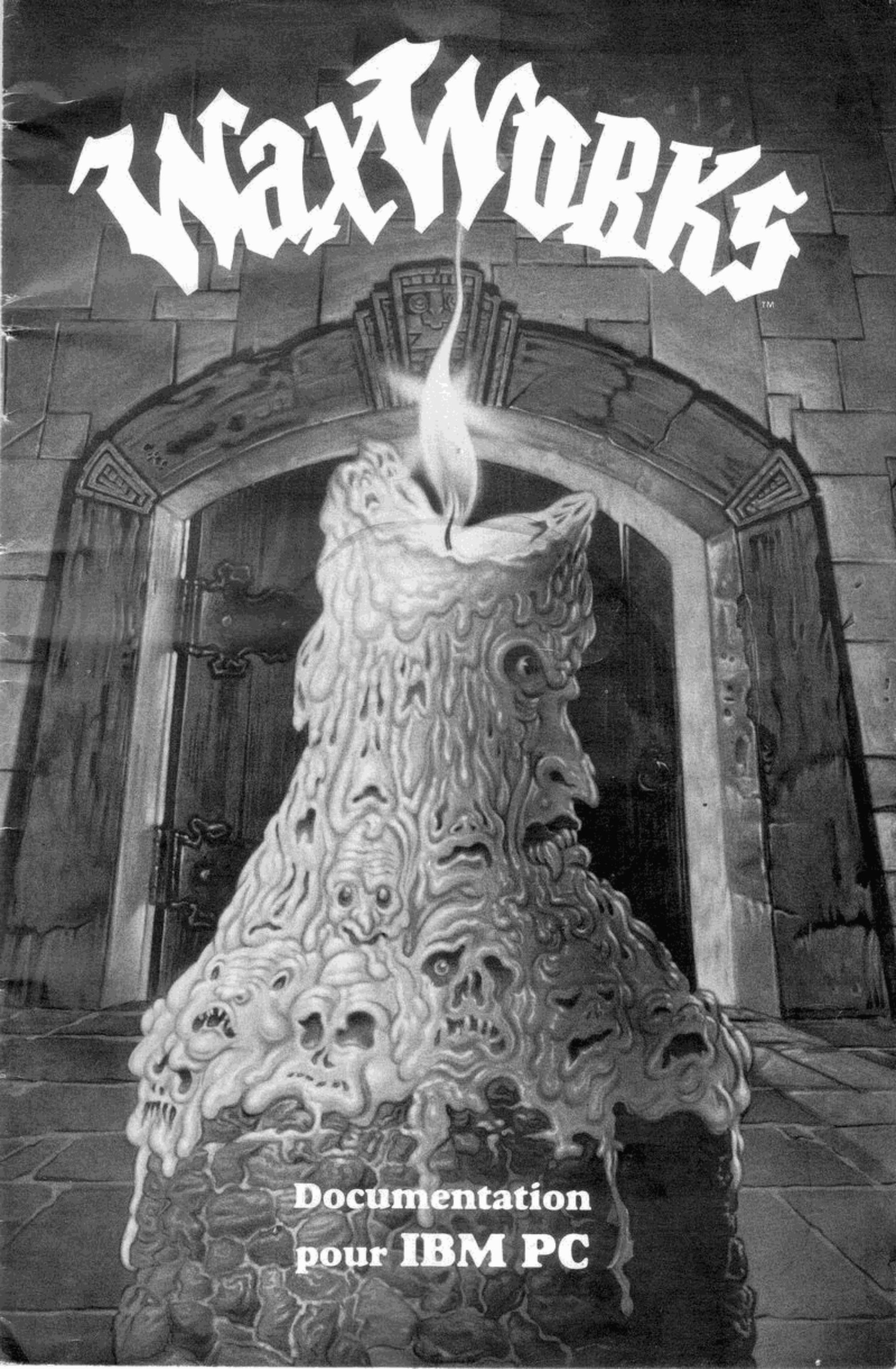


# MAXWORKS



**Documentation**  
**pour IBM PC**



## TABLE DES MATIERES

Attention : danger .....	1
Démarrage .....	2
Exigences du système .....	2
Utilisation de la souris .....	2
Options clavier .....	2
Installation et chargement sur IBM PC .....	3
Protection en écriture .....	4
Eléments de base .....	5
Déplacement .....	5
Qu'est-ce que tout cela ? .....	7
Que faire avec tout cela ? .....	7
Ecran principal .....	8
Fenêtre Scène .....	9
Personnage incarné .....	9
Où suis-je ? .....	9
Performances .....	9
Case d'affichage .....	10
Case de texte .....	10
Icônes d'activité .....	10
Icône de la boussole .....	10
Icône de la main .....	10
Icône de la boule de cristal .....	11
Icône des possessions .....	11
Icône de la hache .....	11
Icône de l'épée .....	11
Actions des objets .....	11
Il me faut une pause .....	11
Faites-moi sortir d'ici (Quitter) .....	12
Les choses se gâtent (Sauvegarder et Restaurer) .....	12
Rencontre avec les habitants .....	13
Lutter pour votre vie .....	13
Que faire d'un cadavre ? .....	15
Le dialogue .....	15
Au secours, oncle Boris .....	15
Annexe A : dépannage .....	17



## ATTENTION : DANGER

Encore hébété par les événements bizarres et terrifiants de la semaine dernière, vous vous arrêtez devant l'entrée hostile et menaçante du manoir sinistre de l'oncle Boris. *Waxworks* vous attend à l'intérieur. Vous n'avez vraiment pas envie d'être ici, mais plutôt de faire demi-tour et de fuir à jamais cet endroit répugnant et exécrationnel.

Mais la fuite est impossible. Il vous faut vaincre votre peur et continuer. Rappelez-vous que vous êtes le seul à pouvoir libérer votre jumeau Alex possédé de la terrible malédiction d'Ixona et sauver le monde des forces diaboliques qu'il se prépare à déchaîner. Seul, vous devez faire face aux horreurs qui vous attendent dans *Waxworks*.

Supprimer la malédiction d'Ixona et sauver Alex ne sera pas une tâche aisée. Il vous faudra une adresse et une finesse extraordinaires pour éviter les pièges d'une cruauté extrême et résoudre les énigmes qui vous attendent. Vous aurez besoin d'un courage héroïque et d'une force surhumaine pour lutter contre les monstres sans pitié qui se cachent dans les dangereuses galeries de *Waxworks*. Courage. L'esprit bienveillant de l'oncle Boris est là pour vous guider en cas d'hésitation.

Les portes menaçantes s'ouvrent lentement, faisant entendre un faible gémissement plaintif. La faible odeur de renfermé qui se dégage du vieux musée de cire vous donne la chair de poule. Votre regard rencontre celui, sans vie, d'une énorme apparition effrayante en costume de majordome, et qui vous escorte à travers les salles menant aux modèles en cire. Les couloirs semblent sans dangers, mais vous ne vous sentez toujours pas à l'aise, car les choses ont un aspect trompeur.

Avant de pouvoir porter secours à Alex, vous devez survivre à quatre recherches stimulantes et dangereuses. Vous vous rendrez au mystérieux pays des Pharaons pour explorer la Grande Pyramide et sauver une belle princesse. Vous devrez parcourir les rues sombres et mal famées du Londres de 1888 pour affronter le redoutable Jack l'éventreur et déjouer son mauvais complot. Il vous faudra également vous risquer dans les mines de fer pour combattre une énorme plante mutante qui a un appétit insatiable pour la chair humaine. Enfin, vous devez entrer dans un cimetière sinistre, pour vaincre le méchant nécromancien et la horde de zombis idiots et pourrissants qui exécutent ses ordres.

Il est temps pour vous de vous rendre dans les modèles en cire et de faire face à votre destinée. Vous risquez de ne pas survivre. Avant la fin, vous aurez probablement subi d'horribles tortures et mutilations. Vous risquez même d'y passer. Nous vous souhaitons bonne chance. Vous en aurez bien besoin.



## DEMARRAGE

Le jeu *Waxworks* demande du courage et de l'intelligence. Il vous faut aussi un ordinateur qui répond aux conditions suivantes.

### Exigences du système

- IBM-AT ou compatible de 12 MHz ou plus
- 640 Ko de RAM
- Graphiques VGA
- Disque dur avec au moins dix méga-octets d'espace disponible pour le programme et les sauvegardes du jeu.
- Souris.

### Utilisation de la souris

La souris sert à examiner, sélectionner et manipuler des objets pendant le jeu. Elle vous permet de vous déplacer dans les modèles en cire et de sélectionner des textes. La plupart des souris sont équipées de deux ou trois boutons, mais vous n'utiliserez que le gauche dans *Waxworks*. Appuyez dessus quand nous vous disons de "cliquer". "Faire glisser" veut dire maintenir le bouton enfoncé en déplaçant un objet. Vous relâchez le bouton une fois l'action effectuée.

### Options clavier

Il faut parfois utiliser le clavier au cours de l'installation et de l'exécution du jeu. Par exemple, les flèches permettent de vous déplacer. Quand nous vous disons de "taper" une donnée, comme un chemin d'accès au répertoire ou le nom d'une position, vous devez vous servir du clavier.

Voici d'autres touches qui ont les fonctions suivantes :

- **S** active et désactive les effets sonores.
- **M** active et désactive la musique.



# Installation et chargement sur IBM PC

## Installation de Waxworks sur disque dur

Procédez aux étapes suivantes :

- 1 Démarrez votre ordinateur.
- 2 Insérez la disquette Disk 1.
- 3 Sélectionnez l'unité où vous l'avez mise. Tapez **A:** ou **B:** et appuyez sur **Entrée**.
- 4 Tapez **Install** et appuyez sur **Entrée**.
- 5 Suivez les instructions à l'écran. Pour installer *Waxworks* sur une unité ou un répertoire autres que **C:\WAXWORKS**, vous pouvez modifier votre choix au cours de l'installation.
- 6 En finissant de copier les fichiers de la disquette vers le disque dur, le programme d'installation vous demande d'enlever la disquette et d'en insérer une autre. Continuez à suivre les instructions.

## Configuration de Waxworks

Le programme Setup (Configuration) configure le jeu pour le rendre compatible avec votre ordinateur. Exécutez-le avant de jouer pour la première fois. Vous devez réexécuter Setup si vous réinstallez *Waxworks* pour une raison quelconque, ou si vous apportez des modifications matérielles à votre ordinateur.

## Démarrage de Waxworks

Après avoir installé *Waxworks* sur votre disque dur, vous êtes prêt à commencer votre voyage au bout de l'horreur. Procédez comme suit :

- 1 Allumez votre ordinateur (s'il n'est pas déjà en fonctionnement).
- 2 Allez à l'unité et au répertoire où figure *Waxworks*. Par exemple, si vous avez installé le jeu sans modifier l'unité ni le chemin au cours de l'installation :
  - Tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**
  - Allez au répertoire qui contient le programme *Waxworks*
  - Tapez **wax** et appuyez sur **Entrée**.

L'écran affiche alors ce qui est peut-être le dernier décor en dehors de Waxworks. Vous êtes prêt à vous embarquer pour un voyage dangereux dans un monde cauchemardesque où règne un malheur inimaginable.

**Remarque :** si le message "insufficient memory" (Mémoire insuffisante) apparaît à l'écran, veuillez consulter la section **Initialisation de façon propre** à la page 19, pour avoir de l'aide.

## Protection en écriture

Vous êtes en face d'un sinistre majordome. Vous êtes agréablement surpris lorsqu'il vous demande un billet au lieu de vous attaquer. Vous vous dites : "Comme c'est agréable". Mais si vous ne lui donnez pas le bon numéro, votre soulagement sera peut-être de courte durée.

L'écran affiche plusieurs noms et symboles pour vous aider à trouver les quatre chiffres du numéro demandé. Les informations fournies servent pour les instructions ci-dessous. Veuillez suivre attentivement ces instructions.

- 1 Sortez le disque codeur joint à votre version officielle du jeu.
- 2 Trouvez sur le cercle extérieur du disque codeur le SYMBOLE EGYPTIEN qui correspond au SYMBOLE EGYPTIEN affiché. Trouvez sur le cercle du milieu le MONSTRE qui correspond à celui affiché. Faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que le SYMBOLE EGYPTIEN s'aligne avec le MONSTRE.
- 3 Trouvez sur le cercle intérieur L'ENDROIT qui correspond à L'ENDROIT affiché. Faites tourner le cercle intérieur pour que L'ENDROIT s'aligne avec le SYMBOLE EGYPTIEN et le MONSTRE. Vous n'avez plus à déplacer les cercles.
- 4 Trouvez sur le cercle intérieur le NOM DE L'OBJET. Ne touchez pas au cercle. Parcourez-le seulement du regard pour trouver le nom.
- 5 Trouvez la fenêtre située immédiatement au-dessus du NOM DE L'OBJET. Vous devriez voir un nombre à quatre chiffres (####).
- 6 Pour entrer le nombre, cliquez sur le pavé numérique de l'écran.



## ELEMENTS DE BASE

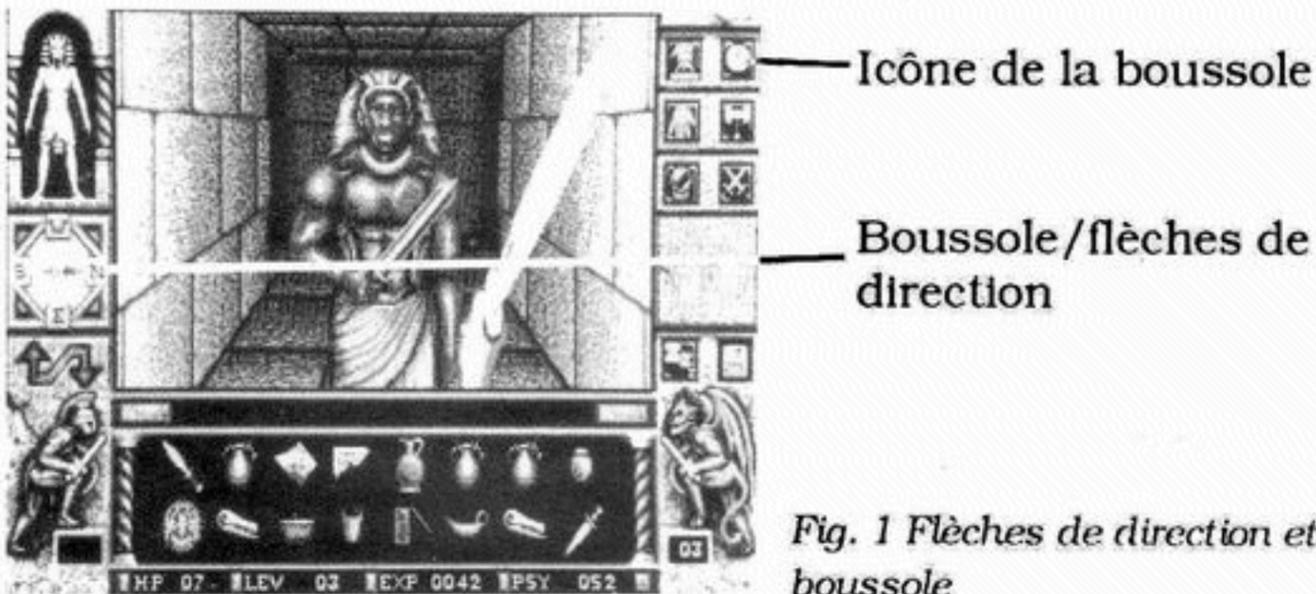
L'objectif final de votre recherche est de découvrir le secret des *Waxworks* et de supprimer le mauvais sort jeté par Ixona sur votre famille. Essayez de surmonter la peur qui vous prend les tripes et l'impression d'un désastre imminent dont vous risquez d'être victime. La solution se trouve à l'intérieur, dans les épouvantables modèles en cire.

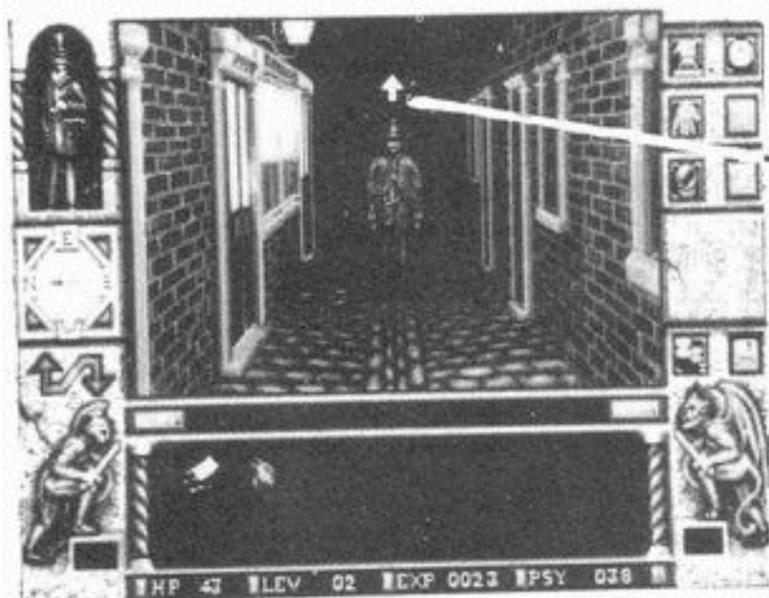
Vous devez explorer les passages, allées et tunnels compliqués dont est constitué *Waxworks*. Attention : dès que vous entrez dans un modèle en cire, la seule façon de vous en sortir consiste à résoudre l'énigme, à gagner une bataille acharnée, ou à mourir d'une façon horrible. Après avoir terminé un modèle en cire, vous êtes renvoyé au musée de cire de votre oncle, prêt pour votre aventure suivante.

## Déplacement

Il est temps que vous preniez des initiatives. Vous ne pouvez pas supprimer le mauvais sort si vous restez les bras croisés.

**Remarque :** cliquer veut dire appuyer sur le **bouton gauche de la souris**.





Pointeur de direction

Fig. 2 Que fait ce pointeur ?

Commencez par vérifier les directions possibles à l'aide des flèches de direction. Si vous préférez vous servir de la boussole, positionnez le pointeur sur l'icône de la boussole à droite de l'écran et cliquez dessus. Les flèches de direction se transforment en boussole (Fig. 1). Les directions possibles sont mises en valeur. Le haut de l'écran des flèches de direction ou de la boussole vous indique la direction suivie.

Pour vous déplacer, utilisez une des méthodes suivantes :

- Appuyez sur la **touche fléchée** qui correspond à la direction de votre choix ;
- Placez le pointeur en haut de la fenêtre Scène vers la direction de votre choix. Cliquez quand le pointeur se transforme en flèche de direction (voir fig. 2) ;
- Cliquez après avoir positionné le pointeur sur la direction de votre choix à l'aide des flèches de direction ou de la boussole.

Pour vous retourner afin de voir ce qui se passe ou de savoir où vous êtes, cliquez au centre des flèches de direction ou de la boussole. Vous tournez de 180 degrés sans changer de position. A mesure que vous avancez dans un modèle en cire, vous découvrirez peut-être que vous pouvez monter ou descendre vers d'autres niveaux. La **flèche vers le haut** ou **vers le bas** s'allume.

**Attention** : il n'est pas bon de rester trop longtemps au même endroit. Des êtres assoiffés de votre sang risquent de venir par derrière, de vous assommer et de finir par vous tuer si vous ne faites pas attention. Si vous voyez trente-six chandelles, vous avez intérêt à faire volte-face rapidement pour voir qui vous frappe sur la tête. Ensuite, vous pouvez faire une pause pour réfléchir sur le sens de tout cela. Pour avoir des détails, reportez-vous à la section **Rencontre avec les habitants**.



## Qu'est-ce que tout cela ?

Chaque modèle en cire contient de nombreux objets à regarder, ramasser et manipuler. Les plaques, les papiers, etc. renferment peut-être des renseignements intéressants. Certains objets comme les épées et les couteaux servent à effectuer des actions. Un objet peut en contenir d'autres.

Certains objets ont un objectif caché. Par conséquent, il est possible que vous deviez les examiner plusieurs fois et passer un certain temps à évaluer leur rôle. Même les corps mutilés détiennent des secrets. N'ayez pas peur, par conséquent, de leur faire les poches.

Placez le pointeur sur un objet pour le regarder. Une brève description apparaît dans la case de texte. Si vous cliquez une fois, la case des Actions des objets apparaît à droite de votre écran. Elle vous indique l'utilité des objets et vous permet de les examiner de plus près. Faites un second clic sur l'objet à EXAMINER. La case d'affichage contient des informations supplémentaires (fig. 3).

Quand vous cliquez, par exemple, sur un grand objet, un cadavre ou un habitant, l'écran Scène fournit un gros plan de l'élément sur lequel vous avez cliqué. Un gros plan est reconnaissable au **R** majuscule qui apparaît à droite. Après avoir examiné les objets et effectué d'autres actions les concernant, positionnez le pointeur sur le **R** (retour) et cliquez. L'écran Scène vous renvoie à la vue normale.

## Que faire avec tout cela ?

Vous pouvez prendre pratiquement tout ce que vous pouvez toucher avec le pointeur, sauf les gros objets lourds, les objets accrochés et les cadavres en décomposition. Certaines choses sont utiles, d'autres non. Par exemple, vous aurez peut-être envie de prendre une arme à la première occasion, au cas où une créature avide de viande fraîche viendrait sur votre chemin.

Certains objets se combinent entre eux pour en former un plus utile. Il vous arrivera peut-être, également, d'essayer d'utiliser un objet sur un autre, pour voir si quelque chose d'intéressant se passe. Information essentielle : les objets ne sont pas toujours ce qu'ils semblent être à première vue.

**Conseil** : si vous ne trouvez pas ce dont vous avez besoin, vous aurez peut-être à combiner des éléments.

Vous devez d'abord posséder un objet avant de l'utiliser. Vous avez plusieurs moyens.

Premier moyen :

- Placez le pointeur sur l'icône de la **main** et cliquez dessus. Le pointeur se transforme en main.
- Placez la main sur un objet et cliquez dessus. L'objet est ajouté à votre liste.

Deuxième moyen :

- Placez le pointeur sur un objet et cliquez dessus.
- Placez le pointeur sur l'icône de la **main** et cliquez dessus. L'objet est ajouté à votre liste.

Troisième moyen :

- Placez le pointeur sur un objet.
- En maintenant le **bouton gauche** enfoncé, faites glisser l'objet dans la case d'affichage. L'objet est ajouté à votre liste.

La case d'affichage affiche les objets que vous avez pris et ajoutés à votre liste (fig. 3). Quand vous en avez plus que ne peut en contenir la fenêtre, appuyez sur les flèches situées à droite pour la déplacer vers le haut et vers le bas.

## ECRAN PRINCIPAL

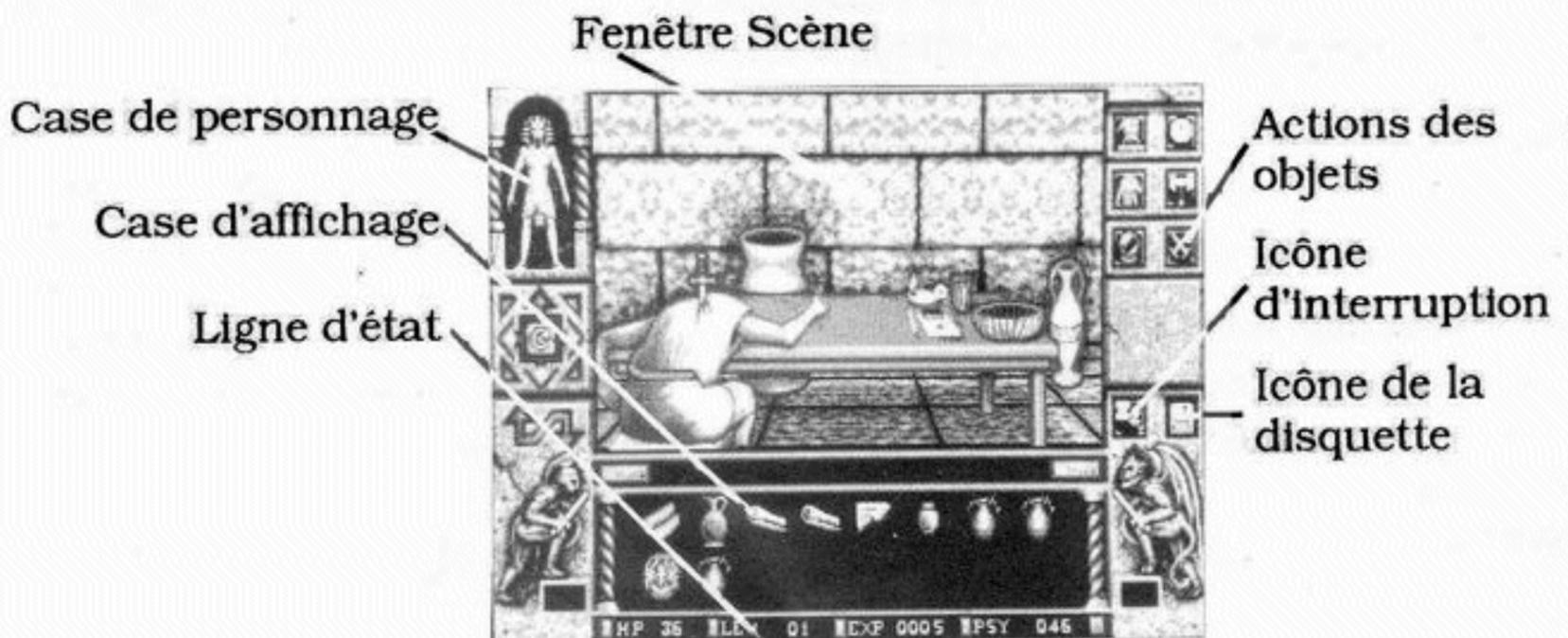


Fig. 3 Ecran Principal



## Fenêtre Scène

Toute l'action a lieu à cet endroit. A chaque fois que vous vous déplacez, la fenêtre Scène indique votre position. Servez-vous en pour guetter les personnages terrifiants qui risquent d'aller droit vers vous et de commencer à vous tailler en pièces, ou pour trouver les objets nécessaires à la résolution des mystères qui vous attendent. Bref, servez-vous de cette fenêtre pour jouer à *Waxworks*.

## Personnage incarné

Vous devenez un habitant du modèle en cire dans lequel vous entrez et un personnage de la période concernée. La case de personnage située en haut à gauche de l'écran vous montre le personnage incarné (fig. 3).

## Où suis-je ?

C'est une bonne question. Quand vous parcourez au pas de course des allées sombres et des couloirs sinueux, vous pouvez ne plus vous y retrouver. Vous aurez peut-être envie de prendre du temps supplémentaire pour faire une carte de chaque modèle en cire à mesure de vos progrès.

## Performances

La ligne d'état situé en bas de l'écran vous indique l'état de votre personnage actuel (fig. 3). Elle vous donne quatre informations très importantes :

- PF Points de frappe** : leur nombre augmente avec votre niveau et diminue lorsque vous êtes attaqué par de méchants habitants. S'il atteint zéro, vous êtes mort et pas beau à voir. L'oncle Boris pourra peut-être vous aider à augmenter vos points de frappe si vous êtes blessé et que vous possédiez les éléments dont il a besoin.
- NIV Niveau** : augmente à mesure que vous acquérez de l'expérience : les autres points forts augmentent, ce qui vous permet d'accroître votre puissance, de gagner des PF et de combattre des adversaires plus féroces et plus redoutables.
- EXP Expérience** : augmente à mesure que vous explorez les modèles en cire, résolvez des mystères et tuez des créatures. Votre niveau s'élève dès qu'EXP arrive à un certain point.
- PSY Energie psychique** : indique la quantité d'énergie psychique qui vous reste pour communiquer avec votre oncle Boris grâce à la boule de cristal. Elle diminue lorsque vous obtenez des conseils, des informations sur le jeu ou lorsque vous vous faites guérir par l'oncle Boris.

## Case d'affichage

Vous donne des informations essentielles sur les modèles en cire, les objets et les habitants rencontrés au cours de votre quête (fig. 3). Elle vous permet :

- De regarder ce que vous avez ramassé
- D'en découvrir davantage sur tel ou tel objet
- De recevoir des messages sur votre progrès
- De parler aux habitants

## Case de texte

Donne une brève description de l'objet sur lequel est positionné le pointeur.

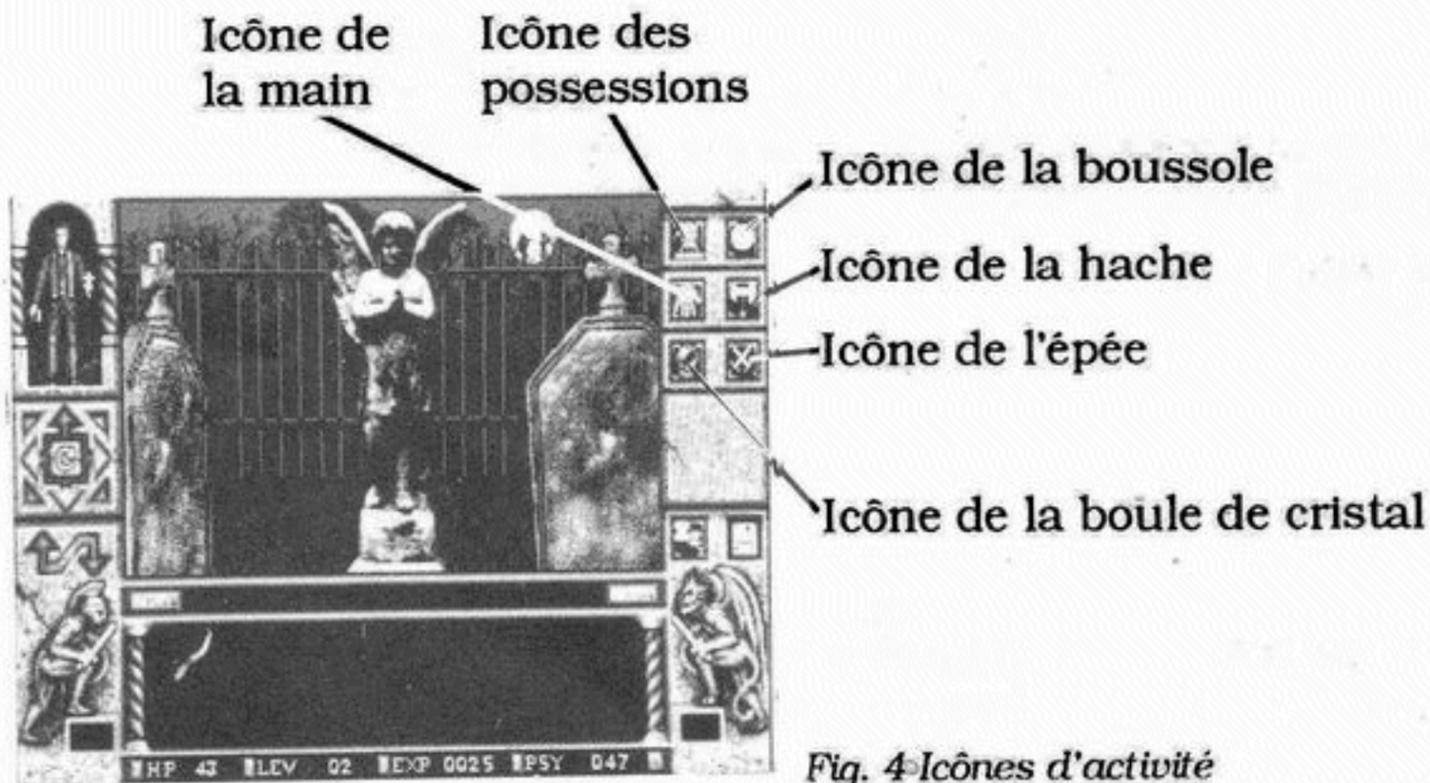


Fig. 4 Icônes d'activité

## Icônes d'activité

Elles vous permettent de manipuler des objets de Waxworks. Pour activer une icône, cliquez dessus après avoir positionné le pointeur (fig. 4).

### Icône de la boussole

Placez le pointeur sur cette icône et cliquez dessus pour passer des flèches de direction à la boussole (à gauche de l'écran) ou vice-versa.

### Icône de la main

Sert à ramasser et à déplacer des objets. Le pointeur se transforme en main. Positionnez la main sur un objet et cliquez dessus. L'objet est ajouté à votre liste.



## **Icône de la boule de cristal**

Sert à contacter l'oncle Boris. Celui-ci vous guide dans votre voyage en vous donnant des conseils, des informations relatif au but à atteindre dans chaque modèle en cire. Il vous aide à guérir également. L'utilisation de la boule de cristal vous coûte de l'énergie psychique.

## **Icône des possessions**

Fait réapparaître les objets dans la case d'affichage. Cette icône est à utiliser après un message, lorsque vous cherchez dans un objet de grande taille, ou lorsque vous effectuez une autre activité qui fait disparaître vos objets de la case d'affichage.

## **Icône de la hache**

Prépare votre arme pour l'utiliser au combat. Cette icône affiche toutes les armes de votre liste que vous pouvez utiliser pour vous battre. Consultez la section **Lutter pour votre vie** pour plus de détails.

## **Icône de l'épée**

Elle vous permet de vous battre. Le pointeur se transforme en épée. Consultez la section **Lutter pour votre vie** pour plus de détails.

## **Actions des objets**

Cette zone apparaît à droite de l'écran (fig. 3) et vous indique ce que vous pouvez faire avec un objet. Elle apparaît lorsque vous cliquez sur un objet après avoir placé le pointeur dessus. **EXAMINER, UTILISER, OUVRIR, FERMER, INSPECTER** et **LACHER** sont des actions fréquentes. Placez le pointeur sur l'action de votre choix et cliquez dessus.

**Remarque :** **EXAMINER** est automatiquement sélectionnée pour vous faire gagner du temps.

## **Il me faut une pause**

Vous pouvez à tout moment prendre une pause et réfléchir au dernier problème que vous avez rencontré et qui met votre vie en danger. Placez tout simplement le pointeur sur l'icône **ZZZ** et cliquez dessus. Le jeu est interrompu. Quand vous êtes prêt à continuer, cliquez sur **CONTINUER** ou appuyez sur une touche quelconque.

## Faites-moi sortir d'ici (Quitte)

Vous pouvez quitter le jeu à tout moment. Placez le pointeur sur l'icône de la **disquette** (fig. 3) et cliquez dessus. Placez ensuite le pointeur sur l'option **Quitte** et cliquez à nouveau. Si vous changez d'avis, cliquez sur n'importe quelle zone vide de la case Quitte ou sur **Non**.

**Remarque** : pensez à sauvegarder votre position avant de quitter. Vous pouvez ainsi reprendre là où vous vous êtes arrêté.

## Les choses se gâtent (Sauvegarder et Restaurer)

Dans *Waxworks*, la mort est rapide et douloureuse. Vous aurez probablement envie de sauvegarder votre position lorsque vous nez à nez avec un adversaire malveillant ou lorsque vous aurez effectué des séries compliquées d'actions.

- 1 Placez le pointeur sur l'icône de la **disquette** (fig. 3) et cliquez dessus.
- 2 Placez le pointeur sur l'option **Sauvegarder** et cliquez dessus.
- 3 Entrez le nom (huit caractères maximum) de la position à sauvegarder. Choisissez un nom qui illustre bien cette position, cela vous aidera par la suite à vous rappeler ce qu'il représente. Appuyez sur **Entrée** pour sauvegarder le jeu.

**Remarque** : toutes les positions déjà sauvegardées apparaissent à l'écran. Vous pouvez mettre à jour une position déjà sauvegardée avec votre position actuelle. Pour ce faire, placez le pointeur sur le nom de la position déjà sauvegardée et faites un double-clic.

Après avoir sauvegardé votre position, vous pouvez y revenir à tout moment.

### Pour restaurer un jeu déjà sauvegardé :

- 1 Placez le pointeur sur l'icône de la **disquette** (fig. 3) et cliquez.
- 2 Placez le pointeur sur l'option **Restaurer** et cliquez.
- 3 Placez le pointeur sur le nom de la position à restaurer et cliquez.

Pour revenir au jeu sans sauvegarder ni restaurer de fichier, placez le pointeur sur le mot **SORTIR** et cliquez.



**Remarque** : si vous avez plus de 26 jeux sauvegardés, Waxworks crée une seconde page de jeux sauvegardés. Pour restaurer un jeu de cette seconde page, positionnez le pointeur sur **PLUS** et cliquez. Sélectionnez ensuite la position à restaurer et cliquez.

## RENCONTRE AVEC LES HABITANTS

Vous rencontrerez de nombreux habitants bizarres dans les différents modèles en cire. Quand vous voyez une personne, vous pouvez :

- Vous battre contre elle : forme de contact la plus commune dans *Waxworks*
- La fouiller à la recherche d'objets intéressants, si elle est morte
- Lui parler : posez-lui des questions pour obtenir des informations utiles

### Lutter pour votre vie

Vous vous demandez à quel moment vous devez combattre ou parler ? Si vous êtes en face d'un monstre ou d'un garde, il voudra peut-être vous couper la tête, vous enlever le cœur, mais n'aura probablement pas l'intention de bavarder. En d'autres termes, vous aurez de nombreuses occasions de vous battre.

Recherchez des armes efficaces comme les haches, les lances et les épées. Il est même possible que vous deviez vous contenter d'une pelle par exemple, jusqu'à ce que vous trouviez ou fabriquiez une meilleure arme.

Après avoir ramassé une arme, vous devez la préparer pour le combat. Pour ce faire, positionnez le pointeur sur l'icône de la **hache** et cliquez. Toutes les armes en votre possession apparaissent dans la case d'affichage. Cliquez sur l'arme à utiliser après avoir positionné le pointeur dessus. Placez ensuite le pointeur sur **UTILISER** et cliquez.

Cliquez sur l'icône de **l'épée** dès que vous voyez un adversaire. Cette icône sert à activer l'arme sélectionnée et vous prépare au combat. Si vous n'avez pas sélectionné d'arme, vous vous battrez uniquement avec vos poings contre ces habitants sans scrupules. Ce n'est pas une bonne idée. Vous aurez sans doute envie de vous enfuir pour trouver une arme. Cependant, certains adversaires vous poursuivent et finissent par vous forcer à combattre.

**Conseil** : vous voyez trente-six chandelles ? Un adversaire vous frappe sur la tête par derrière.

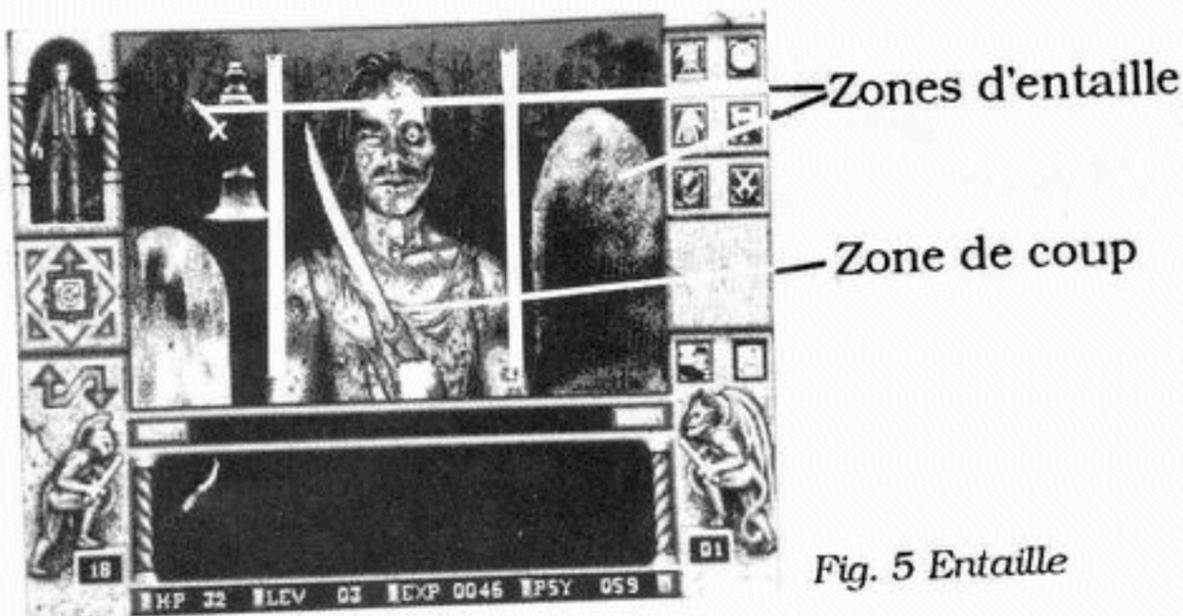


Fig. 5 Entaille

Quand vous êtes prêt à vous battre, le pointeur se transforme en épée. Vous pouvez donner des coups à votre adversaire ou lui faire des entailles jusqu'à ce que l'un de vous meure. Ce que vous infligez (coup ou entaille) et la partie du corps attaquée dépendent de l'endroit de l'écran où vous positionnez le pointeur. Par exemple, si vous positionnez votre arme en haut à gauche de la fenêtre Scène et cliquez, l'arme lacère le corps de votre adversaire diagonalement de haut en bas (fig. 5). De plus, la partie du corps attaquée peut également jouer un rôle important dans un combat. Un coup rapide et bien placé permet de couper un bras de votre ennemi ou tout autre excroissance.

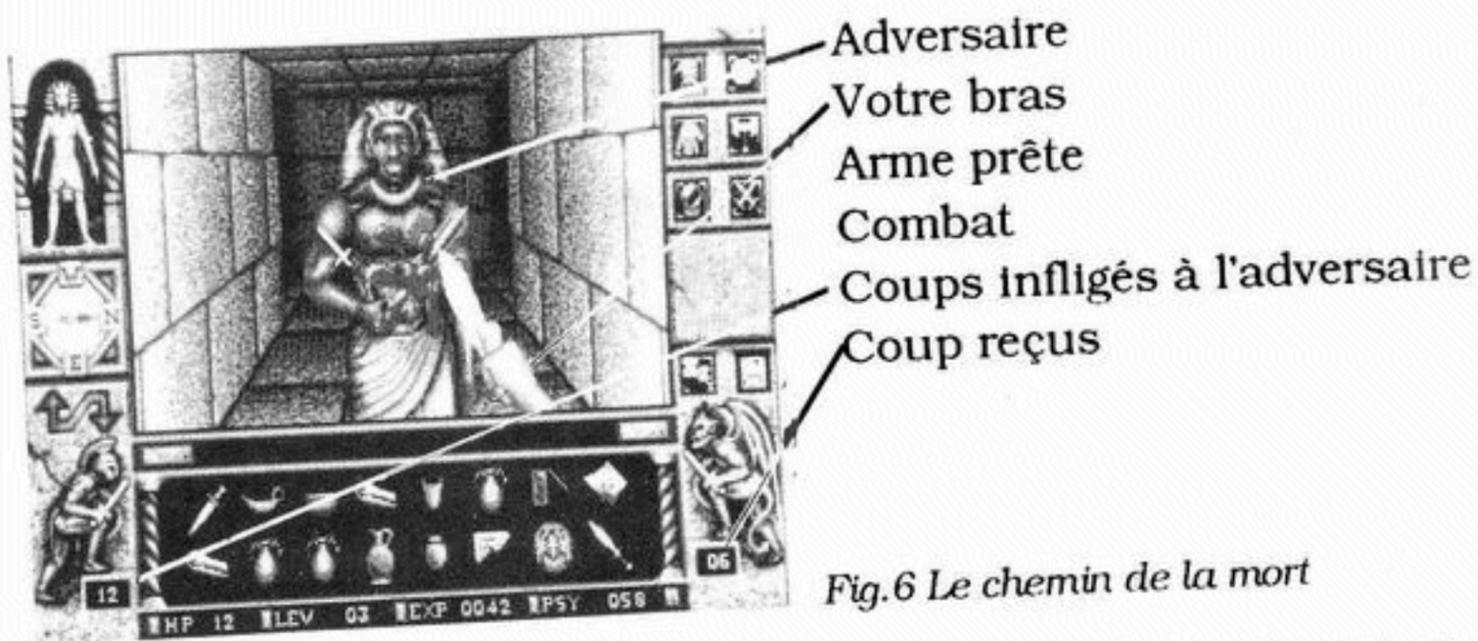


Fig. 6 Le chemin de la mort

Du sang jaillit de votre adversaire lorsque vous le touchez et vice-versa. Mais les effusions de sang ne sont pas les seules indications du déroulement du combat. Les cases situées en bas à gauche et à droite de l'écran qui s'activent lorsque vous engagez le combat (Fig. 6) indiquent les dégâts subis lors de chaque coup. Le monstre horrible situé à droite montre les dégâts que vous subissez et le personnage héroïque de gauche, les dégâts que vous infligez à l'ennemi.



Le nombre de points de frappe (**PF**) diminue à chaque coup reçu, et ce jusqu'à ce que vous tuez votre adversaire, prenez la fuite, ou jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus, auquel cas vous vous faites tuer. Au fait, il s'agit d'un combat à mort.

## Que faire d'un cadavre ?

Dans le jeu, vous verrez bon nombre de cadavres de personnes tuées par d'autres habitants ou par vous-même. Vous pouvez les fouiller tous et prendre les objets qu'ils portent.

Quand vous vous battez contre un adversaire, vous êtes tous les deux à la même position. Quand vous le tuez, il tombe à vos pieds et disparaît de votre vue. Pour voir son corps, faites un pas en avant et tournez d'environ 180 degrés. Vous êtes alors en mesure de fouiller le corps.

Positionnez le pointeur et cliquez sur le corps à fouiller. Sélectionnez **CHERCHER** parmi les actions des objets et cliquez. Il vaut mieux, pour vous, qu'il soit réellement mort.

## Le dialogue

Tous les habitants ne sont pas sanguinaires. Certains vont peut-être vous fournir des informations utiles. Il est possible que d'autres vous suivent et vous aident au lieu de vous matraquer jusqu'à vous faire perdre connaissance. Cependant, il ne va pas toujours être facile de savoir qui est qui.

Si vous pensez qu'un des habitants veut vous parler, positionnez votre pointeur sur lui et cliquez. S'il est intéressé, une conversation apparaît dans la case d'affichage. Sinon, il va probablement vous frapper.

Lorsque vous parlez à un habitant, il est possible que vous ayez des questions ou des réponses au choix. Positionnez le pointeur sur la question ou la réponse qui vous intéresse et cliquez.

## AU SECOURS, ONCLE BORIS

Une mort horrible ne suffit pas pour arrêter quelqu'un comme votre oncle Boris. Il est là pour vous donner des conseils et vous aider, exactement comme s'il était vivant. Pour communiquer avec lui, positionnez simplement votre pointeur sur la **boule de cristal** et cliquez.

Vous pouvez demander trois types d'aide à votre oncle :

- Informations : seul votre oncle Boris sait pourquoi il a créé ses modèles en cire. Il ne demande qu'à vous fournir ces informations lorsque vous en avez besoin.

# WAXWORKS

- Conseils : si vous avez du mal à résoudre certains aspects de *Waxworks*, l'oncle Boris peut, grâce à ses connaissances approfondies vous aider à résoudre des mystères compliqués et à faire face à des situations stimulantes.
- Guérison : votre capacité d'obtenir des pouvoirs spéciaux dépend généralement des objets en votre possession et du niveau atteint.

Si vous demandez de l'aide, vous perdez de l'énergie psychique. La quantité consommée dépend de l'aide sollicitée.

**Remarque** : la conversation avec l'oncle Boris est exactement comme une conversation avec un autre habitant de *Waxworks*.



## ANNEXE A : DEPANNAGE

Si vous avez des questions sur Waxworks et que vous ne trouviez pas les réponses dans le manuel, notre service technique se tient à votre disposition. Vous pouvez nous appeler au (+44) 81 877 0880 entre 10 h et 17 h G.M.T. ou nous écrire à :

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

### Si le jeu ne se charge pas correctement

Relisez d'abord le manuel et réessayez les instructions une par une. Il suffit d'une instruction mal suivie pour tout faire échouer. Si le jeu ne se charge toujours pas, vérifiez sur les fichiers de configuration du système (autoexec.bat & config.sys) l'absence de programmes gourmands en mémoire susceptibles d'entraver le chargement. Les programmes à chercher sont PCTOOLS, NORTON UTILITIES, les programmes de disques antémémoires comme SMARTDRV.EXE, SMARTDRV.SYS (fonctionnant tous les deux sous Windows), et PC CACHE qui consomment vraiment beaucoup de mémoire (RAM). De plus, les gestionnaires de périphérique comme SUPER STOR ou STACKER peuvent également prendre une grande quantité de mémoire conventionnelle. Dernière remarque : attention aux GESTIONNAIRES DE MEMOIRE MULTIPLES qui fonctionnent en même temps. L'exécution simultanée de HIMEM.SYS, QEMM.SYS ou 386 MAX et EMM386.SYS risque de provoquer un conflit. En cas de difficulté de chargement/d'exécution du jeu, assurez-vous qu'un seul gestionnaire est en marche.

### Si vous obtenez des graphiques tronqués ou un écran vide

Si, lorsque vous chargez le programme, rien n'apparaît à l'écran (ou si les graphiques apparaissent tronqués), c'est sans doute que vous n'avez pas spécifié le bon type de graphiques pour votre système, ou que vous n'avez pas le bon adaptateur graphique pour le programme.

- Consultez le manuel d'utilisation de votre matériel pour vous assurer que votre ordinateur est compatible avec ce jeu (consultez la section **Exigences du système** de la page 2 pour avoir des détails).
- Relisez la section **Démarrage** et assurez-vous que vous avez spécifié la bonne option graphique pour votre ordinateur.



- Relisez la section **Démarrage** et assurez-vous que vous avez spécifié la bonne option graphique pour votre ordinateur.

## **Si vous avez une carte sonore mais n'obtenez aucun son**

Waxworks est compatible avec les cartes sonores AdLib, Sound Blaster et Roland. Si vous avez une de ces cartes mais n'obtenez aucun son :

- Assurez-vous que vous avez choisi la bonne carte pendant l'installation.
- Assurez-vous que vous avez assez de mémoire conventionnelle libre. Si vous n'avez pas assez de RAM, le gestionnaire de musique et de son risque d'être désactivé. Voir **Initialisation de façon propre**.
- Si rien ne marche, assurez-vous que votre carte sonore est bien installée dans sa fente. Waxworks est compatible avec les cartes sonores à l'adresse 220, IRQ 7 et DMA 1.

## **Si votre souris ne fonctionne pas avec Waxworks**

- Avant de démarrer le jeu, assurez-vous que le gestionnaire de souris (MOUSE.SYS ou MOUSE.COM) a été chargé.
- Vérifiez si votre souris est branchée à votre ordinateur.
- Si vous initialisez votre système de façon propre, assurez-vous que vous avez copié le logiciel de la souris sur votre disquette système "DOS propre". Voir **Initialisation de façon propre**.

## **Conseils sur la configuration**

Pour éviter les conflits éventuels, nous vous suggérons de configurer votre système comme suit.

Vous devrez modifier vos deux fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Vous n'avez qu'à taper rem et un <espace> pour désactiver votre programme à partir du chargement. Consultez les exemples ci-dessous. Remarque : il y a un <espace> après chaque commande remark. Consultez votre manuel DOS pour avoir davantage d'informations sur l'utilisation cette commande.

**REMARQUE** : le symbole \_ veut dire qu'il faut appuyer une fois sur la **barre d'espacement**.



## EXEMPLES AVEC CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS - TOUTE la RAM en mémoire d'extension (XMS)

REM\_DEVICE=C:\QEMM\QEMM.SYS - REM désactive QEMM

REM\_DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE - REM désactive EMM386

DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS - Chargement du gestionnaire de souris

DOS=HIGH - Chargement de DOS en mémoire haute (HMA)

FILES=30

BUFFERS=20

## EXEMPLES AVEC AUTOEXEC.BAT

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\;\DOS;\WINDOWS;\ETC;

C:\MOUSE\MOUSE.COM - Chargement du gestionnaire de périphérique

## Modification des fichiers de configuration du système à l'aide de l'éditeur DOS 5.0

A l'invite C:>, tapez **EDIT\_C:\AUTOEXEC.BAT** et appuyez sur Entrée. Faites vos modifications. Appuyez sur **ALT-F, S** pour SAUVEGARDER, et sur **ALT-F, O** pour OUVRIER. Tapez **C:\CONFIG.SYS** et appuyez sur **Entrée**. Modifiez le fichier CONFIG.SYS. Appuyez sur **ALT-F, S** pour SAUVEGARDER et sur **ALT-F, X** pour SORTIR de l'éditeur. Initialisez votre ordinateur à froid en appuyant simultanément sur les touches **CTRL-MAJ-ALT-SUPPR**.

## Modification des fichiers de configuration du système à l'aide de Windows 3.1 Sysedit

Chargez Windows de la façon habituelle. Ouvrez le gestionnaire de programme. Appuyez sur **ALT-F, R** pour L'EXECUTER. Tapez **SYSEDIT** et appuyez sur **Entrée**. Tous les fichiers du système apparaissent à l'écran. Le fichier AUTOEXEC.BAT est justement ouvert et attend vos modifications. Cliquez tout simplement dans sa fenêtre et faites vos modifications. Quand vous avez fini, appuyez sur **ALT-F, S** pour SAUVEGARDER, et sur **ALT-W, 3** pour choisir le fichier CONFIG.SYS. Faites vos modifications. Appuyez sur **ALT-F, S** pour SAUVEGARDER, et sur **ALT-F, X** pour SORTIR de l'éditeur. Dans le gestionnaire de programme, appuyez sur **ALT-F, X** pour quitter Windows ; faites **Entrée** pour quitter. Appuyez sur **CTRL-MAJ-ALT-SUPPR** pour initialiser votre ordinateur à froid.



## Initialisation de façon propre

Le moyen le plus facile de résoudre les difficultés de chargement, les conflits DOS, les problèmes de mémoire, de jeu irrégulier, etc. consiste à initialiser votre ordinateur avec une disquette système "DOS propre" à partir de l'unité A:. Faites comme suit :

- 1 A l'invite C:>, tapez **CD\DOS** et appuyez sur **Entrée**.
- 2 Tapez : **FORMAT A:/S** et appuyez sur **Entrée**. Il faut que ce soit l'unité A: ! Le programme vous demande d'y insérer une disquette vierge. Suivez les invites à l'écran. Enlevez la disquette DOS propre après le formatage et appelez-la "DOS propre". Réinsérez-la dans l'unité A:.
- 3 Copiez sur cette disquette un gestionnaire de souris comme **MOUSE.COM**.
- 4 Redémarrez en laissant la disquette DOS propre dans l'unité A: et en appuyant simultanément sur **CTRL-MAJ-ALT-SUPPR**.
- 5 Appuyez deux fois sur **Entrée** pour sauter les invites d'heure et de date.
- 6 A l'invite A>, tapez : **MOUSE** et appuyez sur **Entrée**.

## Si vous installez Waxworks sur votre disque dur

- 7 Insérez la disquette Disk 1 dans une unité et allez sur cette unité. Par exemple, si vous l'insérez dans l'unité B:, tapez **B:** et appuyez sur **Entrée**.
- 8 Tapez **INSTALL** et appuyez sur **Entrée**. Suivez les invites à l'écran. Après l'installation, vous êtes prêt à exécuter *Waxworks* !

## Exécution de Waxworks à l'aide d'une disquette DOS propre

- 9 Insérez la disquette DOS propre dans l'unité A: et allumez votre ordinateur, ou réinitialisez-le en appuyant sur **CTRL-MAJ-ALT-SUPPR**.
- 10 A l'invite A>, tapez : **MOUSE** et appuyez sur **Entrée**.
- 11 Tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**.
- 12 A l'invite C>, tapez : **CD\WAX** et appuyez sur **Entrée**.
- 13 Tapez **WAX** et appuyez sur **Entrée**.



## SERVICES CLIENTELE ACCOLADE EN ANGLETERRE : +44-81-877-0880

Si vous avez besoin d'une aide quelconque pour ce produit Accolade ou pour un autre n'hésitez pas à nous appeler de 10h00 à 17h00 et du lundi au jeudi.

Installez-vous près de votre ordinateur lors de votre appel. Nous ferons tout notre possible pour résoudre votre problème ou répondre à vos questions. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

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



## VOTRE DISQUETTE EST SOUS GARANTIE PENDANT 90 JOURS

Accolade Europe Ltd garantit, pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat par l'acquéreur original du logiciel, que le support d'enregistrement de ce dernier est exempt de tout défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution. Les supports défectueux, qui n'ont pas été l'objet d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou de dommages dus à la négligence, peuvent être retournés pour remplacement, sans frais supplémentaires, pendant la période de 90 jours.

(Pour accélérer le processus, retournez-nous uniquement la disquette, pas les autres matériels)



## CONTRAT DE LICENCE ET dispositions LEGALES

Ce produit logiciel informatique (appelé "le logiciel") ainsi que le manuel d'utilisation qui l'accompagne sont fournis au client sous licence d'Accolade Inc et sont soumis aux termes et conditions suivantes avec lesquels le client s'engage au moment de l'ouverture de l'emballage et de l'utilisation du logiciel/manuel. Le prêt de cette licence ne transfère aucun droit, titre ou intérêt du logiciel ou du manuel au client sauf si expressément mentionné dans ce contrat de licence.

Le logiciel et le manuel d'utilisation sont reproduits exclusivement par Accolade Inc. 1990. Tous les droits sont réservés. Le logiciel et le manuel ne peuvent ni être reproduits, copiés pour quelque raison que ce soit. Le client ne peut ni transférer, ni revendre le logiciel ou le manuel. Tous les marques déposées et noms sont propriétés de leurs créateurs respectifs.

Les termes ci-dessus énoncés sont les termes uniques et exclusifs du client. Accolade Inc. décline toute responsabilité concernant les dégâts causés de façon directe, indirecte, spéciale, incidentelle ou consécutifs en rapport avec le logiciel ou le manuel d'utilisation. Sauf si mentionné ci-dessus, Accolade Inc. ne fait aucune garantie, expresse ou tacite quant au logiciel ou au manuel d'utilisation et rejette toute garantie y compris sans restriction, la garantie de commercialisation et d'adaptation à un but particulier.

Les termes ci-dessus énoncés sont les termes uniques et exclusifs du client. Accolade Inc. décline toute responsabilité concernant les dégâts causés de façon directe, indirecte, spéciale, incidentelle ou consécutifs en rapport avec le logiciel ou le manuel d'utilisation. Sauf si mentionné ci-dessus, Accolade Inc. ne fait aucune garantie, expresse ou tacite quant au logiciel ou au manuel d'utilisation et rejette toute garantie y compris sans restriction, la garantie de commercialisation et d'adaptation à un but particulier.

Waxworks™  
Preuve d'achat

**ACCOLADE™**  
The best in entertainment software.™