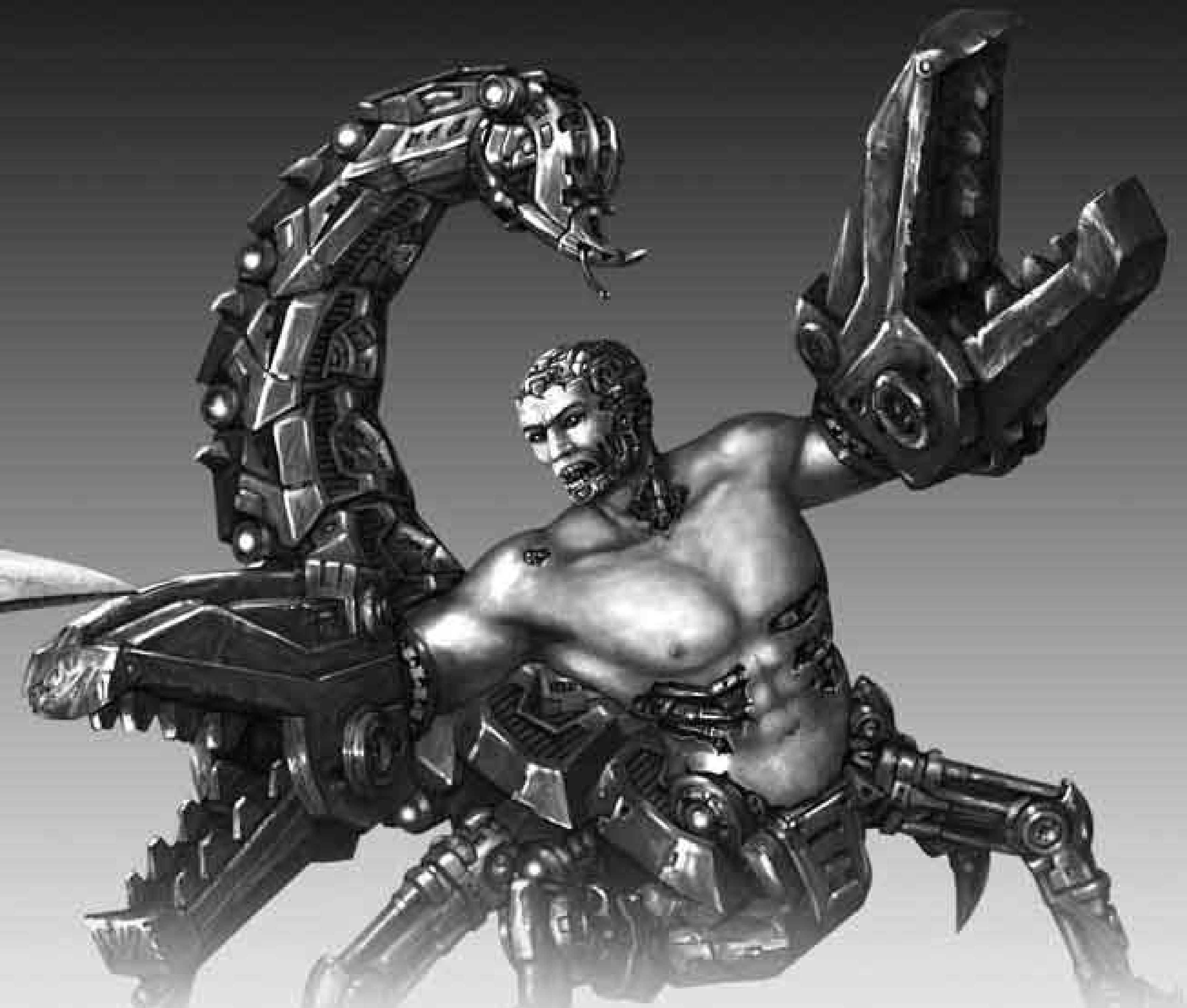
MOBA အမျိုးအစားဖြစ်တဲ့ RISE OF IMMORTALS

MMO အမျိုးအစား online game တွေထဲက ဒီနှစ်မှာ ခေတ်စားလာတာကတော့ Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game တွေပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ Real Time Strategy (RTS) နဲ့ Role Playing Game (RPG) ၂ မျိုးပေါင်းစပ်ပြီး ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ game အမျိုးအစားလို့ ဆိုကြပါတယ်။ >>



ဒီလိုမျိုး MOBA ကို အစပြုခဲ့တာကတော့ လူသိများလှတဲ့ Defense of the Ancients ဆိုတဲ့ DotA ပါပဲ။ DotA ကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံတူအမျိုးအစားတွေကို DotA style game၊ DotA based game၊ DotA game၊ DotA clone ၊ DotA-Like စတဲ့ နာမည် အမျိုးမျိုး တပ်ခဲ့ကြပါတယ်။

DotA ကို ဘယ်လိုပဲ အမျိုးမျိုး အမွှမ်းတင်ခဲ့ကြပေမယ့် game development အဆင့်အတန်းအရဆိုရင် သူဟာ Warcraft ကို လုံးဝ မှီခိုခဲ့ရတဲ့ mod တစ်ခုအဆင့်သာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလို game mod ပုံစံကို စတင်ခဲ့တာကလည်း Starcraft ရဲ့ Aeon of Strife ဖြစ်နေတာကြောင့် AoS အမျိုးအစားလို့လည်း အမည်တပ်ခဲ့ကြပါတယ်။ ယခုအခါမှာတော့ DotA ပုံစံတူ standalone game တွေ အများကြီး ထွက်ပေါ်လာကြပြီး အဲဒါတွေကတော့ DemiGod ၊ League of Legends နဲ့ Heroes of Newerth တို့ ဖြစ်ပါတယ်။ ကမ္ဘာကျော် Valve Corporation ကတောင် လက်ရှိ DotA ရေးဆွဲသူ IceForg ကို ခေါ်ယူ အလုပ်ခန့်အပ်ပြီး DotA 2 ကို စီစဉ်ထုတ်လုပ်ခဲ့ပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့ပဲ နိုင်ငံတကာ game community တွေအကြားမှာ DotA ကစားပုံကို အခြေခံတဲ့ game တွေ အများအပြား ထွက်ပေါ်လာခဲ့တယ်ဆိုရင် မမှားပါဘူး။ ပုံမှန်အားဖြင့် တစ်ဖက်ကို Hero ၅ ယောက်စီ ထိန်းချုပ် ကစားရပြီး မိမိ Hero ကို အဆင့်မြှင့်တင်ရင်း တစ်ဖက်ရန်သူ စခန်းအထိ ဝင်ရောက်တိုက်ခိုက်ရတဲ့ gameplay ပုံစံဟာ DotA အမျိုးအစား၊ ဒါမှမဟုတ် Multiplayer Online Battle Arena တွေ ပေါ်ပေါက်လာခဲ့ပါတယ်။

Game ဖန်တီးသူများ

တစ်ချိန်က Red Alert နဲ့ နာမည်ရခဲ့တဲ့ WestwoodStudio အဖွဲ့သားတွေဟာ အခုအချိန်မှာတော့ Petroglyph game ကို တည်ထောင်ထားပြီး ဖြစ်ပါတယ်။ RTS တွေကို အပိုင်နိုင်ဆုံး

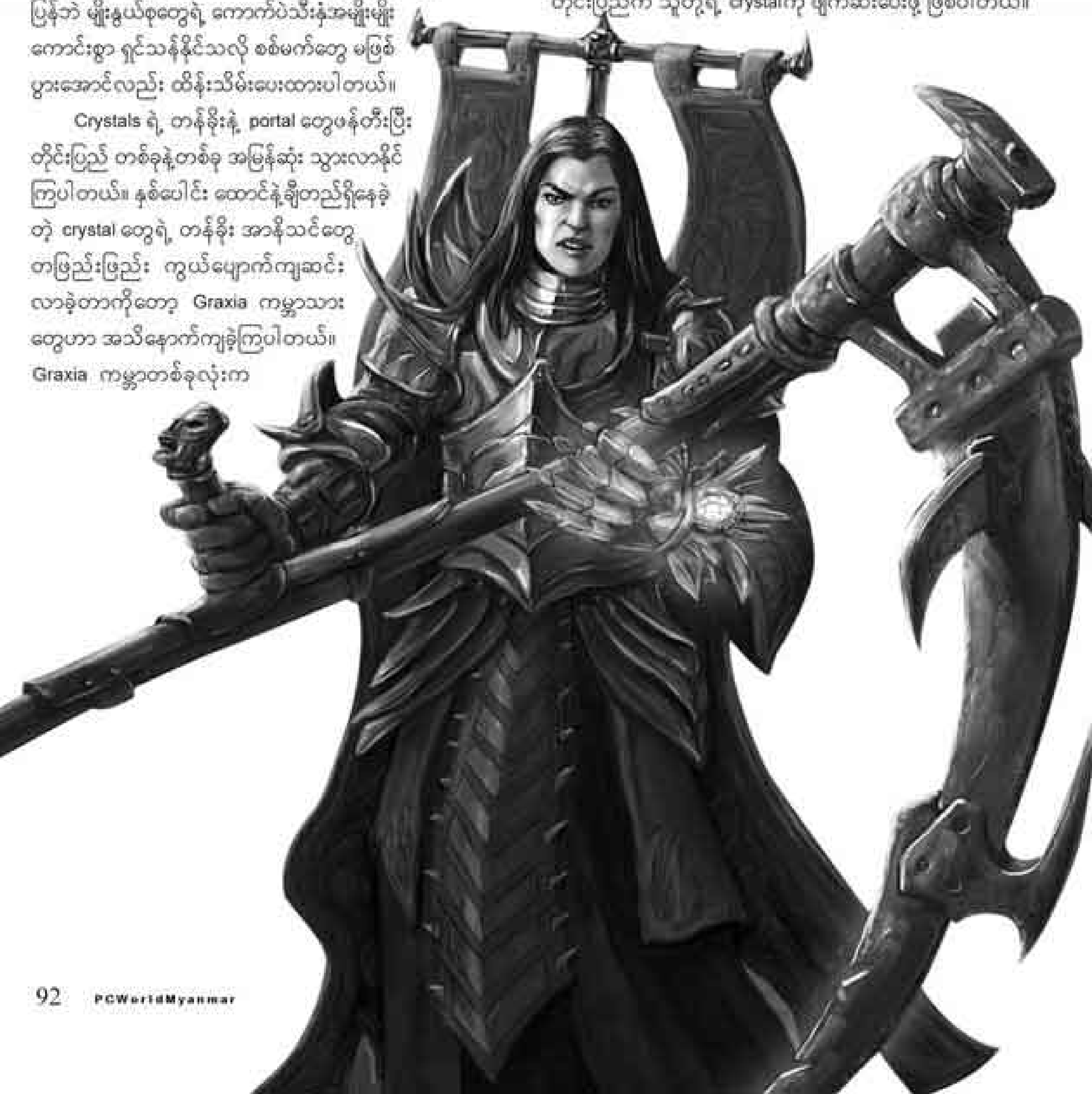
ရေးဆွဲနိုင်တဲ့ Petroglyph အဖွဲ့သားတွေဟာ MOBA ပုံစံ game အသစ်တစ်ခုကို online အဆင့်အဖြစ် ရေးဆွဲတည်ထောင်ထားပါတယ်။ အဲဒီ game ကတော့ Rise of Immortals ဖြစ်ပြီး DotA ပုံစံတူ Action-Strategy gameplay ပုံစံ ဖြစ်ပါတယ်။

Game ဇာတ်လမ်းပုံစံ

Petroglyph က ရေးဆွဲထုတ်လုပ်ခဲ့တဲ့ စိတ်ကူးယဉ် fantasy game ဖြစ်တဲ့ Guardians of Graxia ဇာတ်လမ်း အဖြစ် အပျက်များပြီးဆုံးလို့ နောက်နှစ်ပေါင်း ၃၀၀ အကြာ Graxia ကမ္ဘာထဲမှာပဲ Rise of Immortals ဇာတ်လမ်းကို စတည်ထားပါတယ်။ Graxia ကမ္ဘာကြီးဟာ မှော်အစွမ်းတွေ ပိုင်ဆိုင်ထားတဲ့ crystal တွေရဲ့ စွမ်းပကားကြောင့် ရာသီဥတုတွေ မဖောက်ပြန်ဘဲ မျိုးနွယ်စုတွေရဲ့ ကောက်ပဲသီးနှံအမျိုးမျိုး ကောင်းစွာ ရှင်သန်နိုင်သလို စစ်မက်တွေ မဖြစ်ပွားအောင်လည်း ထိန်းသိမ်းပေးထားပါတယ်။

Crystals ရဲ့ တန်ခိုးနဲ့ portal တွေဖန်တီးပြီး တိုင်းပြည် တစ်ခုနဲ့တစ်ခု အမြန်ဆုံး သွားလာနိုင်ကြပါတယ်။ နှစ်ပေါင်း ထောင်နဲ့ချီတည်ရှိနေခဲ့တဲ့ crystal တွေရဲ့ တန်ခိုး အာနိသင်တွေ တဖြည်းဖြည်း ကွယ်ပျောက်ကျဆင်းလာခဲ့တာကိုတော့ Graxia ကမ္ဘာသားတွေဟာ အသိနောက်ကျခဲ့ကြပါတယ်။ Graxia ကမ္ဘာတစ်ခုလုံးက crystal တွေမှာ အညီအမျှရရှိထားတဲ့ တန်ခိုးစွမ်းပကားတွေကြောင့် မျိုးနွယ်စုတွေအလိုက် ပိုင်ဆိုင်ထားကြတဲ့ crystal တွေရဲ့ တန်ခိုးအာနိသင် မပျောက်မပျက်ရအောင် တခြားမျိုးနွယ်စုတွေ ပိုင်ဆိုင်ထားတဲ့ crystal တွေကို လိုက်လံဖျက်ဆီးကြရင်း ပဋိပက္ခတွေ ၊ စစ်မက်တွေ ဖြစ်ပွားလာခဲ့ရပါတယ်။

ဒီအချိန်မှာ Sunshine Kingdom က မှော်ဆရာပညာရှိဖြစ်သူ Sherrt The Great က တိုင်းပြည်အသီးသီးမှ မျိုးနွယ်စုအားလုံးကို အကြံတစ်ခုပေးခဲ့ပါတယ်။ တိုင်းပြည်အချင်းချင်း စစ်မက်ဖြစ်ပွားပြီး အမြောက်အမြား သေကျေပျက်ဆီးမှုမရှိရအောင် တိုင်းပြည်တိုင်းကနေ Immortal ချန်ပီယံတစ်ဦး ရွေးချယ်စေလွှတ်ဖို့၊ အဲဒီ Immortal တွေအချင်းချင်း ယှဉ်ပြိုင်တိုက်ခိုက်ပြီး တိုင်းပြည်အနိုင်အရှုံးကို ဆုံးဖြတ်ဖို့နဲ့ ရှုံးတဲ့တိုင်းပြည်က သူတို့ရဲ့ crystal ကို ဖျက်ဆီးပေးဖို့ ဖြစ်ပါတယ်။



ဒီလိုနဲ့ပဲ Graxia ကမ္ဘာကြီးမှာ မျိုးနွယ်စုတွေအလိုက် Immortal တွေ အများအပြား ထွက်ပေါ်လာကြတာ ဖြစ်ပါတယ်။

Gameplay ပုံစံ

ယနေ့ခေတ်စားနေတဲ့ DotA လိုမျိုး ဖြစ်ပေမယ့် online ကစားရာမှာ ပိုမိုအဆင်ပြေစေမယ့် feature တွေ ထည့်သွင်းထားတာကြောင့် စိတ်ဝင်စားစရာတွေ အများကြီးတွေ့ရပါလိမ့်မယ်။ ဥပမာ – online ကို စတင် ချိတ်ဆက်ဝင်ရောက်ချိန်မှာ social hub တစ်ခုအတွင်းကို ရောက်ရှိသွားပါလိမ့်မယ်။ ဒီလိုမျိုး hub ဟာ တခြား ဘယ် MOBA game မှာမှ မပါဝင်ဖူးပါဘူး။ The Stage of Conquest လို့ အမည်ပေးထားတဲ့ အဲဒီ hub အတွင်းမှာ ကစားသူအချင်းချင်းတွေ့ဆုံပြီး chat/emote ပြုလုပ်နိုင်ပါမယ်။ Leaderboard တွေကို ခေါ်ယူကြည့်ရှုနိုင် သလို ကစားသူအချင်းချင်း အရောင်းအဝယ်တွေလည်း ရှိနိုင်ပါတယ်။

Gameplay မှာ DotA လို ကစားရမယ့် team-based PvP (Player versus Player) နဲ့ တစ်ယောက်တည်းသာမက အများနဲ့ပူးပေါင်းပြီးလည်း ဆော့လို့ရတဲ့ Cooperative PvE (Player versus Environment) ဆိုပြီး ၂ မျိုး ခွဲခြားထားပါတယ်။ PvE မှာ ကစားသူအသစ် တွေဟာ game မိတ်ဆက် အနေနဲ့ မိမိရဲ့ တန်ခိုး အစွမ်းအသစ် တွေကို လေ့ကျင့်နိုင်သလို ကျွမ်းကျင်ပြီးသူတွေမှလည်း အချင်းချင်း ပူးပေါင်းပြီး Lane Control တို့၊ Defense Strategy တို့ကို team work အဖြစ် လေ့ကျင့်ကစားနိုင်ပါတယ်။

PvP ပုံစံကတော့ The Vale of Kings ဆိုတဲ့ ကျွန်းမြေပုံလေးပေါ်မှာ ကြိုတင်ပူးပေါင်းထားတဲ့ အဖွဲ့၊ ဒါမှမဟုတ် အဖွဲ့မရှိသေးသူတွေကို rank အလိုက်၊ prestige အလိုက် ညီမျှတဲ့သူတွေ စုဖွဲ့ပေးပြီး တစ်ဖက်နဲ့ တစ်ဖက် ယှဉ်ပြိုင်ဆော့ကစားစေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ Immortal ဆိုတဲ့ Hero အမျိုးအစားတွေဟာ DotA ထဲကလိုမျိုး ဆင်တူသလိုရှိပေမယ့် အတော်များများကိုတော့ ပုံစံအသစ်တွေ ထည့်သွင်းထားပါတယ်။ စတင် ကစားချိန်မှာ ရွေးချယ်ကစားဖို့ Immortal ၁၃ ဦးသာ ပေးထားပေမယ့် တစ်ဖြည်းဖြည်းနဲ့ နောက်ပိုင်းမှာ ရွေးချယ်ကစားနိုင်မယ့် Immortal အသစ်တွေ ထပ်မံ ထွက်ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

Immortal အမျိုးအစားတွေကို class role အရ ခွဲခြားထားပြီး တိုက်ခိုက်ရေး၊ ကာကွယ်ရေး အစွမ်းအစတွေကိုတော့ low၊ medium၊ high၊ very high ဆိုပြီး level ခွဲထားပါတယ်။ ဒီ game ကို ဆော့ကစားလိုသူတွေဟာ လစဉ်ကြေး လုံးဝပေးစရာမလိုဘဲ အခမဲ့ဆော့ကစားနိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ MOBA ပုံစံဖြစ်နေတာကြောင့် DotA ကြိုက်တဲ့သူတွေ ကြိုက်နှစ်သက်နိုင်ပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ DotA ပုံစံတူ HoN နဲ့ LoL တို့လိုမျိုး ခေတ်စား လာမလားဆိုတာကိုတော့ စောင့်ကြည့်ရပါလိမ့်မယ်။ အဆိုးဝါးဆုံး တစ်ချက်ကတော့ DotA 2 beta ပေါ်ပေါက်လာတာကြောင့် တခြား MOBA အမျိုး အစားတွေအပေါ် စိတ်ဝင်စားမှု လျော့ကျလာနိုင်ပါတယ်။

ကစားသူတွေရဲ့ အမြင်သဘောထားနဲ့ အားပေးလက်ခံမှုတို့ဟာ ထုတ်လုပ်သူတွေရဲ့ ရေရှည်ဝန်ဆောင်ပေးနိုင်မှု အပေါ် အများကြီး မူတည်နေပါသေးတယ်။ လတ်တလောမှာတော့ ပုံစံသစ်၊ ကစားကွက်အသစ်၊ MOBA အသစ် Rise of Immortals က ရေပန်းစားနေဆဲပါပဲ။ ■

MJD (4AM Digital Services)