

Zatímco Painkiller oplýval lážo plážo obtížností, zde to už žádná sranda není. V obou případech dojeto na Nightmare, přesto jsem měl neustále nedostatek životů a štítů. Naštěstí autor přichystal pro zarputilé hráče i celou speciální sadu karet, s nimiž už přece jen tak na suchu není. Zpočátku dosazeno dvojnásobné množství zlatáků, ale hra započítává jen polovinu, tudíž po čase vyměněno za regeneraci brnění. Později vložena do slotu i karta na trojnásobné aktivování zlatých karet za level. U zlatých jsem ponechal konfiguraci autora, zhruba v půlce akorát nahradil zpomalení času 20 vteřinami navíc.

Většinu oficiálních add-onů nemám dohránu, jejich premiéra pro mě tak byla až tady. Rozhodně dost zajímavé mapy, některé fakt nehratelné, např. Japonský masakr, naproti tomu Ragnarok byla krása neskutečná, včetně pár secretů. Od první nálože levelů dochází i k větší variabilitě zbraní v secret portálech. Jakási světlice, v Ragnarok úseku poměrně smysluplné, ale nikoli na nepřátele :) Jindy nějaká ostnatá pálka, smůla je, že ji nešlo použít, protože úkol vyžadoval level dojet s něčím jiným. The Haunted City, mapa z Resurrection dodatku, tu je rozdělena na dva samostatné a rozsáhlé levely, docela povedená, na bugy jsem téměř nenarazil. Pokud někdy prubnu originál, tak jediné s Mega Fix Modem 2.0.

Několik úrovní má i přejmenovány názvy, Animal Farm – Slaughterhouse, Sammael's Lair – Sky Island, The Haunted City – Innsmouth I a II, Gloomy Mountains – Mountains a High Seas – Invasion. Konceptem místy docela odlišné od původních předloh, ale využívají zdejšího prostředí dokonale, občas i z hlediska hrátelnosti, absence bossů apod. Velmi promyšlené secrety, třebaže občas fakt složitě dosažitelné. Výzva sama o sobě, ty svaté předměty září na dálku, málokdy jdou přehlednout, jen se k nim nějak dostat.

Herní doba obou kampaní obdivuhodná, déle jsem nehrál ani Dishonored. Nejvíce mě zdržela třetí epizoda Painkiller kampaně. Supernatural odsýpal jako po másle. Po dvanácti dnech pokořen. Co se chybí týče, problém byl ve čtvrté epizodě, kde přestaly opět fungovat savy a checkpointy. Naštěstí šla ta pasáž zvládnout bez ukládání, stejně jako vstupu do záchytného bodu, a naopak s výrazným přispěním aplikovaných karet. Obezřetnost přesto podněcovala nejistotu, jestli to vůbec bude reálné, to dokončit. Podařilo se, neboť item na kosení nepřátel, při němž dochází k nezranitelnosti hráče a jeho schopnosti vše v dohledu zničit, přišel vhod v pravou chvíli.

Vyžadované úkoly:

Zlikviduj bossa do dvou minut v Černé věži.
Dokonči Asteroidy jen s použitím kolíkometu.
Neseber ani jednu bednu s municí v Horách.
Absolvuj mapu Riot jen s využitím Bolt Gun, možné oba režimy útoku.
Dokonči Invazi bez explozivních zbraní.

Supernatural kampaň odehrána zcela bez použití cheatu, z karet získány 20 sec. Time Bonus, Modifikátor zbraně, 666 munice do všech zbraní, Confusion na zmatení nepřátel a Rebirth. Díky splnění uvedených úkolů. Zbylé karty již byly většinou odemčené tvůrcem modu, za odměnu při dohrání Painkillera. Ve čtvrté a páté epizodě upotřebeny karty 3x aktivování zlatých karet, 666 munice + ty tři zlaté, jak již bylo zmíněno. Potkal mě i jeden solidní zákys v levelu Secret Area, což vyřešil vzkaz autorovi a jeho následná odpověď.

Nejpůsobivější mapy:

Castle Wolfenstein věrně převádí útěk z hradu do modernějšího hávu, začátek jakoby mi něco připomínal. Disponuje slušným nářezem, architekturou, secrety a rozsáhlostí.

Old Movie navazoval na filmová studia o level zpět, v tomhle to má ten ruskej borec výborně pořešené u spousty úseků. Celé laděné do černobíla, jak mluví název, jako bych sledoval zfilmovaného Ubersoldiera. Hratelnost sama ale nesmírně frustrující, protože hra na hráče posílá pitomé rytíře nebes, těm nedělá problémy vzlétnout a přistát, střílet na dálku. Drbačka. Nemluvě o dotěrných elektrikářích ke konci. Fiha!

Nejnabušenější střílečka z Painkiller univerza! Něco takového se jen tak nevidí!