

KOREKTURA OK

Ducati World Racing Challenge

Nerad to říkám, ale nepovedených závodních her v poslední době podezřele přibývá. Snad každá ze špičkových značek automobilů či motocyklů by chtěla mít kvalitní "svou vlastní" závodní hru, ale tento reklamní tah zatím vyšel jen automobilce Porsche - ta se ovšem loni svěřila po péče skutečným odborníkům z EA.

Ne že by *Ducati World Racing Challenge* vyvíjela nějaká firma Nazdar Software, do práce na hře už se pustili zkušení vývojáři v Attention To Detail, ale konečný výsledek je stejně více než tristní. Hra má sice docela zajímavý systém kariéry, ve kterém dostanete na začátku pár drobných, abyste si nakoupili nejlevnější motorku a potom si známým způsobem vylepšujete finanční konto tak, abyste mohli svůj stroj upgradovat, kupovat si kvalitnější stroje a dokonce musíte ve stylu playstationového *Gran Turismo* získávat k otevření dalších závodů řadu licencí, ale především špatný fyzikální model jízdy, zastaralá grafika a malá zábavnost dělá z *Ducati World Racing Challenge* doslova propadák.

Na samém začátku si v podezřele nehezkém menu zvolíte jeden ze dvou herních módů, buď rychlý závod nebo už zmíněnou kariéru - tedy Ducati Life. Rychlý závod obsahuje podnabídky jednoho závodu (v kategoriích 50. léta, 60. léta, 70. léta, 80. léta, Monstrum), jízdy na čas, multiplayeru pro dva hráče na rozdělené obrazovce a módu Progress (60. až 80. léta, Sport touring, Super sport, SBK). Nic z toho vás nijak nezaujme, takže se rovnou mrkněme na základní nabídku hry. S prvním nevelkým obnosem v Ducati Life si nemůžete moc vyskakovat a vstupní závody budou podle toho vypadat. S křápem, který si pořídíte, budete jen těžko útočit na předposlední místo v závodě a na zisk nějakých penízků na další nákupy. Zároveň je třeba získávat první základní licence. Například ta úplně nejsnazší je vysloveně ukradená z *Gran Turismo* - rozjedete motocykl na rovině a přesně na cílové šachovnici pak musíte z plné rychlosti zastavit. Také další jsou úkolům z playstationového hitu více než podobné, ale to je také poslední podobnost mezi oběma hrami. Zatímco v *Gran Turismo* je fyzikální model jízdy jednou z ozdob hry, v *Ducati World Racing Challenge* je tomu přesně naopak. V options si sice můžete nastavit citlivost jízdy, ale když zvolíte tu "divočejší" variantu, bude sebou váš svěřenec zmitat po závodní dráze jako splašený meloun, když se rozhodnete pro prakticky necitlivé ovládání, nikdy nezatočíte. Po mnoha hodinách hraní sice nakonec pochopíte záměr autorů a dokážete se čas od času trefovat do zatáček tak přesně, že začnete celkem snadno vyhrávat, ale to nic nemění na faktu, že nic otřesnějšího jsem v poslední době neviděl.

Nabídka závodů je celkem pestrá, do každé z kategorií si musíte pořídit speciální stroj a na většinu závodů musíte mít splněnou licenci. Problém je v tom, že vás od plnění těchto úkolů odradí nejen onen neskutečně odfláknutý fyzikální model, ale také otřesná grafika. A když říkám otřesná, myslím tím opravdu otřesná. Pro porovnání - například několik let starý *Moto Racer* je proti *Ducati World Racing Challenge* po grafické stránce dokonalým dílem. Co to plácám, tímhle srovnáním jsem *Moto Racer* musel pěkně urazit... Nakonec, obrázek si můžete udělat sami podle snímků tady všude okolo, a to ještě fotky ze hry vypadají o něco lépe, než jaká je hrůzná skutečnost. Problém je nejen v tom, že se člověku po několika minutách jízdy udělá z pohledu na monitor špatně, ale také pro samotné závodění je to docela nepřijemné - v tmavé a nepřehledné grafice občas zabloudíte i na těch nejjednodušších tratích. Dokonce ani takové základní maličkosti, jako je možnost nastavit si layout herní obrazovky podle svého, tu chybí. Už podle obrázků ze hry vidíte, že neustále musíte mít před očima přílišný tachometr i kobyli písmena a číslice všude okolo.

Jestliže bychom vycházeli z toho, že mezi slova "hra" a "zábava" patří rovnítko, v *Ducati World Racing Challenge* to v žádném případě neplatí. Zábavu zde rozhodně nehledejte. Jinými slovy - od této závodní hry dejte rozhodně ruce pryč.

Milan Jablonský

Název hry: Ducati World Racing Challenge

Výrobce: ATD

Vydavatel: Acclaim

Minimum: P II 266, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 50 MB, 3D karta

Doporučujeme: P II 500, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 250 MB, 3D karta

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Verdikt: Grafika, fyzikální model, hratelnost - všechno špatně.

Hratelnost: 2/10
Grafika: 3/10
Zvuk: 5/10
Obtížnost: 6/10

Čtyřicet

***internet

<http://www.acclaim.com>

***rámeček

Historie Ducati

1926 - založení firmy, zpočátku výroba komponentů pro rozhlasové přijímače

1952 - první motocykl: Cruiser 175 cc s elektrickým startérem a automatickou převodovkou

1955 - přichází konstruktér Fabio Taglioni, jeho prvními úspěchy byly o rok později čtyřdobý 174 Tourist, America a Elite 250 cc

1968 - 450 Mark 3D s max. rychlostí přes 170 km/hod., první sfiově vyráběná Ducati s desmodromickým systémem

1972 - završení úspěchů v mnoha závodech vítězstvím na Imola 200 Miglia

1983 - společnost kupují bratři Castiglioni, Ducati se stává součástí koncernu Cagiva

2000 - v posledních deseti letech získala Ducati osmkrát první místo v Poháru konstruktérů, největší hvězdou týmu je Carl Fogarty

+

system postupů a licenci v kariéře

-

grafika, fyzikální model, hratelnost

=

Suzuki Alstare Extreme Racing

Pukvolt (návrh):

... problém je nejen v tom, že se člověku po několika minutách jízdy udělá z pohledu na monitor špatně...