

Ultimátní kompilačka toho nejlepšího z celé série Painkiller, to je Painkiller Supernatural 2.0. Pro mě osobně asi mod roku 2014. Disponuje totiž několika rozsáhlými kampaněmi, mnoha desítkami levelů a řadou zásadních změn, které ze hry dělají nezapomenutelný zážitek. To vše navíc zcela zdarma!

Získané karty v kampani Painkiller.

Soul Keeper, Soul Catcher, Soul Redeemer, Blessing, Vitality, Replenish, Forgiveness, Mercy, Health Stealer, Speed, Dexterity, Fury, Confusion, Endurance, Double Haste, Triple Haste, Weaponn Modifier, The Sceptre, Time Bonus, Haste, Dark Soul, Divine Intervention, Iron Will, Double Time Bonus, Rage, Magic Gun a Armor Regeneration. Od minula tudíž využita jinačí kombinace karet, byť to pohodovost soubojů s bossy nijak neztížilo. Jejich cena zůstala nezměněna. Liší se ale uspořádání jejich získání. Ve Forestu obdržena jiná karta, než jaká byla u originálu. V něm jsem ji nezískal, proto mě poměrně překvapila její funkce. Tady ji hráč obdrží po zkompletování první kampaně, načež má příležitost rozehrát tu druhou, a to s většinou úplně odlišných karet. Super bonus od autora modu :) Jen s nimi je to přijatelně zábavné.

Nejzajímavější a zároveň i nejtěžší úkoly:

Najdi všech sedm secretů v úrovni Hrad. – (Splněno)
Proměň se šestkrát v Démona v levelu Koloseum – (Splněno)
Najdi všech dvanáct secretů ve Vodním městě – (Nesplněno)
Na Sněžném mostě zmraz a rozcupuj minimálně 100 nepřátel – (Splněno)
Ve Vojenské základně rozcupuj minimálně 200 nepřátel – (Splněno)

Vyžadované úkoly k získání karty nejsou pár v úrovních identické se základní hrou, ale podněcují hráče k zajímavějším a těžšími aktivitám, vyplívajícím z herní náplně. Sněžný most nečiní problémy, pokud co nejčastěji využijí svou brokovnici v obou režimech střelby. Nejdříve protivníka zmrazím a poté rozstřelím. Indikuje to i speciální ukazatel v horní části obrazovky. Na vojenské základně už stačí pouze rozcupování na kousky. Jakým provedením, to je na každém. Hell Gun, brokovnice, raketomet? Jak je libo. Nejstylovější a nejučinnější je asi ta první vyjmenovaná zbraň. Při druhém hraní mi vícero map připadalo hodně lehkých, že ani nedošlo k zapnutí zlatých tarotových karet. Zapříčiněné přemírou munice, větší znalostí map a mizivému výskytu bugů. O to více je Painkiller Supernatural 2.0 při repríze záživnější.

Mapu Kolosea z BooH si vůbec nevybavuji, až na ten závěr, ale zde šlo fakt o pěknou a hodně rozsáhlou úroveň. Dobře mi sedící atmosférou, přítomnými boji, klidnými a adrenalinovými pasážemi. Byl tu i dostatek zlatáků, získáno asi osmdesát procent z nich. Zajímavé je, že když někoho sejmete kolíkometem či raketometem, občas z něj další cennost vypadne. Ta se připočítá k té základní. Já tam měl na konci uvedeného levelu u Gold Found 1123/1518 + 700. Opětovně nalezena hodnota pokladu v podobné výši.

Popíši přesný princip fungování secretů s Hell Gun. Krom toho, že jde o další přídavný a samostatný mod, je tato zbraň omezena na pouhou jednu úroveň, v níž ji seberete. K tomu potřebujete objevit, sebrat a použít speciální klíč, s nímž si posléze odemknete průhledný portál do lokace s onou pekelnou zbraní. Je hodně účinná, disponuje plnou zásobou nábojů, a z nepřátel se po jejím použití stávají jen cáry jednotlivých částí těla. Klíč a zámek se většinou nachází blízko sebe a otevřený portál také, dopředu ale není jasné, kde se objeví. Tím pádem jde o secret sám o sobě.

Grafika vypadá na stáří enginu opravdu pěkně, nyní s dynamickými světly, detailnější vodou, přidanými vizuálními vylepšeními. Zpomalený čas často nastal při dobrém headshotu, kdy se scéna promění do modro-červené spleti barev. Zprvu sice neabsentovalo několik technických bugů, jako scripts chyby a pokažené pozice na uložení. Přesto nic, co bych obrovskou pílí a vytrvalostí nezvládl sám překonat. Cheat na nesmrtelnost tak aplikován jen v Train Station, jinak ne. Chválím i štělování barev v nastavení hry. V lednu 2015 vydaný oficiální update jakýmkoli popsaným nešvarům naštěstí zamezuje. Také mám grafické drivery z února zmíněného roku. Vizuál rovněž upraven a zlepšen i o SweetFX, jak má autor u downloadu, jeho variantou číslo 4. Ta hru decentně přesvítí a ztmaví do líbivějšího tónu podání barev.

Po převážnou dobu hraní aktivní tyto karty, Replenish, Mercy, Fury, Confusion a Endurance. Pro budoucí opakované dojetí celé hry si je ponechám v totožné konfiguraci. V rámci herní výzvy 2016 odemčena minimálně pětice karet, z nichž byly uplatněné Iron Will a Rage. Za radikální změnu považuji i rozvržení jednotlivých úseků Painkillera, např. třetí epizoda ve složení Vlakové stanice, Továrny, Vojenské základny, Vodního města, Doků a Rozvalin. Svým pojetím tyto části povětšinou docela ladí, takto koncipováno je to tedy úplně od prvních minut. Starý klášter z konce hry zde na hráče čeká už v závěru první epizody.

Hráno na Nightmare obtížnost, což je tak akorát. Veškeré mapy hned přístupné v rámci postupu hrou. Takže je tentokráte možné ve Forestu bez potíží ukládat.