

Recenze závody

## NASCAR Racing 2003 Season

**Vítězové s vavřínovým věncem na krku nebo odcházející jezdecké legendy oslavují své úspěchy projetím posledního čestného kola před aplaudujícími tribunami. Když oba případy současně potkají závodní automobilový simulátor, je to mimořádná událost. Kdo propásne možnost být přítom, další šanci už mít nebude.**

Byla to zpráva jako hrom, že po devíti letech Papyrus Racing Games končí se svou sérií her věnovanou americkým „doleva-doleva-doleva“ okruhovým závodům nadupaných aut NASCAR. Možná si vzali k srdci moudro, že legendy mají odcházet na vrcholu slávy. Snad rozhodnutí ovlivnila hrozba zatím jen marketingově silné konkurence s *NASCAR Thunder 2003* od EA Sports. Každopádně letošník ročník je definitivním rozloučením se super realistickým simulátorem, kterému se podařilo dojet skoro k branám dokonalosti. Posledním zásadním zlomem ve vývoji hry z hlediska enginu, doplňků a stylu byla vlastně už loňská verze *NASCAR Racing 2002 Season*. Přesto není sezona 2003 pouhým updatem programu s oficiální licencí na aktuální soupisku závodníků, týmů a všech 23 závodních okruhů právě probíhajícího šampionátu. Tradiční základ ale zůstává společný v čele s velice realistickými jízdními vlastnostmi závodních strojů – lahůdkou pro hardcore počítačové závodníky. Na druhé straně se už počítá i s méně zkušenými hráči, které dosud závody s logem Papyrusu odrazovaly svými vysokými nároky na řídičské schopnosti a „jedovatými“ reakcemi aut. Tentokrát je k dispozici obvyklá sada pomůcek pro lehčí řízení, naprostí začátečníci si ještě mohou v obsáhlém videokurzu nastudovat všechno o průběhu a pravidlech závodů NASCAR. Herní možnosti jsou podle očekávání strohé: kompletní závodní sezona plus jednotlivé jízdy a zajímavá síťová hra proti až 42 živým soupeřům. Novinky v *NASCAR Racing 2003 Season* jsou převážně seznamem vylepšení už existujících částí předešlé hry. Asi nejviditelnější a nejmarkantnější změnou je přepracování herního enginu z *2002 Season*. Zmizelo třeba rušivé „doskakování“ textur na autech protivníků, zlepšily se odlesky na sklech a laku nebo například deformace karosérie při srážkách. Nemluvě o přidání parádičky v podobě postupného zanášení předního skla povlakem z prachu a nečistot v průběhu závodu.

Ostudu nedělá hře ani umělá inteligence počítačových jezdců. Dobře spočítaný kolizní model dokáže AI závodníky udržet na uzdě rozumu. Pokud se před ně například šikovně nacpete k vnitřnímu okraji zatáčky, nepokračují bezhlavě dál po ideální stopě, ale jako každý živý a přičetný pilot většinou raději uhnou, než by riskovali havárii. Dobře vyvážená je schopnost adaptace počítače na umění konkrétního hráče. Nebudete mít jako v jiných hrách pocit, že vám hra nestydatě nadržuje, ale na druhou stranu vás program nenechá odjezdit padesát okruhů o samotě, aniž byste zahlédli jediné kolo. Ne, že byste se jinak při sólo jízdě nudili. Alespoň by byl čas si všimnout novinek fyzikálního modelu. Ten výrobci aplikovali nejen na samotné vozy, ale nezapomněli ani na vliv různých typů povrchů vozovky na chování auta – a to včetně force feedbackového přenosu na herní periferie.

Poslední potomek série *NASCAR* od Papyrusu určitě není narychlo spíchnutá hříčka, ale až neskutečně pečlivě připravený simulátor. Těm nemnoha evropským a hodně zámožným fanouškům se po oblíbených závodech možná bude stýskat. Pouze stop v pravou chvíli ovšem řadu *Nascar Racing* uchránil před opakováním chyby hokejové *NHL* s jejími věčnými variacemi na ledové téma. Jenže jak radí sám James Bond, nikdy neříkej nikdy...

*Tomáš Suchomel*

**NASCAR Racing 2003 Season**

**Výrobce:** Papyrus Racing Games

**Vydavatel:** Sierra Entertainment

**Minimální požadavky:** CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HDD 540 MB, 3D karta 16 MB

**Doporučeno:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 540 MB, 3D karta 32 MB

**Multiplayer:** ano

**Internet:** [www.sierra.com/games/racing2003](http://www.sierra.com/games/racing2003)

86 %

**Verdikt:** Strhující a technicky dokonalý závodní simulátor podle už z principu jednotvárné reálné předlohy.

**nascar racing 2003 season je**

důstojné rozloučení

nejlepší s volantem

závislý na DirectX 9

**nascar racing 2003 season není**

pouze pro profesionály

plný nečekaných okamžiků

úplně bez pravých zatáček