

25. 12 . 2020 - High Stakes Tour - Circuit 1 v NfS4 opět dokončeno na první místo. Ty tratě jsou pěkné. S jedním vozidlem z Internetu. Odjeté i Circuit 2 ve stejné sekci závodů. Též na první místo. Typ vyřazovací kola, kde jsem měl to rychlé Porsche, které má nízké poplatky za opravu.

26. 12 . 2020 - Když čtu o hře Cyberpunk 2077, jak je koncipována. Uvědomuji si, jak se tím více zdá být Saint Row 2 PC propracované, ačkoli jsem jej musel modifikovat a upravit. Neboť by mě v základu moc nebavil, chyb se stále plně nezbavil. Ale zážitek z hraní mi poskytuje hra velmi solidní.

Co v Saints Row 2 je, když si prohlížím vozidla z garáže, ukáží se venku a já sebe sleduji z oddálené perspektivy, jak si auta prohlížím, objevují se venku na chodníku. Hra tedy běží dál, ten svět, a může se tak stát, že se nějaké NPC rozhodne auto vzít a ujet s ním. To ale přeruším, přepnu-li na jiné vozidlo v garáži.

Pokud začnu po NPC střílet, obecně vyvolám chaos, vypukne zmatek a úprk, může přijet Policie a půjdou po mně. To samé třeba zapříčinění nehod s auty na silnici, přejíždění lidí. To je víceméně základní GTA styl otevřeného světa, ke kterému je hráč sváděn těmi možnostmi hry, jsou-li v ní ty věci bez postihu, v nějaké té podobě, možné. Postavy navíc můžou něco dělat, jakože se na odiv něčemu věnovat, stačí je jen pozorovat, jak cestují městem. Já v noci narazil na muže, co předváděl umění s ohněm, všelijak si to přehazoval, foukal a tak. Dojem dokonalý. Samozřejmě, s plně částicovými efekty ohnivých plamenů.

Do garáže jsem si uložil vozidlo Halbert, které jsem dosud měl jen ve verzi kabriolet, tedy bez střechy. Ale nyní získáno i se střechou. Co nejde, garáže v mém bytě, jak je mise se čtyřkolkou. Z jedné strany lze část překážky přeskočit, když se skrčím. Ale na jiném místě již neproskočím. A ano, to zjevování odnikud a mizení zase, když je auto či postava už daleko, ale stále je vidím, to působí nesmyslně. Realisticky živoucí město znamená, že se lidé narodí, dospějí, žijí svůj život, někde bydlí a pracují. To samé smrt, pohřby, márnice a tak. To hry neumí reflektovat. Proto se to řeší nerealistickými spawny odnikud.

27. 12 . 2020 - Opět jsem jel jeden závod v Need for Speed 4, načež najednou mé vozidlo o něco zavadilo a udělalo přemet v prostoru. Přičemž ale dopadlo na kola a jelo vesele dál. Byť jej ten náraz a vymrštění poškodil, že začalo auto hořet a čoudit, ale po dopadu na silnici nebylo po tomto poškození ani památky. Arkáda jako blázen.

29. 12 . 2020 - Dva dny jsem se věnoval jiné hře. Jedné first person logické plošinovce. Hodně podobné The Talos Principle, na DH k ní mám už vytvořen koncept. Ta mnou dohrána dne 28. 12. 2020. Dnes mi tam zároveň skoro všechny nově vložené hry schválili, za což jsem rád. V Need for Speed 4 dnes opět odjela pasáž High Stakes - Circuit 2, která je s oním Porsche z Internetu fakt dost jednoduchá a chytlavá. Ujedu jim s větším náskokem. Budu muset ještě kouknout na Saints Row 2. A jak se blíží konec roku i této DH výzvy, znamená to i publikování mých aktivit ze hry, jak je mám v nynější finální podobě.

31. 12 . 2020 - Nahozeny dva dokumenty, zbylý report a Saints Row 2 Aktivitu. Jeden celý den ztracen tím, že jsem laboroval s NFS - Undercover a NFS - Underground 2. Ani jedno nejelo korektně, s modifikacemi. Bez nich se mi to hrát nechtělo. Ale ten díl z roku 2008 možná ještě někdy zkusím. Na DH schváleno i Echoes of Etrya, geniální logická hra, beroucí si to nejlepší z Unity Enginu a The Talos Principle.