

Ngebut di Dunia Virtual dengan Racer

Ariya Hidayat (ariya@kde.org, <http://ariya.pandu.org>).

Racer 0.4

Sifat: free

Pengembang: Ruud van Gaal

Situs web: <http://www.racer.nl>

Lebih suka dengan yang 3-D ? Nah, silakan adu kebut di arena virtual...

Menekuni dunia otomotif, baik dari mengoleksi kendaraan serba antik beserta aksesorinya maupun memoles dan menyayangi mobil nan mewah adalah salah satu jenis hobi yang memikat banyak orang. Di sisi lain, menikmati ketegangan meluncur pada kecepatan tinggi menggunakan mobil-mobil ala James Bond bukanlah ragam kegemaran yang dapat dirasakan setiap orang. Barangkali hal ini yang menjadikan dunia dipenuhi dengan puluhan game yang bergenre *racing*, kebut-kebutan di dunia yang maya jelas cukup hemat lagi murah, dan tentu saja juga lebih aman.

Racer adalah salah satu game yang dirancang untuk memenuhi kehausan para maniak racing. Selain membuktikan bahwa juga ada game 3-D yang berkualitas untuk Linux, Racer terbilang unik karena mencoba mensimulasikan dinamika mobil berdasarkan model fisik yang akurat. Di situs web Racer, **Ruud van Gaal**, sang pengembang, tidak sungkan-sungkan menjelaskan beberapa algoritma simulasi yang penting. Bagi Anda yang studinya adalah soal mesin mobil, barangkali hal tersebut bisa bermanfaat.

Soal grafis, Racer tidak dapat dipandang remeh karena telah menyediakan dukungan untuk berbagai efek khusus yang ada di game komersil, sebut saja misalnya *smoke*, *fog*, *skidmarks*, *sparks*, dan masih banyak lagi. Selayaknya Grand Prix atau Nascar, mobil-mobil yang tampil juga bisa memiliki permukaan yang mengkilap (*shiny material*). Seperti lazimnya game 3-D, grafis yang memukau harus dibayar dengan kebutuhan hardware yang memadai. Jadi, Anda harus menggunakan kartu grafis 3-D (seperti NVIDIA GeForce atau yang sekelas, memori minimum 32 MB) dan memasang driver OpenGL yang sesuai agar bisa menjajal kemampuan Racer. Menggunakan resolusi 640x480 piksel, Anda dengan mudah mencapai *framerate* di atas 45 fps. Sementara itu, dalam segi efek suara, Racer masih tergolong 'pas-pasan' dan belum bisa menandingi game-game komersil lain. Hingga kini, Racer yang bersifat multi-platform ini tidak hanya didapati untuk Linux tetapi juga Windows dan SGI Irix. Bahkan, versi Mac OS dari Racer juga sedang dalam tahap penggarapan.



Keindahan Racer bisa dinikmati melalui sepuluh pilihan pandangan (*View*) yang berbeda. Artinya, Anda bisa saja memilih seakan-akan duduk sebagai si pembalap atau lebih suka memandangi keindahan body mobil Anda dari awal. Lebih jauh, ada fitur *playback* yang memungkinkan mengulang-ulang *scene* yang dihasilkan oleh gerakan-gerakan mobil Anda. Dengan sedikit trik, tentu ini bisa disimpan sebagai *movie*, sebagaimana ditunjukkan pada video intro Racer yang merupakan montase beberapa *scene*.

Dari Ford Boss Mustang hingga Dodge Viper

Kalau Anda jatuh cinta dengan Racer, sangat dianjurkan untuk tidak melewatkan situs web Racer Extreme (www.racer-extreme.com) yang berisi basis data puluhan model mobil dan track yang bisa Anda download. Berbagai ragam mobil dari Ferrari, Porsche, Audi, Alfa Romeo, Ford, Honda, Nissan, Opel, dan sebagainya bisa Anda dapatkan di sini, bahkan juga untuk mobil 70-an seperti Ford Mustang hingga yang sekelas Dodge Viper. Nah, tinggal pilih mana yang Anda suka.

Akan sangat membosankan jika Anda melulu adu ketangkasan dengan lawan yang mengandalkan AI (Artificial Intelligence). Karenanya, Racer juga menawarkan opsi untuk bermain secara multiplayer. Sampai versi 0.4 ini, fitur multiplayer-nya masih sangat sederhana: ada satu orang yang memulainya dengan memilih *Host Multiplayer Game* dan selanjutnya pemain lain harus menggabungkan diri dengan pilihan *Join Multiplayer Game*. Protokol yang digunakan adalah TCP/IP standar sehingga multiplayer bisa terjadi di Internet. Akan tetapi, mengingat kemampuan multiplayer Racer masih primitif, tidak disarankan untuk memainkannya di jaringan berkecepatan rendah. Tentu saja, diharapkan akan tersedia Racer versi khusus yang berfungsi sebagai server yang sebenarnya.



Racer juga tidak hanya cocok untuk dimainkan sebagai sebuah game. Sebagaimana dikutipkan di situs webnya, bahkan Racer juga digunakan pada pelajaran *car design* di Universitas New Mexico. Model 3-D yang digunakan mobil-mobil dalam Racer, dengan 6 DOF (degree-of-freedom), dirancang dalam format yang terbuka dan bebas diutak-atik siapa saja. Karenanya, Anda juga bisa mendesain mobil baru kreasi sendiri ataupun memodelkan mobil yang telah ada. Sayangnya, untuk melakukan rancangan Anda mesti menggunakan aplikasi 3-D seperti ZModeler (*freeware*), Blender, atau 3D Studio Max. Tersedia plug-in khusus agar objek yang didesain bisa diekspor ke format yang dikenali Racer. Lebih hebatnya lagi, mobil Anda tidak harus beroda 4 karena Racer mendukung kendaraan beroda dua hingga delapan (tentu saja Anda tidak ingin memodelkan sebuah becak, kan?). Tiap roda juga bisa memperoleh sistem suspensi yang dikonfigurasi berbeda-beda. Dan sebagaimana model mobil yang bisa dibuat sendiri, maka track-track yang menjadi arena balap pun dapat dibangun dengan berfondasikan VRML.

Karena sifatnya yang free, Racer mendapat sambutan hangat dari banyak penggemar. Selain forum diskusi yang tersedia (lihat High Gear Forum), terdapat banyak pula tutorial dan FAQ yang bisa sangat membantu, tidak hanya manakala memainkan Racer tetapi juga saat membangun track atau mendesain mobil baru. Pun juga ada belasan situs web yang menampung ekstra model mobil atau track-track tambahan. Carilah yang Anda suka dan selamat ngebut.

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX