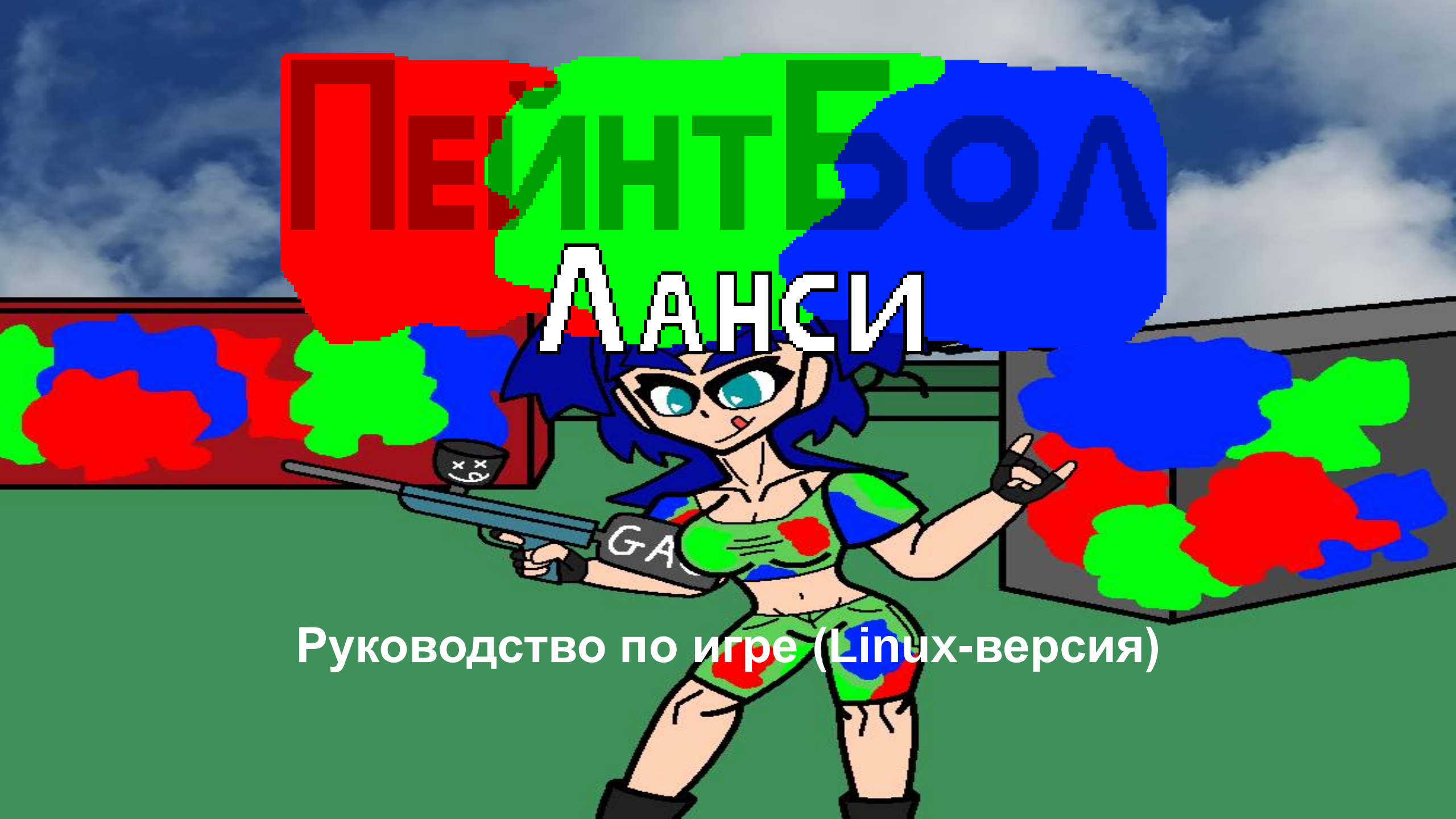


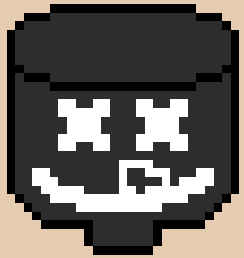
Руководство по игре (Linux-версия)

Содержание

Системные требования 2
Приветствие 3
Как запустить одиночную игру? 4
Игровое управление 5
Игровая «строка состояния» 7
Сетевая игра 8
Список сетевых игровых уровней 21
Дополнительная информация и Интернет-ресурсы 26

Системные требования

Операционная Система: Windows (Окна) 7/8/8.1/10/11 64 бит; Linux (Линукс) 64 бит
Тактовая частота процессора: 1.1 ГГц или выше
Оперативная память: 2 Гб или выше
Объём видеопамяти на видеокарте: 1 Гб или выше
Версия OpenGL (ОпенДжиЭл/ОпенДжиЭль): 3.3 или выше
Место на жёстком диске: около 35 Мб
Доступ к Интернету: стабильное проводное/беспроводное Интернет-соединение



Перед установкой обязательно проверьте технические характеристики вашего компьютера.

Приветствие

Огромное спасибо вам за то, что скачали игру «ПейнтБол Ланси». Это руководство
предназначено для того, чтобы вы смогли нормально запустить её и получить удовольствие
от игры с друзьями. Для запуска игры стоит открыть папку «LanceysPaintBall_Linux», где лежат нужные для игры «sh»-файлы.

Как запустить одиночную игру?

Для запуска одиночной игры (Режима «Тренировка») стоит запустить файл «game.sh» в папке «LanceysPaintBall_Linux» (Автору было лень пилить лаунчер под «Linux», поэтому не обессудь за такие сложности и неудобства).

Игровое управление

Основное управление

Идти вперёд ---------- W
Идти назад ---------- S
Идти влево ---------- A
Идти вправо ---------- D
Прыгнуть ---------- SPACE/ПКМ
Пригнуться ---------- CTRL
Огонь ---------- ЛКМ

Игровое управление

Сетевая игра/Кооперативная игра

Показать Таблицу Очков ---------- TAB
Слежка в Кооперативной игре ---------- F12
Обычный Игровой Чат ---------- T
Командный Игровой Чат ---------- Y

Другое

Сделать скриншот ---------- SYSRQ

Игровая «строка состояния»



Сетевая игра

Какой тип соединения использовать?

Для сетевой игры подойдёт как проводное, так и беспроводное соединение, создав перед этим локальную сеть. Можно воспользоваться раздачей точки доступа на компьютеры с твоего смартфона, а можно использовать маршрутизатор для проводного или беспроводного подключения. Да даже можно использовать обычный 5-портовый или 8-портовый коммутатор для создания «сетки», задействовав и Интернет-кабели (Максимальное количество игроков для сетевой игры - 8). Однако, если вы со своими друзьями находитесь на очень больших расстояниях, то стоит использовать программы для создания виртуальных локальных сетей, вроде «Hamachi» или «Radmin».

Сетевая игра

Как создать сетевую игру?

После того, как ты создашь локальную сеть, тебе нужно создать сетевой матч (Об этом можно узнать на следующей странице). Если не хочешь создавать катку, а открыть файл «local_client.sh», то переходи на страницу 17.

Сетевая игра

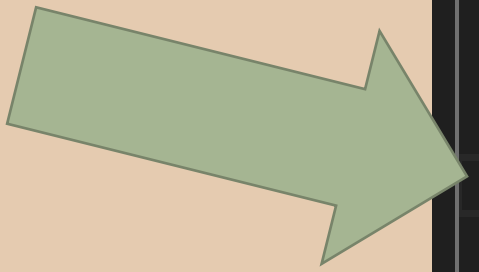
Режим «Бой насмерть»

```
#!/bin/bash
```

Здесь можно включить или отключить режим «Командный бой насмерть», то есть деление игроков на команды, написав в файле «local-server.sh» перед строкой с «”$@”» команду «+teamplay <число 0 или 1>» (1 – «Командный бой насмерть», 0 – обычный «Бой насмерть»), либо вовсе не прописывать.

```
-netmode <0 - Peer-To-Peer; 1 - Сервер/Клиент> \
-deathmatch \
-altdeath \
+set sv_forcerespawn 1 \
+map <Техническое название игрового уровня> \
+playerclass Random \

"$@"
```



Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

Здесь можно прописать количество игроков для сетевого матча (Минимальное – 2, максимальное – 8)

```
#!/bin/bash
-file ./Lancey_s_Paintball_Game.ipk3 \
-host <Число игроков (Максимум - 8 игроков)> \
-port 5029 \
-netmode <0 - Peer-To-Peer; 1 - Сервер/Клиент> \
-deathmatch \
-altdeath \
+set sv_forcerespawn 1 \
+map <Техническое название игрового уровня> \
+playerclass Random \
"$@"
```

Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

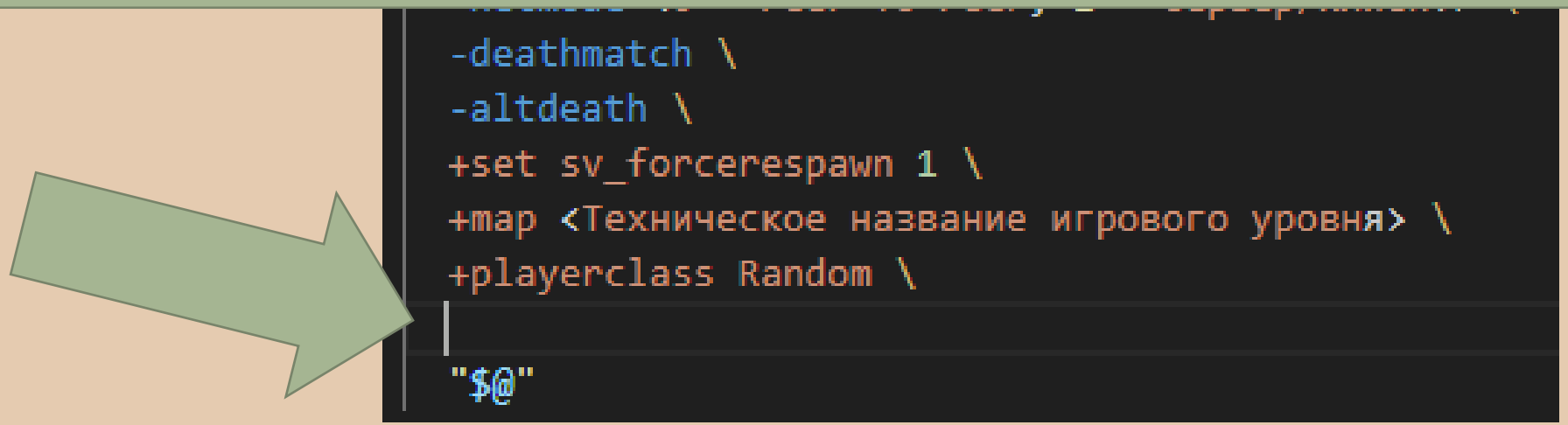
```
#!/bin/bash
-host <Число игроков (Максимум - 8 игроков)> \
-port 5029 \
-netmode <0 - Peer-To-Peer; 1 - Сервер/Клиент> \
-deathmatch \
-altdeath \
+set sv_forcerespawn 1 \
+map <Техническое название игрового уровня> \
+playerclass Random \
"$@"
```

Здесь можно прописать название игрового уровня для сетевого матча (смотри в разделе «Список сетевых игровых уровней» на странице 21)

Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

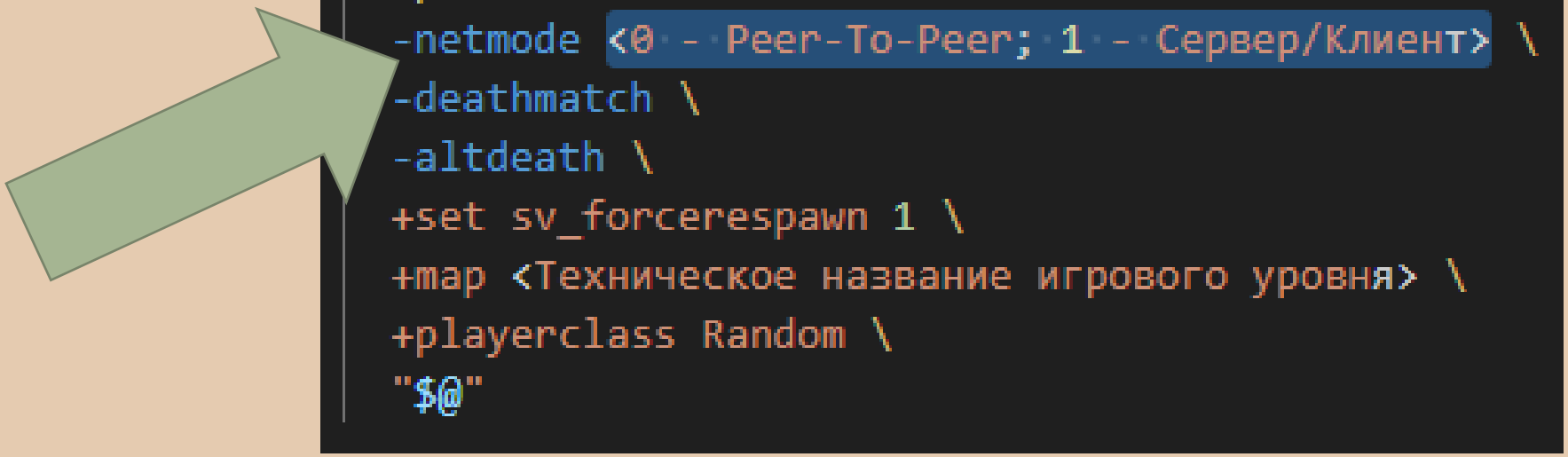
Здесь можно выставить время игры в минутах, либо вообще отключить лимит игрового времени, прописав перед строкой с «”$@”» команду «+timelimit <число, обозначающее количество игрового времени>». Также можно выставить лимит фрагов, прописав в следующей строке перед той самой строкой с «”$@”» команду «+fraglimit <число фрагов>». Либо можешь все эти команды и не прописывать, если тебе, как организатору сетевой игры, так нравится



Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

Здесь можно выбрать режим работы сети – «P2P сеть (Peer-to-Peer)» или «Сервер <-> Клиент», заменив выделенное на «0» или «1» (Во втором режиме компьютер организатора игрового матча или устройство другого игрока на время игры становится сервером, на котором играют все остальные игроки; Полезен тогда, когда игроков больше 2-3 человек)



Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

```
#!/bin/bash

export LD_LIBRARY_PATH=$LD_LIBRARY_PATH:.
./libs
./gzdoom -config ./gzdoom.ini \
  -iwad ./Lancey_s_PaintBall_Game.ipk3 \
  -file ./Lancey_s_PaintBall_Game.ipk3 \
  -host <Число игроков (Максимум - 8 игроков)> \
  -port 5029 \
```

Здесь можно выставить номер порта для сетевого матча (Стандартный порт – 5029). Если номер порта будет изменён, то остальным игрокам стоит передавать IP-адрес в таком формате: <IP-адрес ПК организатора>:<Номер порта> (Знаки «больше» и «меньше» даны ТОЛЬКО ДЛЯ КРАСОТЫ! Их не использовать при введении IP-адреса во время подключения к сетевой игре)

Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

После того, как всё настроишь, сохраняй файл «local-server.sh», запускай его как исполняемый файл (с помощью «Терминала» в этом твоём Linux-е) и жди остальных, раздав перед этим IP-адрес своего «сервера» (Смотри также дополнительные примечания на страницах 18-20)

Сетевая игра

Подключение к сетевой игре (Если ты не создавал её). Часть 2

Когда будет открыт файл «local_client.sh», обрати внимание вот на это:

```
-join <Спросите IP-адрес у создателя катки> \
```

```
-join 169.254.18.115 \
```

Если на «сервере» стоит стандартный порт, то просто вместо выделенного куска кода/текста набери IP-адрес компьютера организатора сетевого матча, который он тебе выдаст.

```
-join <Спросите IP-адрес у создателя катки> \
```

```
-join 169.254.18.115:7680 \
```

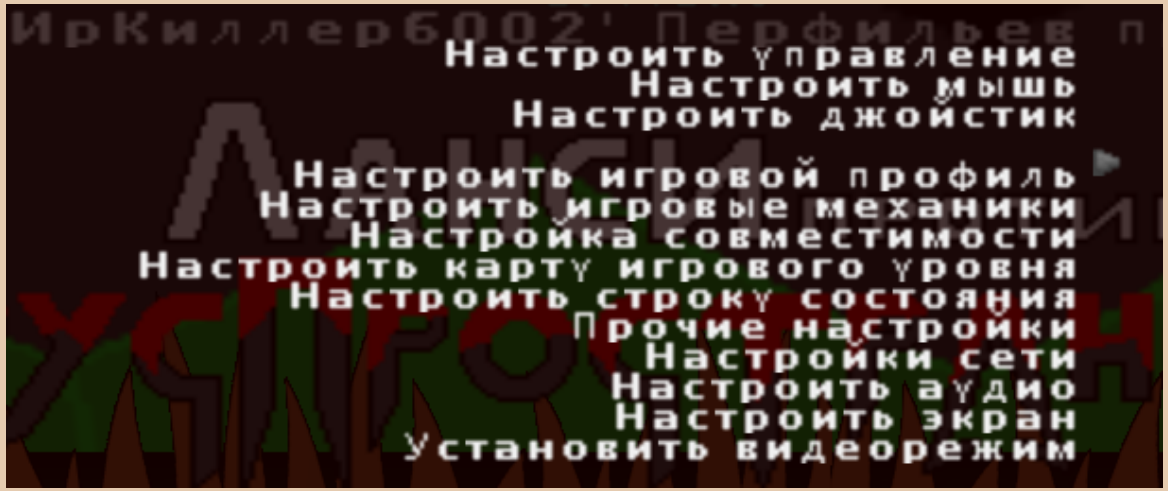
Если же на «сервере» стоит порт с другим номером, то вместо выделенного куска кода/текста набирай IP-адрес, который организатор сетевой игры тебе выдаст, в таком формате: <IP-адрес ПК организатора>:<Номер порта>.

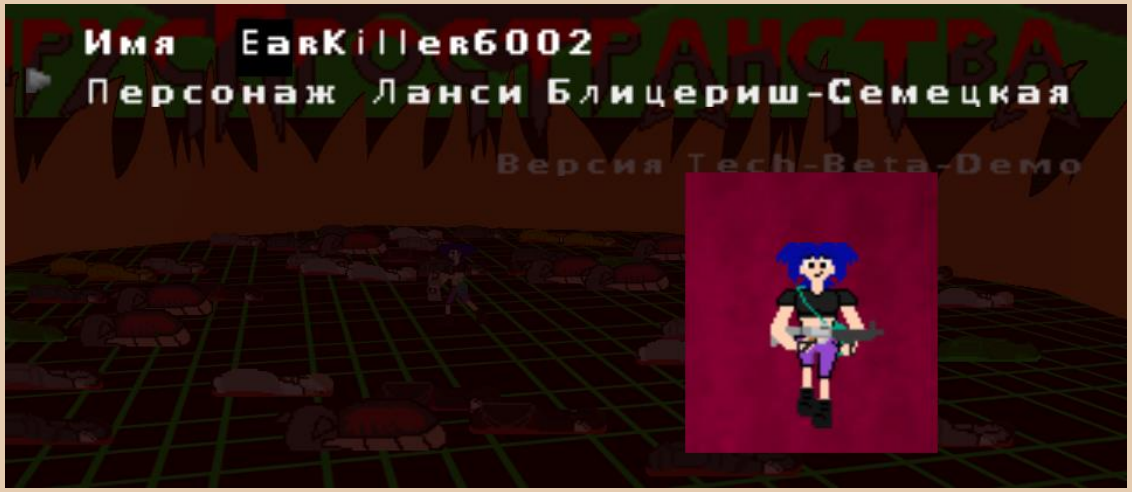


ПОВТОРЯЮ: Знаки «больше» и «меньше» даны ТОЛЬКО ДЛЯ КРАСОТЫ! Их не использовать при введении IP-адреса во время подключения к сетевой игре. О дополнительных примечаниях, смотри на следующей странице!

Сетевая игра

Дополнительно (Общее)





Для смены игрового никнейма (лучше сменить его перед сетевой игрой заранее, запустив для этого файл «game.sh», находящейся в папке «LanceysPaintBall_Linux»), а также для выбора персонажа (уже во время сетевой игры) рекомендуется заходить в настройки «игрового профиля».

Сетевая игра

Дополнительно (Игровые персонажи)



Ланси Блицериш-Семецкая



ИрКиллер



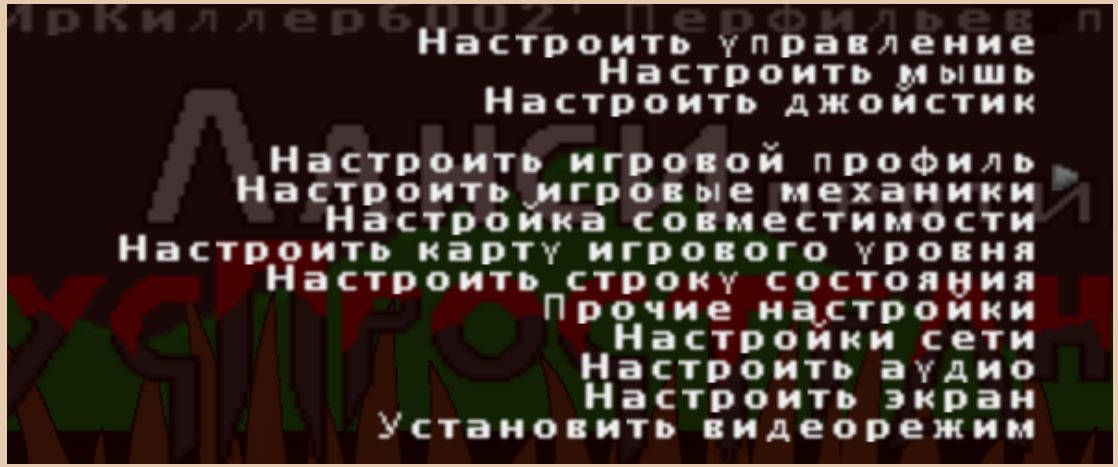
Янси Розгенеллер

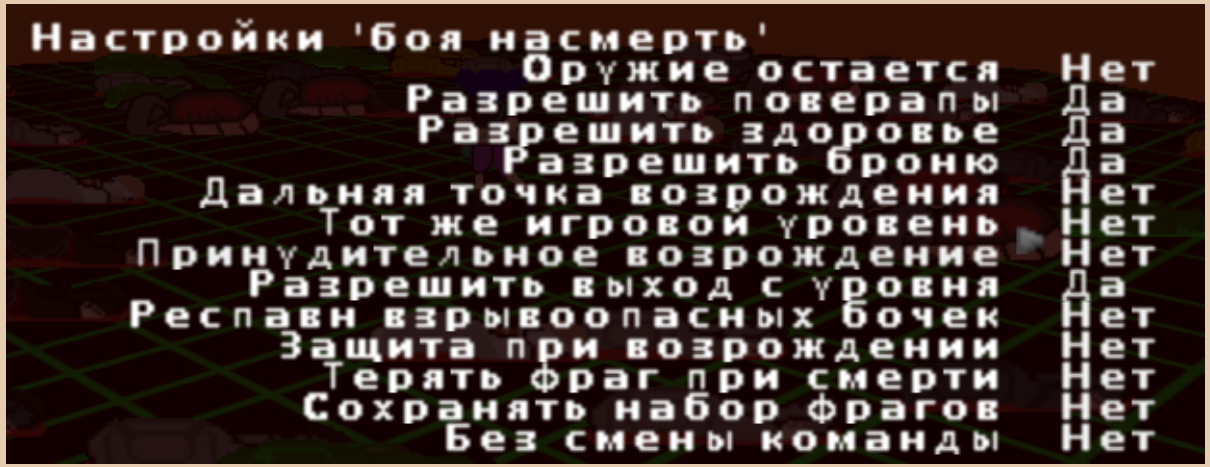


Бот Слитый

Сетевая игра

Дополнительно (Для организатора сетевого матча)

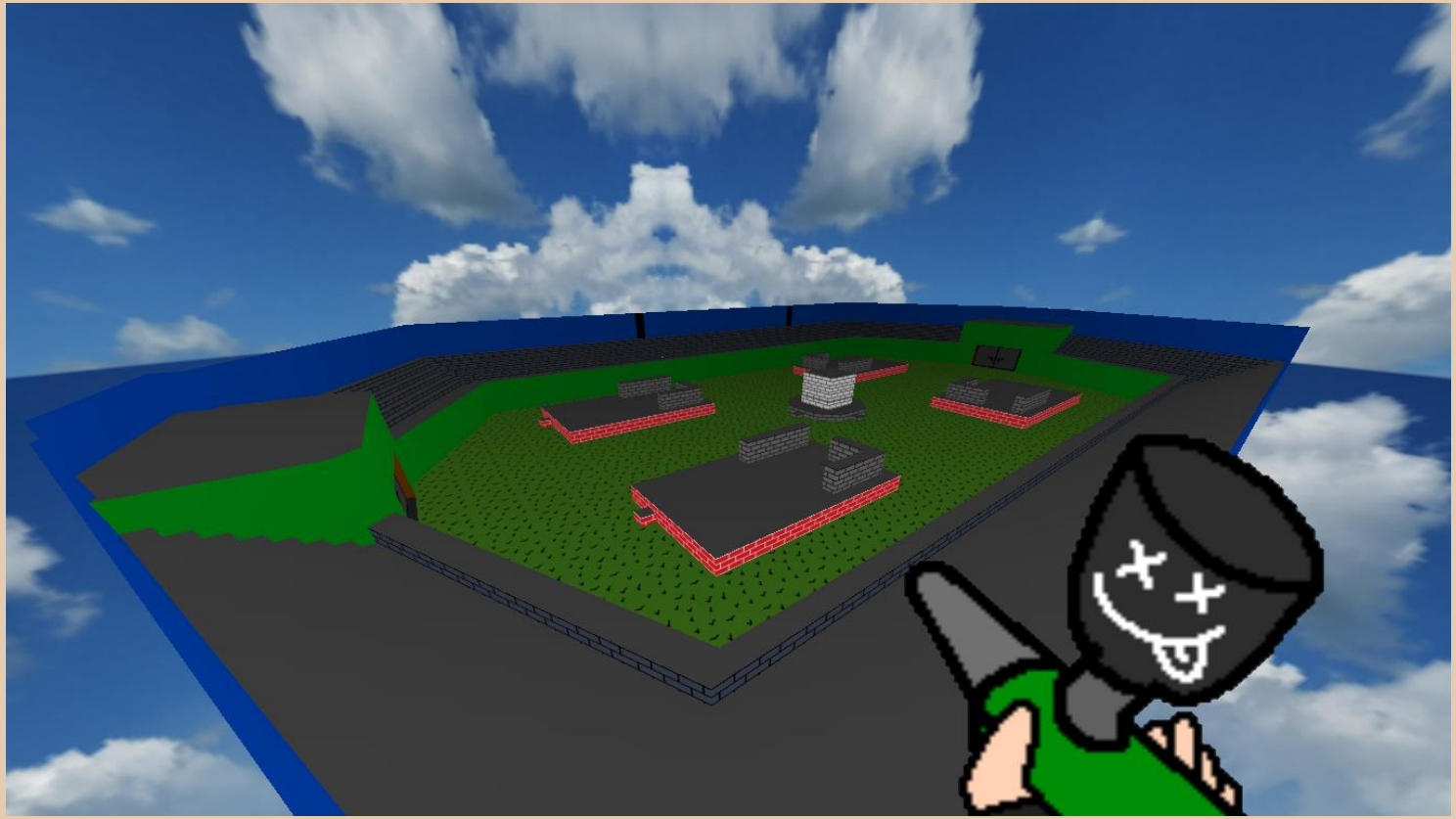




Для изменения условий игры (в том числе и для включения/отключения принудительного возрождения) рекомендуется заходить в настройки «игровых механик».

Список сетевых игровых уровней

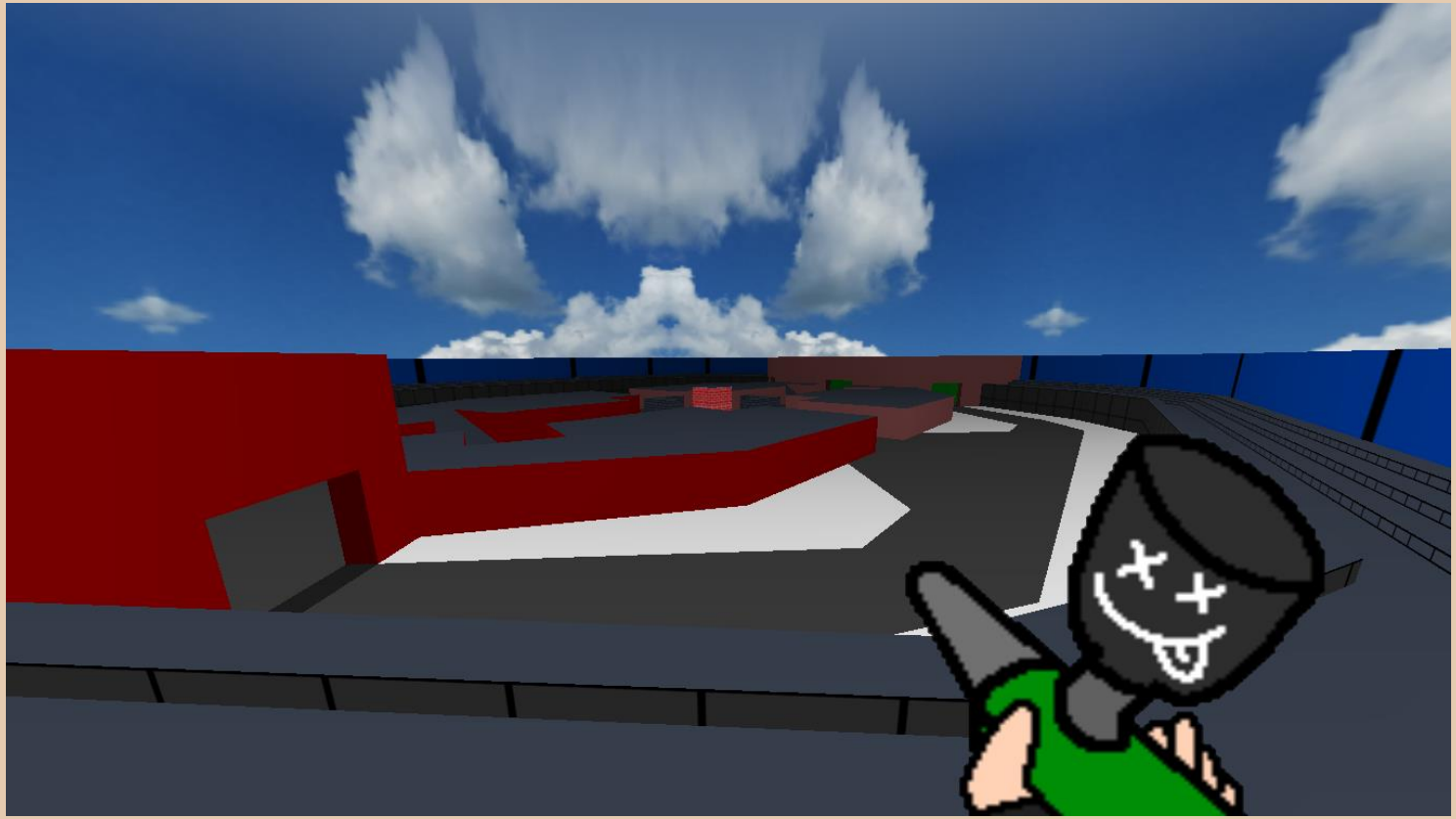
Для сетевых матчей



PBMPL01 - Пейнтбольная Арена №1

Список сетевых игровых уровней

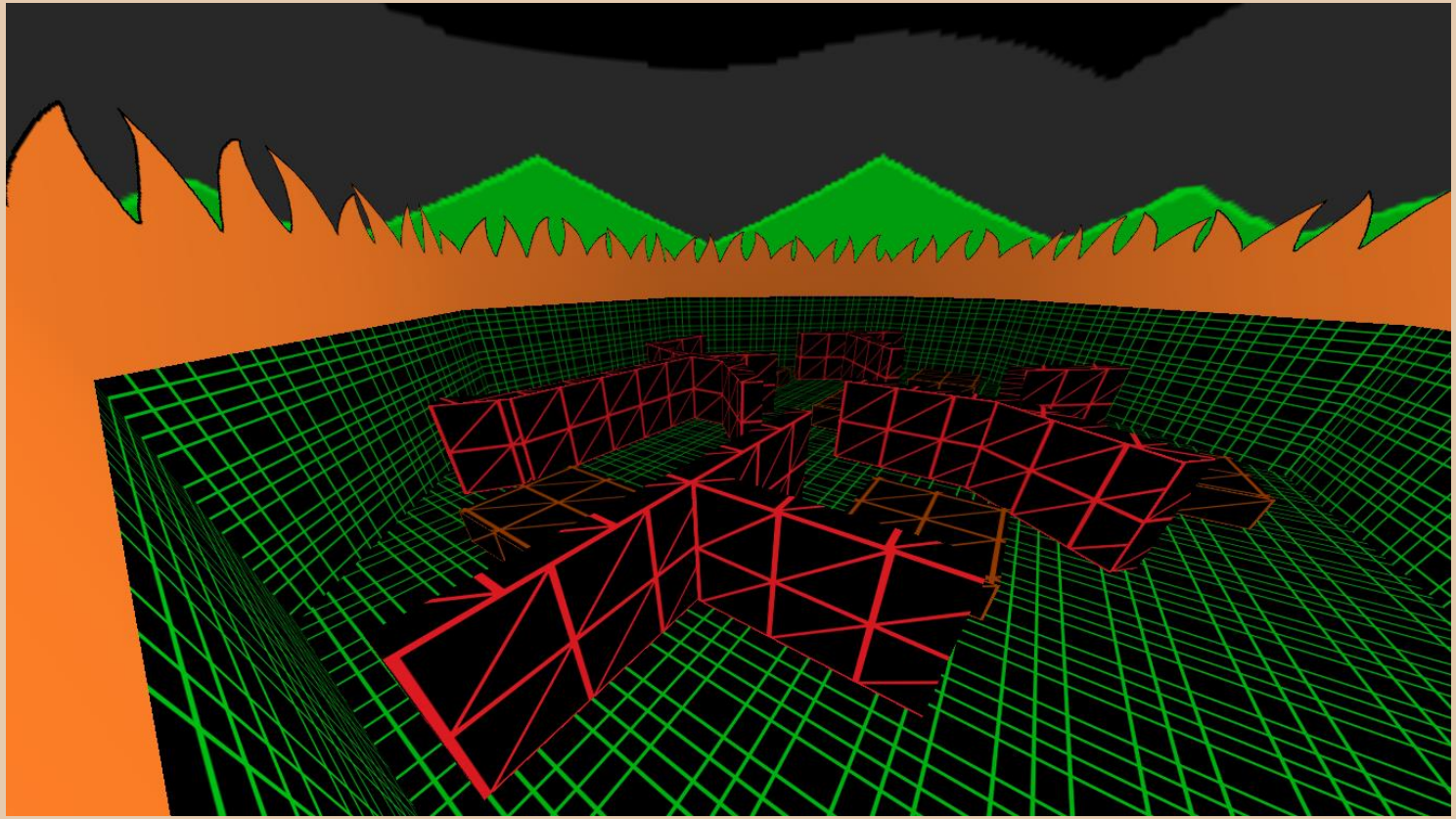
Для сетевых матчей



PBMPL02 - Пейнтбольная Арена №2

Список сетевых игровых уровней

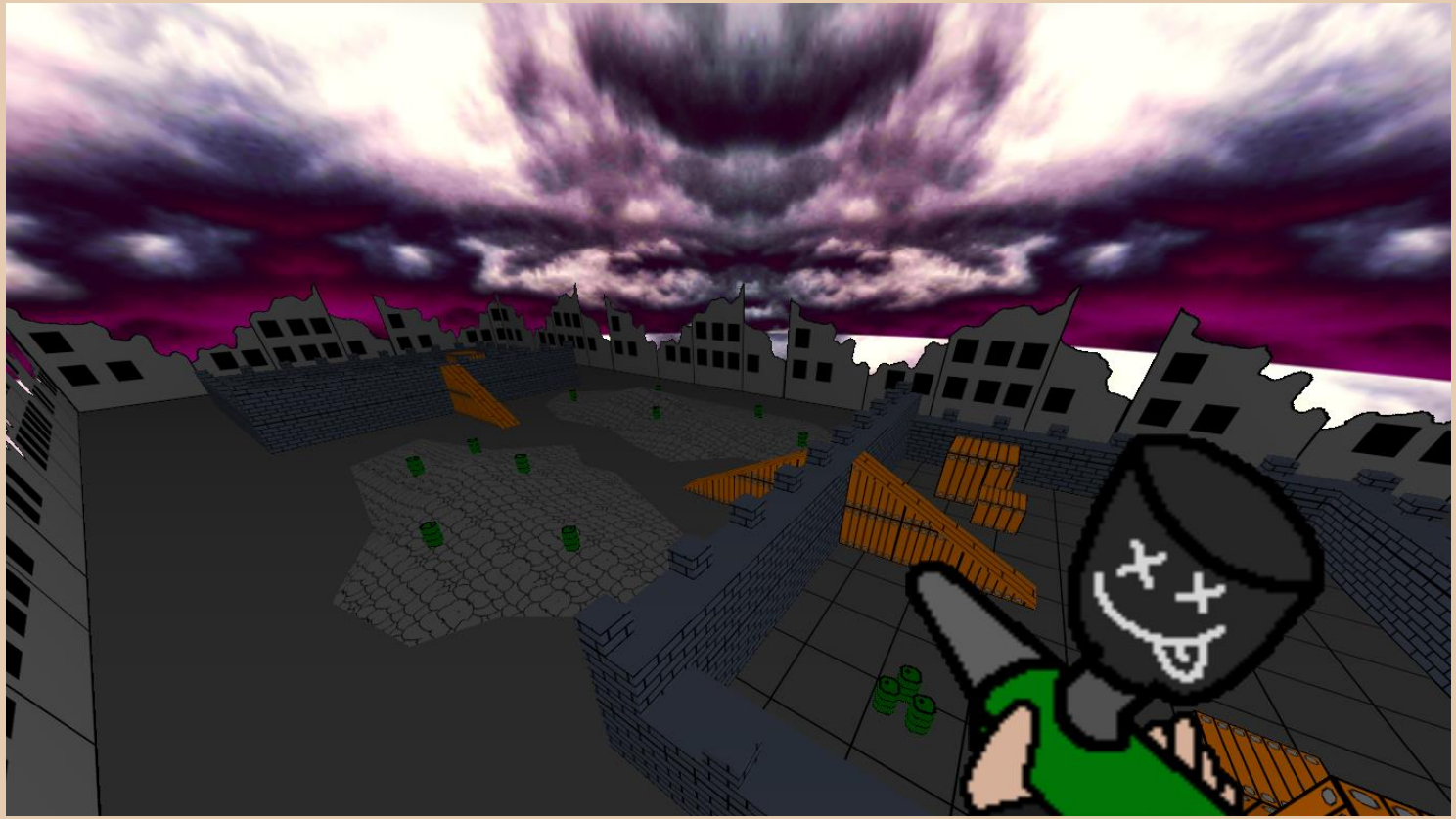
Для сетевых матчей



PBMPL03 - Пейнтбольная Арена №3

Список сетевых игровых уровней

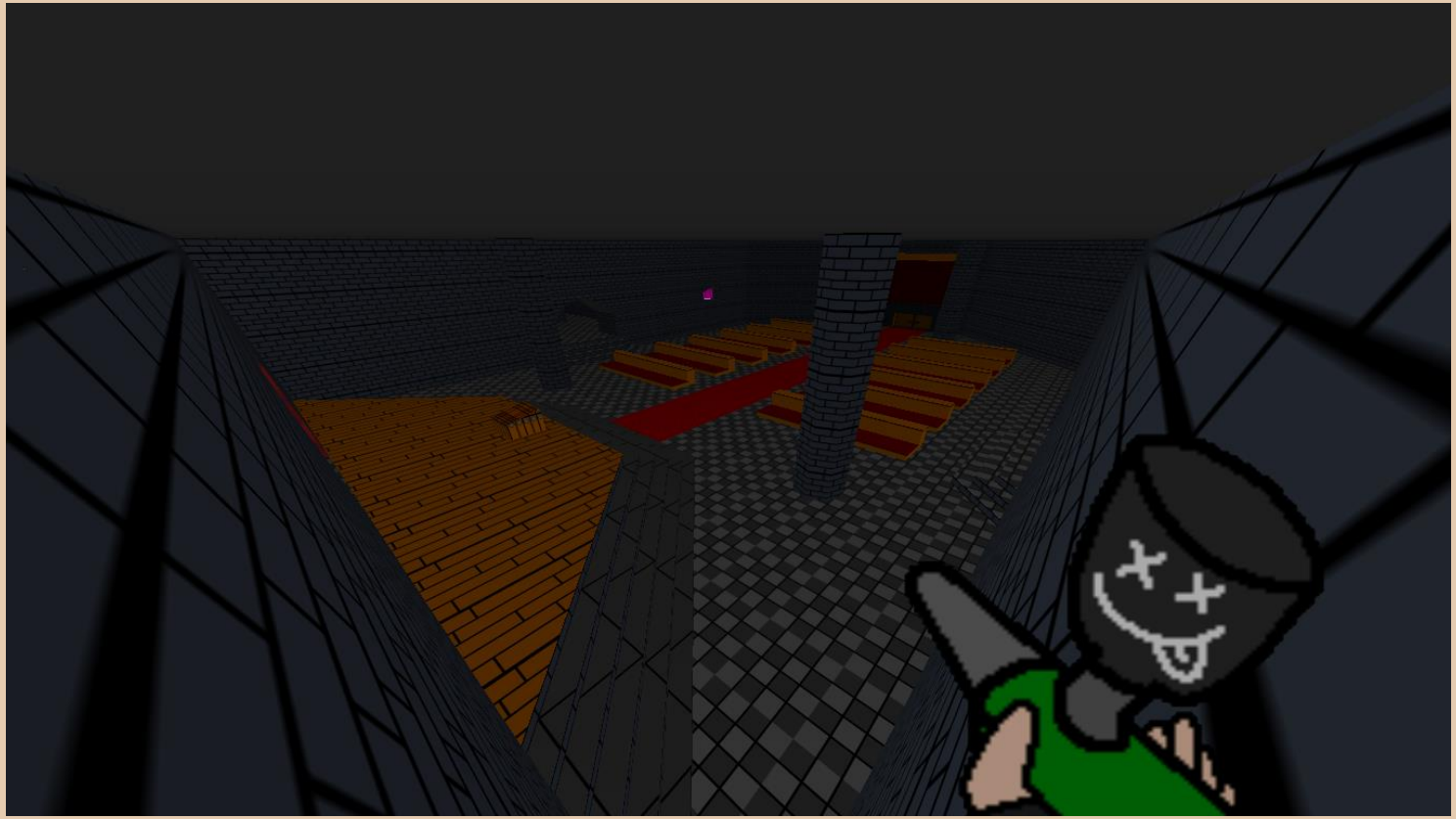
Для сетевых матчей



PBMPL04 - Пейнтбольная Арена №4

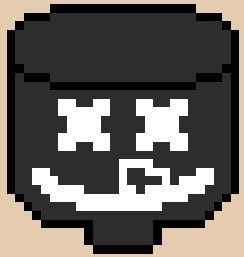
Список сетевых игровых уровней

Для сетевых матчей



PBMPL05 - Пейнтбольная Арена №5

Дополнительная информация и Интернет-ресурсы



Игра создана на базе Open-Source движка «GZDoom» версии 3.7.1, распространяющегося (как и новые его версии) по лицензии «GNU GPL v3», текст которой вы можете найти внутри файла «licenses.zip» в папке с «ПБЛ».

Исходный код движка вышеуказанной версии находится в открытом доступе (Ссылка на GitHub-репозиторий ниже)

Исходный код движка:
https://github.com/EarKiller6002/gzdoom_3.7.1_legacy_EarKiller6002-s_Games_Version
Сайт «Видеоигры и Standalone-проекты ИрКиллера6002»:
https://www.earkiller6002-s-games.ru/
Канал «Каморка ИрКиллера6002» в «Дзен»:
https://dzen.ru/id/62e0d902de60cc0b810c8e8a
Паблик «Каморка ИрКиллера6002» во «ВКонтакте»:
https://vk.com/club230106992

Приятной вам игры!


Андрей «EarKiller6002»/«ИрКиллер6002» Перфильев, 2026