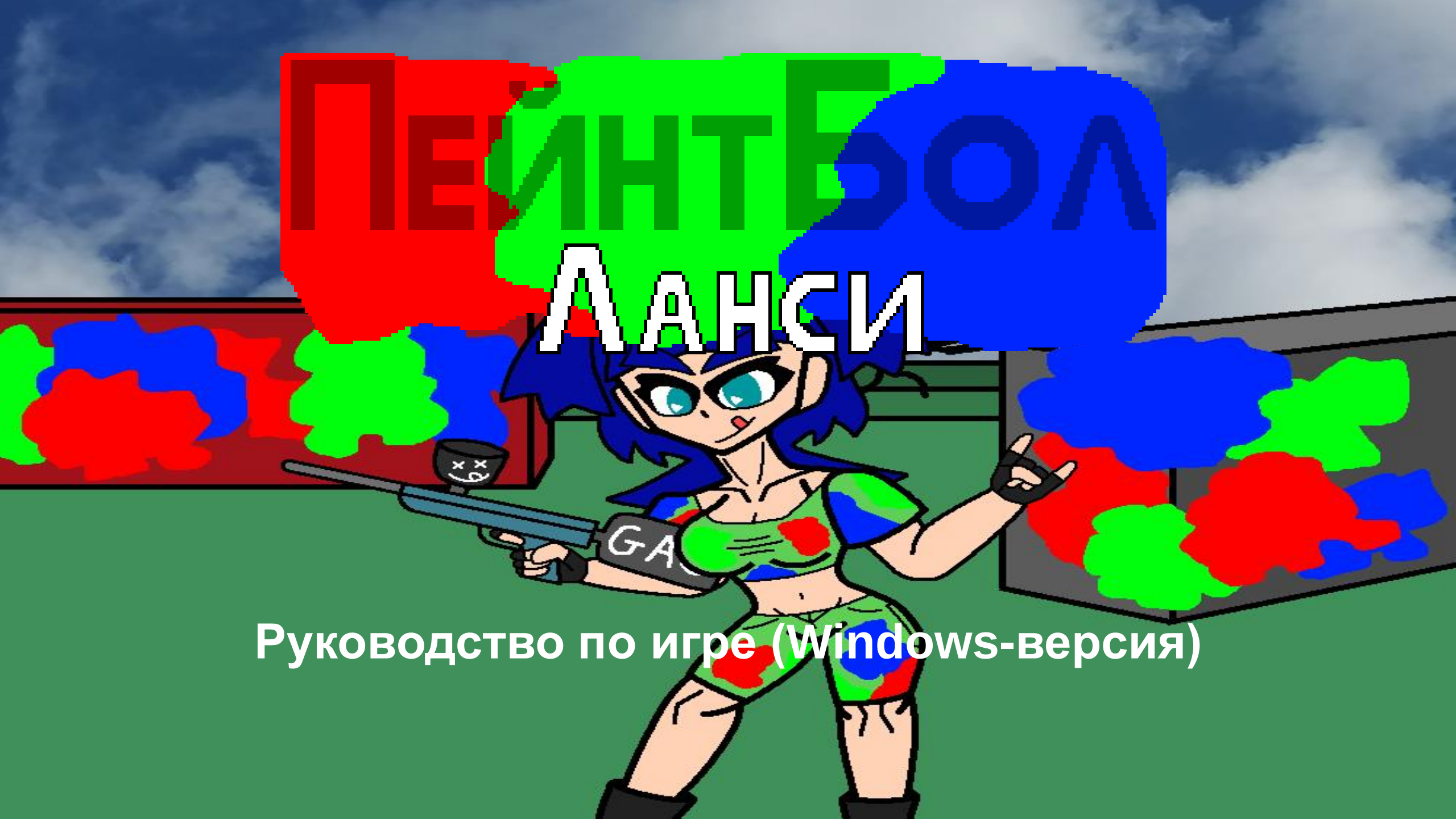


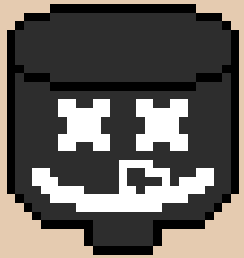
Руководство по игре (Windows-версия)

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_____22
Дополнительная информация и Интернет-ресурсы_____27

Системные требования

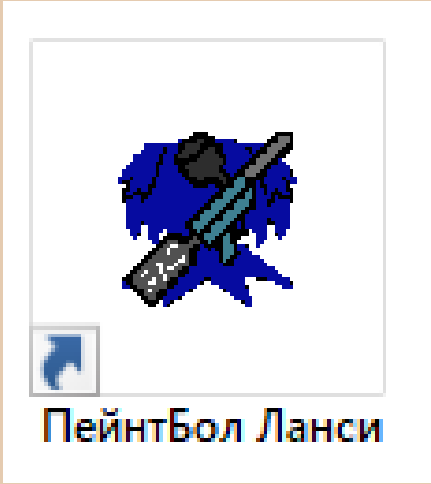
Операционная Система: Windows (Окна) 7/8/8.1/10/11 64 бит; Linux (Линукс) 64 бит
Тактовая частота процессора: 1.1 ГГц или выше
Оперативная память: 2 Гб или выше
Объём видеопамяти на видеокарте: 1 Гб или выше
Версия OpenGL (ОпенДжиЭл/ОпенДжиЭль): 3.3 или выше
Место на жёстком диске: около 35 Мб
Доступ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



Перед установкой обязательно проверьте технические характеристики вашего компьютера.

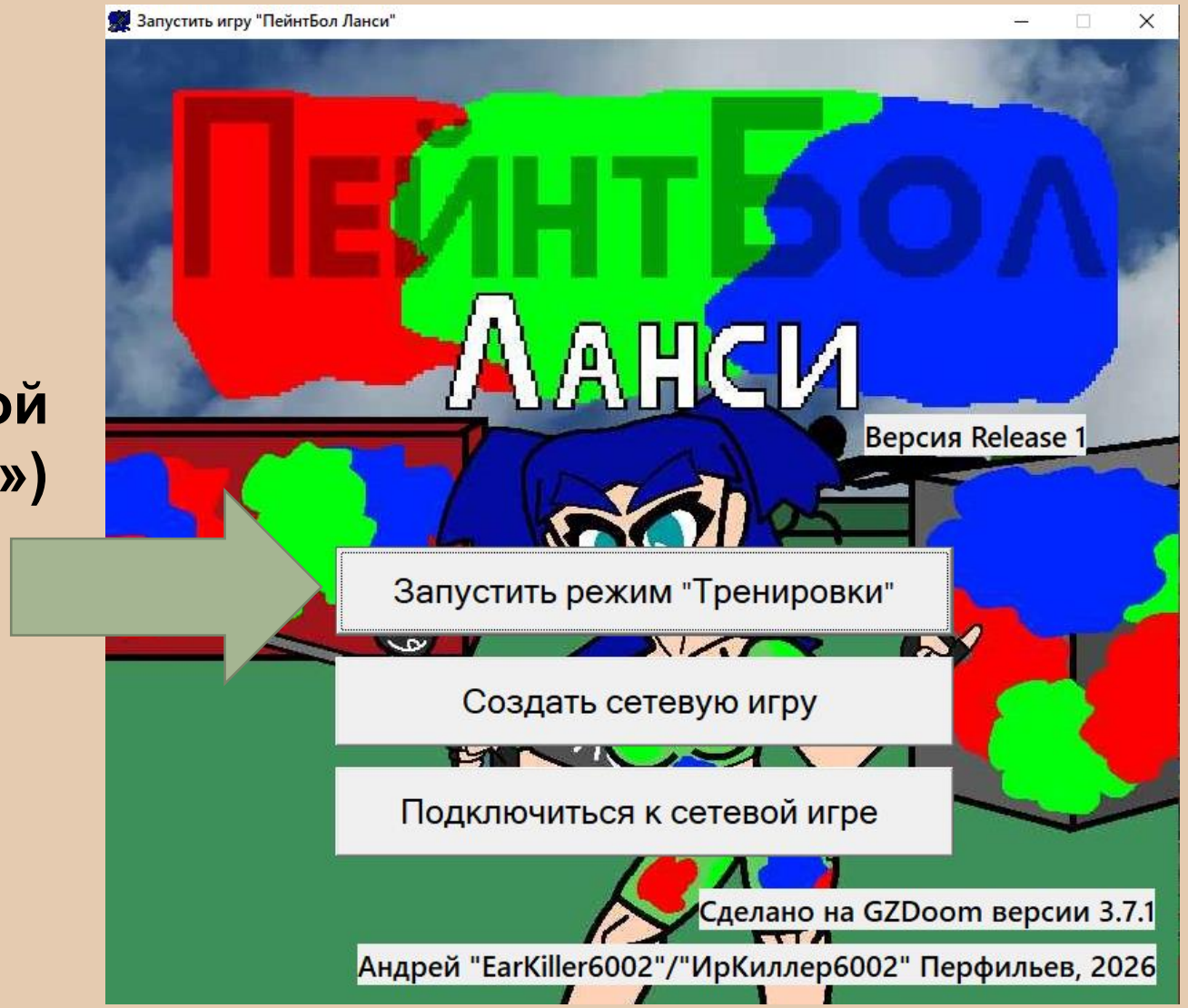
Приветствие

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 нажать на такой ярлык в папке с игрой, картинка с которым представлена ниже.



Как запустить одиночную игру?

Для запуска одиночной игры (Режима «Тренировка») жми вот на эту кнопку



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

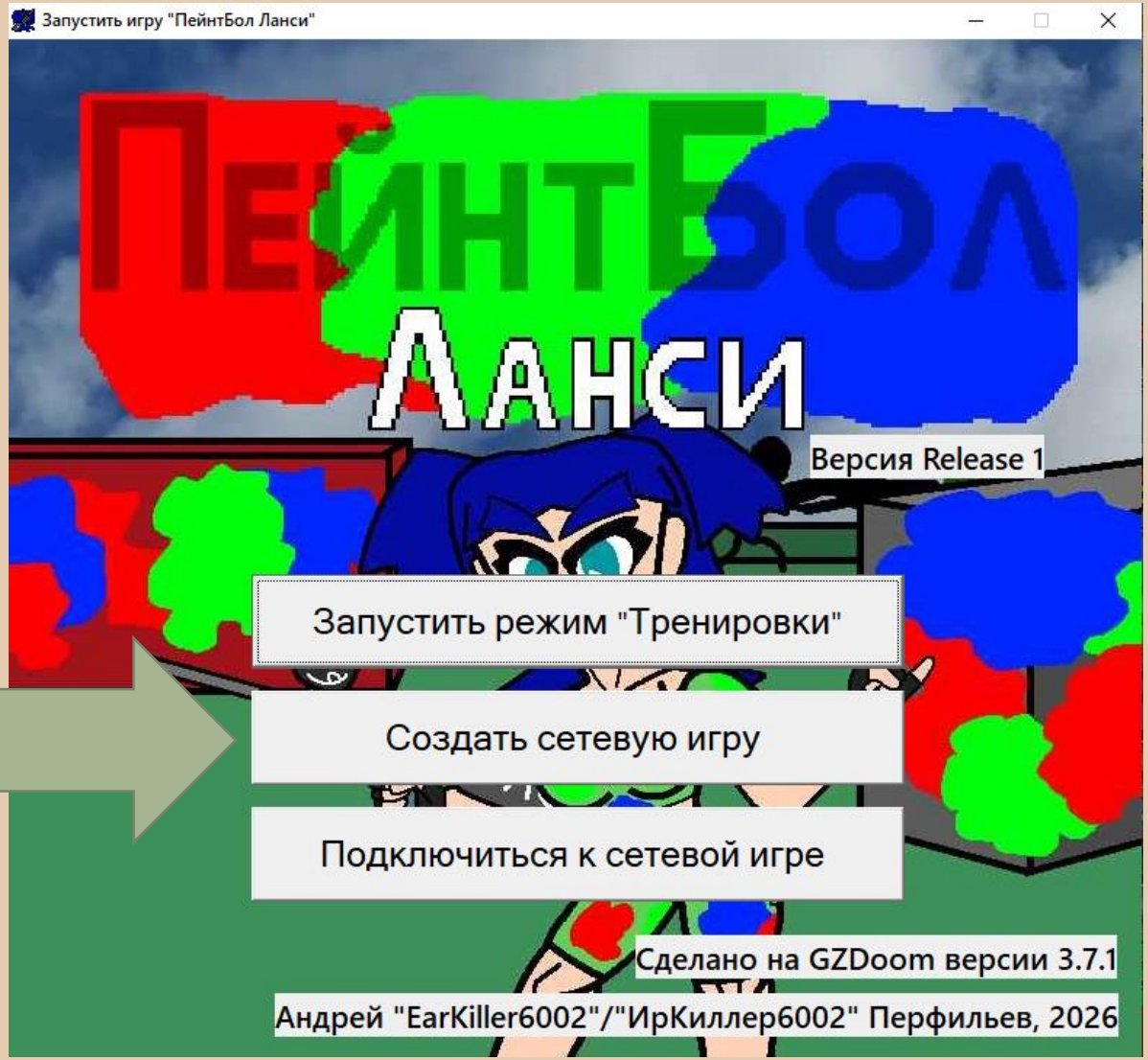
Какой тип соединения использовать?

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

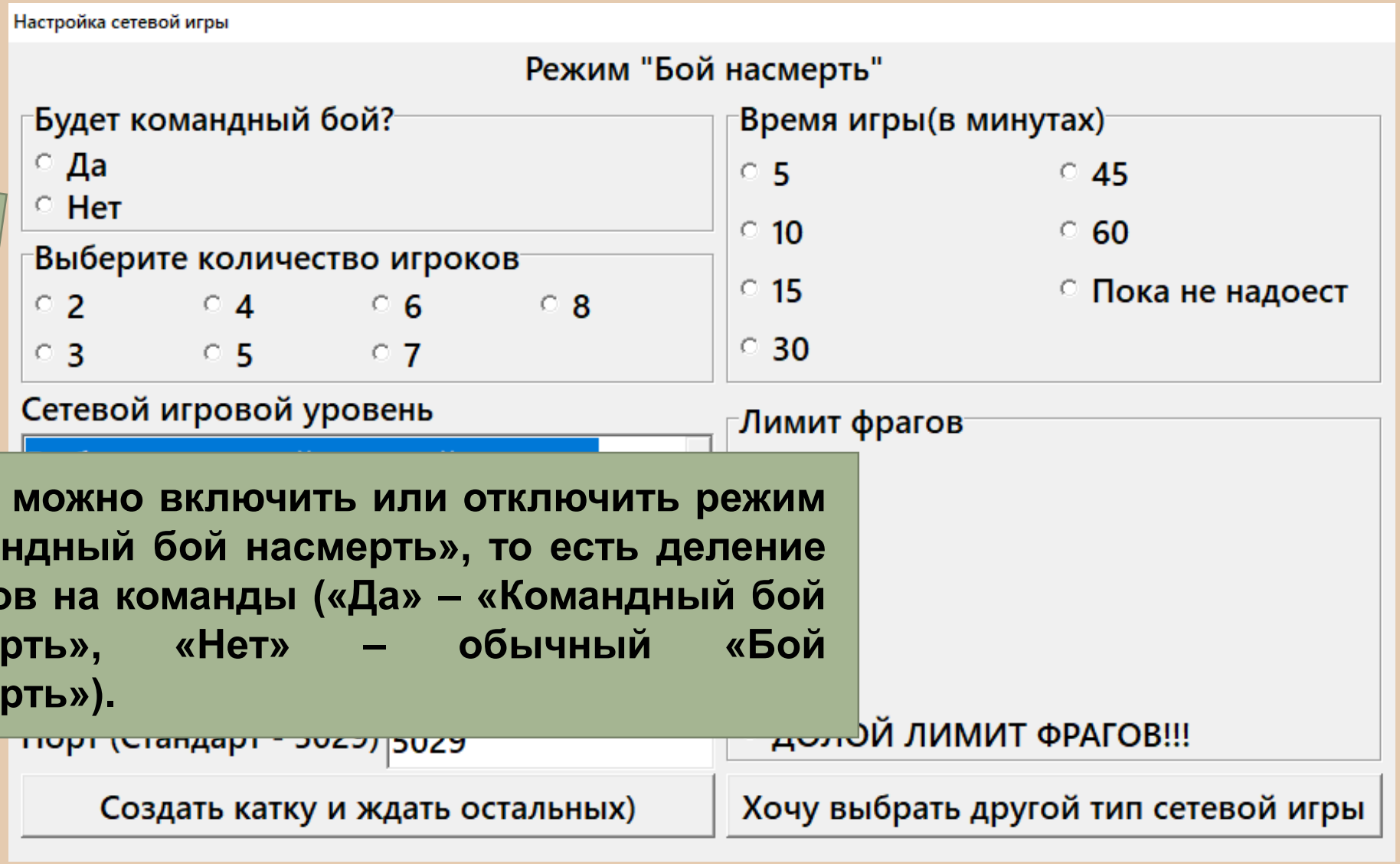
Как создать сетевую игру?

После того, как ты создашь локальную сеть, жми на эту кнопку. Если хочешь нажать, не создавая «катку», на самую нижнюю кнопку («Подключиться к сетевой игре»), то переходи на страницу 18.



Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

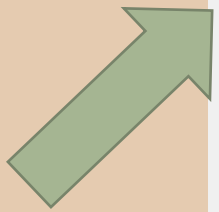


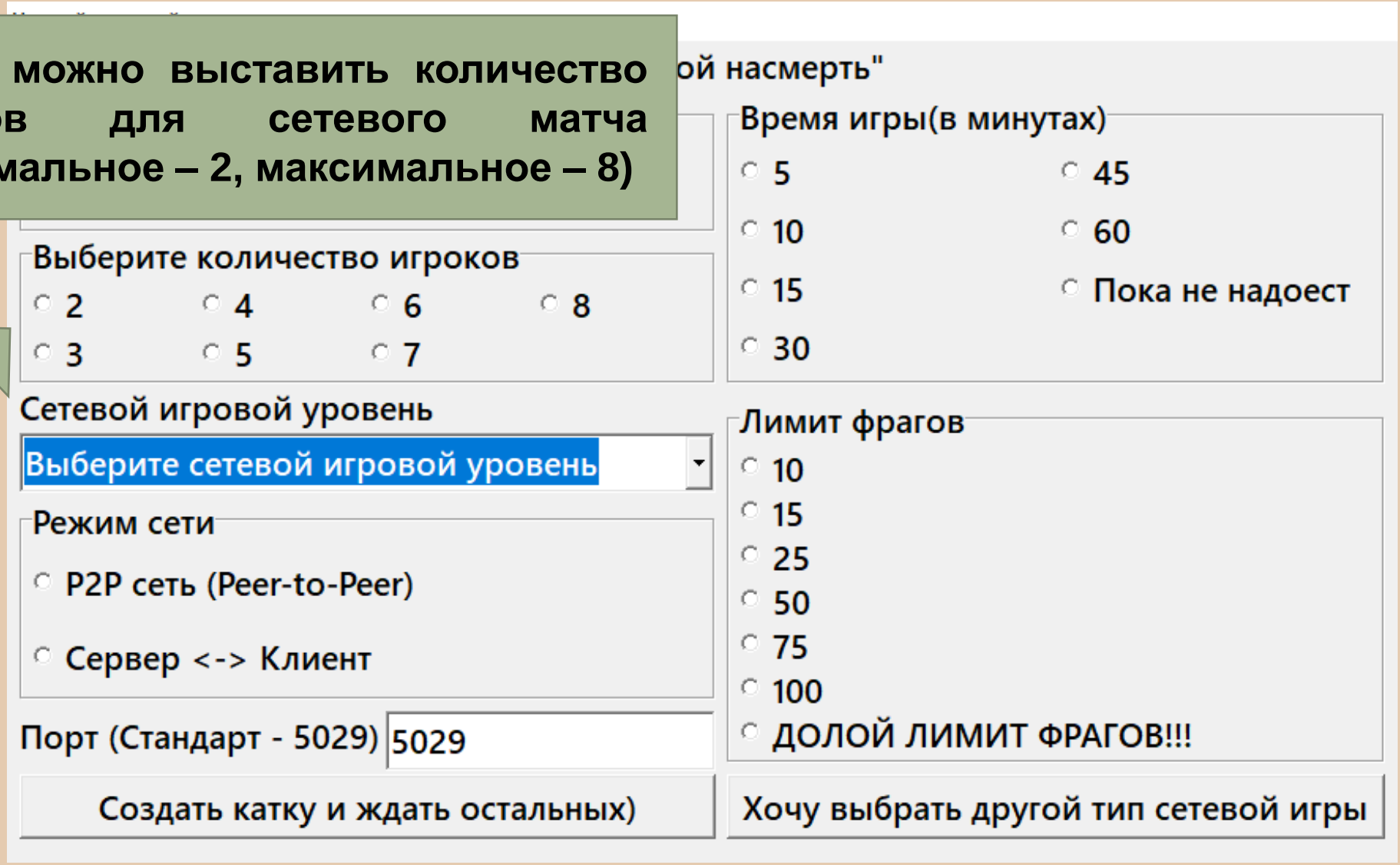
Здесь можно включить или отключить режим «Командный бой насмерть», то есть деление игроков на команды («Да» – «Командный бой насмерть», «Нет» – обычный «Бой насмерть»).

Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

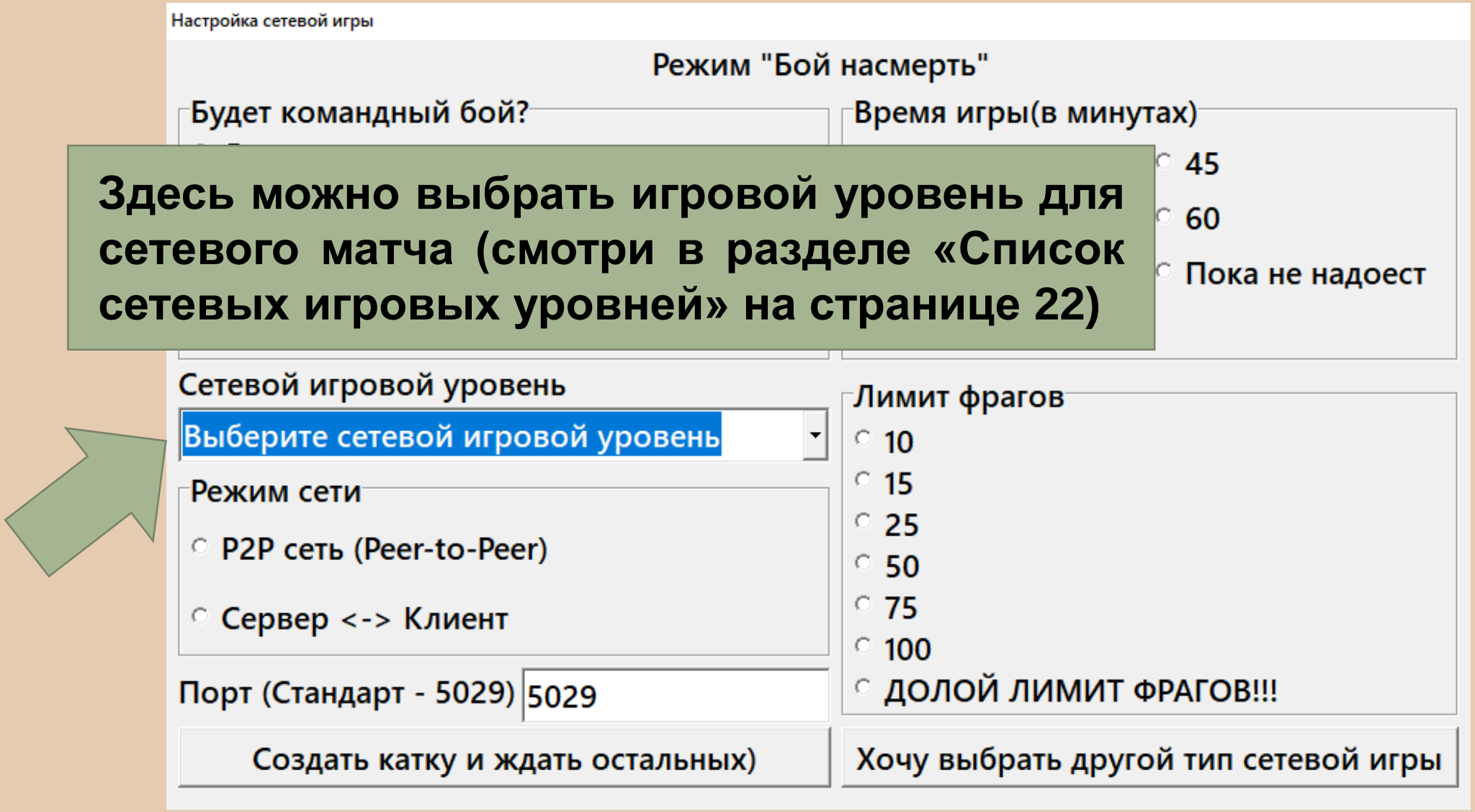
Здесь можно выставить количество игроков для сетевого матча (Минимальное – 2, максимальное – 8)





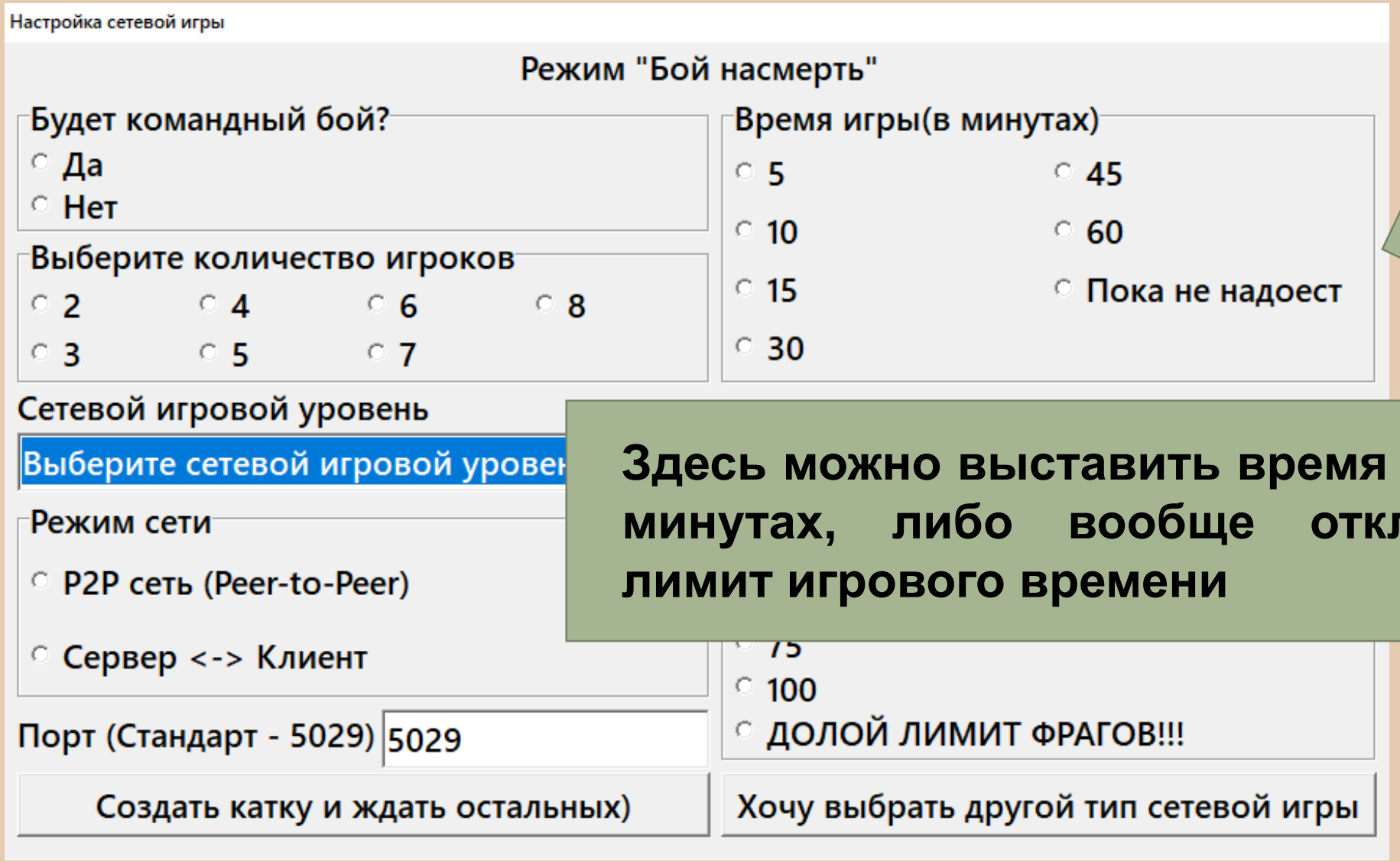
Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»



Сетевая игра

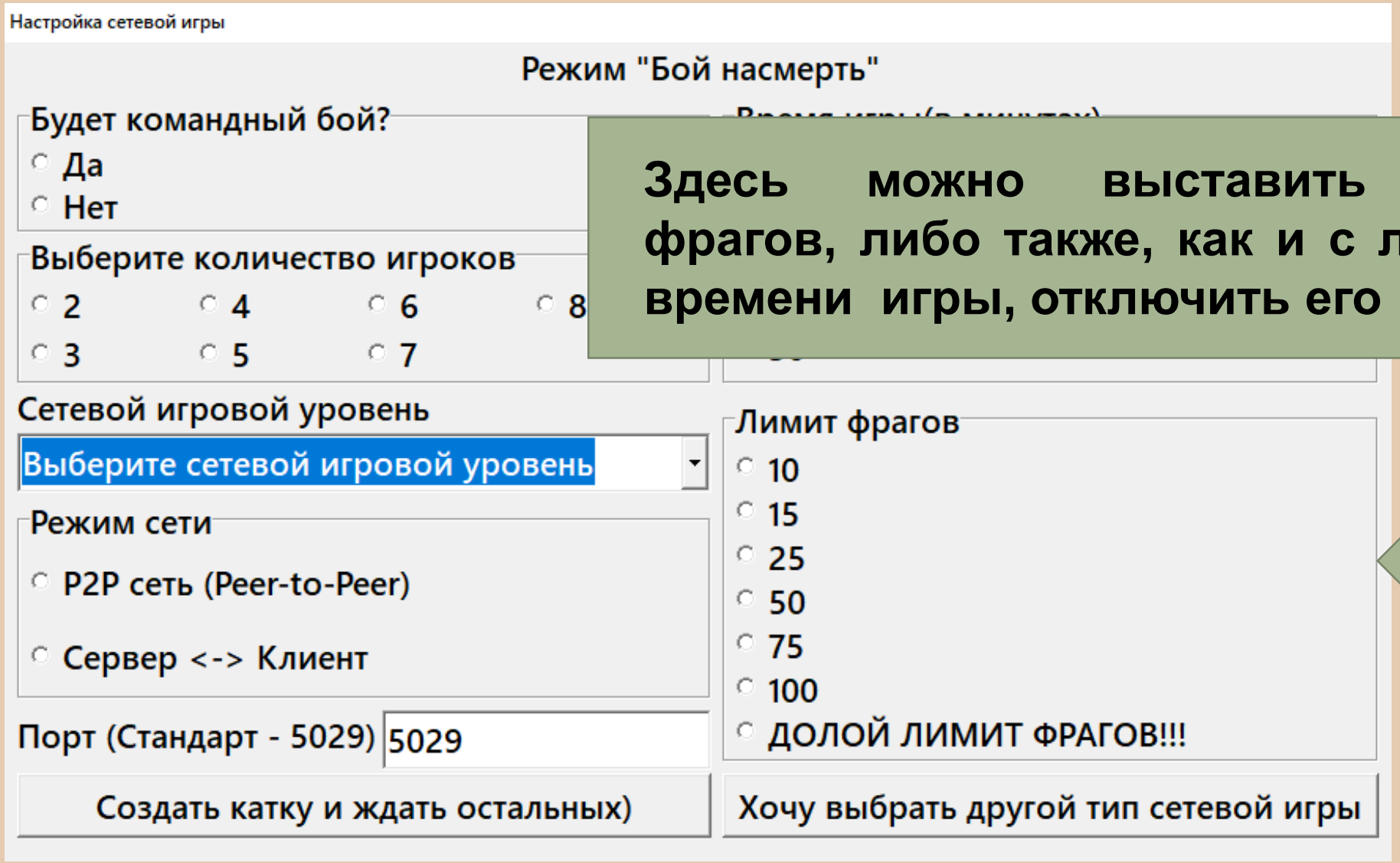
Режим «Бой насмерть»



Здесь можно выставить время игры в минутах, либо вообще отключить лимит игрового времени

Сетевая игра

Режим «Бой насмерть»

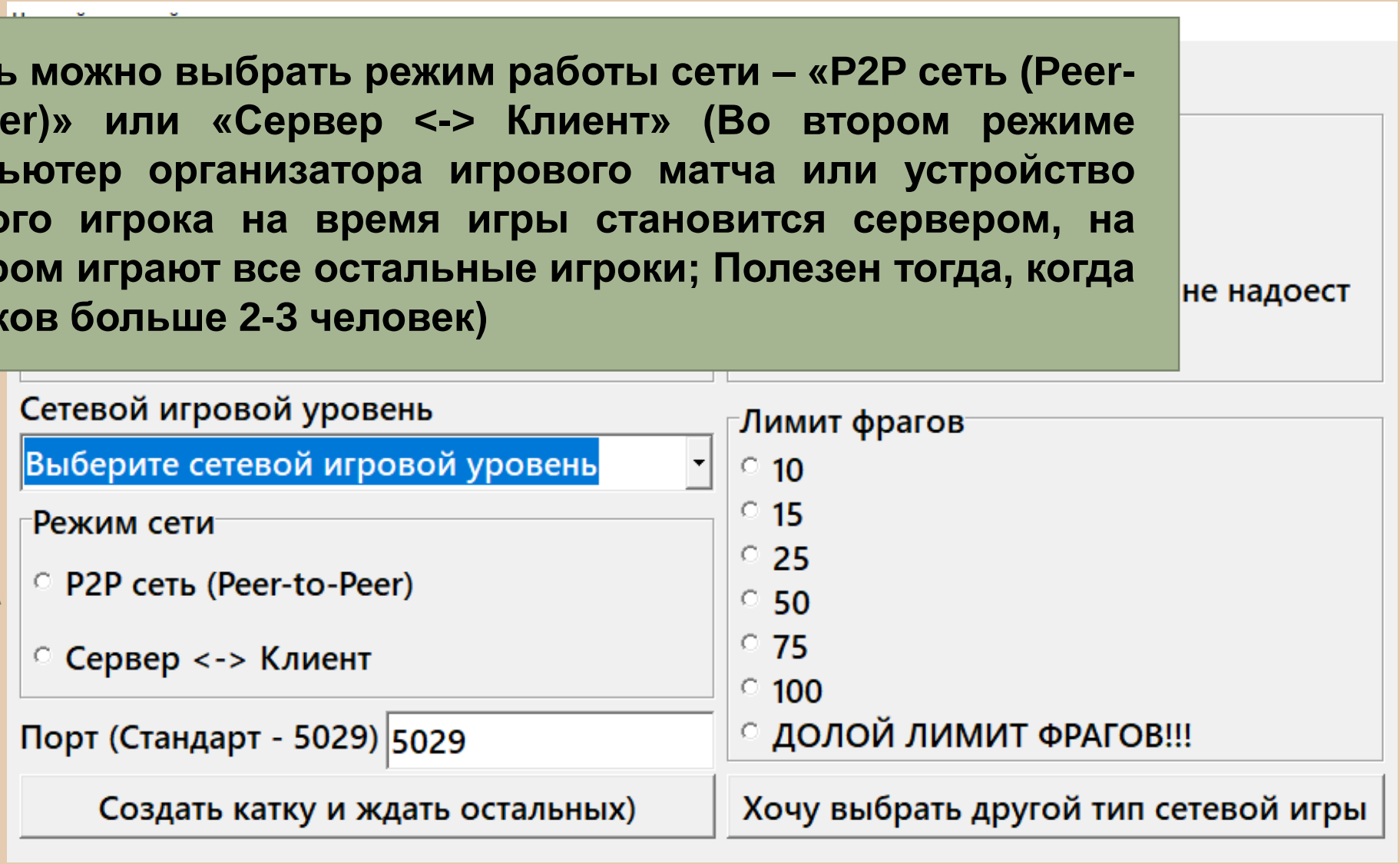


Здесь можно выставить лимит фрагов, либо также, как и с лимитом времени игры, отключить его

Сетевая игра

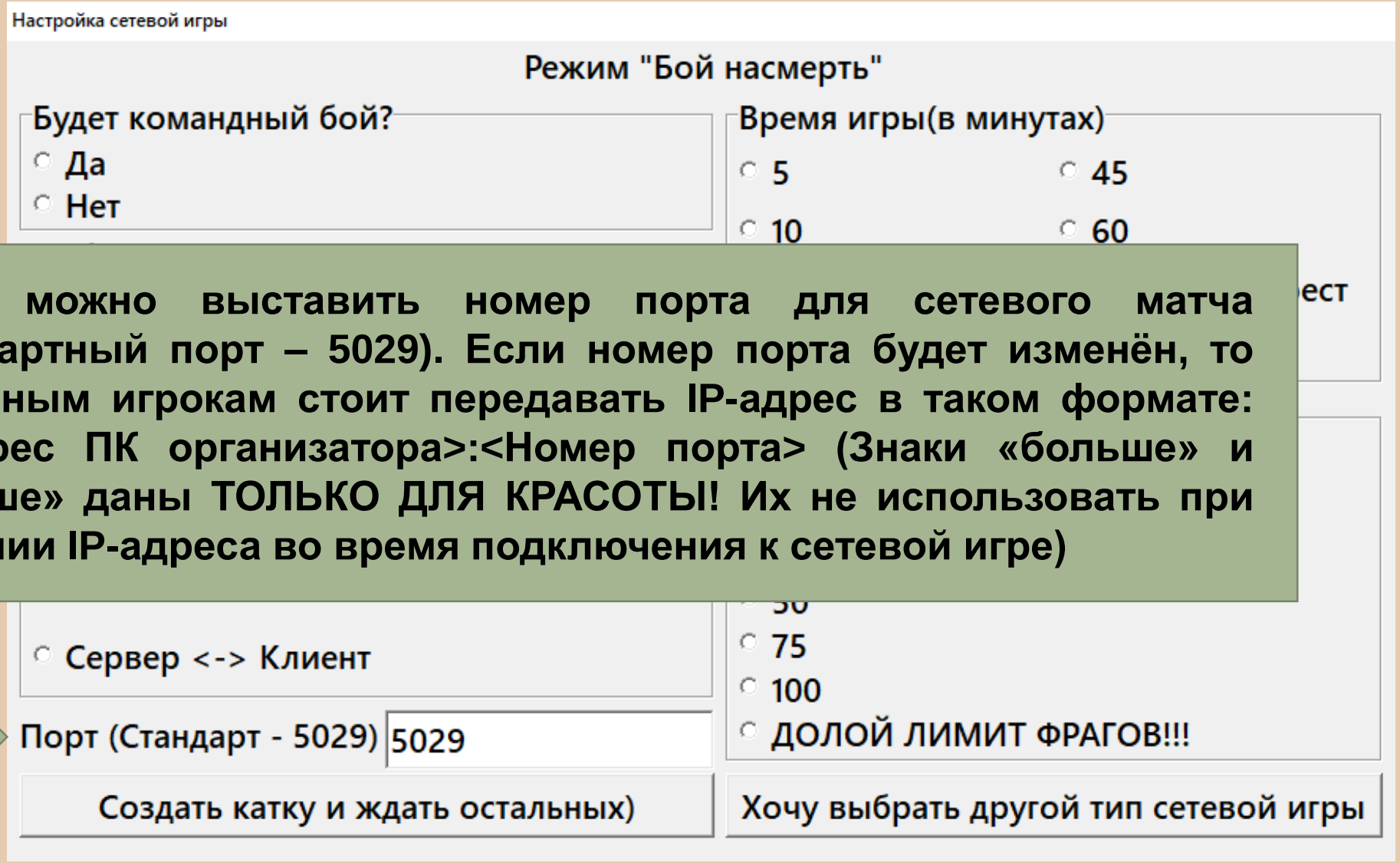
Режим «Бой насмерть»

Здесь можно выбрать режим работы сети – «P2P сеть (Peer-to-Peer)» или «Сервер <-> Клиент» (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

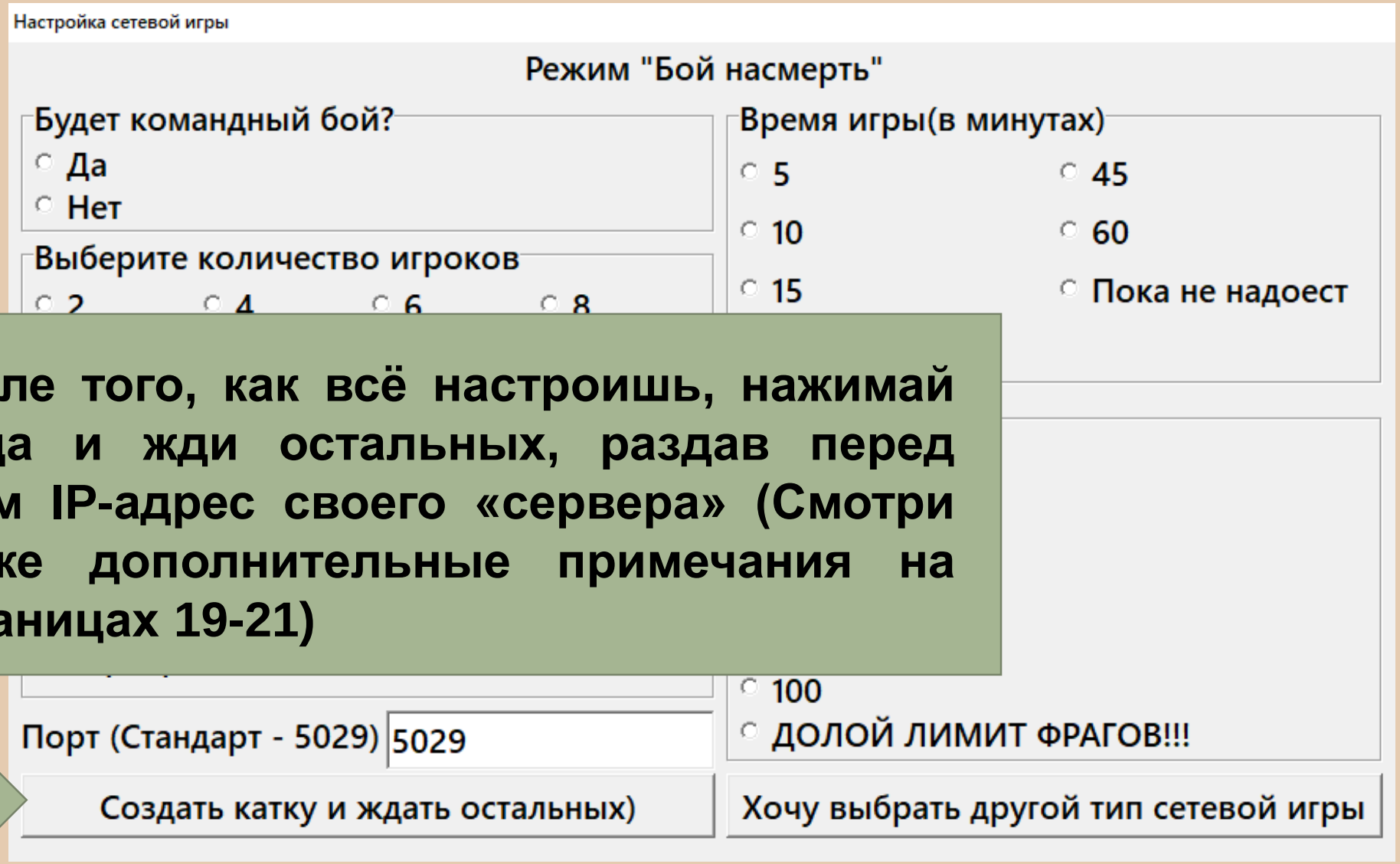
Режим «Бой насмерть»



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

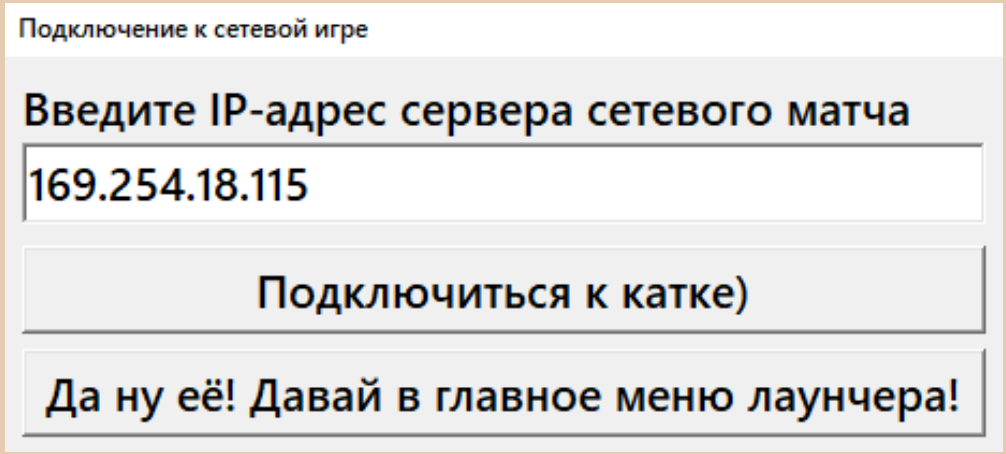
Режим «Бой насмерть»

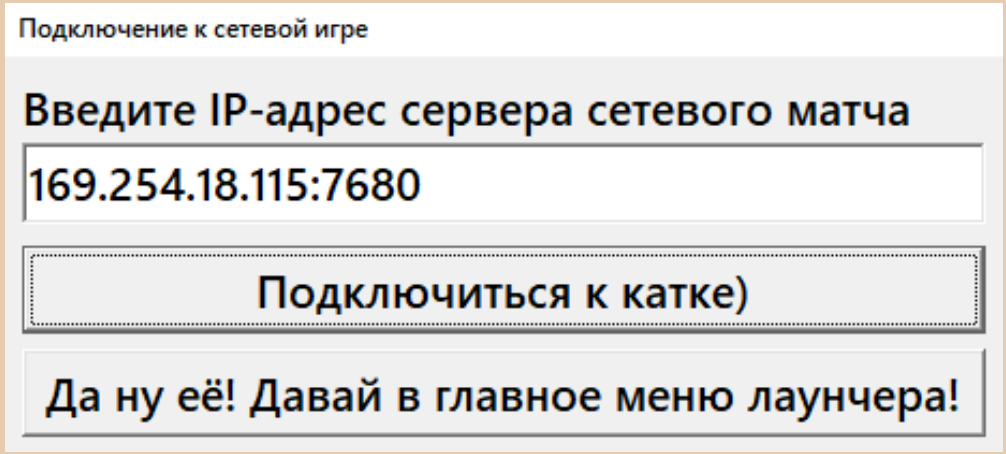


После того, как всё настроишь, нажимай сюда и жди остальных, раздав перед этим IP-адрес своего «сервера» (Смотри также дополнительные примечания на страницах 19-21)

Сетевая игра

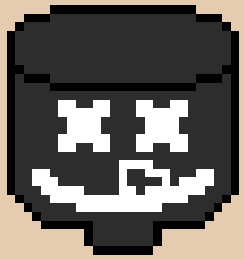
Подключение к сетевой игре (Если ты не создавал её)





Если на «сервере» стоит стандартный порт, то просто вводи IP-адрес компьютера организатора сетевого матча, который он тебе выдаст.

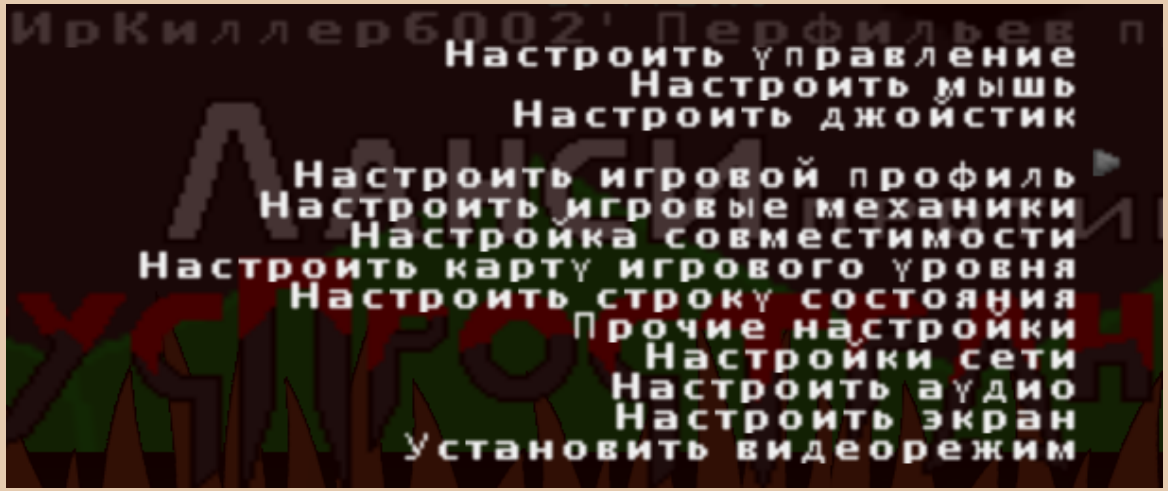
Если же на «сервере» стоит порт с другим номером, то вводи IP-адрес, который организатор сетевой игры тебе выдаст, в таком формате: <IP-адрес ПК организатора>:<Номер порта>.

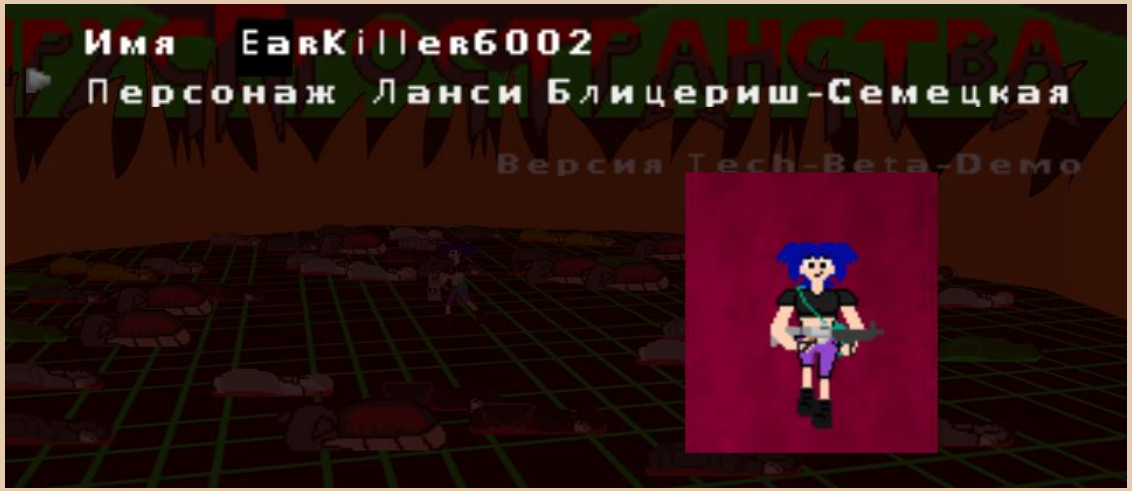


ПОВТОРЯЮ: Знаки «больше» и «меньше» даны ТОЛЬКО ДЛЯ КРАСОТЫ! Их не использовать при введении IP-адреса во время подключения к сетевой игре. О дополнительных примечаниях, смотри на следующей странице!

Сетевая игра

Дополнительно (Общее)





Для смены игрового никнейма (лучше сменить его перед сетевой игрой заранее), а также для выбора персонажа (уже во время сетевой игры) рекомендуется заходить в настройки «игрового профиля».

Сетевая игра

Дополнительно (Игровые персонажи)



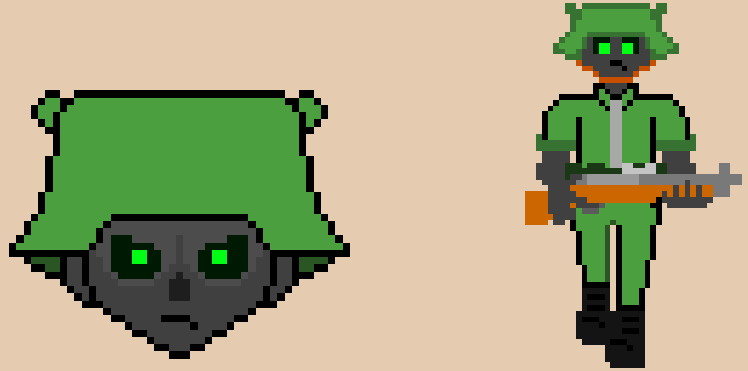
Ланси Блицериш-Семецкая



ИрКиллер



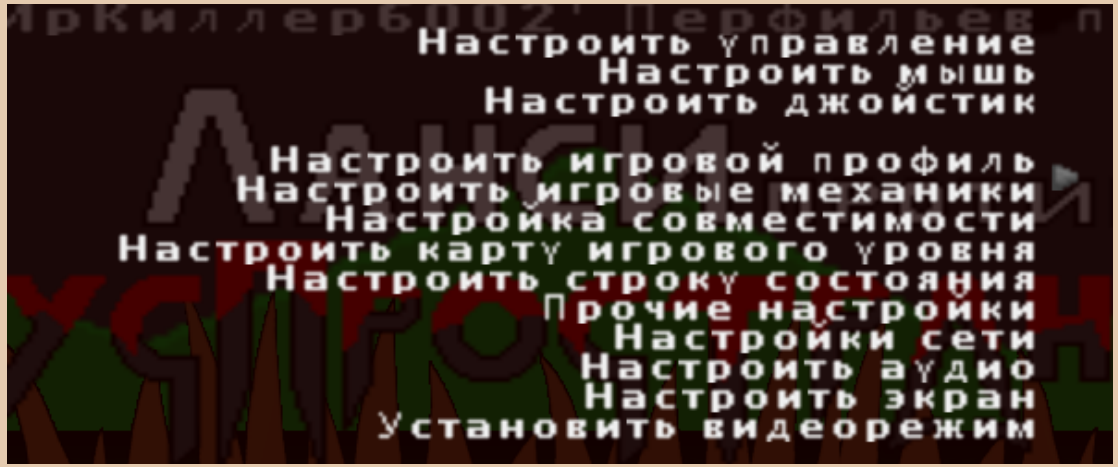
Янси Розгенеллер

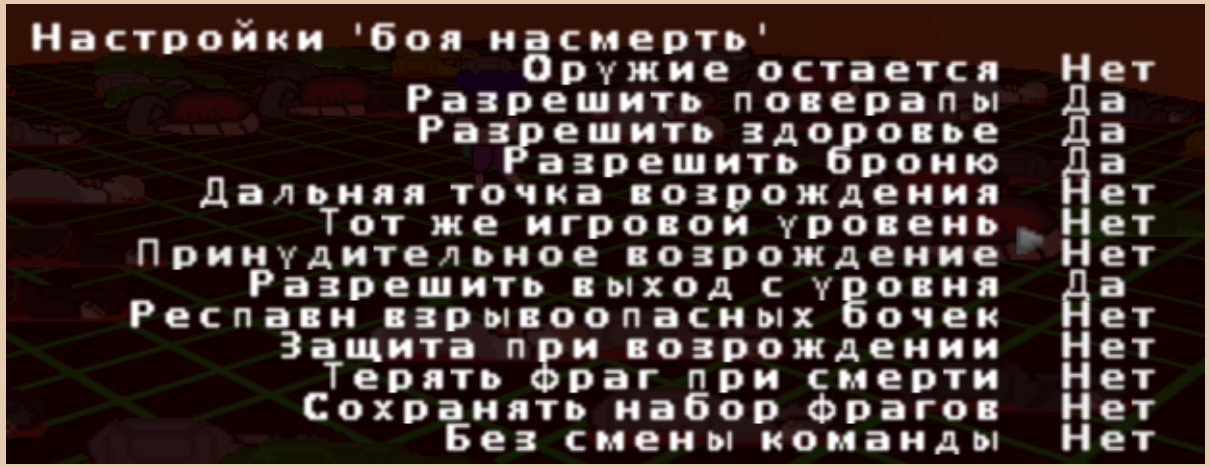


Бот Слитый

Сетевая игра

Дополнительно (Для организатора сетевого матча)

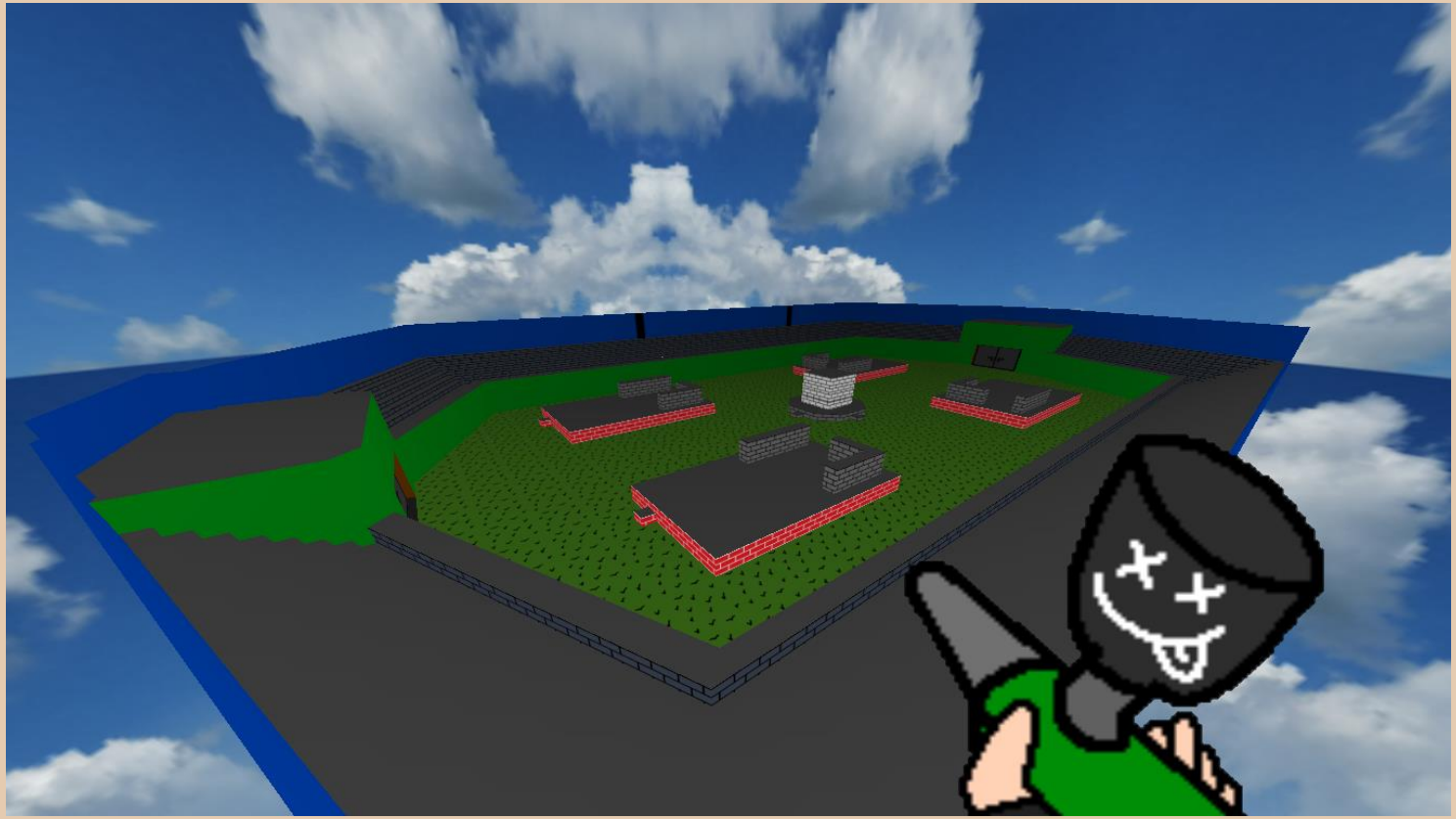




Для изменения условий игры (в том числе и для включения/отключения принудительного возрождения) рекомендуется заходить в настройки «игровых механик».

Список сетевых игровых уровней

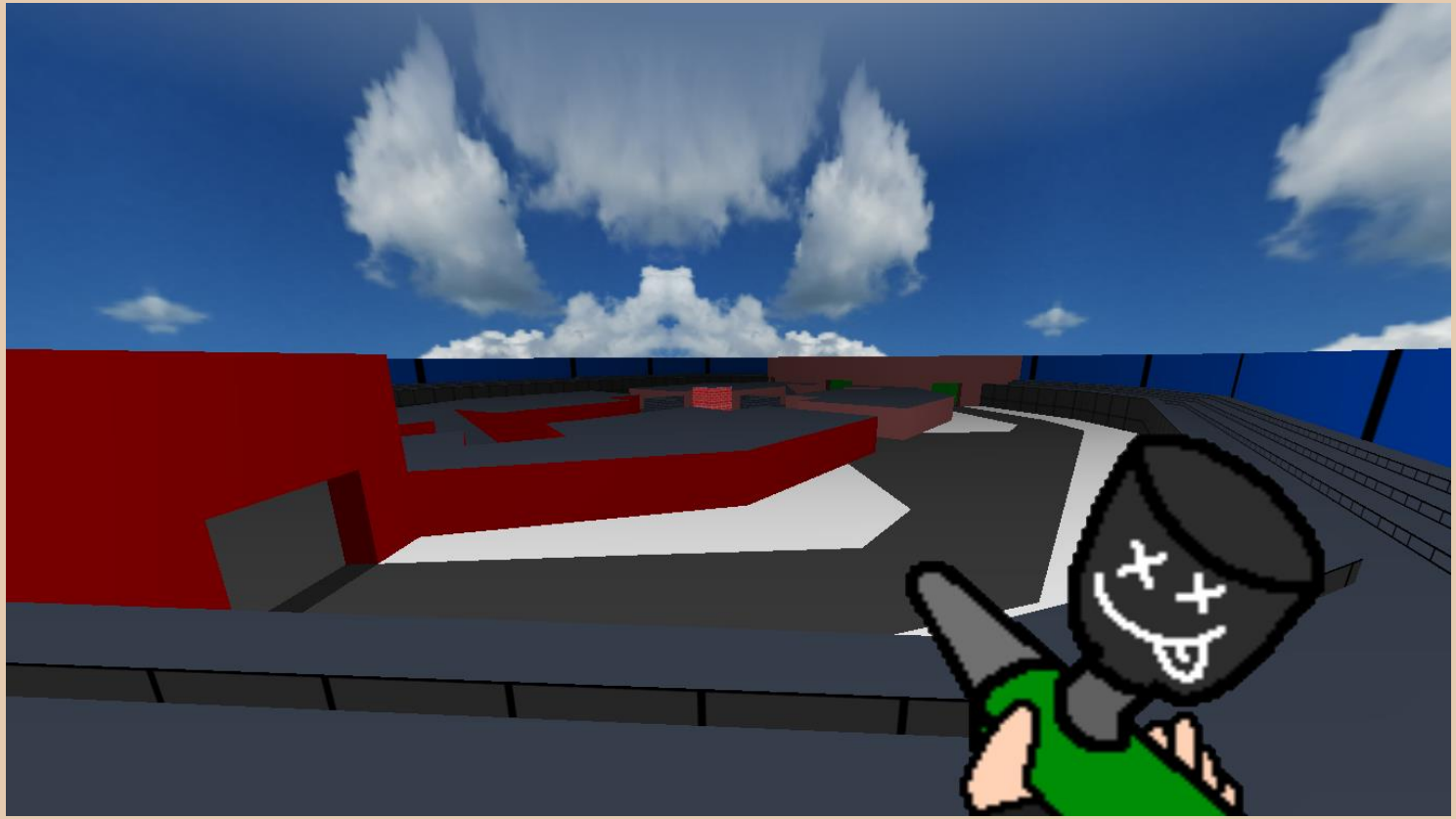
Для сетевых матчей



Пейнтбольная Арена №1

Список сетевых игровых уровней

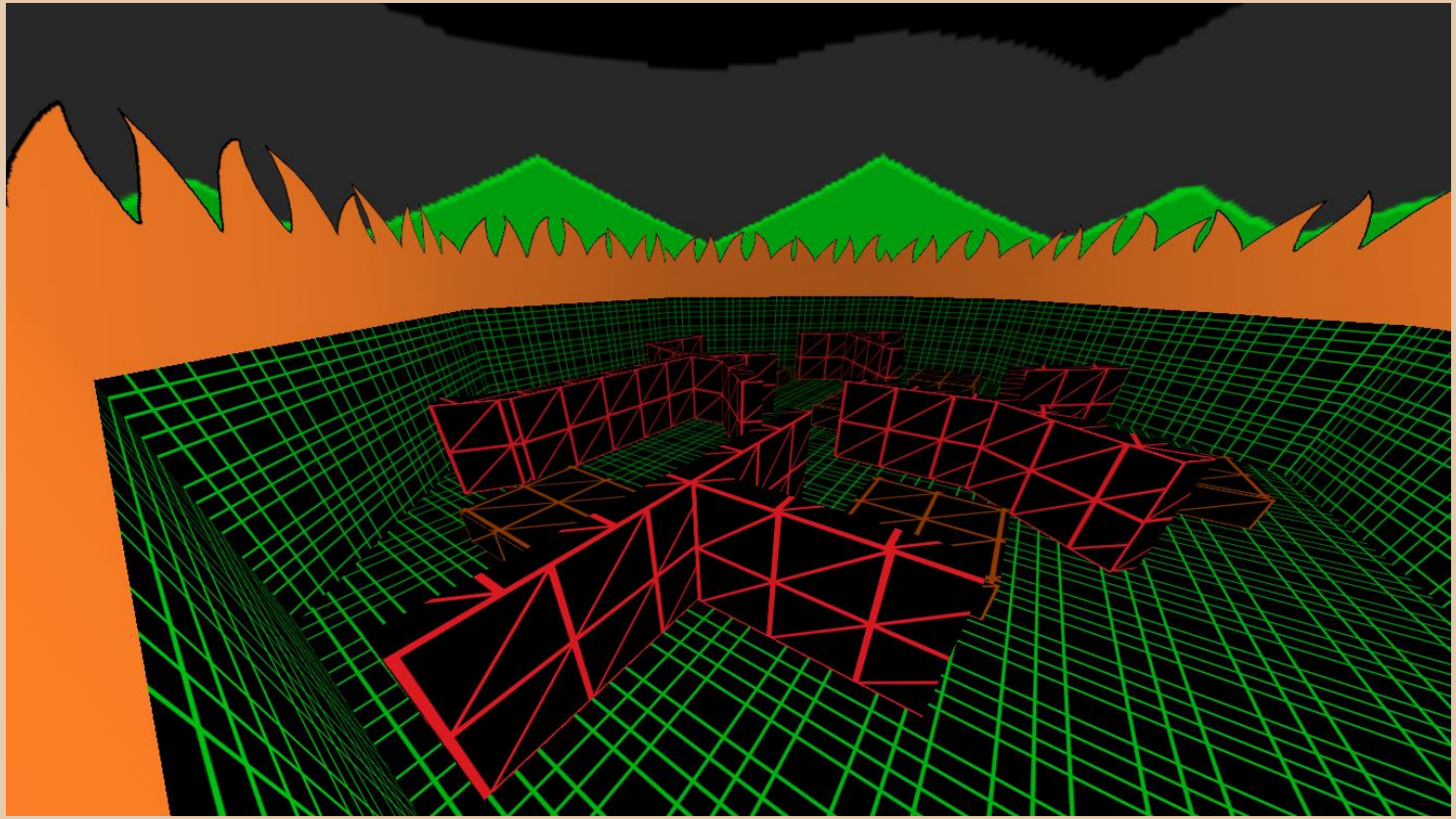
Для сетевых матчей



Пейнтбольная Арена №2

Список сетевых игровых уровней

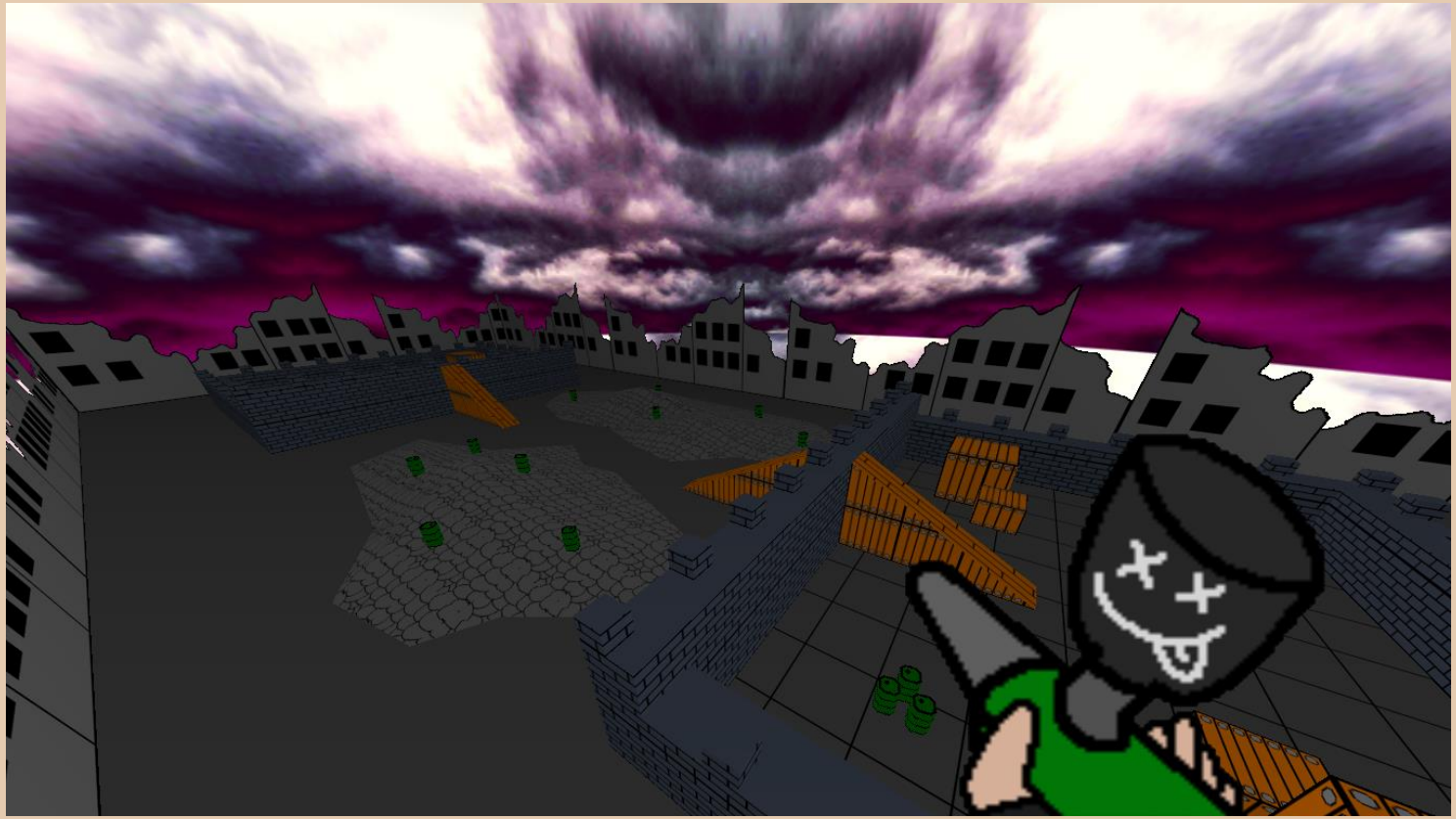
Для сетевых матчей



Пейнтбольная Арена №3

Список сетевых игровых уровней

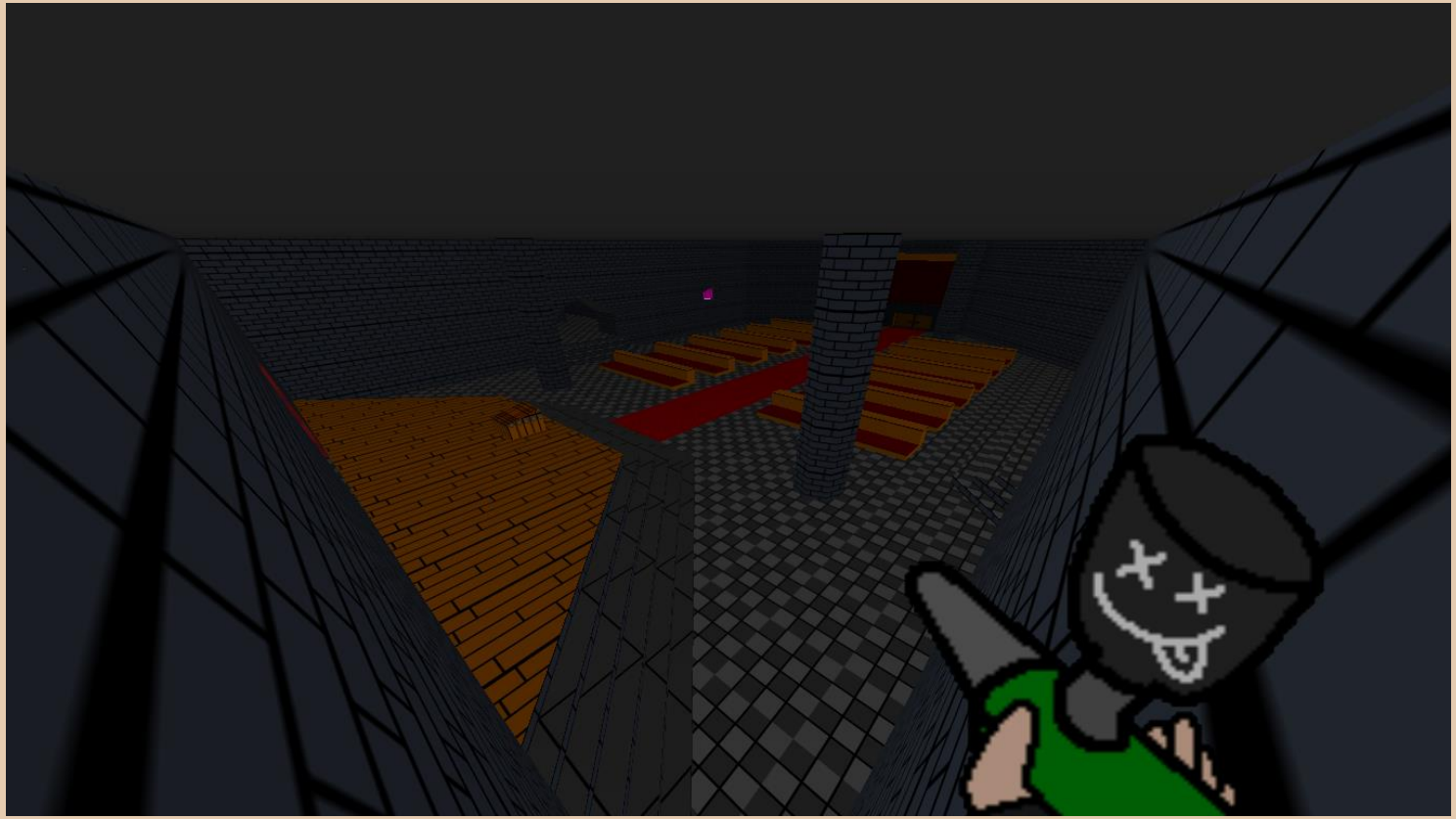
Для сетевых матчей



Пейнтбольная Арена №4

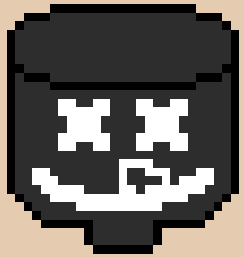
Список сетевых игровых уровней

Для сетевых матчей



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