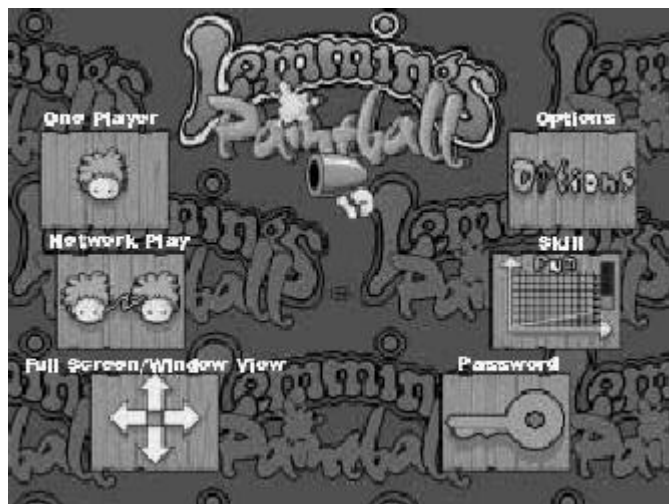

AVVIO DEL GIOCO

Avviate Windows 95 come al solito, quindi inserite il CD-ROM di Lemmings Paintball nel vostro lettore CD, assicurandovi di posizionare la parte stampata rivolta verso l'alto. A questo punto verrà lanciato il programma d'installazione, che vi permetterà di installare Lemmings Paintball. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante Install (installa) e seguite le istruzioni.

Dopo aver installato il gioco, potete cliccare sul pulsante Start per accedere al collegamento di Lemmings Paintball e avviare il gioco. In alternativa, potete sfruttare la stessa finestra apparsa al momento dell'installazione che presenta anche l'opzione di avvio. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante Play (gioca) per avviare Lemmings Paintball. Quando inserirete nuovamente il CD, sullo schermo apparirà la stessa finestra, che questa volta presenterà unicamente l'opzione di gioco e non più quella di installazione.

NOTA: per poter giocare a Lemmings Paintball è necessario inserire il CD del gioco all'interno del lettore CD.

Menu principale



One-Player (singolo giocatore):

Cliccate qui per disputare una partita a un solo giocatore.

Net work Play (gioco in rete):

Cliccate qui per disputare una partita in rete.

Full Screen View (schermo intero) / Window View (finestra):

Il gioco può essere rappresentato a schermo intero o contenuto all'interno di una finestra. Cliccate qui per scegliere una delle due opzioni.

Options (opzioni):

Cliccare qui per accedere alla schermata delle opzioni.

Skill (abilità):

Cliccate qui per selezionare il livello di difficoltà che preferite tra i quattro disponibili Fun (divertente), Tricky (insidioso), Taxing (complicato) e Mayhem (impossibile).

Password:

Cliccate qui per accedere alla schermata Password. Vi permetterà di saltare i livelli che avete già completato.

Schermata delle opzioni



Zoom:

Quando utilizzate la visualizzazione in finestra, potete modificarne le dimensioni utilizzando l'opzione di zoom. Cliccate con il pulsante sinistro su tale opzione per attivarla o disattivarla: Quando è attiva (On), la finestra visualizzata è grande, altrimenti (Off) è di dimensioni ridotte.

FX (effetti sonori):

Cliccate qui sopra con il pulsante sinistro del mouse per attivare o disattivare gli effetti sonori.

Film:

Cliccate qui sopra con il pulsante sinistro del mouse per attivare o disattivare la rappresentazione di sequenze filmate.

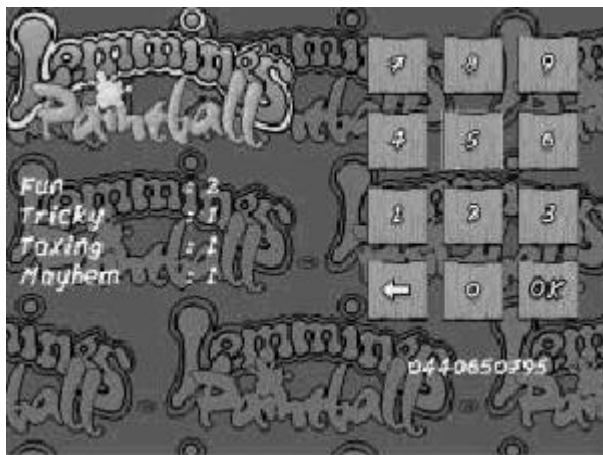
Music (musiche):

Cliccate qui sopra con il pulsante sinistro del mouse per attivare o disattivare le musiche di sottofondo.

Return (indietro):

Cliccate qui sopra con il pulsante sinistro del mouse per tornare al menu principale.

SCHERMATA PASSWORD



Quando completate un livello di Lemmings Paintball, vi verrà assegnata una password che vi eviterà di dover ripetere tutti i livelli già superati. Per fare ciò, in futuro dovrete introdurre la password nell'apposita schermata. Le password di Lemmings Paintball sono costituite da una serie di numeri. Per introdurre una password, spostate il puntatore su ogni numero in successione e cliccate su di esso con il pulsante sinistro del mouse. Per cancellare l'ultimo numero introdotto, cliccate con il pulsante sinistro del mouse sulla freccia. Per confermare la password, cliccate con il pulsante sinistro su "OK".

Se avete introdotto una password corretta, la tabella presente nella parte sinistra dello schermo vi mostrerà il livello che potete affrontare per ogni livello di difficoltà; quindi verrete riportati al menu principale.

Qualora abbiate introdotto una password errata, questa verrà ignorata, e verrete rimandati al menu principale. Ogni volta che viene completato un livello di difficoltà superiore, la password verrà cambiata. Potete ritornare a questa schermata per verificare la vostra attuale password.

Ricordatevi che questa viene visualizzata anche nella schermata Completion (di completamento).

Nelle partite a due giocatori, le password non sono necessarie, dal momento che in questo caso tutti i livelli sono accessibili. Qui le password delle partite a giocatore singolo non hanno alcuna utilità.

SCHERMATA DEGLI OBIETTIVI



La schermata degli obiettivi apparirà prima dell'inizio di ogni livello di gioco.

Skill (abilità):

Indica il grado di difficoltà del livello di gioco in corso.

Level Name (nome del livello):

Indica il nome del livello che si sta caricando.

Number Of Lemmings (numero di Lemming):

Indica quanti Lemming inizieranno il livello.

Number Of Flags (numero di bandiere):

Indica quante bandiere sono necessarie per completare il livello.

Time Available (tempo disponibile):

Indica il tempo a disposizione per completare il livello.

Nella parte inferiore della schermata degli obiettivi sono presenti quattro pulsanti:

OK:

Cliccate su di esso con il pulsante sinistro del mouse per cimentarvi in questo livello.

Return (indietro):

Cliccate su di esso con il pulsante sinistro per tornare al menu principale.

Previous Level (livello precedente):

Cliccate su di esso con il pulsante sinistro per selezionare il livello precedente. Se, al momento, vi trovate al primo livello di gioco, il pulsante verrà contraddistinto con una croce rossa e non potrete selezionarlo.

Next Level (livello successivo):

Cliccate su di esso con il pulsante sinistro per selezionare il livello successivo. Se non avete ancora portato a termine con successo il livello attuale, il pulsante verrà contraddistinto con una croce rossa e non potrete selezionarlo.

Svolgimento di una partita



Score (punteggio):

Indica il vostro attuale punteggio. Se non riuscite a superare un livello, verrà ripristinato il punteggio che avevate conseguito prima di iniziarlo. Invece, se vi riesce di completarlo, il vostro punteggio verrà conservato nel passaggio a quello successivo.

Timer:

Esegue il conto alla rovescia, indicando il tempo che avete ancora a disposizione per completare il livello.

Paws (impronta):

Cliccate su di esso con il pulsante sinistro del mouse per mettere il gioco in pausa.

Panel Icons (pannello delle icone):

Ogni Lemming del livello viene rappresentato con una delle icone presenti in questo pannello. Le chiavi portate da ogni Lemming vengono visualizzate in tre piccoli riquadri. Quando uno di questi si riempie di un colore, significa che il Lemming sta trasportando una chiave di quello stesso colore. L'indicatore sottostante individua la quantità di colore che resta nel fucile del Lemming. Il colore di questo indicatore rappresenta il Lemming ed è lo stesso che è visibile sotto i suoi piedi.

AVVIO DI UN LIVELLO

Quando iniziate un livello, verranno aperte una o più botole mobili e i Lemming cadranno nel paesaggio sottostante. Ogni Lemming è contraddistinto con un colore che corrisponde a uno dei quattro presenti nel pannello delle icone. Un Lemming verrà evidenziato con una stella, mentre gli altri con piccoli cerchi. Il Lemming contrassegnato con una stella è il capo. Quando la stella è piena, voi potete controllare il capo dei Lemming e gli altri componenti del suo gruppo. Il vostro obiettivo è quello di aiutare i Lemming a raccogliere le varie bandiere disseminate nell'ambiente circostante. Ogni livello può prevedere un massimo di quattro bandiere. In quelli dove le bandiere sono più di una, queste devono essere tutte raccolte per poter completare il livello con successo. Ricordatevi che ogni Lemming può raccogliere una sola bandiera e questa, dopo essere stata raccolta, verrà visualizzata nel pannello delle icone.

SPOSTAMENTO DEI LEMMING

Quando i Lemming escono dalle botole, in qualche punto dello schermo appare un puntatore a forma di mano, che è controllato dal vostro mouse. Spostando il puntatore sullo schermo, vi sarà indicato se i Lemming possono o non possono spostarsi in quella precisa zona. Una mano aperta indica che la zona è accessibile, mentre se vedete un dito agitato, allora la zona non può essere raggiunta. Per selezionare il Lemming che desiderate muovere, dovete semplicemente cliccare su di esso con il pulsante destro del mouse, oppure potete cliccare sulla sua icona nel pannello delle icone. Il capo dei Lemming sarà il primo a essere selezionato. Quando selezionate un Lemming, vedrete una freccia rotante apparire sul suo capo. Dopo aver selezionato tutti i Lemming che desiderate spostare, cliccate con il pulsante sinistro del mouse su un'area dello schermo che il puntatore indica come accessibile. Tale azione farà radunare i Lemming in un unico gruppo e li farà spostare in direzione del punto indicato. Quando un Lemming si imbatte in un ostacolo, dopo essersi preso una breve pausa di riflessione, cercherà una strada alternativa per raggiungere il punto prescelto. Talvolta, tuttavia, il Lemming non sarà in grado di elaborare un percorso alternativo e dovrete essere voi a fargli aggirare l'ostacolo indicandogli un percorso a partire dalla sua posizione.

NOTA: se cliccate con il pulsante destro del mouse su un Lemming, questi verrà visualizzato sullo schermo ed egli diverrà il capo del suo gruppo. Tale operazione può rivelarsi utile per raccogliere determinati oggetti dal momento che è il capo quello che può eseguire tale azione.

SPOSTAMENTO DEI LEMMING CHE NON POTETE VEDERE

Se un Lemming non è visibile, potete utilizzare il pannello per selezionarlo e per visualizzare lui o il gruppo di cui fa parte. Cliccate con il pulsante destro del mouse sull'icona appropriata per assegnare il ruolo di capo al Lemming cui si riferisce. Se cliccate con il pulsante sinistro sul pannello delle icone mentre il Lemming non è visualizzato sullo schermo, l'inquadratura cambierà per poterlo visualizzare e la freccia rotante apparirà sulla sua testa, indicando che state formando un gruppo.

RACCOLTA DELLE BANDIERE

Per completare un livello, i tuoi Lemming devono raccogliere tutte le bandiere previste. Ogni livello può presentare al massimo quattro bandiere. Per raccoglierne una, assicuratevi che non ci siano ostacoli tra questa e il Lemming selezionato. Posizionate il puntatore sulla bandiera fino a quando non assume la forma di un pollice rivolto verso l'alto. Quindi cliccate con il pulsante sinistro del mouse. I Lemming cominceranno a camminare verso la bandiera e il loro capo la raccoglierà. Ricordatevi che ogni Lemming può raccogliere una sola bandiera, per cui sarà necessario cambiare il capo del gruppo utilizzando il pulsante destro del mouse. Qualora stiate raccogliendo l'ultima bandiera rimasta nel livello, potete prendere un po' di fiato perché a quel punto il livello verrà considerato completato. Per quanto riguarda il successivo...

UTILIZZO DEI FUCILI A COLORE

Ogni Lemming è equipaggiato con un fucile caricato a vernice. All'interno del pannello delle icone appare un indicatore che mostra quanto colore è ancora presente all'interno del fucile di ogni Lemming. Talvolta potrà succedere che i vostri Lemming vengano attaccati da Lemming nemici che stanno pattugliando la zona. Per poterli impegnare in un combattimento a base di vernice, selezionate uno o più dei vostri Lemming e cliccate con il pulsante destro per aprire il fuoco. Il sistema di puntamento è assicurato dal movimento del mouse. È sufficiente colpire una sola volta i Lemming nemici per farli sparire dallo schermo, così come accade anche per i vostri; quindi, prestate molta attenzione!

UTILIZZO DELLE LEVE

Disseminate nell'ambiente di gioco, potrete trovare delle leve che permettono di azionare degli ascensori o altri macchinari.

Per azionare una leva, dovete prima accertarvi che non vi siano ostacoli tra il Lemming selezionato e la leva, quindi posizionate il puntatore sulla leva aspettando che appaia un pollice rivolto verso l'alto per poi cliccare con il pulsante sinistro. I Lemming si dirigeranno verso la leva e il loro capo la tirerà in basso, azionando il macchinario a essa connesso.

RACCOLTA DELLE CHIAVI

In alcuni livelli vi potrà capitare di imbattersi in barriere che devono essere sbloccate utilizzando un'apposita chiave prima che un Lemming possa attraversarle. Dovete, perciò, cercare di trovare in anticipo questa chiave. Le chiavi sono nascoste all'interno di scatole esplosive.

Quando ne vedete una, assicuratevi che non vi siano ostacoli tra il Lemming selezionato e la scatola, posizionate il puntatore su quest'ultima attendendo che si tramuti in un pollice rivolto verso l'alto, quindi cliccate con il pulsante sinistro. I Lemming si dirigeranno verso la scatola. Il loro capo la scuoterà fino a farla esplodere per far apparire la chiave. Cliccate con il pulsante sinistro sulla chiave per farla raccogliere dal capo dei Lemming. Se osservate il pannello delle icone del capo dei Lemming, vedrete che una delle tre piccole scatole è stata oscurata. Ciò sta a indicare che il Lemming sta trasportando la chiave del colore corrispondente. Una volta che il Lemming è in possesso della chiave, è in grado di aprire una barriera che in precedenza risultava bloccata. Se un Lemming, che ha con sé una chiave, viene colpito da una palla di vernice, questa tornerà a occupare la sua posizione originaria.

UTILIZZO DEI PALLONI

Talvolta vi potrà capitare di imbattervi in un grosso pallone in movimento al di sopra del terreno. Un Lemming può utilizzarlo per volare verso un'altra area del livello. Anche in questo caso, dovete prima assicurarvi che non vi siano ostacoli tra il Lemming selezionato e il pallone, quindi posizionate il puntatore attendendo che venga visualizzato un pollice rivolto verso l'alto: a questo punto potete cliccare con il pulsante sinistro del mouse. I Lemming si dirigeranno verso il pallone che verrà preso dal loro capo. Se osservate il corrispondente pannello delle icone nella parte bassa dello schermo, vedrete qui rappresentato il pallone.

NOTA: Ogni singolo Lemming può raccogliere più di un pallone: è, infatti, possibile raccoglierne uno per ogni diverso colore. L'ultimo che è stato raccolto viene visualizzato all'interno dell'appropriato pannello delle icone; utilizzandolo, viene rappresentato il pallone precedentemente raccolto e così via. Per utilizzare un pallone, spostate il puntatore nel pannello delle icone e cliccate con il pulsante sinistro del mouse su di esso. Il Lemming volerà attraverso lo schermo fino a quando non raggiungerà il palo a spirale (tipico delle botteghe dei barbieri) dello stesso colore, dove cadrà nuovamente a terra.

ASCENSORI

Sparsi per tutto lo scenario troverete alcuni ascensori. Questi sono elementi del paesaggio che possono salire o scendere e, talvolta, possono essere comandati grazie a una serie di leve. Per utilizzare un ascensore, non dovete fare altro che posizionare un Lemming sulla sezione di terreno che si sposterà.

PIATTAFORME MOBILI

Nell'ambiente circostante potrete imbattervi anche in piattaforme mobili, che sono dei semplici blocchi in grado di spostarsi tra diverse sezioni che sarebbero altrimenti inaccessibili. Per utilizzare una di queste, assicuratevi che ci sia solo un Lemming e spostate il puntatore sulla piattaforma ferma fino a quando non viene visualizzato un pollice rivolto verso l'alto, quindi cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Se la piattaforma si muove prima che il Lemming riesca a raggiungerla, il Lemming potrebbe cadere.

PIASTRELLE A PRESSIONE

Nascosti e confusi nel paesaggio circostante, sono presenti alcuni blocchi che possono attivare degli oggetti. Per esempio, si può mettere in movimento un ascensore semplicemente posizionandosi su un blocco a questo prossimo. Nei livelli più difficili, è possibile che non distinguiate gli effetti della vostra presenza su una delle piastrelle a pressione.

BLOCCHI I SDRUCCIOLEVOLI

In alcuni livelli compaiono dei blocchi sdrucchiolevoli, sui quali un Lemming scivola fino a quando non raggiunge una zona non sdrucchiolevole.

NOTA: alcuni blocchi di questo tipo sono collegati a piastrelle a pressione nascoste nel terreno.

TRAMPOLINI



Se un Lemming cade su un trampolino mentre tenta di raggiungere una zona sulla quale avete cliccato con il pulsante sinistro, rimbalzerà in avanti, con la speranza di superare tutti gli eventuali ostacoli che si presentano lungo il cammino. Se vi trovate su una piattaforma sopra un trampolino, potete utilizzare il trampolino cliccando su di esso con il pulsante sinistro del mouse.

CATAPULTE



Per utilizzare una catapulta, posizionate un puntatore su di essa fino a che non vedete apparire un pollice rivolto verso l'alto, quindi cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Il gruppo di Lemming formerà una fila e utilizzerà a turno la catapulta.

NOTA: talvolta, alcune catapulte sono nascoste all'interno di scatole esplosive.

DUPLICATORI

Quando uno dei vostri Lemming viene eliminato, potete duplicare uno dei vostri Lemming rimanenti utilizzando un duplicatore. Per utilizzare un duplicatore, devono restarvi meno di 4 Lemming.



Selezionate un Lemming e posizionate il puntatore sopra al duplicatore fino a che non appare un pollice rivolto verso l'alto, quindi cliccate con il pulsante sinistro e, dopo un breve intervallo, appariranno due Lemming alle spalle del duplicatore.

BONUS DI VERNICE

Incrementate il numero di munizioni colorate a disposizione dei vostri



Lemming, raccogliendo i bonus delle sfere di vernice. Per far sì che un Lemming raccolga una di queste sfere, assicuratevi che non vi siano ostacoli tra il Lemming selezionato e la sfera stessa, quindi

posizionate il puntatore su di essa e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Il gruppo di Lemming selezionato si dirigerà verso il suo obiettivo e il loro capo raccoglierà il bonus. Il contatore di munizioni del fucile a vernice registrerà una nuova acquisizione. Se il vostro capo dei Lemming ha già raccolto il massimo numero di munizioni consentito, non gli sarà permesso di accumularne ulteriormente.

BONUS DI TEMPO

Potete riuscire ad aumentare il tempo a vostra disposizione per portare a compimento gli obiettivi del livello semplicemente raccogliendo un bonus di tempo. Ci sono dei cronometri che si muovono attraversando lo scenario. Per



far sì che un Lemming raccolga uno dei bonus di tempo, dovete assicurarvi che non vi siano ostacoli tra i Lemming selezionati e il bonus stesso, quindi posizionate su quest'ultimo il puntatore e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. I Lemming selezionati si dirigeranno verso il bonus che verrà raccolto dal loro capo. Il timer presente nell'angolo in alto a destra dello schermo registrerà l'aumento del tempo a disposizione.

BONUS DI PUNTI

È possibile collezionare punti addizionali facendo in modo che un Lemming raccolga dei bonus di punti, che si presentano come vasi dal colore bronzeo. Per fare in modo che un Lemming raccolga il bonus, dovete assicurarvi che non vi siano ostacoli tra questi due; quindi posizionate il puntatore OLTRE il bonus e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. I Lemming selezionati calpesteranno il vaso colorato e i punti a esso associati verranno aggiunti al punteggio totale.



PAUSA DI GIOCO

Cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'icona a forma di zampa per attivare una pausa, durante la quale vi verrà presentato il menu di gioco. Utilizzate il mouse per evidenziare l'opzione che vi interessa e cliccate con il pulsante sinistro per selezionarla.

SCHERMATE DI COMPLETAMENTO



SUCCESSO

Un livello viene considerato completato con successo quando i vostri Lemming sono riusciti a raccogliere tutte le bandiere prima dello scadere del tempo a disposizione. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse su OK per fare ritorno alla schermata degli

obiettivi. Annotatevi la vostra password indispensabile per accedere a questo livello qualora desideriate cimentarvi in questo gioco in un altro momento.

FALLIMENTO



Un livello viene considerato incompleto qualora non siate riusciti a raccogliere tutte le bandiere prima dello scadere del tempo a vostra disposizione, oppure qualora tutti i vostri Lemming siano stati eliminati. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse su Return (indietro) per ritornare al menu principale.

COMANDI DA TASTIERA

SCHERMATE DEI MENU

TASTI CURSORE SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA

Permettono di muoversi tra le varie opzioni delle schermate.

INVIO o BARRA SPAZIATRICE

Permettono di selezionare un'opzione o di saltare le schermate introduttive.

SEMPRE

F4 – Attiva la visualizzazione a schermo intero o tramite una finestra.

DURANTE UNA PARTITA

P – Attiva la pausa di gioco.

TASTI CURSORE SINISTRA/DESTRA

Permettono di selezionare i gruppi di Lemming.

1, 2, 3, 4 – Permettono di assegnare ai Lemming 1, 2, 3 o 4 il ruolo di capo.

7, 8, 9, 0 – Permettono di utilizzare il pallone con i Lemming 1, 2, 3 o 4..

CONFIGURAZIONE DI UNA PARTITA A DUE GIOCATORI

Qui di seguito potete trovare una descrizione di come preparare Windows 95 per una partita di Paintball a due giocatori e, in seguito, di come avviare la partita contro il vostro avversario. Non preoccupatevi se la configurazione vi sembra complessa. Una volta preparato Windows per Paintball, potrete avviare in qualunque momento e con estrema semplicità una partita in rete. Non è da escludere che il vostro Windows sia già configurato correttamente e pronto per una partita a due giocatori con Paintball.

CONNESSIONE ATTRAVERSO UNA RETE LOCALE (LAN)

Vi preghiamo di notare che una LAN può comprendere anche solo due computer collegati dalle rispettive schede di rete. Se il vostro computer non è ancora stato collegato alla rete, assicuratevi di essere in possesso di un hardware Windows 95 compatibile.

Consultate la Guida di Windows:

Scheda Sommario

Come fare

Utilizzare la rete

Quando configurate il vostro computer per connettervi alla rete, Windows potrebbe richiedere di accedere al disco di installazione. Se il vostro computer è già connesso alla rete, siete in possesso di un protocollo TCP/IP installato? Per poterlo scoprire, controllate all'interno delle **PROPRIETÀ DI RETE**. Per accedervi, cliccate su **Start (Avvio)**, **IMPOSTAZIONI**, **PANNELLO DI CONTROLLO**. Cliccate due volte su **RETE**. Verrà visualizzata una finestra di dialogo contenente le informazioni inerenti la vostra configurazione di rete. Vedete TCP/IP tra le componenti installate? Se disponete già di un protocollo TCP/IP installato, passate alla sezione **CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP** qui sotto, altrimenti seguite le istruzioni della Guida in linea di Windows per l'installazione del protocollo TCP/IP utilizzando l'indice qui sotto riportato. Non cliccate su **OK** nella finestra di dialogo delle impostazioni di **RETE** fino a quando non avrete configurato il vostro protocollo TCP/IP come descritto in **CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP**.

Scheda Sommario

Installazione

Protocolli

Windows potrebbe richiedervi l'accesso al disco di installazione durante questo processo. Se la vostra versione di Windows è stata installata sulla rete, potreste aver bisogno di trovare la locazione del software di installazione nella vostra rete.

Nota: ora consultate la sezione **CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP** nella pagina seguente.

CONNESSIONE VIA INTERNET

Per poter disputare una partita a due giocatori attraverso Internet, dovete prima connettere il vostro computer al vostro Internet provider normalmente. Potete utilizzare i servizi di rete Microsoft che sono facilmente accessibili attraverso Windows® 95, o acquistare un altro software. Se Paintball non funziona correttamente dopo che vi siete connessi al vostro provider, consultate la sezione RISOLUZIONE DEI PROBLEMI più avanti, altrimenti seguite le istruzioni di AVVIO DI UNA PARTITA A DUE GIOCATORI.

Nota: dovete semplicemente connettervi al vostro provider prima di premere il pulsante START SPEC nella schermata delle opzioni di rete; non è necessario rilanciare Paintball.

CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP

Nota: se il vostro computer presenta il protocollo TCP/IP già installato, le configurazioni potrebbero già essere adeguate e non dovete seguire le seguenti istruzioni. Aprite la finestra di dialogo delle impostazioni di RETE. Per farlo, cliccate su Start (Avvio), IMPOSTAZIONI, PANNELLO DI CONTROLLO. Cliccate due volte su RETE. Ora eseguite i seguenti passaggi per configurare il protocollo:

Nella lista delle componenti installate, cliccate su TCP/IP. Se appaiono più voci TCP/IP, cliccate su quella rappresentata dal nome dell'hardware di rete (se desiderate giocare attraverso una LAN), oppure dal DIAL-UP ADAPTER (se desiderate giocare attraverso Internet). Cliccate su Proprietà. Selezionate la tabella INDIRIZZO IP (Internet Protocol Address). Se non conoscete il vostro indirizzo IP, cliccate su OTTIENI AUTOMATICAMENTE UN INDIRIZZO IP. Per connettervi attraverso Internet, il vostro provider vi assegnerà un indirizzo IP, oppure, in caso di assegnamento automatico, dovete avere accesso a un DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). Qualora ciò non fosse possibile, dovete ottenere un unico indirizzo IP. Se non conoscete quale sia il vostro indirizzo IP, potete specificare un qualunque indirizzo, ad esempio 1.2.3.4. Se anche il vostro avversario non ha un indirizzo, potrebbe utilizzare 1.2.3.5.

Se conoscete il vostro indirizzo IP, cliccate su SPECIFICA L'INDIRIZZO IP, introducete il vostro indirizzo e la subnet mask. La subnet mask normalmente è 255.255.255.0. Se conoscete l'indirizzo IP del computer che viene utilizzato per mettere in relazione i nomi dei computer con gli indirizzi IP, cliccate sulla tabella CONFIGURAZIONE DNS (Domain Name Server Configuration). Cliccate su ATTIVA DNS e introducete il nome del vostro computer nella casella HOST. Introducete l'indirizzo IP del computer DNS in ORDINE DI RICERCA SERVER DNS, quindi cliccate su AGGIUNGI. Selezionate la tabella AVANZATE e cliccate su IMPOSTA QUESTO PROTOCOLLO COME PROTOCOLLO PREDEFINITO. Cliccate sul pulsante OK: il protocollo TCP/IP è pronto per permettervi di utilizzare Paintball. Cliccate sul pulsante OK nella finestra di dialogo delle configurazioni di RETE: potrebbe rendersi necessario il riavvio di Windows in modo da implementare le modifiche apportate, in tal caso vi apparirà un apposito messaggio.

AVVIO DI UNA PARTITA A DUE GIOCATORI

Avviate Paintball come al solito. Dopo essere giunti alla prima schermata delle opzioni, cliccate con il pulsante contraddistinto da due teste di Lemming. Accederete alla schermata delle opzioni per l'avvio di una partita a due giocatori. Ora avete due possibilità. Potete scegliere se iniziare una partita con un computer specifico oppure fare in modo che Paintball ricerchi altri computer della rete locale che siano pronti ad affrontare una partita a due giocatori. Se conoscete l'indirizzo IP del computer contro il quale volete cimentarvi, cliccate su START SPEC e seguite le istruzioni della sezione **GIOCARE CON UN COMPUTER IN RETE LOCALE**.

Nota: Paintball richiede il mantenimento di una minima velocità di trasferimento dati. Qualora questa non fosse costante, il collegamento verrebbe interrotto. Le partite attraverso Internet, specialmente quando si utilizzano due diversi Internet provider, potrebbero essere disturbate da tale inconveniente, di cui non è in alcun modo responsabile Psygnosis Ltd.

GIOCARE CON UN COMPUTER SPECIFICO

Dopo aver premuto il pulsante START SPEC, introducete il vostro nome nella finestra in basso, quindi premete Invio. A questo punto, Paintball tenterà di avviare il sistema di rete. Tale operazione avrà successo solo se avrete correttamente eseguito le precedenti istruzioni inerenti la preparazione di Windows. Il vostro nome apparirà nella finestra centrale accompagnato dal vostro indirizzo IP e dal nome del computer. Ora potete fornire all'avversario il vostro indirizzo IP, sempre che non lo conosca già. Lo stesso farà il vostro avversario. Ora introducete l'indirizzo del computer contro il quale desiderate cimentarvi e premete Invio. In alternativa, se avete configurato un DNS (Domain Name Server – controlla la sezione **CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP PER UNA RETE LOCALE**), potete qui introdurre il nome del computer. I dettagli relativi al vostro avversario dovrebbero apparire nella finestra superiore. Qualora ciò non dovesse accadere, è probabile che abbiate commesso un errore nell'inserimento dell'indirizzo IP o del nome del computer: controllate con il vostro avversario. Cliccate sui dettagli del vostro avversario; diventeranno rossi. Quando il vostro avversario ha completato la stessa operazione, entrambi accederete alla schermata degli obiettivi.

Vedi la sezione **SELEZIONE DI UN LIVELLO DI RETE**.

Se il vostro avversario effettua per primo la selezione, i dettagli della sua configurazione inizieranno a lampeggiare, indicando che è pronto a giocare con voi. Dovete cliccare entrambi su di essi per accedere alla schermata degli obiettivi.

GIOCARRE CON UN COMPUTER IN UNA RETE LOCALE

Dopo aver cliccato sul pulsante START LAN, introducete il vostro nome nella finestra in basso e premete Invio. A questo punto, Paintball tenterà di avviare il sistema di rete. Tale operazione avrà successo solo se avete correttamente eseguito le precedenti istruzioni inerenti la preparazione di Windows. Il vostro nome apparirà nella finestra centrale accompagnato dal vostro indirizzo IP e dal nome del computer. Ora Paintball effettuerà una ricerca sulla rete locale (LAN) con lo scopo di trovare avversari che hanno compiuto gli stessi passi. Dopo aver trovato eventuali avversari, i loro dettagli verranno elencati nella finestra superiore. Quelli relativi a un avversario che vuole disputare una partita contro di voi lampeggeranno in rosso. Potete scegliere di giocare contro uno qualunque degli avversari nella lista semplicemente cliccando sui suoi dati. Quando entrambi avrete deciso di dare il via alla vostra sfida, potrete accedere alla schermata degli obiettivi.

SELEZIONE DI UN LIVELLO DI RETE

Dopo aver concordato di disputare una partita con il vostro avversario, accederete entrambi alla schermata degli obiettivi. Potete selezionare un livello tra quelli appositamente progettati per le partite a due giocatori. Ogni giocatore può selezionare un livello: l'avversario visualizzerà la selezione sulla propria schermata degli obiettivi. Quando uno dei giocatori preme il pulsante OK, la partita ha inizio.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Il metodo START LAN per cercare avversari funziona unicamente se il vostro indirizzo IP presenta gli stessi primi tre numeri degli altri avversari nella rete locale (LAN) e se la vostra subnet mask è impostata su 255.255.255.0. Confrontate la sezione CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP PER UNA RETE LOCALE.

Se vi state connettendo tramite Internet, ma nella schermata della opzioni di rete l'indirizzo IP della vostra rete locale appare vicino al vostro nome, potreste avere introdotto il vostro nome prima di connettervi al vostro provider. Tornate alla schermata delle opzioni principali, connettetevi al vostro provider, quindi premete nuovamente sul pulsante relativo alla partita a due giocatori. Se anche tale operazione non dovesse funzionare, è probabile che non abbiate impostato il protocollo TCP/IP in modo da avere il Dial-Up Adapter come protocollo predefinito. In tal caso, consultate la sezione CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO PROTOCOLLO TCP/IP per ulteriori dettagli. Il sistema di rete di Paintball utilizza le librerie di WinSock di Windows 95. Talvolta, potrebbe accadere che altri software di rete si sovrappongano alla originale installazione di WinSock di Windows 95 con una versione più vecchia che non consente l'utilizzo di Paintball. Per poter avviare Paintball, dovete rimuovere ogni collegamento a WinSock nel file Config.Sys (che solitamente si trova nella directory di c:\) e installare il protocollo TCP/IP presente nel disco di installazione di Windows 95. Consultate le seguenti voci della Guida di Windows per ulteriori informazioni:

Scheda Sommario

Installazione

Protocolli