

Cube: Bertahan Hidup di Dunia Ganas

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

Cube

Sifat: Open-source

Genre: Action

Pengembang: Wouter van Oortmerssen

Situs web: <http://wouter.fov120.com/cube/>

Yang namanya game action dengan gaya FPS (first person shooter) seakan tidak habis-habisnya dikembangkan. Inilah Cube, salah satu di antaranya yang tidak hanya open-source tetapi juga tampil memukau.

Penggemar Quake, Unreal, ataupun game-game action lain bisa langsung menggandrungi Cube, sebuah game FPS (*first person shooter*) yang tergolong *open-source*. Pada awalnya, Cube hanyalah bahan eksperimen **Wouter van Oortmerssen**, terutama untuk mempelajari hal ihwal yang berkenaan dengan pemrograman 3-D. Seiring dengan perjalanan waktu, rupanya Cube mengembang menjadi lebih dari sekedar eksperimen. Bila Anda sudah mencicipinya, barangkali Anda bisa tertegun untuk menyadari bahwa program seperti Cube lahir dari ide yang biasa-biasa saja.

Soal grafis, Cube tidaklah malu bersaing dengan rajanya 3-D seperti id Software, Epic, ataupun Monolith. Begitu menceburkan diri ke permainan, Anda bisa segera merasakan bagaimana unsur-unsur grafis Cube sama indahnya seperti di berbagai game FPS lain. Tentu saja, mengingat Cube masih dalam tahap pengembangan, masih banyak yang belum sempat terimplementasikan. Paling tidak, fitur seperti tekstur dinamik, *water transparency*, *lighting*, *fog*, dan sebagainya cukup menghidupkan lingkungan permainan. Beberapa *screenshot* pada tulisan ini bisa memberikan gambaran kemampuan grafis Cube.



Satu hal yang khas dari *engine* yang digunakan Cube adalah pengaturan LOD (*level of details*) yang adaptif. Hal ini berarti Anda bisa mengejar *framerate* yang relatif konstan, dengan konsekuensi terjadi degradasi kualitas grafis yang ditampilkan. Di sisi lain, Anda juga bisa memaksakan efek visual yang selengkap-lengkapinya, dengan catatan Anda akan mengalami gangguan *framerate* bila hardware yang digunakan tidak cukup kuat alias 'terengah-engah'.

Dari segi gameplay, Cube masih menyangang kelemahan dari berbagai game ala FPS, yakni tidak adanya alur cerita yang kuat. Karenanya, Cube lebih cocok dimainkan bagi mereka yang memang fans FPS. Jika diamati lebih jauh lagi, Cube banyak mewarisi hal-hal yang berbau Quake, mulai dari gaya console command-nya, monster lawan, struktur menu, bahkan hingga model jatuhnya pemain tatkala nyawanya melayang.



Selayaknya Quake, Unreal, dan beraneka FPS lain, Cube dilengkapi dengan mode permainan *single player* dan *multiplayer*. Sebagaimana umumnya, single player berarti Andalah jagoan satu-satunya. Silakan bertahap hidup di dunia Cube yang memang ganas. Sementara itu, Anda dapat lebih menjajal diri kemampuan bermain di mode multiplayer. Sejak beberapa waktu lalu, fitur network di Cube telah diperbaiki total sehingga permainan multiplayer diharapkan bisa halus dan mulus. Tentu saja, dari pilihan server yang disediakan (bisa diakses dari menu), pilihlah yang pingnya paling kecil. Khusus buat para administrator, Cube edisi khusus server juga tersedia.

Cube bisa didownload dari situs resminya, yaitu <http://wouter.fov120.com/cube/>. Tersedia beberapa mirror untuk download, pilihlah yang dirasa tercepat untuk Anda. File sebesar 8 MB tinggal diekstrak untuk mendapatkan file executablenya. Jika Anda tertarik mengintip source-code Cube, silakan juga ekstrak source-code yang ada di dalam file tersebut. Selain untuk Linux, Cube juga tersedia versi Windowsnya. Kebutuhan memainkan Cube tidak terlalu aneh-aneh, yaitu SDL (Simple DirectMedia Library) dan OpenGL. SDL cukup populer digunakan berbagai game dan sudah tersedia untuk berbagai distro besar. Jika ada kesulitan, silakan merujuk ke www.libsdl.org. Sementara itu, Cube juga membutuhkan implementasi OpenGL yang cukup memadai sehingga hal ini berarti sebaiknya Anda menggunakan kartu grafis 3-D seperti NVIDIA GeForce atau ATI Radeon.



Bila Anda cukup cermat, beberapa peta dalam Cube mengandung sejumlah artwork berupa tekstur yang diimpor dari beberapa game lain, seperti Max Payne (jangan khawatir dibilang membajak karena Remedy selaku pembuat Max Payne telah

mengijinkan penggunaannya). Adapula monster-monster yang sebelumnya lahir di berbagai mod Quake. Masih ada lagi puluhan kontributor yang menyumbangkan peta, tekstur, model, bug fix, dan berbagai hal lainnya. Itulah ciri produk open-source: digarap secara gotong royong dan bahu-membahu.

Open source juga bermakna keterbukaan. Hal tersebut menyebabkan berbagai *mod* (modifikasi) juga dapat dibangun dengan memanfaatkan Cube sebagai basisnya. Tidak disangkal juga bahwa banyak mod telah dihasilkan dari game yang tidak free seperti Quake, Unreal, SoF, Half-Life, dan sebagainya. Akan tetapi, jelas ketersediaan source-code berikut lisensinya liberal menambah daya pikat Cube untuk para modder. Untungnya lagi, Cube dilengkapi dengan editor yang *built-in*. Berbeda dengan game lain, mengedit di Cube ala WYSIWYG, semudah melayang-layang di dunia yang Anda bangun dan mengubah struktur 3-D atau menempatkan item semudah mengklik mouse saja.

Di sisi lain, bagi yang tertarik untuk bermain-main 3-D dengan OpenGL (dan barangkali sudah sakit kepala melototi source-code Quake), Cube adalah target yang bisa dicoba. Berbeda dengan Quake yang memanfaatkan BSP (*binary space partition*) atau Unreal dengan *portal engine*, Cube menggunakan pendekatan 3-D dengan struktur *quad-tree* yang digarap secara *real-time*. Sekilas, hal ini terkesan menghasilkan dunia yang bakal kotak-kotak (*cubism*) namun dengan trik tertentu efek 3-D yang dihasilkan cukup mulus dan sangat dinamik. Bonus lain, beberapa bagian dari source-code Cube akan terasa lebih ringan untuk disimak dibandingkan Quake.

Untuk saat sekarang, Cube memang masih bukan tandingan Unreal Tournament 2003 ataupun Quake III Arena. Namun demikian, tidak ada salahnya untuk mencobanya. Kapan lagi ada game 3-D bagus yang open-source ?

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX