

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX no 5/II/2001 (Agustus 2002)

TuxRacer yang Lucu dan Seru

Mau tahu rasanya jadi penguin ? Ternyata tidak perlu jauh-jauh ke kutub Utara. Mainkan saja TuxRacer dan Anda akan menikmati pengalaman meluncuri lembah dengan kecepatan tinggi.

Dalam game ini, Anda akan berperan sebagai Tux, seekor penguin yang juga merupakan maskot Linux, untuk menjelajah menelusuri lembah bersalju dalam rangka perburuan ikan herring yang tersebar di sepanjang jalan. Sasarannya sendiri sederhana, tangkap ikan sebanyak-banyaknya dan meluncur sekencang-kencangnya guna menggapai rekor waktu terpendek. Dipadukan dengan efek visual yang menarik dan lantunan musik latar yang memacu, game semacam ini cocok untuk semua anggota keluarga, dari si kecil yang niscaya menggemari kelucuan tingkah polah si penguin hingga sang ayah yang gemas tatkala luput meraih ikan-ikan tersebut.

Mulai memainkan TuxRacer sendiri tidak susah. Begitu dieksekusi, Anda akan dihadapkan pada menu sederhana untuk berlatih atau langsung memulai perlombaan. Jika dirasakan, unsur antarmuka yang ditampilkan mudah dipahami karena mengambil metafor dari berbagai game yang umum dimainkan di console seperti PlayStation. Segera setelah Anda memilih arena latihan atau ajang perlombaan, Tux siap beraksi. Level yang ditawarkan sendiri beraneka macam, mulai dari turunan sederhana yang aman dan tidak berbahaya, lembah yang menukik tajam disertai bebatuan, dan bahkan hingga *track* khusus di malam hari, lengkap dengan kabut tebal, yang akan membuat perjalanan sang penguin menjadi lebih mencekam.



Karena kontrolnya relatif sederhana, setelah berlatih beberapa *track*, semestinya Anda tidak akan mengalami kesulitan dengan pergerakan Tux. Selain dengan keyboard, menuntun arah si penguin juga bisa dengan mouse ataupun joystick.

Meluncurkan penguin pun cukup mudah, yang perlu diperhatikan hanyalah mengatasi kelokan *track* yang ada dan tetap menjangkau ikan-ikan yang bertebaran. Yang menarik di sini adalah dipampangkannya kecepatan laju penguin di pojok kanan bawah. Ketika menikik tajam, Tux bisa melesat hingga 80 km/jam. Jangan keburu senang pada kecepatan tinggi, beberapa *track* tertentu malah dibuat berbahaya dengan lapisan es licin di mana-mana.

Tentang Tux si Penguin

Sketsa awal penguin yang menjadi maskot Linux ini mula-mula dikerjakan Larry Ewing, berdasarkan hasil diskusi di mailing-list kernel Linux. Mengapa justru penguin yang dipilih sendiri tidak lepas dari kegemaran Linus Torvalds, bapaknya Linux, dengan binatang kutub satu ini. Dalam buku biografinya *Just For Fun*, Linus memang mengaku penggemar berat penguin. Bahkan satu ketika pernah Linus digigit oleh penguin yang diajaknya bermain di sebuah kebun binatang Australia. Lepas dari berbagai kritikan awal tentang si Tux, setidaknya berkat Linux-lah, jenis fauna yang hanya ada 17 *species* ini cepat dicintai dan kini bisa dijumpai di mana-mana: kaos para *geek*, beragam mug, kaos dan T-shirt, mousepad, tato, LEGO, boneka, iklan IBM, ASCII art, skin-nya Quake, dan masih banyak. Mungil tetapi sedikit gendut, siapa yang sih tidak akan gemas ?

Untuk urusan grafis, tidak bisa disangkal lagi kehebatan TuxRacer. Perhatikan saja dengan seksama, bagaimana berbagai efek visual disajikan hingga begitu detil: kabut, angin, refleksi, dan sebagainya. Berbeda dengan kebanyakan game 3-D, kontur permukaan *track* yang berliku-liku dan penuh halangan berhasil ditampilkan begitu mulus, tanpa kesan terpatah-patah sedikit pun. Sayangnya, kecanggihan grafis ini harus dibayar mahal, Anda membutuhkan kartu grafis dengan akselerasi 3-D untuk bisa ikutan menikmati TuxRacer. Barangkali ini saatnya mengganti kartu VGA Anda dengan GeForce atau sejenisnya.



Meskipun tergolong game komersil, Anda bisa mencoba versi demonya terlebih dahulu yang bisa didownload dengan cuma-cuma dari situs web www.tuxracer.com Download file seukuran kira-kira 24 MB ini dapat diinstall dengan mudah. Kalau versi lengkapnya memuat hingga 18 level dan dengan fitur untuk mengganti karakter si Penguin (ada yang feminin dan berseragam warna pink!), maka versi demo hanya memberikan 3 level contoh saja.

Percaya atau tidak, karena terbilang populer, nyaris semua distro besar Linux mengemas demo TuxRacer ke dalam kelompok paket Game. Untuk Mandrake, TuxRacer bisa dijumpai di edisi PowerPack. SuSE 8.0 malah menyediakan game ini tanpa tambahan apa-apa lagi. Distro lain ? Jangan kuatir, package TuxRacer untuk berbagai macam distro lainnya mudah untuk dicari. InfoLINUX sendiri melakukan pengujian menggunakan TuxRacer-nya SuSE 8 pada komputer dengan prosesor Pentium III 933 MHz dan kartu grafis NVIDIA GeForce2. Keuntungan TuxRacer versi distro adalah instalasi dan konfigurasinya sudah teruji, karena memang telah disiapkan terlebih dahulu. Satu-satunya hal yang perlu diperhatikan adalah mengaktifkan dukungan terhadap akselerasi 3-D pada kartu grafis Anda. Semisal Anda menggunakan NVIDIA GeForce, jangan lupa pasang driver XFree86 terbarunya yang bisa dicomot dari situs www.nvidia.com.



Terkadang performa permainan tidak seperti yang diinginkan. Karenanya TuxRacer memberikan kemungkinan mengutak-atik setting seperti resolusi layar, *fullscreen* atau tidak, *level of detail*, dan banyak lagi. Sebagian bisa diakses dari menu konfigurasi, akan tetapi banyak hal lainnya tersimpan di file options yang terletak di sub-direktori *.tuxracer* di direktori home Anda. Perhatikan bahwa Anda perlu memainkan TuxRacer dulu minimal satu kali sebelum file ini muncul dan bisa diedit.

Akhir kata, bila Anda menghendaki game 3-D yang tegang tapi menyenangkan, dan yang penting bebas dari sadisme yang berdarah-darah sehingga bisa dimainkan seluruh anggota keluarga, TuxRacer adalah pilihan yang tidak akan membuat Anda kecewa.

TuxRacer

Developer: Sunspire Studio

Situs web: www.tuxracer.com

Harga: USD 30

Kebutuhan minimum: Pentium 300 MHz, RAM 64 MB, XFree86 3.3.6 atau 4.0, Kartu Grafis 3-D (TNT2, GeForce, Radeon, Matrox, atau Voodoo).

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>