

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.

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 a Divine Intervention. Od minula tím pádem využita trochu jiná kombinace karet, byť to pohodovost soubojů s bossy nijak neztížilo. Jejich cena zůstala nezměněna. Liší se nicméně 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 :)

Nejzajímavější a zároveň i nejtěžší úkoly:

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

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 zmíněného levelu u Gold Found 1123/1518 + 700.

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. Neabsentovalo sice pár technických bugů, jako scripts chyby, pokažené pozice na uložení, přesto nic, co bych obrovskou pílí a vytrvalostí nezvládl sám překonat. Cheat na nesmrtnost v důsledku toho aplikován akorát ve Train Station, jinak ne. Chválím i štělování barev v nastavení hry.

Popíši i 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 dostatkem munice, 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. Tudíž jde o secret sám o sobě.

Po převážnou dobu hraní aktivní tyto karty, Replenish, Mercy, Fury, Confusion a Endurance. Pro budoucí opětovné dojetí celé hry si je ponechám v nezměněné podobě. Za velké zlepšení považuji i rozvržení jednotlivých úseků Painkillera, např. třetí epizoda ve složení Vlaková stanice, Továrny, Vojenské základny, Vodního města a Doků. 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 tentokrát možné ve Forestu bez potíží ukládat.