



Jets'n'Guns Gold

Maciej Mroziński

Opisywany tytuł należy do zdawać by się mogło wymierającego gatunku kosmicznych strzelanek typu *side scrolling*. Jest on w dodatku grą komercyjną toteż aby pograć w pełną wersję gry trzeba ją wcześniej kupić. Z jakiegoś jednak powodu, mając do wyboru kilka tytułów wybrałem właśnie ten i w żadnym razie nie żałuję swojej decyzji. Mało tego, gra zgodnie z moimi przewidywaniami okazała się rzetelną, starannie wykonaną i naprawdę dopracowaną produkcją zapewniając mi sporą ilość dobrej zabawy. Co więc takiego sprawia, że *Jets'n'Guns* jest szczególnie godna uwagi i szczerze mógłbym polecić ją każdemu graczowi nie stroniącemu od gier czysto zręcznościowych? Już wyjaśniam.

Na początek kilka słów o samej grze. Stworzona przez czeski *Rake in Grass* do dziś jest jedną z ich najbardziej znanych gier, jest również sztandarowym tytułem dla wszystkich miłośników tego typu zabawy. Wydana w 2004 roku szybko zyskała sobie szerokie grono wielbicieli. Trudno się temu dziwić bowiem gra wnosila powiew świeżości do gatunku, który już wtedy lata swojej świetności miał dawno za sobą. Prawdopodobnie spory sukces sprawił, że po trzech latach od premiery światło dzienne ujrzała wersja *Gold*, zdecydowanie bardziej rozbudowana od edycji podstawowej. Do zmian wprowadzonych w edycji rozszerzonej zaliczyć można podwojenie liczby poziomów (z 21 do 42), 70 nowych przeciwników, 7 nowych samolotów oraz 17 nieznanymi wcześniej broni. Dodano również masę ukrytych rzeczy obejmujących dodatkowe samoloty, poziomy oraz elementy uzbrojenia. Zwiększono także rozdzielczość w jakiej pracuje program do 800x600 (wersja podstawowa działała w 640x480), wprowadzono system odznaczeń, praktycznie od nowa przygotowano wątek fabularny. Teraz opowiadany jest z użyciem wysokiej jakości grafika w komiksowym stylu. Poszerzono również ścieżkę dźwiękową o 6 nowych utworów. Sporo tego i jeśli trochę gracie pewnie wiecie, że naprawdę rzadko można spotkać się z sytuacją gdy edycja rozszerzona dodaje do gry niemalże drugie tyle; a tak właśnie było w przypadku opisywanego dziś tytułu. *Jets'n'Guns* wydana najpierw tylko na systemy z rodziny Windows w 2006 roku ukazała się w wer-

sji na platformę MacOS X, zaś 30 stycznia 2009 roku za sprawą *Linux Game Publishing* doczekała się natywnej wersji linuksowej.

W grze wcielamy się w postać najemnika wykonującego zlecenia od kogo popadnie, byleby tylko jakoś utrzymać się w interesie z nadzieją; że kolejne będą chociaż trochę mniej parzywe od poprzednich. Zaraz po rozpoczęciu gry skontaktują się z nami ekolodzy, mający nie mały kłopot z gangiem mutantów o pseudonimie *The Chemical Brothers*. Zmutowani założyli kolonię w sektorze zleciodawców robiąc przy tym szemrane interesy z groźnymi chemikaliami. Domyślcie się pewnie, że to właśnie my zostajemy poproszeni o wykurzenie kłopotliwych gości. Po uporaniu się z tym zadaniem będziemy potrzebni do roztrzaskania w pył bazy przemysłowych oraz eskorty konwoju grupy żeńskich naukowców do laboratorium. Po wykonaniu kilku takich zadań od przypadkowych zleciodawców niespodziewanie skontaktuje się z nami nasz dawny dowódca – pułkownik *Troubleman*. Rzecz jasna osoba takiej rangi jak *Troubleman* zleci nam już konkretniejsze zadanie, w które zamieszany okaże się jeden z najnikczemniejszych galaktycznych łotrów – dyktator *Xoxx*. Co planuje? Nic odkrywczego, podobnie jak setki złooczyńców chce zniszczyć wszechświat na co my oczywiście nie możemy pozwolić. Aby zrealizować swój szatański plan *Xoxx* ma zamiar wykorzystać wielkich rozmiarów działą kwantowe w którego budowę zaangażowany jest profesor *von Hamburger*. Nie wiele myśląc łotrzyk porywa naukowca, a z nami kontaktuje się córka uprowadzonego – niejaka *Erecta von Hamburger*. Zanim odnajdziemy profesora i odkryjemy położenie maszyny zniszczenia, noszącej nazwę *Lord Chaos Mk 1* czeka nas sporo pomniejszych zadań, które pomogą w doprowadzeniu gracza do celu. Do tych ciekawszych zaliczyć można wyprowadzenie samolotu bojowego *TMiG-226* z silnie strzeżonego kompleksu laboratoriów *FeX* czy też niespodziewany udział w masakrycznym show organizowanym przez prywatną stację telewizyjną *Carnage TV*. Historia, jak wspominałem w poprzednim akapicie opowiadana jest na zasadzie komiksu. Forma ta w praktyce sprawdza się po prostu wyśmienicie, tym bardziej, że nie jest to w żadnym razie kilka pasków rysowanych na kolanie; a ponad

50 porządnie wykonanych ekranów opatrzonych dodatkowo sporą ilością tekstu. Tak, przyznam szczerze, że mnie samemu niekiedy nie chciało się czytać wszystkiego co tam twórcy wypisywali. Zdając sobie jednak sprawę, że warto mieć pojęcie o co w grze chodzi jeśli będzie się ją recenzować dzielnie przedłużałem odstępy między kolejnymi salwami pocisków posyłanych w stronę wroga i czytałem. Mogę szczerze powiedzieć, że jeśli przeklikacie sobie lekką ręką komiks naprawdę sporo straciecie, dlaczego? Przede wszystkim dlatego, iż w dużej części buduje on klimat tej produkcji, co zawdzięczamy zwłaszcza ciemnej tonacji obrazków oraz toczącym się tam dialogom w które nierozzerwalnie wpleciona jest spora dawka charakterystycznego dla tego tytułu humoru. Muszę przyznać, że klimat potrafi się w tym konkretnym wypadku udzielić graczowi. Sam po pierwszym wieczorze spędzonym z *Jets'n'Guns* widziałem łóżko jako bagażownię mojego samolotu, gdzie odzyskuję siły powierzyszty sterowanie autopilotowi. Stary chłop, a zdaje mu się, że sypia w bagażowni; cóż jeśli oddamy się zabawie w długi, spokojny wieczór takie mogą być jej rezultaty. Dokładnie czytając wszystkie komiksy można dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. Przykładowo, odpuszczając sobie lekturę nigdy nie dowiedzielibyście się, że zdarzyło Wam się dokować przy pordezwiałym, dryfującym gdzieś w przestrzeni wraku stacji kosmicznej *Robinson 14* z nadzieją na darmowe zaopatrzenie. Nie traficie tam bowiem w żadnej misji, a wspomina o tym właśnie jedna z przygotowanych grafik.

Wypadałoby teraz przyjrzeć się samej rozgrywce. Zanim jednak rzucicie się w ogień walki będziecie musieli zapoznać się ze sklepem w którym dokonacie wszystkich istotnych modyfikacji; jeszcze wcześniej jednak trzeba wybrać jeden z trzech początkowych poziomów trudności: *Too Fat To Die*, *Normal* lub *Hard* (a nie są to wszystkie stopnie trudności dostępne w grze). Decyzja ta ma wbrew pozorom ogromne znaczenie. Dlaczego? Już wyjaśniam. Należy w tym miejscu wziąć pod uwagę dwie rzeczy, stan naszych finansów i wyzwanie jakie stanowią będą kolejne poziomy. W *Jets'n'Guns* bowiem po zakończeniu gry na poziomie łatwym rozpoczniecie zabawę od nowa na normalnym i tak dalej. Osobiście, jeśli chcecie się przy tym

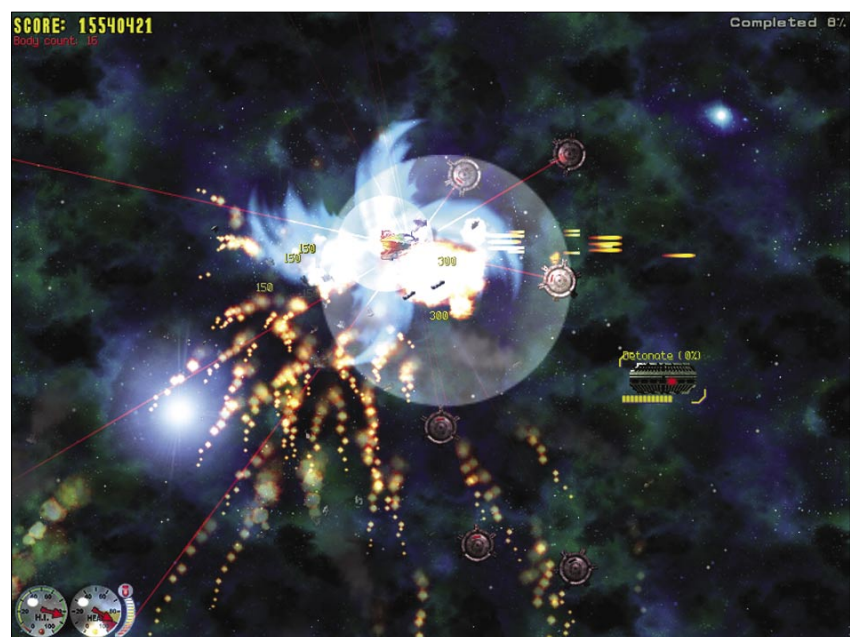


tytule po prostu dobrze bawić radzę zacząć od poziomu najłatwiejszego. Sam męczyłem się z demem gry na poziomie *Hard*, bo nie uchodzi przeciwieństwo grać na najłatwiejszym. Raz, że nie uchodzi, a dwa, że może nas wiele rzeczy ominąć, kto gra ten wie jak to niekiedy bywa. Wiedząc natomiast po przygodzie z wersją demonstracyjną, że kolejne poziomy mnie nie ominą, a rozpoczynał je będę z dużo bardziej podpakowanym pojazdem lekką ręką wybrałem *Too Fat To Die*. Wybór ten do dziś bardzo sobie chwalebę – polatałem, postrzelałem, bez niepotrzebnych nerwów, a kolejne poziomy rozpoczynałem z kilkoma dodatkowymi milionami w portfelu co zapewniło mi, jakże cenny, spokój ducha. Inna sprawa to *PenguinPlay*, swego rodzaju bonus dla linuxowych graczy, którego o ile mi wiadomo nie uświadczymy w wersjach dla pozostałych systemów operacyjnych. Jest to wynalazek *Linux Game Publishing* – wydawców gry, polegający na dodawaniu do swoich produktów różnych opcji sieciowych. Jako, że *Jets'n'Guns* to nie żaden RPG, czy coś w tym rodzaju, *PenguinPlay* umożliwia nam jedynie wysłanie uzyskanych wyników na serwer. Wygląda to może niezbyt ciekawie, ale ja np. próbuję pobić aktualny rekord, w czym bardzo pomagają mi posiadanie bardziej podrasowanego sprzętu niż mogłbym mieć rozpoczynając grę na jednym z cięższych poziomów. Wszystko zależy więc od tego czy chcecie się sprawdzić, czy po prostu dobrze bawić – ja wybrałem to drugie.

Gra właściwa obejmuje dwa wspomniane już wcześniej etapy: podrasowywanie naszej maszyny w warsztacie oraz samą rozgrywkę. Rozpocznijmy od tego pierwszego. Ekran sklepu czy jeśli ktoś woli – warsztatu, składa się z modelu naszego pojazdu, dolnego panelu (tam znajdują się wszystkie posiadane przez nas przedmioty, odznaczenia itd.), oraz panelu prawego za pomocą którego nabywać będziecie nowe zabawki i tym podobne. Sam model pełni dość istotne funkcje. Po pierwsze pokazuje nam jak wygląda nasz środek transportu, i po drugie – posiada sloty w które wkładamy nowe uzbrojenie i akcesoria (np. dodatkowe chłodzenie), bądź też ulepszamy te już posiadane. I chociaż model zajmuje znaczną część interfejsu sklepu nie jest jedynym co się tam poza panelami znajduje. Pod obrazkiem samolotu znajdziemy specjalną grupę ikonek o nazwie *Special Devices*. Również one odgrywają na tym ekranie ważną rolę, a prawie każda z nich odpowiada za dodatkowe właściwości, systemy czy elementy opancerzenia naszej maszyny do których należą: *Federal Hero License*, *Hull Integrity*, *General Cooling System*, *Engine*, *Powershield*, *Nanomachines*, *Circulus*, *Magneto Gravi-Pad*, *Jet-Pack Rescue System*, *Weapon Sets Controller*, *Rotary*

Cage, *RemCon*, *Boss Detector*, *Mission Meter*, *Time Compressor*, *Carnage TV Transmission Set*, *Bount Hunter Licence*, *Atarix* i *Camouflage*. Sporo tego i łatwo się pogubić. Spróbuję więc po kolei nieco bardziej Wam je naświetlić i pokrótce omówić każdy z nich. Pierwsza pozycja – *Federal Hero License* – wyświetli naszą legitymację kosmicznego bohatera oraz kilka podstawowych informacji w rodzaju ilości ukończeń gry, uzyskanej liczby punktów czy odnalezionych *M.I.A.* (*Missing In Action*, tutaj występujących pod postacią galaktycznych autostopowiczów, brzmi znajomo?). *Hull Integrity* to natomiast nic innego jak poziom opancerzenia naszego pojazdu, zaś *General Cooling System* in-

formuje o skuteczności układu chłodzenia odpowiedzialnego za zapewnianie optymalnej temperatury dział. Jeśli dojdzie do przegrzania będziemy musieli poczekać aż sprzęt trochę ostygnie, a co za tym idzie – nie będziemy mogli się bronić. Kolejny – *Engine*, odpowiada za prędkość z jaką poruszamy się po ekranie. *Powershield* tworzy ochronną otoczkę pochłaniającą część obrażeń. *Nanomachines* to zestaw narzędzi umożliwiający automatyczne naprawianie się maszyny w momencie gdy system odprowadzania ciepła jest całkowicie wychłodzony. Ofensywny *Circulus* wygeneruje kule orbitujące wokół nas, skuteczne przeciw słabszym przeciwnikom. *Magneto Gravi-Pad* z kolei osłoni pojazd przed obraże-



Rysunek 1. Grooman G-3 Goblin – nasza pierwsza maszyna w akcji



Rysunek 2. Oprawa graficzna wyraźnie skłania do ciągłego ulepszania posiadanego uzbrojenia

niami związanymi z uderzeniem o podłoże i stałe elementy otoczenia. *Jet Pack Rescue System* to bardziej ciekawostka niż faktycznie przydatne akcesorium. Jeśli nasz wehikuł ulegnie zniszczeniu będziemy mogli kontynuować grę siedząc w fotelu pilota co prawdę mówiąc na niewiele się zdaje gdy gramy na wyższych poziomach trudności. *Weapon Set Controller* pozwala na posiadanie kilku zestawów uzbrojenia; w praktyce jest to średnio przydatne, gdyż aby zapelnąć wszystkie sloty dobrym sprzętem w chociaż jednym z układów trzeba dysponować naprawdę sporą ilością gotówki. *Rotary Cage* wykorzystuje funkcję obrotu niektórych broni umożliwiając nam ustawianie ich pod wybranym kątem co pozwala na atak w różnych kierunkach. *RemCon* służy do łamania zabezpieczeń różnego rodzaju urządzeń. Pozwala np. zmieniać nadawane stacje radiowe jeśli skierujemy go na anteny lub odpalić sporych rozmiarów wywrotkę, która na krótkim odcinku pomoże uporać się z piechotą – pomyślowe. *Boss Detector* wyświetli informacje o poziomie energii bossów lub poszczególnych ich części, nie każda gruba ryba będzie się bowiem składać tylko z jednego elementu. *Mission Meter* – prosty i przydatny, pokaże ile procent planzsy przelecieliśmy. *Time Compressor* natomiast wzorem *Bullet Time* zwolni bieg wydarzeń dzięki czemu będziemy mieli większą kontrolę nad tym co dzieje się na ekranie. *Carnage TV Transmission Set* to specjalne urządzenie popularnej stacji telewizyjnej transmitujące nasze poczynania na antenę dzięki czemu będziemy nagradzani za co większe sieczki z udziałem żywych przeciwników. *Bounty Hunter License* podświetli nieprzyjaciół poszukiwanych przez wymiar sprawiedliwości, co z kolei przyniesie do-

datkowe korzyści po ich szczęśliwym ustrzeleniu. Jeden z ostatnich – *Atarix* – system łamania 4 cyfrowych hasel zabezpieczających zbierane po drodze ładunki, któremu jako narzędziu bardziej zawiłemu w obsłudze należy się kilka słów. Procedura odblokowywania zawartości pakunków może odbywać się automatycznie (*Auto crack*) bądź ręcznie (*Manual crack*). Pierwsza opcja nie jest niestety szczególnie skuteczna jeśli wcześniej sami nie pobawimy się we *włamywacza*. Wynika to z faktu, że im więcej paczek rozpracujemy samodzielnie tym większe będzie prawdopodobieństwo udanego złamania hasła przez automat. Pamiętajcie, że jeśli zadanie to powierzmy maszynie, a ta zawiedzie – ładunek eksploduje. Zdecydowanie warto trochę pobawić się ręcznie, tym bardziej, że nie jest to trudne, a daje sporo frajdy. Całość polega na podaniu 4 cyfr po czym zostaną one określone jednym z trzech kolorów: czerwonym, żółtym lub zielonym. Czerwony oznacza, że dana cyfra nie występuje w kodzie, żółty – że znajduje się na innej pozycji, natomiast zielony informuje nas, iż wprowadzona liczba jest poprawna i znajduje się na właściwej pozycji. Każde udane złamanie zabezpieczeń zwiększa szansę powodzenia operacji przez *Atarix* o 5%. Pora na ostatnią pozycję z grupy *Special Devices* – *Camouflage*, umożliwiającą darmowe przemalowanie samolotu na jeden z kilku dostępnych wariantów. Warto wiedzieć, że tak ilość *Special Devices* jak i możliwości ulepszenia niektórych z nich zależą od indywidualnych cech każdej z maszyn. Powyżej wymieniałem tylko te występujące w większości pojazdów. Radzę też zwrócić uwagę na umieszczone pod ikonami przycisk z literą *T*, pozwalający przetestować aktualne wyposażenie przed rozpo-

częciem poziomu – niezwykle wygodna i przydatna rzecz. Inną użyteczną pozycją jest ikoną z pionową strzałką w dół zdejmująca narzędzia ze wszystkich slotów rozmieszczonych na modelu i przenosząca je do ładowni, której funkcję pełni jak pisałem dolny panel. Myślę, że same panele nie wymagają szerszego omówienia. Dodam tylko, że za pomocą prawego oprócz zakupu akcesoriów i broni dokonujemy również podmiiany aktualnie posiadanej maszyny.

W kwestii samej rozgrywki *Jets'n'Guns* również ma się czym pochwalić. Chociaż zwykle skupieni jesteśmy na roztrząskiwaniu wszystkiego w pył, aby łączyć jak najwięcej środków na lepsze opancerzenie, tudzież uzbrojenie nie sposób nie zauważyć nieustającej wrzawy dookoła. Ogólnie rzecz biorąc mamy tu do czynienia z klasyką gatunku, nie obyło się natomiast bez pewnych urozmaiceń. Klasycznie, zwykle podążać będziemy za przesuwanym się w prawą stronę obrazem. Nie zawsze natomiast wystarczy lecieć przed siebie i siać zniszczenie wśród hord wrogów, gdyż niektóre plansze posiadają dodatkowe zadania bez których wykonania się nie obejdzie. Kilka przykładów podałem już wcześniej, abyście jednak nie myśleli, że tego rodzaju misji jest niewiele przywołam dodatkowo poziom w którym bierzemy udział w specyficznym wyścigu mającym po prawdzie ze swoją nazwą niewiele wspólnego. Całość polegać będzie raczej na przelatywaniu przez bramki kontrolne przy czym, aby pomyślnie ukończyć zadanie nie możemy opuścić żadnej z nich. Oprócz tego wiele plansz zawiera pomniejsze cele, polegające np. na konieczności zniszczenia obiektów określonego typu, zbieraniu fragmentów kodu DNA nieznanymi organizmów czy wymogu zrównania z ziemią konkretnego obiektu znajdującego się w wykopanym pionowo w ziemi tunelu. Ogólne wrażenie z zabawy jest bardzo pozytywne. Dodatkowo, w grze pomagają podpowiedzi umieszczone na niektórych obrazkach. Informują nas one np. jak używać określonego narzędzia (*Atarix*), czy zwiększyć poziom posiadanego uzbrojenia. Często też zawierają przydatne informacje o zbliżającym się etapie sugerując np. wyposażenie samolotu w bomby z racji tego, że spotkamy w nim sporo piechoty i dział naziemnych. Również tereny, które zwiedzimy podczas gry są dość urozmaicone i ciężko narzekać tu na monotonię. Oprócz przestrzeni kosmicznej traficie do nowoczesnej metropolii, na powierzchni płynącej lawą planety, w środek ociekającej wilgocią dżungli, grupy asteroidów na których załęgły się koszarne stwory, a nawet pod wodę. Warto wiedzieć, że w niektórych poziomach autorzy postanowili pozbawić nas własnego wehikułu. I tak wydobywając wspomniany wcześniej samolot bojowy *TMiG-226* będziemy mie-



Rysunek 3. Elegancki Crocker Cr-2 w warsztacie

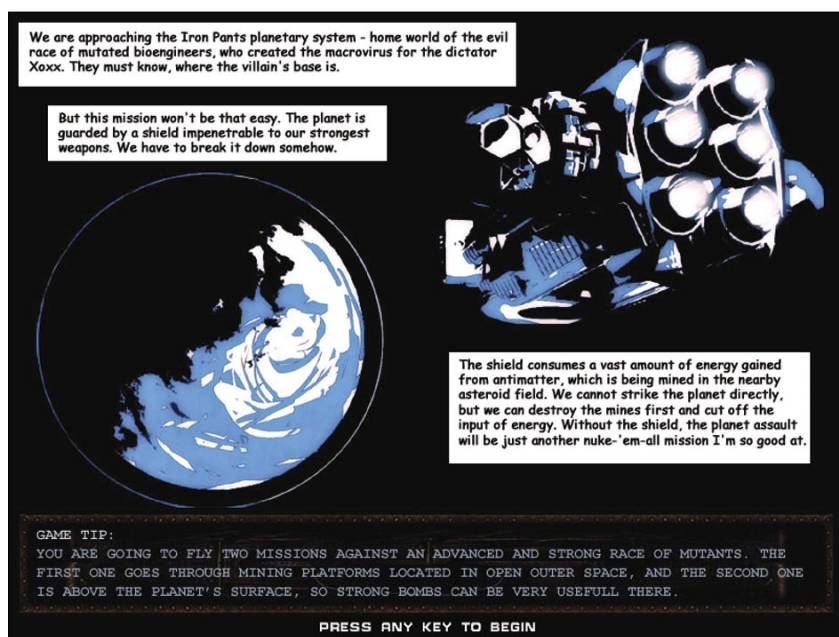


li do dyspozycji tylko skafander kosmiczny i Jet-Pack, natomiast uczestnicząc w wyścigu posadzeni zostaniemy za sterami rozpadającego się wraku. Podczas zabawy niejednokrotnie natrafimy na różnego rodzaju przedmioty. Jedne poprawią stan naszego zdrowia, inne sprawią, że na krótką chwilę działka przestaną się grzać czy też zwielowrotniona zostanie nasza siła ataku. Najczęściej jednak spotykają będziecie sztabki złota przekładające się na dodatkowe finanse. Tu i ówdzie natrafimy też na tzw. *sekrety* występujące pod postacią kaczek bądź ryb. Rozumiem, że gumowa kaczka może być śmieszna, ale ryba? Jak dla mnie to po prostu jeden z dziwnych pomysłów twórców. I chociaż całość nie wprowadza nie wiadomo jakich rewolucji do gatunku kosmicznych strzelanek to trudno się tutaj do czegoś pod względem przebiegu zabawy przyczepić. Element zręcznościowy wykonany został naprawdę przyzwoicie, a dodatkowe urozmaicenia zauważalnie uatrakcyjniają zabawę i myślę, że właśnie taki efekt chcieli osiągnąć panowie z *Rake in Grass*.

Przyjrzyjmy się teraz maszynom, które przyjdzie nam prowadzić. Rozpoczynając zabawę z *Jets'n'Guns* do naszej dyspozycji oddany zostanie *Grooman G-3 Goblin* – pierwszy samolot większości kosmicznych łowców nagród i drobnych lotrów. Jak głosi hasło reklamowe tego modelu – *Znajdź tańszy a damy ci go za darmo*. Oczywiście jest więc, że najlepsze co możemy z nim zrobić to jak najszybciej zmienić na lepszy. Prawdę mówiąc szkoda, bo jest to też jeden z przyjemniej wyglądających na moje oko pojazdów dostępnych w grze. Następny – *Crockker Cr-2*, zdecydowanie różni się od poprzednika przede wszystkim wizualnie przypominając samoloty z niedawnych wojen. Pod względem użyteczności nieco bardziej funkcjonalny od *Goblina* dzięki dodatkowemu slotowi na dziobie, możliwości wyposażenia samolotu w rakiety oraz znacznie większej liczbie narzędzi z grupy *Special Devices*. Kolejny z modeli standardowych to przywoływany wcześniej *TMiG-226 Koala Killer*. Nieco wytrzymałszy od *Crockera* i zauważalnie mniej podatny na przegrzanie systemu chłodzenia; oraz jako pierwszy z tych powszechnie dostępnych – wyposażony w slot na ogonie. *Airworm Hypercopter* – chyba jedyny w grze helikopter, ukryty wewnątrz posągu na jednej z plansz. I prawdę mówiąc tylko moc silnika jest podobna do tej z którą mieliśmy do czynienia w przypadku *Koala Killer*. Wszystko pozostałe diametralnie się różni, oczywiście na korzyść *Airworma*. Niesamowicie zwrotny, zaopatrzony w system chłodzenia sporej mocy posiada przy tym dwa razy więcej miejsc na rakiety niż *TMiG-226* oraz jeden dodatkowy slot na dziobie (co łącznie daje nam możliwość zamontowania tam aż 4 dział) – prawdziwa gratka dla poszukiwaczy. *TMiG-310 Atomic Emu* to jak łatwo się domyśleć następcą *TMiG-226*. Z różnic wizualnych można zauważyć sporych rozmiarów dziób świadczący o większej wydajności montowanego właśnie tam systemu odprowadzania ciepła. Nieco mniej *Special Devices* wcale mu nie umniejsza, gdyż zniknęły z tej grupy np. modyfikacje dotyczące np. wydajności układów chłodzenia zupełnie niepotrzebne jako, że *Atomic Emu* pod tym względem jest ponad dwukrotnie lepszy od starszego brata. Jedynym co można mu zarzucić to mniejsza zwrotność niż tą którą prezentował *TMiG-226*. Poza pojazdami standardowymi w grze występuje również szereg maszyn specjalnych, przeważnie ukrytych. Grupę tą rozpoczyna *WanderWurst W-1* – pojazd firmy fast-foodowej *WanderWurst* ze sporej wielkości parówką zamocowaną na dachu. Z racji tragicznej sterowności kiepski z niego pojazd dla kosmicznego najemnika, natomiast pod względem parametrów jest to bliski kuzyn *Goblina* wyposażony dodatkowo w slot na ogonie i miejsce dla rakiet; w zamian za co pozbawiono go slotu dla bomb. Następnie mamy *ZZ Rolls Super Deluxe* – maszynę niejakiego *Mr. Perfecta* z którym zmierzmy się podczas gry. Coś pomiędzy *Crockkerem* a *Koala Killer*. Moim zdaniem niezbyt ciekawy pojazd, wyróżniający się tylko tym, że jest to jedna z pierwszych maszyn

reg maszyn specjalnych, przeważnie ukrytych. Grupę tą rozpoczyna *WanderWurst W-1* – pojazd firmy fast-foodowej *WanderWurst* ze sporej wielkości parówką zamocowaną na dachu. Z racji tragicznej sterowności kiepski z niego pojazd dla kosmicznego najemnika, natomiast pod względem parametrów jest to bliski kuzyn *Goblina* wyposażony dodatkowo w slot na ogonie i miejsce dla rakiet; w zamian za co pozbawiono go slotu dla bomb. Następnie mamy *ZZ Rolls Super Deluxe* – maszynę niejakiego *Mr. Perfecta* z którym zmierzmy się podczas gry. Coś pomiędzy *Crockkerem* a *Koala Killer*. Moim zdaniem niezbyt ciekawy pojazd, wyróżniający się tylko tym, że jest to jedna z pierwszych maszyn

reg maszyn specjalnych, przeważnie ukrytych. Grupę tą rozpoczyna *WanderWurst W-1* – pojazd firmy fast-foodowej *WanderWurst* ze sporej wielkości parówką zamocowaną na dachu. Z racji tragicznej sterowności kiepski z niego pojazd dla kosmicznego najemnika, natomiast pod względem parametrów jest to bliski kuzyn *Goblina* wyposażony dodatkowo w slot na ogonie i miejsce dla rakiet; w zamian za co pozbawiono go slotu dla bomb. Następnie mamy *ZZ Rolls Super Deluxe* – maszynę niejakiego *Mr. Perfecta* z którym zmierzmy się podczas gry. Coś pomiędzy *Crockkerem* a *Koala Killer*. Moim zdaniem niezbyt ciekawy pojazd, wyróżniający się tylko tym, że jest to jedna z pierwszych maszyn



Rysunek 4. Jeden z komiksowych ekranów opowiadających fabułę gry



Rysunek 5. TMiG-226 Koala Killer – jeden z najlepszych samolotów jakie przyjdzie Wam prowadzić

posiadająca dwa sloty na ogonie czym z pojazdów standardowych pochwalić może się dopiero *TMiG-310*. *Enhanced Jet-Pack* to coś podobnego do ratunkowego fotela na którym możemy uciec ze zniszczonego pojazdu jeśli jest on wyposażony w *Jet Pack Rescue System*. Niezbyt użyteczny, posiadający niewiele *Special Devices* i jedynie dwa przednie sloty. Następny to mój zdecydowany faworyt wśród mniej poważnych maszyn – *Transporter*. Jest to statek towarowy którym uciekamy z grupy asteroidów w jednej z ostatnich misji. Uwagę w jego wypadku zwraca obiecujące hasło reklamowe – *Fighter of the year! Fast & Reliable*, mające oczywiście niewiele wspólnego z rzeczywistością. W praktyce średnio użyteczny. Na koniec jeszcze kilka słów o pojazdach, które otrzymujemy po zakończeniu gry na niektórych poziomach trudności. Pierwszy – *Coffinator 500B* – maszyna jednego z bossów. Brzydki i niezbyt poręczny, wyposażony natomiast w sporą ilość miejsc na uzbrojenie i akcesoria. Drugi z tej grupy – *SpaceHog* – pierwszy pojazd bonusowy na który pomyślałem aby się przesiąść z *Atomic Emu*. Niestety, z braku istotnych *Special Devices* niezbyt wytrzymały, a co za tym idzie – nieprzydatny w grze na serio. Do tej pory wymieniałem jak być może zauważyliście 11 maszyn przy czym autorzy na stronie domowej gry mówią o 12 różnych pojazdach, które możemy prowadzić. Jest to zastanawiające, ponieważ jeśli po uruchomieniu gry wcisnąć ~ otwierającą konsolę zauważycie linijkę o treści *Loaded 17 hero ship models*. Tym samym ciężko mi powiedzieć ile tak naprawdę modeli możemy prowadzić. Osobiście jestem w połowie gry na poziomie *Extreme*, na który dostajemy się po przejściu całości na *Hard* i z nie-

cierpliwością czekam na 12 model. Przyznam, że sam jestem ciekaw co będzie nagrodą po jego ukończeniu cicho licząc na równie zwrotne go jak starszy brat następcę *Atomic Emu*.

Teraz pora na kilka słów odnośnie oprawy audio-wizualnej gry. Pod względem grafiki jest bardzo dobrze. I nie mówię tutaj tylko o wyglądzie gry właściwej – na pochwałę zasługuje również staranne i czytelne wykonanie interfejsu. Poruszając się po ekranie warsztatu nie będziecie mieli problemów z dokonywaniem usprawnień czy zakupem nowego towaru, a jego wygląd dobrze dopasuje się do klimatu całości pozostając przy tym przyjemnym dla oka. Dodatkowo, cieszą drobiazgi w stylu zmieniających się obrazków modeli gdy np. usprawnimy system chłodzenia (dziób wyraźnie urośnie w przypadku niektórych pojazdów) czy zmienimy ułożenie skrzydeł naszego *TMiG-226*. Oczywiście zmiany te zaobserwujemy również podczas gry na poszczególnych poziomach. Jeśli zaś chodzi o samą grę jest równie dobrze, jeśli nie lepiej. Świetne wykonanie wybuchów, podobnie jak i ataku niektórymi broniąmi zaobserwować możecie na dołączonych do recenzji obrazkach. Oba wyglądają naprawdę dobrze i cieszą oko za każdym razem, gdy kolejnego przeciwnika zmienimy w dopalające się zgliszcza. Niestety, nawet *Jets'n'Guns* nie jest całkiem wolna od rzeczy rażących oko. Pierwsza sprawa to chwalone chwilę temu wybuchy. Chociaż sprawiają ogólnie dobre wrażenie to jeśli trafi wam się eksplozja z obrazowaną białym kołem falą uderzeniową zauważycie, że w miarę jak będzie rosła obręb okręgu odświeżania zacznie coraz to większe piksele. Dzieje się tak dlatego, że jest to prawdopodobnie stale powiększana bitmapa, która

w efekcie końcowym pozostawia pewien niesmak. Szkoda, że nikt nie pokusił się rysowanie tego rodzaju efektów programowo – mogłoby to dać zauważalnie lepsze rezultaty. Druga kwestia to wyraźnie pikselowaty wygląd niektórych, na zbyt powiększonych przeciwników. Obie te rzeczy nie umniejszają jednak całości. W końcu to tylko jeden efekt i dosłownie kilku z dziesiątków dostępnych wrogów.

W kwestii oprawy muzyczno-dźwiękowej jest nawet lepiej niż w przypadku grafiki, co samo w sobie jest już sporą pochwałą. Za muzyczną otoczkę gry odpowiedzialna jest przede wszystkim szwedzka grupa *Machinae Supremacy* grająca alternatywny rock i metal ze wstawkami w klimatach komputerów z dawnych lat. Jeśli zaś mówimy o grze w wersji *Gold*, to nowe utwory są autorstwa *Hubnester Industries*; mającego swoją drogą bardzo wiele wspólnego z grupą ze Szwecji. A jak to wypada w grze? Dość dobrze, chociaż prawdę mówiąc wiele zależy od gustu. Pomimo faktu, że gatunki pod które podchodzi muzyka panów z *Machinae Supremacy* nie są mi obce tak naprawdę tylko kilka kawałków jakoś szczególnie wpadło mi w ucho. Nie sposób jednak przyklepić się do jakości nagrań, ta stoi na bardzo wysokim poziomie. Podobnie ma się sprawa z otoczką dźwiękową gry. Jeśli ktoś jest ciekawy co słyszemy latając w *Jets'n'Guns* zapraszam na oficjalną stronę grupy, a konkretniej pod adres <http://www.machinaesupremacy.com/jetsnguns.php> gdzie możecie legalnie pobrać pełną ścieżkę dźwiękową z gry na którą składa się 29 utworów. Jeśli adres może ulegnie zmianie radzę szukać na stronie głównej, w dziale *Downloads*. Mnie osobiście możliwość pobrania za darmo ścieżki dźwiękowej bardzo przypadła do gustu, jest to z całą pewnością krok w dobrą stronę.

Na koniec pokrótce przyjrzymy się wadom i zaletom *Jets'n'Guns*. Jako, że większość z nich omówiłem już wcześniej, a recenzja z racji ograniczonej liczby znaków zbliża się nieuchronnie ku końcowi wymienię tylko parę o których jeszcze nie wspomniałem. Jeśli idzie o plusy należy z całą pewnością powiedzieć o stałych cenach skupu i odsprzedaży. Jest naprawdę komfortową sytuacją, gdy nie musimy obawiać się, że jeśli kupimy broń która nam się nie spodoba sprzedamy ją za powiedzmy 20% ceny. Nic z tych rzeczy, tutaj zawsze zwracając zakupione wcześniej towary otrzymacie pełen zwrot kosztów. Mało realne? Być może, za to zdecydowanie przyczynia się to do spokojnej atmosfery zakupów. Na pochwałę zasługują też podpowiedzi dla gracza zamknięte w niektórych ładunkach, informujące nas gdzie konkretnie szukać ukrytych broni i tym podobnych. Cieszy też możliwość grania za pomocą klawiatury, myszki bądź gamepada. Również



Rysunek 6. Kolorowo i z klasą, a do tego masa dobrej zabawy



nastawienie ekipy *Rake In Grass* do otwartości kodu jest warte uwagi. I chociaż nie dotyczy ono samej gry, może mieć niebagatelne znaczenie dla osób, które na grę spojrzaly krzywym okiem tylko z racji tego, że nie jest darmowa i posiada zamknięte źródła. Radzę zajrzeć na stronę domową firmy, a jeśli dobrze poszukacie zobaczycie, że autorzy udostępniają kody źródłowe niektórych swych dzieł. Życ z czegoś muszą, ale jak widać nie odwracają się całkowicie od społeczności. Pewnego rodzaju plusem gry są zastosowane w niej zabezpieczenia autorstwa *Linux Game Publishing*. Konkretnie, podobają mi się tutaj dwie rzeczy. Pierwsza to możliwość pobrania obrazu gry ze strony *LGP* jeśli zniszczy nam się zakupiona płyta; druga natomiast to konieczność ustanowienia dla gry hasła, wymaganego do jej uruchomienia. I chociaż przy *Jets'n'Guns* nie ma to wielkiego znaczenia to pomyślcie jakie byłoby to przydatne gdybyśmy stracili kopię dajmy na to niezłego sieciowego *RPGa* czy też sieciowej gry *FPP*. Nikt nie mógłby grać na naszym koncie, ponieważ nie posiadałby wymyślonego przez nas hasła; oczywiście warunkiem jest tutaj zachowanie przy sobie pudełka z kluczem do gry, ale to inna sprawa. Jest to natomiast plus tylko częściowy bowiem mechanizmy zastosowane przez *Linux Game Publishing* są dość toporne i często robią problemy. Ja np. po awarii dysku twardego i utracie części danych nadal nie mogę uruchomić gry pomimo posiadania hasła i klucza. Aktualnie czekam na odpowiedź ze strony pomocy technicznej *LGP*. I chociaż sądzę, że sprawa się wyjaśni to myślę, że jeśli strona generuje dla mnie klucz to nie powinien on być odrzucany przez program weryfikujący, który sam mnie na tą stronę skierował.


Jeśli zaś idzie o minusy wymienić można tutaj np. fakt, że po kilkakrotnym ukończeniu gra zaczyna się nudzić. W prawdzie nic w tym dziwnego co najmniej z dwóch powodów.

Po pierwsze, jesteśmy wtedy już tak wyposażeni, że absolutnie żaden przeciwnik nie stanowi dla nas wyzwania. A po drugie, przyczynia się do tego niemalże identyczny przebieg zabawy. Wrogowie na cięższych poziomach są co prawda wytrzymalsi, ale nie zauważyłem żeby było ich jakoś zauważalnie więcej. Warto wiedzieć, że podstawowa wersja gry spotkała się z pewną krytyką wynikającą z małej ilości poziomów oraz drobnych błędów językowych w angielskiej wersji programu. Długość gry powiększona została w opisywanej dziś wersji *Gold* tak więc zarzut ten na chwilę obecną jest bez pokrycia, zwłaszcza jeśli do podwojonej ilości poziomów dodamy wszystkie inne nowości wprowadzone w edycji rozszerzonej. Co zaś tyczy się błędów w angielskiej wersji językowej. Mnie się żadne szczególnie rażące w oczy nie rzuciły, a nawet jeśli były jakieś drobne nie zwróciłem na nie uwagi. Uważam, że nawet jeśli występują nie są na tyle problematyczne, aby utrudnić zrozumienie głównego wątku. Swoją drogą fakt tych domniemyanych byków językowych mnie osobiście nawet cieszy. Niemalże każdy dzisiejszy program ma angielską wersję doszlifowaną w najdrobniejszych szczegółach; miło więc czasem zobaczyć takich właśnie Szwedów robiących tłumaczenie po swojemu bez pomocy jak sądzę zawodowych i drogich tłumaczy. Swego rodzaju minusem, chociaż nie dotyczącym jakości wykonania programu jest granica wiekowa docelowego odbiorcy. Niemiecki USK ozna- czył grę jako odpowiednią dla graczy od 12 roku życia, co jest chyba całkiem trafionym progiem wiekowym, bo tak naprawdę nie ma tutaj niczego szczególnie szokującego. Krew jest bajkowa, przekleństwa stosunkowo lekkie, a obecny w grze swego rodzaju humor o podtekstach seksualnych – stonowany, nagość w grze nie występuje toteż osobiście uważam, że USK do- brze oceniło *Jets'n'Guns*. Tak czy inaczej, gra-

cze poniżej 10 roku życia powinni raczej trochę poczekać, zwłaszcza jeśli znają angielski. Jeśli ktoś chciałby wyłączyć obecność w całym spor- tych ilościach krew wystarczy, że w pliku *game.cfg* położonym w katalogu *~/lgp/jets* pozycji *blood_disabled* przypisze wartość 1.

A skoro już mowa o obecnym w grze humorze, z całą pewnością zaliczającym się do atutów tego tytułu warto dodać, iż nie tylko pod- teksty seksualne zostały tutaj ubrane w żartobliwą otoczkę. W grze spotkamy odniesienia do całej masy elementów popkultury. Począwszy od gier komputerowych, przez znanych artystów, na muzyce kończąc. Szczerze mówiąc grając w opisywany tytuł nieraz na myśl przy- chodził mi legendarny *Fallout* ze swoim бага- żem całkiem niezłych *Easter Eggów*.

I jeszcze mała ciekawostka. Pamiętacie jak wspominałem o obecnej w grze konsoli przy okazji omawiania dostępnych w modeli samo- lotów? Z tego co zauważyłem mowa tam rów- nież o aktywnym edytorze poziomów. Niestety, z racji braku listy komend oraz informacji na ten temat w Internecie nie jestem w stanie po- wiedzieć czy tego rodzaju narzędzie rzeczywi- ście zostało dołączone, a tym bardziej czy jest ono praktycznie użyteczne. Nie udało mi się bo- wiem znaleźć polecenia odpowiadającego za je- go uruchomienie.

Na zakończenie chciałbym ogromnie podziękować Panu Leszkowi Stańczykowi z fir- my *Wupra* za udostępnienie gry do recenzji. Dla osób, którym nazwa *Wupra* jest zupełnie obca krótkie wyjaśnienie. Założona przez Pa- na Leszka jest pierwszą firmą zajmującą się sprzedażą komercyjnych tytułów na systemy linuxowe w naszym kraju. Tam też możecie zakupić *Jets'n'Guns Gold* w cenie 70zł do cze- go szczerze zachęcam. Adres sklepu to <http://www.wupra.com>. Na stronie gry w sklepie znajdziecie również link do dema opisywane- go dziś tytułu tak więc istnieje możliwość prze- testowania gry przed zakupem. Z mojej strony chciałbym dodatkowo pogratulować Panu Lesz- kowi odwagi niezbędnej, aby wejść na dopiero raczkujący rynek oraz życzyć wielu sukcesów w prowadzeniu firmy i jeszcze więcej zadowolonych klientów. 

Ocena gry: 8/10



Za i przeciw

Za:

- porządnie wykonana oprawa audiowizualna
- sporo samolotów, broni, przedmiotów i bonusów
- 41 poziomów zapewniających sporo dobrej zabawy
- swoisty humor i masa odniesień do popkultury
- szerokie możliwości konfiguracji sterowania
- niska cena
- integracja wersji linuxowej z *PenguinPlay*

Przeciw:

- toporność narzędzi zabezpieczających grę
- śladowe niedoróbki w oprawie graficznej
- zaczyna się nudzić po kilkakrotnym ukończeniu



O autorze

Od kilku lat, codzienny, domowy użyt- kownik GNU/Linuxa. Entuzjasta rozwią- zań alternatywnych i wolnego oprogra- mowania.

Kontakt z autorem: maciej_mrozinski@o2.pl