အရင်လို အောင်မြင်မှုမျိုး ပြန်ရချင်တဲ့

STRONGHOLD 3

လွန်ခဲ့တဲ့ ဆယ်နှစ်ခန့်က စတင်ထွက်ရှိခဲ့ပြီး real time strategy အမျိုးအစားနာမည်ကျော် Stronghold series ရဲ့ နောက်ဆုံး game အသစ် Stronghold 3 ဟာ ၂၀၁၁ နှစ်ဆန်းပိုင်းမှာ ထွက်ရှိလာတော့မှာဖြစ်ပါတယ်။

Game အသစ်ကို ရေးဆွဲထုတ်လုပ်သူတွေဟာ အရင် ပိုင်ဆိုင်သူ Take-Two Interactive မဟုတ်တော့ဘဲ SouthPeak Games ဖြစ်သွားပါပြီ။ တစ်ချိန်ကလူကြိုက်များပြီး အားပေးဆော့ကစားသူများခဲ့တဲ့ game series အဟောင်းနဲ့ အခု game အသစ်တို့ရဲ့ ကွဲပြားခြားနားတဲ့ အချက်အလက်တွေ၊ ထူးခြားဆန်းသစ်ထားတဲ့ feature တွေအကြောင်းကို နိုင်ငံတကာ Game Preview တွေက ကြိုတင်ဖော်ထုတ်ပြီး အမျိုးမျိုးသုံးသပ်ထားကြတာ တွေ့ရပါတယ်။

သမိုင်းကြောင်း

Landon အခြေစိုက် game developer အဖွဲ့တစ်ခုဖြစ်တဲ့ Firefly studio ရဲ့ ပထမဆုံးလက်ရာ Stronghold game

ဟာ ၂၀၀၁ ခုနှစ်မှာ ထွက်ရှိလာခဲ့ပြီး အတော်လေးအောင်မြင်ထင်ရှားလာခဲ့ပါတယ်။ ဥရောပ ခေတ်လယ်ပိုင်း သက္ကရာဇ် ၁၀၆၆ ခုနှစ်ကာလမှာ ဇာတ်လမ်းတည်ထားတဲ့ Stronghold ဟာ တိုက်ပွဲတွေခင်းကျင်းပြီး စီးပွားရေးနဲ့ စစ်ရေးအောင်မြင်မှုတွေရရှိအောင် နည်းဗျူဟာကျကျ နယ်မြေချဲ့ထွင် ဆော့ကစားရတဲ့ RTS game တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ စတင်ထွက်ရှိ ကတည်းက PC Gamer နဲ့ GameSpy တို့ရဲ့ review တွေမှာ နာမည်ကောင်းရခဲ့ပြီး ထင်ရှားကျော်ကြားလာခဲ့ပါတယ်။

Gameplay ပိုင်းမှာ ဆော့ကစားသူဟာ တိုင်းပြည်တစ်ခုရဲ့ Lord အဖြစ်နဲ့ တိုင်းပြည်ရဲ့တည်ငြိမ်တဲ့ စီးပွားရေး၊ ခိုင်မာတဲ့စစ်တပ်ကို တည်ထောင်ရပါတယ်။ အဲဒီနောက် ကျူးကျော်ဝင်ရောက်လာတဲ့ ရန်သူတွေကို ပြန်လည်ခုခံခြင်း၊ ရန်သူ့ရဲ့တိုက်တွေကို ချေမှုန်းခြင်းစတဲ့ game mission တွေကို ဆော့ကစားရပါမယ်။ Stronghold ကို နာမည်ကျော်စေတဲ့ အဓိကအချက်တစ်ခုကတော့ game map တွေကို စိတ်ကြိုက် ဖန်တီးဆော့ကစားနိုင်တဲ့ in game map editor ထည့်သွင်းပေးထားတာကြောင့် ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ဆက်တွဲများ

ရရှိထားတဲ့ ကျော်ကြားမှုကို ဆက်လက်ထိန်းသိမ်းဖို့ Take-Two Interactive ဟာ နောက်ဆက်တွဲ ဇာတ်လမ်းတွေအတွက် Firefly studio ကို ဖိအားပေး ရေးဆွဲစေခဲ့ပါတယ်။

ပထမဆုံး game sequel ဖြစ်တဲ့ Stronghold Crusader ဟာ မူလ game ရဲ့ စံနှုန်းသတ်မှတ်ချက်တွေကို လိုက်မီနိုင်ခဲ့ပေမယ့် နောက်ပိုင်းထွက်ရှိလာတဲ့ Stronghold 2 နဲ့ Stronghold legends တို့ကတော့ ပထမဆုံး game လောက် အောင်မြင်မှု မရရှိခဲ့ပါဘူး။ ဒီ series ရဲ့ နောက်ဆုံးထွက်ရှိခဲ့တဲ့ Stronghold Extreme ကလည်း အဆိုးရွားဆုံး review ရလဒ်တွေနဲ့ အဖြစ်ဆိုးခဲ့ပါတယ်။

ဒါ့ပြင် Civilization အတွဲတွေနဲ့ နာမည်ကြီးနေတဲ့ Firaxis Games နဲ့လည်း တွဲဖက်ပြီး CivCity : Rome ဆိုတဲ့ game ကို ပူးပေါင်းရေးဆွဲဖန်တီးပြီး တစ်မျိုးဆန်းသစ်ခဲ့ပါသေးတယ်။ ဒါပေမဲ့ ကံမကောင်းလှတဲ့ Firefly studio အနေနဲ့ ဒီ game မှာလည်း အောင်မြင်မှုမရရှိခဲ့တဲ့အပြင် Take-Two Interactive နဲ့ လမ်းခွဲခဲ့ရပါတယ်။ ထုတ်လုပ်ဖြန့်ချိပေးမယ့်သူမရှိဘဲ အချိန်အတော်ကြာခဲ့ပြီးမှ Southpeak Games နဲ့ လက်တွဲဖြစ်ခဲ့တဲ့ Firefly studio ဟာ ၂၀၁၀ ခုနှစ်အတွင်းမှာတော့ MMO အမျိုးအစား online game အဖြစ် Stronghold Kingdoms ကို စတင်နိုင်ခဲ့ပါတယ်။ အခုမှဲ open beta အဖြစ် launch ပြုလုပ်ခဲ့ပြီး မည်သူမဆို ဝင်ရောက်စမ်းသပ် ဆော့ကစားနိုင်ပြီ ဖြစ်ပါတယ်။

အင်ဂျင်အပိုင်း

Firefly studio ရဲ့ နောက်ဆုံးပေါ် game အသစ် Stronghold 3 ကို ၂၀၁၁ နှစ်ဆန်းပိုင်းမှာ ထုတ်လုပ်ဖြန့်ချိတော့မှာဖြစ်ကြောင်း Southpeak Games က ကြေငြာထားပါတယ်။ သူတို့ရဲ့အဆိုအရ အခု Stronghold 3 ဟာ (လူကြိုက်နည်းခဲ့တဲ့) Stronghold 2 ရဲ့ နောက်ဆက်တွဲမဟုတ်ဘဲ ပထမဆုံး နာမည်ကြီးခဲ့တဲ့ မူလ Stronghold ရဲ့ game mechanics ပုံစံကို ပြန်လည်ဆန်းသစ်ရေးဆွဲထားတယ်လို့ ဆိုပါတယ်။

အခု game engine ဟာ မူလ engine အဟောင်းကို ပြန်လည်အဆင့်မြင့် မွမ်းမံထားခြင်းမျိုးမဟုတ်ဘဲ အချိန်ယူကာ အစအဆုံး အသစ်ပြန်လည်ရေးဆွဲထားတာ ဖြစ်ပါတယ်။ ယခုအင်ဂျင်မှာ Havok Physics ကို အသုံးပြုထားပြီး နေ့၊ ည၊ အလင်း၊ အမှောင်နဲ့ ရာသီဥတုပိုင်းကအစ အသေးစိတ်ရေးဆွဲထားကြောင်း သိရပါတယ်။ ဥပမာ – ညတိုက်ပွဲတွေမှာ ရန်သူကိုမမြင်ရတဲ့ မှောင်မည်းနေတဲ့နေရာမျိုးအတွက် မီးရှို့ထားတဲ့လက်နက်တွေနဲ့ ပစ်ခတ်ပြီး ရန်သူကိုမြင်နိုင်အောင် စွမ်းဆောင်ကစားရတဲ့အပိုင်းမျိုး ဖြစ်ပါတယ်။ ပိုပြီး စိတ်ဝင်စားစရာကောင်းတဲ့အချက်အနေနဲ့ လောက်လွှဲလက်နက်ကြီးတွေနဲ့ ကျောက်တုံးကျောက်ခဲတွေ ထည့်သွင်းပစ်ခတ်တဲ့နေရာမှာ အနာရောဂါကျရောက်နေတဲ့ နွား၊ ဝက်၊ သိုး စတဲ့ တိရစ္ဆာန်တွေကို ထည့်သွင်းပစ်ခတ်နိုင်မယ်လို့ ဆိုပါတယ်။

Game ပြပွဲ

ပြီးခဲ့တဲ့ ၂၀၁၀ ခုနှစ်အတွင်းမှာ ကျင်းပပြုလုပ်ခဲ့တဲ့ GameCon ပြပွဲကြီးမှာ Stronghold 3 နမူနာများကို ခင်းကျင်း

ပြသခဲ့ပြီး game designer ဖြစ်တဲ့ Simon Bradbury ကိုယ်တိုင် ပွင့်ပွင့်လင်းလင်း ရှင်းလင်းပြောကြားခဲ့တာဖြစ်ပါတယ်။ မူလက ကောင်းမွန်ပြီးသား Stronghold ရဲ့ gameplay ကို အဆင့်မြှင့်ပြီး feature အမျိုးမျိုး ရောနှောမိလိုက်တဲ့ ၂၀၀၅ ခုနှစ်က သူတို့တို့ရေးဆွဲခဲ့တဲ့ Stronghold 2 ရဲ့ အမှားတွေ ကိုလည်း ဝန်ခံဖြေရှင်းခဲ့ပါတယ်။ အခု Stronghold 3 မှာတော့ ဒါမျိုးမဖြစ်စေဘဲ ကစားသူတွေစိတ်ကြိုက်ဖြစ်စေရပါမယ်လို့ အာမခံထားပါတယ်။ အဆောက်အဦးတွေ ဆောက်လုပ်ရာမှာ လည်း အရင် Stronghold 2 မှာလိုမျိုး သတ်မှတ်ထားတဲ့ grid အတွင်းမှာပဲ ဆောက်လုပ်ရမှာ မဟုတ်ဘဲ စိတ်ကြိုက် နေရာတွေမှာ ရွေးချယ်တည်ဆောက်နိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ရဲတိုက်တွေ တည်ဆောက်ရာမှာ အရေးကြီးတဲ့ ရဲတိုက်နံရံ မျက်နှာပြင်တွေကိုလည်း game အတွင်းပါဝင်တဲ့ Wall Building tool နဲ့ လိုသလို တည်ဆောက်နိုင်ပါလိမ့်မယ်။ Game graphic အပိုင်းနဲ့ပတ်သက်ပြီး Simon Bradbury ရဲ့ပြောဆိုချက်အရ Stronghold 3 ဟာ Crysis တို့လို graphic အကောင်းဆုံး၊ အလှဆုံး game မျိုးမဟုတ်ပေမယ့် သာမန်ထက် အများကြီးပိုကြည့်လို့ကောင်းတဲ့ graphic နဲ့ game တစ်ခု ဖြစ်လိမ့်မယ်လို့ ဆိုထားပါတယ်။

ထူးခြားချက်

Stronghold 3 ဟာ PC game စစ်စစ်ဖြစ်ပြီး console အမျိုးအစားအတွက် ရေးဆွဲထားခြင်းမရှိကြောင်း သိရပါတယ်။ Stronghold ပရိသတ်တွေအတွက် ထူးထူးခြားခြား စီစဉ်ထားမှုတစ်ခုကတော့ game ရေးဆွဲနေချိန်မှာပဲ game feature တွေထည့်သွင်းဖို့၊ အမည်ပေးဖို့အစရှိတဲ့ သတ်မှတ်ချက်တွေအတွက် gamer တွေကိုယ်တိုင် website တွေက တစ်ဆင့် မဲပေးရွေးချယ်ခွင့်ပြုထားပါတယ်။ တစ်ကယ်တမ်း ထွက်ရှိလာချိန်မှာ ဆော့ကစားမယ့် gamer တွေ စိတ်ကြိုက် ဖြစ်စေနိုင်မယ့် ကြိုးပမ်းချက်လို့ဆိုနိုင်ပါတယ်။ Game အသစ် မထွက်ရှိသေးပေမယ့် ဝယ်ယူအားပေးဖို့ စာရင်းပေးသွင်းပြီး စောင့်ဆိုင်းနေသူတွေရဲ့ဦးရေက သောင်းနဲ့ချီနေပြီလို့လည်း ဆိုပါတယ်။

Myanmar gamer တွေအနေနဲ့လည်း အရင် Stronghold ကို ဆော့ကစားခဲ့ဖူးသူတွေရော၊ အခုမှ စတင်မြည်းစမ်းကြည့်မယ့်သူတွေရော Firefly studio က ညွှန်းဆိုထားသလို ကိုယ့်စိတ်ကြိုက် game တစ်ခု ဖြစ်လာမလားဆိုတာကို မကြာခင်မှာ စမ်းသပ်တွေ့ရှိရတော့မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ■

MJD (4AM Digital Services)