

## JIMMI WHITE'S 2: CUEBALL

O tom, co všechno se dá najít v počítačové simulaci kulečnicku.

To, že pro úspěšnou kulečnickovou hru nemusí vždy stačit pouze realistický simulátor, je trochu absurdní, ale také dobře známá pravda. Už od prvních pokusů ztvárnit tuto typicky barovou zábavu herní designéři přemýšleli, čím by svou hru zpeštili a co víc by mohli oproti ostatním nabídnout. Proto například v tomto čísle GameStaru recenzovaném *Actua Poolu* můžete hrát v několika různých prostředích a proti hráčkám vybaveným něčím více, než jen přesným odhadem a šikovnými rukama. Archer MacLean z týmu Awesome Developments, který pro Virgin na počátku devadesátých let vytvořil úspěšný *Jimmi White's Whirlwind Snooker* se u druhého dílu vydal stejným směrem jako Gremlin, ovšem jinou cestou. Celá hra je pojata jako jedna velká návštěva virtuální herny, možná velmi svérázně zařízeného obydlí Jimmiho Whitea, momentálně druhého světového hráče.

Procházka *Cueballem* začíná na dlouhém červeném koberci. U počítačového kulečnicku byste asi nečekali, že první okamžiky hry strávíte v obstojném 3D enginu, čelem do chodby končící dvěma dveřmi. Vpravo je stůl na "snooker", vlevo se jde k "poolu". Cestou se můžete libovolně rozhlížet kolem sebe, za pozornost stojí hlavně podstavce s knihami, kam se v průběhu hry zapisují vaše výsledky. Sem se ale vrátíte, až něco odehrajete, takže se spíš podívejte na obrazy na zdech a můžete si je dokonce můžete přiblížit a znalecky posuzovat jejich natáčením.

Projdeme-li společně jedněmi z dveří, ocitneme se v potměšilé, blíže neurčené místnosti s plápolajícím krbem, jehož mihotavé světlo roztancovává stíny na vedle stojícím kulečnickovém stole. Než se pustíme do boje se soupeřem, který u něj trpělivě čeká jak otec Furat na svého inteligenta, stojí za to si na všechno kolem pořádně posvítit, což k našemu velkému překvapení jde pouhým kliknutím myši na ikonku osvětlení. Najednou stojíme v americkém baru padesátých let nebo stylové herně devatenáctého století, která přímo láká ke svojí bližší prohlídce. Nedá velkou práci najít knihu s obrázky z předchůdce *Cueballu*, nejrůznější, ovšem většinou nic neříkající, fotografie, zahrát si o dolary na automatu, dát si s počítačem dámu nebo si z nostalgie vyzkoušet staříčkou MacLeanovu arkádu *Dropzone*. Dokonce se v televizi můžete podívat na kratičkový basketbal a nechybí ani další prvek známý z heren, terč pro šipky, s nimiž se také můžete bavit či si s nimi krátit čekání na soupeřův šťouch. Ačkoliv to byste toho moc nenahráli.

Oba herní pokoje se vyznačují velice detailní grafikou a texturami. Spoustu renderovaných objektů si můžete prohlédnout ze všech stran a na boku stolu si dokonce můžete přečíst cedulku se jménem výrobce. Jestliže vás budou pokoje opravdu hodně zajímat, může se vám klidně stát, že v noci, kdy už vaše víčka budou těžší než... než víčka zcela odpočatého člověka, zjistíte, že jste se pro samotné serepetičky kolem nedostali k jádru celého kulečnicku, kterým je, a to pozor, překvapivě kulečnick.

*Cueball* nabízí hráči kromě klasického "poolu" ještě "snooker", na který tvůrci podobných her někdy zapominají a v českých hernách se také mnoho nevyskytuje. Hraje se kromě základní sady koulí ještě se třemi barevnými navíc, které mají vlastní bodové hodnoty a hráč je musí umístit do jedné z kapes (nikoliv do vlastní) po každých dvou obyčejných koulích. "Snooker" na vás klade o něco vyšší nároky než "pool", ale kupříkladu pochopit pravidla kriketu vám dá zabrat víc. U "poolu" máte na výběr ze tří různých pravidel, případně si dokonce můžete další nastavit v jednoduchém editoru. Překvapivě chybí možnost zahrát si poměrně běžný "karambol", i když na jedné stěně najdete k tomu připravené počítadlo.

Oproti *Actua Poolu* se zde použitý engine liší ve dvou hlavních věcech. Nevidíte soupeře, s nímž hrajete, a ovládání pohledů na stůl i samotných šťouchů je o poznání těžkopádnější. Při všech třech dimenzích a volném pohybu v nich nezískáte celkový přehled o rozestavení koulí.

Získáte-li přece, i přes možnost zobrazení odrazové přímky pořádně nezamíříte. A zamíříte-li po zdoluhavém nastavování, stejně netrefíte. Intenzita úderu totiž záleží na rychlosti pohybu myši vpřed, což je v pořádku, ovšem závisí na momentálním přiblížení ke kouli a v pohledu zblízka vám stejný pohyb jako při pohledu z dálky dá úplně odlišný št'ouch. Jestliže se i s tímhle vyrovnáte a trefíte zamířenou kouli, pak jste zřejmě jedním z autorů hry a neměli byste neztrácet čas čtením recenzí na českých CD a spíš si jen tak pro inspiraci zahrát *Actua Pool*.

Na druhou stranu s vámi v *Actua Poolu* nikdo nehraje v rukavičkách, zatímco tady úplně všichni. Zdejší virtuální ruce jsou chytrým kompromisem mezi modelováním celých postav protihráčů a nepřírozenými protivníky typu "stealth". Elegantně poletují nad stolem, tu nakřídují tágo, tam vyleští kouli a hlavně vás drtí svými přesně mířenými údery. Jejich vývoj prý stál kolem třiceti tisíc dolarů a Awesome jsou na dokonalý motion capture po právu pyšní. Protihráči vám bude devět různě schopných rukavičkářů, se jmény některých lidí z Awesome, a nejsilnější Jimmi "Whirlwind" White, který si ovšem přinesl rukavice vlastní. Jak už to bývá, efektních zvuků se u podobných her moc neuzijete. Všechno hravě obstará pár samplů, jejichž zvuku dosáhnete například naražením dvou kulečnickových koulí do sebe, a jakýs takýs barový soundtrack, jehož tvůrci si zřejmě byli vědomi, že zde není příliš důležitý, a pokud nebyli, mohou mluvit o velkém štěstí. Naštěstí v rohu herny stojí CD přehrávač, na němž můžete spustit přesně to audio céděčko, které jste před chvilkou vložili do drivu. S tím souvisí i docela drsná 115MB minimální instalace na hardisk, odkud počítač čerpá veškerá data.

Možná že se mýlím, ale druhý *Jimmi White's* pravděpodobně nenaváže na úspěch svého staříckého předchůdce. Po grafické stránce sice těžko najdete nějaký lepší kulečník, stejně jako žádná jiná hra tohoto typu nemá v sobě pět dalších, ovšem tam, kde by měl tryskat pramen poctivé a nápadité práce silným proudem do výšky, jen slabě bublá hladina průzračné studánky. Vaši žízeň uhasí, ale dvakrát se nenapijete.

#### **hodnotící tabulka:**

Název hry: Jimmi White's 2: Cueball

Žánr: kulečník

Výrobce: Awesome

Vydavatel: Virgin

Systém: Win95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: 3Dfx

Minimální konfigurace:

P166, 32 MB RAM, 4xCD, HDD 115 MB, 2 MB graf. karta

Optimální konfigurace:

P200MMX, 32 MB RAM, 8xCD, 3D akcelerátor, zvuková karta

Hodnocení:

Hratelnost 3/5 dobrá

Grafika 5/5 výborná

Zvuk 3/5 dobrý

Obtížnost 3/5 průměrná

Celkové hodnocení: 70%

Verdikt: Trojrozměrný kulečník v zajímavém prostředí a s nevídanou grafikou. Hra je bohužel poněkud těžkopádná a díky několika zábavným přídatným hrám máte někdy pocit, jako byste měli doma například dámu doplněnou kulečníkem.