အသက်ဝင်လာသော အရုပ်ကလေးများ

(၁၄.၈.၂၀၁၄ တွင် ရေးသားသည်)

ဗီဒီယိုဂိမ်းကစားသူ မည်သူမဆို မိမိကစားသည့် ဂိမ်းထဲမှ ဇာတ်ကောင်များကို အမှတ်တရ ရှိတတ်ကြသည်။ လွန်ခဲ့သည့် ၂၅ နှစ်ကျော်ခန့်က တတိယမျိုးဆက်ဂိမ်းစက်များနှင့် တွဲဖက်ကစားရသည့် ဂိမ်းများ ဖြစ်သည့် Super Mario Bros, Castlevania စသည်တို့ နာမည်ကျော်ကြားခဲ့သောအချိန်မှစ၍ ဂိမ်းကစားသူများသည် ထိုဂိမ်းများပါ ဇာတ်ကောင်များ၏ပုံစံကို သေချာမသိရသော်လည်း ၎င်းတို့ကို အမှတ်တရ သတိပြုမိကြပြီး မိမိနှင့် ရင်းနှီးမှုရှိသူများကဲ့သို့ သဘောထားလာကြသည်။ ထိုကာလမတိုင်မီကတည်းက ရုပ်ရှင်နှင့် ရုပ်ပြများတွင်ပါသည့် ဇာတ်ကောင်များကို ထိုကဲ့သို့သဘောထားခဲ့ကြသော်လည်း ဗီဒီယိုဂိမ်းပါ ဇာတ်ကောင်များအပေါ် ထိုကဲ့သို့သဘောထားမှုမှာ များစွာ မကြာလှသေးပေ။ နောက်ပိုင်းတွင် ခေတ်ပေါ် ဂိမ်းစက်များ၏ စွမ်းဆောင်ရည်ကြောင့် ဗီဒီယိုဂိမ်းများ၏ ရုပ်ထွက်ပိုမိုကောင်းမွန်လာမှုနှင့်အတူ ဇာတ်ကောင်များအပေါ် ဂိမ်းကစားသူများမှ စိတ်တွင်အမှတ်တရ ရှိမှုမှာ ပိုမိုကြီးမားလာသည်။

ထိုကဲ့သို့ ဇာတ်ကောင်များနှင့် ဂိမ်းကစားသူများအကြား ဆက်သွယ်မှုကြီးမားလာခြင်း၏ အကျိုးဆက်အဖြစ် ဂိမ်းဇာတ်ကောင်များနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အမှတ်တရပစ္စည်းများ၊ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ၊ ရုပ်ပုံများ၊ အရုပ်များ စသည်တို့ကို စုဆောင်းသိမ်းဆည်းခြင်း၊ အသုံးပြုခြင်းများလည်း ပိုမိုများပြားလာသည်။ တချိန်တည်းမှာပင် ထိုဇာတ်ကောင်များနှင့် ပတ်သက်၍ သာမန်ကစားရန် အရုပ်များသာမက အမှတ်တရ စုဆောင်း သိမ်းဆည်းနိုင်ရန် သီးသန့်ထုတ်သည့် ဇာတ်ကောင်ရုပ်များ (Figures/ Figurines/ Action Figures) ထုတ်လုပ်မှုလည်း တိုးတက်လာသည်။ ၂၀၁၁ ခုနှစ်မတိုင်မီအထိ ဗီဒီယိုဂိမ်းဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို ကစားရန်နှင့် စုဆောင်းရန်အတွက်သာ ရည်ရွယ်၍ ထုတ်လုပ်ခဲ့ကြသည်။

၂၀၁၁ ခုနှစ်အတွင်း ဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို ထုတ်လုပ်သည့်ရည်ရွယ်ချက်တွင် အထက်ဖော်ပြပါ နှစ်ချက်အပြင် နောက်တစ်ချက် ထပ်တိုးလာခဲ့သည်။ ယင်းမှာ ဂိမ်းကစားရာတွင် သုံးရန်ဖြစ်သည်။ ဂိမ်းကစားရာတွင် တွေ့ရသော ဇာတ်ကောင်များကို အခြေခံ၍ ဇာတ်ကောင်ရုပ်များ ထုတ်လုပ်ခဲ့ရာမှ ထိုဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို အခြေခံ၍ ဂိမ်းကစားရန် ပြန်လည်လုပ်ဆောင်သဖြင့် တပတ်ပြန်လည်လာသည်ဟုပင် ဆိုနိုင်ပါသည်။

အသက်ဝင်လာသော အရုပ် သဘောတရား (Toy-to-Life Concept) ဆိုသည့် စကားလုံးမှာ ၂၀၁၁ ခုနှစ် အောက်တိုဘာလတွင် Skylanders: Spyro’s Adventure ဂိမ်းကို Activision နှင့် Toys for Bob တို့ တွဲဖက် ဖြန့်ချီခဲ့သည့်အချိန်မှစ၍ ဂိမ်းလောကတွင် ထင်ရှားလာသည်။ ယင်းမှာ အပြင်တွင် လက်တွေ့မြင်ရ၊ ထိတွေ့ ကိုင်တွယ်၍ ရသော အရုပ်များကို ဂိမ်းထဲသို့ ခေါ်ဆောင်ပြီး ကစား၍ ရအောင် ပြုလုပ်ထားခြင်းပင် ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ ပြုလုပ်သည့်နည်းပညာမှာလည်း ရှုတ်ထွေးခြင်းမရှိဘဲ ယခင် နှစ်ပေါင်းများစွာကတည်းက ပေါ်နေပြီဖြစ်သော Near Field Communication (NFC) နည်းပညာကို သုံးထားခြင်း ဖြစ်သည်။ ဂိမ်းထဲတွင် မိမိထည့်သွင်းကစားလိုသည့် NFC tag ပါသော ဇာတ်ကောင်ရုပ်ကို Portal of Power ဆိုသည့် NFC ဖတ်နိုင်သော ပစ္စည်းပေါ်တွင်တင်၍ ထိုဇာတ်ကောင်ကို ဂိမ်းထဲတွင် ပေါ်လာစေရန် ပြုလုပ်၍ ကစားခြင်းဖြစ်သည်။ ၂၀၁၁ ခုနှစ်မတိုင်မီ NFC ကို နေရာအစုံတွင် တွင်တွင်ကျယ်ကျယ် အသုံးပြုနေကြပြီဖြစ်သော်လည်း ဂိမ်းလောကတွင်မူ Activision မှ စတင်သုံးပြ လိုက်သည့်အချိန်မှ ကျယ်ကျယ်လောင်လောင် ပြောလာကြသည်။

NFC ဆိုသည်မှာ အီလက်ထရောနစ်ပစ္စည်း အချင်းချင်း ထိ၍ (သို့) ကပ်၍ လှိုင်းတိုရေဒီယိုလှိုင်းများနှင့် ၁၀ စင်တီမီတာထက်နီးသည့် အကွာအဝေးအတွင်း ဆက်သွယ်သည့် ပုံစံတစ်ခု ဖြစ်သည်။ ယင်းဆက်သွယ်မှုသည် NFC ပြုလုပ်နိုင်သည့်

ရေဒီယိုလှိုင်းများ ထုတ်လွှင့်၊ ဖမ်းယူနိုင်သော ပစ္စည်းနှစ်ခုအကြား (သို့) ထုတ်လွှင့်နိုင်သော ပစ္စည်းနှင့် ဖမ်းယူနိုင်သော "tag" ဟုခေါ်သည့် ချစ်ပြား တတ်ဆင်ထားသော ပစ္စည်းတို့အကြားတွင် ပြုလုပ်နိုင်သည်။ NFC ၏ သမိုင်းကြောင်းကို ပြန်ကြည့်ရမည် ဆိုပါက NFC အမည်ဖြင့် ၁၉၈၃ ခုနှစ်တွင် တရားဝင်မှတ်ပုံတင် ခဲ့သည့် ကာလမှ စခဲ့သည်ဟု ဆိုနိုင်သည်။ ထိုအချိန်က NFC ကို Radio-frequency Identification (RFID) အမည်နှင့်တွဲ၍ သိခဲ့ကြသည်။ ယင်းသည် ပိုမိုရှုပ်ထွေးသည့် Wifi ကဲ့သို့ ဆက်သွယ်မှုများနှင့် နှိုင်းယှဉ်ပါက ဆက်သွယ်သည့်အမြန်နှုန်း (Connection Speed) နှေးသော်လည်း တတ်ဆင်ရန် ရှင်းလင်း လွယ်ကူမှုနှင့် ကုန်ကျစရိတ် သက်သာမှုများကြောင့် လက်ရှိကာလတွင် အလွန်အသုံးတွင်ကျယ်သော စနစ်တစ်ခု ဖြစ်ပါသည်။ NFC ကို မိုဘိုင်းဖုန်းများ၊ စမတ်ကတ်များဖြင့် ငွေပေးချေခြင်း၊ စမတ်ကတ်အတွင်းရှိ အချက်အလက်များကို ဖတ်ခြင်း၊ လုံခြုံရေး ဆိုင်ရာ ပစ္စည်းများတွင် ထည့်သွင်းခြင်း၊ သော့အဖွင့်အပိတ် ပြုလုပ်ခြင်း စသည့် နေရာများစွာတွင် လက်ရှိအသုံးပြုနေပါသည်။ ဗီဒီယိုဂိမ်းလောကတွင် အသုံးပြုခြင်းမှာ နောက်ဆုံးပေါ်ကိစ္စဖြစ်သည်ဟုပင် ဆိုနိုင်ပါသည်။

Activision မှ NFC နည်းပညာကို ဗီဒီယိုဂိမ်းများတွင် ထည့်သွင်းအသုံးပြုရန် အကြံအစည်သည် အလွန်အောင်မြင်ခဲ့ပြီး Skylanders ဂိမ်းများကို Spyro's Adventure မှစ၍ ၂၀၁၄ အောက်တိုဘာတွင် ထွက်ရှိမည့် Trap Team အထိ ဆက်တိုက်ထုတ်လုပ်နိုင်ခဲ့ပြီး ၂၀၁၄ ဖေဖော်ဝါရီလအထိ ဇာတ်ကောင်ရုပ်ပေါင်း ၁၇၅ သန်း ရောင်းချနိုင်ခဲ့ကာ ဝင်ငွေစုစုပေါင်း ၂ ဘီလီယံ ဒေါ်လာခန့် ရရှိခဲ့သည်။ ထို့အပြင် ၂၀၁၄ ခုနှစ်အထိ ၃ နှစ်အတွင်း ဂိမ်းထဲတွင် ထည့်ကစားရန် ဇာတ်ကောင်ရုပ် အမျိုးအစားပေါင်း ၂၄၂ ရုပ် ထုတ်လုပ်ခဲ့ပြီး ဖြစ်သည်။ ထိုကိန်းဂဏန်းများကပင် Skylanders ဂိမ်းစီးရီးကို ကမ္ဘာပေါ်တွင် ရောင်းအားအကောင်းဆုံး၊ ဝင်ငွေအရဆုံး ဂိမ်းစီးရီး အဖြစ်သို့ ပို့ဆောင်ပေးနိုင်ခဲ့သည်။

အသက်ဝင်လာသော အရုပ် သဘောတရားဖြင့် Activision ၏ အောင်မြင်မှုကို လိုက်လံအတုယူသည့် ဒုတိယမြောက် ဂိမ်းထုတ်လုပ်သူမှာ နာမည်ကြီး Disney ဖြစ်သည်။ ၂၀၁၃ ဩဂုတ်လတွင် Disney Interactive Studios နှင့် Avalanche Software တို့ ပူးပေါင်း၍ Disney Infinity ဆိုသည့် ဂိမ်းကို ထုတ်လုပ်ဖြန့်ချီခဲ့သည်။ ထိုဂိမ်း၏ အခြေခံသဘောတရားမှာ Skylanders ဂိမ်းများကဲ့သို့ပင် ဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို ဂိမ်းထဲသို့ ထည့်သွင်း၍ ကစားရခြင်း ဖြစ်သော်လည်း ဂိမ်းအတွင်း မိမိနှစ်သက်သလို ပြုပြင်တည်ဆောက်၍ အခြားသူများနှင့် မျှဝေကစားနိုင်သော Toy Box Mode ပိုမို ပါဝင်လာခြင်းက ယင်းကို အောင်မြင်မှုရစေရန် တွန်းအားပေးခဲ့သည်။ ထိုဂိမ်းစတင်ဖြန့်ချီစဉ်က Skylanders ကို အတုခိုးထားသည်ဟု ဝေဖန်ကြပြီး ရောင်းအား ထင်သလောက်မကောင်းသော်လည်း နောက်ပိုင်းတွင် ဂိမ်းကစားသူများက Toy Box Mode ၏ ထူးခြားချက်ကို အသိအမှတ်ပြုလာကာ ရောင်းအားလည်း တိုးတက်လာသည်။ ထို့အပြင် ဂိမ်းစက်များအတွက်သာမက PC အတွက်ပါ ဖြန့်ချီခဲ့ခြင်းကလည်း ထူးခြားမှုတစ်ခုဖြစ်သည်။ ၂၀၁၄ ဇန်နဝါရီလအကုန်အထိ Starter Pack ပေါင်း ၃ သန်းခန့် ရောင်းချခဲ့ပြီး ဖြစ်သည်။ ယခုလက်ရှိအထိ Disney Infinity ဂိမ်းအတွက် ဇာတ်ကောင်ရုပ်ပေါင်း ၃၃ ရုပ် ထုတ်လုပ်ခဲ့ပြီး ဖြစ်သည်။ ၂၀၁၄ ခုနှစ်အကုန်ပိုင်းတွင် ထိုဂိမ်း၏ နောက်ဆက်တွဲ Disney Infinity 2.0 ကို ဖြန့်ချီမည်ဟု Disney က ကြေညာခဲ့ပြီး ယင်းကို ဂိမ်းလောကမှ စောင့်ကြည့်လျှက်ရှိသည်။

NFC နည်းပညာကို ဗီဒီယိုဂိမ်းများတွင် အသုံးပြုရန် တတိယမြောက်ကြိုးပမ်းသူမှာ ဗီဒီယိုဂိမ်းလောက၏ ဘိုးအေကြီးဖြစ်သော Nintendo ဖြစ်သည်။ Nintendo ၏ နောက်ဆုံးဂိမ်းစက် WiiU ကို စတင်ထုတ်လုပ်စဉ်ကတည်းက WiiU ၏ လက်ကိုင်ဖြစ်သော GamePad တွင် NFC ပြုလုပ်နိုင်သည့် နည်းပညာကို ထည့်သွင်းခဲ့သော်လည်း ၂၀၁၄ ခုနှစ်အစပိုင်းအထိ ၎င်းအား မည်သို့ အသုံးပြုမည်ကို ပြောကြားခဲ့ခြင်း မရှိပေ။ ၂၀၁၄ ဇွန်လတွင် ကျင်းပသည့် E3 မှသာ Nintendo မှ သူ၏ Amiibo စီမံကိန်းကို တရားဝင် ချပြခဲ့သည်။ ယင်းသည် အရှေ့တွင် ထွက်ခဲ့သည့် Skylanders ဂိမ်းများ၊ Disney Infinity ဂိမ်းတို့ကဲ့သို့ ဇာတ်ကောင်ရုပ် အသုံးပြု၍ ဂိမ်းထဲတွင် ဇာတ်ကောင်ထည့်သွင်းကစားသည့် ပုံစံတူသော်လည်း ပိုမိုထူးခြားမှုများ ပါဝင်သည်။

ပထမတစ်ချက်မှာ ဇာတ်ကောင်ရုပ်တစ်ခုကို အမျိုးအစားမတူသည့်ဂိမ်းများတွင် သုံး၍ ရခြင်းပင်ဖြစ်သည်။ Skylanders ဂိမ်းများတွင် အရှေ့ဂိမ်းအတွက် ထုတ်လုပ်ထားသော ဇာတ်ကောင်ရုပ်ကို နောက်ပိုင်းဂိမ်းများတွင် သုံး၍ရသော်လည်း ထိုဂိမ်းစီးရီးအတွက်သာ ဖြစ်သည်။ Nintendo ၏ Amiibo ဇာတ်ကောင်ရုပ်များမှာ Super Smash Bros, Mario Kart 8, Mario Party 10, Yoshi's Woolly World, Captain Toad: Treasure Tracker စသည့် အမျိုးအစားမတူသည့် ဂိမ်းများတွင် ထည့်သွင်း အသုံးပြုနိုင်မည် ဖြစ်သည်။ ဒုတိယအချက်မှာ ဂိမ်းစက်နှင့် ဇာတ်ကောင်ရုပ်အကြား အချက်အလက် အပြန်အလှန် ဖလှယ်နိုင်ခြင်း (Two-way data transfer) ပြုလုပ်နိုင်ခြင်း ဖြစ်သည်။ ယင်းအချက်ကြောင့် ဂိမ်းထဲတွင် ဇာတ်ကောင်ကို ထည့်သွင်းကစားရုံသာမက မိမိကိုင်တွယ်သည့် ဇာတ်ကောင်၏ တိုးတက်မှုများကို ဇာတ်ကောင်ရုပ်ထဲတွင် ပြန်လည် သိမ်းဆည်းနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ထိုအချက်သည် Amiibo အား Skylanders, Disney Infinity တို့နှင့် အဓိက ကွဲပြားသွားစေသည်။ Nintendo မှ Amiibo ဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို Super Smash Bros for WiiU စတင်ဖြန့်ချီမည့် ၂၀၁၄ နှစ်ကုန်ပိုင်းတွင် စတင်ရောင်းချမည်ဟု ကြေညာထားသည်။ စတင်ဖြန့်ချီချိန်တွင် ဇာတ်ကောင်ရုပ် ၁၀ ရုပ်ခန့်သာ ရောင်းချမည်ဖြစ်ပြီး နောက်ပိုင်းတွင် အမျိုးအစားများပိုမို ထုတ်လုပ်မည်ဖြစ်သည်။ လက်ရှိတွင် 3DS ဂိမ်းစက်၌ NFC ပြုလုပ်နိုင်သည့် အချက်မပါ သော်လည်း 3DS အတွက် NFC Adaptor ကို ၂၀၁၅ တွင် ဖြန့်ချီပေးမည်ဟုလည်း ကြေညာထားသည်။ နောက်ထပ် စိတ်ဝင်စားဖွယ်ရာအချက်မှာ နောက်ပိုင်းတွင် ဂိမ်းကစားသူများ၏ ပုံစံတူ Mii ဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို မိမိစိတ်ကြိုက် Nintendo မှ ပြုလုပ်ပေးနိုင်လိမ့်မည် ဆိုသည့်အချက်ဖြစ်သည်။

ဂိမ်းကစားခြင်းနှင့်အတူ ဇာတ်ကောင်ရုပ်များ စုဆောင်းခြင်း ဝါသနာပါသည့် ကျွန်တော့်အတွက် ထို NFC tag ပါ ဇာတ်ကောင်ရုပ်များသည် အလွန်အသုံးဝင်သော အရာများဖြစ်လာသည်။ ထိုဇာတ်ကောင်ရုပ်များဖြင့် ဂိမ်းကစားနိုင်ရုံသာမက နောက်ပိုင်းတွင် တန်ဖိုးထားသိမ်းဆည်းရမည့် အရာများအဖြစ်ပါ သတ်မှတ်၍ ရပါသည်။ အချို့သော ဂိမ်းဝေဖန်ရေးဆရာများက ထို ဇာတ်ကောင်ရုပ် အသုံးပြုသော ဂိမ်းများသည် ငွေကုန်ကြေးကျများ၍ အဆင်မပြေဟု ဆိုကြသော်လည်း ဂိမ်းကစား ပြီးသည့်နောက် ထိုဂိမ်းမှ အမှတ်တရတစ်ခုအဖြစ် ကျန်ခဲ့မည့် ဇာတ်ကောင်ရုပ်များသည် အသုံးဝင်သည်၊ ယင်းတို့ကို ဂိမ်းကစား သူများက လက်ခံသည် ဆိုသည့်အချက်ကို Skylanders, Disney Infinity စသည့် ဂိမ်းများ၏ ရောင်းအားကို ကြည့်၍ သိနိုင် ပါသည်။ မည်သို့ပင် ဖြစ်စေကာမူ ဇာတ်ကောင်ရုပ်များကို တန်ဖိုးထားသည့် ဂိမ်းကစားသူများအတွက် အသက်ဝင် လာသော အရုပ်ကလေးများသည် တစ်ခါဝယ်ရုံဖြင့် အကျိုးကျေးဇူး နှစ်ခုရသည်ဟုပင် ဆိုနိုင်မည် ဖြစ်ပါတော့သည်။

athzem