

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX no 6/II/2002 (September 2002)

Fragging Quake 3 Arena !

Suka mengadu ketangkasan dengan jago-jago tembak ? Ujilah diri Anda dengan ber-multiplayer Quake III

Quake III Arena adalah inkarnasi terakhir dari seri game action Quake. Dalam *Electronic Entertainment Expo 2002* yang terakhir di, id Software sebagai developer Quake secara resmi menyatakan bakal mengalihkan semua energinya untuk Doom III, generasi masa depan dari seri Doom yang akan penuh dengan teknologi teranyar. Buat pemakai Linux, Quake III Arena punya arti sendiri karena game ini dilepas sekaligus untuk versi Windows, Mac, dan Linux-nya. Artinya, Quake-mania yang juga Linux-mania tidak merasa teranaktirikan (belakangan malahan ada juga versi untuk konsol DreamCast).

Dibandingkan game-game segenerasi, Quake III Arena agak sedikit berbeda karena didesain khusus untuk *multiplayer*, tercermin dalam kata "Arena". Memang bukan berarti Anda tidak bisa bermain sendiri, yaitu Anda bertarung melawan para *bot*, makhluk-makhluk kreasi khusus yang dikendalikan oleh komputer dan punya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang bisa cukup merepotkan. Bahkan, bot ini juga bisa *chatting* sehingga Anda bisa merasakan bergelut dengan lawan yang serasa manusia sungguhan. Setelah beberapa lama, tetap sama interaksi antara dengan mesin berbeda dengan manusia. Quake III Arena, sesuai tujuan dasarnya, memang paling pas dinikmati dalam permainan *multiplayer*.



Instalasi Quake III untuk Linux tidak susah. Anda bahkan bisa menggunakan file-file data (yang berekstensi PAK) dari versi Windows atau Mac. Kalau Anda sudah punya versi Windows (misalnya dari CD-ROM), cukup download *executable* Quake III untuk Linux dari situs web www.idsoftware.com dan salinlah file PAK dari Quake III Windows. Sebagaimana game-game dewasa ini, level ekstra untuk Quake III juga tersedia, misalnya Team Arena.. Keduanya masih harus dibeli terpisah tetapi tetap kompatibel dengan Quake III.

Untuk sebagian gamers, Quake III Arena bisa dibilang membosankan karena punya tidak punya plot yang jelas. Memang disebutkan bahwa Vadrigar, sebuah ras bangsa kuno, telah membangun arena-arena yang dijadikan ajang pertarungan, ala gladiator. Namun demikian, sepanjang permainan yang harus Anda lakukan hanyalah tembak sana-sini, habisi lawan yang ada, dan cepat mengelak atau sembunyi tatkala diburu. Dan ini sama saja apakah Anda bermain sendiri atau dalam sebuah tim. Sebagai game *first person shooter*, memang alur cerita Quake III Arena tidak seberapa kuat dan malah cenderung tidak keruan. Pun nyaris semua arena yang tersedia bergaya khas id Software: klasik, penuh sentuhan Gothic, serta bernuansa coklat dan merah.



Soal grafis, Quake III Arena adalah unggulan di kelasnya. Hal ini juga harus dibayar mahal karena Quake III Arena mensyaratkan penggunaan kartu grafis dengan akselerasi 3-D, seperti nVIDIA GeForce atau Radeon. Namun demikian, Anda akan puas dengan berbagai efek visual yang memikat, mulai *lighting effects*, refleksi, hingga sekedar *curved surface* yang hadir begitu elegan di beberapa tempat. Selama kartu grafis Anda cukup bagus, permainan akan berjalan mulus dan tidak terputah-putah.

Sebagai sebuah game, Quake III punya banyak tandingan. Beberapa di antaranya bahkan menawarkan persaingan yang menarik, seperti misalnya Unreal, Half Life, atau No One Lives Forever (NOLF). Melihat peluang pasar game *shooter* semacam ini masih terus akan berkembang, id Software pun tidak segan-segan melebarkan sayap dengan melisensikan teknologi Quake III Arena. Tercatat ada banyak game-game yang ditenagai oleh *engine* Quake III, antara lain Soldier of Fortune 2: Double Helix, Medal of Honor: Allied Assault, Star Trek Voyager Elite Force, dan masih banyak lagi.



Selain digemari sebagai sebuah game, Quake III Arena juga lekas menjadi standar *de facto* untuk melakukan benchmark perangkat keras, khususnya kartu grafis. Nilai FPS (*frame-per-second*) ketika memainkan level tertentu akan menjadi patokan seberapa canggih kartu video tersebut, semakin tinggi tentu saja semakin baik. Tidak kurang Intel juga menggunakan Quake III untuk propaganda kehebatan prosesor Pentium 4.

Akhir kata, walaupun pada masa-masa sekarang Quake III ini bisa disebut agak klasik, tidak ada salahnya untuk memainkannya, sembari menanti id Software siap dengan Doom III-nya. *Go fragging !*

Quake III Arena

Developer: id Software

Situs web: www.quake3arena.com

Harga: US\$ 49.99

Kebutuhan minimum: Pentium II-233, RAM 128 MB, kartu grafik 3-D

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>