

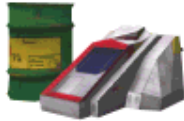


door Harald Radke
<harryrat/at/gmx.de>

Over de auteur:

Harry studeert sinds 1994 computerwetenschappen aan de technologische universiteit van Aken, Duitsland. Hij ontdekte linux in 1995. Sindsdien rotzooit hij er wat mee en is steeds weer verbaasd wat een wonderbaarlijke software dit is. Hij programmeert wat onder X, houdt van graphics en natuurlijk ook van spelletjes. Andere hobby's zijn: het spelen van bordspelen, het lezen van science-fiction romans, (erbarmelijk) gitaarspelen, koken en het beoefenen van jiu-jitsu.

Spelbespreking - Barrel Patrol 3D



Kort:

Barrel patrol 3D is een mooi klein 3D spelletje, gebaseerd op "Ripoff", een klassiek arcadespel uit de vroege jaren '80.

*Vertaald naar het
Nederlands door:*
Samuel Deros
<cyberprophet-(at)-linux-(dot)-be>

Inleiding

Voor al degenen die (net als ik) "Ripoff" nooit hebben gespeeld: je taak bestaat erin ervoor te zorgen dat vaten niet gestolen worden door vijandige tanks. Ook jij, de speler, bestuurt een tank uitgerust met een wapen. Het komt erop neer dat je de andere tanks kapotschiet voordat zij met de vaten gaan lopen, terwijl je er tevens voor moet zorgen dat je zelf niet geraakt wordt door de vijandige tanks die ook gewapend zijn. In dit artikel wordt versie 0.90 van Barrel Patrol 3D besproken.



Standaard zicht, jij bent de dichtst bijzijnde

Maak je klaar om te spelen

Barrel Patrol 3D is beschikbaar voor verschillende systemen, waaronder natuurlijk ook Linux. Je kan het krijgen via de [Fathom Entertainment Website](#) (klik op de link). Er is geen broncode-package beschikbaar, alleen een gecomprimeerde tar-ball met een voorgecompileerde binary en de datafile. Het complete archief heeft een grootte van ongeveer 1 MB, dus het is geen probleem om deze file te downloaden, zelfs niet met een trage verbinding.

Nadat je het op je harde schijf hebt opgeslagen kun je het uitpakken met `tar -xzf <archieffnaam>`; dan wordt er een nieuwe directory aangemaakt die de spelfiles bevat. Ga simpelweg naar deze directory en typ `./barrel_patrol_3d`. Naast de Binary en de datafile, is er ook een README beschikbaar met enkele notities.

Systemvereisten

- X window system
- Simple DirectMedia Layer (SDL)
- OpenGL
- een 3D grafische kaart (aanbevolen)

Opmerking: Ik had enkele problemen om het spel te spelen met SDL 1.2.0, kort gezegd: het spel crashte. Nadat ik SDL had opgewaardeerd naar versie 1.2.3, werkte het zonder enige fout.

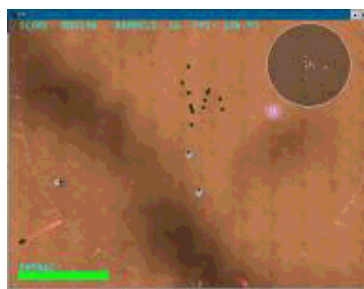
Het spelen van het spel

Het spel speelt zich af in een cirkelvormige arena. De spelzone wordt begrensd door een krachtveld waar je als speler niet doorheen kunt. Je bestuurt een futuristische tank, uitgerust met een wapen om die plunderende, vijandige tanks die de vaten uit de arena proberen te halen aan flarden te schieten. De vijand op zijn beurt kan ook op jou (en andere tanks) schieten, je dient dus niet alleen de vijand na te jagen, maar ook uit te kijken voor vijandig geschut. Van tijd tot tijd verschijnen er uitbreidingen die verzameld kunnen worden om je vuurkracht te verbeteren. Deze uitbreidingen werken echter voor alle voertuigen, dus ook vijandige tanks hebben de mogelijkheid om hun wapens op te waarderen. Alle uitbreidingen zijn functioneel totdat de tank in stukken wordt gereten. Soms kunnen ze echter blijvend worden.

Het spel is niet moeilijk te spelen; je kan jouw tank doen versnellen in de richting die het momenteel heeft, het laten vertragen, en het laten draaien. Het wapen is geprogrammeerd om altijd voorwaarts te schieten en er is geen bijkomende hulp om op een doelwit te richten. Uitbreidingen verschijnen als verschillende grote letters en verdwijnen na enige tijd weer, dus wees snel of ze zijn verdwenen, enerzijds doordat de tijd verstreken is, of erger nog, doordat een vijand er mee weg is.

Het spel bestaat uit verschillende levels, met een vast aantal vaten en vijanden. Pas als je alle vijanden hebt verslagen ga je door naar het volgende level. Na elk level krijg je punten voor het aantal vaten dat in de arena is overgebleven. Van level tot level wordt het spel steeds moeilijker; de vijand begint beter te richten en op dezelfde plaats blijven staan om op deze tanks te schieten, heeft heel zeker zelf een inslag tot gevolg. Eén raak schot is genoeg om een vijandige tank te vernietigen. Jouw voertuig echter, is iets steviger en kan meer schade aan. Maar als je te vaak bent geraakt ontploft ook jouw tank. Het enige gevolg hiervan is dat je al je uitbreidingen verliest en straftijd (enkele seconden) krijgt, waarin je genoodzaakt bent toe te kijken hoe andere tanks zich verplaatsen en misschien enkele vaten wegnemen, zonder dat je hen kan tegenhouden. Je hoeft het level dus niet te herbeginnen, en ook wordt er geen "leven" weggenomen telkens als je tank explodeert. Het verzamelen van uitbreidingen verbetert je schietkracht, je raketten vliegen bijvoorbeeld sneller, ketsen af op het krachtenveld of het worden terugkerende projectielen. Vergeet het niet, hetzelfde geldt voor de vijand. Naast de arena, zijn je feitelijke score, het aantal resterende vaten, een radarscherm en een schade-indicator op het scherm zichtbaar.

Het spel eindigt wanneer al je vaten binnen een level zijn gestolen en uit de arena zijn gedragen.



vogelperspectief, zoals in een 2D spel

Opties

Als je op ESC drukt verschijnt er een optiemenu waar je de grafische weergave, het geluid en het gezichtspunt van het spel kan veranderen. Er is het standard perspectief waar je jouw tank kunt zien, een zicht van binnenin de tank en een vogelperspectief. Je kan ook wisselen tussen window- en full screen mode en de controletoesen van de tank aanpassen; standaard bestuur je de tank met de pijltoetsen en schiet je met de spatiebalk. Onder de grafische opties worden het tonen van brokstukken, schaduwen en radars gerekend, alsook de detailweergave van de rook.



Het Optiemenu

Uiterlijk

Barrel Patrol 3D kan misschien niet vergeleken worden met hedendaagse, 'state of the art' games zoals *Return to Castle Wolfenstein*, maar de weergave is werkelijk mooi en misschien wel onder de beste van de Linux spelscène te rekenen. Het begrenzend krachtveld wordt weergegeven als bewegende lichtreflecties, tanks en vaten zijn mooi gemodelleerd en gestructureerd. De achtergrond, die donkere bergen weergeeft, creëert echt een leuke surrealistische atmosfeer (ja wat wil je, vaten stelen met een futuristische tank vanuit een door krachtvelden omgeven arena, is toch nogal surrealistisch, of niet soms?).

Ook zijn de vaten die bij het begin van een level in de arena worden gestraald en terug worden weggestraald nadat een vijand ze uit het krachtveld heeft genomen geanimeerd, net als de verschijning van de uitbreidingen en de ontplofende voertuigen. Elke actie en gebeurtenis wordt bijgestaan door verschillende geluiden. Het spel wordt enkel door de geluidseffecten begeleid, er wordt geen achtergrondmuziek gespeeld. De framerate, die in de rechterbovenhoek wordt getoond, is hoog voor een Athlon Thunderbird 1.4 Ghz met een Gforce 2MX. Echt waar, het gaat snel, dus zelfs op oudere machines met 3D grafische kaarten die niet het nieuwste van het nieuwste zijn, zou het spel toch snel en vlot genoeg moeten gaan om een heleboel plezier te hebben.

Besluit

Barrel Patrol 3D is werkelijk een klein leuk arcadespelletje. Het duurt misschien een minuut om het spel speelklaar te maken, maar het plezier kan uren duren als je graag zo'n spelletjes speelt. De graphics zijn geweldig, ik denk dat ze zo goed zijn als die van "Descent 3", het enige bezwaar dat men misschien kan opwerpen is het feit dat er minder te zien valt in vergelijking met dit legendarisch 3D-schietspel.

Barrel Patrol 3D is nog steeds in ontwikkeling (wat wil je, het is een linuxspel!!), meer mogelijkheden zullen worden toegevoegd. Maar desondanks is het spel volledig speelbaar. Er zijn twee dingen die ik tot nog toe heb gemist bij Barrel Patrol 3D: een soort van atmosferische achtergrondmuziek, en een multiplayer mogelijkheid. Dat zou Barrel patrol 3D zeker tot één van de beste linuxspelletjes maken.



Tank View, het zicht vanuit de tank zelf zoals in een first-person shooter

Verwijzingen

- De website van Fathom Entertainment
- De Linux Game Tome entry van Barrel Patrol 3D waar verschillende commentaren van Linuxgamers te lezen valt.

Site onderhouden door het LinuxFocus editors team
© Harald Radke
"some rights reserved" see
linuxfocus.org/license/
<http://www.LinuxFocus.org>

Vertaling info:

en --> -- : Harald Radke <harryrat/at/gmx.de>

en --> nl: Samuel Derosus
<cyberprophet-(at)-linux-(dot)-be>

