsmuseums dich umgibt. Du blickst direkt in die leblosen Augen einer riesigen, gespenstigen Kreatur im Anzug eines Butlers. Sie führt dich durch die Hallen bis zur Ausstellung. Die Korridore scheinen harmlos zu sein, aber du fühlst dich immer noch nicht so ganz wohl. Die Dinge sind nicht so, wie sie scheinen.

Du mußt vier gefährliche, herausfordernde Suchen meistern und überleben, bevor du Alex retten kannst. Du wirst durch das geheimnisvolle Land der Pharaonen reisen, um dort die Große Pyramide zu erforschen und eine wunderschöne Prinzessin zu retten. Du mußt dich durch die dunklen, bedrohlichen Straßen im London des Jahres 1888 schleppen, um dem blutrünstigen Jack the Ripper gegenüberzutreten und seinen boshaften Plan zu durchkreuzen. Außerdem mußt du in die tückischen Erzminen hinuntersteigen, um dort gegen eine riesige mutierte Pflanze mit einem unersättlichen Appetit auf Menschenfleisch zu bekämpfen. Du wirst auch in einen weltabgewandten Friedhof gelangen, um dort dem bösen Geisterbeschwörer und der verfallenden, hirnlosen Horde von Zombies, die seine Befehle ausführen, gegenüberzutreten und sie zu bezwingen.

Die Zeit ist nun gekommen - du mußt die Ausstellung betreten und dich deinem Schicksal stellen. Es ist gut möglich, daß du das Ganze nicht überleben wirst. Du wirst wahrscheinlich auf schreckliche Art und Weise gefoltert und schauerlich verstümmelt werden. Vielleicht wirst du sogar dein Leben lassen. Wir wünschen dir Glück. Du wirst es brauchen.



SPIELBEGINN

Um *Waxworks* zu spielen, benötigst du Mut, Intelligenz und einen Computer, der den folgenden Anforderungen entspricht:

Systemanforderungen

- Einen 12 MHz oder schnelleren IBM- oder kompatiblen Computer
- 640 KB RAM
- Eine VGA-Grafikkarte
- Eine Festplatte mit mindestens 10 MB Speicherplatz für das Programm und das Speichern von Spielen
- Eine Maus

Umgang mit der Maus

Mit der Maus werden Objekte untersucht, ausgewählt und manipuliert während du *Waxworks* spielst. Du kannst dich mit der Maus durch die Ausstellung bewegen und Text auswählen. Obwohl die meisten Mäuse zwei oder drei Tasten haben, wird bei *Waxworks* immer nur die linke Maustaste verwendet. Drücke diese Taste immer, wenn wir dich zum 'Klicken' auffordern. Wenn etwas irgendwohin 'gezogen' werden soll, bedeutet das, daß bei gedrückter Maustaste, etwas mit der Maus woandershin bewegt werden soll. Wenn sich das Objekt dort befindet, wo du es haben willst, die Maustaste einfach loslassen.

Tastaturoptionen

Während der Installation und während des Spieles mußt du manchmal die Tasten der Tastatur benutzen. Mit den Pfeiltasten kann man sich z.B. durch die Ausstellung bewegen. Wenn du dazu aufgefordert wirst etwas 'einzugeben', wie z.B. den Pfad eines Verzeichnisses, wird das mit der Tastatur gemacht.

Im folgenden findest du eine Auflistung von Tasten, mit denen bestimmte Dinge in *Waxworks* ausgeführt werden können:

- Mit der Taste **S** kann der Ton ein- und ausgeschaltet werden.
- Mit der Taste **M** wird die Musik ein- und ausgeschaltet.



Installation auf einem IBM PC und Laden des Programms

Installation von Waxworks auf die Festplatte

Befolge die untenstehenden Anweisungen, um *Waxworks* auf der Festplatte zu installieren:

- 1 Den Computer starten ("Booten").
- 2 Die Diskette mit der Bezeichnung "Diskette 1" in das Laufwerk einlegen.
- 3 Zu dem Laufwerk wechseln, in dem sich "Diskette 1" befindet. Z.B. **A:** oder **B:** eingeben und die **Eingabetaste** betätigen.
- 4 **Install** eingeben und die **Eingabetaste** drücken.
- 5 Die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, befolgen. Wenn *Waxworks* auf ein anderes Laufwerk oder in ein anderes Verzeichnis als **C:\WAXWORKS** installiert werden soll, kann dies während der Installation geändert werden.
- 6 Nachdem das Installationsprogramm die Dateien der Diskette auf die Festplatte kopiert hat, fordert dich das Programm auf, die Diskette zu entfernen und eine neue einzulegen. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Waxworks konfigurieren

Das Setup-Programm konfiguriert *Waxworks* so, daß das Programm auf deinem Computer betrieben werden kann. Das Setup-Programm muß durchlaufen werden, bevor das Spiel zum ersten Mal gespielt wird. Wenn aus irgendeinem Grunde *Waxworks* noch einmal installiert wird, sollte auch das Setup-Programm noch einmal durchlaufen werden. Außerdem sollte das Setup-Programm auch nochmals durchlaufen werden, wenn irgendwelche Hardwareänderungen am Computer vorgenommen werden.

Starten von Waxworks

Nachdem nun *Waxworks* auf der Festplatte installiert ist, ist alles bereit für die Reise ins Ungewisse. Das Spiel wird folgendermaßen gestartet:

- 1 Computer einschalten (falls dies noch nicht der Fall ist).
- 2 Zu dem Laufwerk wechseln, in dem sich *Waxworks* befindet. Wenn *Waxworks* z.B. installiert wurde, ohne daß das Laufwerk und/oder der Pfad geändert wurden:
 - **C:** eingeben und die **Eingabetaste** betätigen.
 - Zu dem Laufwerk wechseln, in dem sich *Waxworks* befindet.
 - **Wax** eingeben und die **Eingabetaste** betätigen.

Was jetzt auf dem Bildschirm erscheint, könnte durchaus dein letzter Blick auf die Außenwelt sein. Du bist bereit, dich auf eine gefährliche Reise in eine alpträumhafte Welt mit unvorstellbaren Bösewichten zu begeben.

Hinweis: Wenn auf dem Bildschirm "NICHT GENÜGENDE
SPEICHERPLATZ" erscheint, bitte in dem Abschnitt **Booten
ohne TSR-Programme** auf Seite 19 nachsehen.

Kopierschutz

Du stehst einem finsternen Butler gegenüber. Du bist positiv überrascht, wenn er dich nach einer Eintrittskarte fragt, anstatt dich anzugreifen. Wie nett von ihm, denkst du. Aber wenn du nicht die richtige Nummer parat hast, ist deine Erleichterung nur von kurzer Dauer.

Auf dem Bildschirm erscheinen nun verschiedene Symbole und Namen, die dir dabei helfen die vierstellige Zahl, nach der der Butler fragt, herauszufinden. Befolge die nachstehenden Anweisungen:

- 1 Nimm das Code-Rad zur Hand, das der offiziellen Version dieses Spieles beiliegt.
- 2 Suche auf dem äußeren Ring des Code-Rades das ÄGYPTISCHE SYMBOL, das mit dem ÄGYPTISCHEN SYMBOL übereinstimmt, das auf dem Bildschirm zu sehen ist. Suche das MONSTER auf dem mittleren Ring, das mit dem MONSTER auf dem Bildschirm übereinstimmt. Drehe nun den äußeren Ring des Code-Rades so weit, bis das ÄGYPTISCHE SYMBOL und das MONSTER auf dem mittleren Ring übereinander liegen.
- 3 Suche nun auf dem inneren Ring den ORT, der mit dem ORT auf dem Bildschirm übereinstimmt. Drehe den inneren Ring so weit, bis der ORT sowohl unter dem ÄGYPTISCHEN SYMBOL als auch unter dem MONSTER liegt. Nun werden die Ringe nicht mehr weiter gedreht.
- 4 Suche nun den OBJEKTNAMEN auf dem inneren Ring. Bewege den Ring jedoch dabei nicht. Schau einfach auf dem inneren Rad nach, bis du ihn findest.
- 5 Direkt über dem OBJEKTNAMEN befindet sich ein ausgeschnittenes Fenster. Dort solltest du nun eine vierstellige Zahl sehen (####).
- 6 Gib diese Zahl ein, indem du mit der Maus auf die Tasten auf dem Bildschirm klickst.



ALLGEMEINE GRUNDLAGEN

Das eigentliche Ziel ist es, die Geheimnisse von *Waxuorks* zu erkunden und den Fluch der Ixona, der über deine Familie ausgesprochen wurde, aufzuheben. Versuche, nicht an deine nagende Angst und das komische Gefühl, daß drohende Katastrophen im Anmarsch sind, zu denken. Die grauenerregende Ausstellung ist der Schlüssel zu deinem Schicksal.

Du mußt die gewundenen Gänge, Gassen und Tunnel, aus denen *Waxuorks* besteht, erforschen. Sei gewarnt, wenn du erst einmal in einem Teil der Ausstellung bist, dann gibt es nur einen einzigen Weg, wieder herauszukommen: das Rätsel zu lösen und einen furchterlichen Kampf zu gewinnen oder aber einen schrecklichen Tod zu sterben.

Wenn du einen Teil der Ausstellung erfolgreich abgeschlossen hast, wirst du wieder zurück zum Wachsmuseum von Onkel Boris transportiert - und weiter geht es mit dem nächsten Abenteuer.

Wie bewege ich mich?

Es ist jetzt Zeit, daß du dich auf die Socken machst und nicht nur herumstehst - der Fluch löst sich nicht von alleine in Luft auf.

Hinweis: Klicken bedeutet, die **linke Maustaste** drücken.



Kompaß-Symbol

Kompaß-/Richtungspfeile

Abb. 1 Richtungspfeile und Kompaß-Symbol



Richtungszeiger

Abb. 2 Was macht denn der Zeiger da?

Überprüfe erst einmal, in welche Richtungen du überhaupt mit den Richtungspfeilen gehen kannst. Wenn du die Richtung lieber mit einem Kompaß überprüfst, dann positioniere den Zeiger über das Kompasssymbol rechts auf dem Bildschirm und klicke darauf. Die Richtungspfeile werden nun zu einem Kompaß (Abb. 1). Mögliche Richtungen, in die du dich bewegen kannst, sind hervorgehoben. Der obere Pfeil der Richtungspfeile bzw. die obere Himmelsrichtung des Kompasses ist die Richtung, in die du gerade blickst.

Bewege dich mit einer der folgenden Methoden:

- Drücke die Richtungspfeile auf der Tastatur, die der Richtung entsprechen, in die du gehen willst.
- Oder bewege den Zeiger an den Rand des inneren Fensters (das Fenster des Wachsfigurenkabinetts) in die Richtung, in die du gehen willst. Wenn der Zeiger sich in einen Richtungszeiger verwandelt, klicke (Abb. 1).
- Oder bewege mit den Richtungspfeilen oder dem Kompaß den Zeiger auf die Richtung, in die du dich bewegen willst und klicke.

Wenn du dich umdrehen willst, um zu sehen, was dort geschieht, oder um zu sehen, wo du gerade warst, klicke in die Mitte der Richtungspfeile oder des Kompasses. Dadurch drehst du dich um 180 Grad, ohne jedoch deine Position zu verändern. Wenn du dich durch einen Teil der Ausstellung bewegst, kannst du hoch oder runter auf andere Ebenen gehen. Ist dies der Fall, dann leuchten die Pfeile NACH OBEN und NACH UNTEN auf.

Vorsicht: Du solltest es vermeiden, zu lange an einem Ort zu bleiben. Wesen, die nach deinem Blut hungern, könnten sich von hinten heranschleichen, dich erschrecken und dann abschlachten, wenn du nicht auf der Hut bist. Wenn du Sterne siehst, solltest du schnellstens eine 180-Grad-Drehung machen, um zu sehen, wer dir da auf den Kopf schlägt. Dann kannst du das Spiel unterbrechen (Pause-Taste) und darüber nachdenken, was das alles bedeutet. Details darüber findest du in dem Abschnitt **Kontakt mit den Bewohnern**.



Was bedeuten all diese Dinge?

In jeder Ausstellung befinden sich zahlreiche Objekte, die du ansehen, mitnehmen und manipulieren kannst. Auf Tafeln, Papier und anderen Objekten steht vielleicht etwas, das du lesen solltest. Du kannst einige Objekte, wie z.B. Schwerter und Messer, dazu verwenden, etwas auszuführen. Ein Objekt kann noch weitere Objekte beinhalten.

Einige Objekte haben einen versteckten Zweck und du mußt sie mehr als einmal untersuchen und dir viel Zeit damit lassen, darüber nachzudenken, was man mit ihnen anfangen könnte. Sogar verstümmelte Körper halten manchmal ein Geheimnis versteckt, sei also nicht zu zartbesaitet und durchsuche ihre Taschen.

Um etwas näher zu betrachten, bewege den Zeiger auf das Objekt. Daraufhin erscheint eine kurze Beschreibung in dem Textfeld. Klicke einmal, dann erscheinen auf der rechten Bildschirmseite die Verwendungsmöglichkeiten. Dort wird angezeigt, was du mit diesem Objekt tun kannst, und du kannst das Objekt näher betrachten. Du kannst ein Objekt **PRÜFEN**, indem du noch einmal darauf klickst. Zusätzliche Informationen werden in dem Anzeige-Feld (Abb. 3) angezeigt.

Wenn du z.B. auf ein großes Objekt, eine Leiche oder einen Verletzten klickst, wird manchmal eine Großaufnahme dieses "Objektes" gezeigt. Man kann an dem **R** in der rechten Ecke erkennen, daß es sich um eine Großaufnahme handelt. Wenn du alle Untersuchungen oder auch andere Aktionen durchgeführt hast, gehe mit dem Zeiger auf das **R** (Return) und klicke darauf. Daraufhin wird der Ausstellungsbildschirm wieder auf die normale Größe reduziert.

Was kann ich mit dem Zeug anfangen?

Du kannst fast alles, auf das du mit dem Zeiger zeigen kannst, aufnehmen, außer große, schwere Objekte, Dinge, die befestigt sind und verfaulenden Leichen. Manche Dinge sind sehr nützlich, andere wiederum nicht. Z.B. solltest du die erstbeste Gelegenheit ergreifen, an eine Waffe zu kommen, für den Fall, daß ein nach frischem Fleisch hungerndes Wesen deinen Weg kreuzt.

Einige Objekte verbinden sich mit einem anderen Objekt zu einem dritten, nützlicheren Objekt. Du könntest auch einmal ausprobieren, was passiert, wenn ein Objekt auf ein anderes Objekt angewendet wird. Das Wichtigste gleich vornweg: Bei den Objekten trügt der Schein oft.

Tip: Wenn du nicht findest, was du brauchst, mußt du vielleicht Dinge miteinander verbinden.

Bevor du überhaupt etwas mit dem Objekt tun kannst, mußt du es besitzen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um in den Besitz eines Objektes zu kommen.

Eine Möglichkeit:

- Bewege den Zeiger über das **Handsymbol** und klicke. Der Zeiger wird zu einer Hand.
- Bewege die Hand über ein Objekt und klicke. Das Objekt wird nun in dein Inventar aufgenommen.

Eine weitere Möglichkeit:

- Bewege den Zeiger über ein Objekt und klicke.
- Bewege den Zeiger über das Handsymbol und klicke. Das Objekt wird in dein Inventar aufgenommen.

Und noch eine Möglichkeit:

- Bewege den Zeiger über ein Objekt.
- Ziehe das Objekt bei gedrückter **linker Maustaste** in das Anzeige-Feld. Das Objekt wird in dein Inventar aufgenommen.

In dem Anzeige-Feld siehst du die Objekte, die du aufgenommen und deinem Inventar hinzugefügt hast (Abb. 3). Wenn du mehr Objekte hast, als in das Feld passen, kannst du mit den Pfeilen, die auf der rechten Seite des Anzeige-Feldes erscheinen, die Anzeige nach oben oder unten rollen.

HAUPTBILDSCHIRM



Abb. 3 Hauptbildschirm



Ausstellungsfenster

Hier findet die ganze Handlung statt. Immer, wenn du dich bewegst, zeigt dir dieses Fenster an, wo du dich befindest. Schau dich nach unheimlichen Kreaturen um, die auf dich zukommen und einfach auf dich einschlagen. Suche hier nach Objekten, die dir dabei helfen können, die Geheimnisse, die dich erwarten, zu lösen. Spiele hier *Waxworks*.

Wer bin ich?

Wenn du einen Teil des Wachsfigurenkabinetts betrittst, wirst du zu einem Bewohner dieses Teiles der Ausstellung, eine Figur der Zeit, in die du gelangst. Das Figuren-Feld in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigt dir, wer du bist (Abb. 3).

Wo bin ich?

Das ist eine gute Frage. Wenn du in dunklen Gassen und gewundenen Gängen herumrennst, kann das schon sehr verwirrend sein. Vielleicht solltest du dir die Zeit nehmen, immer eine Karte des Teiles der Ausstellung, in der du dich gerade befindest, zu zeichnen.

Wie gut/schlecht stehe ich da?

Die Statuszeile am unteren Rand des Bildschirms zeigt dir den Zustand deiner aktuellen Figur (Abb. 3). Dort siehst du folgende wichtige Informationen:

- AP Abwehrpunkte:** Nehmen mit jeder Ebene zu. Nehmen ab, wenn du von einem unangenehmen Bewohner angegriffen wirst. Wenn die SP Null erreichen, stirbst du - und glaub mir, das ist kein besonders schöner Anblick. Onkel Boris kann dir manchmal helfen, deine Schlagpunkte zu erhöhen, wenn du verletzt bist und die Dinge hast, die er benötigt.
- EB Ebene:** Steigt mit mehr Erfahrung; andere Kräfte verstärken sich, was es dir wiederum erlaubt, mehr Kräfte zu sammeln, mehr Schlagpunkte zu bekommen und gegen wildere, gefährlichere Gegner anzutreten.
- ERF Erfahrung:** Steigt an, wenn du mehr Teile der Ausstellung erforscht hast, Rätsel gelöst und Sachen getötet hast. Wenn ERF einen bestimmten Punkt überschreitet, kommst du in die nächsthöhere Ebene.
- PSY Psychische Energie:** Gibt an, wieviel psychische Energie du hast, um mit Hilfe der Kristallkugel mit Onkel Boris in Kontakt zu treten. Nimmt ab, wenn du Tips oder Informationen über das Spiel erhältst oder Onkel Boris dich gesund macht.

Anzeige-Feld

Zeigt kritische Informationen über die Teile der Ausstellung, Objekte und Bewohner, denen du während deiner Suche begegnest (Abb. 3), an. Hier kannst du:

- Dir ansehen, was du bereits gesammelt hast
- Mehr über ein Objekt erfahren
- Informationen über deine Suche erhalten
- Mit Bewohnern sprechen.

Text-Feld

Hier siehst du eine kurze Beschreibung des Objektes, auf das der Zeiger gerade zeigt.

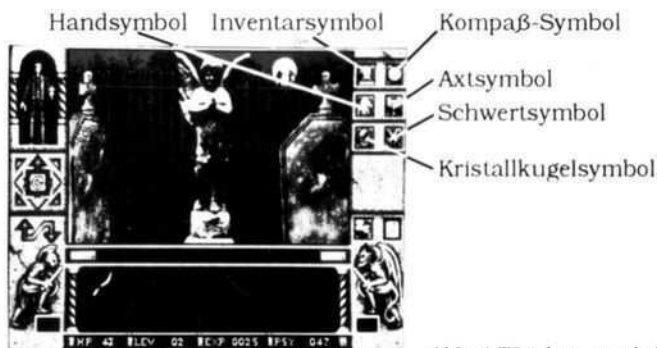


Abb. 4 Tätigkeitssymbole

Tätigkeitssymbole

Mit den Tätigkeitssymbolen kannst du in *Waxworks* Objekte manipulieren. Um ein bestimmtes Symbol zu aktivieren, bewege den Zeiger darauf und klicke (Abb. 4).

Kompaß-Symbol

Um zwischen den Richtungspfeilen und dem Kompaß hin- und herzuschalten (befinden sich auf der linken Bildschirmseite), bewege den Zeiger über das Kompaß-Symbol und klicke.

Handsymbol

Mit dem Handsymbol kannst du Objekte aufheben und bewegen. Der Zeiger wird dabei zu einer Hand. Positioniere die Hand auf ein Objekt und klicke. Das Objekt wird dann deinem Inventar hinzugefügt.



Kristallkugelsymbol

Damit kannst du mit Onkel Boris in Kontakt treten. Onkel Boris hilft dir bei deiner Suche oft weiter, indem er dir Tips gibt und Informationen darüber, was in dem betreffenden Teil der Ausstellung erreicht werden soll. Außerdem kann er dich auch wieder gesund machen. Jedesmal, wenn du die Kristallkugel verwendest, bezahlst du dafür mit psychischer Energie.

Inventarsymbol

Macht aus der Inventaranzeige wieder das Anzeige-Feld. Setze dies ein, nachdem du eine Nachricht erhalten hast, wenn du ein großes Objekt suchst oder bei irgendeiner anderen Aktivität, bei der das Inventar aus dem Anzeige-Feld ausgeblendet wird.

Axtsymbol

Macht deine Waffe kampfbereit. Zeigt alle Waffen aus deinem Inventar an, mit denen du kämpfen kannst. Siehe **Um dein Leben kämpfen** für weitere Details.

Schwertsymbol

Mit dem Schwertsymbol kannst du einen Gegner angreifen. Aus dem Zeiger wird dann ein Schwert. Siehe auch **Um dein Leben kämpfen** für weitere Details.

Verwendungsmöglichkeiten

Die Verwendungsmöglichkeiten erscheinen auf der rechten Seite des Bildschirms (Abb. 3). Dort kannst du sehen, was du mit einem Objekt machen kannst. Dies erscheint immer, wenn du mit dem Zeiger auf ein Objekt gehst und klickst. Verwendungsmöglichkeiten sind u.a. **PRÜFEN**, **ANWENDEN**, **ÖFFNEN**, **SCHLIESSEN**, **GUCKEN** und **ABLEGEN**. Bewege den Zeiger auf die gewünschte Aktion und klicke.

Hinweis: **PRÜFEN** wird automatisch ausgewählt, um Zeit zu sparen.

Ich brauche eine Pause

Du kannst jederzeit das Spiel unterbrechen und über ein lebensbedrohendes Problem nachdenken, auf das du gestoßen bist. Gehe einfach mit dem Zeiger auf das **ZZZ**-Symbol und klicke. Das Spiel wird dann unterbrochen. Wenn du weiterspielen willst, klicke auf **WEITER** oder drücke auf irgendeine Taste.

Ich will hier raus (Beenden)

Du kannst Waxworks jederzeit verlassen. Bewege dafür den Zeiger auf das **Diskettensymbol** (Abb. 3) und klicke. Gehe mit dem Zeiger auf die Option **Beenden** und klicke. Wenn du es dir wieder anders überlegst, klicke irgendwo in dem Beenden-Feld oder auf das Wort **NEIN**.

Hinweis: Speichere am besten das Spiel, bevor du das Programm ganz beendest. Dann kannst du, wenn du das nächste Mal Waxworks spielst, an der gleichen Stelle weiterspielen, an der du aufgehört hast.

Es sieht schlimm aus (Speichern und wieder laden)

In Waxworks kann der Tod sehr plötzlich kommen und sehr schmerzhaft sein. Wenn du einem schrecklichen Feind begegnest oder gerade ein paar komplizierte Probleme gelöst hast, kannst du die Spielposition, in der du dich gerade befindest, speichern.

- 1 Bewege den Zeiger auf das **Diskettensymbol** (Abb. 3) und klicke.
- 2 Bewege den Zeiger auf die Option **Speichern** und klicke.
- 3 Gib einen Namen (bis zu acht Zeichen) für die Position, die gespeichert werden soll, ein. Nimm hierfür am besten einen Namen, der irgendetwas über die Position aussagt. Betätige die **Eingabetaste**, um das Spiel zu speichern.

Hinweis: Alle einmal gespeicherten Spiele werden auf dem Bildschirm angezeigt. Du kannst ein früher abgespeichertes Spiel mit deiner jetzigen Position aktualisieren/überschreiben. Bewege dafür den Zeiger über den Namen des gespeicherten Spiels und klicke zweimal.

Nachdem dein Spiel gespeichert ist, kannst du es jederzeit wieder laden.

Ein gespeichertes Spiel laden:

- 1 Bewege den Zeiger auf das **Diskettensymbol** (Abb. 3) und klicke.
- 2 Bewege den Zeiger auf das Symbol **Laden** und klicke.
- 3 Bewege den Zeiger auf den Namen des Spieles, das du laden willst und klicke.

Um zurück in das Spiel zu gelangen, ohne die Position zu speichern oder zu laden, bewege den Zeiger über das Wort **ABBRECHEN** und klicke.



Hinweis: Wenn du mehr als 26 gespeicherte Spiele hast, legt **Waxworks** eine neue Seite für die gespeicherten Spiele an. Um ein Spiel auf der zweiten Seite zu laden, bewege den Zeiger auf das Wort **MEHR** und klicke. Wähle dann das zu ladende Spiel aus und klicke.

KONTAKT MIT DEN BEWOHNERN

Du wirst bei deiner Wanderung durch die Ausstellung vielen merkwürdigen Gestalten begegnen. Wenn du jemanden siehst, kannst du:

- Kämpfen: das ist das wichtigste Vorgehen in **Waxworks**.
- Sie durchsuchen: z.B. Leichen nach interessanten Objekten durchsuchen.
- Mit ihnen reden: ihnen Fragen stellen, um wichtige Informationen zu erhalten.

Um dein Leben kämpfen

Überlegst du dir jetzt, wann du reden und wann du lieber kämpfen solltest? Wenn du einem Monster oder einem Wächter gegenüberstehst, wird er wahrscheinlich keine große Lust haben, mit dir zu reden. Er will dich wahrscheinlich um einen Kopf kürzer machen oder an deine Eingeweide gehen, aber es ist sehr unwahrscheinlich, daß er mit dir Konversation betreiben will. Das bedeutet also, daß du kämpfen mußt - und das sehr oft und sehr viel.

Halte immer nach guten Waffen Ausschau, wie z.B. Äxte, Speere und Schwerter. Vielleicht mußt du dich auch erst einmal mit einer Schaufel begnügen, bis du etwas besseres findest.

Nachdem du eine Waffe aufgehoben hast, muß diese Waffe auch kampfbereit sein. Um dies zu erreichen, gehe mit dem Zeiger über das **Axtsymbol** und klicke. Daraufhin erscheinen alle zur Verfügung stehenden Waffen im Anzeige-Feld. Bewege den Zeiger auf die gewünschte Waffe und klicke. Bewege dann den Zeiger auf **ANWENDEN** (bei den Verwendungsmöglichkeiten) und klicke.

Klicke sobald du einen Gegner siehst auf das **Schwertsymbol**. Das Schwertsymbol aktiviert die ausgewählte Waffe und macht dich kampfbereit. Wenn keine Waffe ausgewählt ist, kämpfst du gegen die wilden Bewohner mit bloßen Fäusten. Das wird nicht gut gehen. Du könntest versuchen, wegzulaufen und nach Waffen zu suchen. Manche Gegner jedoch verfolgen dich und zwingen dich, mit ihnen zu kämpfen.

Tip: Siehst du Sterne? Das bedeutet, daß jemand hinter dir ist und dir auf den Kopf schlägt.

WaxWorks



Abb. 5 Schlagen

Wenn du kampfbereit bist, wird aus dem Zeiger ein Schwert. Nun kannst du entweder schlagen oder stoßen und auf den Gegner eindreschen bis einer von euch stirbt. Die Art des Schlages und der Körperteil des Gegners, der getroffen wird, hängen davon ab, wo auf dem Bildschirm du den Schlag ansetzt. Wenn du deine Waffe z.B. in die obere, linke Ecke des Ausstellungsfensters positionierst und klickst, schlägt die Waffe von oben links nach unten rechts und schlitzt den Gegner regelrecht auf (Abb. 5). Außerdem kann es auch entscheidend für den Kampf sein, auf welchen Körperteil du klickst - ein gut angesetzter, schneller Schlag kann dem Gegner z.B. den Arm oder irgendein anderes wichtiges Gliedmaß abhacken.



Abb. 6 In den Tod

Wenn du den Gegner triffst, fließt das Blut nur so. Natürlich schießt aus deinen Wunden auch Blut, wenn der Gegner dich erwischt. Aber das Blut ist nicht die einzige Anzeige dafür, was passiert. Die Felder am linken und rechten unteren Bildschirmrand werden aktiv, sobald du kämpfst (Abb.6). Hier kannst du sehen, wieviel Schaden mit einem Schlag angerichtet worden ist. Das schreckliche Monster auf der rechten Seite zeigt den Schaden an, den der Gegner mit seinen Schlägen an dir anrichtet. Die heroische Figur auf der linken Seite zeigt den Schaden, den du mit deinen Schlägen beim Gegner anrichtest.



Die Abwehrrpunkte (AP) verringern sich jedesmal, wenn du getroffen wirst. Das geht so lange weiter, bis du deinen Gegner tötest, wegläufst oder deine Schlagpunkte Null erreichen und du stirbst. Übrigens, bei den Kämpfen geht es immer um Leben und Tod.

Was tun mit einer Leiche?

Du wirst auf viele Leichen stossen, die einfach so herumliegen, und entweder von dir oder von anderen Bewohnern getötet worden sind. Du kannst diese Leichen immer untersuchen und mitnehmen, was du bei ihnen findest.

Wenn du mit einem Gegner kämpfst, steht ihr beide auf der gleichen Stelle. Wenn du ihn tötest, fällt er zu deinen Füßen und verschwindet aus deinem Sichtfeld. Um ihn sehen zu können, mußt du einen Schritt vorwärts gehen und dich dann um 180 Grad drehen. Nun siehst du die Leiche vor dir liegen und kannst sie durchsuchen.

Um eine Leiche zu durchsuchen, bewege den Zeiger auf den Körper und klicke. Wähle die Option Suchen bei den Verwendungsmöglichkeiten und klicke. Du kannst jetzt nur hoffen, daß er auch wirklich tot ist.

Unterhalte dich mit anderen

Nicht alle Bewohner sind nur auf deinen Tod aus. Manche können dir sogar wichtige Informationen mitteilen. Andere wiederum folgen dir überallhin und helfen dir, anstatt dich bewußtlos zu prügeln. Es ist jedoch nicht immer so offensichtlich, wer wer ist.

Wenn du glaubst, einer der Bewohner würde sich gerne mit dir unterhalten, bewege den Zeiger auf den Bewohner und klicke. Wenn er an einem Gespräch interessiert ist, erscheint im Anzeige-Feld ein Gespräch. Wenn er kein Interesse an einem Gespräch hat, wird er dich wahrscheinlich angreifen.

Wenn du dich mit einem Bewohner unterhältst, kannst du zwischen verschiedenen Fragen und Antworten auswählen. Positioniere den Zeiger über die Frage, die du stellen oder die Antwort, die du geben willst und klicke.

HILF MIR, ONKEL BORIS

Die Tatsache, daß er einen schrecklichen Tod gestorben ist, hat deinen Onkel noch lange nicht untergekrigelt. Er ist trotzdem da und steht dir mit Rat und Tat zur Seite, so als ob er noch am Leben wäre. Um ihn zu rufen, mußt du den Zeiger auf die Kristallkugel positionieren und klicken.

Du kannst Onkel Boris um drei Arten von Hilfe bitten:

- Informationen; nur Onkel Boris weiß, was er im Sinn hatte, als er dieses Wachfigurenkabinett schuf. Er ist gern bereit, dir mehr Informationen zu geben, wenn du welche benötigst.

- **Tips:** wenn du Probleme dabei hast, einen bestimmten Aspekt bei *Waxworks* zu lösen, kann Onkel Boris sein großes Wissen mit dir teilen. Er kann dir dabei helfen, komplexe Rätsel zu lösen und schwierige Situationen zu meistern.
- **Heilkräfte:** die Möglichkeit, besondere Kräfte zu erhalten, hängt normalerweise davon ab, ob du ein bestimmtes Objekt besitzt, und ob du dich auf einer bestimmten Ebene befindest.

Onkel Boris um Hilfe zu bitten, kostet dich psychische Energie. Wieviel Energie dir abgezogen wird, hängt davon ab, welche Hilfe du in Anspruch nimmst.

Hinweis: Ein Gespräch mit Onkel Boris ist genauso wie ein Gespräch mit irgendeinem Bewohner von *Waxworks*.



ANHANG A: FEHLERBEHEBUNG

Falls Sie irgendwelche technischen Fragen in Bezug auf Waxworks haben und die Antworten dafür nicht im Handbuch finden, kann Ihnen unser technischer Kundendienst helfen. Sie erreichen uns telefonisch unter der Nummer +44-81-877-0880 zwischen 10.00 Uhr und 17.00 Uhr (GMT); oder schreiben Sie an die folgende Adresse:

Accolade Europe Ltd
Kundendienst
Bowling House, Point Pleasant
Wordsworth
London SW18 IPE
England

Wenn sich das Spiel nicht richtig laden läßt

Lies bitte das Handbuch noch einmal sorgfältig durch und gehe die Anweisungen Schritt für Schritt durch. Wenn dann immer noch Probleme beim Laden auftreten, überprüfe ob mit den Konfigurationsdateien des Computers (autoexec.bat und config.sys) irgendwelche speicherintensiven Programme geladen werden, die das Laden dieses Programmes beeinflussen könnten. Programme, nach denen du suchen solltest, sind z.B. PCTOOLS, NORTON UTILITIES, Cache-Programme wie z.B. SMARTDRV.EXE, SMARTDRV.SYS (beide werden mit Windows benutzt) und PC CACHE, ein wirklicher Arbeitsspeicherfresser. Wenn du SUPER STOR oder STACKER hast, kann dies auch dazu führen, daß nicht genügend Basisspeicher zur Verfügung steht. Noch ein letzter Hinweis: halte danach Ausschau, ob mehrere SPEICHERVERWALTUNGSPROGRAMME gleichzeitig laufen. Wenn z.B. HIMEM.SYS, QEMM.SYS oder 386MAX und EMM386.SYS gleichzeitig betrieben werden, könnte dies zu einem Konflikt führen. Wenn Probleme beim Laden oder Spielen auftreten, stelle sicher, daß nur ein Speicherwaltungsprogramm aktiv ist.

Wenn die Bilder völlig durcheinander geraten oder überhaupt keine Grafiken erscheinen

Wenn nach dem Laden des Programmes nichts auf dem Bildschirm erscheint (oder das, was erscheint, völlig wirr zu sein scheint), wurde vielleicht nicht der richtige Grafiktyp für deinen Computer ausgewählt oder du hast nicht die richtige Grafikkarte, um dieses Programm zu betreiben.

- Lies noch einmal im Handbuch des Computers nach, um sicherzustellen, daß das Spiel auf diesem Computer betrieben werden kann. (Siehe **Systemanforderungen** auf Seite 2 für weitere Details.)
- Lies noch einmal den Abschnitt **Spielbeginn** durch und überprüfe, ob du die richtige Grafik-Option für deinen Computer angegeben hast.

Wenn du zwar eine Sound-Karte hast, aber kein Ton zu hören ist

Waxworks unterstützt Soundgeräte von AdLib, Sound Blaster und Roland. Wenn du eines dieser Geräte besitzt und trotzdem nichts zu hören ist:

- Stelle sicher, daß du die richtige Soundkarte bei der Installation ausgewählt hast.
- Überprüfe, ob genug freier Basisspeicher zur Verfügung steht. Nicht genügend RAM-Speicher kann dazu führen, daß der Musik- und der Sound-Treiber deaktiviert werden. Siehe **Booten ohne TSR-Programme**.
- Wenn immer noch kein Ton kommt, stelle sicher, daß die Sound-Karte richtig eingesteckt ist. Für die Techniker unter euch: Waxworks unterstützt Soundkarten an der Adresse 220, IRQ 7 und DMA 1.

Wenn die Maus mit Waxworks nicht funktioniert

- Stelle sicher, daß der Maustreiber (MOUSE.SYS oder MOUSE.COM) geladen wurde, bevor Waxworks geladen wurde.
- Überprüfe noch einmal, daß die Maus auch richtig in den Computer eingesteckt ist.
- Wenn du mit einer Diskette ohne TSR-Programme bootest, stelle sicher, daß du die Maus-Software auf diese System-Diskette kopiert hast. Siehe im Abschnitt **Booten ohne TSR-Programme** nach.

Einen Rat für die Konfigurierung

Um mögliche Konflikte zu vermeiden, schlagen wir vor, das System folgendermaßen zu konfigurieren:

Hierfür müssen sowohl die AUTOEXEC.BAT als auch die CONFIG.SYS Dateien geändert werden. Es muß REM und ein <Leerschritt> eingegeben werden, um das Programm davon abzuhalten, zu laden. Siehe die untenstehenden Beispiele. Merke: Nach jedem REM-Befehl muß ein Leerschritt eingegeben werden. Weitere Hilfestellungen bei der Verwendung des REM-Befehls findest du in dem DOS-Handbuch.

Hinweis: Der **_** bedeutet, daß die **Leertaste** einmal betätigt werden muß.

BEISPIEL CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS — Alle RAM-Programme in den Erweiterungsspeicher (XMS)

REM _ DEVICE=C:\QEMM\QEMM.SYS — REM deaktiviert QEMM

REM _ DEVICE=C:\WINDOWS\EMM.386.EXE — REM deaktiviert EMM386



DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS — Maustreiber laden
DOS=HIGH — DOS in oberen Speicherbereich (High Memory) laden
FILES=30
BUFFERS=20

TYPISCHE AUTOEXEC.BAT

PROMPT \$P\$G
PATH=C:\;\DOS;\WINDOWS;\ETC;
C:\MOUSE\MOUSE.COM — Maustreiber laden

Systemkonfigurationsdateien mit dem DOS 5.0-Editor bearbeiten

Gib an der C:> Eingabeaufforderung **EDIT C:\AUTOEXEC.BAT** ein und betätige die **Eingabetaste**. Nimm die notwendigen Änderungen vor. Drücke ALT-F,S, um zu **SPEICHERN**. Drücke ALT-F,O zum **ÖFFNEN**. Gib **C:\CONFIG.SYS** ein und betätige die **Eingabetaste**. Nimm die notwendigen Änderungen vor. Drücke **ALT-F,S**, um zu **SPEICHERN**. Drücke **ALT-F,X**, um den Editor zu **VERLASSEN**. Starte deinen Computer neu (Kaltstart), indem du gleichzeitig **STRG-SHIFT-ALT-ENTF** drückst.

Systemkonfigurationsdateien mit Windows 3.1 Sysedit bearbeiten

Lade Windows wie gewöhnlich. Öffne den Programm-Manager. Drücke **ALT-F,R** für **RUN** (Starten). Gib **SYSEDIT** ein und betätige die **Eingabetaste**. Daraufhin erscheinen alle Systemdateien auf dem Bildschirm. Die **AUTOEXEC.BAT**-Datei steht gleich am Anfang. Klicke einfach in das Fenster der **AUTOEXEC.BAT**-Datei und nimm die Änderungen vor. Wenn das getan ist, drücke ALT-F,S, um zu **SPEICHERN**. Drücke **ALT-W,3**, um die **CONFIG.SYS**-Datei auszuwählen. Ändere sie. Drücke **ALT-F,S**, um sie zu speichern, dann **ALT-F,X**, um den Editor zu verlassen. Drücke im Programm-Manager auf **ALT-F,X**, um Windows zu verlassen; drücke die **Eingabetaste**, um dies zu bestätigen. Drücke **STRG-SHIFT-ALT-ENTF**, um den Computer neu zu starten.

Booten ohne TSR-Programme

Der einfachste Weg, Probleme beim Laden, Konflikte in DOS, Speicherprobleme oder unregelmäßiges Spiel usw. zu umgehen, ist es, den Computer mit einer Systemdiskette ohne speicherresidente Programme (TSR-Programme) von A: aus zu booten. Das geht folgendermaßen:

- 1 Gib an der C:> Eingabeaufforderung **CD\DOS** ein und betätige die **Eingabetaste**.
- 2 Gib **FORMAT A:/S** ein und betätige die **Eingabetaste**. Es muß unbedingt Laufwerk A: sein! Dann wirst du dazu aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: einzulegen. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Diskette formatiert ist, entferne sie aus dem Laufwerk und

beschrifte sie mit "DOS-Systemdiskette ohne TSR". Lege sie wieder in Laufwerk A: ein.

- 3 Kopiere einen Maustreiber, z.B. MOUSE.COM, auf diese Diskette.
- 4 Starte den Computer neu (**STRG-SHIFT-ALT-ENTF** gleichzeitig drücken), wobei diese Diskette in Laufwerk A: bleibt.
- 5 Drücke zweimal die **Eingabetaste**, um die Zeit- und Datumsangabe zu überspringen.
- 6 Gib an der A> Eingabeaufforderung **MOUSE** ein und betätige die **Eingabetaste**.

Wenn Waxworks auf die Festplatte installiert wird

- 7 Lege Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk ein und wechsele zu diesem Laufwerk. Wenn dies z.B. B: ist, dann lege die Diskette in Laufwerk B: ein, gib **B:** ein und betätige die **Eingabetaste**.
- 8 Gib jetzt **INSTALL** ein und betätige die **Eingabetaste**. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation abgeschlossen ist, ist es soweit und du kannst *Waxworks* spielen!

Waxworks mit einer Diskette ohne TSR-Programme spielen

- 9 Lege eine DOS-Systemdiskette ohne TSR-Programme in Laufwerk A: ein und starte den Computer bzw. boote ihn neu, indem du auf **STRG-SHIFT-ALT-ENTF** gleichzeitig drückst.
- 10 Gib an der A> Eingabeaufforderung **MOUSE** ein und betätige die **Eingabetaste**.
- 11 Gib C: ein und betätige die **Eingabetaste**.
- 12 Gib an der C:> Eingabeaufforderung **CD\WAX** ein und betätige die **Eingabetaste**.
- 13 Gib **WAX** ein und betätige die **Eingabetaste**.

WAXWORKS



ACCOLADE KUNDENDIENST IN ENGLAND: 44-81-877-0880

Falls Sie Hilfe mit diesem oder einem anderen Accolade Produkt brauchen, rufen Sie uns ganz einfach an, am besten direkt von Ihrem Computer aus. Wir werden unser Bestes tun, um Ihre Fragen und Probleme zu lösen. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

Accolade Europe Ltd
Kundendienst
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England



90-TÄGIGE GARANTIE AUF DER DISKETTE

Accolade, Inc. garantiert dem rechtmäßigen Eigentümer für eine Zeitspanne von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Für schadhafte Datenträger kann innerhalb dieser 90-tägigen Gewährleistungsfrist kostenloser Ersatz gefordert werden, vorausgesetzt, es liegt kein Mißbrauch, keine übermäßige Abnutzung, Verschleiß oder unsachgemäße Behandlung vor.



LIZENZABKOMMEN UND GESETZLICHER HOKUS POKUS

Dieses Computersoftwareprodukt (kurz "Software") sowie die zugehörige Dokumentation werden dem Kunden unter einem Lizenzvertrag von Accolade, Inc. geliefert und unterliegen folgenden Beschränkungen und Bedingungen, zu deren Einhaltung sich der Kunde durch Öffnen des Softwarepakets und des Benutzerhandbuchs und/oder durch Benutzung der Software verpflichtet. Die Vergabe dieser Lizenz ist keine Übertragung irgendwelcher Rechte, Eigentumsverhältnisse oder anderer Interessen an der Software oder dem Benutzerhandbuch, mit Ausnahme der in dieser Lizenzvereinbarung ausdrücklich genannten.

Software und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Copyright 1991 by Accolade, Inc. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Weder die Software noch das Benutzerhandbuch dürfen weder auf elektronische noch mechanische Weise aufgezeichnet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jegliche Art der Übertragung und der Wiederverkauf durch den Eigentümer sind untersagt. Alle eingetragenen Warenzeichen und Namen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Besitzer.

Die vorstehend genannten Rechtsansprüche sind die einzigen und ausschließlichen, die dem Kunden gewährt werden. Accolade, Inc. kann in keinem Fall für direkte, indirekte, zufällige, spezifische oder Folgeschäden im Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch verantwortlich gemacht werden. Mit Ausnahme der vorstehend ausdrücklich genannten Garantie lehnt Accolade, Inc. jegliche stillschweigenden oder ausdrücklichen Garantien und Haftungsansprüche ab. Ausdrücklich abgelehnt wird jede implizite Haftung einschließlich und ohne Einschränkung in Bezug auf Marktfähigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck.

WAXWORKS™
Einkaufsnachweis

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

05231
10/5/92