

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX no 9/II/2002 (Desember 2002)

Balap Mobil dengan Trophy

"Rochon ellint im" (I'm the swifter rider)
-- Aragorn

Di tengah-tengah persaingan game-game *racing* modern seperti Need for Speed, NASCAR, atau Grand Prix, untuk platform Linux kini malah hadir game *racing* yang menggunakan pendekatan yang berbeda: tampilan 2-D (bukan 3-D), sederhana, gampang untuk dimainkan. Bisa dikatakan, Trophy lebih mirip game *arcade* dibandingkan dengan simulasi. Tetapi jangan salah karena keunikan Trophy justru menawarkan keasyikan tersendiri.

Yang namanya balapan jelas bertujuan untuk dahulu hingga di garis finish. Persis seperti balap Formula, mobil si pembalap mesti mengelilingi sebuah track sepanyak beberapa *lap*. Hingga kini, baru tiga arena yang disediakan di Trophy, yaitu *Loop*, *Zurich*, dan *Moon*. Karena sifatnya yang masih 2-D, sebagai pembalap Anda akan mendapat medan pandang ala satelit, yaitu mobil-mobil yang terlibat balapan ini terlihat dari atas. Meskipun mungkin pertamanya aneh, lama-lama justru hal ini membawa derajat kegembiraan tersendiri.



Tak seperti track yang normal, tracknya Trophy agak aneh bin ajaib. Anda akan menemukan berbagai macam item, mulai dari hati untuk memulihkan 'kesehatan' mobil balap hingga bom yang bisa meledakkan. Beberapa peluru kendali juga ditebar di sana-sini. Ambil saja satu dan Anda sekarang punya kesempatan untuk menembak pembalap lain. Hal yang sama bisa juga terjadi sebaliknya, mobil Anda diberangus senjata lawan. Bisa dikatakan, track yang mengerikan seperti ini menyebabkan Trophy menjadi ajang balapan 'maut'.

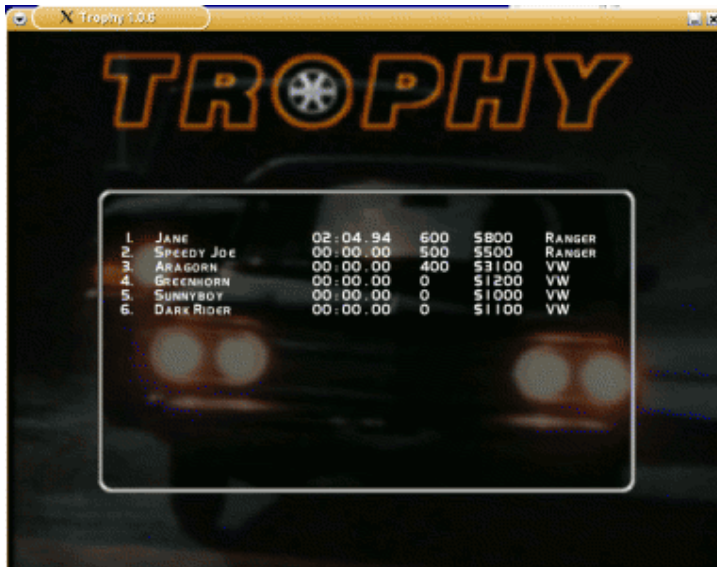
Akan halnya *sound effect*, meskipun masih diimplementasikan secara sederhana saja, beragam bunyi-bunyian tersebut cukup menambah ketegangan bertarung. Telah diungkapkan bahwa Trophy ini lebih mirip game *arcade*, nah hal ini semakin nyata terlihat begitu memperhatikan efek suaranya.



Trophy, ClanLib, Hermes

Sebagai sebuah aplikasi, Trophy bergantung kepada beberapa *library* eksternal. Yang terpenting di antaranya adalah Hermes dan ClanLib, yang dua-duanya juga *open-source* dan bisa dicomot dari situs web www.clanlib.org. Hermes berfungsi sebagai koleksi rutin-rutin untuk olah grafis. Sementara itu, cakupan ClanLib lebih luas karena ClanLib merupakan *library* yang didesain untuk digunakan tatkala membangun sebuah game. Karenanya, fasilitas yang disediakan juga beragam, mulai dari akses ke layar hingga elemen-elemen *networking* untuk kemampuan multiplayer. Yang jelas, sebelum menginstalasi Trophy, pastikan saja Hermes dan ClanLib sudah terpasang lebih dulu. Atau kalau belum, jangan lupa instal dulu keduanya. Untuk distro berbasis RPM seperti SuSE atau Mandrake, gunakan aplikasi seperti GnoRPM atau KPackage. Dengan Mandrake, Anda juga memanfaatkan Software Manager.

Karena merupakan produk *open-source*, Anda mendapatkan kebebasan penuh untuk mengakses *source-code* dari game satu ini. Bagi kebanyakan orang, mungkin hal ini bukanlah sesuatu yang terlalu menggairahkan, mengingat memandangi *source-code* tanpa mempelajari pemrograman tidaklah begitu berarti. Yang lebih seru adalah kemampuan khusus untuk menghasilkan *track* buatan Anda sendiri. Tiga track default yang disediakan tentu saja sangat kurang, tetapi terbuka kemungkinan untuk menghasilkan grafis khusus untuk track-track baru. Manualnya sendiri bisa dibaca dengan jelas di alamat <http://trophy.sourceforge.net/manual/designer/en/index.html>. Jika disimak, *tool* pengolah gambar seperti Gimp sudah cukup untuk menghasilkan sebuah track baru, jadi hal satu ini bukan pekerjaan yang berat.



Satu hal yang sayangnya masih belum diimplementasikan di Trophy adalah kemampuan multiplayer. Karena game ini relatif sederhana dan bisa dimainkan siapa saja, tentu akan lebih memikat jikalau balapan yang dilakukan adalah dengan lawan yang sungguhan, bukan lawan maya dengan kecerdasan buatan yang pas-pasan saja. Andrew Mustun sebagai pengembang Trophy sendiri belum memastikan apakah versi berikutnya akan mendukung multiplayer, akan tetapi kalau Anda berminat membantu untuk urusan ini, fitur tersebut mungkin betul-betul bakal terwujud.

Kiranya patut juga untuk diungkapkan bahwa tidak hanya sah untuk adu cepat dengan Trophy, tetapi juga malah bisa saling tembak-tembakan. Bayangkan kapan hal yang satu ini bisa Anda alami di jalanan. Nah, buat yang gemar ngebut di jalanan, mengapa keahlian tersebut tidak dialihkan saja dengan bermain game satu ini ? *Tenn' enomentielva* !

Trophy 1.0.7

Sifat: open-source

Lisensi: GNU General Public License (GPL)

Pengembang: Andrew Mustun

Situs web: <http://trophy.sourceforge.net>

Biografi dan Profil



Ariya Hidayat. Menyelesaikan studi program S1 Teknik Fisika, ITB pada tahun 1999 dan program S2 Instrumentasi dan Kontrol, ITB pada tahun 2003. Saat ini tengah menggeluti riset doktor di bidang komunikasi optik di Universitas Paderborn, Jerman. Sempat aktif menyumbang tulisan untuk majalah InfoLINUX. Sejak tahun 2001 terlibat langsung sebagai developer KDE, bertanggung jawab terutama untuk pengembangan aplikasi KOffice.

Informasi lebih lanjut tentang penulis ini bisa didapat melalui:

Email: ariya@kde.org

URL: <http://ariya.pandu.org>