

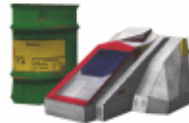


by Harald Radke
<harryrat/at/gmx.de>

About the author:

Harry studiert seit 1994 Informatik an der RWTH Aachen. Er begegnete Linux das erste Mal 1995 und spielt seitdem damit herum, wobei es ihn immer wieder positiv überrascht. Er programmiert ein wenig unter X, interessiert sich für das Thema *Grafik* allgemein und natürlich spielt er gern. Weitere Hobbies: Brettspiele, Science Fiction Literatur, Gitarre spielen (dürftig!), Kochen und Ju-Jitsu.

Spielebesprechung – Barrel Patrol 3D



Abstract:

Barrel Patrol 3D ist ein witziges 3D Spiel, das auf *Ripoff*, einem 2D Klassiker aus den frühen 80er Jahren, basiert.

Einleitung

Für alle, die *Ripoff* nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung des Spielinhaltes: Der Spieler wacht über einer Menge von Fässern, die ständig von feindlichen Panzern bedroht werden. Letztere versuchen, diese Fässer zu stehlen. Um dies zu verhindern, lenkt der Spieler seinerseits einen bewaffneten Panzer. Prinzipiell geht es also darum, die gegnerischen Vehikel abzuschießen und so dem räuberischen Treiben ein Ende zu setzen. Da die Feinde ebenfalls bewaffnet sind, gilt es gleichzeitig, möglichst nicht getroffen zu werden. In diesem Artikel wird Version 0.90 von *Barrel Patrol 3D* besprochen.



Normalansicht im Spiel, das vorderste Fahrzeug ist das des Spielers

Bevor es losgeht

Barrel Patrol 3D gibt es für verschiedene Betriebssysteme, darunter natürlich auch für Linux. Auf der [Fathom Entertainment Homepage](#) findet man ein Tar-Archiv mit dem vorübersetzten Programm und den Spieledaten. Der Quelltext zur eigenen Übersetzung steht nicht zur Verfügung. Die Größe der gepackten Datei beträgt ungefähr 1 Megabyte, selbst mit einer langsamen Verbindung geht das Herunterladen also recht schnell.

Nachdem der Download abgeschlossen worden ist, wird das Archiv mittels `tar -xzf <DATEINAME>` entpackt, wodurch ein neues Verzeichnis angelegt wird, welches alle notwendigen Dateien enthält. Zum Starten des Spieles wechselt man einfach in dieses Verzeichnis und ruft `./barrel_patrol_3d` auf. Neben dem Programm selbst und den Spieledaten findet man in dem Verzeichnis noch eine README Datei zum Spiel.

Voraussetzungen

X Window System
Simple DirectMedia Layer (SDL)
OpenGL
eine 3D Grafikkarte (empfohlen)

Anmerkung: Es gab einige Probleme, das Spiel unter Verwendung von SDL 1.2.0 zum Laufen zu bewegen. Namentlich stieg das Programm mit einem `Segmentation Fault` gleich zu Beginn aus. Nach dem Wechsel zu Version 1.2.3 der SDL Bibliothek lief Barrel Patrol 3D jedoch reibungslos.

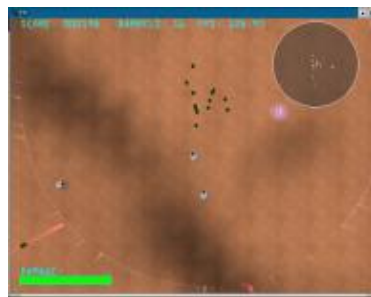
Das Spiel

Spielfläche ist eine kreisförmige Arena, welche durch ein Kraftfeld begrenzt wird. Dieses kann vom eigenen Fahrzeug nicht passiert werden. Der Spieler steuert einen futuristisch anmutenden Panzer, der mit einer Kanone ausgestattet ist. Diese dient dazu, die marodierenden gegnerischen Panzer zu zerstören, welche wiederum versuchen, die Fässer zu stehlen und sie aus der Arena herauszubringen, wo sie weggebeamt werden. Der Gegner selbst ist ebenfalls in der Lage zu feuern und so das Fahrzeug des Spielers (sowie die anderen Panzer) zu beschädigen und zu zerstören. Der Spieler muss deshalb nicht nur versuchen, die gegnerischen Fahrzeuge abzuschießen, sondern gleichzeitig dem feindlichen Feuer ausweichen. Immer wieder tauchen Objekte auf, welche, sollten sie eingesammelt werden, die Feuerkraft erhöhen. Diese können aber von *allen* Vehikeln aufgesammelt werden, so dass auch der Feind seine Fahrzeuge aufwerten kann. Alle Verbesserungen des Waffensystemes bleiben bis zur Vernichtung des jeweiligen Fahrzeuges aktiv und wirken additiv.

Die Spielsteuerung ist recht einfach, der eigene Panzer kann in die Richtung, in die er jeweils zeigt, beschleunigt oder abgebremst werden, sowie sich nach beiden Seiten drehen. Das Geschütz ist starr nach vorne montiert, es gibt keine spezielle Zielvorrichtung. Die Objekte zum Aufwerten der Feuerkraft werden durch verschiedene Buchstaben symbolisiert. Nach einer bestimmten Zeitspanne verschwinden sie von alleine wieder. Man sollte sich also mit dem Einsammeln beeilen, sonst sind sie wieder weg oder, noch schlimmer, vom Gegner aufgesammelt.

Das Spiel wird rundenweise gespielt. In jedem Level muss eine feste Zahl von Fässern gegen eine bestimmte Menge feindlicher Panzer verteidigt werden. Nach Vernichtung aller Gegner werden dem Spieler für jedes verbleibende Fass Punkte gutgeschrieben, verlorene Fässer werden ersetzt und eine neue Runde beginnt. Mit steigender Rundenzahl wird das Spiel schwieriger, der Feind zielt besser, bloßes Herumstehen und Feuern auf die Angreifer führt sicherlich bald dazu, dass der Spieler selber getroffen wird. Gegnerische Fahrzeuge können mit einem einzigen Schuss eliminiert werden. Der eigene Panzer hingegen verkräftet durchaus den ein oder anderen Treffer, jedoch, wird er zu oft getroffen, wird auch er zerstört. Es gibt keine beschränkte Anzahl von Leben, so dass die einzige Konsequenz des eigenen Dahinscheidens darin besteht, dass für kurze Zeit der Spieler die diebischen Fahrzeuge nicht daran hindern kann, Fässer zu stehlen. Durch das Einsammeln der Gegenstände wird die Feuerkraft verbessert, etwa dadurch, dass die Geschosse schneller fliegen, vom Kraftfeld des Spielfeldes abprallen oder ihre Ziele selbstständig verfolgen. Man sollte nicht vergessen, dass auch der Gegner diese Erweiterungen nutzen kann! Neben der Sicht auf das Spielfeld werden noch die aktuelle Punktzahl, sowie die Anzahl verbleibender Fässer, ein Radarschirm und eine Schadensanzeige auf dem Bildschirm dargestellt.

Sollten alle Fässer während einer Spielrunde entführt worden sein, endet das Spiel



Ansicht von oben, quasi eine 2D Version

Einstellungen

Durch Drücken der ESC Taste während des Spieles kommt man in ein Menü, in welchem verschiedene Grafik- und Audioeinstellungen manipuliert werden können. Desweiteren kann der Spieler hier zwischen verschiedenen Ansichten wählen, etwa, ob er das Spielgeschehen aus seinem Fahrzeug heraus, von oben oder von einer Position hinter seinem Panzer her verfolgen will. Die Tasten zur Steuerung des Fahrzeuges können konfiguriert werden, standardmäßig dienen die Cursortasten zur Lenkung, geschossen wird mit der Leertaste. Grafikoptionen sind etwa Darstellung von Wrackteilen, Schattenwurf und wahlweises Aktivieren/Deaktivieren des Radars. Ausserdem kann die Detailgenauigkeit des Rauches gewählt werden.



Das Menü der Spieleoptionen

Die Aufmachung

Auch wenn heutzutage Spiele wie *Return to Castle Wolfenstein* Maßstäbe setzen und *Barrel Patrol 3D* nicht mithalten kann, so ist die Grafik doch wirklich gut und *Barrel Patrol 3D* rangiert hier sicherlich mit unter den Besten in der Linux Spieleszene. Lichtreflexionen huschen über das Kraftfeld, welches das Spielfeld umschließt, Fahrzeuge und Fässer sind nett aufgemacht und texturiert. Als Hintergrund dient eine düstere Berglandschaft, welche dem Spiel eine etwas surreale Atmosphäre gibt (und futuristisch anmutende Panzer, die Fässer aus einer Arena stehlen, die von einem Kraftfeld umgeben ist, ist doch auch recht surreal, oder?). Das Beamen von Fässern, sei es zu Beginn einer Runde in die Arena oder in den Orbit, nachdem sie erfolgreich entwendet worden sind, wird ebenso animiert, wie das Erscheinen der Waffenverbesserungen und explodierende Fahrzeuge. Jedes Ereignis wird untermalt von entsprechenden Soundeffekten. Das war es dann aber auch in Sachen Audio, es gibt keine Musik, die im Hintergrund gespielt wird. Die Bildwiederholrate, welche in der oberen rechten Ecke angezeigt wird, ist recht hoch, zumindest auf dem Testsystem mit Athlon Thunderbird 1.4 Ghz und einer GForce 2MX Grafikkarte. Auch auf langsameren Systemen mit etwas älteren 3D Grafikkarten sollte es flüssig laufen, wie gesagt die Bildwiederholung ist wirklich hoch, der Spielspass sollte hierdurch nicht beeinträchtigt werden.

Fazit

Barrel Patrol 3D ist wirklich ein schönes Spiel. In kürzester Zeit hat sich der Spieler mit dem Spielablauf vertraut gemacht und sollte über längere Zeit auf seine Kosten kommen. Die Grafik ist toll, ungefähr auf dem Niveau von *Descent 3*, dieser Eindruck mag allerdings dadurch ein wenig geschmälert werden, dass es im Vergleich zu jenem legendären 3D Ballerspiel schlicht und ergreifend weniger zu sehen gibt. Da es sich hier um ein Linux Spiel handelt, ist es kontinuierlich in der Weiterentwicklung, weitere Features sind geplant. Jedoch, es ist bereits jetzt voll spielbar. Zwei Aspekte fehlen diesem Spiel zur Zeit noch. Ein wenig atmosphärische Musik im Hintergrund und natürlich ein Mehrspielermodus. Ohne Zweifel würde *Barrel Patrol 3D* dadurch zu einem der besten Spiele des Linuxszene werden.



Sicht aus dem Panzer, Ego-Shooter Modus

Literaturverweise

- Homepage von [Fathom Entertainment](#)
- The [Linux Game Tome Eintrag](#) für Barrel Patrol 3D mit Kommentaren von Spielern

<p><u>Webpages maintained by the LinuxFocus Editor team</u> © Harald Radke "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p>	<p>Translation information: en --> -- : Harald Radke <harryrat/at/gmx.de> en --> de: Harald Radke <harryrat/at/gmx.de></p>
--	--

2005-01-11, generated by lfparsr_pdf version 2.51