



Paintball

deutsche

SPIELANLEITUNG

| | |
|--|----|
| Einleitung | 52 |
| Vor Dem Start | 53 |
| Das Haupt Menu | 54 |
| Das Options menu | 55 |
| Die Passwort-Eingabe | 56 |
| Das Levelmenu | 57 |
| Das Spiel | 59 |
| Einen Level Spielen | 60 |
| Wie Man Die Lemminge Steuert | 60 |
| Lemminge Steuern, Die Man Nicht Sieht | 61 |
| Flaggen Sammeln, Die Farb pistolen | 61 |
| Die Benutzung von Hebeln, Schlüssel Sammeln .. | 62 |
| Die Benutzung der Ballons, Lifts | 63 |
| Bewegliche Plattformen | 63 |
| Druckempfindliche Bodenplatten, Rutschige Blöcke | 64 |
| Trampoline, Katapulte | 64 |
| Duplikatoren, Extra Farbe, Zeitboni | 65 |
| Bonuspunkte, Der Pausenmodus, Nach Jedem Level | 66 |
| Dietastaturbelegung | 67 |
| Zweispierer-Spiele Einrichten | 68 |
| Rechner-Connect Per LAN | 68 |
| Einstellungen für ihr TCP/IP-Protokoll | 69 |
| Einzweispeler-Spiel Starten | 70 |
| Speilen Gegen Einen Bestimmten Gegner | 70 |
| Gegen Einen Gegner im LAN Spielen | 71 |
| Einen Netzwerk-Level Auswählen | 71 |
| Problemlösungen | 72 |
| Das Team | 73 |

EINLEITUNG

Jeder kennt die Lemminge. Grünhaarig, pelzig, etwas dumm und völlig harmlos ...

Ach ja?

Dann geben Sie ihnen mal eine Pump-Action-Farbpistole, und bevor Sie „Ein Korn im Feldbett“ singen können, ist die ganze Stadt schaumolweiß, und Sie dauerhaft mit Hartlack imprägniert. Hochglanz? Kein Problem. Hübsche Farben? Genau. Ohne Ende. Auch „Wachteile“? Alles, was der Herr wünschen, solange es sich nicht mit den Vorhängen beißt.

In Lemmings Paintball steuern Sie bis zu vier völlig hilflose Lemminge. Die nämlich stürzen aus einer Falltür herab in eine knuffelige isometrische 3-D-Landschaft. Und jetzt sind Sie dran: Klicken Sie mit der Maus solange, bis die armen Tierchen ihre Flagge(n) gefunden haben, wodurch sie in den nächsten Level gelangen. Level für Level wird die Sache schwieriger, und auf dem Weg müssen Sie eine Menge kleiner und großer Rätsel knacken. Rätsel mit Hebeln, mit Toren, rutschigen Blöcken, heißem Feuer, großen Ballons und vielen, vielen Litern Farbe.

Erwähnten wir bereits, daß die gegnerischen Lemminge auch Farbpistolen haben, die nervösen Pfötchen stets am Abzug, und den unwiderstehlichen Drang, Sie mit mehr Farbe einzukleistern als die Decke der Sixtinischen Kapelle?

VOR DEM START

Fahren Sie Ihr Windows 95 wie gewohnt hoch.

Legen Sie nun die Lemmings Paintball-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk, die bedruckte Seite nach oben.

Das Installationsprogramm wird nun automatisch gestartet.

Hier haben Sie die Möglichkeit, Lemmings Paintball zu installieren. Um das zu tun, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Installieren-Knopf und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

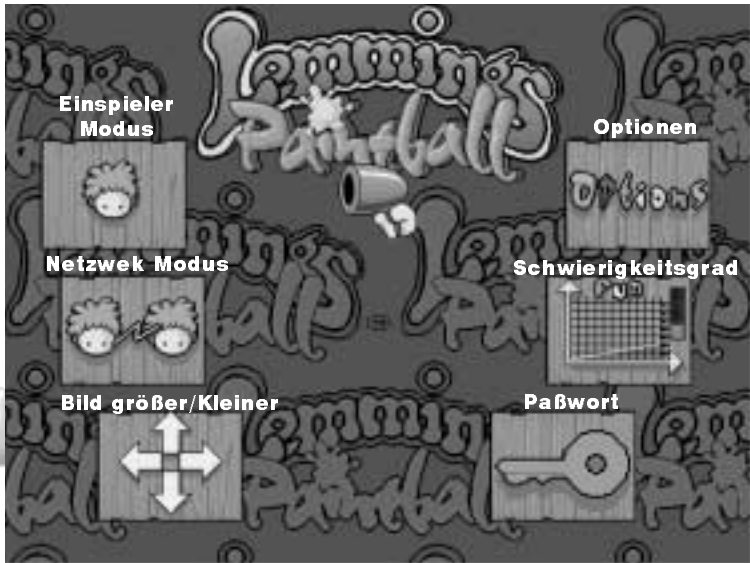
Wenn das Spiel installiert ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf Start und wählen Sie die Verknüpfung mit Lemmings Paintball an. Sie können das Spiel aber auch von der Installationssoftware aus starten. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Knopf.

Wenn Sie die CD-ROM das nächste Mal einlegen, wird wieder das Installationsmenü erscheinen und Ihnen die Möglichkeit geben, das Spiel zu starten.

Hinweis: Die CD-ROM muß in Ihrem Laufwerk sein, damit Sie Lemmings Paintball spielen können.



DAS HAUPTMENU



Einspieler-Modus:

Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um den Einspieler-Modus zu starten.

Netzwerk-Modus:

Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um den Netzwerk-Modus zu starten.

Vollbild-Modus/Fenster-Modus:

Das Spiel kann entweder als Vollbild oder in einem Fenster angezeigt werden. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um zwischen den beiden Modi hin- und herzuschalten.

Optionen:

Ein Klick mit der linken Maustaste, und Sie gelangen ins Optionsmenü.

Schwierigkeitsgrad:

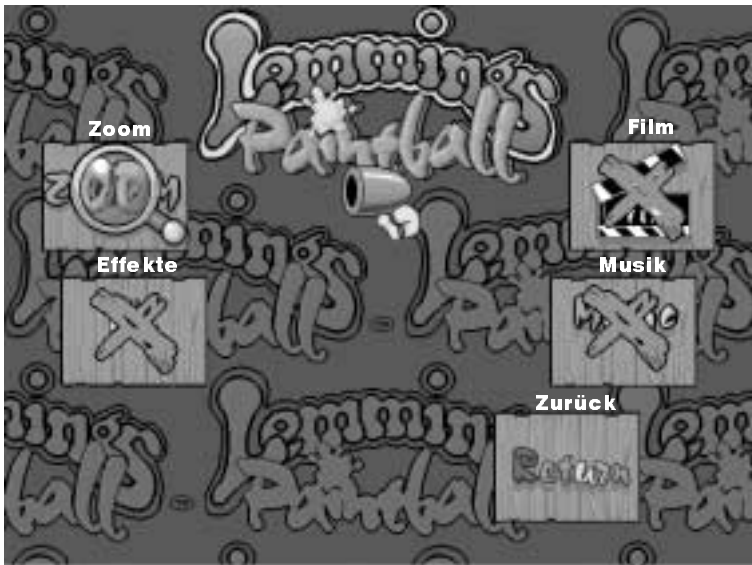
Es gibt vier Schwierigkeitsgrade (linke Maustaste ...): Fun (kinderleicht), Tricky (knifflig), Taxing (fordernd) und Mayhem (bösaartig).

Paßwort:

Ein Klick bringt Sie zur Paßwort-Eingabe. Mit Hilfe von Paßworten können Sie Level überspringen, die Sie bereits durchgespielt haben.

Paintball

DAS OPTIONS MENU



Zoom:

Wenn Sie das Spiel im Fenster-Modus spielen, können Sie die Größe des Fensters mit der Zoom-Option verändern. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Zoom-Modus an- oder auszuschalten. Ist der Zoom an, läuft das Spiel in einem großen Fenster. Bei ausgeschaltetem Zoom wird das Fenster verkleinert.

Effekte:

Hiermit können Sie die Soundeffekte an- oder ausschalten.

Film:

Hier schalten Sie die Filmsequenzen an oder aus.

Musik:

Der Schalter für die Musik im Spiel: an oder aus.

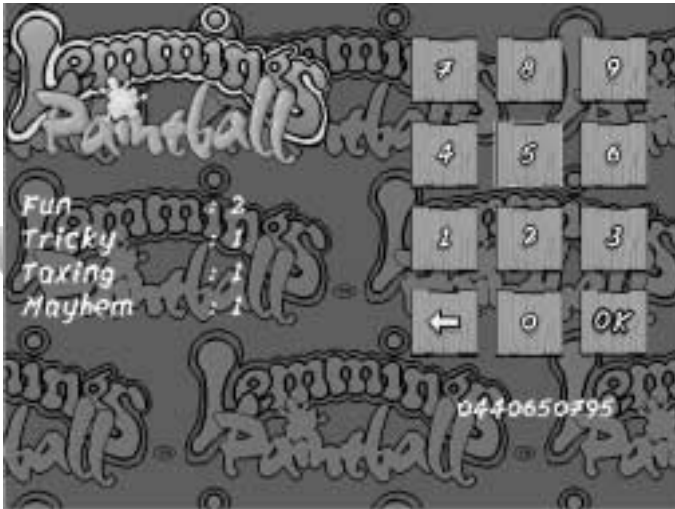
Zurück:

Bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

Paintball

DIE PASSWORT-EINGABE

Wenn Sie einen Level von Lemmings Paintball durchgespielt haben, erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie dann direkt im folgenden Level starten können. Dieses Paßwort können Sie hier eingeben, statt nochmal alles durchzuspielen.



Die Paßwörter in Lemmings Paintball bestehen aus Zahlen. Um ein Paßwort einzugeben, klicken Sie die Zahlenfolge mit der Maus ein. Die zuletzt eingegebene Zahl können Sie mit einem Klick auf den Knopf mit dem Pfeil löschen. Ist das Paßwort richtig eingegeben, klicken Sie auf OK.

Nun wird Ihr Paßwort überprüft. Wenn es gültig war, zeigt Ihnen die kleine Tabelle links im Bild, welches der höchste Level jedes Schwierigkeitsgrades ist, der direkt angewählt werden kann. Danach gelangen Sie automatisch zurück ins Hauptmenü.

Wenn Sie aus Versehen ein ungültiges Paßwort eingegeben haben, so hat dies keinerlei Auswirkungen. Sie gelangen einfach zurück ins Hauptmenü.

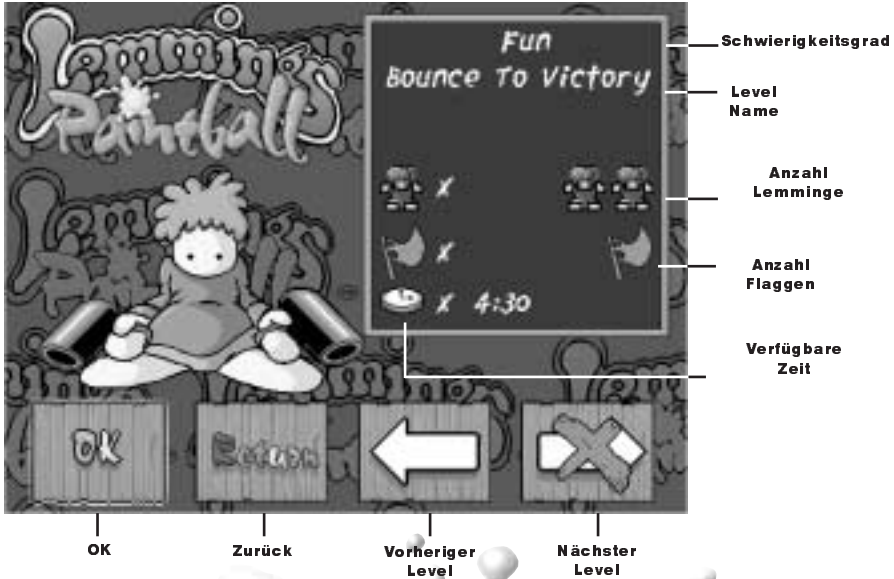
Jedesmal wenn ein Level auf einem der drei Schwierigkeitsgrade durchgespielt wurde, bekommen Sie ein neues Paßwort. Ihr aktuelles Paßwort wird jeweils auch am Ende eines Levels angezeigt.

Im Zweispieler-Modus gibt es keine Paßworte, da die Zweispieler-Level frei angewählt werden können. Das hat keinerlei Einfluß auf Ihre Einspieler-Paßworte.

Paintball

DAS LEVELMENU

Das Levelmenü wird vor jedem neuen Level angezeigt.



Schwierigkeitsgrad:
Zeigt an, welchen Schwierigkeitsgrad der nächste Level hat.

Levelname:
Hier steht der Name des nächsten Levels.

Anzahl Lemminge:
Gibt an, wieviele Lemminge im nächsten Level starten werden.

Anzahl Flaggen:
Gibt an, wieviele Flaggen benötigt werden, um den Level zu beenden.

Verfügbare Zeit:
Soviel Zeit haben Sie, um den Level zu schaffen.

Unten im Bild befinden sich vier Knöpfe:

OK:

Klicken Sie hier einmal links, um den Level zu spielen.

Return (Zurück):

Klicken Sie hier, und Sie kommen ins Hauptmenü zurück.

Vorheriger Level:

Klicken Sie hier mit der linken Maustaste, um den vorherigen Level anzuwählen. Wenn Sie sich gerade bei Level eins aufhalten, ist dieser Knopf rot durchgestrichen.

Nächster Level:

Klicken Sie hier, um den nächsten Level anzuwählen. Wenn Sie den Level, den Sie gerade gewählt haben, noch nicht durchgespielt haben, können Sie keinen höheren anwählen.

DAS SPIEL



Punkte:

Zeigt Ihre derzeitige Punktzahl an. Wenn Sie einen Level nicht schaffen, wird Ihre Punktzahl auf die Zahl zu Beginn des Levels zurückgesetzt. Wenn Sie einen Level beenden, wird Ihre Punktzahl selbstverständlich beibehalten.

Timer:

Der Countdown zeigt an, wieviel Zeit Sie noch haben, um den Level, den Sie gerade spielen, zu beenden.

Pause:

Klicken Sie hier, um das Spiel zu pausieren.

con-Leiste:

Jeder Lemming in einem Level wird durch ein Icon in dieser Leiste dargestellt. Schlüssel, die ein Lemming trägt, werden in drei kleinen Kästchen angezeigt. Ist ein Kästchen mit einer Farbe gefüllt, trägt der Lemming einen Schlüssel dieser Farbe. Die Anzeige unter den Kästchen zeigt an, wieviel Farbe ein Lemming noch in seiner Pistole hat. Die Farbe dieser Anzeige gibt dabei nur an, um welchen Lemming es sich handelt – es ist dieselbe wie die des Markers unter den Füßen des Lemmings.

Paintball

EINEN LEVEL SPIELEN

Wenn Sie einen Level starten öffnen sich eine oder mehrere Falltüren, und die Lemminge plumpsen in die Landschaft.

Jeder Lemming ist mit einer Farbe markiert, die sich auch in der Icon-Leiste finden läßt. Einer der Lemminge ist mit einem Sternchen markiert, während die anderen mit kleinen Kreisen markiert sind. Der Lemming mit dem Sternchen ist der Leitlemming. Wenn der Stern ausgefüllt ist, steuern Sie diesen Lemming und die anderen in seiner Gruppe.

Ihre Aufgabe ist es, den Lemmingen zu helfen, die in der Landschaft verstreuten Fahnen einzusammeln. In einem Level kann es bis zu vier Flaggen geben. Wenn es mehr als eine gibt, müssen sie alle eingesammelt werden, bevor der Level beendet ist. Jeder Lemming kann nur eine Flagge tragen. Hat ein Lemming eine Flagge, so wird dies in der Icon-Leiste angezeigt.

WIE MAN DIE LEMMINGE STEUERT

Sind die Lemminge einmal in einem Level, sehen Sie einen pfotenförmigen Mauszeiger auf dem Bildschirm. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, wird angezeigt, ob Sie die Lemminge in diese Gegend schicken können oder nicht. Eine ausgestreckte Pfote bedeutet, daß eine Gegend zugänglich ist. Eine Verneinung mit dem Zeigefinger, sagt Ihnen, daß eine Gegend unerreichbar ist.

Um den Lemming, den Sie steuern möchten auszuwählen, klicken Sie ihn einfach an, oder klicken Sie auf sein Icon in der Icon-Leiste. Den Leitlemming werden Sie als ersten auswählen.

Wenn Sie einen Lemming ausgewählt haben, erscheint ein sich drehender Pfeil über seinem Kopf. Wenn Sie alle diejenigen Lemminge ausgewählt haben, die Sie steuern möchten, klicken Sie auf einen Teil der Gegend, der zugänglich ist (ausgestreckte Pfote) und klicken Sie ihn an. Die Lemminge werden nun in ihrer Formation dorthin gehen.

Läuft ein Lemming hierbei gegen ein Hindernis, legt er eine kurze Denkpause ein und sucht sich dann einen Weg um es herum. Wie dem auch sei, manchmal wird er es nicht schaffen. In einem solchen Fall müssen Sie ihm einen Weg vorklicken.

Hinweis: Wenn Sie mit der rechten (!) Maustaste auf einen Lemming klicken, wird das Bild um diesen Lemming zentriert, und er wird zum Leitlemming seiner Gruppe. Das kann sehr wichtig sein, weil es der Leitlemming einer Gruppe ist, der Gegenstände aufhebt.

LEMMINGE STEuern, DIE MAN NICHT SIEHT

Wenn Sie einen Lemming mal nicht im Blickfeld haben, können Sie ihn mittels der Icon-Leiste anwählen und auch das Bild um ihn oder eine Gruppe von Lemmings zentrieren. Klicken Sie hierzu mit der rechten (!) Maustaste auf ein Lemming-Icon. Dieser Lemming wird gleichzeitig zum Leitlemming seiner Gruppe.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Icon in der Leiste klicken, wird das Bild wiederum auf diesen Lemming umschalten, und der rotierende Pfeil über seinem Kopf wird auftauchen, um anzuzeigen, daß Sie eine Gruppe bilden.

FLAGGEN SAMMELN



Um einen Level erfolgreich abzuschließen, müssen Ihre Lemminge alle in dem Level verstreuten Flaggen einsammeln. In einem Level können sich bis zu vier Flaggen befinden.

Damit ein Lemming eine Flagge einsammeln kann, darf zwischen dem Lemming und der Flagge kein Hindernis sein. Stellen Sie den Mauszeiger auf die Flagge (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Die Lemminge trotten nun zu der Flagge, und der Leitlemming wird sie nehmen. Beachten Sie hierbei, daß jeder Lemming nur eine Flagge nehmen kann, so daß Sie den Leitlemming danach neu bestimmen müssen (rechte Maustaste).

Sollte die gewählte Flagge die letzte eines Levels sein, gönnen Sie sich einen Augenblick Ruhe. Level beendet! Auf zum nächsten!

DIE FARBPISTOLEN

Jeder Lemming hat zu Beginn eines Levels eine randvolle Farbpistole. Bei jedem Lemming-Icon in der Icon-Leiste findet sich auch eine Anzeige, die den Füllstand der Farbpistole des Lemmings angibt.

Es kommt schon mal vor, daß einer Ihrer Lemminge zum Opfer einer heimtückischen Farbattacke gegnerischer Lemminge, die im Level patrouillieren, wird. Um zum Gegenangriff überzugehen, wählen Sie einen oder mehrere Lemminge an und klicken Sie rechts. Geben Sie die Schußrichtung mit der Maus an. Gegnerische Lemminge müssen nur einmal getroffen werden, schon dann sehen sie sehr blaß aus. Tja, dasselbe gilt aber leider auch für Ihre Lemminge. Passen Sie also gut auf ...

A stylized logo for 'Paintball' in a handwritten, cursive font. The letters are white with a dark outline, and there are several paint splatters around the text, suggesting the theme of the game.

Paintball

DIE BENUTZUNG VON HEBELN

In vielen der Levels finden Sie Hebel, mit denen Lifts oder andere Maschinen bedient werden.

Um einen Hebel umzulegen, müssen Sie sicherstellen, daß sich zwischen Ihren Lemmings und dem betreffenden Hebel kein Hindernis befindet. Stellen Sie den Mauszeiger auf den Hebel (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Die Lemminge werden nun zu dem Hebel trotteln und ihn bedienen. Somit schalten Sie die mit diesem Hebel verbundene Maschine ein, bzw. aus.

SCHLÜSSEL SAMMELN

In manchen der Levels gibt es Barrieren, die mit einem Schlüssel geöffnet werden müssen, bevor ein Lemming sie passieren kann. Daher muß der Lemming einen passenden Schlüssel finden.

Schlüssel sind in explodierenden Kästchen versteckt.



Wenn Sie ein solches Kästchen finden, stellen Sie sicher, daß sich zwischen den gewählten Lemmings und dem Kästchen keine Hindernisse befinden. Stellen Sie den Mauszeiger auf das Kästchen (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Die Lemminge lümmeln sich zu der Box hin, und der Leitlemming wird das Kästchen mal ordentlich drücken, so daß der Schlüssel herauspringt. Klicken Sie den Schlüssel mit der linken Maustaste an, und der Leitlemming wird ihn aufheben. Im selben Moment wird sich eines der drei Kästchen bei dem Icon des Lemmings einfärben. Das ist Ihre Anzeige, daß der Lemming einen Schlüssel dieser Farbe bei sich trägt.

Hat der Lemming erst einmal einen Schlüssel, so kommt er auch durch die Barriere.

Wird ein Lemming, der einen Schlüssel bei sich trägt, bei einer Farbpatte getroffen, so verdünnt sich der Schlüssel an den Ort, an dem er gefunden wurde.

DIE BENUTZUNG DER BALLONS

Hier und da finden Sie einen schönen großen Ballon, der einfach an einer Stelle über dem Boden schwebt.



Mit dem Ballon kann ein Lemming in einem anderen Teil des Levels fliegen. Stellen Sie wie immer sicher, daß sich zwischen den ausgewählten Lemmingen und dem Ballon keine Hindernisse befinden. Stellen Sie den Mauszeiger auf den Ballon (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links.

Die Lemminge tappeln nun zu dem Ballon, und der Leitlemming schnappt ihn sich. Wenn Sie unterdessen auf die Icon-Leiste achten, werden Sie sehen, daß der Ballon dort erscheint.

Hinweis: Ein Lemming kann mehr als einen Ballon bei sich tragen – nämlich einen von jeder Farbe. Der zuletzt eingesammelte Ballon wird jeweils in der Icon-Leiste angezeigt. Wenn der Lemming den dann benutzt, wird der vorher eingesammelte angezeigt, usw.

Um einen Ballon zu benutzen, klicken Sie den Ballon in der Icon-Leiste mit der linken Maustaste an. Der Lemming wird nun bis zur nächsten gestreiften Stange (wie man sie von englischen Friseurinnen kennt) treiben, wo ihn die Erde wiederbekommt.

LIFTS

Mancherorts finden sich auch Lifts in der Landschaft. Diese können sich bei entsprechender Betätigung – manchmal auch durch Hebel – auf- und abbewegen. Um einen Lift zu benutzen, müssen Sie nur aufpassen, daß sich auch ein Lemming auf ihm befindet.

BEWEGLICHE PLATTFORMEN

Was darf natürlich nicht fehlen? Genau: bewegliche Plattformen. Hierbei handelt es sich um Blocks, die sich zwischen Teilen des Levels hin- und herbewegen und somit Levelteile erreichbar machen, die sonst unzugänglich wären. Um eine solche Plattform zu benutzen, stellen Sie zuerst einmal sicher, daß Sie nur einen Lemming angewählt haben. Stellen Sie den Mauszeiger nun auf die ruhende Plattform (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Falls sich die Plattform in Gang setzt, bevor der Lemming sie erreicht ... ist das sein Pech.



Paintball

DRUCKEMPFLINDLICHE BODENPLATTEN

An vielen Stellen in dieser Lemming-Welt befinden sich druckempfindliche Bodenplatten, die bei Betreten unterschiedliche Dinge auslösen können. So kann ein Lemming dadurch, daß er auf einem solchen Block steht, Lifts auf- und abbewegen. In den schwierigeren Levels kann es vorkommen, daß Sie den Effekt, den ein Block hat, nicht sehen können.

RUTSCHIGE BLÖCKE

In manchen Levels gibt es auch rutschige Blöcke. Betritt ein Lemming einen solchen, rutscht er solange in seiner Gehrichtung weiter, bis er wieder auf einem nicht-rutschigen Block ist. Hinweis: Manche der rutschigen Blöcke sind mit druckempfindlichen Bodenplatten verbunden.

TRAMPOLINE



Sollte ein Lemming auf dem Weg in ein von Ihnen vorgegebenes Gebiet auf ein Trampolin stürzen, macht er einen hübschen Satz in seine Gehrichtung – und läßt dabei hoffentlich alle möglichen Hindernisse hinter sich.

Sollte ein Lemming auf einer Plattform oberhalb eines trampolins stehen, können Sie es benutzen, indem Sie es einfach anklicken.

KATAPULTE



Um einen Katapult zu benutzen, stellen Sie den Mauszeiger auf ihn (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Ihre Lemminge stellen sich nun in einer Reihe auf und benutzen den Katapult nacheinander.

Hinweis: Manche Katapulte sind in explodieren Kästchen versteckt.

DUPLIKATOREN



Sollte einer Ihrer Lemminge eliminiert worden sein, können Sie einen anderen aus Ihrer Gruppe duplizieren. Um einen Duplikator benutzen zu können, müssen Sie weniger als vier Lemminge haben. Wählen Sie einen Lemming aus und stellen Sie den Mauszeiger nun auf den Duplikator (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Nach kurzer Zeit erscheinen an der Hinterseite des Duplikators zwei Lemminge.

EXTRA-FARBE



Laden Sie die Farbpistolen Ihrer Lemminge wieder auf, indem Sie Extra-Farbe einsammeln. Extra-Farbe befindet sich in den hüpfenden gelben Bällen.

Damit ein Lemming diesen Bonus aufsammeln kann, stellen Sie sicher, daß sich zwischen den gewählten Lemmingen und der Farbe keine Hindernisse befinden. Stellen Sie den Mauszeiger auf den gelben Ball (Mauszeiger verwandelt sich in Daumen nach oben) und klicken Sie links. Die Lemminge trappeln nun zur Extra-Farbe, und der Leitlemming wird sie aufsammeln. Im gleichen Augenblick werden Sie eine erfreuliche Veränderung bei der Farbreserve feststellen. Für den Fall, daß die Farbpistole des Leitlemmings voll geladen ist, sammelt er keine weiteren Farbbälle auf.

ZEITBONI

Verschaffen Sie sich etwas mehr Zeit zum Lösen eines Levels. Lassen Sie einen Lemming einen Zeitbonus aufsammeln. Zeitboni werden als über dem Boden schwebende Stopuhren dargestellt.



Damit ein Lemming diesen Bonus aufsammeln kann, stellen Sie sicher, daß sich zwischen den gewählten Lemmingen und dem Bonus keine Hindernisse befinden. Stellen Sie den Mauszeiger auf die Stopuhr und klicken Sie links. Die Lemminge tippeln nun zu dem Zeitbonus, und der Leitlemming wird ihn aufsammeln. Im gleichen Augenblick wird der Bonus auf dem Timer oben rechts im Bild gutgeschrieben.

Paintball

BONUSPUNKTE



Verbessern Sie Ihr Punktekonto! Schicken Sie Ihre Lemminge Bonuspunkte sammeln. Bonuspunkte werden im Spiel als bronzefarbene Töpfe dargestellt.

Damit ein Lemming die Bonuspunkte aufsammeln kann, stellen Sie sicher, daß sich zwischen den gewählten Lemmingen und dem Bonus keine Hindernisse befinden. Stellen Sie den Mauszeiger jenseits des Bronzetopfs hin und klicken Sie links. Die Lemminge gehen nun über den Topf, und die Punkte werden Ihnen gutgeschrieben.

DER PAUSENMODUS

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Pfoten-Icon (Pfoten = Paws (engl.), klingt wie „Pause“). Dadurch wird das Spiel pausiert und gleichzeitig das Spiel-Menü aufgerufen. Wählen Sie die Option aus, auf die Sie zugreifen möchten, und klicken Sie links zur Bestätigung.

NACH JEDEM LEVEL

... **BEI ERFOLG**



Ein Level ist erfolgreich beendet, wenn Sie alle Flaggen gesammelt haben, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Klicken Sie auf OK, um zurück ins Levelmenü zu kommen. Von hier aus können Sie dann den nächsten Level starten.

Schreiben Sie sich aber vorher Ihr neues Paßwort auf, damit Sie an genau dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen können.

... BEI MISSERFOLG



Ein Level muß erneut gespielt werden, wenn all Ihre Lemminge das Zeitliche gesegnet haben, oder der Timer abgelaufen ist, bevor Sie alle Fahnen einsammeln konnten.

Klicken Sie OK, um den Level noch einmal zu spielen.

Klicken Sie auf Return (Zurück), im ins Hauptmenü zurückzugehen.

DIETASTATURBELEGUNG

IN MENÜS

CURSORTASTEN
Optionen anwählen

ENTER ODER LEERTASTE
Optionen de-/aktivieren, Intros abbrechen.

JEDERZEIT

F4 - Zwischen Vollbild- und Fenster-Modus hin- und herschalten.

WÄHREND DES SPIELS

P - Pause

CURSORTASTEN LINKS/RECHTS
Lemminggruppe auswählen.

1,2,3,4
Lemming 1,2,3, oder 4 zum Leitlemming machen.

7,8,9,0
Lemming 1,2,3,4 benutzt Ballon.

The logo for the game 'Paintball', featuring the word 'Paintball' in a stylized, hand-drawn font with a paint splatter effect.

ZWEISPIELER-SPIELE EINRICHTEN

Falls Sie und Ihr Gegner per LAN verbunden sind, können Sie ohne Modem oder weitere Kabel spielen. Sie können sogar zwei Rechner mit Netzwerk-Karten schlicht mit einem Netzwerk-Kabel direkt verbinden.

Hier nun eine Beschreibung, wie Sie Windows 95 für ein Zweispieler-Spiel vorbereiten müssen, und nachfolgend, wie Sie es dann starten. Das mag Ihnen ein wenig kompliziert vorkommen, aber es ist die Mühe wert. Haben Sie´s einmal eingerichtet, können Sie´s immer wieder bequem nutzen. Möglicherweise finden Sie ja heraus, daß Ihr Windows schon so eingerichtet ist, daß Sie gleich loslegen können.

RECHNER-CONNECT PER LAN

Hinweis: Ein LAN-Netz kann auch aus zwei mit den entsprechenden Netzwerk-Karten ausgestatteten Rechnern bestehen.

Sollte Ihr Computer nicht bereits an das Netzwerk angeschlossen sein, prüfen Sie, ob Sie eine von Windows 95 unterstützte Netzwerk-Karte im Rechner haben.

Sehen Sie hierzu bitte in der in Windows 95 enthaltenen Hilfestellung nach. Sehen Sie nach, wie Sie ein Netzwerk richtig benutzen, und wie Sie Ihren Computer einrichten müssen, um ihn an das Netzwerk anschließen zu können.

Es ist gut möglich, daß Windows hierzu die Installationsdisketten benötigt. Halten Sie sie also griffbereit.

Wenn Ihr Computer bereits an das Netzwerk angeschlossen ist: Arbeiten Sie mit einem TCP/IP-Protokoll? Um das herauszufinden, sehen Sie bitte bei Ihren Netzwerk-Einstellungen nach. Klicken Sie hierzu auf START, EINSTELLUNGEN, SYSTEMSTEUERUNG. Doppelklicken Sie hier bitte auf das Netzwerk-Icon. Nun sehen Sie ein Fenster mit Informationen über Ihre Netzwerk-Einstellungen. Sehen Sie bei den installierten Komponenten ein TCP/IP? Wenn Sie das Protokoll installiert haben, sehen Sie jetzt bitte unter EINSTELLUNGEN FÜR IHR TCP/IP-PROTOKOLL nach.

Haben Sie das Protokoll noch nicht auf Ihrem Rechner installiert, so tun Sie dies bitte. Die hierzu nötigen Informationen finden Sie bei Ihren Windows-Unterlagen.

Klicken Sie solange nicht OK, bis Sie das Protokoll installiert und auch eingerichtet haben.

Sollten Sie das TCP/IP-Protokoll erst noch installieren müssen, halten Sie Ihre Windows 95-Installationsdisketten bereit. Falls Ihr Windows über ein Netzwerk eingerichtet wurde, müssen Sie möglicherweise herausfinden, wo im Netz sich die Installationssoftware befindet.

RECHNER-CONNECTS PER INTERNET

Um Paintball per Internet gegen einen anderen Spieler spielen zu können, müssen Sie sich zuerst wie gewohnt bei Ihrem Provider einloggen. Falls Paintball nach dem Connect nicht einwandfrei laufen sollte, sehen Sie unter PROBLEMLÖSUNGEN (weiter hinten) nach, ansonsten folgen Sie den Anweisungen unter EIN ZWEISPIELER-SPIEL STARTEN. Hinweis: Sie müssen lediglich die Verbindung zu Ihrem Provider aufbauen, bevor Sie START SPEC im Optionsmenü anklicken. Paintball muß nicht erneut gestartet werden.

EINSTELLUNGEN FÜR IHR TCP/IP-PROTOKOLL

Hinweis: Wenn auf Ihrem Rechner bereits ein TCP/IP-Protokoll installiert ist, ist all das Folgende möglicherweise bereits eingestellt, und Sie können sich die Prozedur ersparen.

Klicken Sie auf START, EINSTELLUNGEN, SYSTEMSTEUERUNG. Doppelklicken Sie hier bitte auf das Netzwerk-Icon. Folgen Sie nun diesen Anweisungen, um das Protokoll einzurichten:

In der Aufstellung aller installierten Komponenten, klicken Sie auf TCP/IP. Sollte mehr als ein TCP/IP gelistet sein, klicken Sie auf denjenigen, der den Namen Ihrer Netzwerk-Hardware trägt (sollten Sie über ein LAN spielen), oder mit dem DIAL UP ADAPTER (wenn Sie über das Internet spielen möchten).

Klicken Sie auf "Properties".

Wählen Sie die IP ADRESSE (Internet Protocol Adresse) aus. Wenn Sie sich Ihrer IP adresse nicht sicher sind, können Sie auch auf OBTAIN AN IP ADDRESS AUTOMATICALLY klicken. Dadurch erhalten Sie bei einem Connect zu Ihrem Internet Provider automatische eine Adresse zugeordnet. Für ein lokales Netzwerk müssen Sie Zugriff auf ein DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) haben. Ist dies nicht der Fall, benötigen Sie eine IP Adresse. Ist Ihnen Ihre IP Adresse nicht bekannt, und Sie spielen über ein lokales Netzwerk, können Sie eine beliebige Adresse eingeben (z.B. 1.2.3.4.). Sollte Ihr Gegner ebenfalls nicht über eine Adresse verfügen, kann er z.B. 1.2.3.5. benutzen.

Wenn Sie Ihre IP-Adresse kennen, geben Sie diese und auch Ihre Subnet Mask durch IP-ADRESSE FESTLEGEN ein. Die Subnet Mask ist gewöhnlich 255.255.255.0. Wenn Sie die IP-Adresse des Computers kennen, der benutzt wird, um Computernamen mit IP-Adressen zu verbinden, klicken Sie die DNS-Konfiguration an. Klicken Sie auf DNS AKTIVIEREN und geben Sie den Namen Ihres Rechners in das HOST-Feld ein. Geben Sie nun die IP-Adresse des DNS-Rechners unter SUCHREIHENFOLGE FÜR DNS-SERVER an und klicken Sie HINZUFÜGEN. Gehen Sie nun in das ERWEITERT-Menü und klicken Sie in das ALS STANDARDPROTOKOLL DEFINIEREN-Feld – es muß aktiv sein.

Klicken Sie auf OK. Nun haben Sie Ihr TCP/IP-Protokoll ausreichend konfiguriert. Verlassen Sie die Netzwerk-Einstellungen. Möglicherweise muß der Rechner neu gestartet werden, damit die Änderungen in Kraft treten. Windows wird Sie darüber informieren, sollte dies der Fall sein.

Paintball

EINZWEISPELER-SPIEL STARTEN

Starten Sie Lemmings Paintball so wie immer. Klicken Sie im ersten Optionsmenü auf das Icon mit den zwei Lemming-Köpfen. Dadurch kommen Sie in das Optionsmenü zum Starten von Zweispieler-Spielen. Sie haben zwei Möglichkeiten. Entweder starten Sie ein Spiel gegen einen bestimmten anderen Spieler, oder Sie suchen nach einem Spieler in Ihrem LAN, der ebenfalls Paintball gegen jemand anderen spielen möchte.

Wenn Sie die IP-Adresse des Rechners kennen, gegen den Sie spielen möchten, klicken Sie auf **START SPEC** und folgen Sie den Anweisungen zum **SPIELEN GEGEN EINEN BESTIMMTEN GEGNER**, die Sie weiter hinten finden.

Wenn Sie die IP-Adresse nicht kennen, klicken Sie **START LAN** und folgen Sie den Anweisungen unter **GEGEN EINEN GEGNER IM LAN SPIELEN**.

Hinweis: Um per Internet gegen jemanden spielen zu können, müssen Sie auf jeden Fall **START SPEC** anklicken.

Achtung: Lemmings Paintball benötigt einen bestimmten Mindest-Datendurchsatz. Sollte der Datentransfer unter diese Zahl sinken, wird die Verbindung abgebrochen. Sollten Sie über das Internet spielen, und dabei auch noch zwei verschiedene Service Providers verwenden, übernimmt Psygnosis Ltd. keine Garantie für eine einwandfrei funktionierende Übertragung.

SPIELEN GEGEN EINEN BESTIMMTEN GEGNER

Nach dem Klick auf **START SPEC** geben Sie bitte Ihren Namen in das Fenster unten ein und drücken Sie **Enter**. Paintball wird nun versuchen, auf das Netzwerk zuzugreifen. Das wird nun funktionieren, wenn Sie Ihr Windows richtig eingerichtet haben.

Ihr Name wird dann zusammen mit Ihrer IP-Adresse und Ihrem Rechnernamen im mittleren Fenster erscheinen. Das wäre die Gelegenheit, Ihrem Gegner Ihre IP-Adresse zu geben, wenn er sie nicht bereits hat.

Geben Sie nun die IP-Adresse des Rechners ein, mit dem Sie sich verknüpfen möchten und drücken Sie **Enter**.

Alternativ können Sie, wenn Sie Ihren Rechner als DNS konfiguriert haben, den Namen des Gegner-Computers eingeben. Die Angaben über Ihren Gegner sollten nun im oberen Fenster erscheinen. Ist das nicht der Fall, haben Sie wahrscheinlich die IP-Adresse oder den Namen falsch eingegeben.

Klicken Sie nun auf die eingblendeten Daten Ihres Gegners. Sie werden sich rot einfärben. Hat Ihr Gegner das auch getan, geht's ab ins Levelmenü. Lesen Sie nun bitte unter **EINEN NETZWERK-LEVEL AUSWÄHLEN** nach. Falls Ihr Gegner zuerst eine Wahl trifft, wird seine Kennung anfangen zu blinken. Er ist nun bereit, gegen Sie zu spielen. Klicken Sie nun wie zuvor auf seine Kennung.

GEGEN EINEN GEGNER IM LAN SPIELEN

Nachdem Sie auf **START LAN** geklickt haben, geben Sie bitte Ihren Namen in das Fenster unten ein und drücken Sie **Enter**. Paintball wird nun versuchen, auf das Netzwerk zuzugreifen. Das wird nur funktionieren, wenn Sie Ihr Windows richtig eingerichtet haben. Ihr Name wird dann zusammen mit Ihrer IP-Adresse und Ihrem Rechnernamen im mittleren Fenster erscheinen. Paintball wird nun im LAN nach Gegnern Ausschau halten.

Wenn Gegner gefunden wurden, werden Ihre Kennungen im oberen Fenster aufgelistet. Die Kennungen derjenigen, die mit Ihnen spielen möchten, werden blinken. Klicken Sie nun einfach eine der Kennungen an. Als nächstes geht's ins Levelmenü.

EINEN NETZWERK-LEVEL AUSWÄHLEN

Wenn sich zwei Spieler für ein Match gefunden haben, kommen beide ins Levelmenü. Hier können sie sich einen von mehreren Leveln aussuchen, die speziell für Zweispieler-Spiele entworfen wurden. Beide Spieler können einen Level aussuchen.

Die Wahl des Gegenübers wird hierbei ebenfalls angezeigt. Sobald einer der beiden Spieler **OK** anklickt, beginnt das Spiel.

Nähere Informationen erhalten Sie über die **Psygnosis** Webseite:
<http://www.sepc.sony.com/sepc/psygnosis/sidex.htm>

Paintball

PROBLEMLÖSUNGEN

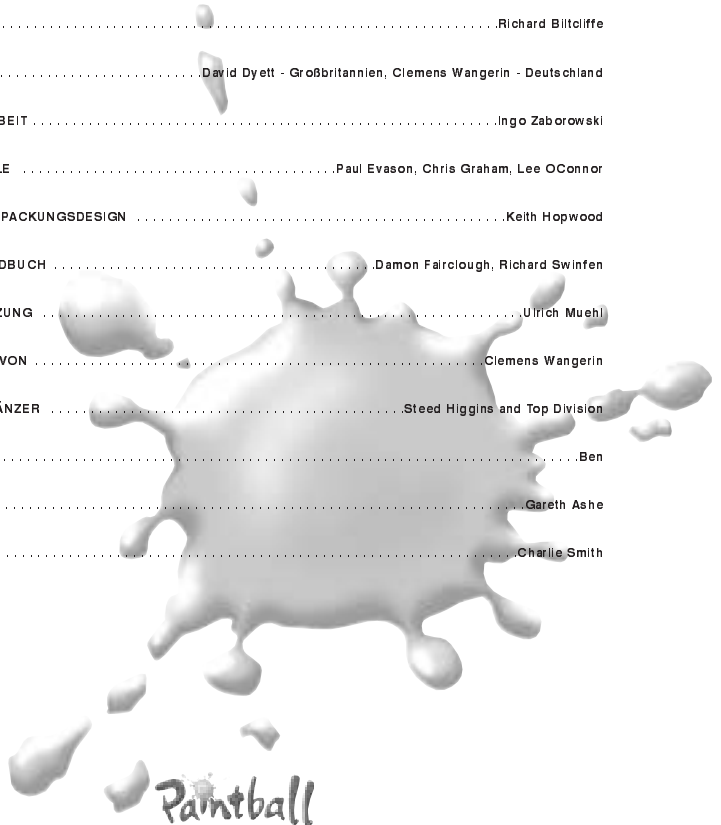
Die START-LAN-METHODE zum Finden von Gegnern funktioniert nur bei Gegnern, deren IP-Adressen in den ersten drei Stellen mit der eigenen übereinstimmen und wenn die Werte der Subnet-Maske 255.255.255.0 sind. Lesen Sie hierzu unter EINSTELLUNGEN FÜR IHR TCP/IP-PROTOKOLL nach.

Wenn Sie per Internet spielen möchten und in Ihren Netzwerk-Optionen wird plötzlich Ihre LAN-IP-Adresse angegeben, dann haben Sie wahrscheinlich Ihren Namen eingegeben, bevor Sie sich bei Ihrem Provider eingeloggt haben. Gehen Sie zurück ins Optionsmenü, loggen Sie sich bei Ihrem Provider ein und klicken Sie nochmal auf das Zweispieler-Icon. Wenn das nichts bringt, dann haben Sie das TCP/IP-Protokoll wahrscheinlich falsch konfiguriert oder gar nicht angegeben. Lesen Sie hierzu unter EINSTELLUNGEN FÜR IHR TCP/IP-PROTOKOLL nach.

Paintballs Netzwerk-System greift auf die WinSock-Library von Windows 95 zu. Manche Softwares überschreiben die Library mit einer älteren Version, mit der Paintball nicht läuft. Damit Paintball einwandfrei funktionieren kann, müssen Sie jeden Verweis auf WinSock aus Ihrer CONFIG.SYS entfernen (oder besser „Rem“men) und das TCP/IP-Protokoll installieren.

DAS TEAM

| | |
|---------------------------------------|---|
| SPIELENTWICKLUNG | Visual Sciences |
| BASIEREND AUF CHARAKTEREN VON | DMA Design |
| SPIELPROGRAMMIERUNG | David Lees, David Cowan, Richard Swinfen |
| VISOS-PROGRAMMIERUNG | Russell Kay, Richard Swinfen, David Lees, Brian Marshal |
| LEVELDESIGN | Gregor Maltman, Geoff Gunning, Mark Ireland, David Cowan Mark Grossl, Richard Baxter |
| MUSIK UND SOUNDEFFEKTE | Mike Clarke |
| MUSIK-MANAGEMENT | Philip Morris |
| PRODUZENT | Richard Blittcliffe |
| PRODUKTMANAGER | David Dyett - Großbritannien, Clemens Wangerin - Deutschland |
| ÖFFENTLICHKEITSARBEIT | Ingo Zabrowski |
| QUALITÄTSKONTROLLE | Paul Evason, Chris Graham, Lee OConnor |
| HANDBUCH- UND VERPACKUNGSDESIGN | Keith Hopwood |
| REDAKTION FÜR HANDBUCH | Damon Fairclough, Richard Swinfen |
| DEUTSCHE ÜBERSETZUNG | Ulrich Muehl |
| UNTER DER LEITUNG VON | Clemens Wangerin |
| FESTANGESTELLTE TÄNZER | Steed Higgins and Top Division |
| STUNT-HUND | Ben |
| TEEHOLER | Gareth Ashe |
| OPA | Charlie Smith |





Paintball