



ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

Max Works



**Documentación
para IBM PC**

WaxWorks™

CREDITOS

Diseñadores: Mike Woodroffe, Alan Bridgeman y
Simon Woodroffe

Productores: Mark Wallace y Todd Thorson

Productor asociado: David Friedland

Ayudante de producción: Tricia Woodroffe

Gráficos: Paul Drummond, Kevin Preston,
Maria Drummond y Jeff Wall

Música: Jez Woodroffe

Efectos de sonido: John Canfield

Traducciones a idiomas
extranjeros: Dan Carter

Traducción al español: Fernando Herrera

Pruebas: Dan Carter, David Friedland, Steve Graziano,
Harry James, Sylvia Parry y Todd Thomson

Manual: Cheryl Post

Historia: Dick Moran

Agradecimiento
especial a: Mike Meyers, Laurie Souza, Linda Blanchard,
Glen Williams y Tammy Williams

Documentación para IBM PC



INDICE

Atención: peligro ante ti.....	1
Comenzando.....	2
Requisitos del sistema.....	2
Uso del ratón.....	2
Opciones con el teclado.....	2
Instalación y carga en un IBM PC.....	3
Funcionamiento desde Windows 3.1.....	4
Protección contra copia.....	4
Nada más que lo básico.....	5
¿Cómo me muevo por aquí?.....	5
¿Qué es todo lo que se ve?.....	7
¿Qué hago con todo esto?.....	7
La pantalla principal.....	8
Ventana de presentación.....	9
¿Quién soy?.....	9
¿Dónde estoy?.....	9
¿Qué estoy haciendo?.....	9
Cuadro de objetos.....	10
Cuadro de textos.....	10
Iconos de acciones.....	10
Acciones sobre objetos.....	11
Necesito un descanso (Pausa).....	11
¡Sacadme de aquí! (Salir).....	12
Las cosas se ponen feas (Salvar y Recuperar).....	12
Relacionándose con los personajes.....	13
Luchando por tu vida.....	13
Qué hacer con un cadáver.....	15
Hablemos.....	15
Ayúdame, Tío Boris.....	15
Apéndice A: Solución de problemas.....	17
Apéndice B: Funcionamiento desde Windows 3.1.....	20



ATENCIÓN: PELIGRO ANTE TI

Aún desconcertado por los extraños y terroríficos sucesos habidos la semana pasada, te detienes ante la fría y sobrecogedora entrada de la fantasmagórica mansión de piedra del Tío Boris. Dentro de ella te esperan los Waxworks, o figuras de cera. En realidad, no tienes ningún deseo de entrar allí. Te gustaría darte la vuelta y escapar de este lugar siniestro y repugnante, para no volver jamás.

Pero no puedes. Debes dominar tus temores y entrar. Recuerda que sólo TU puedes liberar a tu gemelo Alex de la terrible maldición de Ixona, y salvar al mundo de las diabólicas fuerzas del mal que él está amenazando con desatar. Tienes que enfrentarte a los horrores que te aguardan en las Figuras de Cera, y debes hacerlo tú solo.

Levantar la maldición de Ixona y salvar así a Alex no será nada fácil. Necesitarás una extraordinaria habilidad y gran ingenio para evitar las sangrientas trampas y resolver los enrevesados puzzles que te aguardan. Precisarás de gran valor y fuerza sobrehumana para encarar a los esbirros carentes de escrúpulos que habitan en las entrañas de los Waxworks. Pero no todo es malo: tienes el espíritu benevolente del Tío Boris para guiarte en tus tropiezos.

Las formidables puertas se abren lentamente con un suave gemido lastimero. Tu cuerpo tiembla cuando el débil aroma del enmohecido y viejo Museo de Cera invade el aire que te rodea. De repente, te encuentras mirando a los ojos sin vida de una enorme aparición vestida de mayordomo. El ente te escolta a través de los salones, llevándote a las escenas de cera. Los pasillos parecen inofensivos, pero aun así te sientes bastante incómodo: las cosas no son lo que parecen.

Hay cuatro misiones de gran peligro, cuatro misiones que dominar y a las que sobrevivir antes de poder liberar a Alex. Viajarás por las misteriosas tierras de los Faraones para explorar la Gran Pirámide y rescatar a una hermosa princesa. Tendrás que recorrer las oscuras y amenazantes calles del Londres de 1888 para enfrentarte al asesino Jack el Destripador y destruir su malvado plan. También deberás descender a una traidora mina de hierro para luchar contra una gigantesca planta mutante de insaciable apetito por la carne humana. Y debes penetrar en un cementerio nada terrenal para luchar y destruir al malvado Nigromante y la putrefacta horda de zombies sin mente que están a su servicio.

Ha llegado el momento de entrar en las escenas y afrontar tu destino. Hay pocas posibilidades de que sobrevivas. Probablemente, serás horriblemente torturado y mutilado antes de que todo esto termine. Puede que incluso pierdas la vida. Te deseamos suerte. La vas a necesitar.

COMENZANDO

Para jugar a Waxworks necesitarás valor e inteligencia. Pero también un sistema que cumpla los siguientes requisitos:

Requisitos del sistema

- Un sistema IBM-AT (286) o compatible, a 12 Mhz o más.
- Memoria RAM de 640 K.
- Capacidad para gráficos VGA.
- Una unidad de disco duro con al menos 10 Mbytes de espacio disponible, para el programa y partidas que se salven.
- Ratón.

Uso del ratón

El ratón se usa para examinar, seleccionar y manipular objetos durante el desarrollo del juego Waxworks. Puedes usarlo para moverte por las escenas y realizar selecciones en los diálogos. Aunque la mayoría de los ratones vienen equipados con dos o tres botones, el único botón que usarás en Waxworks es el izquierdo. Cuando se te pida que "pulses", te estamos diciendo que lo aprietes. Cuando te decimos que "arrastres" algo a algún sitio, significa que debes mantener pulsado el botón del ratón mientras estás moviendo algo. Has de soltar el botón del ratón cuando hayas completado la acción.

Opciones con el teclado

En algunas ocasiones, tanto durante la instalación como al jugar con el juego, necesitarás usar el teclado. Por ejemplo, los cursores (las teclas con las flechas) pueden usarse para moverse por las distintas escenas. Cuando te pedimos que "teclees" algo, tal como rutas de directorio o nombres de partida para grabar, tienes que usar el teclado.

He aquí algunas otras teclas que causan algún efecto sobre Waxworks:

- La tecla **S** enciende y apaga el sonido.
- La tecla **M** enciende y apaga la música.



Instalación y carga en un IBM PC

Instalación de Waxworks en tu unidad de disco duro

Sigue las siguientes instrucciones para instalar Waxworks en tu disco duro:

1. Arranca, es decir, enciende tu sistema.
2. Inserta el disco con la etiqueta Disco 1 en tu unidad.
3. Selecciona dicha unidad de disco, teclea **A:** o **B:** y pulsa **Enter**.
4. Teclea **Install** y pulsa **Enter**.
5. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Si quieres instalar Waxworks en una unidad o un directorio distinto de **C:\WAXWORKS**, puedes cambiarlo durante la instalación.
6. Cuando el programa de instalación termine de copiar los ficheros a tu disco duro, te pedirá que retires el disco e insertes otro nuevo. Sigue los pasos conforme aparezcan en la pantalla.

Ajuste de Waxworks

El programa de ajuste (Setup) configura Waxworks para que funcione con el hardware concreto de tu sistema. Debes activarlo antes de jugar por primera vez al juego. Si, por alguna razón, instalas por segunda vez Waxworks, deberás ajustar de nuevo el programa Setup. También habrás de hacerlo si realizas algún cambio de hardware en tu sistema.

Arrancando Waxworks:

Una vez hayas instalado Waxworks en tu disco duro, estarás listo para comenzar tu viaje al terror. He aquí cómo hacerlo:

1. Enciende tu ordenador, si aún no está en marcha.
2. Cambia a la unidad y directorio que contenga Waxworks. Por ejemplo, si has instalado Waxworks sin cambiar unidad ni ruta de directorios durante la instalación:
 - Teclea **C:** y pulsa **Enter**
 - Cambia al directorio que contenga el programa Waxworks.
 - Teclea **wax** y pulsa **Enter**



Arrancando Warworks (continuación)

Lo que puede ser tu última visión del mundo exterior desde Waxworks aparecerá en tu pantalla. Estás listo para embarcarte en un arriesgado viaje hacia un mundo de pesadilla de un mal jamás imaginado.

Nota: Si recibes el mensaje de "MEMORIA INSUFICIENTE", acude por favor a la sección "Arranque limpio", página 19, para obtener ayuda.

Funcionamiento desde Windows 3.1

Si prefieres instalar Waxworks desde Windows, acude al **Apéndice B**, en la página 20. Waxworks fue diseñado para jugarse bajo DOS, no bajo Windows. Por eso, cuando juegues a Waxworks en el entorno Windows, puede que vaya más lento que sobre DOS sólo, causando así secuencias de animación que avancen como a sacudidas. Además, la música y los efectos de sonido puede que suenen intermitentemente y se oigan algo entrecortados.

Protección contra copia

Tienes frente a ti a un siniestro mayordomo. Pero te sorprendes gratamente cuando te pide la entrada en lugar de atacarte. Qué amable, piensas. Pero si no le dices el número correcto tu alegría durará poco.

En la pantalla podrás ver varios símbolos y nombres que te ayudarán a determinar el número de cuatro dígitos de la entrada, que te pide el mayordomo. Las siguientes instrucciones usan la información de la pantalla. Por favor, síguelas con cuidado:

- 1 Saca la ruleta de códigos que acompaña a la versión oficial del programa.
- 2 Busca el SIMBOLO EGIPCIO en el anillo exterior de la ruleta de códigos que sea igual al SIMBOLO EGIPCIO que se muestre en pantalla. Haz lo mismo con el nombre del MONSTRUO, buscándolo ahora en el anillo central. Gira el anillo central de la ruleta de códigos hasta que esté alineado con el SIMBOLO EGIPCIO.
- 3 Encuentra la LOCALIZACION en el anillo interno que coincida con la LOCALIZACION que se muestra en pantalla. Gira el anillo interior hasta que dicha LOCALIZACION quede debajo tanto del SIMBOLO EGIPCIO como del MONSTRUO. Ya no tienes que mover más los anillos.

- 4 Busca el nombre del OBJETO dentro del anillo interno. No muevas más los anillos. Sólo tienes que mirar en dicho anillo hasta que encuentres el nombre.
- 5 Localiza la ventana recortada que hay sobre el nombre del OBJETO. En su interior verás un número de cuatro dígitos (####).
- 6 Introduce el número hallado usando el ratón para pulsar sobre los números de la pantalla.

NADA MAS QUE LO BASICO

Tu objetivo final es descubrir el secreto de las Figuras de Cera y levantar la maldición de Ixona que cae sobre tu familia. Trata de ignorar el miedo que recorre tus entrañas, esa sensación de inminente desastre que amenaza con aplastarte. Los fantasmales escenarios ocultan la clave de tu destino.

Tienes que explorar los intrincados pasillos, callejones y túneles que componen los Waxworks. Te advertimos que, una vez que entres en un escenario, la única forma de abandonarlo es resolver el puzzle, vencer en una terrible batalla o tener una horrorosa muerte.

Cuando completes un escenario, serás transportado de vuelta al Museo de Cera de tu Tío Boris, para comenzar la siguiente aventura.

¿Cómo me muevo por aquí?

Es el momento de entrar en acción. Nada podrás hacer contra la maldición si permaneces ahí parado sin hacer nada.

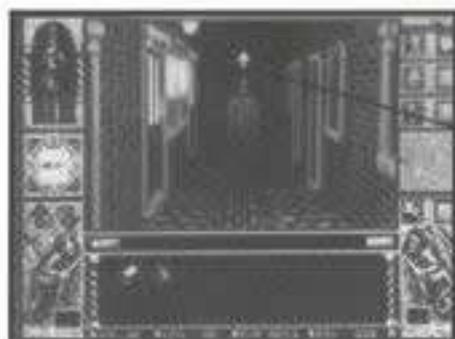
Nota: "Pulsar" significa presionar el botón izquierdo del ratón.



Icono de la Brújula
Brújula/Flechas de Dirección

Fig. 1 Icono de la Brújula y Flechas de Dirección

¿Cómo me muevo por aquí? (continuación)



Indicador de dirección

Fig. 2 ¿Qué está haciendo el indicador?

Comienza comprobando a qué direcciones puedes ir usando las Flechas de Dirección. Si prefieres hacer la comprobación con la brújula, pon el indicador sobre el símbolo de la brújula que está en la esquina derecha, y pulsa. Las Flechas de Dirección se transforman en una brújula (Fig. 1). Las direcciones posibles quedan resaltadas. La parte superior de la Flechas de Dirección o de la brújula (según lo que tengas activo) representa la dirección hacia la que estás orientado.

Usa cualquiera de los métodos siguientes para moverte:

- Pulsa la **tecla cursor** en el teclado que corresponda a la dirección a la que quieras ir.
- o mueve el indicador hacia el borde de la pantalla de visión correspondiente a la dirección que quieras tomar. Cuando el indicador se transforme en una flecha, pulsa (Fig. 2).
- o usando las Flechas de Dirección o la brújula, coloca el indicador sobre la dirección a la que desees ir y pulsa.

Si quieres girar para ver lo que viene hacia ti o dónde has estado, pulsa en el centro de las Flechas de Dirección o de la brújula. Esto te hace girar 180 grados sin afectar a tu posición. Cuando vas avanzando por el escenario, tal vez encuentres que puedes subir o bajar a otros niveles. En esos lugares, las **flechas de arriba** o **abajo** se resaltarán.

Cuidado: no es una buena idea permanecer en el mismo sitio durante mucho tiempo. Seres hambrientos de tu sangre podrían llegar desde atrás, golpearte y, como resultado, destrozarte si no estás prestando atención. Si ves estrellas, lo mejor es que te des rápidamente la vuelta y veas quién te está golpeando en la cabeza. La alternativa es interrumpir el juego con la pausa y pensar sobre lo que significa todo lo que te rodea. Para más detalles, ver la sección **Relacionándose con los personajes**.



¿Qué es todo lo que se ve?

Cada escenario contiene cantidad de objetos a los que puedes mirar, recoger y manipular. Placas, papeles y algunos otros objetos pueden tener algo para que lo leas. Puedes usar otros objetos, como espadas y cuchillos, para realizar acciones. Un objeto puede contener a otros objetos.

Algunos objetos tienen un propósito oculto, por lo que puede que tengas que examinar las cosas más de una vez, y dedicar algo de tiempo a evaluar cuidadosamente lo que hacen. Incluso los cuerpos mutilados pueden esconder algún secreto, por lo que no seas muy escrupuloso a la hora de hurgar en sus bolsillos.

Para mirar a algo, coloca el indicador sobre dicho objeto. Una breve descripción aparecerá en el Cuadro de Texto. Pulsa una vez y las Acciones que puedas realizar sobre ese objeto se mostrarán en el lado derecho de la pantalla. Esas acciones son las Acciones sobre Objetos, y te dicen lo que puedes hacer con un objeto, permitiéndote a la vez examinarlos con mayor detalle. Puedes EXAMINAR el objeto pulsando otra vez sobre él. Se mostrará información adicional en el Cuadro de Objetos (Fig. 3).

En ciertas ocasiones, al pulsar sobre algo, como un objeto grande, un cadáver o un personaje herido, la Ventana de Visión mostrará una vista más próxima y detallada de aquello que pulsaste. Sabrás que es una vista de cerca debido a que aparece una gran R en la esquina derecha. Cuando hayas terminado de examinar y realizar demás acciones con el objeto, coloca el indicador sobre la R (de Retornar) y pulsa. La Ventana de Visión volverá a mostrar la vista habitual.

¿Qué hago con todo esto?

Puedes coger casi todo lo que puedas tocar con el indicador, a excepción de los objetos grandes y pesados, cosas que estén fijas en algún sitio y cadáveres en descomposición. Algunas de estas cosas son útiles, otras no. Por ejemplo, puede que quieras hacerte con un arma a la primera oportunidad, por si acaso algo hambriento de carne se cruza en tu camino.

Algunos objetos se combinan con otros para formar un tercero, de más utilidad. Otras veces, puede que sea interesante usar un objeto con otro para ver si algo ocurre. Por último, los objetos no son siempre lo que parecen a primera vista.

Consejo: si no puedes encontrar algo que necesitas, tal vez sea conveniente que combines objetos.



¿Qué hago con todo esto? (continuación)

Antes de que puedas hacer nada con un objeto debes hacerte con él. Hay varias formas de cogerlos:

Primera forma:

- Mueve el indicador sobre el símbolo de la **Mano** y pulsa. El indicador se transformará en una mano.
- Desplaza la mano sobre un objeto y pulsa. El objeto se añade a tu inventario.

Otra forma:

- Mueve el indicador sobre un objeto y pulsa.
- Mueve el indicador sobre el símbolo de la **Mano** y pulsa. El objeto se añade a tu inventario.

Aún otra forma más:

- Mueve el indicador sobre un objeto.
- Mientras mantienes apretado el **botón izquierdo**, arrastra el objeto al Cuadro de Objetos. El objeto se añade a tu inventario.

El Cuadro de Objetos muestra los objetos que has recogido y añadido a tu inventario (Fig. 3). Cuando tengas más cosas de las que caben en el Cuadro de Objetos, usa las flechas que aparecen a su derecha para mover el expositor de objetos de arriba a abajo.

LA PANTALLA PRINCIPAL



Ventana de Presentación

Aquí es donde toda la acción tiene lugar. Cada vez que te mueves, la Ventana de Presentación muestra tu nueva localización. Usala para observar a los escalofriantes personajes que puedan acercarse a ti y te quieran hacer pedazos. Usala para encontrar los objetos que necesitarás para resolver los misterios que te esperan. Usala para jugar a Waxworks.

¿Quién soy?

Cuando entras en un escenario te transformas en un habitante del mismo, un personaje de la época de la historia a que has llegado. El Recuadro del Personaje en la esquina superior izquierda de la pantalla te muestra quien eres (Fig. 3).

¿Dónde estoy?

Esa es una buena pregunta. Cuando estés corriendo por oscuros callejones y retorcidos corredores, las cosas se pueden poner bastante confusas. Puede que te convenga tomarte algo más de tiempo y hacer un mapa de cada escenario conforme vas avanzando.

¿Qué estoy haciendo?

La Línea de Estado que hay debajo de la pantalla muestra el estado de tu personaje en cada momento (Fig. 3). Refleja los siguientes cuatro datos, de gran importancia:

- PF Puntos de fuerza:** Suben al hacerlo tu nivel. Bajan cuando te ataca algún ser desagradable. Si los PF llegan a cero, estás muerto, lo que no es un panorama muy alentador. Tío Boris puede ser capaz de ayudarte a aumentar tus Puntos de Fuerza si estas herido, y tienes los objetos que necesita.
- NIV Nivel:** Sube cuando ganas experiencia; otros poderes se incrementan con él, permitiéndote ganar más PF y luchar con oponentes más fieros y desalmados.
- EXP Experiencia:** Sube cuando vas explorando los escenarios, resuelves puzzles o matas enemigos. Cuando la EXP alcanza cierto punto, sube tu nivel.
- PSI Energía psíquica:** Refleja cuánta energía psíquica te queda para entrar en contacto con Tío Boris usando la Bola de Cristal. Se reduce cuando consigues pistas, información sobre el juego, o curación, por parte del Tío Boris.

Cuadro de objetos

Muestra información vital sobre los escenarios, los objetos y los personajes que encuentres durante tu misión (Fig. 3). Te permite:

- Mirar lo que llevas recogido.
- Descubrir más sobre un determinado objeto.
- Recibir mensajes sobre tu progreso.
- Hablar con los personajes que te encuentres.

Cuadro de Textos

Muestra una breve descripción del objeto en que tu indicador está colocado.

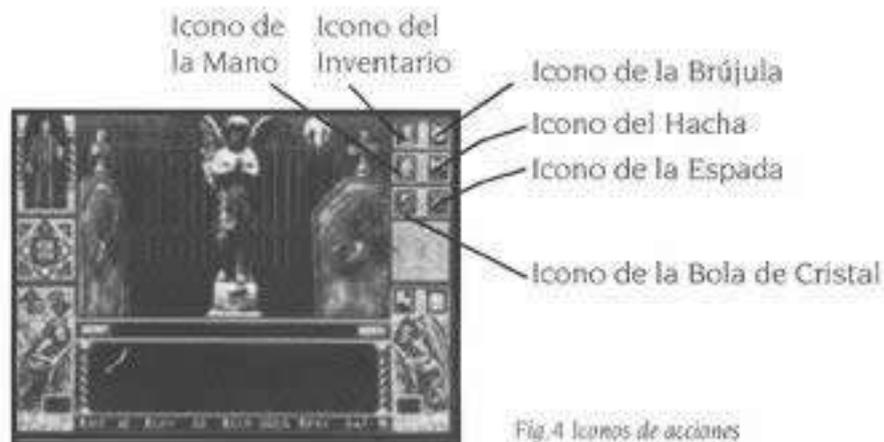


Fig. 4 Iconos de acciones

Iconos de Acciones

Los iconos de acciones te permiten manipular objetos en Waxworks. Para activar cualquiera de estos iconos pon el indicador sobre él y pulsa (Fig. 4).

Icono de la Brújula

Para cambiar entre las Flechas de Dirección y la Brújula (situados en el recuadro de la parte izquierda de la pantalla) coloca el indicador sobre el símbolo de la Brújula y pulsa.

Icono de la Mano

Para recoger y mover objetos. El indicador se convierte en una mano. Coloca la mano sobre un objeto y pulsa. El objeto se añade a tu inventario.

Icono de la Bola de Cristal

Te permite contactar con Tío Boris. Tío Boris te guía en tu viaje dándote pistas, información sobre tu objetivo en cada escenario y curándote. Usar la Bola de Cristal te costará energía psíquica.

Icono de Inventario

Vuelve a mostrar el inventario en el Cuadro de Objetos. Usalo después de algún mensaje, cuando estés examinando un objeto grande o tras cualquier otra acción que provoque que tu inventario desaparezca del Cuadro de Objetos.

Icono del Hacha

Pone tu arma lista para usar. Muestra todas las armas de tu inventario que puedes usar para luchar. Para más detalles, ver la sección **Luchando por tu vida**.

Icono de la Espada

Usa el icono de la Espada para entrar en combate con un enemigo. El Indicador se transforma en una espada. Ver la sección **Luchando por tu vida**, para más detalles.

Acciones sobre Objetos

Las Acciones sobre Objetos aparecen en el lado derecho de la pantalla (Fig. 3). Te muestran lo que puedes hacer con un objeto. Aparecen cuando mueves el indicador sobre un objeto y pulsas. Algunas Acciones sobre Objetos comunes son **EXAMINAR**, **USAR**, **ABRIR**, **CERRAR**, **MIRAR** y **SOLTAR**. Mueve el indicador sobre lo que quieras hacer y pulsa.

Nota: **EXAMINAR** se selecciona automáticamente para ahorrar tiempo.

Necesito un descanso (Pausa)

En cualquier momento, puedes tomarte un respiro y meditar sobre el último problema que has encontrado. Simplemente, mueve el indicador sobre el icono **ZZZ** (Fig. 3) y pulsa. El juego se interrumpe. Cuando estés listo para seguir, pulsa en **CONTINUAR** o aprieta cualquier tecla.

¡Sacadme de aquí! (Salir)

Puedes abandonar Waxworks en cualquier instante. Para hacer esto, mueve el indicador sobre el icono del **Disco** (Fig. 3) y pulsa. Mueve el indicador sobre la opción **Salir** y pulsa. Si cambias de idea, pulsa en cualquier sitio en blanco dentro del cuadro de Salir, o pulsa sobre la palabra **NO**.

Nota: Puede ser recomendable salvar tu posición antes de abandonar el juego. Si así lo haces, la próxima vez que juegues con Waxworks podrás reanudar la aventura desde donde la habías dejado.

Las cosas se ponen feas (Salvar y Recuperar)

La muerte puede llegar rápida y dolorosamente en Waxworks. Cuando te enfrentes a un malvado enemigo, o hayas completado alguna serie de acciones complicadas, es muy probable que desees salvar tu partida.

- 1 Mueve el indicador sobre el icono del **Disco** (Fig. 3) y pulsa.
- 2 Mueve el indicador sobre la opción **Salvar** y pulsa.
- 3 Introduce el nombre (hasta ocho caracteres) para la partida que quieras salvar. Escoge un nombre que más adelante te ayude a recordar la situación que salvaste. Pulsa **Enter** para salvar el juego.

Nota: Todas las posiciones salvadas anteriormente aparecerán en pantalla. Puedes actualizar partidas previamente salvadas con tu posición actual. Para hacer esto, mueve el indicador sobre el nombre de dicha posición y pulsa dos veces.

Después de salvar tu posición puedes volver a ella en cualquier momento que lo desees.

Para cargar una partida previamente salvada:

- 1 Sitúa el indicador sobre el icono del Disco (Fig. 3) y pulsa.
- 2 Sitúa el indicador sobre la opción Recuperar y pulsa.
- 3 Sitúa el indicador sobre el nombre de la partida que quieres recuperar y pulsa.

Para volver al juego sin salvar o recuperar una partida, sitúa el indicador sobre la palabra **SALIR** y pulsa.



Nota: Si tienes más de 26 juegos salvados, Waxworks creará una segunda página con nombres de partidas. Para recuperar un juego de esta segunda página, coloca el indicador sobre la palabra **MAS** y pulsa. Luego selecciona la posición a recuperar y pulsa.

RELACIONANDOSE CON LOS PERSONAJES

Vas a encontrarte con muchos extraños personajes mientras vayas por los interiores de Waxworks. Cuando veas a alguno, podrás:

- Luchar con él, es la forma más común de interacción en Waxworks.
- Registrarlo, buscando objetos de interés, si es que está muerto.
- Hablar con él, preguntarle cosas para obtener datos útiles.

Luchando por tu vida

¿Estás tratando de adivinar cuándo es mejor luchar y cuándo hablar? Si te enfrentas a un monstruo o a un guardia lo más probable es que tu oponente no quiera hablar. Puede que quiera cortarte la cabeza o tal vez quitarte el corazón, pero sería raro que tuviera en mente una pequeña charla. Esto significa que vas a tener que luchar... mucho.

Debes estar a la caza de armas efectivas, tales como hachas, lanzas o espadas. Puede que incluso te tengas que conformar con otro objeto, como una pala, hasta que encuentres o te hagas algo mejor.

Después de haber cogido un arma, necesitas prepararla para luchar. Para hacer esto, coloca el indicador sobre el icono del **Hacha** y pulsa. Todas las armas disponibles en tu inventario aparecerán en el Cuadro de Objetos. Coloca ahora el indicador sobre el arma que quieras usar y pulsa. Finalmente, mueve el indicador hasta **USAR** y pulsa.

Tan pronto como veas a tu oponente, pulsa sobre el icono de la **Espada**. El símbolo de la Espada activará cualquier arma que hayas seleccionado y te preparará para la lucha. Si no has seleccionado ningún arma, te encontrarás luchando con estos tipos sin escrúpulos únicamente con tus puños desnudos, lo que no es precisamente una idea excelente. Seguro que prefieres echar a correr y buscar un arma. Sin embargo, algunos oponentes te perseguirán forzándote al fin a luchar.

Pista: ¿Ves estrellas? Alguien está detrás de ti golpeándote en la cabeza.



Luchando por tu vida (continuación)

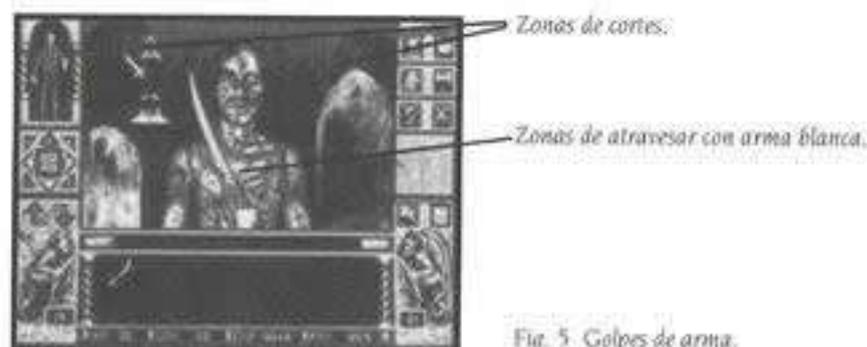


Fig. 5. Golpes de arma.

Cuando estés listo para luchar, el indicador se transforma en una espada. Ahora puedes herirle con cortes o clavarle tu arma, peleando con tu oponente hasta que uno de los dos muera. El lugar en que coloques el indicador al dar el golpe determina si cortas o atravesas la parte del cuerpo que atacas. Por ejemplo, cuando colocas tu arma sobre la parte superior izquierda de la Ventana de Visión y pulsas, el arma acuchilla desde la parte superior izquierda hacia la inferior derecha, haciendo un corte diagonal en el cuerpo de tu enemigo (fig. 5). Además, la parte del cuerpo en la que pulsas puede marcar la diferencia en una lucha: un golpe rápido y bien colocado puede arrancar el brazo de un enemigo, o algún otro miembro de similar capacidad ofensiva.



Fig. 6. A muerte.

Tu oponente sangra cuando consigues golpearle, pero también lo hacen tus heridas cuando él te da a ti. Pero la sangre no es lo único que indica lo que está pasando. Los cuadros a la izquierda y a la derecha de la parte inferior de la pantalla se activan cuando te enfrentas a un enemigo (Fig. 6). Te informan del daño que causa cada golpe. El desagradable monstruo de la derecha muestra los daños que sufres cuando el enemigo te acierta. El personaje heroico de la izquierda muestra el daño que le causas cuando le das tú a él.

Los Puntos de Fuerza (PF) descienden cada vez que eres golpeado. Esto prosigue hasta que mates a tu enemigo, huyas o tus Puntos de Fuerza lleguen a cero y mueras. A propósito, la lucha es siempre a muerte.

Qué hacer con un cadáver

Te encontrarás con cantidad de cadáveres, algunos asesinados por otros personajes, otros por ti. Puedes registrar cualquier cadáver que encuentres y coger lo que haya en el cuerpo.

Cuando luchas con un enemigo, compartes tu situación con él. Cuando le matas, cae a tus pies, desapareciendo de tu vista. Para ver el cuerpo, tienes que separarte un poco de la posición que compartes con el cadáver. Da un paso adelante y gira 180 grados. Ahora que puedes ver el cuerpo, serás capaz de registrarlo.

Cuando desees registrar un cuerpo, coloca el indicador sobre él y pulsa. Selecciona la opción **REGISTRAR**, y pulsa. Esperemos que esté realmente muerto...

Hablemos

No todos los personajes desean matarte. Algunos puede que te den información útil. Otros puede que te sigan y te ayuden en lugar de intentar golpearte hasta la inconsciencia. Sin embargo, no siempre va a ser obvio quién es quien.

Si piensas que uno de los seres quiere tener una charla contigo, coloca el indicador sobre él y pulsa. Si está interesado en dialogar, una conversación aparecerá en el Cuadro de Objetos. Si no, probablemente te intente golpear.

Cuando estés hablando con un personaje, tendrás una serie de preguntas o respuestas entre las que elegir. Coloca el indicador sobre la pregunta o respuesta que quieras seleccionar, y pulsa.

AYUDAME, TÍO BORIS

Una horrible muerte no es la clase de cosa que detiene a alguien como tu Tío Boris. Estará cerca en todo momento para darte algunos consejos y ayuda, como si estuviera vivo. Para llamarle, sólo has de colocar el indicador sobre la **Bola de Cristal** y pulsar.

Puedes pedir a Tío Boris tres tipos de ayuda:

- Información: sólo Tío Boris sabe lo que tenía en mente cuando creó estas exposiciones de cera. El está deseoso de comunicarte esta información conforme la vayas necesitando.

AYUDAME, TIO BORIS (continuación)

- **Pistas:** si te está dando problemas la resolución de algún aspecto de *Waxworks*, Tío Boris puede compartir sus vastos conocimientos contigo. Te puede ayudar a resolver intrincados puzzles y encarar situaciones complicadas.
- **Curación:** la posibilidad de obtener estos poderes especiales normalmente dependerá de si tienes algún objeto en tu posesión o has alcanzado cierto nivel.

Pedir ayuda cuesta energía psíquica. La cantidad de energía depende de la clase de ayuda que solicites.

Nota: hablar con Tío Boris es exactamente como hablar con cualquier otro de los demás habitantes de *Waxworks*.



APÉNDICE A: SOLUCION DE PROBLEMAS

Si tienes alguna cuestión técnica sobre *Waxworks* y no puedes encontrar la respuesta en este manual, los chicos de nuestro soporte técnico pueden ser de ayuda. Puedes escribir a: Servicio Técnico Accolade, ERBE SOFTWARE, Serrano, 240, 28016 Madrid. Puedes contactar con nosotros también vía la BBS Accolade en 07-1-408-296-8800, con los parámetros: 300, 1200 ó 2400 baudios; 8 bits de datos; sin paridad; 1 bit de parada. Nuestro número de 9600 baudios es 408-296-8810.

Si tu juego no carga correctamente

Primero, vuelve a leer el manual y prueba a seguir de nuevo las instrucciones paso a paso. Un solo paso en falso puede hacer que nada funcione. Si continúa aún sin cargar, comprueba los ficheros de configuración del sistema (`autoexec.bat` y `config.sys`) para ver si hay programas residentes en memoria que estén imposibilitando la carga. Programas a tener en cuenta son PCTOOLS, NORTON UTILITIES, programas de almacenamiento temporal en disco como SMARTDRV.EXE, SMARTDRV.SYS (ambos usados por Windows) y PC CACHE que verdaderamente devoran la memoria (RAM). Y si tienes SUPER STOR o STACKER, estos son controladores de dispositivo que pueden dejarte también con poca memoria convencional. Una última nota: presta atención a tener múltiples gestores de memoria funcionando al mismo tiempo. El funcionamiento simultáneo de HIMEM.SYS, QEMM.SYS o 386MAX y EMM386.SYS es muy posible que cause problemas. Si tienes problemas al cargar o al jugar, asegúrate de que sólo hay un gestor de memoria activo.

Si aparecen gráficos distorsionados o no aparecen en absoluto

Si cargas el programa y no aparece nada en la pantalla (o lo que ves aparece distorsionado), es posible que no hayas especificado el tipo correcto de gráficos de tu sistema, o puede que no tengas el adaptador de gráficos correcto para que el programa funcione.

- Comprueba en el manual de tu hardware para asegurarte de que tu ordenador funciona con este juego. (Ver **Requerimientos del Sistema** en la página 2 para más detalles.)
- Relee la sección **Preparándose para comenzar**, y asegúrate de que has puesto la opción de gráficos correcta para tu ordenador.

Si tienes una tarjeta de sonido, pero no tienes sonido

Waxworks soporta los dispositivos de sonido AdLib, Sound Blaster y Roland. Si tienes uno de ellos, pero no escuchas nada:

- Asegúrate de que has escogido la tarjeta de sonido correcta durante la instalación.
- Asegúrate de que tienes suficiente memoria convencional libre. La falta de memoria RAM puede incapacitar la música y el controlador de sonido. Ver la sección Arranque Limpio.
- Si todo lo demás falla, comprueba que la tarjeta de sonido está bien metida en su ranura. Para los interesados en la electrónica, Waxworks soporta tarjetas de sonido ajustadas en la dirección 220, con IRQ 7 y canal DMA 1.

Si tu ratón no funciona con Waxworks

- Asegúrate de que el controlador de ratón (MOUSE.SYS o MOUSE.COM) está cargado antes de arrancar Waxworks.
- Comprueba de nuevo que tu ratón está enchufado al ordenador.
- Si estás arrancando limpio, asegúrate de que has copiado el software del ratón en el disco DOS limpio. Ver la sección Arranque Limpio.

Aviso de configuración

Para evitar posibles complicaciones te recomendamos que configures tu sistema de la siguiente forma:

Habrás de editar los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Todo lo que tienes que hacer es teclear REM y un espacio para impedir que un programa se cargue. Ver ejemplos más adelante. **Nota:** Hay sólo un espacio tras cada sentencia REM. Estudia tu manual de DOS para más ayuda en el uso del comando REM.

NOTA: El signo _ significa pulsar la **barra espaciadora** una vez.

EJEMPLO DE CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS - Toda la RAM se usa como memoria
extendida (XMS)
REM_DEVICE=C:\OEMM\OEMM.SYS - REM desahabilita OEMM
REM_DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE - REM desahabilita EMM386.
DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS - Carga el controlador de ratón.
DOS=HIGH - Carga el DOS en la memoria alta (HMA).
FILES=30
BUFFERS=20
```



AUOTEXEC.BAT TIPICO

```
PROMPT SP$G
PATH=C:\; \DOS; \WINDOWS; \ETC;
C:\MOUSE\MOUSE.COM - Carga el controlador de ratón.
```

Edición de los ficheros de configuración usando el Editor de Dos

En el indicador C:> teclea **EDIT_C:\AUTOEXEC.BAT** y pulsa **Enter**. Realiza los cambios. **Pulsa ALT-A, G** para salvarlos. **Pulsa ALT-A, A** para ABRIR. Teclea **C:\CONFIG.SYS** y pulsa **Enter**. Haz los cambios del fichero CONFIG.SYS. **Pulsa ALT-A, G** para salvarlos. **Pulsa ALT-A, I** para salir del editor. Reinicia el ordenador pulsando a la vez las teclas **CTRL, ALT y SUPR**.

Edición de los ficheros de configuración usando el Sysedit de Windows 3.1.

Arranca Windows 3.1 como siempre lo haces. Abre el Administrador de Programas. **Pulsa ALT-A, u** para activar. Teclea **SYSEDIT** y pulsa **Enter**. Todos los ficheros del sistema aparecerán en pantalla. El fichero AUTOEXEC.BAT está justo arriba esperando a ser editado. Tan sólo pulsa en su ventana y podrás realizar los cambios. Cuando estén hechos, presiona **ALT-A, G** para salvarlos. **Pulsa ALT-V, 3** para escoger el fichero CONFIG.SYS. Haz los cambios. Presiona **ALT-A, G** para salvarlos. **Pulsa ALT-A, S** para salir del editor. En el Administrador de Programas, pulsa **ALT-A, S** para salir de Windows, y pulsa **Enter** para aceptar la salida. **Pulsa CTRL, ALT y SUPR** para reinicializar el sistema.

Arranque limpio

La forma más sencilla de resolver problemas de carga, conflictos del DOS, problemas de memoria, juego errático, etc... es arrancar tu sistema con un disco de "DOS limpio" desde la unidad de disco A. Veamos cómo:

- 1 En el indicador C:> teclea **CD \DOS** y pulsa **Enter**.
- 2 Teclea **FORMAT A:/S** y pulsa **Enter**. TIENE QUE ser la unidad A: Se te pedirá que insertes un disco virgen en la unidad A: Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando termines de formatear el disco de DOS limpio, saca el disco de la unidad y etiquétalo como "DOS limpio". Reinserta este nuevo disco de sistema en la unidad A.
- 3 Copia el controlador de ratón, como por ejemplo MOUSE.COM, en el disco de DOS limpio.



- 4 Vuelve a cargar dejando el disco de DOS limpio en la unidad A: y pulsando simultáneamente **CTRL, ALT** y **SUPR.**
- 5 Pulsa **Enter** dos veces para contestar a las preguntas de fecha y hora.
- 6 En el indicador A> teclea **MOUSE** y pulsa **Enter.**

Si vas a instalar Waxworks en un disco duro

- 7 Inserta el disco 1 en una unidad de disco flexible y cambia a esa unidad. Por ejemplo, si la unidad es la B: inserta el disco 1 en dicha unidad, y teclea **B:** y pulsa **Enter.**
- 8 Ahora teclea **INSTALL** y pulsa **Enter.** Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando completes la instalación está todo listo para jugar a Waxworks.

Jugar a Waxworks usando un disco de Dos limpio

- 9 Introduce el disco de DOS limpio en la unidad A: y enciende tu ordenador o resetealo pulsando **CTRL, ALT** y **SUPR.**
- 10 En el indicador A> teclea **MOUSE** y pulsa **Enter.**
- 11 Teclea **C:** y pulsa **Enter.**
- 12 En el indicador C> teclea **CD\WAX** y pulsa **Enter.**
- 13 Teclea **WAX** y pulsa **Enter.**

APÉNDICE B: FUNCIONAMIENTO DESDE WINDOWS 3.1.

Primero crea un fichero .PIF usando el Editor de PIF.

- 1 En el indicador de DOS teclea **WIN** y pulsa **Enter** para arrancar Windows.
- 2 En el Administrador de Programas pulsa dos veces sobre el icono: **Editor PIF.**
- 3 Nombre del Programa. Introduce **WAX.bat.**
- 4 Título de la Ventana. Introduce **WAXWORKS.**
- 5 Parámetros optativos. No pongas nada.
- 6 Directorio inicial. Introduce **C:\WAX**
- 7 Memoria del Video. Ponla en **Gráficos (alta res.)**

- 8 Requerimientos de memoria. KB Requeridos: 128k, KB Deseados: 640k.
- 9 Memoria expandida EMS. Déjalo como está.
- 10 Memoria extendida XMS. Déjalo como está.
- 11 Uso de pantalla. Pantalla completa.
- 12 Cerrar ventana al salir. Sí (poner una X en el recuadro).
- 13 Pulsa en botón de **Opciones Avanzadas.**
- 14 Opciones de multitarea. Detectar tiempo inactivo: No (deja el recuadro en blanco).
- 15 Opciones de memoria. Todos los recuadros = Sí.
- 16 Opciones de pantalla. Gráficos (alta res.): Sí; Retener memoria de Video: Sí; las restantes opciones: No.
- 17 Otras opciones: todos los recuadros = No.
- 18 Pulsa sobre **Aceptar** o **Enter.**
- 19 Saca el menú de Archivo y escoge la opción **Guardar como,** teclea **WAX.PIF** y pulsa **Enter.**
- 20 Saca el menú de Archivo y escoge **Salir.**

Ahora crea un icono para tu juego

- 21 En el Administrador de Programas, pulsa dos veces sobre el icono del **grupo de programas Juegos.**
- 22 Saca el menú de Archivo, escoge **Nuevo,** selecciona **Elemento de Programa,** pulsa en **Aceptar** y pulsa sobre **Examinar.**
- 23 En la ventana de diálogo de **Examinar,** usando el recuadro del lado izquierdo, baja hasta que veas el nombre de fichero **WAX.PIF** y pulsa dos veces sobre el mismo.
- 24 En la ventana de diálogo de Propiedades del Elemento de Programa, pulsa en el cuadro de Descripción y teclea **WAXWORKS.** Pulsa la tecla **TAB** dos veces. En el recuadro de Directorio de Trabajo, teclea **C:\WAX** y pulsa en **Aceptar.**
- 25 Para jugar con tu juego desde Windows, de ahora en adelante sólo tienes que pulsar dos veces en el símbolo de **Waxworks** que está en el grupo de programas de juegos.



SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE DE ACCOLADE: (07-1) (408) 296-8400

Si necesitas ayuda con este -o cualquier otro- producto Accolade, llámanos entre las 8 a.m. y las 5 p.m. (hora local). Siéntate frente al ordenador cuando llames. Intentaremos solucionar tu problema y contestar a tus preguntas. O escríbenos a:

Servicio Técnico Accolade
ERMI SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240
28016 MADRID

Si tienes un módem, puedes llamar y conectarte con el tablón de anuncios de Accolade para obtener objetos y más información en el momento. También puedes dejar preguntas sobre cualquier juego de Accolade: los representantes de asistencia técnica las contestarán. El número de módem es (07-1) 408-296-8800. Nuestra situación es 300, 1200, 2400 baudios; 8 bits de datos; sin paridad; 1 bit de parada.



¿QUIERES HACER COPIAS DE SEGURIDAD DE TU DISCO?

Sabemos que te preocupan los posibles daños o fallos del disco. Puedes hacer copias de seguridad del juego. Lee el manual de tu ordenador para obtener información sobre cómo copiar los discos.



TU DISCO TIENE UNA GARANTÍA DE 90 DIAS

Accolade Inc. garantiza, por un período de 90 días desde la fecha en que el comprador original adquiere el Software, que los medios de grabación utilizados no tienen defectos en cuanto a materiales y mano de obra. Los medios defectuosos que no hayan estado sujetos a mal uso, uso excesivo o daños debido a la falta de cuidado pueden devolverse en el plazo de 90 días sin cargo alguno.



ACUERDO DE LICENCIA Y DEMAS CONSIDERACIONES LEGALES

Este producto software para ordenador (el software) y el manual del usuario son proporcionados al comprador bajo licencia de Accolade Inc. y están sujetos a los siguientes términos y condiciones, con los que el comprador muestra su acuerdo al abrir el paquete del Software o manual del usuario y/o al usar el software. Mostrar acuerdo con esta licencia no transfiere al cliente ningún derecho, título o interés en el software o el manual del usuario, excepto los expresamente expuestos en este acuerdo de licencia.

Waxworks es una marca registrada de Adventure Soft (United Kingdom) Ltd. usada con permiso por Accolade Inc. Waxworks Copyright 1984 y 1992 Mike Woodrolfe. Todos los demás materiales son Copyright 1992 Accolade Inc. Todos los derechos reservados. Ni el software ni el manual del usuario pueden ser duplicados o copiados por ningún motivo. El cliente no puede transferir o revender el Software o el manual del usuario. Todos los nombres y marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

Los recursos ofrecidos con anterioridad son única y exclusivamente para el cliente. Accolade Inc. no será responsable, bajo ninguna circunstancia, de ningún daño directo, indirecto, especial, incidental o resultante del software o el manual. Accolade Inc. no ofrece ninguna garantía expresa, o implícita, salvo las especificadas con anterioridad respecto al Software y al manual, y rechaza expresamente toda garantía implícita, incluyendo sin límite, la garantía de comercialización y adecuación para un propósito particular.