
COMENZAR A JUGAR

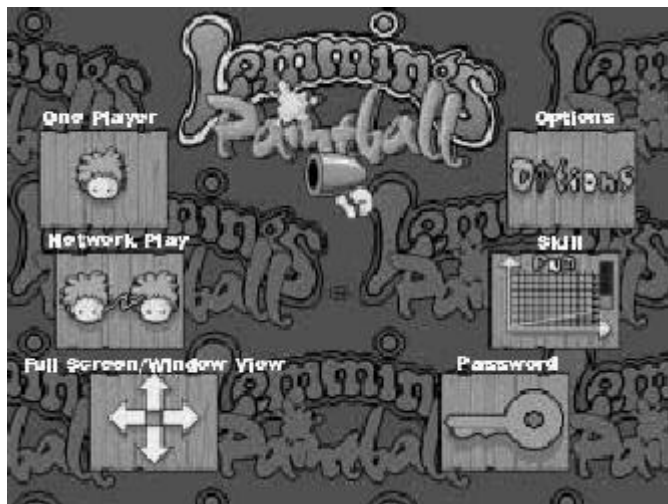
Carga Windows 95 como de costumbre. Inserta el CD-ROM de 'Lemmings Paintball' en el lector de CD con la parte impresa hacia arriba. Se lanzará el programa de instalación, que te dará la opción de instalar Lemmings Paintball. Haz clic y sigue las instrucciones.

Cuando hayas instalado el juego, haz clic en el icono Start para acceder al atajo Lemmings Paintball y lanzar el juego. También puedes empezar desde el mismo cuadro de diálogo que has usado para instalar el juego, que aparecerá dándote la opción de jugar. Haz clic en el botón Play para empezar a jugar a Lemmings Paintball.

La próxima vez que insertes el CD, aparecerá el mismo cuadro de diálogo, pero te dará la opción de jugar (Play Lemmings Paintball) en lugar de instalar el juego.

NOTA: Debes tener el CD insertado en el lector de CD del ordenador para jugar a Lemmings Paintball.

Main menu (Menú principal)



One-Player (Jugador único):

Haz clic aquí para jugar tú solo.

Network Play (Jugar en red):

Haz clic aquí para jugar en red con otros jugadores.

Full Screen View/Window View (Pantalla completa/Ventana):

Puedes ver el juego en pantalla completa (Full Screen View) o en una ventana en la pantalla (Window View). Haz clic aquí para cambiar de una opción a otra.

Options (Opciones):

Haz clic aquí para acceder a la pantalla Options (Opciones)

Skill (Habilidad):

Haz clic aquí para cambiar entre los 4 niveles de habilidad: Fun (Divertido), Tricky (Difícil), Taxing (Complicado) y Mayhem (Caótico).

Password (Contraseña):

Haz clic aquí para acceder a la pantalla Password (Contraseña) y saltarte los niveles que ya hayas completado.

Pantalla Options (Opciones):



Zoom (Zoom):

Cuando tengas el juego en una ventana en lugar de en pantalla completa, utiliza esta opción para cambiar el tamaño de la ventana. Haz clic aquí para seleccionar Zoom on, que te permitirá agrandar la ventana, o Zoom off, para ver el juego en una ventana pequeña.

FX (Efectos):

Con esta opción puedes activar o desactivar los efectos de sonido.

Film (Videoclip):

Con esta opción puedes activar o desactivar los videoclips del juego.

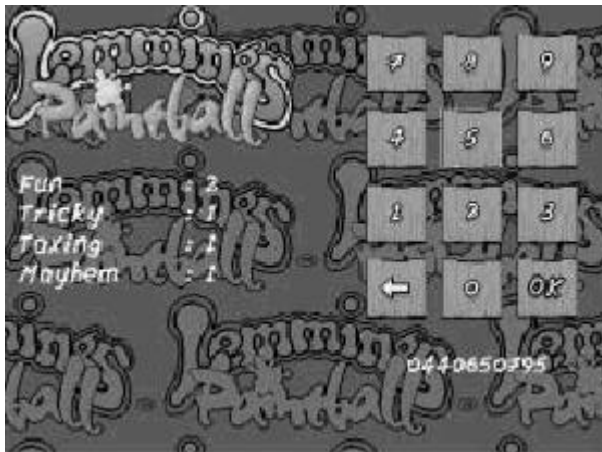
Music (Música):

Con esta opción puedes activar o desactivar la música.

Return (Volver):

Haz clic aquí para volver a la pantalla Main Menu (Menú principal).

PANTALLA PASSWORD (CONTRASEÑA)



Cada vez que completes un nivel de Lemmings Paintball, se te asignará una contraseña para que no tengas que volver a jugar niveles que ya has completado. Si tecleas esa contraseña en la pantalla Password, podrás saltarte esos niveles cada vez que juegues. Las contraseñas de Lemmings Paintball están compuestas por números; para introducir la contraseña, coloca el puntero del ratón sobre cada número y haz clic. Cuando hayas hecho clic sobre el último número, haz clic en el botón con una flecha. Para introducir la contraseña completa, haz clic en OK. Si la contraseña que has marcado es correcta, verás a la izquierda de la pantalla el último nivel que puede ser jugado en cada categoría de habilidad, y volverás al Main Menu (Menú principal).

Si marcas una contraseña incorrecta, ésta será ignorada por el juego, la anterior contraseña será restaurada y volverás a la pantalla Main Menu. La contraseña cambiará cada vez que completes un nivel. Vuelve a esta pantalla para ver tu contraseña, que también puedes ver en la pantalla Completion (Niveles completados).

Si juegas en modo Two-player (Multijugador), no se asignarán contraseñas, porque se puede acceder a todos los niveles multijugador. Tu contraseña de One-player (Jugador único) no cambiará.

PANTALLA OBJECTIVE (OBJETIVOS)



Esta pantalla aparecerá antes de cada nivel.

Skill (Habilidad):

Indica a qué categoría de habilidad pertenece el nivel que empieza.

Level Name (Nombre):

Indica el nombre del nivel que empieza.

Number Of Lemmings (Número de Lemmings):

Indica cuántos Lemmings van a empezar el nivel.

Number Of Flags (Número de banderas):

Indica cuántas banderas necesitas para completar el nivel.

Time Available (Tiempo disponible):

Indica cuánto tiempo tienes para completar el nivel.

En la parte inferior de la pantalla Objectives hay 4 botones:

OK (Aceptar):

Haz clic aquí para jugar el nivel.

Return (Volver):

Haz clic aquí para volver a la pantalla Main Menu (Menú principal).

Previous Level (Nivel anterior):

Haz clic aquí para volver al nivel anterior. Si estás en el primer nivel del juego, este botón aparecerá marcado con una X roja y no podrás seleccionarlo.

Next Level (Nivel siguiente):

Haz clic aquí para seleccionar el siguiente nivel. Si todavía no has completado el nivel en el que estás, el botón aparecerá marcado con una X roja y no podrás seleccionarlo.

Durante la partida



Score (Puntuación):

Indica tu puntuación. Si no consigues completar el nivel, tu puntuación bajará a la que tenías al comenzarlo. Sin embargo, si completas el nivel, se guardará tu puntuación de un nivel a otro.

Timer (Contador):

Cuenta hacia atrás y te indica cuánto tiempo te queda para completar el nivel.

Paws (Pausa):

Haz clic aquí para realizar una pausa en el juego.

Panel Icons (Iconos):

Cada Lemming del nivel está representado por uno de los iconos de este panel. Verás 3 casillas que muestran las llaves que lleva cada Lemming; cuando la casilla se llena de un color, el Lemming lleva una llave de ese color. El cargador que se encuentra debajo indica cuánta pintura le queda al Lemming en el arma. El color del cargador representa al Lemming y es del mismo color que la zona resaltada bajo las patas del Lemming.

COMENZAR UN NIVEL

Cada vez que comiences un nivel, se abrirá una o varias trampillas y los Lemmings caerán por ellas al entorno del juego. Cada Lemming está marcado con una zona coloreada resaltada que corresponde con uno de los 4 iconos. Uno de los Lemmings estará marcado con una estrella, y los demás con círculos. El Lemming marcado con la estrella es el Lemming jefe; cuando la estrella esté rellena de color, tendrás el control de ese Lemming jefe y los Lemmings de su grupo. Tu objetivo es ayudar a los Lemmings a recoger las banderas dispersas en el entorno. Puede haber hasta 4 banderas en un nivel, y debes recogerlas todas para completar el nivel. Recuerda que cada Lemming puede recoger solamente una bandera; cuando un Lemming recoge una bandera, el icono correspondiente lo indicará.

MOVER A LOS LEMMINGS

Cuando los Lemmings hayan caído por la trampilla, verás un puntero en forma de garra en la pantalla; este puntero se moverá cuando muevas el ratón, y te indicará si puedes desplazar o no a los Lemmings hacia una zona determinada. Si la garra está estirada, la zona es accesible, pero si aparece un dedo que se mueve, no puedes enviar a los Lemmings a esa zona. Para seleccionar a los Lemmings a los que quieres mover, haz clic en cada uno de ellos, o en el icono correspondiente en el panel; el primero que selecciones será el Lemming jefe. Cuando selecciones a un Lemming, aparecerá una flecha giratoria sobre su cabeza, y cuando los hayas seleccionado a todos, haz clic en la zona accesible de la pantalla (indicada por una garra estirada) para que los Lemmings formen un grupo y se desplacen hacia dicha zona. Cuando un Lemming se encuentre con un obstáculo, se parará a pensar e intentará encontrar una forma de llegar a la zona accesible. Sin embargo, a veces el Lemming no será capaz de encontrar el camino, y tendrás que moverlo alrededor del obstáculo haciendo clic en un camino directo hacia el destino.

NOTA: Si haces clic con el botón derecho del ratón sobre un Lemming, la pantalla se centrará en éste y se convertirá en el jefe del grupo. Esto te puede ser muy útil, porque es el Lemming jefe quien recoge los objetos.

MOVER A UN LEMMING AL QUE NO PUEDES VER

Si no ves a uno de los Lemmings, utiliza el panel de iconos para centrar la pantalla en un Lemming o un grupo de ellos. Haz clic en el icono correspondiente para centrarte en un Lemming y convertirlo en jefe. Si haces clic en el icono cuando el Lemming esté fuera de la pantalla, ésta se centrará en él y aparecerá la flecha giratoria sobre su cabeza para indicar que estás formando un grupo.

RECOGER BANDERAS

Tus Lemmings tienen que recoger todas las banderas de un nivel (puede haber hasta 4) para que puedas completarlo. Para recoger una bandera, asegúrate de que no haya obstáculos entre ésta y los Lemmings seleccionados. Desplaza el puntero sobre la bandera hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba, y haz clic con el botón izquierdo para que los Lemmings vayan hacia la bandera y el jefe la recoja. Recuerda que cada Lemming sólo puede recoger una bandera, así que tendrás que cambiar de jefe usando el botón derecho del ratón. Si la bandera que has recogido es la última, ¡tómate un descansito y celébralo, porque eso significa que has completado el nivel! Ahora, a por el siguiente...

PISTOLAS DE PINTURA

Cada Lemming tiene una pistola de pintura; cada icono del panel muestra cuánta pintura le queda a cada Lemming. De vez en cuando tus Lemmings serán atacados con disparos de pintura de Lemmings enemigos que estén acechando por el nivel; para que tus Lemmings contraataquen, selecciona uno o más de ellos y haz clic con el botón derecho del ratón para disparar, moviendo el ratón para apuntar. Sólo tienes que acertar una vez en un Lemming enemigo para que desaparezca del mapa, pero lo mismo le sucede a tus Lemmings, así que ándate con ojo...

PALANCAS

Encontrarás palancas que accionan ascensores y otras máquinas en cada nivel. Para poder manejar una palanca, tienes que asegurarte de que no haya obstáculos entre ésta y los Lemmings seleccionados. Desplaza el puntero hacia la palanca hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic para que los Lemmings vayan hacia ella y el jefe la mueva, accionando la máquina asociada a esa palanca.

LLAVES

En algunos niveles encontrarás barreras que tienen que desbloquearse con una llave para que los Lemmings puedan pasar. Tus Lemmings tienen que encontrar esa llave, que estará escondida en una caja explosiva. Cuando te encuentres una de estas cajas, asegúrate de que no haya obstáculos entre ésta y los Lemmings seleccionados. Desplaza el puntero hacia la caja hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic para que los Lemmings vayan hacia ella y el Lemming jefe la apriete hasta que se abra y se vea la llave. Si miras el icono correspondiente al Lemming jefe, verás una de las 3 casillas ha oscurecido. Esto indica que el Lemming lleva una llave de ese color. Con la llave, el Lemming puede desbloquear y levantar la barrera. Si el Lemming que lleva la llave es disparado con una bola de pintura, la llave volverá a su posición original.

GLOBOS

A veces te encontrarás con un gran globo flotando en la pantalla; un Lemming puede usar el globo para volar a otra parte del nivel. Esta vez también tienes que asegurarte de que no haya obstáculos entre los Lemmings seleccionados y el globo. Desplaza el puntero hacia el globo hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic para que los Lemmings vayan hacia él y el jefe lo coja. Si miras el icono correspondiente en el panel que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, verás que muestra el globo.

NOTA: Un Lemming puede coger más de un globo; de hecho, puede coger un globo de cada color. El último globo recogido aparecerá en el icono, y cuando lo uses, aparecerá el globo que el Lemming recogió la vez anterior, etc. Para usar el globo, coloca el puntero en el icono y haz clic; el Lemming flotará por la pantalla hasta llegar a un poste del mismo color, por el que bajará de nuevo a tierra.

ASCENSORES

También encontrarás "ascensores", partes del terreno que se desplazan hacia arriba o hacia abajo y que a veces hay que accionar con palancas. Para usar un ascensor, asegúrate de que haya un Lemming en la parte de terreno que se va a mover.

PLATAFORMAS DESLIZANTES

Durante el juego encontrarás plataformas deslizantes, bloques que se mueven entre zonas que de otra manera serían inaccesibles. Para utilizar una plataforma deslizante, asegúrate de que hay un solo Lemming en el grupo, desplaza el cursor sobre la plataforma hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic. Si la plataforma se mueve antes de que el Lemming llegue hasta ella, éste podría caerse.

BOTONES

Escondidos por el entorno encontrarás "botones" que accionan ciertos objetos. Por ejemplo, un ascensor puede moverse si un Lemming se sitúa en un bloque cercano. En niveles más difíciles, puede que no veas el efecto que produce ponerse encima de un botón.

BLOQUES RESBALADIZOS

En algunos niveles hay bloques resbaladizos, y si un Lemming pisa uno, resbalará por encima hasta que llegue a un bloque que no resbale.

NOTA: Algunos bloques resbaladizos esconden botones.

CAMAS ELÁSTICAS



Si un Lemming cae sobre una cama elástica mientras intenta alcanzar la zona sobre la que has hecho clic, rebotará en la dirección que estaba siguiendo, y si tiene suerte evitará los obstáculos que había en su camino. Si te encuentras una cama elástica, puedes usarla haciendo clic

en ella.

CATAPULTAS



Para utilizar una catapulta, desplaza el cursor sobre ella hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic. Los Lemmings se pondrán en fila para utilizarla.

NOTA: A veces hay catapultas escondidas en cajas explosivas.

DUPLICADORES

Si uno de tus Lemmings es eliminado, puedes duplicar uno de los otros



Lemmings con este objeto. Para poder utilizar el duplicador, deben quedarte menos de 4 Lemmings. Selecciona uno de ellos, desplaza el cursor sobre el duplicador hasta que se convierta en un pulgar hacia arriba y haz clic; en unos segundos aparecerán 2 Lemmings tras el duplicador.

PINTURA EXTRA



Con los bonos de pintura extra puedes añadir munición a la pistola de un Lemming. Los bonos son bolas amarillas que rebotan en el suelo; para que un Lemming recoja un bono de pintura extra, asegúrate de que no haya obstáculos entre los Lemmings seleccionados y la bola. Desplaza el cursor hasta la bola de pintura y haz clic para que los Lemmings vayan hacia ella; el Lemming jefe la recogerá y el cargador registrará la munición extra. Si el Lemming jefe ya tiene el cargador lleno, no podrá recoger más bolas de pintura.

TIEMPO EXTRA



Gana tiempo extra para completar un nivel haciendo que un Lemming recoja un bono de tiempo extra; se trata de cronómetros que flotan sobre el suelo. Para que un Lemming recoja un cronómetro, asegúrate de que no haya obstáculos entre éste y los Lemmings seleccionados. Desplaza el cursor hasta el cronómetro y haz clic para que los Lemmings vayan hacia él; el Lemming jefe lo recogerá y el contador de la esquina superior derecha de la pantalla registrará el tiempo extra.

PUNTOS EXTRA



Puedes conseguir más puntuación si un Lemming recoge un bono de puntuación extra; éstos tienen forma de recipientes de bronce. Para que los Lemmings recojan un bono de puntuación extra, asegúrate de que no haya obstáculos entre ellos y el recipiente. Mueve el cursor MÁS ALLÁ del recipiente y haz clic. Los Lemmings andarán a través del recipiente y los puntos se añadirán a tu puntuación total.

PAUSA

Haz clic en el icono Paws (Pausa) para descansar. Aparecerá el menú del juego; desplaza el ratón para destacar la opción que desees y haz clic para seleccionarla.

0PANTALLAS DE RESULTADO

ÉXITO



Completarás un nivel cuando recojas todas las banderas del mismo en el tiempo establecido. Haz clic en OK para volver a la pantalla Objective (Objetivos); el siguiente nivel estará disponible para que lo selecciones y juegues. Anota la contraseña para acceder directamente a este nivel la siguiente vez que juegues.

FRACASO



No conseguirás completar el nivel si todos tus Lemmings son eliminados o si se te acaba el tiempo antes de haber recogido todas las banderas. Si haces clic en OK podrás jugar el nivel de nuevo. Haz clic en Return (Volver) para ir a la pantalla Main Menu (Menú principal).

CONTROLES DE TECLADO

PANTALLAS DE MENÚ

FLECHAS DE CURSOR ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA
Navegar por las opciones de pantalla

INTRO o BARRA ESPACIADORA

Seleccionar opciones o saltarse las pantallas de introducción

EN CUALQUIER MOMENTO

F4

Cambiar entre pantalla completa o ventana

DURANTE LA PARTIDA

P

Pausa

FLECHAS DE CURSOR IZQUIERDA Y DERECHA

Seleccionar grupos de Lemmings

1, 2, 3, 4 – Seleccionar al Lemming 1, 2, 3 ó 4 como Lemming jefe

7, 8, 9, 0 – Utilizar globo con Lemming 1, 2, 3 ó 4.

CONFIGURAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

A continuación te explicamos cómo configurar Windows 95 para preparar una partida multijugador y cómo comenzarla. No te preocupes si parece difícil; cuando hayas preparado Windows, podrás empezar una partida en red en cualquier momento y muy fácilmente. También puede ocurrir que tu Windows ya esté configurado para una partida en red.

CONEXIÓN A TRAVÉS DE UNA RED LOCAL (LAN)

Una LAN puede estar compuesta únicamente por 2 ordenadores conectados a través de sus respectivas tarjetas de red; puedes utilizar esta opción si tu PC no está ya conectado a la red. Asegúrate de que dispones de dispositivos de red compatibles con Windows 95, y consulta las siguientes secciones de la Ayuda de Windows:

Índice

Cómo...

Utilizar una red

Configuración de tu PC para conexión a la red

Windows puede pedirte el disco de instalación durante el proceso. Si tu PC ya está conectado a la red, comprueba si hay un protocolo TCP/IP instalado: ve a Inicio > Configuración > Panel de control y haz doble clic en Red. Aparecerá un cuadro de diálogo con información acerca de la configuración en red y la lista de los componentes instalados. ¿Ves TCP/IP en la lista?. Si ya lo tienes, mira la sección CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP. Si no lo tienes, consulta la Ayuda de Windows para instalarlo siguiendo el índice que te mostramos más abajo, pero no hagas clic en Aceptar hasta que hayas configurado tu protocolo TCP/IP.

Índice

Instalación

Protocolos

Windows puede pedirte el disco de instalación durante el proceso. Si tu Windows se instaló desde la red, averigua la ubicación del programa de instalación en la red.

NOTA: Consulta CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP en la página siguiente.

CONEXIÓN A TRAVÉS DE INTERNET

Para jugar a Lemmings Paintball en red a través de Internet, lo primero que tienes que hacer es conectar tu PC a tu Proveedor de Servicios de Internet como de costumbre. Puedes utilizar el servicio Microsoft Network, accesible desde Windows® 95, o adquirir un programa de otro fabricante. Si el juego no funciona correctamente una vez te hayas conectado, consulta la sección DETECCIÓN DE PROBLEMAS en este manual. Si funciona bien, sigue las instrucciones de la sección INICIAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR. Ten en cuenta que debes conectarte a tu Proveedor antes de hacer clic en el botón START SPEC de la pantalla Network Options (Opciones de red), pero no tienes que reiniciar Lemmings Paintball.

CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP

Ten en cuenta que si el protocolo TCP/IP ya está instalado en tu PC las opciones pueden estar ya configuradas y quizá no tengas que seguir las instrucciones de esta sección.

Abre el cuadro de diálogo de configuración de RED, si no lo está ya, desde Inicio > Configuración > Panel de control > Red, y sigue estos pasos:

En la lista de componentes instalados, haz clic en TCP/IP. Si hay más de uno en la lista, haz clic en el que esté indicado con el nombre de tu dispositivo de red (si vas a jugar a través de una LAN) o del ADAPTADOR DE ACCESO TELEFÓNICO A REDES (si vas a jugar a través de Internet). Haz clic en Propiedades y selecciona la pestaña Dirección IP. Si no estás seguro de cuál es tu dirección IP, selecciona la opción OBTENER UNA DIRECCIÓN IP AUTOMÁTICAMENTE. Para conectar a Internet, tu Proveedor de servicios te habrá dado una dirección IP o te habrá dicho que se te asignará una automáticamente, pero para conectar a una red local (LAN) necesitas acceso a un DHCP (Protocolo de Configuración de Host Dinámico). Si no lo tienes, debes obtener una dirección IP única. Si no sabes cuál es y estás conectado simplemente a una LAN, puedes especificar una dirección cualquiera, como, por ejemplo, 1.2.3.4. Si tu contrincante tampoco tiene dirección IP, puede usar 1.2.3.5.

Si sabes cuál es tu dirección IP, haz clic en **ESPECIFICAR DIRECCIÓN IP** e introduce tu dirección IP y Máscara de subred, que suele ser 255.255.255.0. Si conoces la dirección IP del PC utilizado para asociar nombres de ordenador a direcciones IP, haz clic en la pestaña **CONFIGURACIÓN DNS**, haz clic en **Activar DNS** y teclea el nombre de tu ordenador en la casilla **HOST**. Teclea la dirección IP del ordenador DNS en **ORDEN DE BÚSQUEDA DEL SERVIDOR DNS** y haz clic en **AGREGAR**. Haz clic en la pestaña **AVANZADAS** y en **UTILIZAR ESTE PROTOCOLO POR DEFECTO**. Haz clic en **ACEPTAR**. Ya has configurado el protocolo TCP/IP para utilizar Lemmings Paintball. Haz clic en **ACEPTAR** en el cuadro de diálogo de configuración de RED. Es posible que Windows tenga que reiniciar para aceptar los cambios y así te lo indicará.

INICIAR UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Inicia Lemmings Paintball como de costumbre. Cuando llegues a la primera pantalla **Options (Opciones)**, haz clic en el botón con 2 cabezas de Lemming para acceder a la pantalla **Options** para partidas multijugador en red. Te dará 2 opciones: iniciar una partida contra un PC concreto, o iniciar una búsqueda de jugadores dispuestos en la red local. Si sabes la dirección IP del PC con el que quieres jugar, haz clic en **START SPEC** y sigue las instrucciones de la sección **JUGAR CONTRA UN PC CONCRETO**. Si no sabes la dirección IP, haz clic en **START LAN** y sigue las instrucciones de la sección **JUGAR CONTRA UN PC EN LA RED LOCAL**.

Nota: Paintball precisa que se mantenga un nivel mínimo de transferencia. Las velocidades de transferencia de datos por debajo del mínimo harán que se rompa el enlace. Las partidas por Internet, sobre todo si se juegan a través de 2 Proveedores de servicio independientes, pueden fallar por este motivo y Psygnosis Ltd. no acepta responsabilidad a este respecto.

JUGAR CONTRA UN PC CONCRETO

Tras hacer clic en el botón **START SPEC**, teclea tu nombre en la ventana inferior y pulsa **Intro**. Paintball intentará iniciar el sistema de red, que sólo funcionará si has seguido las instrucciones sobre configuración de Windows para jugar en red. Tu nombre aparecerá en la ventana central junto a tu dirección IP y el nombre de tu ordenador. Si tu contrincante no sabe ya tu dirección IP, indícasela ahora y que él/ella haga lo propio. Teclea la dirección IP del PC contra el que deseas jugar y pulsa **Intro**. Por otra parte, si has configurado un DNS (consulta la sección **CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP PARA UNA RED LOCAL**), teclea el nombre del ordenador. Los datos de tu contrincante aparecerán en pantalla. Si no es así, puede que te hayas equivocado de dirección IP o de nombre de PC; consúltalo con el otro jugador. Haz clic en los datos de tu oponente, que cambiarán a rojo; cuando el otro jugador haya hecho lo mismo, ambos llegaréis a la pantalla **Objective (Objetivos)**.

Ver SELECCIÓN DE NIVEL EN RED

Si el otro jugador selecciona primero, sus datos parpadearán en rojo indicando que está listo para jugar. Haz clic en sus datos y ambos llegaréis a la pantalla Objective (Objetivos).

JUGAR CONTRA UN PC EN LA RED LOCAL

Tras pulsar el botón START LAN, teclea tu nombre en la ventana inferior y pulsa Intro. Paintball intentará iniciar el sistema de red, que sólo funcionará si has seguido las instrucciones sobre configuración de Windows para jugar en red. Tu nombre aparecerá en la ventana central junto a tu dirección IP y el nombre de tu ordenador. Paintball buscará en la red local a otros jugadores que hayan seguido los mismos pasos. Cuando los localice, sus datos aparecerán en la ventana superior, los datos de aquellos que deseen jugar contigo parpadearán en rojo, y puedes elegir jugar con cualquiera de ellos haciendo clic en sus datos. Cuando ambos os hayáis puesto de acuerdo, llegaréis a la pantalla Objective (Objetivos).

SELECCIÓN DE NIVEL EN RED

Cuando te hayas puesto de acuerdo con otro jugador, llegaréis a la pantalla Objective (Objetivos). Puedes seleccionar un nivel del grupo de niveles diseñados específicamente para partidas multijugador. Cada jugador puede seleccionar un nivel; tu oponente verá tu selección en su pantalla Objective (Objetivos), y cuando uno de los dos haga clic en OK, comenzará la partida.

DETECCIÓN DE PROBLEMAS

Pulsar START LAN para localizar otros jugadores sólo funcionará si tu dirección IP tiene los mismos 3 primeros dígitos que los demás jugadores de la red local, y si tu máscara de subred está configurada como 255.255.255.0. Consulta la sección CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP PARA UNA RED LOCAL.

Si conectas vía Internet pero en la pantalla Network Options (Opciones de red) tu dirección de IP para red local aparece junto a tu nombre, es posible que hayas tecleado tu nombre antes de conectarte a tu Proveedor de servicios. Vuelve a la pantalla Options (Opciones), conéctate a tu Proveedor de servicios y pulsa el botón Two-player (Multijugador). Si sigue sin funcionar, es posible que no hayas configurado el protocolo TCP/IP del Adaptador de acceso telefónico a redes como protocolo por defecto; consulta CONFIGURACIÓN DEL PROTOCOLO TCP/IP. El sistema de red de Paintball utiliza la librería WinSock de Windows 95. A veces, un programa para acceso a Internet de otro fabricante puede sobrescribir la instalación original de Windows 95 WinSock con una versión más antigua, que no funcionará con Paintball. Para que el juego funcione, tienes que eliminar toda referencia a WinSock en el archivo config.sys, que suele encontrarse en el directorio raíz de la unidad C:\, e instalar el protocolo TCP/IP desde el disco de instalación de Windows 95. Para más información, consulta las siguientes secciones de la Ayuda de Windows:

Índice

Instalación

Protocolos