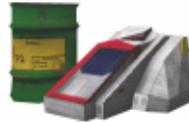


by Harald Radke
<harryrat/at/gmx.de>

About the author:

Harry studia scienze informatiche all'Università della Tecnologia ad Aachen, Germania, dal 1994. Ha cominciato ad usare Linux nel 1995. Da allora lo usa spesso, sorprendendosi sempre di quanto sia valido quel software. Programma un po' sotto X, gli piace la grafica e naturalmente giocare. Altri suoi hobby sono: giochi da tavolo, leggere fantascienza, suonare la chitarra (male!), cucinare e praticare il Ju-Jutsu.

Recensione gioco – Barrel Patrol 3D



Abstract:

Barrel Patrol 3D è un gioco 3d carino, basato su *Ripoff*, un classico arcade dei primi anni 80.

Introduzione

Per tutti coloro che non hanno mai giocato a Ripoff (come me): la vostra missione è di proteggere dei barili dai carri armati nemici che cercano di rubarli. Voi stessi controllate un tank equipaggiato con un cannone. In pratica dovete distruggere i carri armati nemici in modo da evitare che rubino i barili, ed al tempo stesso evitare di venire colpiti visto che anche il nemico è armato. In questo articolo verrà recensita la versione 0.90 di Barrel Patrol 3D.



Visuale standard, voi siete quello più vicino

Prepararsi a giocare

Barrel Patrol 3D è disponibile per molte piattaforme, incluso naturalmente Linux. Lo potete trovare nel sito [Fathom Entertainment Website](#) (cliccare sullo screenshot). Non è presente il codice sorgente, solo un archivio .tgz con all'interno il binario precompilato e il file dati. L'archivio è di circa 1 MB, quindi non un grosso problema anche per chi possiede una connessione lenta.

Dopo averlo salvato sull'harddisk potete estrarlo con il comando `tar -xzf <ARCHIVNAME>`, e verrà creata una nuova directory contenente i file del gioco. Entrate nella nuova directory e digitate `./barrel_patrol_3d`. Oltre all'eseguibile e il file dati, c'è anche un README con alcune note.

Requisiti
X window system
Simple DirectMedia Layer (SDL)
OpenGL
Una scheda video 3D (raccomandata)

Note: ho avuto qualche problema a far andare il gioco con SDL 1.2.0, in pratica crashava. Però dopo aver aggiornato l'SDL alla versione 1.2.3. ha funzionato senza problemi.

Giocare

Il gioco si svolge all'interno di un'arena circolare. L'arena è racchiusa da un campo di forza che voi in quanto giocatori non potete passare. Nel gioco controllate un carro armato futuristico, equipaggiato con un cannone per distruggere i tank nemici che tentano di rubare i barili e portarli fuori dell'arena. Il nemico di turno può inoltre attaccare voi (e gli altri carri armati), quindi non si tratta solo di cacciarli, ma anche di evitare di venire colpiti. Di tanto in tanto appaiono degli add-on che possono essere raccolti per aumentare la propria potenza di fuoco. D'altra parte questi add-on valgono per *tutti* i veicoli, e quindi anche il nemico può acquisire armi migliori. Tutti gli add-on rimangono funzionanti fino a che il carro armato non viene ridotto a pezzi. Inoltre sono cumulativi.

Il gioco è piuttosto semplice da giocare, potete far accelerare il carro armato nella direzione verso la quale è rivolto, rallentare o girare. Il cannone è montato in modo da sparare sempre in avanti e non c'è alcun modo di puntare qualcosa. Gli add-on appaiono come grandi lettere differenti e spariscono dopo un po' di tempo, quindi bisogna essere veloci o spariranno, sia che siano svaniti dopo il tempo stabilito, sia che, ancora peggio, siano stati raccolti dal nemico.

Il gioco è formato da molti livelli, con un numero fisso di barili e nemici. Dopo che tutti i nemici sono stati distrutti si può passare al livello successivo. Al termine di ogni livello vi vengono calcolati i punti in base ai barili rimasti nell'arena. Passando di livello in livello il gioco diventa più difficile, i nemici reagiscono meglio e rimanere fermi in un posto a sparare ai carri armati avrà come risultato sicuro l'essere colpiti. Un solo colpo è abbastanza per distruggere un tank nemico. Il vostro veicolo d'altra parte è leggermente più resistente e può sopportare maggiori danni. Se siete stati colpiti troppe volte, il vostro carro armato esplode. Comunque le

uniche conseguenze sono il fatto che perdetevi tutti gli add-on raccolti e una penalità in tempo (pochi secondi), durante la quale dovete guardare gli altri tank muoversi e magari prendere dei barili senza che voi possiate fermarli. Non si può ricominciare un livello e non c'è alcun limite di vite. Raccogliere gli add-on aumenta la propria potenza di fuoco; per esempio i vostri missili volano più veloci, possono rimbalzare sul campo di forza o diventare teleguidati. Ma non dimenticate che le stesse cose valgono anche per i nemici! Oltre alla vista del campo di battaglia, il punteggio e il numero di barili rimasti, vengono visualizzati un radar ed un indicatore del danno subito.

Il gioco finisce se tutti i vostri barili vengono rubati e portati fuori dall'arena.



Visuale dall'alto, simile ad una versione 2D

Opzioni

Premendo ESC durante il gioco si farà apparire un menu di opzioni dove potrete modificare le voci relative a grafica e audio così come cambiare la visuale di gioco tra quella standard dove vedete il vostro carro armato, la visuale interna, o quella dall'alto. Inoltre potete decidere tra giocare in finestra o a schermo intero e modificare i controlli del vostro tank. Di base il carro armato viene mosso con i tasti cursore e si spara con lo SPAZIO. Le opzioni grafiche includono la visualizzazione di frammenti, ombre e radar così come il livello di dettaglio del fumo.



Il menu delle opzioni

Aspetto

Nonostante giochi come *Return to Castle Wolfenstein* siano lo stato dell'arte e Barrel Patrol 3D non possa

reggere il confronto, la grafica è pulita e forse una delle migliori all'interno del mondo dei giochi per Linux. Il campo di forza che racchiude l'arena è abbellito con riflessi di luce animati, i tank e i barili sono modellati e texturizzati bene. Lo sfondo che mostra una oscura montagna crea un'atmosfera surrealistica molto carina (beh, rubare barili con un carro armato futuristico da un'arena racchiusa da un campo di forza è già di suo un ambiente surrealistico, no?). I barili inseriti nell'arena all'inizio di ogni livello e levati dopo che un nemico li ha rubati sono ben animati, così come gli add-on e i veicoli che esplodono. Ogni azione o evento sono accompagnati da un particolare effetto sonoro. Il gioco ha i soli effetti sonori, non c'è musica di sottofondo. Il framerate visualizzato nell'angolo in alto a destra dello schermo è sempre piuttosto alto con un Athlon Thunderbird 1.4 Ghz e una GForce 2 MX. È in effetti così alto che probabilmente anche con un vecchio computer con una scheda grafica 3D che non sia lo stato dell'arte, il gioco dovrebbe girare velocemente e fluidamente, abbastanza da potersi divertire un bel po'.

Conclusioni

Barrel Patrol 3D è davvero un arcade carino. Occupa pochissimo tempo imparare come si gioca e il divertimento dura per ore se vi piace questo tipo di gioco. La grafica è ottima, penso sia al livello di quella di *Descent 3*, e la sola cosa che potrebbe non essere di vostro gradimento è il fatto che c'è molto meno da vedere rispetto a quel leggendario gioco 3D.

Il gioco è attualmente in sviluppo (non per niente è un gioco per Linux!), molte novità sono pianificate. Nonostante ciò è del tutto giocabile. Ci sono due cose delle quali ho sentito la mancanza giocando a Barrel Patrol 3D: della musica di sottofondo d'atmosfera ed una qualche modalità multiplayer. Cosa che renderebbe sicuramente Barrel Patrol 3D uno dei migliori giochi per Linux.



Visuale in prima persona

Riferimenti

- Il sito di [Fathom Entertainment](#)
- Il [Linux Game Tome entry](#) di Barrel Patrol 3D con molti commenti di giocatori che usano Linux

