

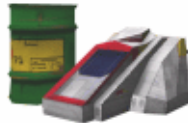


by Harald Radke
<harryrat/at/gmx.de>

About the author:

O Harry estuda ciência de computação na Universidade Tecnológica de Aachen, Alemanha desde 1994. Vaio para o Linux em 1995. Desde então que trabalha com, e sempre surpreendido com a grande peça de software que é. Programa um pouco sobre o X, como gráficos, e claro jogando jogos. Outros hobbies são: jogar "board games". ler a SciFi, tocar guitarra (mal!), cozinhar e praticar Ju-Jutsu.

Revisão de Jogo – Barrel Patrol 3D



Abstract:

O *Barrel Patrol 3D* é um pequeno jogo 3d atraente, baseado no jogo arcade clássico *Ripoff*, dos anos 80.

Introdução

Para todos aqueles que nunca jogaram Ripoff (tal e qual como eu): A sua missão é proteger barris de serem roubados por tanques inimigos. Você também controla um tanque equipado com uma pistola. Basicamente tem de abater estes tanques no sentido de evitar que os seus barris sejam roubados e enquanto isto evitar ser atingido pelos tanques inimigos pois também estão armados. Neste artigo a versão 0.90 do Barrel Patrol 3D será revista.



Vista Padrão, você é o que está mais próximo

Preparando-se para jogar

O Barrel Patrol 3D está disponível para várias plataformas, incluindo, claro está, o Linux. Pode obtê-lo a partir do [Website da Fathom Entertainment](#) (clicando no ecrã do thumbnail). Não existe um pacote de código fonte, somente um tar-ball zipado com um binário pré-compilado e o ficheiro de dados. O ficheiro de arquivo tem aproximadamente um tamanho de 1 MB, assim não há grande problema em fazer download com uma ligação pequena.

Depois de o ter guardado para o seu disco rígido, pode extraí-lo com `tar -xzf <ARCHIVNAME>`, um novo directório contendo os ficheiros do jogo será criado. Entre simplesmente dentro dele e digite `./barrel_patrol_3d`. Para além do binário e ficheiro de dados existe também um ficheiro README com algumas notas.

Requerimentos
Sistema X window
Simple DirectMedia Layer (SDL)
OpenGL
um adaptador de gráficos 3D (recomendado)

Nota: Tive alguns problemas em por o jogo a correr com o SQL 1.2.0, basicamente bloqueava. Contudo Depois de actualizar o SDL para 1.2.3 trabalhou sem nenhuma falha.

Jogando o Jogo

O jogo decorre numa área circular. O campo do jogo é limitado por um campo de forças que o utilizador não pode passar. Você controla um tanque futurístico, equipado com uma pistola para abater estes tanques pilhadores que tentam levar os seus barris para fora da arena. O inimigo, por sua vez, pode disparar contra você (e outros tanques), assim não é só caça-los mas também, evitar de ser atingido. De tempos em tempos alguns extras aparecem e podem ser colhidos para aumentar o poder do fogo. Contudo estes extras contam para *todos* os veículos, assim os tanques inimigos podem também obter melhores armas. Todos os extras são funcionais até que o tanque seja destruído em pedaços. Adicionalmente são cumulativos.

O jogo é bastante fácil de jogar, pode acelerar o seu tanque na direcção em que aponta, abrandar e virar. A pistola está montada para disparar sempre em frente e não existe apoio especial para apontar para um alvo. Os extras aparecem sempre com letras grandes diferentes e desaparecem após algum tempo, portanto seja rápido ou eles desaparecem, devido à expiração do tempo, ou ainda pior devido à sua colheita pelo inimigo.

O jogo consiste em vários níveis, com um número fixo de barris e inimigos. Depois de todos os inimigos serem destruídos você avança para o próximo nível. No fim de cada nível obtém pontos por cada barril dentro da arena. De nível para nível o jogo torna-se mais difícil, a apontaria dos inimigos é melhor e ficar no mesmo lugar a disparar terá como resultado certo, o seu atingimento. Basta acertar uma vez para destruir um tanque inimigo. Por outro lado o seu veículo é um pouco mais forte e suporta mais estragos. Se foi muitas vezes atingido, o seu tanque explode. Contudo a única consequência disto é que perde todos os extras e tipo um

tempo de penalidade (alguns segundos), no qual tem de ver os outros tanques a moverem-se e provavelmente, a roubarem os barris sem que os possa impedir. Não existe nada para reiniciar o nível ou qualquer "vida" desperdiçada sempre que o seu tanque é transformado em pedaços. Colher extras melhora o seu poder de fogo, por exemplo os mísseis voam mais rápido, ou deixa-os transpôr o campo de forças ou dá-lhe "homing missiles". Não se esqueça que o mesmo se aplica ao inimigo! Para além da própria vista do jogo, a sua pontuação actual, o número dos restantes barris, um monitor de radar e um indicadores de estragos são apresentados.

O jogo termina se todos os seus barris foram roubados e levados para fora da arena durante um nível.



Vista de Topo, como uma versão 2D

Opção

Premindo ESC durante o jogo mostrar-lhe-à um menu de opções onde pode modificar os gráficos, som bem como alterar a vista de jogo entre a vista padrão onde pode ver o seu tanque, ver de dentro do tanque ou do topo. Em adição pode trocar entre um modo de ecrã completo e alterar os controlos do tanque. Por omissão move o seu tanque com as teclas das setas e dispara com SPACE. As opções de gráficos incluem apresentar explosões, sombras e radar dependendo do nível de detalhe o fuma também é apresentado.



O menu de Opções

Aparência

Apesar dos jogos de hoje como *Return to Castle Wolfenstein* serem uma arte o Barrel Patrol 3D não pode ter uma comparação com eles, os gráficos são realmente cuidados e provavelmente um dos melhores dentro da

cena os Jogos de Linux. Os limites dos campos de força são animados com reflexões móveis de luz, os tanques e os barris são modelados e com uma textura agradável. O fundo mostrando uma montanha escura cria uma atmosfera surrealística (bem, roubar barris com um tanque futurístico de uma área limitada por campos de força é algo surrealístico, não acha?). A colocação dos barris dentro da arena no princípio de cada nível e quando os inimigos os roubam para fora do campo de forças é também animado bem como a aparição dos extras e a explosão dos veículos. Cada acção é acompanhada de efeitos de som particulares. O jogo só vem com efeitos de som, nenhuma música de fundo é tocada. A framerate apresentada no canto superior direito é bastante elevada num Athlon Thunderbird 1.4 Ghz e uma GForce 2 MX. Realmente, é bastante elevada, mas mesmo com máquinas com placas gráficas aceleradoras 3d, o que não é o último grito da moda, este jogo devia correr bastante rápido e regular dando prazer em jogá-lo.

Conclusões

O Barrel Patrol 3D realmente oferece um pequeno jogo arcade. Pode-lhe, tomar um minuto para se habituar à jogabilidade e o divertimento durará horas se gostar deste tipo de jogos. Os gráficos são bons, penso que são tão bons como o do *Descent 3*, a única coisa que o pode fazer discordar é facto de pouco haver comparativamente à disparadora legendária 3D.

O jogo ainda está a ser desenvolvido (bem, é uma jogo Linux!), mais especificações estão planeadas. Contudo é totalmente jogável. Existem duas coisas que vi que estão em falta no Barrel Patrol 3D: alguma música atmosférica de fundo tocada e algum tipo de um modo multijogador. Que tornaria o Barrel Patrol 3D um dos melhores jogos de Linux.



Vista de Tanque, a primeira versão da pessoa atiradora

Referências

- O website da [Fathom Entertainment](#)
- O [Linux Game Tome entry](#) do Barrel Patrol 3D tendo vários comentários dos jogadores de jogos do Linux

