

SORTIE DE M.A.X.

Version de l'histoire M.A.X.

- 1.03 Correction de l'erreur disconnection en réseau et des Conflits de la Carte Vidéo Matrox Mystique et autres.
- 1.02 Correction de la panne sur l'Auto-recherche (toutes les langues).
- 1.01 Correction de l'Auto-sauvegardement pour la version allemande.
- 1.00 Sortie initiale.

TABLE des MATIERES

- (1) Configuration nécessaire
- (2) M.A.X. sous Win95
- (3) Références Clavier
- (4) Dépannage
- (5) Assistance Technique
- (6) Remerciements
- (7) Assistance Clientèle
- (8) Site WEB d'Interplay
- (9) Information sur la Garantie

(1) Configuration nécessaire

NECESSAIRE:

- Un ordinateur IBM PC compatible 486-66 ou supérieur
- 8 Mo de RAM
- DOS version 5.0 ou supérieure
- Une souris compatible Microsoft

RECOMMANDEE:

- Un Processeur Pentium
- 16 Mo de RAM
- une carte-son stéréo 16-bit

RECONNAIT:

- Cartes-son: Compatibles Soundblaster Pro/16/AWE32/, ProAudio Spectrum Plus/16/Studio, Gravis Ultrasound/Max.

(2) M.A.X. sous Win95

M.A.X. peut fonctionner sous Win95, et peut être installé à partir de Windows en utilisant le programme de Configuration.

Le Multi-tâches, les Economiseurs d'Ecran, ou même le fait de repasser sous Windows pendant le fonctionnement de M.A.X. peut provoquer le blocage de M.A.X. sur certains systèmes. Il est recommandé de quitter M.A.X. avant de revenir sous Windows si vous rencontrez un tel problème.

Si vous rencontrez tout autre problème durant le fonctionnement de M.A.X. sous Win95 (problème de son, difficultés de jeu réseau, etc.), essayez de lancer M.A.X en mode DOS.

(3) Références Clavier

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des commandes du clavier pour M.A.X.

E Fin de Tour

F Trouver l'Unité Sélectionnée. L'unité sélectionnée à ce moment sera centrée sur l'écran.

-,+ Zoom Avant, Arrière

G Ouvre l'Affichage Grille

F1 Centre sur l'Unité visée

F10 Quitte directement pour le DOS

Touches Fléchées: Défilement de la carte

ALT-L Ouvre le Menu Charger Jeu

ALT-S Ouvre le Menu Sauvegarder Jeu

ALT-X Quitte le Jeu pour le Menu Principal

ALT-F5, ALT-F6, ALT-F7, ALT-F8 Sauvegarde la position actuelle de la fenêtre.

F5, F6, F7, F8 Va à une position de fenêtre précédemment sauvegardée.

/,? Lance le mode AIDE. Le curseur se change en point d'interrogation.
En cliquant sur les objets de l'écran on affichera le texte d'aide.

ALT-C Sauvegarde une copie d'écran du jeu en format PCX..

MAJ Maintenez la touche MAJ en sélectionnant des unités pour créer des groupes.

Barre Espace, Entrée ou ECHAP annulent la démo automatique.

(3b)Caractéristiques Supplémentaires

Affichage des coups: Quand le bouton Etat est cliqué, les unités capables de tirer peuvent afficher de petites icônes figurant une balle, à côté de leur traceurs d'itinéraire. Ces icônes vous permettent de savoir sur quelle distance l'unité peut progresser tout en restant capable de tirer. Certaines unités, notamment l'Eclaireur, peuvent conserver leur mobilité pendant un virage tout en conservant leur capacité de tir. D'autres, comme le Lance-Missile, perdent leur capacité de tir pendant ce virage si ils continuent d'avancer. Enfin d'autres unités telles que le tank et le canon d'assaut peuvent progresser sur une faible distance et rester capables de tirer tout en continuant à tourner. L'Affichage des Coups peut être utilisé pour évaluer votre puissance de feu pendant que vous avancez vers l'ennemi.

Halte lorsque l'ennemi est en vue: Par défaut, les unités s'arrêteront automatiquement quand elles sont en vue d'une unité ennemie. Cette option peut être modifiée dans le MENU PREFERENCES.

Etude Automatique: Un bouton "AUTO" a été ajouté sur le Sondeur. Quand Auto est activée, l'Eclaireur recherchera automatiquement les ressources sur la carte.

Unités alien: On trouve parfois des unités alien dans les Missions de Campagne et en Solitaire, elles peuvent être ajoutées en option si désiré sur les Jeux Personnalisés. Trouvées pour la première fois, les unités alien n'appartiennent à aucune équipe en particulier et doivent être capturées par un commando avant de pouvoir être utilisées.

CHEMIN D'ACCES DU CD

Si le chemin vers votre lecteur de CD ROM change après que vous avez installé MAX, le jeu ne pourra pas être lancé avant que vous ne lui donniez la nouvelle lettre du lecteur de votre CD. Pour le faire, modifiez le fichier MAXRUN.BAT et indiquez le nouveau chemin d'accès.

Exemple: (MAXRUN.BAT)

```
Maxrun.exe -sD:\MAX
```

Dans l'exemple ci-dessus, le lecteur de CD est D:
Pour changer, remplacez simplement la lettre du lecteur par la lettre correcte, laissant le reste du texte tel quel.

Dans l'exemple suivant, la lettre du lecteur de CD a été changée pour indiquer celle du lecteur E:

```
Maxrun.exe -sE:\MAX
```

Une fois que vous avez fait les changements, sauvegardez le fichier et relancez M.A.X.

Si vous recevez un message indiquant "Pas assez de mémoire pour les mémoires tampon" vous aurez besoin de libérer un peu de place sur votre disque dur. M.A.X. utilise la Mémoire Virtuelle et a besoin de quelques Mo d'espace disque disponible pour fonctionner correctement.

Si vous avez des problèmes pour jouer les vidéos figurant dans M.A.X., essayez les opérations suivantes.

Les vidéos sont lentes ou fonctionnent mal.

Modifiez le fichier MAX.INI et changez le paramètre `movie_play=0` en `movie_play=1`

Les vidéos ne jouent pas du tout:

Certaines cartes vidéo ne peuvent pas afficher la résolution spéciale utilisée par les vidéos de M.A.X.. Si les vidéos ne peuvent être jouées sur votre système, modifiez le fichier MAX.INI et changez `alt_movie_res=0` en `alt_movie_res=1`.

Ceci réglera la résolution vidéo à la norme 640x480 qui peut être affichée par toutes les cartes vidéo SVGA.

(4) Dépannage

L'utilisation de Multi-tâches, d'Economiseurs d'Ecran, ou même le fait de se mettre sous Windows pendant le fonctionnement de M.A.X. peut provoquer le blocage de M.A.X. sur certains systèmes. Il est recommandé de quitter M.A.X. avant de revenir sous Windows si vous rencontrez un tel problème.

Si vous rencontrez tout autre problème durant le lancement de M.A.X. sous Win95 (problème de son, difficultés de jeu réseau, etc.), essayez de lancer M.A.X. en mode DOS.

Si vous utilisez les Installations Minimum ou Médium, les fichiers son de M.A.X. ne seront pas copiés du CD sur votre disque dur. Cela pourrait ralentir le fonctionnement du jeu sur certains systèmes. Si vous rencontrez un tel problème, allez dans le Menu Préférences et arrêtez la musique. Si le jeu fonctionne toujours trop lentement, coupez l'option d'Effets d'animation dans le Menu Préférences.

Si vous recevez le message "Manque d'Espace d'Environnement" pendant le lancement de M.A.X., ajoutez la ligne suivante à votre CONFIG.SYS.:

```
shell=C:\DOS\COMMAND.COM /e:512 /p
```

La ligne FICHIERS de votre CONFIG.SYS. doit préciser 25 ou plus

ex. FICHIERS=25

(5) Assistance Technique

Si vous avez des problèmes, l'Assistance Clientèle d'Interplay fonctionne 24 heures sur 24 au moyen de notre système clientèle automatisé. Un représentant est à votre disposition pendant les heures de service normal.

Vous pouvez nous contacter à:

Assistance Technique d'Interplay & Service Clientèle: 714-553-6678
Ayez à portée de main les informations concernant votre ordinateur et soyez si possible devant votre écran.

Voici d'autres facons d'être aidé:

Productions Interplay Page d'Interplay sur le Web: www.interplay.com
attn: Service Clientèle courrier électronique: support@interplay.com
16815 Von Karman Avenue Interplay BBS: 714-252-2822
Irvine, CA 92606

America Online: mot de passe INTERPLAY
ou courrier électronique à "IPTECH"
GEnie: taper "M805;1"
CompuServe: GO GAMPUB, sous INTERPLAY
Prodigy: courrier électronique à "PLAY99B"

En Grande-Bretagne, écrivez à:

Assistance Client
Harleyford Manor
Harleyford
Henley Road
Marlow
Buckinghamshire
SL72DX
Angleterre

RU téléphone: +44 (0) 1628 423723
RU FAX: +44 (0) 1628 487752

Japon:
Service Clientèle via Electronic Arts Victor à:
Japon Téléphone: 03.5421.3815
Japon FAX: 03.5421.3815

(6) REMERCIEMENTS

Chef de Projet: Ali Atabek

Producteurs: Ali Atabek
 Paul Kellner

Conception du Jeu: Ali Atabek

Paul Kellner
Gus Smedstad

A partir d'une idée originale de Larry Froistad

Chef Programmeur: Dave Boulanger

Conception IA et
Programmation: Gus Smedstad

Artistes 2D: Tony Postma
Arlene C. Somers

Artistes 3D en Chef: Chris Regalado

Artistes 3D: Mark Bergo
Arlene C. Somers
Mike Dean

Design Conceptuel
et Storyboards: Tony Postma

Conception du Monde Originel: Cheryl Austin

Création du Monde: Arlene C. Somers

Support Réseau: Dave Boulanger
Bernie Weir

Directeur Audio: Charles Deenan

Musique: Brian Luzietti

Effets Sonores: Gregory G. Allen
Larry Peacock

Mastering: Craig Duman

Directeur Assurance
Qualité: Chad Allison

Responsable des Tests: Cory Nelson

Testeurs: Amy Mitchell
Chris Peak
Quinn Summers
Doug Avery
Steve McLafferty
Erick Lujan
Steve Victory
James Dunn
Henry Kahng
Bill Field
Steve Reed
Steve Baldoni
Richard Barker

Techniciens I.S: Bill Delk
Aaron J. Meyers

Directeur de la
Compatibilité: John Werner

Techniciens en Compatibilité: Dan Forsyth
John Parker
Aaron Olaiz
Derek Gibbs
Phuong Nguyen
Marc Duran

Compression Vidéo et
Playback: Paul Allen Edelstein

Merci à Tim Cain pour GNW, à Jay Patel pour l'Assistance Technique,
à Newtek, Inc. pour les ondes de lumière 3D, Sanjay Bala-Krishnan,
Chris Jones, à James Thomas pour l'histoire et les inspirations diverses.

M.A.X. est dédié à la mémoire d'Amanda Froistad.

(7) Assistance Clientèle

Si vous avez des questions sur ce jeu ou sur un autre produit Interplay,
vous pouvez contacter notre groupe Service Clientèle/Assistance
Technique à:

Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford
Henley Road
Marlow, Buckinghamshire
SL7 2DX ANGLETERRE

Tel: +44 (0) 1628 423 723
Fax: +44 (0) 1628 487 752

Ayez à portée de main les informations concernant votre ordinateur et
soyez si possible devant votre écran. Plus vous pourrez nous décrire
avec précision les informations concernant votre ordinateur, plus notre
assistance sera efficace.

Si vous avez un modem, vous pouvez nous contacter par les moyens suivants:
Le BBS Interplay:

Nous avons un BBS à lignes groupées fonctionnant 24 heures sur 24, 7 jours
sur 7, disponible pour répondre aux questions de nos clients et les aider
à régler leurs problèmes. Le numéro est #714-252-2822. Les paramètres du

modem sont: 300-28.8k Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1.

Vous pouvez également contacter notre BBS sur Internet. Telnet à bbs.interplay.com. C'est un service gratuit (à l'exception des charges de téléphone).

America Online: Vous pouvez envoyer votre courrier électronique au service de l'Assistance Clientèle d'Interplay à l'adresse IPTECH. Pour contacter notre Assistance Clientèle dans Industry Connection, appuyer sur CTRL-K pour obtenir la fenêtre "Go To Keyword". Puis tapez INTERPLAY dans la fenêtre "Keyword". En plus du service de messagerie, vous pouvez télécharger les démos et les corrections de bugs à partir des Software Libraries.

CompuServe: Nous sommes disponibles en-ligne pour les produits IBM et compatibles. Vous nous trouverez dans le Forum B Game Publishers, tapez GO GAMBUPUB au début de quelconque ligne qui commence avec "!". Puis sélectionnez "Section 4" pour Interplay Productions. Vous pouvez y laisser vos questions pour l'Assistance Clientèle.

En plus de l'assistance technique pour les produits Interplay, CompuServe offre de nombreux autres services y compris les communications, des bibliothèques de référence, l'assistance matérielle et logicielle, des voyages, des jeux, et bien d'autres choses.

PRODIGY Interactive Personal Service: Vous pouvez nous envoyer directement du courrier. Notre numéro d'identification est "PLAY99B".

Internet: Vous pouvez contacter Interplay par courrier électronique à: support@interplay.com. De nombreuses démos et suppléments Interplay sont disponibles sur les sites Internet FTP. Pour visiter notre site World Wide Web avec votre navigateur, allez sur:

<http://www.interplay.com>

- vous pouvez aussi utiliser ftp to [ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com).

(8) Site WEB d'Interplay:

Bienvenue sur le site Web d'Interplay! Toujours désireux de fournir de nouveaux jeux interactifs de haute qualité, nous rassemblons sans cesse tous nos efforts pour être à la pointe de la technologie. Ce site Web est le dernier exemple de notre volonté de vous procurer une richesse d'information toujours plus grande.

Nous sommes tous des joueurs passionnés et nous aimons l'idée que les joueurs du monde entier peuvent entrer dans l'espace cybernétique et voir, toucher, et même sentir nos dernières productions. Pas de publicité ni de marketing, seulement de superbes jeux. Si nous voulons que cela fonctionne, nous devons faire en sorte que ce site reste d'actualité, pour en faire un endroit où vous pouvez envoyer vos impressions aux États-Unis sur les jeux_ alors connectez-vous et dites-nous ce que vous aimez_ et ce qui vous plaît. Utilisez donc ce site pour déclarer votre opinion.

Amusez-vous sur notre site Web, explorez toutes les différentes zones et revenez vite. Régulièrement, nous introduirons de nouvelles zones pour votre plaisir.

Une fois encore, bienvenue!
Brian Fargo

(9) Garantie Limitée

GARANTIE INTERPLAY LIMITEE A 90 JOURS

Interplay garantit à l'acheteur-utilisateur d'origine de ce logiciel que le support sur lequel les logiciels sont enregistrés est libre de tout défaut de matière ou de main d'oeuvre pendant une période de 90 jours à partir de la date de l'achat. Si le support de l'enregistrement se révèle défectueux dans les 90 jours à partir de la date d'achat, Interplay s'engage à remplacer gratuitement tout produit jugé défectueux dans le cadre de ce délai, à réception à son centre de service usine, dudit produit, affranchissement prépayé, accompagné de la preuve et date de l'achat. Cette garantie est limitée au support de l'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par Interplay et ne s'applique pas à l'usure normale d'utilisation. Cette garantie ne s'applique pas et sera nulle si le défaut résulte d'un abus, d'une négligence ou d'un mauvais traitement du support. Toutes les garanties implicites applicables à ce produit, y compris les garanties de commercialisation et d'adaptation à un usage particulier sont rejetées. Interplay dégage toute responsabilité pour les dommages indirects ou dérivés.

Reproduction interdite

Ce jeu et son manuel sont la propriété exclusive d'Interplay et tous les droits sont réservés par Interplay Productions et sont protégés par la législation des droits d'auteur applicables aux logiciels informatiques. Vous n'avez pas le droit de copier le logiciel sauf à ce qu'il s'agisse d'une seule copie pour archivage ou pour mise en réserve.

Vous ne pouvez prêter, vendre, louer, mettre en leasing, donner, mettre en sous-license ou transférer ce logiciel (ou une quelconque copie). Vous ne pouvez modifier, adapter, ou démonter, ni extraire les codes de ce logiciel ou d'un de ses composants ou encourager un tiers à agir de la sorte.

NOTE: Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans en informer quiconque.

M.A.X. COPYRIGHT (C) 1996 INTERPLAY PRODUCTIONS. TOUS DROITS RESERVES.
LICENSE ET DISTRIBUTION EXCLUSIVE, INTERPLAY PRODUCTIONS.

Pour toute question et commentaire non technique, envoyez un courrier

électronique à:

max@interplay.com

Merci de jouer à M.A.X.!