

Původně publikováno dne 10. 3. 2013, 17: 09 Hod na DH - Editováno dne 8. 3. 2019, 1: 39 Hod.

Half-Life je dodnes nepřekonaná hra. Sršící parádním level designem, variabilním gameplayem, skripty, originálním závěrem, dostatkem zbraní, spoustou rozličných nepřátel, prostředím k prozkoumání, odpovídající herní dobou, možnostmi, jak danou situaci vyřešit a řadou dalších věcí. Z nichž byla herní veřejnost v roce 1998 na větvi. To, co jsem zmínil o dvě věty zpět, je sice archetyp většiny kultovních klasik žánru FPS, až na ty skripty. Ale v této konkrétně na to šli vývojáři jinak. Tím pádem si hráč připadal, že tam opravdu je, v kůži nemluvného hrdiny Gordona Freeman, což jen podtrhlo ten poměrně realistický adventurní zážitek. Dále doplněný slušnou hudbou, napětím a vyváženým poměrem mezi akcí, skákáním a hádankami. Jež tu v podstatě nahrazují sbírání karet, klíčů, aktivaci pák a podobně. V kombinaci plnění jednotlivých úkolů, pro překonání toho a toho problému, tedy dokonale fungují jako moderněji a autentičtěji podané herní mechanizmy, využívající okolní interaktivitu úrovní ve hře. Čímž jsem už dopodrobna rozebral to hlavní, proč mě hra stále baví i po tolika letech, a zároveň si sám plně uvědomil její rozdíl od ostatních stříleček té doby. A co teprve komunikace s postavami, často nutná ke zdárnému postupu dopředu mnohými lokacemi.

Dosavadní shrnutí bez výjimky platí pro původní verzi hry, její základní Steam verzi, stejně tak mnou komentovaný Half-Life Source. Kdybych měl posledně jmenovanou verzi posoudit i po vizuální stránce v defaultní podobě, nijak slavně by na rozdíl od té herní nedopadla. Naštěstí je ale moderní scéna téhle série aktivní neustále, takže můžete bedny a nepřátele ničit upraveným páčidlem, kochat se tou krásou kompletně přetexturovaných prostor komplexu Black Mesa, zírat na precizně upravená skaliska, smocit se v té průzračně čisté vodě. Což je to jediné nejmárgantnější, s čím byl v roce 2004 Gabe Newell v předělávce HL schopen přijít. Dal tak vzniknout odhodlání fanoušků prvního dílu pro jeho kompletní přepracování do líbivějšího kabátku, a to právě skrze Source engine, na němž běžel svého času druhý díl. Konverze Black Mesa mi ale příliš radosti po vydání neudělala, proto nedám dopustit na modifikaci Ultimate Definition, o jejíž přednostech tu už padla řeč a najdete ji též v nástěnce. Ta nezklamala zkrátka ničím, a završila tu několikaletou etapu mého čekání na to, až Half-Life Source bude vypadat tak, jak si opravdu zaslouží. Aniž by přitom ona modifikace jakkoli měnila jeho herní principy, závěr hry nebo cokoli zjednodušovala. Udělené číselné hodnocení tudíž koresponduje pouze s dohráním uvedeného modu a shoduje se zároveň i s mým ohodnocením původního Halfa.

Abych pravdu řekl, nevěřil jsem, že si někdy takovou grafiku u téhle modly vychutnám. O to příjemnější překvapení to bylo, zvláště, když měla nyní každá zbraň jiný zaměřovač, HUD hýřil neokoukaným provedením. Hlavní menu se tvářilo jako u obyčejného Halfa, především díky prostému názvu Half-Life, loadingy byly stejné jako u HL2, akorát názvy kapitol se omezily na jejich číslování. Herní nabídka, řešená při každém spuštění promítáním pár scén přímo ze hry, se neomrzela nikdy. Zamrzí naopak menší počet grafických bugů, od mizení mrtvých nepřátel při rozhlížení, zbraň zastrčená do země, špatné zobrazení povrchu v pár částech se zamořením od toxického odpadu, apod. Také mi nešla sebrat výbava na dlouhý skok. Na Xenu to vyřešil až rocket jump. Ve výsledku ale nic, co by souhrnný dojem z hraní nějak zásadně kazilo. Tam, kde byly ty "vymršťující díry", stačilo do jedné z nich skočit, posléze dobře dopadnout na "letadlo" a pokračovat určeným směrem k loadingu. Celé to netrvalo víc jak třicet sekund, na asi druhý pokus. Popsaný úsek rozhodně nebyl při předešlých pařbách překonán takto snadno. Pokud dnes ještě existuje někdo, koho tato proslulá značka láká, doposud ji nehrál a chtěl by začít od jejího počátku, doporučuji mu Half-Life: Source - Ultimate Definition.

Pro: Starý dobrý Half-Life, tentokrát s notně vylepšenou grafikou, a to díky Ultimate Definition modu.

Proti: S aplikovaným modem pár graf. bugů, včetně jednoho herního, ale má kreativita nezklamala.

Obdržené hodnocení na DH, než mi jej smazali, +14 (15-1) ---- Hra Half-Life: Source

Můj názor na Black Mesu nehodlám nijak specifikovat, ale faktem je, že jen na základě jejího hraní jsem měl potřebu sepsat tento komentář. I si spravil náladu nějakou modifikací a napravit svou pošramocenou náladu z toho, že si někdo neváží původního HL. K tomu se časem přidala bezechlednost Valve, která Mod komunitu soustavně odstřihuje, ale hlavně i počínání DH. Prostě mi komentář smazali. Já nehodlám popírat svou minulost na DH, přepisovat a přemísťovat své dosavadní výtvořky. To fakt ne. Šest let jsem to na serveru měl. Příznačně od 10. 3. 2013, aby mi to skoro na den odstranili. Dalším aspektem je to, že celkově můj počet komentářů na DH pro mě měl či má, i když o tom nyní dost pochybuji, i jednu symbolickou hodnotu. Ta není rozhodně nijak neopodstatněná, naopak. Přímou řečí čísel, takové věci mě zajímají. Všechno to ale šlo do kelu neustálými změnami na Databázi her. Neplatí jen o roku 2019, už před lety mi jinou funkcionalitu zrušili. A smozřejmě, řešil jsem to tam veřejně už tenkrát. Náhradní alternativa dodnes žádná. Bohužel.