

Recenze závody

## **ToCA Race Driver**

**Automobilové závody jsou krásná a životu nebezpečná droga. Kdo jí propadne, málokdy najde cestu z jejího opojení. Opojení, v němž se radost z vítězství slévá s hořkostí prohry a jekotem do závratných výšin vytáčených motorů vozů rvoucích se o každý centimetr.**

Tuto atmosféru se však málokdy podaří plně zachytit. Necítíme ji z televizní obrazovky během přenosů ani z počítačítačových monitorů při hraní simulátorů. Vidíme jen čísla. Otáčky motoru, rychlost, umístění v cíli. Kdo se někdy pohyboval v zákulisí závodů, cítí, že tu něco chybí. Stejný pocit zřejmě měli vývojáři z Codemasters, když připravovali čtvrtý díl famózní série *ToCA*. Rozhodli se tedy kromě věrného ztvárnění samotného řízení, k čemuž využili nejnovějších vymožeností techniky, alespoň částečně nám přiblížit, co se odehrává mimo televizní kamery.

### **Hollywoodský příběh**

Nebudeme přehánět, když hru *ToCA* označíme za automobilový simulátor s nejlépe zpracovanými animovanými sekvencemi všech dob. Rozehrává se před námi příběh bratrů McKaneových, mužů, pro něž nikdy neexistovalo nic jiného než závodní dráha. Krácejí tak ve šlépějích svého otce, který před patnácti lety zahynul při zbytečné kolizi po projetí cílové čáry. Starší z jeho synů – Donnie – se stal esem okruhů. Ani v případě mladšího potomka však nepadlo jablko daleko od stromu a i Ryan má za sebou nejednu vyhranou soutěž. Chce ale víc. Dokázat, že není jen synem a bratrem slavných pilotů, ale že je z klanu McKaneů nejlepší. Opusťme však špičkové FMV sekvence, v nichž se postupně setkáme s Donniem, šéfy několika stájí a tajemnou kráskou, a podívejme se na to, co dělá závodní simulátor závodním simulátorem. *ToCA Race Driver* nabízí samé vybrané lahůdky. Začneme od podlahy, tedy od asfaltu. Vaše rychlé reakce a pevné nervy prověří několik desítek okruhů rozestých po celém

světě. Je tu naprosto vše, od úzkých klikatých tratí až po rychlé ovály, které navíc přesně odpovídají skutečnosti. Vždyť také manažeři Codemasters utratili za licence pěkné peníze a čtvrtý díl jich má bezkonkurenčně nejvíc z celé série. Během závodu vás však soupeři a rychlost vtáhnou do hry natolik, že na nějaké obdivování okolí a jednotlivých vozů nebude čas.

### **Auto namaděru**

Dalším příjemným překvapením u *ToCA Race Driver* je model poškození. Vývojáři se s ním chvástají už od počátku vývoje a při jeho navrhování prý přišly ke slovu i crash testy. Auta se skládají z jednotlivých komponent, takže při nárazu do soupeře uletí vozu zadní křídlo, nárazník začne dřít asfalt a všemu dominuje elegantně se pohupující utržený výfuk. Při vzájemných strkanicích, o něž není nouze, se karoserie realisticky bortí a nemáte pocit, že se auta od sebe odrážejí. Škoda, že ještě nikoho nenapadlo zapracovat do podobné hry zranění řidiče. To by pak jedno čelní setkání s hranou stěny depa mohlo znamenat pilotův konec. V našem případě se alespoň z auta stane pěkná hromádka šrotu. Kromě viditelných deformací dochází při bouračkách i k poškození mechanických součástí, což je znázorněno na schematické kresbě.

Ovšem ač se autoři v tiskových materiálech chlubili, že i utržené dveře změni aerodynamiku auta, ve skutečnosti to není tak žhavé a klidně můžete jet s pěkně rozmláceným vozem víceméně stále stejně. Na fyzikálním modelu je vidět, že vývojáři chtěli vytvořit skutečnou hru, tedy něco, co má lidi především bavit. Talent a zkušenosti mistrů volantů zde tedy v rozumné míře nahrazuje mírný odklon od reality.

### **Plechové poklady**

Sice jsme už auta rozmlátili do posledního šroubku, ale ještě jsme se nepodívali, jaké vozy to vůbec byly. S čím se tedy v *ToCA Race Driver* jezdí? Není toho málo. Na všechna vozidla by se místo garáže hodil pořádný hangár, ovšem s masivním zámkem a kvalitním alarmem,

neboť sbírka zhruba čtyřiceti dostupných automobilů je skutečným plechovým pokladem. Najdeme tu všechno, od legendárního Mini po speciály pro vytrvalostní okruhové závody. Všechna auta jsou zvenčí pečlivě vymodelována, hůře na tom jsou interiéry. Ty jsou pro většinu zastřešených automobilů společné, mění se jen logo značky. Kupodivu chybí vnitřní zrcátko, jež však dobře nahrazuje šipka ukazující, kde za vámi se nachází dotěrný soupeř. Toho je třeba blokovat a v nejlepším případě poslat na trávník nebo do kačírku. Nemá smysl brát si servítky, počítačem řízení – a vcelku inteligentní – soupeři se s vámi také nemazlí. Pokud mohou, drsně vás vystrčí, asi abyste si mohli vychutnat krásy výše zmíněného modelu poškození. Jelikož na ně nemůžete podat protest, je lepší něžně je poslat mimo silnici.

### **Povedená kariéra**

Vítězství je opojné a věřte, že pro něj uděláte maximum. Nechybí tu nic, co by správný závodní titul měl mít – šampionát, který si můžete sami sestavit, souboj s časem a perfektní multiplayer, jenž díky nabídce vozů a okruhů vydrží opravdu na dlouho. Díky multiplatformovému vývoji hry vás čeká i na písíčkách opomíjený splitscreen až pro čtyři jezdce, chce to ale našlápnutý počítač. Tyto „instantní“ soutěže, samozřejmě vyjma multiplayeru, však do pozadí odsouvá mód kariéry.

Její základem je Ryanův počítač. Zde je umístěn kalendář závodů a sem mu chodí nabídky sponzorů. Jako neznámý pilot začíná Ryan v seriálu závodů relativně slabých strojů. Je třeba vybrat si sponzora a začít vyhrávat. Pokud chcete do lepší stáje, musíte zvládnout vstupní test, jímž je projetí daného okruhu v šibeničním čase. Většinou rychleji, než budete potřebovat při boji se soupeři. S těmi se utkáte v krátkých několikakolových závodech, někdy zpestřených povinnou zastávkou v boxech. Abyste byli motivováni k nejlepším výsledkům, vyhlašují týmy interní soutěže. Pokud splníte úkoly typu „umístí se xkrát na stupních vítězů, poraz daný tým, vyhraje šampionát“ a podobně, dostanete tučnou odměnu.

Za obsazení předních pozic dostáváte body, které se sčítají, a když se jich nakupí dost, postupujete do vyšší soutěže. Ta už obsahuje méně závodů, jezdí se v ní s ostřejšími vozy a je

přirozeně těžší. Pak následuje špička pyramidy – mistrovská kategorie a po ní ještě elitní klání.

### **Jen pro zvané**

Čím je Ryan rychlejší, tím víc se o něm mluví, takže po několika úspěších přijdou i speciálnější nabídky. Nejprve to jsou jednodenní soutěže, v nichž se v jednom krátkém závodě utkávají vozy stejných značek. Dlouho na sebe však nedá čekat zvonění telefonu, ve kterém se ozve některý z jeho soupeřů a vyzve ho na střetnutí jeden na jednoho. Ovšem ne za volantem reklamami polepeného závodáku, nýbrž v některém z vozů automobilové historie i současnosti. V případě těchto jízd odpadá jakékoli ladění, skočíte do auta a jdete na to. Ve standardních soutěžích se bez něj však neobejdete.

Ke štelování toho není moc, ale je to spíše ku prospěchu věci. Můžete vybírat typ pneumatik, měnit délky kvařtů, přítlak spoilerů, tvrdost tlumičů, výšku podvozku, rozložení brzdné síly a tuhost zkrutných tyčí. Ke změně chování auta to docela stačí. Vzhledem k tomu, že hra není určena hardcore závodníkům, trochu tu chybí nějaký asistent. Před každým závodem se sice dozvíte, co a jak by chtělo změnit, ale dost často slyšíte jen požadavek na „vybalancovaný stroj“. Pro nikoho by však neměl být problém na vztahy mezi jízdními vlastnostmi a jednotlivými díly přijít.

Větším problémem je zjistit, zda je váš stroj dostatečně rychlý. Ve hře totiž nejsou žádné hotové tabulky rekordů, zaznamenávají se jen vaše nejlepší časy a hlavně chybí měřené tréninky a dokonce i kvalifikace. Nejen, že kvůli tomu nemůžete ovlivnit svou pozici na startu, ale ani nevíte, jestli náhodou není auto nastavené úplně nevhodně. Je nepříjemné v závěru prvního kola zjistit, že máte „krátkou“ převodovku a na dlouhé cílové roviny vás všichni v pohodě předjíždějí. Vzhledem k tomu, že se hra ukládá vždy po několika závodech, nemůžete si nastavení vyzkoušet. V případě neúspěchu byste totiž museli opakovat i předchozí jízdy.

### **Sliby se mají plnit**

To je však jediný výraznější nedostatek na jinak téměř čistém štítě tohoto titulu. Kromě skvělé hratelnosti a grafiky, jež nabízí přešři nejrůznějších efektů – včetně pěkných atmosférických jevů, kdy se při noční jízdě v dešti krásně odrážejí koncová světla na mokrém asfaltu – disponuje i neméně dobře zvládnutou zvukovou složkou. A to není u automobilových simulátorů běžné. Motory malebně burácejí a úpějí, každé auto zní trošku jinak a všechna dohromady tak nějak uvěřitelněji. Proklamovaná péče věnovaná akustické části hry je skutečně znát.

Dalo by se říci, že autoři téměř ve všech případech splnili, co slíbili, což se skutečně vidá jen výjimečně. Možnou slabinou samozřejmě pro někoho mohou být tvrdé hardwarové nároky. I když hru slušně rozhýbete také na slabším stroji, začne se cukat přesně ve chvíli, kdy jde do tuhého. Spočítat všechny odletující plechy asi není žádná legrace. *ToCA Race Driver* ale určitě patří mezi tituly, které by mohly fanoušky motorismu přinutit k upgradu.

*Daniel Priban*

#### **toca race driver je**

- zábavný simulátor
- velice hratelný
- doprovázen příběhem

#### **toca race driver není**

- pro hardcore fandy realismu
- hra na jedno odpoledne
- jen o cestovních vozech

#### **Zapněte si realističtější fyziku**

*ToCA Race Driver* z neznámého důvodu neobsahuje volbu obtížnosti. Pokud chcete fyzikální model hry postrčit víc na stranu simulace, máme tu řešení, jehož by se měli hned po nainstalování chopit všichni fandové realistického ježdění. V nabídce bonusů, kam se zadávají

cheaty kupované (sic!) u Codemasters, zadejte bezplatný kód SIM, čímž aktivujete propracovanější fyziku jízdy, podtrhující pocit z řízení pekelně výkonných strojů. Bohužel ji musíte po každém zapnutí hry „probudit“ zatržením políčka v nabídce bonusů. Podobné je to i s kódem Damage, jenž zlepšuje model poškození. Je zvláštní něco takového odemykat cheatem, leč je tomu tak. Ne, že by to bylo nějak výrazně znát.

### **Elitní skupina**

Kromě klasických více či méně silných okruhových vozů vám na konci hry v garáži skončí několik skutečně skvostných kousků automobilového průmyslu. Zmiňme některé z těchto zajímavých strojů:

#### **Mini Cooper 1966**

Maximální výkon: 135 kW/180 k

Maximální rychlost: 234 km/h

#### **Chevrolet Corvette 1978**

Maximální výkon: 300 kW/400 k

Maximální rychlost: 250 km/h

#### **Marcos Mantis LM 600**

Maximální výkon: 560 kW/750 k

Maximální rychlost: 320 km/h

#### **Toyota GT1**

Maximální výkon: 447 kW/600 k

Maximální rychlost: 370 km/h

**Výrobce:** Codemasters

**Vydavatel:** Codemasters

**Minimální konfigurace:** CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HDD 1,4 GB, 3D karta 32 MB

**Doporučujeme:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, HDD 1,4 GB, 3D karta 64 MB

**Multiplayer:** ano

**Internet:** [www.codemasters.com/tocaracedriver](http://www.codemasters.com/tocaracedriver)

Rozumně realistický a především maximálně hratelný simulátor okruhových speciálů, který přináší i něco navíc.