

PAINKILLER

HELL & DAMNATION

ARTBOOK

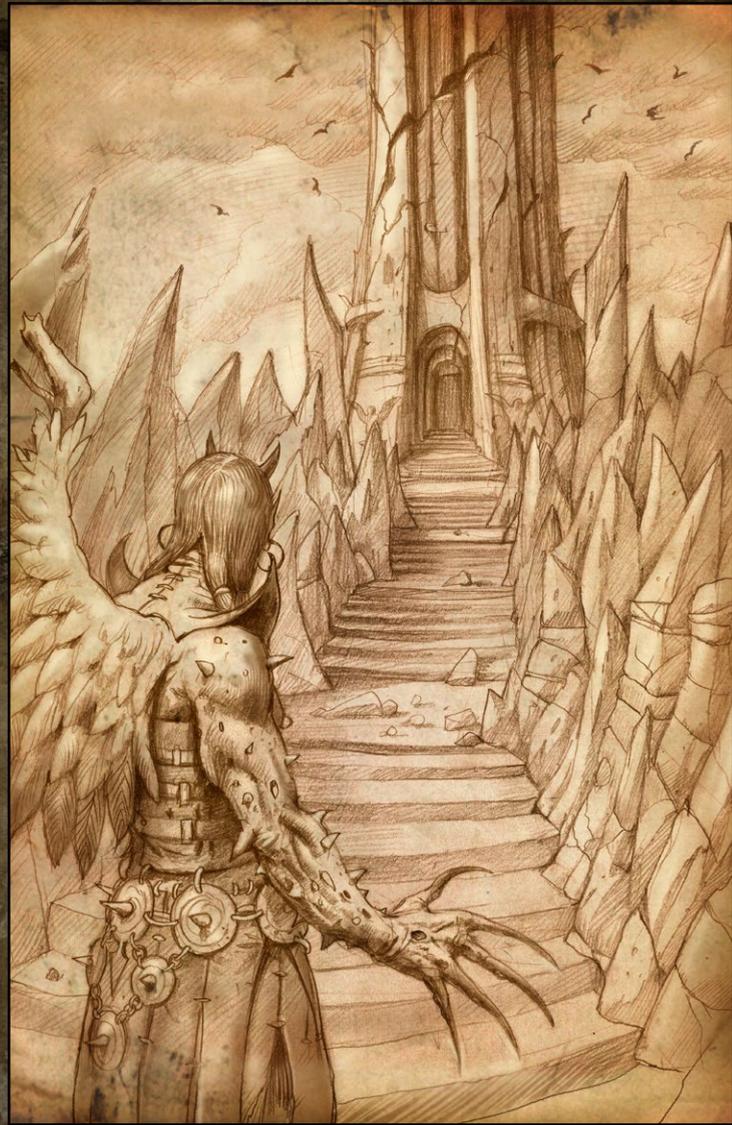
INDEX

The Art Of Painkiller	4-17
Monsters & Creatures	18-37
The Weapons	38-41
Level Concept Art	42-53

The Art Of Painkiller	
Hell & Damnation	54-71
Coverartworks	72-75

The Art Of Painkiller













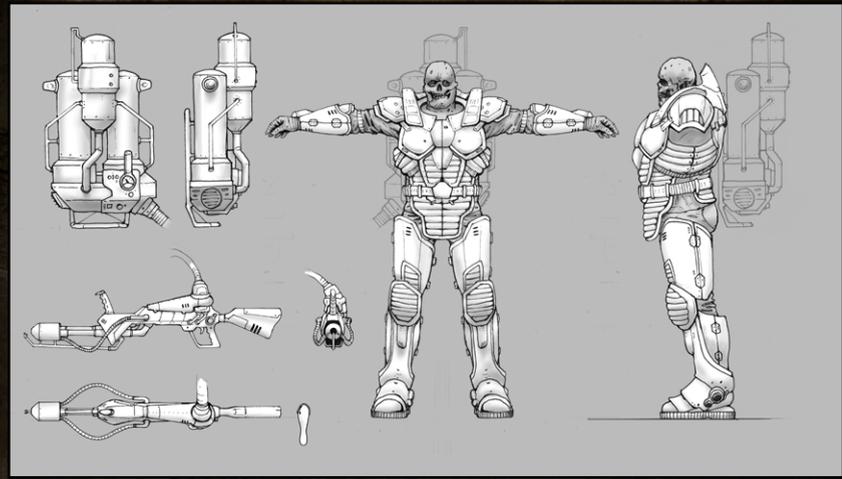
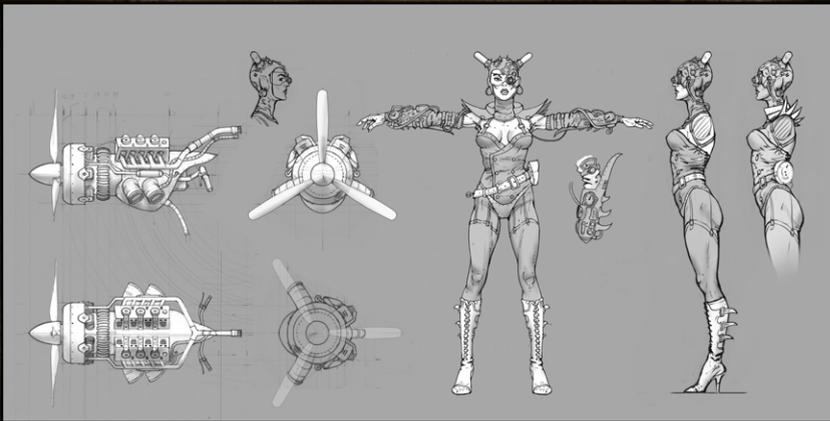


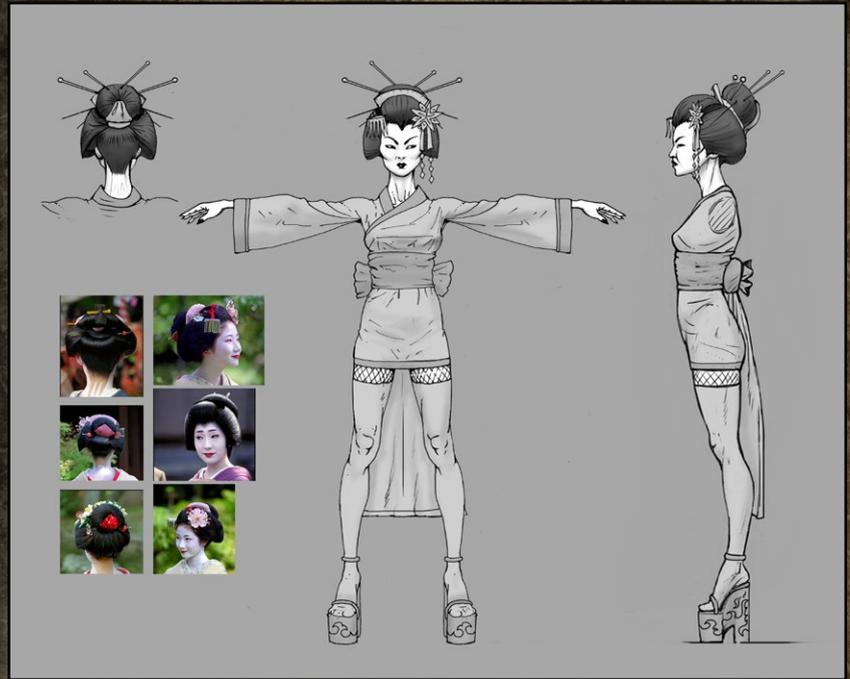
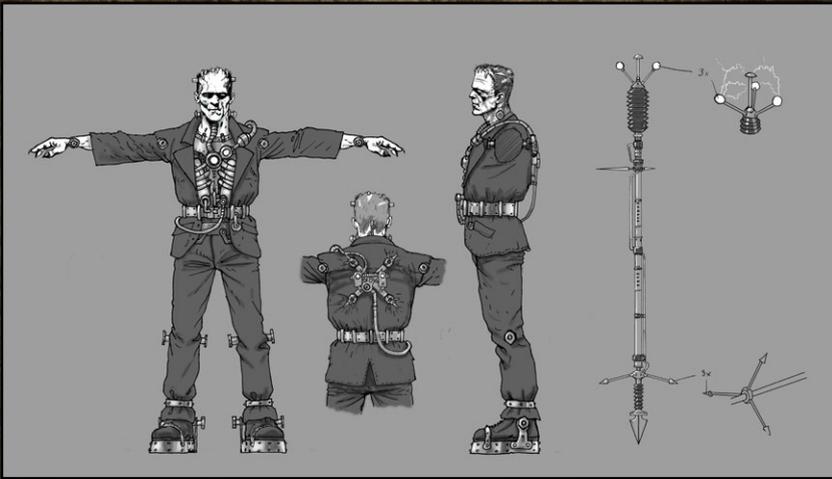


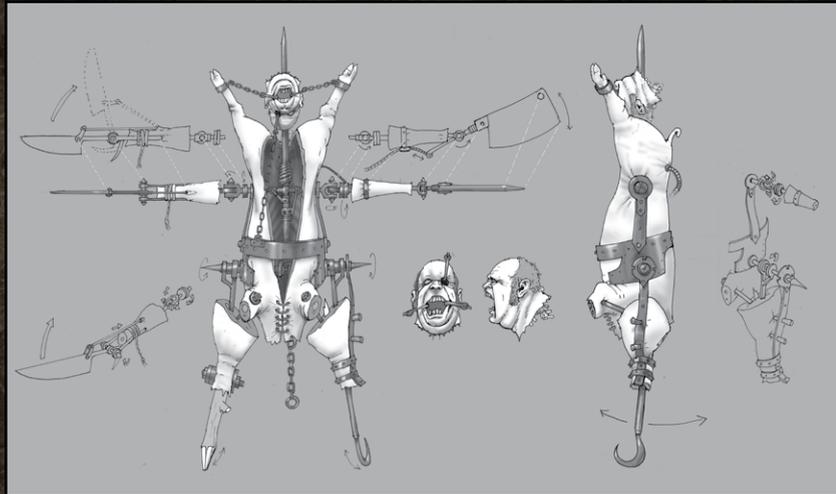
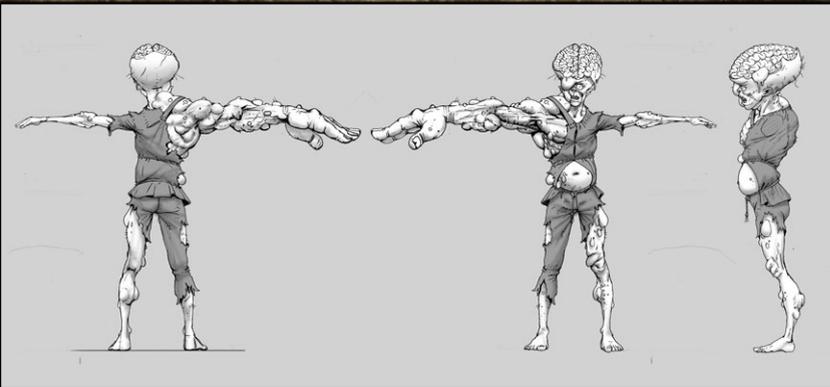
BRAIN EATER 2



BUTCHER 2.







INSANE CULTIST





OVERSEER

PRIEST 1.





DROWNED SAILOR



SCARECROW

BLOODY SURGEON 1.



INSANE VILLAGER 2.

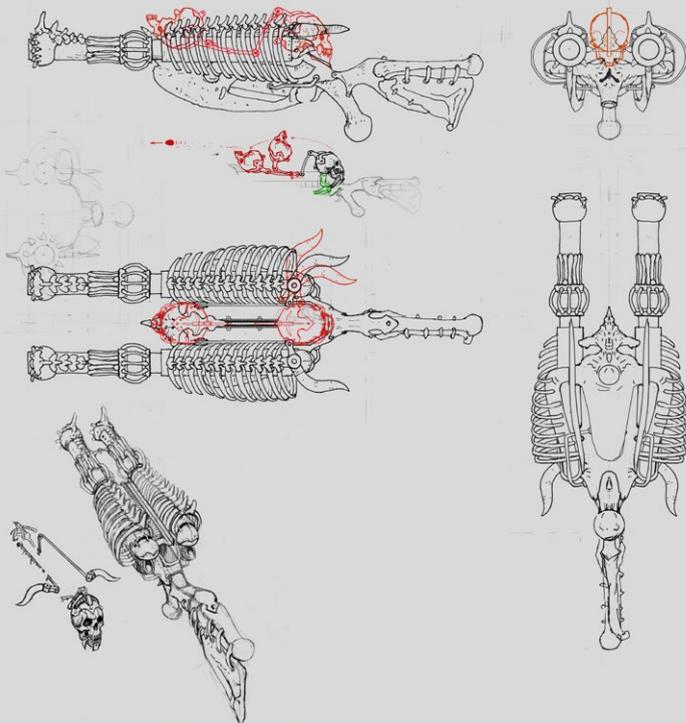


INSANE VILLAGER 3.



The Weapons

Bonegun

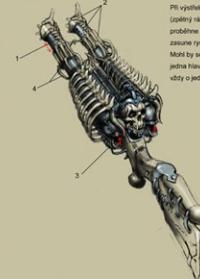


BONEGUN



První výstřel

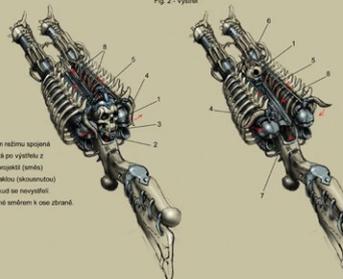
Při výstřelu se kovové hlavě (1) zasunou zpět (zpětný ráz) do kostelního proudnice(2). Zároveň proběhne rychlé nabíjení, kdy se do zadních částí hlavě(3) z nitrá zbraně zasune rychlá střílna v podobě projektilu z obrácených obrácených kostí. Může by se tak proces sřítit, že by střílna vždy jen jedna hlavě a pak druhá atd. Při rychlém nabíjení by se mohly vždy o jednu polohu posouvat kostelní věnec(4) okolo hlavě.



Sekundární výstřel:

Fig 1 - Nabito

Fig 2 - Výstřel

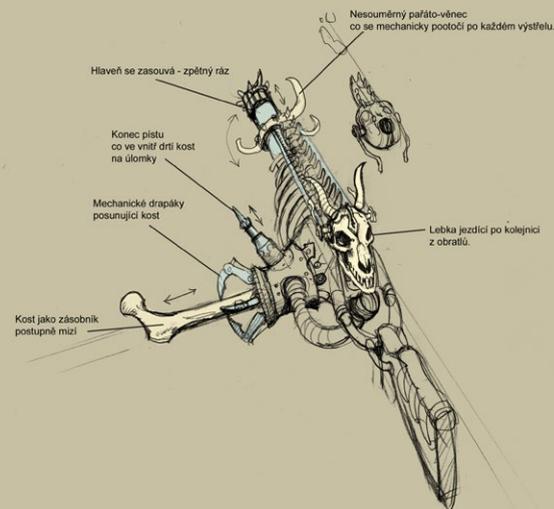


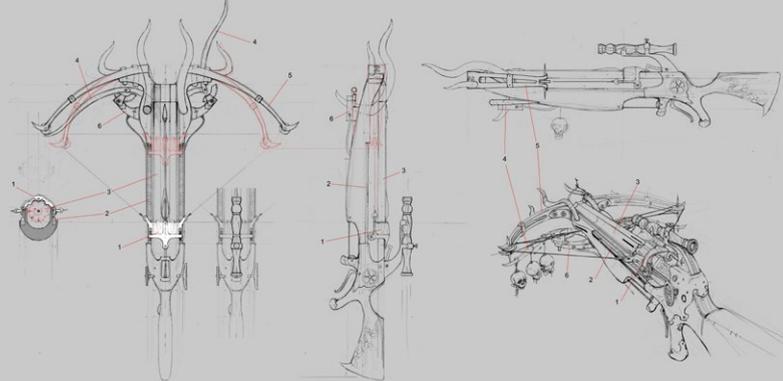
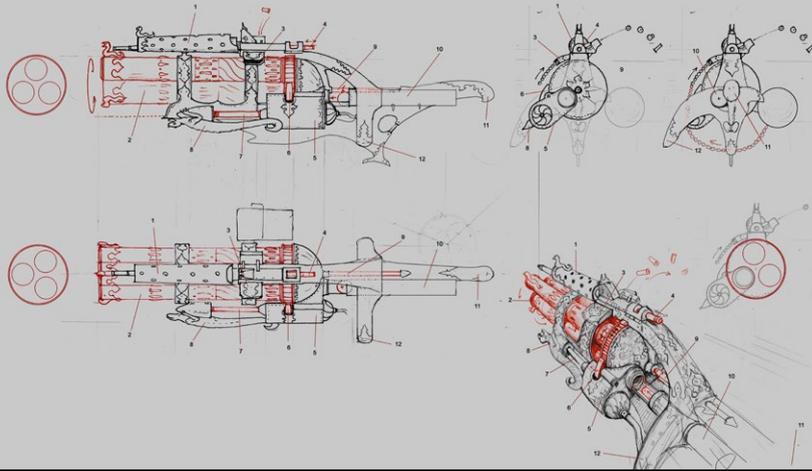
Lebka(1) je v nabíteném režimu spojena s dolevi částí(2), která po výstřelu z nitrá zbraně dotlačí projektil (paměť) a uvolňuje ji sítě srovnatelnou (okamžitě) v ušlechtilých částech(3) díky tomu se nevytváří. Rohy(4) jsou přitlačeny směrem k ose zbraně.

Při výstřelu se lebka prstů vymstří po ose dopředu (lebka je na tenzi chycená kovovým mechanickým těletem(5)) a vrátí, jako prvek ztracovací jímky s částí z kování patra horní částí(6). Rychlost se vymstří od osy zbraně ven, a při pozvolném nabíjení se rohy vrací zpět srovnané s lebkou, která se vrací na původní místo, kde jí opět z nitrá zbraně(7) dojde část doplní střílnou (ztracovací vlně). Rychlost svým pohybem jakoby mechanicky "natáhne" lebku pomocí láhve a různých přívodů (8).



BONEGUN ver. 2





CANONGUN ver. 1



V prvním střelbě se při odhalení střelce musí dostat zbraň z 1 a po tvorbě 20 nábojů střelce se odhalí kroužek 10 a 11. Po tvorbě 20 nábojů se zbraň v sekundární střelbě, se střelba a prvním sekundární střelbě.



CANONGUN ver. 2



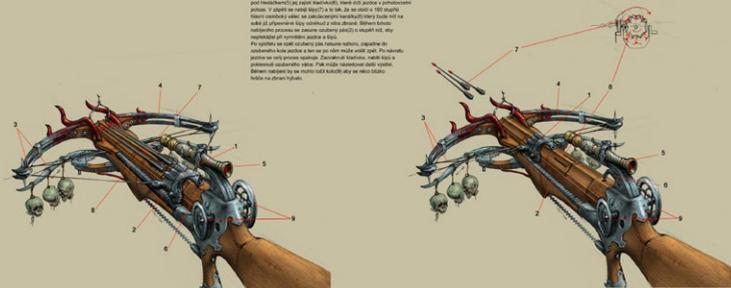
V prvním střelbě se při odhalení střelce musí dostat zbraň z 1 a po tvorbě 20 nábojů střelce se odhalí kroužek 10 a 11. Po tvorbě 20 nábojů se zbraň v sekundární střelbě, se střelba a prvním sekundární střelbě.



MAGIC CROSSBOW

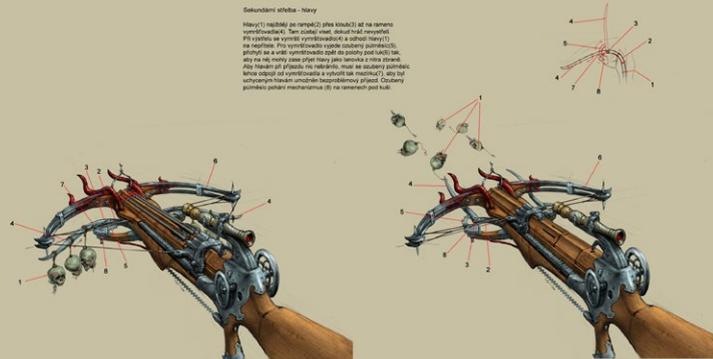
První střelba - lehký

Když střelce při odhalení střelce se musí dostat zbraň z 1 a po tvorbě 20 nábojů střelce se odhalí kroužek 10 a 11. Po tvorbě 20 nábojů se zbraň v sekundární střelbě, se střelba a prvním sekundární střelbě.



Sekundární střelba - těžký

Když střelce při odhalení střelce se musí dostat zbraň z 1 a po tvorbě 20 nábojů střelce se odhalí kroužek 10 a 11. Po tvorbě 20 nábojů se zbraň v sekundární střelbě, se střelba a prvním sekundární střelbě.







Hbitý, silný a ostrými bodci vybavený žemčichobijec.

Útočí vpíchem jehly a sekáčkem, chodí pomalu



Elitní lukostřelec s hořícími šípy, připaluje je tlamou, hořákem.



Kostlivec, seká hlavy kosou, je rychlý a dělá dlouhé kroky





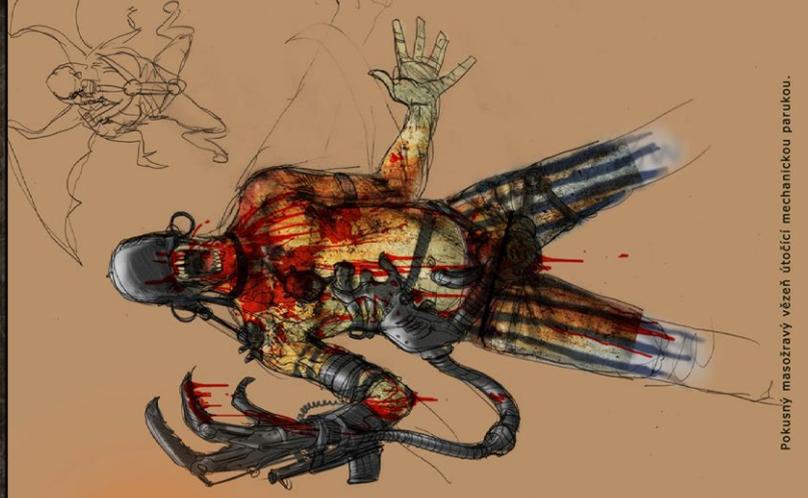
Obří démonická okultozlogorita s hořícíma klepetama.



Tygrí, domorodý, mrštný válečník ozbrojený šavlovitou tontou.



Římský částečně zašlý legionář s plamenometem..



Pokusný masožravý vězeň útočící mechanickou parukou.

Strážný nemrtvý kat co umí peklé kousky s tupou sekerou.



Vysloužilý cybersoldier stažený z kůže a nacpaný do ocelové výzbroje.
Útočí starým dobrým rotačkám.



Ryboidní, žabí parazit, útočí harpunou

Kouše, rychle běhá, útočí ocasem jako štír.



Gepard-soldier-demon-militaristicko-kozlo-kočkovitá šelma
s kulometama

Painkiller Hell & Damnation Art

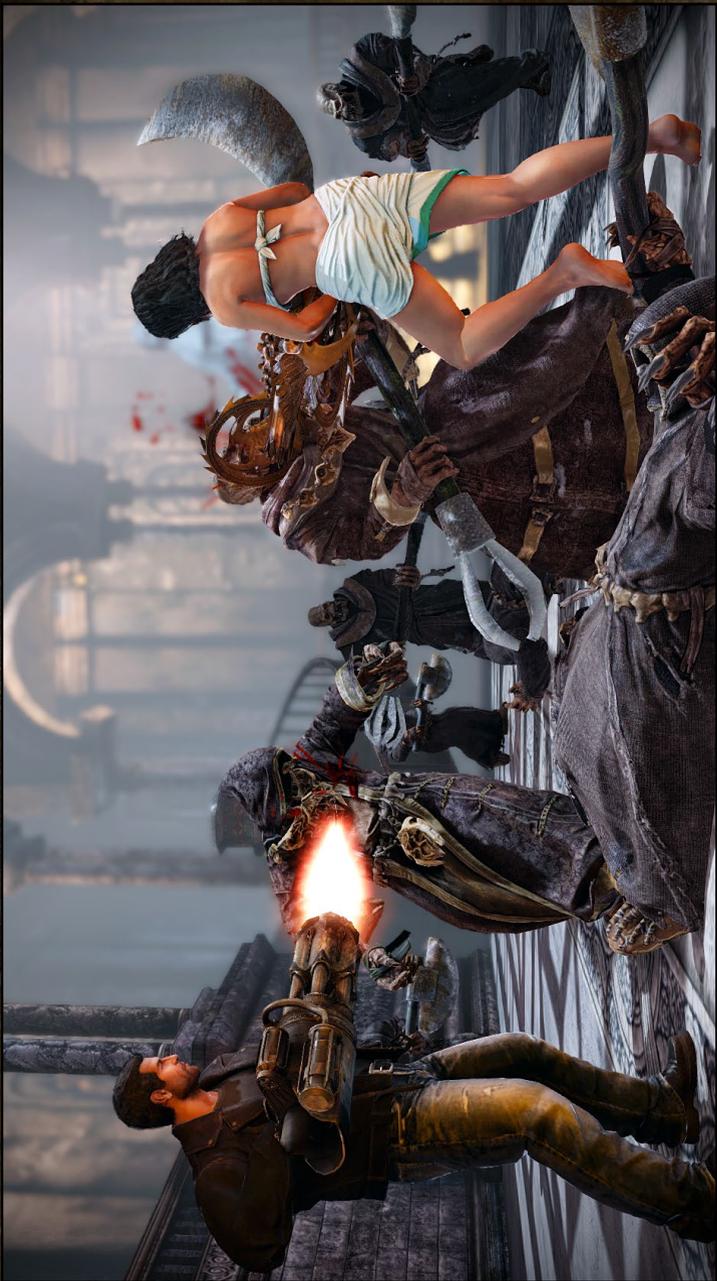


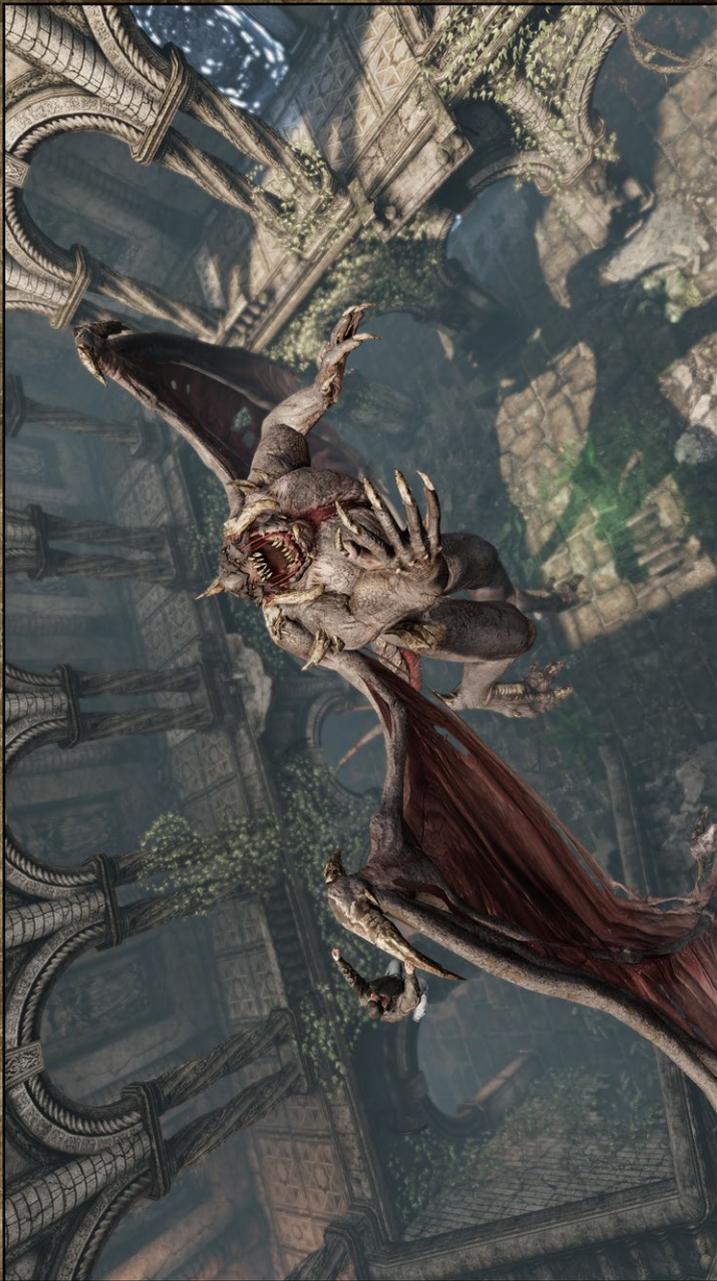












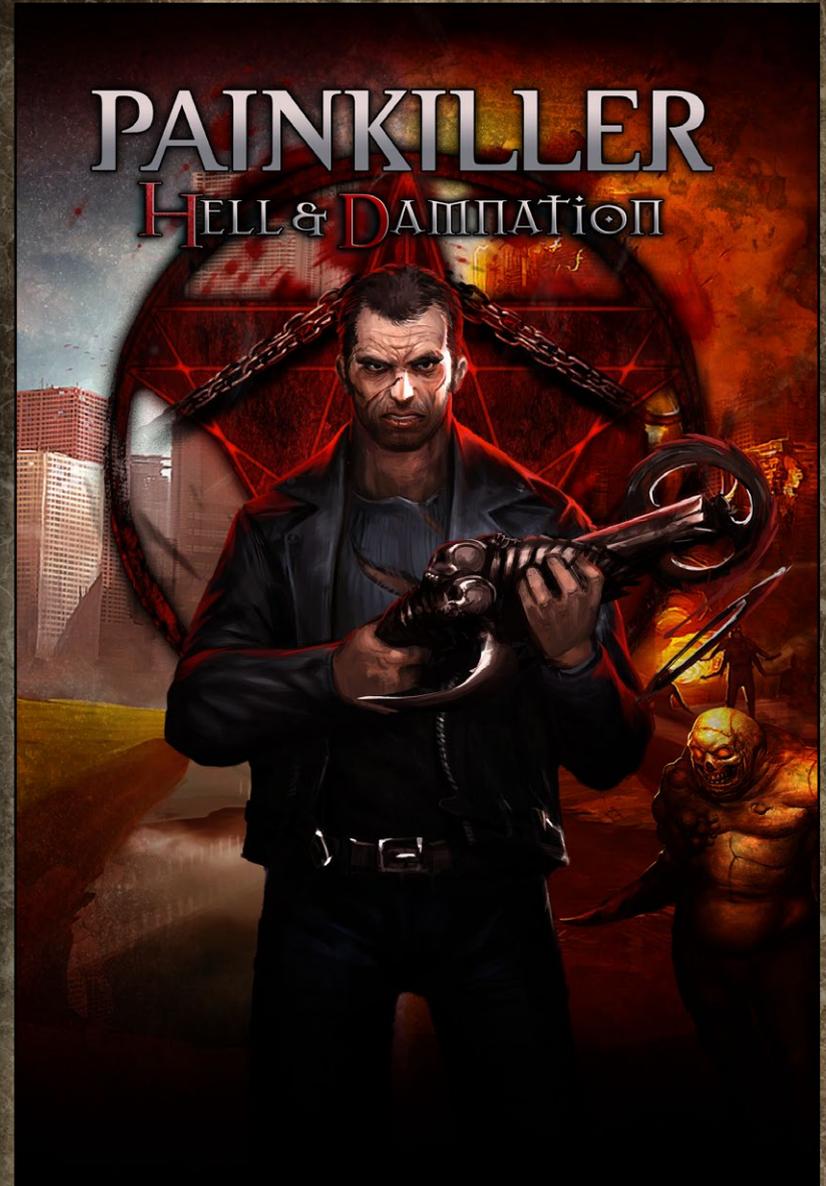




Cover Artworks “First Drafts“

Coverartist: Gabriel Schneider





nordic games



Autodesk
Scaleform

© 2012 by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by The Farm 51 Group SA, Poland. Produced, Published & Distributed by Nordic Games GmbH, Austria. Painkiller is a trademark of GO Game Outlet AB, Sweden. The Farm 51 and the The Farm 51 logo are trademarks or registered trademarks of The Farm 51. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk, Beast, HumanK, Kynapse, and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. This product includes code licensed from NVIDIA. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Any unauthorized copying, hiring, lending or reproduction in whole or part is prohibited.