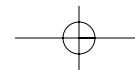


BENUTZERHANDBUCH

PAINKILLER BLACK EDITION





EPILEPSIEWARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihr Kind damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn Sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können möglicherweise bei der Benutzung von Computer- und Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern schon einmal Symptome aufgetreten sind, die möglicherweise mit Epilepsie zusammenhängen (wie z.B. Bewusstseinsstörungen oder Anfälle), wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihr Kind bei der Benutzung von Computer- und Videospielen grundsätzlich beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfe auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie erneut am PC spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung:

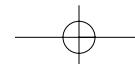
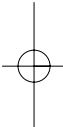
- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe einen flimmerfreien Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, stets gut gelüftet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels nach spätestens einer Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

PAINKILLER

BLACK EDITION



GEFANGEN IN EINER DÜSTEREN WELT
KÄMPFEN SIE VERZWEIFLT GEGEN DIE
HEERSCHAREN DER HÖLLE, UM DEN
DROHENDEN UNHEILIGEN KRIEG ZU
VERHINDERN UND LUZIFER IN DIE KNIE
ZU ZWINGEN. UND SOLLTEN SIE DIESEN
AUSSICHTSLOSEN KAMPF GEWINNEN,
WARTEN BEREITS UNZÄHLIGE NEUE
DÄMONEN, DIE DARAUF BRENNEN, IHREN
MEISTER ZU RÄCHEN!



INSTALLATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

System: Windows(r) 98/SE/ME/2000/XP

Pentium/AMD: 1,5 GHz

RAM: 384 MB

GRAFIK: 64 MB DirectX(tm) 8.1-/Hardware Transform

& Lighting-kompatible Grafikkarte (mind. NVIDIA GeForce 2 GTS)

SOUND: DirectX 8.1b-kompatible Soundkarte

DVD: 4-fach

OPTIMALE VORAUSSETZUNGEN

System: Windows(r) XP

Pentium/AMD: 2,4 GHz

RAM: 512 MB

GRAFIK: 128 MB DirectX(tm) 9-kompatible Grafikkarte (NVIDIA GeForce FX 5900 XT)*

SOUND: DirectX 8.1b-kompatible Soundkarte

DVD: 4-fach

* Unterstützte Grafikkarten: NVIDIA Geforce 2/3/4/FX/6, ATI Radeon 8500-9800, ATI Radeon X800 und höher.

Für die Aktivierung aller Grafikoptionen empfehlen wir 256 MB Grafikspeicher.

MULTIPLAYER-VORAUSSETZUNGEN

Painkiller Black Edition DVD pro Computer

Internet (2 bis 16 Spieler): 56 Kbps oder schnellere Internetverbindung (Breitbandverbindung empfohlen).

LAN (2 bis 16 Spieler): TCP/IP-kompatibles LAN

INSTALLATION VON PAINKILLER BLACK EDITION:

- Legen Sie die Painkiller Black Edition DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.
- Haben Sie die Autostart-Funktion aktiviert, erscheint nun automatisch der Installationsbildschirm. Starten Sie die Installation mit einem Klick auf "Installieren". Sollte der Installationsbildschirm nicht automatisch aufgerufen werden, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Windows-Desktop. Wählen Sie anschließend mit einem weiteren Doppelklick Ihr DVD-ROM-Laufwerk aus und doppelklicken Sie im nun erscheinenden Fenster auf die Datei "setup.exe".
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um Painkiller Black Edition zu installieren.

UPDATES UND PATCHES

Bitte besuchen Sie regelmäßig die Website "painkillergame.com". Dort finden Sie Updates und Patches, sobald diese verfügbar sind. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Technischer Kundendienst.

DEINSTALLATION

Deinstallierung von Painkiller Black Edition:

- Öffnen Sie das Startmenü.
- Wählen Sie unter Painkiller Black Edition die Option Deinstallieren.
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu deinstallieren.

Natürlich können Sie das Spiel auch über die Systemsteuerung deinstallieren. Wählen Sie dazu die Option Software, markieren Sie im nun erscheinenden Bildschirm den Eintrag Painkiller Black Edition und klicken Sie auf Entfernen. Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu deinstallieren.

ES GEHT LOS

Ausführung von Painkiller Black Edition:

Legen Sie die Painkiller DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein und doppelklicken Sie auf das Painkiller Black Edition -Symbol (auf dem Desktop). Wenn Sie sich einem Multiplayer-Spiel anschließen möchten, müssen Sie die Spiel-DVD nicht einlegen. Doppelklicken Sie in diesem Fall auf das Painkiller Black Edition -Symbol auf dem Desktop oder starten Sie das Spiel über das Startmenü. Für die Ausführung des Spiels ist der DVD-Code erforderlich. Ohne Painkiller Black Edition-DVD können Sie weder den Einzelspieler-Modus starten, noch eigene Multiplayer-Spiele erstellen.



HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Pakt unterzeichnen:** Starten Sie ein neues Spiel im Einzelspieler-Modus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Einzelspieler-Modus.
- **Laden/Speichern:** Laden Sie einen Spielstand oder speichern Sie das aktuelle Spiel. Denken Sie aber daran, dass Sie das Spiel nur an bestimmten Speicherpunkten speichern können.
- **Multiplayer:** Starten Sie ein neues Multiplayer-Spiel oder schließen Sie sich dem Multiplayer-Spiel eines anderen Spielers an. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Multiplayer-Modus.
- **Optionen:** Ändern Sie die Spielbefehle sowie die Sound- und Grafikeinstellungen von Painkiller. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Spieloptionen.
- **Video-Menü:** Ermöglicht den Zugang zum Painkiller Making-of und anderen Video-Trailern.
- **Beenden:** Verlassen Sie das Spiel.



SPIELOPTIONEN

Im Optionen-Menü können Sie die Steuerung des Spiels an Ihre persönliche Spielweise anpassen. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, die Grafik- und Soundeinstellungen von Painkiller zu ändern.



STEUERUNG

Alle Aktionen des Spiels werden in der Spalte "Aktion" aufgelistet. Die entsprechenden Tastatur- und/oder Mausbefehle finden Sie in den Spalten "Primär" bzw. "Sekundär". Möchten Sie eine Tastenbelegung ändern, markieren Sie diese in der gewünschten Spalte und drücken Sie anschließend die Taste, mit der Sie die jeweilige Aktion zukünftig ausführen möchten.

Darüber hinaus stehen Ihnen im Steuerung-Bildschirm folgende Optionen zur Verfügung:

- Maus spiegeln: Wenn Sie die Maus nach vorne ziehen, ziehen Sie die Maus in Ihre Richtung, schauen oder zielen Sie nach unten. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Y-Achse der Maus spiegeln möchten.
- Mausempfindlichkeit: Mit dieser Option bestimmen Sie die Empfindlichkeit der Maus. Je höher dieser Wert ist, desto schneller reagiert die Maus auf Ihre Bewegungen.
- Maus glätten: Gelegentlich stören Mausbewegungen aufgrund der Geschwindigkeit Ihres Systems und anderer technischer Probleme den Bildaufbau. Wählen Sie diese Option, um das Problem zu beheben.
- Mausrad-Empfindlichkeit: Mit dieser Option bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Mausrades. Je höher dieser Wert ist, desto schneller reagiert die Maus auf Ihre Eingaben.



WAFFEN-KONFIGURATION

In diesem Bildschirm können Sie Ihre Waffen nach Ihren Vorstellungen konfigurieren. Klicken Sie im Steuerung-Bildschirm auf die Schaltfläche Waffen, um den Bildschirm "Waffen-Konfiguration" aufzurufen.

Im oberen Bereich des Bildschirms werden alle Waffen sowie deren Primär- und Sekundärmodi aufgelistet. Klicken Sie neben der gewünschten Waffe auf die Schaltfläche "Umschalten", wenn Sie zwischen Primär- und Sekundärmodus der Waffe umschalten möchten.

Die vier Listen am unteren Bildschirmrand ermöglichen das Feintuning der gewählten Einstellungen.

- Pickup: Legen Sie mit Hilfe einer Prioritätenliste fest, ob eine neue Waffe automatisch ausgewählt wird, sobald Sie diese einsammeln. Die erstellte Liste ist mit der Option "Waffe autom. wechseln" verknüpft. Haben Sie diese Funktion nicht aktiviert, wird die Prioritätenliste ignoriert.
- Eigen 1: Diese Liste ist mit den Optionen "Beste eigene Waffe 1 wählen" und "Beste eigene Waffe 1 abfeuern" verknüpft. Die "beste" Waffe erscheint in der Liste an erster Stelle.
- Eigen 2: Diese Liste ist mit den Optionen "Beste eigene Waffe 2 wählen" und "Beste eigene Waffe 2 abfeuern" verknüpft. Die "beste" Waffe erscheint in der Liste an erster Stelle.

Wollen Sie die Reihenfolge der Waffen in einer der Listen ändern, markieren Sie einfach die gewünschte Waffe und klicken Sie auf Hoch und Runter, um sie an die gewünschte Position zu verschieben.

Mit dem Kontrollkästchen "Waffe autom. wechseln" legen Sie fest, ob Sie die Waffe automatisch wechseln, wenn Sie eine neue Waffe einsammeln. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn Sie die Waffen manuell wechseln möchten.



HEADS-UP DISPLAY (HUD)

Im Bildschirm "HUD-Optionen" bestimmen Sie die Optik Ihres HUDs und Ihrer Statusanzeigen sowie die Form und die Transparenz der Fadenkreuze Ihrer Waffen. Klicken Sie im Optionen-Menü auf HUD, um diesen Bildschirm aufzurufen. Nach einem Klick auf "Zurück" kehren Sie zum Optionen-Menü zurück.

- HUD-Transparenz: Bestimmen Sie die Transparenz Ihres HUDs (nicht aber des Fadenkreuzes) auf einer Skala von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent).
- HUD-Größe: Bestimmen Sie die Größe Ihres HUDs.

- Fadenkreuz: Entscheiden Sie sich für ein Fadenkreuz. Das aktuelle Fadenkreuz wird rechts neben dem Schieberegler angezeigt.
 - Transparenz: Bestimmen Sie die Transparenz des Fadenkreuzes auf einer Skala von 0 (unsichtbar) bis 100 (nicht transparent). Während Sie die Transparenz bearbeiten, zeigt das Fadenkreuz rechts neben dem Schieberegler die jeweilige Einstellung an.
 - Rot/Gün/Blau: Mit diesen Reglern bestimmen Sie die Farbe Ihres Fadenkreuzes.
- Möchten Sie im HUD-Bildschirm Änderungen vornehmen, klicken Sie auf den Regler der gewünschten Option und schieben Sie diesen nach rechts oder links.



SOUND

Klicken Sie im Optionen-Menü auf Sound, wenn Sie die Soundeinstellungen des Spiels ändern möchten. Nach einem Klick auf "Zurück" kehren Sie zum Optionen-Menü zurück.

Mit den vier Schieberegln am oberen Fensterrand bestimmen Sie die Lautstärke von Painkiller.

- Haupt-Lautstärke: Bestimmen Sie die Lautstärke des gesamten Spiels. Jede Änderung dieses Wertes wirkt sich auf alle Soundeffekte des Spiels aus.
- Kampf-Lautstärke : Ändern Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik während eines Kampfes.

- Musik-Lautstärke: Bestimmen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik.
- Sound-Lautstärke: Mit diesem Regler legen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe und der Soundeffekte des Spiels fest.

Mit den Optionen am unteren Bildschirmrand können Sie die Soundeinstellungen an die Hardware Ihres Systems anpassen. Während der Installation des Spiels wählt Painkiller übrigens automatisch die für Ihren Computer optimalen Einstellungen aus.

EAX ist eine DirectSound 3D-Erweiterung für optimierte Soundeffekte. Wenn Ihr System EAX unterstützt, wird es automatisch ausgewählt. Klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen, wenn Sie EAX ein- oder ausschalten möchten.



GRAFIK

In diesem Bildschirm bestimmen Sie die Auflösung, die Detailtiefe und andere Grafikeinstellungen.

Allgemeine Grafikeinstellungen

In diesem Bildschirm sind folgende Optionen verfügbar:

- **Auflösung:** Bestimmen Sie die Auflösung des Spiels. Höhere Auflösungen wirken sich positiv auf die Grafikqualität aus. Allerdings können dadurch Probleme mit der Leistung des Spiels auftreten.
- **Vollbild:** Wechseln Sie zwischen Vollbild und Fenstermodus.
- **Texturqualität:** Ändern Sie den Detailgrad der Waffen, Gebäude, Gegner und Himmeltexturen. Je höher dieser Wert ist, desto detaillierter sind die Texturen. Dies kann sich allerdings negativ auf die Leistung des Spiels auswirken.
- **Gamma:** Ändern Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildes (nicht aber des gesamten Spiels).
- **Helligkeit:** Ändern Sie die Helligkeit des Spiels.
- **Kontrast:** Bestimmen Sie den Übergang zwischen hellen und dunklen Bildschirmbereichen.

Während der Installation wählt das Spiel automatisch die für Ihr System optimale Auflösung und Texturqualität. Mit den drei Reglern am unteren Bildschirmrand bestimmen Sie das allgemeine Erscheinungsbild des Spiels. Wenn Sie eine Option anpassen, ändert sich sofort die Bildschirmsdarstellung.

- **Gamma:** Ändern Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildes (nicht aber des gesamten Spiels).
- **Helligkeit:** Ändern Sie die Helligkeit des Spiels.
- **Kontrast:** Bestimmen Sie den Übergang zwischen hellen und dunklen Bildschirmbereichen.



ERWEITERTE GRAFIKEINSTELLUNGEN

In diesem Bildschirm können Sie verschiedene Grafikeffekte aktivieren und deren Qualität an die Leistungsfähigkeit Ihres Systems anpassen. Auf langsameren Computern wirkt sich die Aktivierung der erweiterten Grafikeinstellungen unter Umständen negativ auf die Leistung des Spiels aus.

- **Wettereffekte:** Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie Wettereffekte, wie Regen oder Schnee, aktivieren möchten.
 - **Texturendetails:** Mit dieser Option können Sie die Qualität der Geländetexturen verbessern.
 - **Waffe betrachten:** Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, wird Ihre aktuelle Waffe nicht angezeigt.
 - **Waffen-Spiegelung:** Verschönern Sie die Oberfläche Ihrer Waffen mit Reflexionseffekten.
 - **Waffe auf normaler Karte:** Erhöhen Sie die Detailtiefe Ihrer Waffen. Diese wirken dadurch realistischer.
 - **Dynamische Beleuchtung:** Aktivieren Sie Lichteffekte für spezielle Lichtquellen (beispielsweise Mündungsfeuer und Explosionen).
 - **Lichtschleier:** Aktivieren Sie den Lens Flare-Effekt bestimmter Lichtquellen.
- Mit den anderen Optionen dieses Bildschirms können Sie weitere Einstellungen vornehmen. Markieren Sie dazu die gewünschte Option und blättern Sie mit der rechten oder linken Maustaste durch die Liste der verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten.
- **Texturenfilter:** Wählen Sie den gewünschten Texturenfilter aus. Aktivieren Sie auf langsameren Systemen die Option "Bilinear".

• **Partikeldetails:** Bestimmen Sie den Detailgrad von Mündungsfeuer, Explosionen usw. Wählen Sie auf leistungsschwächeren Systemen die Einstellung "Niedrig".

• **Decals bleiben:** Mit dieser Option legen Sie fest, wie lange Decals (also beispielsweise Einschusslöcher an Wänden) sichtbar bleiben. Je niedriger dieser Wert ist, desto schneller verschwinden die Decals. Treten bei der Ausführung des Spiels Probleme mit der Geschwindigkeit auf, sollten Sie die Decals ausschalten.

• **Himmel:** Bestimmen Sie den Detailgrad des Himmels. Denken Sie aber daran, dass sich ein hoher Wert negativ auf die Spielgeschwindigkeit auswirken kann. Natürlich können Sie diese Option auch deaktivieren.

• **Multisampling:** Mit dieser Option glätten Sie die Kanten der dargestellten Objekte. Je höher dieser Wert ist, desto glatter und sauberer erscheinen die Objekträger.

• **Dynamische Beleuchtung:** AUS/NORMAL/ULTRA. Dadurch wird die Phong Specular Lighting der Weltgeometrie in Echtzeit aktiviert. Für diese Option ist eine hochwertige Grafikkarte erforderlich.

• **Blooms:** Aktiviert Post-Processing-Effekte, die an den Schauplätzen von Painkiller dynamische Lichtquellen erzeugen.

• **Warp-Effekte:** Aktiviert Hitze- und Nebeleffekte.

• **Schatten:** Wie bei der dynamischen Beleuchtung gibt es drei Einstellungen: Aus, Niedrig und Hoch (alle Objekte erzeugen Schatten).

NEUE WAFFEN

In Painkiller: Battle out of Hell kämpfen Sie mit den gleichen Waffen wie im ersten Teil Ihres Abenteuers. Darüber hinaus stehen Ihnen zwei brandneue Waffen zur Verfügung.



ALLGEMEINES ZUM SPIEL

DAS HEADS-UP DISPLAY (HUD)

Ihr HUD versorgt Sie permanent mit Informationen über Ihre Gesundheit und andere wichtige Spielemente.

Folgende Anzeigen sind in Ihr HUD integriert:

Abschüsse: An dieser Anzeige können Sie die Zahl der bereits getöteten Gegner ablesen.

Richtungspfeil: Dieser Pfeil weist Ihnen den weiteren Weg, nachdem Sie alle Gegner eines Bereichs ausgeschaltet haben. Außerdem können Sie dem Pfeil zum letzten Levelgegner oder zum nächsten Kontrollpunkt folgen. Laufen Sie in die richtige Richtung, leuchtet der Pfeil rot auf. Befindet sich ein Gegner über Ihnen, leuchtet die Spitze des Richtungspfeils auf. Befindet sich ein Gegner unter Ihnen, leuchtet der untere Teil des Pfeils auf.

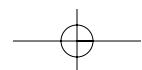
Seelen: An dieser Anzeige können Sie die Zahl der im aktuellen Level verschlungenen Seelen ablesen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Seelen.

Gesundheitsanzeige: Behalten Sie stets Ihre Gesundheit im Auge. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

Panzerung: Diese Anzeige zeigt den Zustand Ihrer Rüstung an. Weitere Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt.

Munition für Primärmodus: Hier wird die für den Primärmodus Ihrer aktuellen Waffe verfügbare Munition angezeigt.

Munition für Sekundärmodus: Hier wird die für den Sekundärmodus Ihrer aktuellen Waffe verfügbare Munition angezeigt.



RÜSTUNG UND GESUNDHEIT

Obwohl Painkiller im Jenseits spielt, sind Sie ein sterbliches Wesen. Sie können von Ihren Gegnern also verletzt oder getötet werden. Feuer, Explosionen und lebensfeindliche Umgebungen fügen Ihnen ebenfalls gefährliche Verletzungen zu.

Werden Sie verletzt, verlieren Sie Gesundheits- und Rüstungspunkte. Haben Sie eine Rüstung, wird ein Großteil des erlittenen Schadens absorbiert. Wurde Ihre Rüstung vollständig zerstört, verlieren Sie Gesundheitspunkte. Sinkt Ihre Gesundheit auf Null, sterben Sie. In diesem Fall können Sie das aktuelle Level noch einmal spielen oder einen gespeicherten Spielstand laden. Der aktuelle Status Ihrer Gesundheit und Ihrer Rüstung wird auf Ihrem HUD angezeigt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Das Heads-Up Display (HUD)." Sie finden im Laufe Ihres Abenteuers immer wieder Rüstungs- und Gesundheits-Pickups. Diese können Ihnen im Ernstfall das Leben retten. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Pickups und Powerups".

WAFFEN

Sie kämpfen in Painkiller Black Edition mit sieben verschiedenen Waffen. Jede Waffe verfügt über zwei unterschiedliche Feuermodi. Standardmäßig aktivieren Sie mit der linken Maustaste den Primärmodus einer Waffe. Der Sekundärmodus wird mit der rechten Maustaste oder der rechten STRG-Taste aktiviert. Natürlich können Sie diese Tastenbelegung jederzeit ändern. Weitere Informationen zur Änderung der Tastenbelegung finden Sie im Abschnitt Spieloptionen.



PAINKILLER

- **Primärmodus:** Pain
- **Sekundärmodus:** Killer

Der Painkiller ist Ihre Standardwaffe. Während Sie für alle anderen Waffen Munition benötigen, ist der Munitionsvorrat des Painkillers unbegrenzt. Die durchschlagskräftige Waffe kann im Nahkampf und als Fernwaffe eingesetzt werden.

Der Primärmodus eignet sich ausschließlich für den Nahkampf. Wenn Sie die Primärfire-Taste gedrückt halten, beginnen die Klingen des Painkillers zu rotieren und lehnen Ihre Gegner das Fürchten.

Für Fernangriffe sollten Sie in den Sekundärmodus der Waffe wechseln. Sobald Sie die Sekundärfire-Taste drücken, feuert der Painkiller einen Gefechtskopf ab, der jeden Gegner, der seinen Weg kreuzt, durchbohrt. Prallt der Gefechtskopf gegen eine Mauer oder einen festen Gegenstand, entsteht zwischen dem Gefechtskopf und dem Painkiller ein tödlicher Energiestrahl, der jeden Gegner, der ihn berührt, tötet. Um den Energiestrahl zu aktivieren, müssen Sie den Gefechtskopf mit Ihrem Fadenkreuz anvisieren. Drücken Sie die Sekundärfire-Taste noch einmal, wenn Sie den Gefechtskopf zurückrufen möchten. In Multiplayer-Spielen können Sie einem Gegner mit einem gut gezielten Sekundärangriff die Waffe aus der Hand schießen.



SCHROTFLINTE/FREEZER

- **Primärmodus:** Schrotflinte
- **Sekundärmodus:** Freezer

Die überaus verlässliche Schrotflinte verursacht auf kurze bis mittlere Entfernung verheerende Schäden.

Die doppelläufige Schrotflinte hat im Primärmodus vor allem auf kurze Entfernung eine enorme Durchschlagskraft. Das Magazin der Waffe fasst maximal 999 Schrotpatronen.

Wechseln Sie in den Sekundärmodus, feuern Sie flüssigen Stickstoff ab, der jeden Gegner vorübergehend zu Eis erstarrt lässt. Wenn Sie auf einen erstarrten Gegner feuern, zerspringt dieser in aller Regel in unzählige Splitter. Im Magazin des Freezers ist Platz für bis zu 999 Patronen.



BOLZENWERFER/GRANATWERFER

- **Primärmodus:** Bolzenwerfer
- **Sekundärmodus:** Granatwerfer

Diese vielseitig einsetzbare Waffe eignet sich für Angriffe auf Gegner in beliebiger Entfernung.

Im Primärmodus feuert der Bolzenwerfer mit Hilfe einer pneumatischen Schlinge Holzbolzen ab, die dem Gegner verheerende Schäden zufügen. Setzen Sie die Waffe in der richtigen Situation ein, können Sie einen Gegner mit den Bolzen buchstäblich an die Wand nageln... oder an einen anderen

Gegner! Obwohl der Bolzenwerfer auch auf kurze bis mittlere Entfernung vergleichsweise effektiv ist, entwickelt er sein wahres Potenzial erst bei Fernangriffen. Greifen Sie einen weit entfernten Gegner an, entzünden sich die Bolzen vor dem Auftreffen auf das Ziel und verursachen dadurch noch größere Schäden. Das Magazin der Waffe bietet Platz für maximal 100 Schuss.

Beim Sekundärmodus der Waffe handelt es sich um einen klassischen Granatwerfer für den Abschuss von 60mm-Kurzstreckengranaten. Die Reichweite der Granaten hängt von der Höhe der Flugbahn ab. Schlägt die Granate auf dem Boden oder einem soliden Objekt auf, prallt sie mehrmals ab, bevor sie schließlich explodiert. Treffen Sie einen Gegner, explodiert die Granate sofort. Das Magazin des Granatwerfers bietet Platz für bis zu 99 Granaten.



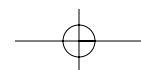
RAKETENWERFER/CHAINGUN

- **Primärmodus:** Raketenwerfer
- **Sekundärmodus:** Chaingun

Diese Waffe ist zweifelsohne eine der mächtigsten Waffen des Spiels, das sie sowohl im Primär-, als auch im Sekundärmodus enorme Schäden verursacht.

Der Raketenwerfer ist eine schnelle und tödliche Waffe. Schlägt die abgefeuerte Rakete in einen festen Gegenstand ein, erleiden alle Gegner im Wirkungsbereich der Explosion schwere Schäden. Wird ein Gegner direkt getroffen, sind die Schäden noch verheerender. Der Raketenwerfer ist eine typische Mittel- und Langstreckenwaffe. Feuern Sie auf einen Gegner in unmittelbarer Nähe, müssen auch Sie mit schweren Verletzungen rechnen. Das Magazin des Raketenwerfers bietet Platz für bis zu 100 Raketen.

Im Sekundärmodus verwandelt sich der Raketenwerfer in eine Chaingun mit einer bemerkenswerten Schussfrequenz. Halten Sie einfach die Sekundärmodus-Taste gedrückt, um zu feuern. Da die Munition aufgrund der hohen Schussfrequenz vergleichsweise schnell verbraucht ist, sollten Sie mit der Chaingun nur gezielte Feuerstöße abgeben. Das Magazin der Waffe bietet Platz für 100 Schuss.



ELEKTROSCHLEUDER

- **Primärmodus: Schleuder**
- **Sekundärmodus: Elektrische Entladung**

Diese einzigartige Kurz- und Mittelstreckenwaffe bietet dem Träger Dank der beiden Feuermodi eine perfekte Kombination aus Geschwindigkeit und Durchschlagskraft.

Im Primärmodus feuert die Elektroschleuder Wurfsterne ab, solange Sie die Primärfreuer-Taste gedrückt halten. Das Magazin der Waffe hat ein Fassungsvermögen von maximal 100 Wurfsternen.

Wechseln Sie in den Sekundärmodus, können Sie Ihren Gegnern mit Hilfe einer elektrischen Entladung schwere Schäden zufügen. Der Energiestrahl folgt Ihrem Opfer, solange Sie dieses anvisieren und verschwindet erst, wenn Sie die Sekundärfreuer-Taste loslassen. Der Energieverbrauch der Waffe ist naturgemäß beträchtlich. Das Magazin der Waffe bietet Platz für maximal 100 Ladungen.



MP / FLAMMENWERFER

- **Primärmodus: MP**
- **Sekundärmodus: Flammenwerfer**

Die PK30 ist irdischen Ursprungs und aufgrund des montierbaren Flammenwerfers eine äußerst wirksame Nahkampfwaffe, die nun in den Tiefen der Hölle zu finden ist. Mit der panzerbrechenden Munition Kaliber .45 des Primärmodus können Sie die meisten Dämonen mit ein bis zwei Schüssen vernichten. Möchten Sie Ihrem Gegner zusätzlichen Schaden zufügen, sollten Sie den unter dem Lauf der Waffe montierten Flammenwerfer aktivieren. Mit diesem können Sie Ihren Gegner grillen. Passen Sie aber auf, dass Sie sich nicht versehentlich selbst anzünden! Halten Sie nach MP-Magazinen und Benzinkanistern Ausschau, um die Waffe nachzuladen!



BOLZENSCHLEUDER / HEATER

- **Primärmodus: Bolzenschleuder**
- **Sekundärmodus: Heater**

Als wäre der Bolzenwerfer noch nicht teuflisch genug, hat das Fegefeuer eine weitere Inkarnation des Bösen ausgespuckt, die sich perfekt zur Vernichtung von Dämonen eignet. Im Primärmodus feuert die Waffe pro Schuss 5 messerscharfe Obsidianbolzen ab. Aktivieren Sie den Scharfschützen-Modus (mittlere Maustaste), wenn Sie Jagd auf sehr weit entfernte Gegner machen möchten! Wollen Sie einem Gegner aus sicherer Entfernung maximalen Schaden zufügen, ist dies die Waffe Ihrer Träume. Aktivieren Sie den Sekundärmodus, werden pro Schuss

10 Hochgeschwindigkeits-Sprengsätze abgefeuert. Diese eignen sich hervorragend, um größere Gebiete von lästigen Dämonen zu säubern. Leider ist der Munitionsverbrauch der Waffe enorm. Wer sich auf die Bolzenschleuder verlässt, lebt gefährlich, da ihr Magazin schneller leer ist, als Sie denken. Halten Sie also nach frischen Bolzen und Sprengsätzen Ausschau, damit Sie nicht irgendwann eine unliebsame Überraschung erleben.

DER EINZELSPIELER-MODUS

Im Einzelspieler-Modus schlüpfen Sie in die Rolle von Daniel Garner, der sich den Heerscharen der Hölle entgegenstellt, um Fünf der mächtigsten Generäle in Luzifers Armee zu vernichten. Erst wenn Sie alle 34 Level des Spiels gemeistert haben, geben sich die Krieger der Finsternis geschlagen.

START EINER EINZELSPIELER-PARTIE

Gehen Sie folgendermaßen vor, um ein Spiel zu starten:

- Legen Sie die Painkiller Black Edition DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein und befolgen Sie die im Abschnitt "Es geht los" beschriebenen Anweisungen.
- Klicken Sie im Hauptmenü auf "Pakt unterzeichnen".
- Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Schwierigkeitsgrad".
- Klicken Sie im nun erscheinenden Bildschirm auf den roten Kristall, um das erste Level des Spiels zu laden. Drücken Sie ESC oder klicken Sie auf das Stern-Symbol in der rechten unteren Bildschirmecke, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Painkiller verfügt über vier Schwierigkeitsgrade. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto schwieriger wird das Spiel. Am Anfang des Spiels stehen nicht alle Schwierigkeitsgrade zur Verfügung:

- **Tagtraum (einfachster Schwierigkeitsgrad):** Immer verfügbar.
- **Schlaflos:** Immer verfügbar.
- **Albtraum:** Verfügbar, nachdem Sie das Spiel im Modus "Schlaflos" gemeistert haben.
- **Trauma:** Verfügbar, nachdem Sie das Spiel im Modus "Albtraum" gemeistert haben.

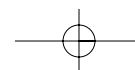
Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf die Zahl der Tarotkarten und Seelen sowie auf die Funktionalität der Kontrollpunkte und die Verfügbarkeit bestimmter Karten aus. Weitere Informationen dazu finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.



INTERAKTION MIT DER WELT

In der Welt von Painkiller können Sie unzählige Objekte manipulieren oder zerstören. Einige dieser Objekte enthalten nützliche Gegenstände, wie Waffen oder Rüstungsteile. In anderen Objekten finden Sie hochexplosive Sprengstoffe, mit denen Sie Ihren Gegnern (und sich selbst) schwere Schäden zufügen können. Folgende Objekte können Sie im Laufe Ihres Abenteuers manipulieren oder zerstören:

- **Fässer:** Holz- und Metallfässer sind gefährlich. Sie enthalten Sprengstoff und explodieren, wenn sie zerstört werden.
 - **Särge und Urnen:** Diese leicht zu zerstörenden Objekte enthalten in aller Regel Gold.
 - **Kisten:** Holzkisten lassen sich mühelos zerstören und enthalten nicht selten Rüstungspickups, Waffen oder Munition.
 - **Glas:** Die meisten Fenster und Glasobjekte des Spiels können zerstört werden. Obwohl es in der Regel keinen wirklichen Grund gibt, ein Fenster zu zerstören, ist dies meist überaus befriedigend.
- Sie können Objekte mit beliebigen Waffen zerstören. Der in einem Objekt enthaltene Gegenstand wird dabei nicht beschädigt. Viele der angesprochenen Objekte können Sie bewegen, indem Sie darauf zugehen.



PICKUPS UND POWERUPS

Im Laufe Ihres Abenteuers entdecken Sie zahlreiche Objekte und Phänomene, die für den Erfolg Ihrer Mission von größter Bedeutung sind. Gehen Sie einfach auf die entsprechenden Pickups oder Powerups zu, um diese einzusammeln.

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl der verfügbaren Pickups und Powerups:



- MEGA-PACK:**
Zusätzliche Munition für alle Waffen.



- RÜSTUNG:**
Verbessert Ihre Panzerung. Es sind drei Rüstungskategorien verfügbar.



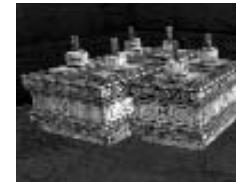
- CHAINGUN-MUNITION**



- KONTROLLPUNKT:**
Haben Sie einen bestimmten Bereich eines Levels gemeistert, erscheint ein Kontrollpunkt. Sobald Sie einen Kontrollpunkt passieren, wird das Spiel gespeichert. Im Schwierigkeitsgrad "Tagtraum" wird an Kontrollpunkten außerdem Ihre Gesundheit wiederhergestellt. Spielen Sie im Schwierigkeitsgrad "Schlaflos", erhalten Sie sogar einen kleinen Gesundheitsbonus.



- SCHLEUDER-MUNITION**



- ELEKTRO-MUNITION**



- LEVELENDE:**
Haben Sie das Ende eines Levels erreicht, erscheint ein Energiewirbel. Gehen Sie durch den Wirbel, wenn Sie das nächste Level laden möchten.



- FREEZER-MUNITION**



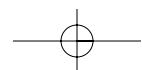
- GOLD:**
Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Tarotkarten und Gold."



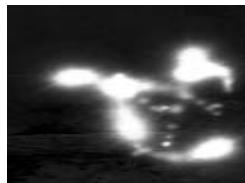
- GRANATWERFER-MUNITION**



- RAKETENWERFER-MUNITION**



• SCHROTPATRONEN



• SEELEN:

Haben Sie einen Gegner besiegt, verharrt dessen "Seele" für einige Zeit in Ihrer Welt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Seelen.

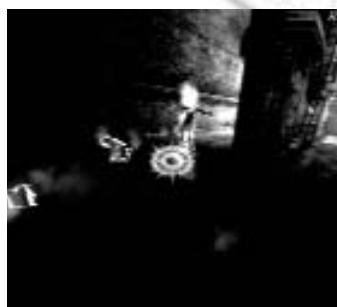


• BOLZENWERFER-MUNITION



• TAROTKARTE:

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Tarotkarten und Gold."



SEELEN :

Haben Sie einen Gegner besiegt, verharrt dessen Seele noch einige Sekunden in Ihrer Welt. Wenn Sie die Seele berühren, erhalten Sie einen Gesundheitspunkt. Allerdings hat das Verschlingen von Seelen auch noch andere Folgen...

Haben Sie 66 Seelen verschlungen, verwandeln Sie sich vorübergehend selbst in einen Dämon. Während dieser Zeit verändert sich Ihre Umwelt: Sie sehen nur noch schwarz, weiß und scheinbar brennende Gegner. Als Dämon sind Sie gegen normale Angriffe immun! Sie können also gefahrlos alles vernichten, was sich Ihnen in den Weg stellt, bis Sie sich wieder in Daniel Garner verwandeln.

Hinweis: Im Schwierigkeitsgrad "Trauma" (dem höchsten Schwierigkeitsgrad) müssen Sie ohne Seelen auskommen!



TAROTKARTEN UND GOLD

In jedem Level ist mindestens eine Tarotkarte versteckt. Tarotkarten verleihen Ihnen spezielle Mächte und Fähigkeiten. Da es sich bei den Tarotkarten um überaus mächtige Objekte handelt, sind sie im allgemeinen äußerst schwer zu finden. Einige Karten werden erst freigeschaltet, wenn Sie ein Level auf eine vorgegebene Art und Weise (beispielsweise ausschließlich mit dem Bolzenwerfer) meistern. Haben Sie ein Level gemeistert, erfahren Sie, wie Sie weitere Tarotkarten freischalten können. Sie brauchen übrigens keine einzige Tarotkarte, um das Spiel zu meistern. Allerdings machen Sie sich das Leben durch den Verzicht auf Tarotkarten unnötig schwer.

Es gibt zwei Arten von Tarotkarten:

- **Goldene (temporäre) Karten:** Diese Karten können nur einmal pro Level benutzt werden.
- **Silberne (permanente) Karten:** Diese Karten bleiben während des gesamten Levels aktiv.

Haben Sie ein Level gemeistert, können Sie das Schwarze Tarotbrett einblenden. Klicken Sie dazu auf das Tarotkartensymbol in der rechten unteren Ecke des Bildschirms "Level starten".



Auf dem Tarotbrett wählen Sie aus den bereits entdeckten Tarotkarten die Karten für das nächste Level aus. Auf dem Brett ist Platz für drei temporäre und zwei permanente Karten. Nur diese fünf Karten können im jeweiligen Level eingesetzt werden. Darüber hinaus dürfen Sie die Karten auf dem Tarotbrett nur zwischen den einzelnen Leveln austauschen.

Am oberen Rand des Tarotbretts werden die verfügbaren silbernen Karten angezeigt. Ihre goldenen Karten erscheinen am unteren Rand des Bretts. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Karte bewegen, wird in einem Informationsfenster der Name, der Effekt und der Preis der markierten Karte angezeigt. Rechts neben dem leuchtenden Kristall wird Ihr aktueller Goldvorrat (also das in den einzelnen Leveln eingesammelte Gold) angezeigt. Dieses Gold brauchen Sie, um die gewünschten Tarotkarten auf dem Brett zu platzieren. Möchten Sie eine Karte platzieren, wählen Sie diese mit einem Klick aus und ziehen Sie sie mit gedrückter Maustaste auf das Brett. Klicken Sie anschließend noch einmal, um die Karte abzulegen. Silberne Karten müssen auf den beiden mit Pentagrammen markierten Feldern über dem Informationsfenster platziert werden. Goldene Karten legen Sie auf den drei Sanduhr-Feldern unter der Goldanzeige ab. Wollen Sie eine Karte nicht auf dem Brett ablegen, klicken Sie einfach (abhängig von der Farbe der gewählten Karte) auf den freien Bereich über oder unter dem Brett. Wenn Sie den Tarotbrett-Bildschirm verlassen und zum Bildschirm "Level starten" zurückkehren möchten, klicken Sie auf den roten Kristall neben der Goldanzeige.

Indem Sie eine Karte auf dem Tarotbrett ablegen, erbitten Sie von den Mächten des Himmels die auf der Karte beschriebene Fähigkeit. Natürlich bekommen Sie diese Fähigkeiten nicht umsonst ... An diesem Punkt kommt das Gold ins Spiel. Im Laufe des Abenteuers finden Sie in Kisten, Urnen, Fässern, Särgen und anderen Behältern immer wieder einige Goldmünzen. Häufen Sie möglichst viel Gold an, da Ihre Tarotkarten ohne das nötige Kleingeld nutzlos sind. Können Sie sich eine bestimmte Karte nicht leisten, erscheint im Informationsfenster eine entsprechende Meldung.

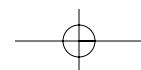
Wenn Sie eine Karte vom Tarotbrett entfernen und durch eine andere Karte ersetzen, bekommen Sie die Hälfte des in die Karte investierten Goldes zurück. Möchten Sie eine aktive Karte entfernen, wählen Sie diese mit einem Klick aus und ziehen Sie sie mit gedrückter Maustaste über die obere bzw. untere Reihe des Tarotbretts.

Die Wirkung von silbernen Karten tritt in Kraft, sobald Sie die Karte auf dem Brett ablegen. Wenn Sie vor dem Beginn des nächsten Levels beispielsweise die Karte "Doppelter Schatz" platzieren, warten im entsprechenden Level doppelt so viele Goldmünzen auf einen ehrlichen Finder.

Goldene Karten müssen Sie zunächst mit dem Befehl "Goldene Karte benutzen" aktivieren. Nach der Aktivierung hält die Wirkung der Karte etwa 30 Sekunden lang an (es sei denn, sie wird mit einer anderen Karte verlängert). Haben Sie eine goldene Karte benutzt, kann diese bis zum Ende des Levels nicht mehr eingesetzt werden. Allerdings gibt es eine silberne Karte, die den mehrmaligen Einsatz einer goldenen Karte ermöglicht.

Eine Liste aller Tarotkarten und ihrer Effekte finden Sie in Anhang A.

Hinweis: Die Zahl der verfügbaren Tarotkarten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Während Sie im Schwierigkeitsgrad "Tagtraum" ohne Karten auskommen müssen, ist in den Schwierigkeitsgraden "Schlaflos" und "Albtraum" eine begrenzte Zahl von Karten verfügbar. Lediglich im Schwierigkeitsgrad "Trauma" haben Sie Zugriff auf alle Tarotkarten.



PUNKTE UND STATUS

Werfen Sie gelegentlich einen Blick auf Ihre Wertung, damit Sie Ihre Fortschritte nicht aus den Augen verlieren. Drücken und halten Sie die TAB-Taste, wenn Sie den Wertungsbildschirm einblenden möchten.

Folgende Statistiken sind verfügbar:

- **Spielzeit:** Die bisherige Spielzeit im aktuellen Level.
- **Schwierigkeit:** Der Schwierigkeitsgrad des Spiels.
- **Vernichtete Monster**
- **Verschlungen Seelen**
- **Entdeckte Rüstungen**
- **Gesammeltes Gold**
- **Entdeckte heilige Gegenstände**
- **Gefundene Munition**
- **Zerstörte Objekte**
- **Entdeckte Geheimnisse**

Alle Statistiken des Wertungsbildschirms bestehen aus zwei Werten. Die erste Zahl steht beispielsweise für die im aktuellen Level besieгten Monster. An der zweiten Zahl können Sie die Zahl aller Monster des aktuellen Levels ablesen. Erscheint in der Kategorie "Vernichtete Monster" also der Wert 057/249, haben Sie 57 von 249 Monstern besieгt.

MONSTER

In Painkiller Black Edition wimmelt es von Furcht erregenden Kreaturen, die entschlossen sind, Sie aufzuhalten, bevor Sie Ihren Auftrag erfüllen können.



AMPUTIERTE

Diese Kreaturen gelten als Meister der Überraschung. Sie können sich an Wänden und Decken fortbewegen und greifen an, wenn Sie es am wenigsten erwarten.



TODESFEE

Todesfeen gehören zu den schrecklichsten Kreaturen des Jenseits. Ihr Wehklagen und ihre Berührungen löst bei ihren Opfern Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung aus. Wenn Sie die Schreie einer Todesfee hören, verlieren Sie vorübergehend Ihr Gehör.



BESTIE

Bestien sind gefährliche Kreaturen, die sich auch aus großen Entferнungen wie "Kanonenkugeln" auf ihr Opfer stürzen. Im Nahkampf töten sie ihre Feinde meist mit ihren scharfen Reißzähnen.



SKELETT

Skelette attackieren ihre Gegner in der Regel mit den Zähnen. Einige Skelette sind sogar in der Lage, Seelen zu verschlingen, um ihre Lebensenergie zu stärken. Wird ein Skelett vernichtet, explodiert es in einem Hagel tödlicher Knochensplitter.



TODESNINJA

Todesninja sind überaus gefährliche Kreaturen, die ihre Opfer mit Wurfsternen, Blasrohren und Pfeilen attackieren. Einige Todesninja können sehr weit springen und sind in der Lage, sich in Sekundenbruchteilen von einem Ort zum anderen zu teleportieren.



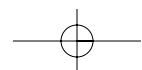
TEUFELSMÖNCH

In einigen Leveln wimmelt es von Teufelsmönchen. Kommen Ihnen diese zu nahe, hängt Ihr Leben an einem seidenen Faden. Teufelsmönche attackieren ihr Opfer mit ihren Stäben. Die aus den Stäben austretenden Dämpfe können Sie vorübergehend lähmen oder vergiften.



TODESMÖNCH

Todesmönche sind äußerst gefährliche Wesen, die ihre Gegner nicht selten aus sicherer Entfernung mit ihren beiden Wurfäxten außer Gefecht setzen. Doch auch im Nahkampf leisten ihnen die Äxte gute Dienste.



TODESSAMURAI

Die brennenden Katanas der Todessamurai sind tödliche Waffen. Während er sich im Nahkampf auf seine Schwerter verlässt, schleudert der Todessamurai weiter entfernten Gegnern tödliche Feuerbälle entgegen. Einige Todessamurai sind sogar in der Lage, ihr Opfer mit ihren telepathischen Kräften zu sich zu ziehen. In ausweglosen Situationen töten sie sich selbst. Nach ihrem Tod ergreift ihre Lebensenergie von den umstehenden Gegnern Besitz.



HENKER

Die meisten Henker sind mit zweischneidigen Äxten bewaffnet. Die Angriffe einiger Henker erinnern allerdings an den Fernangriff Ihres Painkillers. Darüber hinaus können Henker die Kadaver von Bestien und anderen Henkern öffnen, um darin lauernde Spinnen zu befreien. Diese machen Ihnen anschließend das Leben schwer.



MISSGEBURT

Missgeburten sind gefährlich ... tot oder lebend. Sie lieben es, sich ihrem Opfer zu nähern, und ihren Kopf in die Luft zu sprengen. Wenn Sie versehentlich die Seele einer getöteten Missgeburt verschlingen, verschlechtert sich Ihre Gesundheit. Nehmen Sie sich also in Acht!



GEIST

Geister sind körperlose Kreaturen, die Ihnen mit jeder Berührung Lebensenergie entziehen. Da Geister gegen alle bekannten Waffen immun sind, sollten Sie sich von ihnen fernhalten, bis sie sich wieder auflösen.



TODESENGEL

Todesengel sind angriffslustige Kreaturen, die sich mit Nagelbrettern, Elektroschockern und Raketenwerfern in die Schlacht stürzen. Einige Todesengel werfen außerdem Molotow-Cocktails, die Sie im Falle eines Treffers in Brand setzen können. Wird ein Todesengel vernichtet, verwandelt er sich nicht selten in einen Geist.



HÖLLENSCHLÄGER

Zum Waffenarsenal eines Höllenschlägers gehören neben zerbrochenen Flaschen und Brechstangen auch modernste Waffen, wie MGs und Granatwerfer mit Hochgeschwindigkeitsgeschossen. Hat ein Höllenschläger keine Munition mehr, versucht er sein Opfer mit einem tödlichen Kopfstoß zu vernichten.



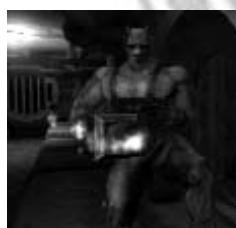
LEPRAMÖNCH

Aufgrund ihrer robusten Schutzhilde ist es vergleichsweise schwierig, Lepramönche auszuschalten. Die Mönche selbst attackieren ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Speeren. Darüber hinaus sind sie in der Lage, die Leichen ihrer gefallenen Brüder schweben zu lassen, um diese als Fernwaffen einzusetzen.



LOKHI

Lokhi überwinden mit einem einzigen Sprung enorme Distanzen und stürzen sich augenblicklich in den Nahkampf. Da Lokhi ihre Gesundheit mit Gebeten verbessern können, sollten Sie diese Wesen schnellstmöglich vernichten. Gelingt Ihnen das nicht, findet auch ein schwer verletzter Lokhi innerhalb weniger Sekunden zu voller Kampfkraft zurück.



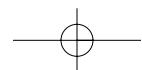
MASO-KÄMPFER

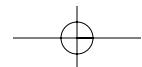
Die Waffe der Maso-Kämpfer ist eine Kombination aus Flammen- und Granatwerfer. Nicht zuletzt deshalb sind auch weit entfernte Maso-Kämpfer nicht zu unterschätzende Gegner. Da sie gegen die meisten Waffen immun sind, müssen Sie Maso-Kämpfer mit einer gezielten Attacke buchstäblich in die Luft sprengen.



PSI-NONNE

Psi-Nonnen verursachen mit ihren langstieligen Sensen verheerende Schäden. Darüber hinaus verfügen einige Psi-Nonnen über magische Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie vorübergehend außer Gefecht setzen können.





SADO - KÄMPFER

Sado-Kämpfer greifen in der Regel aus sicherer Entfernung mit ihren beiden MPs an. Wenn es Ihnen gelingt, eine der beiden MPs zu zerstören, halbiert sich die Feuerkraft des Sado-Kämpfer. Allerdings greifen sie in diesem Fall auf einen einzigartigen Fernangriff zurück.



SKELETTSONDAT

Skelettsoldaten attackieren Sie mit Gewehren mit aufgestecktem Bajonett. Maso-Krieger stecken Skelettsoldaten übrigens häufig in Brand, um deren Effektivität zu erhöhen.



SCHÄELEDÄMON

Schäeldämonen kämpfen häufig an der Seite von Höllenschlägern und Todesengeln. Ihre Lieblingswaffe ist die Schrotflinte. Darüber hinaus missbrauchen sie nicht selten Höllenschläger als menschliche Schutzsilde. Einige Schäeldämonen sind in der Lage, ihre Schädel in Brand zu setzen. Solange der Kopf brennt, sind sie unverwundbar.



TEMPELRITTER

Tempelritter sind Krieger der alten Schule, die sich in der Schlacht auf ihre Armbrust und Brandbolzen verlassen. Ihre Schilder gelten als unzerstörbar und können im Nahkampf sogar als Waffen eingesetzt werden.



VAMP

Kleine Vamps attackieren ihre Gegner mit Wurfmessern und sind eher lästig, als gefährlich. Wenn Sie Vamps allerdings nach ihrem Tod in die Luft sprengen, werden sie als große Vamps wiedergeboren. Diese attackieren Sie mit ihren gewaltigen Fäusten oder schleudern Ihnen (falls vorhanden) Zombies entgegen. Schließlich gibt es noch den so genannten Vamp Max, eine Furcht erregende Bestie, die riesigen Felsen wirft und Wände zum Einstürzen bringen kann. Es versteht sich von selbst, dass es nicht ganz einfach ist, einen Vamp Max zu besiegen.



HEXE

Hexen sind gefährliche Fernkämpferinnen, die auch den Nahkampf nicht fürchten. Sie attackieren ihre Opfer mit bloßen Händen oder bewerfen sie aus sicherer Entfernung mit Öllampen. Gelegentlich beschwören sie einen Schwarm Raben und hetzen diesen auf ihre Gegner. Da sich Hexen im Flug ständig bewegen, ist es sehr schwer, sie zu vernichten.



ZOMBIE

Zombies sind langsame aber unerbittliche Gegner, die nur mit einem Kopfschuss vernichtet werden können.



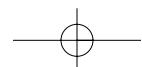
ZOMBIE - KRIEGSHERR

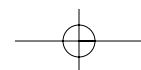
Zombie-Kriegsherren attackieren ihre Gegner zunächst mit dem Schild, bevor sie ihnen mit ihrem Schwert den Rest geben. In der Regel ziehen Zombie-Kriegsherren an der Seite einer Armee von Zombie-Kriegern in die Schlacht.



ZOMBIE - KRIEGER

Während einige Zombie-Krieger mit Schwertern in die Schlacht ziehen, verlassen sich andere auf die Zerstörungskraft des Morgensterns. Vor allem in Begleitung eines Zombie-Kriegsherrn sind Zombie-Krieger äußerst gefährliche Gegner. Wenn Sie einen Zombie-Krieger enthaupten, wird er zum Berserker und attackiert alles, was seinen Weg kreuzt.





PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL - MONSTER

BOSSMAN

Auf einem Geisterschiff, das bis in alle Ewigkeit auf den Meeren des Fegefeuers kreuzt, eilen die Bossmen den Piraten zu Hilfe, wenn diese mit einem Eindringling nicht fertig werden. Es gibt zwei verschiedene Bossman-Kreaturen: Die eine feuert mit Schiffskanonen, die sie unter den Armen trägt, auf Sie. Die andere Kreatur verzichtet auf Fernwaffen und verlässt sich auf einen Schiffsmast, den sie wie einen riesigen Knüppel schwingt.



CLOWN

Wer schon vor lebenden Clowns Angst hat, dürfte sich im Horrorpark des Fegefeuers im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode erschrecken. Die Clowns hier jonglieren weder mit Kegeln, noch spritzen sie Ihnen Wasser ins Gesicht... Diese Burschen bewerfen Sie mit Sprengsätzen!

COMMANDO

Da das Geheimlabor des Fegefeuers geheim bleiben soll, wird es sehr gut bewacht. Die Commandos dort sind bis unter die Zähne mit den modernsten Waffen ausgerüstet, um potenzielle Besucher standesgemäß zu empfangen.

CORNY

In diesem Horrorpark sind sogar die Snacks tödlich! Diese Kreatur, eine bizarre Mischung aus Mensch und Popcorn, macht sich einen Spaß daraus, unwillkommene Gäste mit tödlichen Giftpfeilen zu beschließen.



CRUSTY

Dieser seltsame Bewohner des Horrorparks sieht wie eine Marionette aus, hat aber einen eigenen Willen ... einen verdammt bösen Willen. Wundern Sie sich also nicht, wenn er Sie mit Feuerbällen traktiert. Ach ja. Wenn Sie ihm zu nahe kommen, lernen Sie seinen feurigen Atem kennen!



DETO

Einige Soldaten im Leningrad des Fegefeuers sind besonders gefährlich. Deto-Soldaten gelten als Sprengstoffexperten, die Minenfelder legen und ihre Gegner mit tödlichen Kamikaze-Attacken überraschen.

DOKTOR

Im Jenseits gibt es keinen hippokratischen Eid ... das bekommen auch die Patienten des Geheimlabors zu spüren. Diese Halbgötter in Weiß beweisen, dass medizinische Geräte sehr ungesund sein können, wenn sie in die falschen Hände geraten.

LIBELLE

Die Libellen der Totenstadt sind fliegende Dämonen, die ihre arglosen Opfer mit Säure bespritzen. Wenn Sie das Geräusch ihrer Flügel hören, sollten Sie schnellstens in Deckung gehen.

DEUTSCHER SOLDAT

Im Leningrad des Fegefeuers tobtt noch immer der 2. Weltkrieg. Die deutschen Soldaten, die hier die Straßen bevölkern, betrachten jeden Passanten als Feind und zögern nicht, ihre Ansichten mit Waffengewalt und Sprengstoff durchzusetzen.



DEUTSCHER PANZER

Neben den Soldaten machen Ihnen im Leningrad des Fegefeuers auch deutsche Panzer das Leben schwer. Da diese Freund und Feind nicht voneinander unterscheiden können, betrachten Sie sie vorsichtshalber als Russen und eröffnen das Feuer, sobald sie Sie sehen.

GLADIATOREN

Im Kolosseum müssen Sie sich unzähligen blutrünstigen und tödlichen Gladiatoren stellen. Die verschiedenen Gladiatoren haben unterschiedliche Angriffs- und Abwehrmethoden.

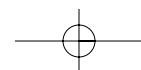
- Gladiator 1: Gewöhnliche Gladiatoren kämpfen mit Schild und Schwert und sind durchschnittlich schnell und stark.
- Gladiator 2: Diese Gegner haben einen großen Schild und eine Steinschleuder. Sie sind zwar beunruhigend stark, aber ausgesprochen langsam.
- Gladiator 3: Dieser flinke Gegner ist mit einem tödlichen Hammer bewaffnet.
- Gladiator 4: Der tödlichste aller Gladiatoren bevorzugt den unbewaffneten Nahkampf.

GREMLIN

Gremlins sind kleine, aggressive Kreaturen, die das Geheimlabor bevölkern und jedem ungebetenen Gast das Leben zur Hölle machen.

KRANKENSCHWESTER

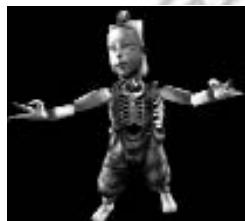
Die Krankenschwestern des Geheimlabors sehen zwar freundlich aus, haben aber kein Interesse daran, Sie zu pflegen. Kommen Sie ihnen zu nahe, verpassen sie Ihnen eine ziemlich schmerzhafte Giftspritz.

**NONNENGEIST**

Zu Lebzeiten hätten Ihnen diese Nonnen vermutlich nur mit dem Lineal auf die Finger geschlagen, aber tot sind sie wirklich gefährlich. Nonnengeister sind die Aufseher im Waisenhaus des Fegefeuers. Ihre Feuerbälle treffen ihr Ziel mit tödlicher Präzision.

PANZERSPINNE

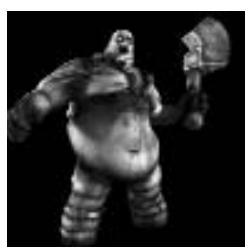
Panzerspinnen sind das Ergebnis eines verrückten Experiments und gehören zu den gefährlichsten Gegnern, denen Sie sich im Geheimlabor stellen müssen. Nach einer Begegnung mit einer Panzerspinne kommen ihnen alle anderen Gegner harmlos vor.

**PINOKIO**

Im Waisenhaus ist sogar das Spielzeug tödlich. Wenn Sie diese Holzpuppe sehen, sollten Sie sie nicht berühren oder gar angreifen. Wird ein Pinokio nämlich gestört, erwacht er zum Leben und macht sich auf die Suche nach dem Störenfried.

**PIRATEN**

Einige Piraten der Galeone feuern mit kurzläufigen Gewehren auf ungebetene Gäste. Andere bevorzugen den Nahkampf und würden Sie liebend gern mit ihren Schwertern in Stücke schlagen.

**PRIESTER**

Die Priester der Totenstadt halten keine Predigten, sondern sammeln die Füße ihrer Opfer als Trophäen. Diese Axt schwingenden Kleriker sind äußerst stark und bewerfen ihre Opfer nicht selten mit riesigen Gegenständen.

**RUSSISCHER OFFIZIER**

Russische Offiziere wollen ihre Stadt um jeden Preis beschützen und tun alles, um lästige Feinde loszuwerden. Außerdem können sie Luftunterstützung anfordern, um Leningrad in Schutt und Asche zu legen.

RUSSISCHER SOLDAT

Russische Soldaten verteidigen die Straßen des vom Krieg verwüsteten Leningrad. Da ihnen ein riesiges Arsenal an Waffen und Sprengstoff zur Verfügung steht, haben ihre Gegner nicht viel zu lachen.

SKLAVE

Viele Bewohner der Unterwelt sind geistlose Sklaven teuflischer Voodoopriester, die einst ihren Willen gebrochen haben. Sklaven sind zwar unbewaffnet, können Ihnen im Nahkampf allerdings beträchtlichen Schaden zufügen.

**VOODOOPRIESTER**

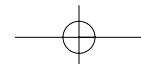
Voodoopriester leben in der Unterwelt und praktizieren dort ihre dunklen Künste. Diese dunklen Magier fügen ihren Opfern qualvolle Schmerzen zu, indem sie ihre Voodoopuppen mit Nadeln traktieren.

ZOMBIE

Die meisten Zombies werden nur von ihrer Gier nach Fleisch angetrieben. Anders die Zombies der Totenstadt: Sie benutzen Fleisch als Waffe. Wenn Sie einer dieser grässlichen Kreaturen begegnen, müssen Sie mit allem rechnen. Wundern Sie sich also nicht, wenn plötzlich Körperteile auf Sie einprasseln.

ENDGEGNER

Ihre Hauptaufgabe ist die Vernichtung der Fünf mächtigsten Generäle in Luzifers Armee. Diese Endgegner sind naturgemäß die heimtückischsten und stärksten Gegner des Spiels. Außerdem sind Sie auf sich allein gestellt, wenn es gilt, Luzifers Generäle zu besiegen. Lassen Sie sich einfach überraschen. Sie werden einen Endgegner erkennen, wenn Sie ihn sehen... vertrauen Sie uns....



DER MULTIPAYER-MODUS

Im Multiplayer-Modus können Sie sich mit anderen Spielern in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet messen.

MULTIPLAYER-SPIELMODI

Folgende Multiplayer-Modi stehen in Painkiller Black Edition zur Verfügung:

FREE-FOR-ALL

Hierbei handelt es sich um den klassischen Deathmatch-Modus für Einzelkämpfer. Ziel des Spiels ist es, in der erlaubten Zeit möglichst viele Gegner auszuschalten oder als Erster das vom Host vorgegebene Fraglimit zu erreichen. In diesem Spiel sind Sie auf sich gestellt. Töten oder getötet werden ist hier die Devise. Der Spieler mit den meisten Abschüssen (bzw. der Spieler, der das vorgegebene Fraglimit als Erster erreicht), gewinnt das Spiel.

TEAM-DEATHMATCH

In diesem Modus treten mehrere Teams gegeneinander an. Dabei muss jedes Team innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Mitglieder des gegnerischen Teams ausschalten. Das Team mit den meisten Abschüssen gewinnt. Auch in diesem Modus können Sie mit Fraglimit spielen.

PEOPLE CAN FLY

Bei diesem Modus handelt es sich um einen Deathmatch-Modus für erfahrene Spieler. Auch hier müssen Sie das Fraglimit erreichen oder die meisten Gegner ausschalten. Allerdings stehen Ihnen dazu lediglich der Raketenwerfer und die Chaingun zur Verfügung. Leider hat die Sache einen kleinen Haken: Ihre Gegner sind nur in der Luft verwundbar! People Can Fly wird auf zwei speziellen Karten gespielt, die in anderen Multiplayer-Modi nicht verfügbar sind.

VOOSH

In diesem Multiplayer-Modus haben alle Spieler die gleiche Waffe und unbegrenzt Munition. Auf der Karte sind keine weiteren Waffen versteckt, allerdings werden alle Waffen regelmäßig ausgewechselt. In welcher Reihenfolge die Waffen gewechselt werden, kann der Host selbst bestimmen oder dem Zufall überlassen. Voosh wird auf zwei speziellen Karten gespielt, die in anderen Multiplayer-Modi nicht verfügbar sind.

THE LIGHT BEARER

In diesem Modus ist ein mächtiges Powerup (4-facher Schaden) versteckt. Der erste Spieler, der das Powerup findet, darf es einsetzen, bis er selbst getötet wird. Anschließend kann es von einem anderen Spieler aufgenommen werden. Der Spieler, der das Powerup bis zum Ende der vorgegebenen Spielzeit (oder bis zum Erreichen des Fraglimits) verteidigt, gewinnt das Spiel.

CAPTURE THE FLAG

Der Capture the Flag-Modus von Painkiller entspricht weitgehend traditionellen Capture the Flag-Spielen... mit einer kleinen Ausnahme: Die Teams müssen keine Fahnen, sondern Totenschädel in ihren Besitz bringen. Das Team, das zuerst die zuvor festgelegte Zahl von Totenschädeln erobert, gewinnt.

LAST MAN STANDING

Last Man Standing ist, wie der Titel schon sagt, ein Spiel für Individualisten. Vor dem Start des Spiels bestimmt der Host die Zahl der Leben aller Mitspieler (standardmäßig 3). Haben alle Spieler die Karte betreten, beginnt der Kampf. Werden Sie getötet, verlieren Sie ein Leben. Haben Sie alle Leben verloren, müssen Sie die Schlacht als Zuschauer verfolgen. Der Spieler, der am längsten durchhält, gewinnt.

DAS MULTIPAYER-MENÜ

Klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag Multiplayer, um das Multiplayer-Menü mit folgenden Optionen zu öffnen:

- **Verbinden:** Schließen Sie sich einem Multiplayer-Spiel in Ihrem LAN oder im Internet an.
- **Spiel starten:** Starten Sie Ihr eigenes Multiplayer-Spiel in Ihrem LAN oder im Internet.
- **Spieler-Einstellungen:** Geben Sie Ihren Namen ein, wählen Sie ein Team, bestimmen Sie die Verbindungsgeschwindigkeit und ändern Sie das Aussehen Ihres Helden.



ANSCHLIEßen

Klicken Sie im Multiplayer-Menü auf den Eintrag "Verbinden", wenn Sie an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen möchten. Nach einem Klick auf "Zurück" kehren Sie zum Multiplayer-Menü zurück.

Im Verbinden-Bildschirm stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:



Folgende Informationen sind für die aufgelisteten Spiele verfügbar:

- **Server-Name:** Der (vom Host definierte) Name des Servers.
- **Karte:** Der Name der Multiplayer-Karte, auf der die Partie ausgetragen wird.
- **Spieler:** Die Zahl der teilnehmenden Spieler.
- **Spiel:** Der vom Host gewählte Multiplayer-Modus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Multiplayer-Spielmodi.
- **Ping:** Dieser Wert steht für die durchschnittliche Verbindungsgeschwindigkeit zwischen dem Host-Computer und Ihrem System. Je niedriger der Ping-Wert ist, desto schneller ist die Verbindung.
- **IP:** Die IP-Adresse des Host-Rechners.

Möchten Sie sich einem Spiel anschließen, markieren Sie in der Liste das gewünschte Spiel und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf "Anschließen". Klicken Sie auf IP eingeben, wenn Sie sich einem privaten Spiel anschließen wollen und die IP-Adresse des gewünschten Servers kennen. Geben Sie anschließend die IP-Adresse ein und klicken Sie auf "Anschließen". Ist das gewünschte Spiel mit einem Passwort geschützt, müssen Sie dieses eingeben, um sich der Partie anzuschließen.



SPIEL STARTEN

Klicken Sie im Multiplayer-Menü auf Spiel starten, wenn Sie ein eigenes Multiplayer-Spiel starten möchten. Nun erscheint ein Bildschirm mit den Optionen "Allgemein" und "Erweitert". Klicken Sie auf die Reiter am oberen Bildschirmrand, um die gewünschte Option auszuwählen. Nach einem Klick auf "Zurück" kehren Sie zum Multiplayer-Menü zurück.

Im Bildschirm "Allgemein" können Sie folgende Grundeinstellungen für ein neues Multiplayer-Spiel vornehmen:

- **Server-Name:** Dieser Server-Name erscheint auf dem Bildschirm potenzieller Mitspieler. Möchten Sie einen Namen eingeben, klicken Sie auf "Server-Name" und drücken Sie die "Backspace"-Taste, um den Standardnamen zu löschen. Geben Sie anschließend einen neuen Namen ein und bestätigen Sie diesen mit "Enter".
- **Server-Passwort:** Sie haben die Möglichkeit, Ihr Spiel mit einem Passwort zu schützen. In diesem Fall können sich Ihrem Spiel ausschließlich Spieler, die das Passwort kennen, anschließen. Wollen Sie ein Passwort definieren, klicken Sie auf "Server-Passwort", geben Sie ein Passwort ein und drücken Sie "Enter". Natürlich können Sie Passworte auch löschen. Klicken Sie dazu auf "Server-Passwort" und drücken Sie die "Backspace"-Taste.
- **Server-Port:** Bestimmen Sie den Kommunikationsport Ihres Servers. In der Regel können Sie den Standardport übernehmen. Möchten Sie diesen jedoch ändern, klicken Sie auf "Server-Port", löschen Sie den aktuellen Eintrag und geben Sie die gewünschte Portnummer ein.
- **Modus:** Mit dieser Option wählen Sie den Spielmodus. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Option "Modus" und blättern Sie mit der linken bzw. rechten Maustaste durch die Liste der verfügbaren Spielmodi. Weitere Informationen zu den verschiedenen Spielmodi von Painkiller finden Sie im Abschnitt "Multiplayer-Spielmodi".
- **Max. Spieler:** Bestimmen Sie die maximale Spielerzahl (2 bis 16). Bewegen Sie den Mauszeiger über die Option "Max. Spieler", wenn Sie die Spielerzahl ändern möchten. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste, um den Wert zu erhöhen. Möchten Sie den Wert senken, klicken Sie mit der linken Maustaste.
- **Max. Zuschauer:** Legen Sie fest, wie viele Spieler eine Partie verfolgen dürfen, ohne selbst in das Geschehen einzugreifen. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Option "Max. Zuschauer", wenn Sie die Spielerzahl ändern möchten. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste, um den Wert zu erhöhen. Möchten Sie den Wert senken, klicken Sie mit der linken Maustaste.
- **Fraglimit:** Bestimmen Sie die Zahl der für den Sieg erforderlichen Abschüsse. Das Spiel ist vorbei, sobald ein Spieler das Fraglimit erreicht. Möchten Sie das Fraglimit erhöhen oder senken, klicken Sie auf Fraglimit und löschen Sie den Standardwert mit der Backspace-Taste. Geben Sie anschließend einen neuen Wert ein und drücken Sie "Enter".
- **Zeitlimit:** Geben Sie die Dauer des Spiels (in Minuten) vor. Nach Ablauf der Spielzeit ist das Spiel vorbei. Wollen Sie die Spielzeit verlängern oder verkürzen, klicken Sie auf "Zeitlimit" und löschen Sie den Standardwert mit der "Backspace"-Taste. Geben Sie anschließend einen neuen Wert ein und drücken Sie "Enter".
- **Öffentlicher Server:** Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, sehen alle potenziellen Mitspieler Ihren Server. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen nicht, ist Ihr Server privat und erscheint nicht in der Liste der verfügbaren Server. In diesem Fall müssen potenzielle Mitspieler die IP-Adresse Ihres Servers eingeben, um sich dem Spiel anzuschließen.

Im Bildschirm "Erweitert" dürfen Sie weitere Multiplayer-Einstellungen vornehmen.



- **Teamschaden:** Normalerweise können Sie die Mitglieder Ihres Teams nicht verletzen. Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie auch Ihre Kameraden verletzen.
 - **Waffen bleiben:** Standardmäßig verschwindet eine Waffe vorübergehend, nachdem sie ein Spieler aufgenommen hat. Wenn Sie diese Option aktivieren, können Waffen jederzeit eingesammelt werden.
 - **Powerups:** Wenn Sie diese Option einschalten, sind während des Spiels Multiplayer-Powerups verfügbar. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Multiplayer-Powerups".
 - **Powerup-Verlust:** Haben Sie diese Option aktiviert, gehen aktive Powerups nach dem Tod eines Spielers nicht verloren. Stattdessen bleibt das entsprechende Powerup auf dem Boden liegen, bis es ein anderer Spieler entdeckt. Wenn Sie diese Option deaktivieren, "stirbt" das Powerup mit dem Spieler.
 - **Bunnyhopping erlaubt:** Bunnyhopping (oder "Strafe-jumping") ist eine Kombination aus Sprung, Seitschritt und Vorwärtsbewegung. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie den Einsatz dieser Technik unterbinden möchten.
 - **Brightskins erlaubt:** Wenn Sie diese Option aktivieren, sind die Figuren (beispielsweise Ihre Gegner) in dunklen Bereichen besser zu sehen. Haben Sie die Option deaktiviert, sind keine Team- und Gegner-Brightskins verfügbar.
 - **Raketenprung vorwärts erlaubt:** Mit Raketenprüngen legen Sie große Entfernung zurück. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ohne Raketenprünge spielen möchten.
 - **Team-Brightskin:** Aktivieren Sie diese Option, haben alle Mitglieder im Team eines Spieler Brightskins. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Brightskins erlauben".
 - **Gegner-Brightskin:** Wenn Sie diese Option einschalten, haben alle Mitglieder des gegnerischen Teams Brightskins. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Brightskins erlauben".
- Am unteren Rand des Bildschirms "Spiel starten" werden alle verfügbaren Multiplayer-Karten sowie die im Menü "Server-Karten" ausgewählten Karten aufgelistet. Enthält das Menü "Server-Karten" mehrere Karten, wird auf mehreren Karten gespielt. Andernfalls endet die Partie, sobald auf der ersten Karte die Siegbedingungen erreicht sind. Die Reihenfolge der Level im Menü "Server-Karte" bestimmt die Reihenfolge, in der die Karten gespielt werden. Klicken Sie auf die gewünschte Karte, um diese auszuwählen. Mit folgenden Optionen können Sie die gewählten Karten bearbeiten:
- **Nach oben:** Verschieben Sie die gewählte Karte in der Liste "Server-Karten" nach oben. Nach jedem Klick auf "Nach oben" wird die Karte eine Zeile nach oben verschoben.
 - **Hinzufügen:** Fügen Sie die im Menü "Verfügbare Karten" markierte Karte in die Liste "Server-Karten" ein.
 - **Alle hinzufügen:** Nehmen Sie alle Karten in die Liste der Server-Karten auf.
 - **Alle entfernen:** Entfernen Sie alle Karten aus der Liste der Server-Karten.
 - **Entfernen:** Entfernen Sie die gewählte Karte aus der Liste der Server-Karten.
 - **Nach unten:** Verschieben Sie die gewählte Karte in der Liste "Server-Karten" nach unten. Nach jedem Klick auf "Nach unten" wird die Karte eine Zeile nach unten verschoben.
- Sind Sie mit den Spieleinstellungen zufrieden, können Sie das Spiel mit einem Klick auf "Starten" für potenzielle Mitspieler freigeben.



SPIELER-EINSTELLUNGEN

In diesem Bildschirm bestimmen Sie den Namen und das Aussehen Ihres Helden. Darüber hinaus können Sie Ihre Verbindungsgeschwindigkeit wählen und den DVD-Code eingeben. Klicken Sie im Multiplayer-Menü auf "Spieler-Einstellungen", um den Bildschirm "Spieler-Einstellungen" aufzurufen. Nach einem Klick auf "Zurück" kehren Sie zum Multiplayer-Menü zurück.

Folgende Optionen sind im Bildschirm "Spieler-Einstellungen" verfügbar:

- **Name:** Geben Sie den gewünschten Spielernamen ein. Klicken Sie dazu auf Name und löschen Sie den aktuellen Namen mit der "Backspace"-Taste. Geben Sie anschließend einen neuen Namen ein und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit Enter. Sie können Ihren Namen übrigens auch mit Hilfe der Buchstabenliste am unteren Bildschirmrand eingeben.
 - **Team-Name:** Geben Sie Ihrem Team einen Namen. Möchten Sie den Namen Ihres Teams ändern, bewegen Sie den Mauszeiger über den aktuellen Namen und blättern Sie mit der rechten oder der linken Maustaste durch die Liste der verfügbaren Namen.
 - **Verbindungsgeschwindigkeit:** Bestimmen Sie eine Verbindungsart für Multiplayer-Spiele. Wollen Sie eine Verbindungsart wählen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Option "Verbindungsgeschwindigkeit" und blättern Sie mit der rechten oder der linken Maustaste durch die verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten. Achten Sie darauf, dass Sie die korrekte Verbindungsgeschwindigkeit auswählen, um eine optimale Leistung des Spiels zu gewährleisten.
 - **DVD-Code:** Haben Sie einen gültigen DVD-Code eingegeben, müssen Sie die Painkiller Black Edition -DVD nicht in Ihr DVD-ROM-Laufwerk einlegen, um an Multiplayer-Spielen teilzunehmen. Sie können ohne DVD zwar an Multiplayer-Spielen teilnehmen, nicht aber eigene Multiplayer-Spiele erstellen! Auch der Start des Einzelspieler-Modus ist ohne eingelegte Spiel-DVD nicht möglich.
- Wollen Sie das Aussehen Ihres Helden ändern, klicken Sie auf das Foto rechts neben der Optionenliste. Wollen Sie die Farben der Texteinblendungen in Multiplayer-Spielen ändern, klicken Sie in der Farbpalette am unteren Bildschirmrand auf die gewünschte Farbe.
- Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, kehren Sie mit einem Klick auf "Zurück" zum Multiplayer-Menü zurück.

CHAT

Während eines Multiplayer-Spiels können Sie Nachrichten senden und empfangen. Folgende Chat-Optionen sind verfügbar:

- **Allen sagen:** Schicken Sie Ihre Nachrichten an alle Mitspieler.
 - **Nur dem Team sagen:** Schicken Sie Ihre Nachricht ausschließlich den Mitgliedern Ihres Teams.
- Natürlich können Sie auch die Tastenbelegung der Chat-Befehle nach Ihren Vorstellungen ändern. Wenn Sie eine Nachricht versenden möchten, drücken Sie einfach die entsprechende Taste, geben Sie Ihre Nachricht ein und schicken Sie diese mit Enter ab.

MULTIPLAYER-POWERUPS

Im Multiplayer-Modus gibt es keine Tarotkarten, dafür aber andere Powerups mit ähnlichen Eigenschaften. Diese sind nicht selten in schwer zugänglichen Bereichen versteckt. Außerdem hören Sie ein Geräusch, wenn irgendwo ein neues Powerup erscheint. Folgende Powerups sind verfügbar:

- **Immunität:** Dieses Powerup entspricht der Tarotkarte "Eiserne Wille". Es schützt Sie vor den Angriffen Ihrer Gegner.
- **Zorn:** Haben Sie dieses Powerup, verursachen Sie mit allen Waffen vorübergehend vierfachen Schaden.
- **Waffen-Modifikator:** Verbessert vorübergehend die Effektivität Ihrer Waffen.

TIPPS

- Suchen Sie nach Geheimnissen und versteckten Bereichen. Dort finden Sie Waffen, Rüstungs-Pickups und andere Boni. Darüber hinaus sind in geheimen Bereichen nicht selten Artefakte versteckt, die Ihnen den Einsatz des Tarotbreits erleichtern.
- Verschwenden Sie keine Munition, um auf der Suche nach Pickups Hindernisse oder Behälter zu zerstören. Greifen Sie in diesem Fall auf den Painkiller zurück.
- Haben Sie den Bolzenwerfer ausgewählt, können Sie Ihre Gegner mit dessen Sekundärmodus (Granatwerfer) auf Distanz halten, während Sie sich auf einen gezielten Bolzenangriff vorbereiten.
- Der Bolzenwerfer ist eine mächtige aber relativ langsame Waffe. Sie brauchen also vergleichsweise lange, um die Waffe nachzuladen.
- Greifen Sie Ihre Gegner mit der Schrotflinte aus möglichst geringer Entfernung an. Legen Sie Ihre Umgebung dabei in Schutt und Asche und schicken Sie Ihre Opfer ins Jenseits.
- Es gibt eine bewährte Methode, ganze Horden von Gegnern auszuschalten. Greifen Sie zunächst mit dem Raketenwerfer an und geben Sie Ihren Feinden anschließend mit der Chaingun den Rest.
- Locken Sie Ihre Gegner in die Nähe von Metall- oder Stahlfässern. Schießen Sie anschließend auf die Fässer, um mehrere Feinde gleichzeitig auszuschalten.
- Passen Sie auf, wenn Sie eine Kiste an einer Mauerkante oder am Rand einer unpassierbaren Fläche (beispielsweise Wasser) öffnen. Fällt die Kiste über die Kante oder ins Wasser, ist ihr Inhalt für Sie unerreichbar.
- Ein Tempelritter ist aufgrund seines Schildes nur schwer zu treffen. Feuern Sie deshalb erst, wenn er in die Hocke geht, seinen Schild ablegt, und Sie mit seiner Armbrust anvisiert.
- Passen Sie auf! Viele Kreaturen des Spiels greifen Sie mit koordinierten Attacken an! Kreaturen, die auch aus sicherer Entfernung angreifen können, halten sich nicht selten zurück und überlassen den Nahkämpfern die Drecksarbeit.
- Einige Kreaturen kombinieren ihre Fähigkeiten, um möglichst große Schäden zu verursachen. Schädeldämonen nutzen beispielsweise Höllenschläger als "menschliche Schutzhölzer", während sie selbst zum Angriff übergehen.

DEMOAUFNAHME

Nur Clients können die Demo aufzeichnen. Die Aufzeichnung durch den Server wird erst nach der Anmeldung eines Clients gestartet.

Demo aufzeichnen:

1. Starten Sie die Aufzeichnung, *bevor* Sie eine Verbindung zum Server herstellen.
2. Geben Sie im Spielmenü DEMORECORD [Name] (beispielsweise DEMORECORD TEST) ein.

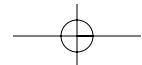
Aufzeichnung beenden:

1. Trennen Sie die Serververbindung oder geben Sie DEMOSTOP ein, um die Aufzeichnung zu beenden.

Demo abspielen:

1. Wollen Sie eine Demo abspielen, geben Sie bitte DEMOPLAY [Name] (beispielsweise DEMOPLAY [Test]) ein.
2. Mit +/- können Sie die Aufzeichnung schneller/langsamer abspielen.

HINWEIS: Demos haben die Dateierweiterung .pkd. Sie müssen diese bei der Aufnahme oder Wiedergabe einer Demo nicht eingeben! Geben Sie also nur DEMORECORD TEST ein (nicht DEMORECORD TEST.PKD).



AUFWÄRMSYSTEM

In den Modi "Team Deathmatch" und "People Can Fly" gibt es ein neues Aufwärmssystem. Das Spiel wird also erst gestartet, wenn alle Spieler bereit sind. Damit sich die Wartenden nicht langweilen, können sie sich bewegen, schießen, usw.

Möchten Sie das Spiel starten, geben Sie READY (bzw. NOTREADY, wenn Sie noch nicht bereit sind) ein oder drücken Sie die TABULATORTASTE. Drücken Sie die TABULATORTASTE während des Spiels, wird (standardmäßig) die Rangliste eingeblendet (solange Sie die Taste gedrückt halten). Drücken Sie die TABULATOR-TASTE im Aufwärmmodus, erscheint die Spielerliste. Sie können das Spiel nun starten/verlassen oder das Team wechseln.

Sie dürfen Spieler, die den Start des Spiels bewusst verzögern, auch ausschließen. Ferner können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen. Geben Sie dazu BREAK ein.

Weitere Informationen zu den Konsolenbefehlen finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs bzw. unter www.painkillergame.com.

ZUSCHAUER-MODUS

Sie können Online-Spiele auch als Zuschauer verfolgen. Klicken Sie dazu auf den gewünschten Server und wählen Sie ZUSEHEN (oder geben Sie über die Konsole den Befehl SPECTATOR 1/0 ein oder JOIN, wenn Sie doch am Spiel teilnehmen möchten). Weitere Informationen zu den Konsolenbefehlen finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs bzw. unter www.painkillergame.com.

Als Zuschauer können Sie einen der folgenden Blickwinkel wählen:

1. FPS: Verfolgen Sie das Spiel durch die Augen eines beliebigen Spielers. (Denken Sie aber daran, dass Sie die Waffe des Spielers in diesem Modus nicht sehen);
2. TPP: - Betrachten Sie das Spiel aus der Vogelperspektive.
3. Free: - Wenn Sie diese Option wählen, können Sie sich im Level frei bewegen.

Natürlich dürfen Sie den Spieler jederzeit wechseln.

DAS ABSTIMMUNGSSYSTEM

Die Spieler können jetzt unter anderem die Karte oder den Spielmodus ändern.

Beispiel:

1. Wenn Sie die Karte DM_SACRED laden möchten, geben Sie CALLVOTE MAP DM_SACRED ein.
2. Geben die anderen Spieler VOTE YES ein, stimmen sie dem Kartenwechsel zu.
3. Sind nach 30 Sekunden weniger als 50% der Spieler (Sie eingeschlossen) mit dem Kartenwechsel einverstanden, ist die Abstimmung gescheitert.
4. Wählen allerdings mehr als 50% der Spieler VOTE YES, wird die Karte DM_SACRED geladen.

Weitere Informationen zu den Konsolenbefehlen finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs bzw. unter www.painkillergame.com.

DAS BENCHMARK-TOOL

Führen Sie die Fly-by-Demo aus, wenn Sie einen Benchmark-Test Ihres Systems durchführen möchten. Geben Sie im Menü BENCHMARK C5L1 oder BENCHMARK C5L2 ein. Nach dem Test werden die durchschnittliche Framerate, Ihre Punkte und verschiedene andere Werte angezeigt. Level C5L2 (Docks) liefert etwas repräsentative Werte, als C5L1. Sie sollten jedes Benchmark-Tool mehrmals ausführen, um einen Durchschnittswert zu erhalten.

SERVERSTART UND KONFIGURATIONSDATEI

Starten Sie Painkiller-Server mit zusätzlichen Befehlszeilen- und Konfigurationsoptionen. Folgende Startparameter sind verfügbar:

- Erstellung eines Dedicated Server mit einer vorhandenen Konfigurationsdatei (in diesem Beispiel 'config.ini'): painkiller.exe -dedicated -start -cfg config.ini
- Erstellung eines Dedicated Server und Speicherung aller Einstellungen in eine Konfigurationsdatei (in diesem Beispiel 'newconfig.ini'): painkiller.exe -cfg newconfig.ini

ADMINISTRATOROPTIONEN

Administratoren eines Dedicated Servers können verhindern, dass die Spieler bestimmte Einstellungen ändern. Klicken Sie auf ABSTIMMUNG, um die Optionen zu bestimmen, die geändert/nicht geändert werden können.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Treten bei der Ausführung des Spiels Probleme auf, obwohl Sie dieses Handbuch und die Readme-Datei aufmerksam gelesen und die darin enthaltenen Anweisungen befolgt haben, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

ONLINE-KUNDENDIENST

Besuchen Sie unsere Kundendienst-Webseite unter <http://www.painkillergame.com> oder <http://www.dcegames.com>.

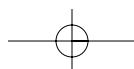
Auf dieser Seite finden Sie Antworten auf häufig gestellte Fragen, die Ihr Problem möglicherweise lösen können. Außerdem sollten Sie das Kundendienst-Formular ausfüllen. Bitte schicken Sie uns eine detaillierte Beschreibung Ihres Problems (den Wortlaut der Fehlermeldung, die Situation, in der das Problem auftritt usw.). Nur so sind unsere Mitarbeiter in der Lage, Ihr Problem schnell zu lösen.

TELEFONISCHER KUNDENDIENST

Die Telefonnummer unserer Kundendienst-Hotline finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

Beachten Sie folgende Punkte, wenn Sie sich an unsere telefonische Hotline wenden:

1. Halten Sie folgende Informationen über die Konfiguration Ihres Systems bereit: RAM, CPU, Betriebssystem, Hersteller und Modell Ihrer Grafik- und Soundkarte.
2. Geben Sie uns eine detaillierte Beschreibung Ihres Problems (Wortlaut der Fehlermeldung, Beschreibung der Situation, in der das Problem auftritt, usw.).
3. Starten Sie Ihren Computer, damit Sie die Anweisungen unseres Mitarbeiters sofort ausführen können.
4. Legen Sie Stift und Papier bereit und machen Sie sich Notizen.



ANHANG A: STANDARDBEFEHLE

Aktion	Primär	Sekundär
Vorwärts bewegen	W	Pfeiltaste Oben
Rückwärts bewegen	S	Pfeiltaste Unten
Schritt nach links	A	Pfeiltaste Links
Schritt nach rechts	D	Pfeiltaste Rechts
Springen	Leertaste	--
Schießen	Linke Maustaste	--
Sekundärfreuer	Rechte Maustaste	--
Goldene Karten einsetzen	E	--
Wertung	TAB	--
Nächste Waffe	Mausrad vorwärts	--
Vorherige Waffe	Mausrad rückwärts	--
Waffe 1	1	Entf
Waffe 2	2	--
Waffe 3	3	ENDE
Waffe 4	4	BILD ABWÄRTS
Waffe 5	5	--
Blitzlicht	L	--
Pause	--	--
Screenshot	F12	--
Menü	ESC	--
Allen sagen	--	--
Nur dem Team sagen	--	--
Raketenprung	--	--
Raketenprung vorwärts	--	--
Feuermodus	--	--
Feuermodus umschalten	--	--
Beste Eigene Waffe 1 wählen	--	--
Beste Eigene Waffe 2 wählen	--	--
Beste Eigene Waffe 1 abfeuern	--	--
Beste Eigene Waffe 2 abfeuern	--	--

ANHANG B: KONSOLENBESTEHENDE BEMERKUNGEN

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Konsolbefehle von Painkiller. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.Painkillergame.com:

STANDARDBEFEHLE

- showweapon <0/1> - Schalten Sie das Waffen-Rendering ein/aus.
- benchmark c511 - Starten Sie den Benchmark-Test
- msensitivity <Wert> - Bestimmen Sie die Mausempfindlichkeit.
- msmooth <0/1> - Schalten Sie die Mausglättung ein/aus.
- fov <Wert> - Bestimmen Sie den Kamerawinkel.

- crosshair <Wert (1-32)> - Ändern Sie das Fadenkreuz.
- hudsize <Wert (0.1-3.0)> - Bestimmen Sie die Größe des HUDs.
- speedmeter <1/0> - Blenden Sie die Geschwindigkeitsanzeige ein.
- weapon specular <1/0> - Schalten Sie die Waffen-Spiegelung ein.
- showfps <1/0> - Schalten Sie die FPS-Anzeige ein.
- exit
- quit

MULTIPLAYER-BEFEHLE

Server (auf dem Server und für Abstimmungen verfügbare Befehle):

- map <Name der Karte> - Wechseln Sie die aktuelle Karte.
- timelimit <Wert> - Bestimmen Sie ein Zeitlimit.
- fraglimit <Wert> - Legen Sie ein Fraglimit fest.
- kick <Name> - Werfen Sie einen Spieler vom Server.
- bankick <Name> - Verbannen Sie einen Spieler vom Server.
- maxplayers <Wert> - Bestimmen Sie die maximale Spielerzahl.
- maxspectators <Wert> - Bestimmen Sie die maximale Zuschauerzahl.
- powerupdrop <0/1> - Schalten Sie den Powerup-Verlust (nach Kartenwechseln) ein/aus.
- powerups <0/1> - Schalten Sie die Powerups ein/aus.
- weaponstay <0/1>
- teamdamage <0/1>
- allowburnyhopping <0/1>
- allowbrightskins <0/1>
- allowforwardrji <0/1>
- gamemode <ffa/tdm/pcf/tlb/voosh> - Ändern Sie den Spielmodus.
- reloadmap

CLIENT:

- team <1/2> - Wechseln Sie das Team.
- spectator <0/1> - Schalten Sie den Zuschauermodus ein/aus.
- ready - Der Spieler ist bereit.
- notready - Der Spieler ist nicht bereit.
- break - Stimmen Sie über eine Unterbrechung des Spiels ab.
- callvote <Befehl Parameter> - Stimmen Sie ab: callvote maxplayers 2
- vote <yes/no> - Stimmen Sie mit Ja oder Nein.
- demoplay <Dateiname>
- demorecord <Dateiname>
- demostop
- name <Neuer Name> - Ändern Sie Ihren Namen.
- kill - Begehen Sie Selbstmord.
- camerainterpolation <0/1> - Schalten Sie die Kamerainterpolation ein/aus.
- connect <ip:port>
- disconnect

MULTIPLAYER TUNING- UND TWEAK-BEFEHLE:

- clientbandwidth - Begrenzt den Upstream auf den eingegebenen Wert (in Bps).
- netstats <0/1> - Schaltet die Netzwerkinfo ein/aus.
- netstatsavgfrom - Begrenzt die Zahl der statistischen Ergebnisse, die in die Berechnung der Durchschnittswerte einfließen.
- netstatsupdatedelay - Legt die Zeit fest, in der die Statistiken aktualisiert werden (in ms).
- serverframerate - Legt die Zahl der Netzwerk-Protokollframes pro Sekunde fest und beeinflusst die Download-Bandbreite.

CREDITS

DREAMCATCHER

Executive and Line Producer Robert Stevenson
 VP Marketing Marshall Zwicker
 Lead Marketing Product Manager Brian Gladman
 Marketing Director (EMEA) Simon Vivien
 Marketing Manager Germany Christian Streil
 Product Manager (EMEA) John Gordon
 Product Manager UK Melissa Savage (Mindscape Ltd)
 Product Manager Spain Jose-Maria Hernandez (VirginPlay SA)
 Product Manager Italy Manuel Fontanella (Atari)
 Marketing Coordinator (EMEA) Frédérique Barkoff
 Marketing Creative Director Desmond Oku
 Illustrations Greg Banning, Russell
 Challenger, Maciek Kucjara
 Marketing Artistic Director Odile Mousseau (Europe), Jim Meechan
 Graphist Hervé Daigmore (Europe)
 International Communication Director Tiphaine Locqueneux
 PR Coordinator Tara Reed
 PR Manager (France) Nicolas Swiatek
 PR Assistant (Europe) Marilyn Perrier
 Script David Ellis
 Manual David Ellis
 Manual Layout Edward Hatim
 Additional Production Mike Adams
 Localization Production Yann Tisseyre
 Voice Casting and Directing Ginny McSwain
 Additional Voice Directing Robert Stevenson
 Voice Talent Cameron Clarke (Daniel), Jim Cummings (Alastor), John Cavan (Samuel), Lex Lang (Lucifer), Vanessa Marshall (Catherine and Eve), Jim Ward (Asmodeus)
 Soundelux DMG Producer Chip Beaman, Amanda Wyatt
 Engineer and Dialogue Editorial Elliot Anders
 Assistant Engineer Joe Moeller, Tim Farrell
 Voice Over Asset Manager Sara Huddleston
 QA Manager Mike Adams
 QA Leads Adrian Miller, Chris Nesbitt, Mike Mitres
 Testers (Functional) Dan Dawang, Chris Elliott, Anthony Yannelli, Ryan Gavel, Vasso Kontoulis, Daniel Torreblanca, Matthew Dickson, Aldo Fazzari, Kory Lauzon, Yohany Lee, Chris Nesbitt, Shing Pang, Guy Demers, Darren Keenan, Kayven Meager, Fred Plante
 Testers (Enzyme Compatibility)

Additional Testing Chantal Mauro, Krystal Moon, Joel Dreschler, Jeremy Norel
 Manufacturing Manager (EMEA) Bastien Lepetit
 Website Jeremy Bell, Barry Lachapelle
 DreamCatcher, President and CEO Richard Wah Kan
 DreamCatcher, COO Olivier Pierre
 Legal Affairs Francois Breuiller (Europe), Leslie Rosenthal

PEOPLE CAN FLY

Studio Lead Adrian Chmielarz
 Project Lead Andrzej Poznanski
 Lead Programmer Bartłomiej Sokolowski
 Lead Character Design and Animation Michał Kosieradzki
 3D Engine and Animation System Programming Bart Sekura, Klaudiusz Zych
 Game Play and Logic Programming Marek Galach, Michał Trepka
 Weapons and Additional Game Play Bartłomiej Sokolowski
 AI Programming Marek Galach
 Multiplayer Programming Krystian Galaj, Bartłomiej Sokolowski
 Physics and Havoc Integration Krystian Galaj
 Editors and Scripting System Programming Bartłomiej Sokolowski
 Sound Programming Krystian Galaj
 User Interface and Input Programming Michał Trepka
 Pathfinding & Occlusion Krystian Galaj
 Game Design Michał Sadowski, Michał Kosieradzki, Adrian Chmielarz, Andrzej Poznanski, Michał Nowak
 Level Design and Modeling Wojciech Madry, Tomasz Strzałkowski, Kamil Biczynski
 Additional Level Design and Modeling Michał Sadowski, Michał Nowak
 Additional Character Design Sławek Łatos
 Character Animation Krzysztof Falinski, Paweł Ruszkiewicz
 Weapon Design and Modeling Paweł Ruszkiewicz
 Havok Objects Wojciech Madry, Michał Nowak, Wojciech Pazdur
 Character Texture Artists Paweł Ruszkiewicz, Krzysztof Falinski, Sławek Łatos
 Level Texture Artists Robert Wilinski, Wojciech Pazdur, Tomasz Strzałkowski, Kamil Biczynski

Lighting Sebastian Woldanski
 HUD and GUI Artist Robert Wilinski
 Particles and Special FX Art Michał Kosieradzki, Paweł Ruszkiewicz
 Game Environment Technical Director Wojciech Madry
 Maya MEL API and Script Programming TD Sebastian Woldanski
 2D Art Maciek Kuciara
 Sound Design Adam "Scorpik" Skorupa
 Music and Acoustic Sets Adam "Scorpik" Skorupa
 Ambient Sound and Music Marcin "Cedyn" Czaryński
 Battle music Patryk "Revis" Gęgiel, Dominik "UpD" Popiński, Alexander "Biomech" Grochocki (guitar), Michał "XaaY" Loranc (guitar)
 Music performance Marek "Cedyn" Czaryński
 Music Producing People Can Fly Business Affairs Adrian Chmielarz

Title Animation Janusz Budayn
 Technical Support "GOLEM" Tomek Michałak
 Motion Capture Performers Hubert J. Daniel (Daniel, demons), Karolina Poryzala (Eve)
 Motion Capture MOTIVE BV (body), ARTEM DIGITAL (facial)
 ARTEM DIGITAL staff Richard Dijkstra, Nick Doff, Richard Hince, Mike Humphreys

SPECIAL THANKS and OTHER

DreamCatcher Special Thanks – Bobbi Jo Anderson, Sabine Berekoven, Paul Brack, Scott Foster, Keith Galaxy, Angel Munoz, Helen Myers, Thomas Neveu, Jay Powell, Mark Smith, Mark Ward.
 And with extra special thanks to Blowfish, Maniax, Outs, W4rhog, and the rest of the pkeuro.com community
 People Can Fly Special Thanks – Vernon Chiang (ATI), Philipp Gerasimov (nVidia), Rev Lebedrian (nVidia), Guy Greiner (nVidia).
 Digital Amigos Special Thanks – Andrzej Gora, Jon Hughes, Leokadia Opatowicka, Wojciech Opatowicki, Derek Poryzala, Grażyna Poryzala, Robert Poryzala, Bozena "Slonek" Torczynska, Max "Gingi" Torczynski, Bartek Zabłocki, "Greetings to Bodo", Ulineq, and Henio "the dog" Havok.com(tm) © Copyright 1999-2001 Telekinetics Research Limited.
 © 1997-2004 Bink and Miles Sound System by RAD Game Tools, Inc.
 The Lua language is designed and implemented at Tecgraf, PUC Rio in Brazil by the team: Roberto Feruslimsky, Waldemar Celes, Luiz Henrique de Figueiredo.
 Zlib: Jean-loup Gailly, Mark Adler.
 Voice Over Recording, Directing and Editorial provided by Soundlux Design Music Group.
 FreeType: Portions of this software are copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

No demons were actually harmed during the production of Painkiller.

DIGITAL AMIGOS

Project Leader/Additional Art Krzysztof Rudz
 Lead Artist/Art Director Adam Torczynski
 Lead Character Animator Hubert J. Daniel, Andrzej Zawada
 Lead 3d Modeler/Environment Artist Bartek Opatowicki
 Rigger/Character Animator Grzegorz Kukus
 Character Animators Grzegorz Kukus, Bartek Opatowicki, Krzysztof Rudz, Łukasz Muszyński, Arok Zawada, Tomek Zawada
 Character Artist/Concept Artist Wiesław Malek, Szymon Kaszuba
 Texture Art Marcin Czuprynski, Andrzej Rudz, Arkadiusz Jurczyk, Jarek "Kvas" Kwasniak
 Texture Artist/Matte Painter Michał Kalednicki
 Matte Painting Artur M. Szatalowicz, Jarek "Kvas" Kwasniak
 Modeling Arkadiusz Jurczyk
 Storyboards Rafał "Maslo" Masłyk, Karolina Poryzala
 Post Production/VFX Adam Torczynski
 Sound and Music Composition Jacek Opiełka, Café Ole, Marcin Czaryński

FRANCE

DREAMCATCHER EUROPE

E-mail : techsupport@dcegames.comSite Web : <http://www.dcegames.com>

Tech-line (France uniquement) : 08 25 15 33 84 (0,15€/mn)

Du lundi au vendredi de 10h à 13h et de 14h à 18h

Solutions (France uniquement) : 08 92 68 99 10
(0,34€/mn-24h/24h)**UNITED KINGDOM**

MINDSCAPE UK

E-mail: uktechsupport@mandscape.comWebsite: <http://www.mandscape.com>

Phone: 09 06 21 65 432 (25p/mn)

9:30 - 13:00 / 14:00 - 16:30hrs

Monday to Friday excluding public holidays

DEUTSCHLANDE-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)Website: <http://www.dcegames.com>

Hotline Technik: 0190-84 60 48 (1,86€/mn)

Montag bis Donnerstag von 9:00-19:00

Samstag und Sonntag von 13:00-19:00

Hotline Tipps & Tricks: 0190-84 60 49 (1,86€/mn)

Täglich 8:00 - 24:00

BENELUX

DREAMCATCHER EUROPE

E-mail: techsupport@dcegames.comSite Web: <http://www.dcegames.com>**ITALIA**

Supporto Tecnico

ATARI

E-mail: it.info@atari.comWebsite: <http://www.atari.it>**PORTUGAL**

PLAYGAMES

E-mail: suporte@playgames.ptWebsite: <http://www.dcegames.com>

Tel: 22 608 83 33

Monday to Friday 9:00-12:30 / 14:00-18:00

GREECEE-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)Web site: <http://www.grupmulti.gr>

Tel: 30 210 94 80 00

MEXICO

Technical Support

E-mail: aucharan@edicionesb.com

Tel. 0155-1101-0689

Hotline: 01800-690-1103

9:00 a 17:00 ^ lunes a viernes

For other French speaking countries

Tech-line: + 33 (0) 1 44 65 72 07

Monday to Friday 9:00-13:00 / 14:00-18:00