


Paintball

français

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

SOMMAIRE

Introduction	28
Pour lancer le jeu	29
Menu principal	30
L'écran d'options	31
L'écran des mots de passe	32
L'écran des objectifs	33
Pour jouer	35
Pour commencer un niveau	36
Déplacement des Lemmings	36
Pour déplacer les Lemmings qui n'apparaissent pas à l'écran	37
Comment récupérer les drapeaux	37
Utilisation des fusils à peinture	37
Les leviers, récupération des clefs	38
Utilisation des ballons, les ascenseurs	39
Les plaques à pression, trampolines, catapultes	40
Les dupicateurs, les bonus de peinture	41
Points Bonus, pour mettre le jeu en pause	42
Commandes clavier	43
Préparation pour une partie à deux joueurs	44
Connexion via un réseau local	44
Réglage de votre Protocole TCP/IP	45
Pour lancer une partie à deux joueurs	46
Pour jouer contre un ordinateur spécifique	46
Pour jouer contre un ordinateur sur réseau local	47
Sélection d'un niveau sur réseau	47
Dépannage	48
Crédits	49

INTRODUCTION

Tout le monde connaît les Lemmings. Tous verts, tout poilus, tout gentils...

Ah ouais?

Refilez-leur un fusil à peinture et avant que vous n'ayez eu le temps de chanter "la peinture à l'huile c'est bien plus beau que la peinture à l'eau", ils vous auront repeint toute la ville en blanc avec un soupçon de lilas, et vous auront recouvert d'une splendide gamme de revêtements ultra-résistants. En brillant ? Pas de problème. Coquille d'œuf ? OK patron ! Crépi acrylique ? Ben voyons, y'a qu'à le demander, hein, du moment que ça s'harmonise avec les rideaux du salon...

Lemmings Paintball vous permet de contrôler jusqu'à 4 Lemmings sans défense. Ils tomberont du ciel dans un adorable paysage isométrique, et ensuite, à vous de pointer et de cliquer jusqu'à ce qu'ils trouvent les drapeaux qui leur permettront d'atteindre le niveau suivant. Chaque niveau est plus difficile que le précédent et vos tribulations vous amèneront à résoudre toutes sortes d'énigmes compliquées faisant entrer en jeu des leviers, des portes, des blocs coulissants, des feux infernaux, d'énormes ballons et des litres et des litres de peinture. Sans parler des Lemmings ennemis qui possèdent leurs propres fusils à peinture, et qui ont la gâchette extrêmement facile et une irrépressible envie de vous recouvrir de plus de peinture que le plafond de la chapelle Sixtine n'en a jamais vu.

Paintball

POUR LANCER LE JEU

Chargez Windows 95.

Insérez le CD-ROM "Lemmings Paintball" dans le lecteur CD-ROM, en veillant à bien placer la face imprimée vers le haut.

Le programme d'installation démarrera.

Ce programme vous donnera l'option d'installer Lemmings Paintball. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton Install et suivez les instructions.

Une fois le jeu installé, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'icône Start (Démarrer) pour accéder au raccourci Lemmings Paintball et lancer le jeu.

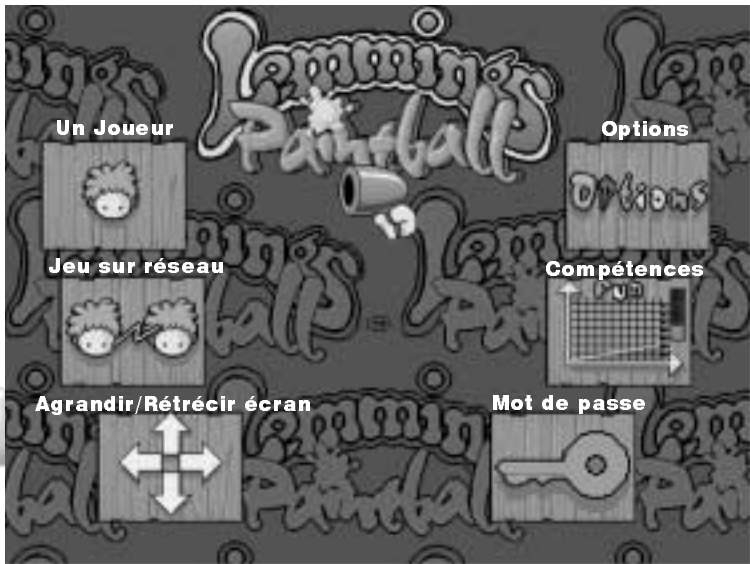
Autre façon de s'y prendre: la fenêtre que vous avez utilisée pour installer le jeu réapparaîtra et vous donnera la possibilité de jouer. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton Play (Jouer) pour lancer Lemmings Paintball.

Lorsque vous placerez votre CD dans le lecteur lors d'une prochaine utilisation, la même fenêtre apparaîtra, mais elle vous proposera de jouer, et non plus d'installer.

NB: Le CD doit se trouver dans un lecteur local pour pouvoir jouer à Lemmings Paintball.



MENU PRINCIPAL



Un joueur:

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour jouer tout seul.

Jeu sur réseau:

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour jouer sur réseau.

Vue plein écran/Vue fenêtre:

Ce jeu peut être visualisé plein écran ou limité à une fenêtre. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour permuter entre les deux options.

Options:

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour passer à l'écran d'options.

Compétences:

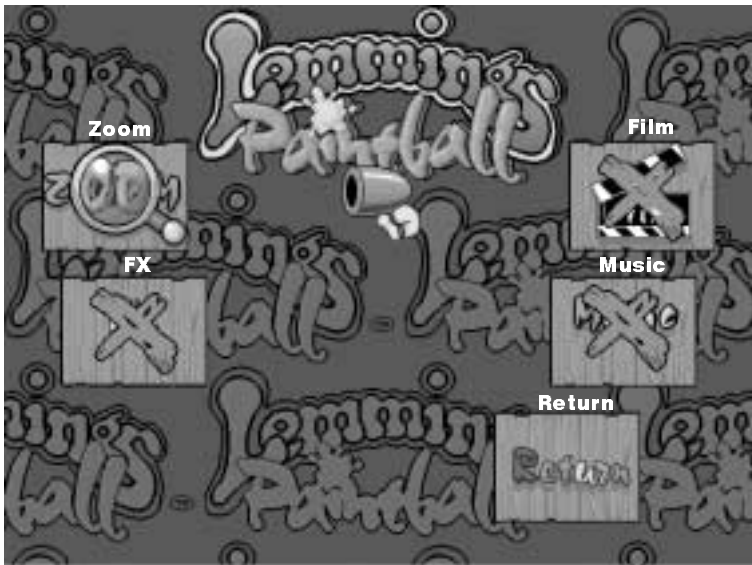
Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour passer en revue les quatre niveaux: "fun", "tricky" (plus difficile), "taxing" (achment pro déjà, tu vois...) et "Mayhem" (non mais ils sont dingues là ou quoi?).

Mots de passe:

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour accéder à l'écran des mots de passe. Ceci vous permet d'éviter de rejouer les niveaux que vous avez déjà réussis.

Paintball

L'ECRAN D'OPTIONS



Zoom:

Lorsque vous visualisez le jeu dans une fenêtre plutôt qu'en plein écran, il est possible de modifier la taille de celle-ci grâce à l'option Zoom. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver le zoom. Si le zoom est activé, la fenêtre s'agrandit, sinon, elle réduit.

FX (Effets sonores):

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver les effets sonores.

Film:

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver les séquences vidéo.

Music (Musique):

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver la musique de fond.

Return (Retour):

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour revenir au menu principal.

Paintball

L'ECRAN DES MOTS DE PASSE

Lorsque vous terminez un niveau de Lemmings Paintball, vous recevez un mot de passe vous permettant d'enregistrer votre partie. Pour reprendre la partie plus tard, tapez le mot de passe lui correspondant. Cette option vous évite d'avoir à chaque fois, à recommencer une partie au début.



Les mots de passe de Lemmings Paintball sont constitués de numéros. Pour entrer un mot de passe, placez le curseur sur chaque numéro dans l'ordre, et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour effacer le dernier numéro entré, cliquez sur le bouton flèche. Pour valider votre code, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur "OK".

Si vous avez entré un mot de passe valide, le tableau sur la gauche de l'écran vous indiquera le dernier niveau de chaque difficulté pouvant être joué. Vous reviendrez ensuite au menu principal.

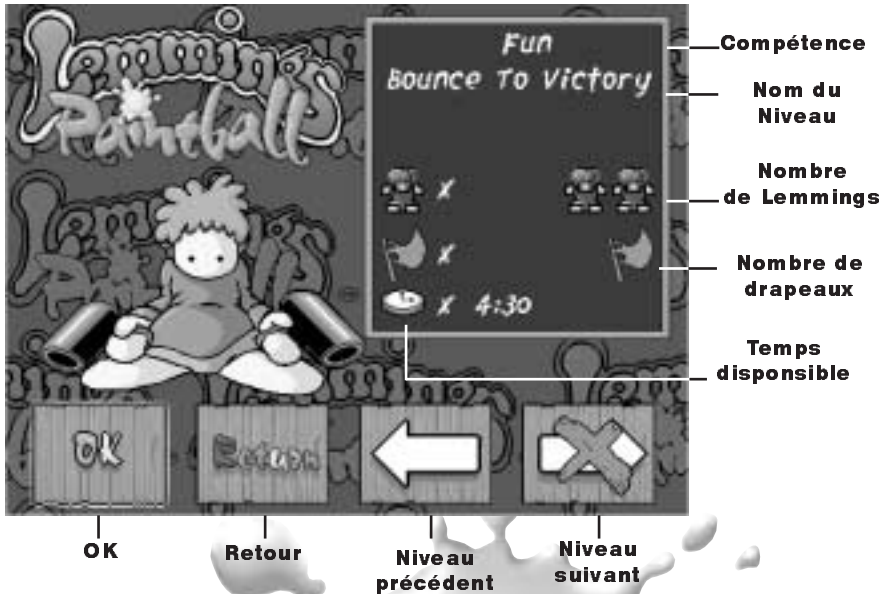
Si vous entrez un mot de passe non valide, l'ordinateur l'ignore, l'ancien mot de passe est réactivé et vous revenez à l'écran de menu principal.

Chaque fois que vous terminez un niveau dans chaque catégorie de compétence, votre mot de passe change. Vous pouvez revenir à cet écran pour voir votre mot de passe valide. N'oubliez pas que celui-ci apparaît également sur l'écran de fin de niveau.

Dans une partie à deux joueurs, les mots de passe ne sont pas nécessaires, étant donné que tous les niveaux à deux sont accessibles. Votre mot de passe pour le jeu à 1 joueur ne sera pas affecté.

L'ECRAN DES OBJECTIFS

L'écran des objectifs apparaît avant chaque niveau de jeu.



Compétence :
Vous indique la catégorie de compétence du niveau suivant.

Nom du niveau :
Vous indique le nom du niveau suivant.

Nombre de Lemmings :
Vous indique le nombre de Lemmings qui commenceront ce niveau.

Nombre de drapeaux :
Le nombre de drapeaux qu'il vous faut récupérer pour terminer le niveau.

Temps imparti :
Votre délai pour terminer le niveau.

Vous verrez quatre boutons au bas de l'écran des objectifs:

OK :

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour jouer le niveau.

Retour :

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour revenir au menu principal.

Niveau précédent :

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner le niveau précédent. Si vous vous trouvez dans le premier niveau du jeu, une croix rouge apparaît sur ce bouton et il n'est pas possible de le sélectionner.

Niveau suivant :

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner le niveau suivant. Si vous n'avez pas encore terminé le niveau en cours, ce bouton est marqué d'une croix rouge et il n'est pas possible de le sélectionner.

POUR JOUER



Pause

**Icône
Lemming
jaune**

**Icône
Lemming
bleu**

**Icône
Lemming
violet**

**Icône
Lemming
rouge**

Score :

Vous indique votre score actuel. Si vous échouez sur le niveau en cours, votre score retombe à sa valeur initiale avant de commencer le niveau en question. Toutefois, si vous réussissez, vous conservez votre score d'un niveau à l'autre.

Chrono :

Le compte à rebours vous indique le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau.

Pause :

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour mettre le jeu en pause.

Panneau des icônes :

Chaque Lemming d'un niveau est représenté par l'une des icônes de ce panneau. Les clefs transportées par les Lemmings apparaissent dans les 3 petites cases. Lorsqu'une case est remplie d'une couleur, cela signifie que le Lemming transporte la clef qui correspond à la couleur. La jauge qui apparaît au-dessous indique la quantité de peinture restante dans le fusil du Lemming. La couleur de la jauge représente le Lemming ; c'est la même couleur qui apparaît au-dessous des pieds du Lemming.

Paintball

POUR COMMENCER UN NIVEAU

Lorsque vous commencez un niveau, une ou plusieurs trappes flottantes s'ouvrent et les Lemmings tombent dans le paysage au-dessous.

Chaque Lemming est accompagné d'une marque de couleur qui correspond à l'une des quatre icônes du panneau. Pour l'un des Lemmings, cette marque prend la forme d'une étoile, tandis qu'il s'agit de petits cercles pour les autres. Le Lemming marqué d'une étoile est le chef Lemming. Lorsque l'étoile est remplie, vous contrôlez ce chef Lemming ainsi que les Lemmings de son groupe.

Votre objectif est d'aider les Lemmings à récupérer les drapeaux disséminés dans le paysage. Il peut y avoir jusqu'à quatre drapeaux par niveau. Si le niveau en comporte plus d'un, il vous faut tous les récupérer pour pouvoir le compléter. N'oubliez pas que chaque Lemming ne peut récupérer qu'un seul drapeau. Une fois qu'un Lemming aura récupéré un drapeau, l'icône lui correspondant sur le panneau l'indiquera.

DEPLACEMENT DES LEMMINGS

Une fois les Lemmings tombés par la trappe, vous remarquerez à l'écran, un curseur en forme de patte. Lorsque vous déplacez la souris, ce curseur se déplace également. Comme vous le faites passer sur différentes parties de l'écran, il vous indique si les Lemmings peuvent se rendre ou non dans la zone en question. Une patte étendue signifie que la zone est accessible. Un doigt "qui fait non" signifie le contraire.

Pour sélectionner les Lemmings que vous souhaitez déplacer, il vous suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris, ou de cliquer sur l'icône qui leur correspond sur le panneau. Le chef Lemming sera celui que vous choisirez en premier.

Lorsque vous sélectionnez un Lemming, une flèche tournante apparaît au-dessus de sa tête. Une fois que vous avez sélectionné tous les Lemmings que vous souhaitez déplacer, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une partie de l'écran qui leur est accessible (le curseur affiche une patte étendue). Ceci aura pour effet de regrouper les Lemmings et de les envoyer sur cette zone.

Lorsqu'un Lemming heurte un obstacle, après quelques instants de réflexion, il tente de trouver un chemin vers le point indiqué. Cependant, il lui arrive parfois d'être totalement incapable de trouver la trajectoire. C'est alors à vous de lui faire contourner l'obstacle en "cliquant" un chemin direct à partir de l'endroit où il se trouve.

NB : Si vous cliquez sur un Lemming avec le bouton droit de la souris, l'écran se centrera sur celui-ci et il deviendra le chef de son groupe. Cette opération peut être utile pour récupérer certains objets, car c'est toujours le chef du groupe qui les ramasse.

POUR DEPLACER LES LEMMINGS QUI N'APPARAISSENT PAS A L'ECRAN

Si vous ne pouvez pas voir le Lemming à l'écran, vous pouvez utiliser le panneau pour le sélectionner ou pour centrer l'écran sur un Lemming individuel ou un groupe de Lemmings. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du panneau qui lui correspond pour centrer l'écran sur le Lemming en question et lui donner la fonction de chef de groupe. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône du panneau lorsque le Lemming se trouve hors écran, l'écran se centrera sur le Lemming en question et la flèche tournante apparaîtra au-dessus de sa tête pour vous indiquer que vous êtes en train de former un groupe.

COMMENT RECUPERER LES DRAPEAUX



Pour pouvoir terminer un niveau, vos Lemmings doivent récupérer tous les drapeaux qu'il contient. Un niveau peut contenir jusqu'à 4 drapeaux.

Pour récupérer un drapeau, veillez à ce qu'il n'y ait aucun obstacle entre le Lemming sélectionné et le drapeau. Placez le pointeur sur le drapeau jusqu'à ce qu'il se transforme en un pouce levé, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings marcheront jusqu'au drapeau et le chef Lemming s'en emparera. N'oubliez pas que chaque Lemming ne peut récupérer qu'un seul drapeau, il vous faudra donc changer le chef du groupe en utilisant le bouton droit de la souris.

S'il s'agit du dernier drapeau du niveau, vous pouvez vous offrir une petite période de jubilation intérieure, car cela signifie que vous avez terminé le niveau ! Il ne reste plus qu'à passer au suivant...

UTILISATION DES FUSILS A PEINTURE

Chaque Lemming est équipé d'un fusil à peinture chargé. Les icônes du panneau sont accompagnées d'une jauge qui indique la quantité de peinture restante dans chaque fusil.

Il arrivera à vos Lemming d'essuyer le "feu" des Lemmings ennemis qui patrouillent le niveau. Pour engager une bataille de peinture, sélectionnez l'un (ou plusieurs) de vos Lemmings et cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer. Servez-vous de la souris comme d'un viseur. Il suffit de toucher une fois les Lemmings ennemis pour les éliminer du niveau, mais attention... les vôtres peuvent se faire éjecter pareillement, alors soyez très prudent...

Paintball

LES LEVIERS

Vous trouverez des leviers qui servent à activer des ascenseurs ou d'autres machines un petit peu partout sur les niveaux.

Pour utiliser un levier, veillez d'abord à ce qu'il n'y ait aucun obstacle entre les Lemmings sélectionnés et le levier. Placez le curseur sur ce dernier jusqu'à ce qu'il se transforme en pouce levé, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings marcheront vers le levier et le chef Lemming l'abaissera. Ceci aura pour effet d'activer le dispositif associé au levier.

RECUPERATION DES CLEFS

Sur certains niveaux, vous tomberez sur des barrières qu'il vous faudra ouvrir avec la clef appropriée pour pouvoir faire passer un Lemming. Le Lemming doit donc récupérer la clef correspondante pour pouvoir lever la barrière.

Les clefs sont cachées dans des boîtes explosives.



Lorsque vous tombez sur une boîte de ce type, veillez à ce qu'il n'y ait aucun obstacle entre les Lemmings sélectionnés et la boîte. Placez le pointeur sur la boîte jusqu'à ce qu'il se transforme en pouce levé, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings marcheront jusqu'à la boîte, le chef Lemming la serrera jusqu'à ce qu'elle explose et la clef apparaîtra. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la clef et le chef Lemming s'en emparera. Si vous regardez ensuite l'icône du panneau correspondant au chef Lemming, vous verrez que l'une des trois petites cases est colorée. Cela signifie que le Lemming transporte une clef de la couleur correspondante.

Une fois le Lemming en possession de la clef, il lui sera possible d'ouvrir la barrière verrouillée.

Si un Lemming qui transporte une clef est touché par un coup de peinture, la clef retrouve sa position originelle.

UTILISATION DES BALLONS

Vous tomberez parfois sur un gros ballon qui flotte au-dessus du sol.



Les Lemmings peuvent se servir des ballons pour se rendre en volant dans un autre endroit du niveau. Là encore, veillez à ce qu'il n'y ait aucun obstacle entre les Lemmings sélectionnés et le ballon. Placez le pointeur sur ce dernier jusqu'à ce qu'il se transforme en pouce levé, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings marcheront jusqu'au ballon et le chef Lemming s'en emparera. Si vous regardez l'icône appropriée au bas de l'écran, vous verrez que le ballon est indiqué. NB : les Lemmings peuvent récupérer plusieurs ballons - un de chaque couleur. Le dernier ballon récupéré apparaît sur l'icône appropriée. Une fois que vous l'avez utilisé, le ballon récupéré précédemment apparaît, et ainsi de suite.

Pour utiliser un ballon, placez le curseur sur le panneau des icônes et cliquez sur le ballon avec le bouton gauche de la souris. Le Lemming flottera dans les airs jusqu'à ce qu'il atteigne une enseigne de barbier (colonne) de la même couleur ; à ce point, il retombera par terre.

LES ASCENSEURS

Le paysage comporte également des ascenseurs. Il s'agit en fait de sections du paysage qui peuvent monter ou descendre et qu'il est parfois possible d'activer par des leviers. Pour utiliser un ascenseur, il suffit de veiller à ce qu'un Lemming se trouve bien sur la partie du sol qui va se déplacer.

LES PLATES-FORMES MOBILES

Vous trouverez également dans le paysage des plates-formes mobiles. Il s'agit de blocs qui se déplacent entre des sections qui resteraient inaccessibles autrement. Pour utiliser une plate-forme mobile, veillez d'abord à n'avoir qu'un seul Lemming dans le groupe et placez le curseur sur la plate-forme stationnaire jusqu'à ce qu'il se transforme en pouce levé ; cliquez alors avec le bouton gauche de la souris. Si la plate-forme bouge avant que le Lemming ne l'ait atteinte, il se peut qu'il tombe

LES PLAQUES A PRESSION

Des blocs sont également cachés dans le paysage : ils activent des objets pour leur faire effectuer une action donnée. Par exemple, il est possible de faire monter ou descendre un ascenseur en se tenant sur un bloc qui se trouve à proximité. Dans les niveaux plus difficiles, les effets des plaques sur lesquelles on se tient n'apparaissent pas toujours à l'écran.

LES BLOCS GLISSANTS

Certains niveaux comportent des blocs glissants. Une fois qu'un Lemming met le pied dessus, il se met à glisser jusqu'à ce qu'il atteigne un bloc normal. NB: certains blocs glissants communiquent avec des plaques à pression cachées dans le paysage.

LES TRAMPOLINES



Si un Lemming tombe sur un trampoline alors qu'il essaie d'atteindre une zone sur laquelle vous avez cliqué avec le bouton gauche de la souris, il rebondira vers l'avant dans la même direction, et ceci lui permettra, avec un peu de chance, de sauter les obstacles qui se trouvaient sur son chemin.

Si vous vous trouvez sur une plate-forme au-dessus d'un trampoline, vous pouvez l'utiliser en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

LES CATAPULTES



Pour utiliser une catapulte, placez le curseur dessus jusqu'à ce qu'il se transforme en pouce levé ; cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings se mettront alors en file indienne pour utiliser la catapulte à tour de rôle. NB : les catapultes sont parfois cachées à l'intérieur des boîtes explosives.

LES DUPLICATEURS



Si l'un de vos Lemmings se fait éliminer, il vous est possible de dédoubler l'un des Lemmings restants au moyen d'un duplicateur. Vous ne pouvez utiliser les duplicateurs que s'il vous reste moins de 4 Lemmings. Sélectionnez un Lemming et placez le curseur sur le duplicateur jusqu'à ce qu'il se transforme en un pouce levé. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et, après quelques instants, deux Lemmings apparaîtront à l'arrière de la machine.

LES BONUS DE PEINTURE



Pour faire le plein de peinture dans le fusil d'un Lemming, faites lui ramasser une boule bonus de peinture. Il s'agit de boules jaunes qui rebondissent sur le sol.

Pour faire ramasser une boule de peinture à un Lemming, veillez à ce qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les Lemmings sélectionnés et la boule de peinture. Placez le curseur sur la boule et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Les Lemmings sélectionnés marcheront jusqu'à la boule de peinture et le chef Lemming s'en emparera. Sa jauge de peinture remontera en conséquence. Si le fusil de votre chef Lemming est déjà plein, il ne peut plus ramasser de boules de peinture.

BONUS DE TEMPS



Offrez-vous un peu plus de temps pour terminer un niveau en faisant ramasser des bonus à un de vos Lemmings. Il s'agit de chronomètres qui flottent au-dessus du sol.

Pour faire ramasser un bonus de temps à un Lemming, veillez à ce qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les Lemmings sélectionnés et le bonus. Placez le curseur sur le bonus et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Les Lemmings sélectionnés marcheront jusqu'au bonus et le chef Lemming s'en emparera. Le chronomètre situé dans le coin supérieur droit de l'écran s'ajustera en conséquence.

Paintball

POINTS BONUS



Marquez quelques points supplémentaires en faisant récupérer des points bonus par un de vos Lemmings. Il s'agit de pots de couleur bronze.

Pour faire ramasser un point bonus à des Lemmings, veillez à ce qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les Lemmings sélectionnés et le bonus. Placez le curseur AU-DELA du point bonus et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Les Lemmings sélectionnés marcheront à travers le bonus et les points viendront s'ajouter à votre score total.

POUR METTRE LE JEU EN PAUSE

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône "pattes" pour passer en mode pause. Le menu de jeu apparaîtra alors. Sélectionnez l'option de votre choix au moyen de la souris, puis validez en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

LES ECRANS DE FIN DE NIVEAU

SUCCES



Terminer un niveau avec succès revient à récupérer dans les délais tous les drapeaux présents sur le niveau.

Cliquez sur OK avec le bouton gauche de la souris pour revenir à l'écran des objectifs. Le niveau suivant sera sélectionné et disponible.

Notez votre mot de passe pour ce niveau; vous en aurez besoin lorsque vous jouerez la fois suivante.

ECHEC



Vous échouerez dans votre tentative pour terminer un niveau si tous vos Lemmings se font tuer, ou si le chrono atteint le zéro avant que vous n'ayez récupéré tous les drapeaux.

Cliquez sur OK avec le bouton gauche de la souris si vous souhaitez rejouer le niveau.

Cliquez sur OK avec le bouton gauche de la souris si vous souhaitez retourner au menu principal.

COMMANDES CLAVIER

ECRANS DE MENU

TOUCHES DE DIRECTION VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE OU LA DROITE
Elles vous permettent de vous déplacer dans les écrans d'option

ENTREE OU ESPACE
Pour sélectionner les options ou éviter les séquences d'introduction.

A N'IMPORTE QUEL MOMENT

F4 - Permuter entre plein écran et fenêtre.

EN COURS DE JEU

P - Pause

TOUCHES DE DIRECTION VERS LA GAUCHE/LA DROITE

Sélection des groupes de Lemmings

1, 2, 3, 4 - Sélectionner le Lemming 1, 2, 3 ou 4 comme chef Lemming

7, 8, 9, 0 - Utiliser un ballon avec le Lemming 1, 2, 3 ou 4

Paintball

PREPARATION POUR UNE PARTIE A DEUX JOUEURS

Si vous et votre adversaire, vous trouvez sur le même réseau local, vous pouvez jouer l'un contre l'autre sans avoir besoin d'employer un modem ou un câblage séparé. Il vous est même possible de connecter deux ordinateurs au moyen de 2 cartes réseau et d'un câble réseau.

Voici une description de la procédure pour configurer Windows 95 pour une partie de Paintball à deux joueurs et pour lancer le jeu contre votre adversaire. Ne vous inquiétez pas si la procédure paraît un peu compliquée.

Une fois que Windows 95 a été configuré pour Paintball, vous pourrez par la suite lancer une partie sur réseau à n'importe quel moment, de la manière la plus simple qu'il soit. Il est d'ailleurs possible que Windows soit déjà prêt pour faire immédiatement une partie de Paintball à deux.

CONNEXION VIA UN RESEAU LOCAL

Notez qu'un réseau local peut tout simplement se constituer de deux ordinateurs reliés l'un à l'autre par leurs cartes réseau respectives. Si votre ordinateur n'est pas déjà connecté au réseau. Vérifiez que votre matériel de réseau est bien compatible Windows 95. Suivez les instructions de l'Aide Windows :

Onglet Sommaire de l'Aide
Comment utiliser un réseau
Connecter votre poste de travail à un réseau

Ils se peut que Windows ait besoin d'avoir accès à votre disque d'installation au cours de cette procédure.

Si votre ordinateur est raccordé au réseau
Y a-t-il un protocole TCP/IP déjà installé ? Pour le savoir, regardez dans les PROPRIETES DU RESEAU. Pour cela, cliquez sur DEMARRER, PARAMETRES, PANNEAU DE CONFIGURATION. Effectuez un double-clic sur RESEAU. Une fenêtre apparaîtra vous proposant des informations sur vos réglages de réseau. L'intitulé TCP/IP apparaît-il sur la liste des composants installés? Si un protocole TCP/IP est installé, voir REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP ci-dessous. Dans le cas contraire, suivez les instructions de l'Aide Windows pour l'installer au moyen de l'index ci-dessous. Ne cliquez pas OK sur la boîte de dialogue des paramètres de RESEAU tant que vous n'aurez pas configuré votre protocole TCP/IP comme décrit dans la section REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP POUR UN RESEAU LOCAL.

Onglet Index
Installation
Protocoles

Il se peut que Windows ait besoin d'avoir accès à votre disque d'installation durant cette procédure. Si votre version de Windows a été installée sur le réseau, il vous faudra peut-être localiser le logiciel d'installation sur le réseau.

Paintball

CONNEXION PAR INTERNET

Pour jouer à Paintball à 2 sur Internet, vous devez tout d'abord vous connecter à votre serveur Internet comme d'habitude. Vous pouvez choisir d'utiliser le service de réseau Microsoft dont l'accès est prévu à partir de Windows 95, ou un logiciel d'un autre fabricant. Si Paintball ne semble pas fonctionner correctement une fois que vous vous êtes connecté à votre serveur, reportez-vous à la section DEPANNAGE ci-dessous ; dans le cas contraire, suivez les instructions pour LANCER UNE PARTIE A DEUX JOUEURS. Notez qu'il vous suffit de vous raccorder à votre serveur avant d'appuyer sur le bouton "START SPEC" de votre écran d'options de réseau ; vous n'avez pas besoin de relancer l'application Paintball.

REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP

Notez que si le protocole TCP/IP est déjà installé sur votre ordinateur, il se peut que les réglages aient déjà été effectués, auquel cas vous n'aurez pas besoin de suivre ces instructions. Ouvrez la boîte de dialogue des paramètres de RESEAU, si elle ne l'est pas déjà. Pour ceci, cliquez sur DEMARRER, PARAMETRES, PANNEAU DE CONFIGURATION. Effectuez un double-clic sur RESEAU. Suivez ensuite la procédure suivante pour configurer votre protocole:

Sur la liste des composants installés, cliquez sur TCP/IP. Si plusieurs TCP/IP apparaissent, cliquez sur celui qui est accompagné du nom de votre matériel de réseau (si vous jouez sur LAN) ou celui avec l'ADAPTEUR DIAL-UP (si vous jouez sur Internet).

Cliquez sur Propriétés.

Sélectionnez l'onglet ADRESSE IP (adresse du protocole Internet).

Si vous n'êtes pas sûr de l'adresse de votre IP, cliquez sur OBTENIR AUTOMATIQUEMENT UNE ADRESSE IP. Pour que vous puissiez vous raccorder à Internet, votre fournisseur de service doit soit vous donner une adresse IP, soit vous dire qu'une adresse vous sera attribuée automatiquement, mais pour un réseau local, vous devez avoir accès à un DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). Si ce n'est pas le cas, il vous faut obtenir une adresse IP unique. Si vous ne connaissez pas votre adresse IP et si vous êtes juste connecté à un réseau local, vous pouvez tout simplement spécifier n'importe quelle adresse, par exemple, 1.2.3.4. Si votre adversaire n'a pas non plus d'adresse, il pourra utiliser 1.2.3.5. Si vous connaissez votre adresse IP, cliquez sur SPECIFIER UNE ADRESSE IP, entrez votre adresse et le masque de sous-réseau (normalement 255.255.255.0) Si vous connaissez l'adresse IP de l'ordinateur qui relie les noms des postes avec leur adresse IP, cliquez sur l'onglet CONFIGURATION DNS (Domain Name Server Configuration). Cliquez sur ACTIVER DNS et tapez le nom de votre ordinateur dans la fenêtre HOTE. Tapez l'adresse IP de l'ordinateur DNS dans la case ORDRE DE RECHERCHE DNS et cliquez sur AJOUTER.

Cliquez sur l'onglet AVANCEES et cliquez sur DEFINIR CE PROTOCOLE EN TANT QUE PROTOCOLE PAR DEFAUT. Cliquez sur le bouton OK. Votre protocole TCP/IP est maintenant configuré de manière assez sophistiquée pour utiliser Paintball. Cliquez sur le bouton OK de la fenêtre des paramètres de RESEAU. Il se peut que Windows ait besoin de redémarrer pour valider les modifications, et, dans ce cas, le programme vous en informera.



POUR LANCER UNE PARTIE A DEUX JOUEURS

Lancez l'application Lemmings Paintball. Une fois que vous arrivez au premier écran d'options, cliquez sur le bouton qui comporte deux têtes de Lemmings. Ceci a pour effet d'afficher l'écran d'options pour une partie à deux joueurs en réseau. Deux choix s'offrent à vous. Vous pouvez soit commencer le jeu avec un ordinateur spécifique, soit lancer Paintball en recherchant les autres ordinateurs du réseau local qui sont prêts à jouer une partie à deux. Si vous connaissez l'adresse IP de l'ordinateur contre lequel vous souhaitez jouer, cliquez sur "START SPEC" et suivez les instructions ci-dessous ("POUR JOUER CONTRE UN ORDINATEUR SPECIFIQUE").

Si vous ne connaissez pas l'adresse IP, cliquez sur "START LAN" et suivez les instructions "POUR JOUER CONTRE UN ORDINATEUR SUR LE RESEAU LOCAL".

Note: Paintball exige qu'un taux minimum de transfert de données soit maintenu, sinon, il y a défaillance du link. Si ce problème apparaît sur Internet, la responsabilité est celle des prestataires de services et non celle de Psygnosis Ltd.

POUR JOUER CONTRE UN ORDINATEUR SPECIFIQUE

Après avoir cliqué sur le bouton START SPEC, tapez votre nom dans la fenêtre inférieure, comme l'invite vous le demande, et appuyez sur Entrée. C'est à ce stade que Paintball tentera de lancer le système sur réseau.

Ceci ne pourra s'effectuer que si vous avez correctement suivi les instructions ci-dessus pour y préparer Windows. Votre nom apparaîtra dans la fenêtre supérieure ainsi que votre adresse IP et le nom de votre ordinateur. A ce stade, vous pouvez informer votre adversaire de votre adresse IP s'il ne la connaît pas déjà. Votre adversaire peut faire de même.

Tapez maintenant l'adresse IP de l'ordinateur contre lequel vous souhaitez jouer et appuyez sur Entrée. Si vous avez mis en place un DNS (Domain Name Server - voir REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP POUR UN RESEAU LOCAL), vous pouvez taper le nom de votre adversaire à cette invite. Les informations sur votre adversaire devraient maintenant apparaître dans la fenêtre supérieure. Si ça n'est pas le cas, c'est que vous avez tapé la mauvaise adresse IP ou le mauvais nom; vérifiez auprès de votre adversaire.

Cliquez sur les informations sur votre adversaire. Elles deviendront rouges. Lorsque votre adversaire en aura fait autant, vous passerez tous les deux à l'écran des objectifs. Voir SELECTION D'UN NIVEAU SUR RESEAU. Si votre adversaire effectue sa sélection en premier, ses informations deviendront rouges et commenceront à clignoter pour vous indiquer qu'il est prêt à jouer. Cliquez simplement sur ses informations comme précédemment, et vous passerez à l'écran des objectifs.

POUR JOUER CONTRE UN ORDINATEUR SUR RESEAU LOCAL

Après avoir cliqué sur le bouton "START LAN", tapez votre nom dans la fenêtre inférieure, comme le prompt vous le demandera et appuyez sur Entrée. C'est à ce stade que Paintball tentera de lancer le système sur réseau. Ceci ne pourra s'effectuer que si vous avez correctement suivi les instructions ci-dessus pour préparer Windows. Votre nom apparaîtra dans la fenêtre centrale ainsi que votre adresse IP et le nom de votre ordinateur. Paintball cherchera alors sur le réseau local des adversaires qui auront suivi la même procédure.

Lorsque des adversaires auront été localisés, les informations les concernant apparaîtront dans la fenêtre supérieure. Les informations des adversaires qui souhaitent jouer une partie contre vous deviendront rouges et commenceront à clignoter.

Vous pouvez choisir n'importe lequel des adversaires de la liste en cliquant simplement sur ses informations. Une fois que vous serez tous les deux d'accord pour jouer l'un contre l'autre, vous passerez à l'écran des objectifs.

SELECTION D'UN NIVEAU SUR RESEAU

Une fois que vous vous serez mis d'accord avec votre adversaire pour jouer une partie, vous passerez à l'écran des objectifs. Vous pouvez choisir un niveau parmi la série spécialement conçue pour les parties à deux.

Chaque joueur peut sélectionner un niveau ; votre adversaire verra votre sélection sur l'écran des objectifs. Dès que l'un des protagonistes appuie sur le bouton OK, le jeu commence.

Pour de plus amples informations, référez-vous au site web de Psygnosis:
<http://www.sepc.sony.com/sepc/psygnosis/sisdex.htm>

Paintball

DEPANNAGE

La méthode "START LAN" de recherche des adversaires ne peut fonctionner que si les trois premiers chiffres de votre adresse IP sont les mêmes que ceux des autres utilisateurs du réseau local, et si votre masque de sous-réseau est réglé sur 255.255.255.0. Voir REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP POUR UN RESEAU LOCAL.

Si vous vous connectez par Internet, mais si sur l'écran des options de réseau votre adresse IP de réseau local apparaît à côté de votre nom, il se peut que vous ayez déjà saisi votre nom avant de vous raccorder à votre fournisseur de service. Revenez à l'écran d'options principal, connectez vous à votre serveur, puis appuyez à nouveau sur le bouton du jeu à deux. Si cela ne marche pas, il se peut que vous n'avez pas réglé le protocole TCP/IP pour la carte d'accès distant comme protocole par défaut, voir REGLAGE DE VOTRE PROTOCOLE TCP/IP.

Le système de réseau de Paintball utilise la bibliothèque WinSock de Windows 95. Il se peut parfois que les logiciels Internet d'autres fabricants passent outre l'installation originelle WinSock de Windows 95 pour tenter d'utiliser une version antérieure qui ne fonctionne pas avec Paintball. Pour permettre à Paintball de fonctionner, il vous faudra retirer toute référence à WinSock dans votre fichier config.sys (qui se trouve habituellement dans le répertoire racine de votre lecteur c:\) et installer le protocole TCP/IP à partir de votre disque d'installation Windows 95. Voir l'Aide Windows pour de plus amples informations à ce sujet:

Onglet Index
Installation
Protocoles

CREDITS

JEU DEVELOPPE PAR	Visual Sciences
JEU BASE SUR LES PERSONNAGES ORIGINAUX CREES PAR	DMA Design
PROGRAMMATION JEU	David Lees, David Cowan, Richard Swinfen
PROGRAMMATION VISOS	Russel Kay, Richard Swinfen, David Lees, Brian Marshal
CONCEPTION DES NIVEAUX	Gregor Maltman, Geoff Gunning, Mark Ireland, David Cowan Mark Grossl, Richard Baxter
MUSIQUE ET EFFETS SONORES	Mike Clarke
GESTIONNAIRE MUSIQUE	Philip Morris
PRODUCTEUR	Richard Blitcliffe
CHEF DE PRODUIT	David Dyett (UK), Thierry Genre (France)
RELATIONS PUBLIQUES	Mark Blewitt (UK), Catherine Jaymond (France)
ASSURANCE QUALITE	Paul Evason, Chris Graham, Lee O'Connor
CONCEPTION MANUEL ET BOITE	Keith Hopwood
REDACTEURS DU MANUEL	Damon Fairclough, Richard Swinfen
SUIVI TRADUCTIONS	Sabine Humeau
DANSEURS MAISON	Steed Higgins et Top Division
CASCADEUR DE SERVICE	Ben
HOMME A TOUT FAIRE	Gareth Ashe
GRAND-PERE	Charlie Smith



Paintball