

از ویژگی های فنی بازی می توان از موارد زیر نام برد:

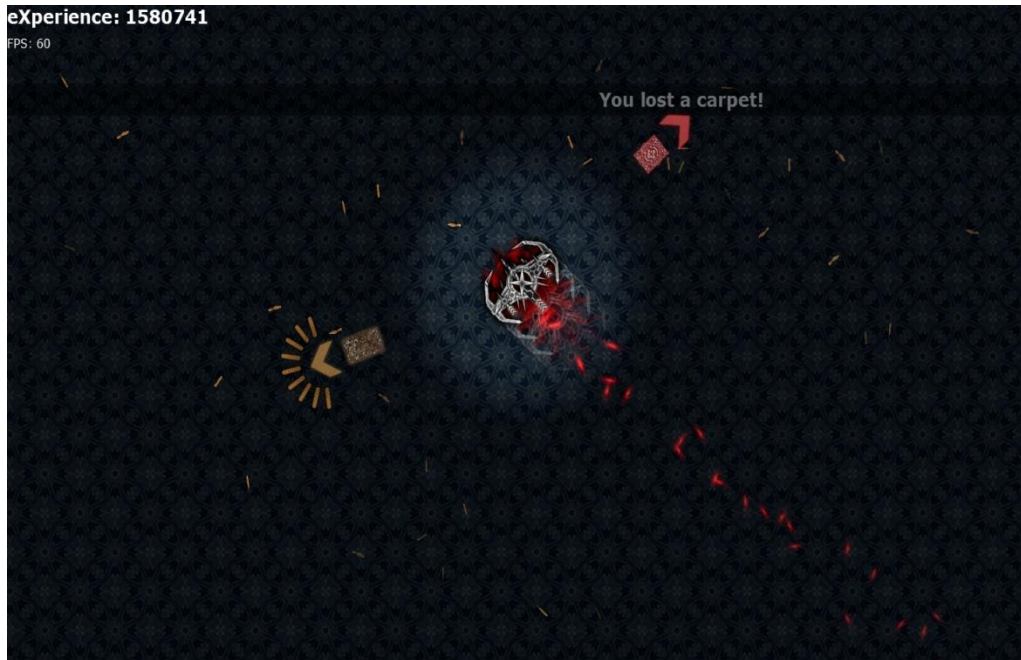
- شبیه سازی فیزیکی:

کلیه برخوردها که بین اجسام در بازی صورت میگیرد ابتدا با توجه به قوانین فیزیک تجزیه و تحلیل شده، سپس عکس العمل مناسب نشان داده می شود. همین امر باعث شده است که بازی از نظر بصری و انیمیشن بسیار زیبا و روان جلوه کند. در صورت برخورد با توجه به جهت و شدت برخورد جسم منحرف شده و همچنین افکت جرقه تولید می شود.



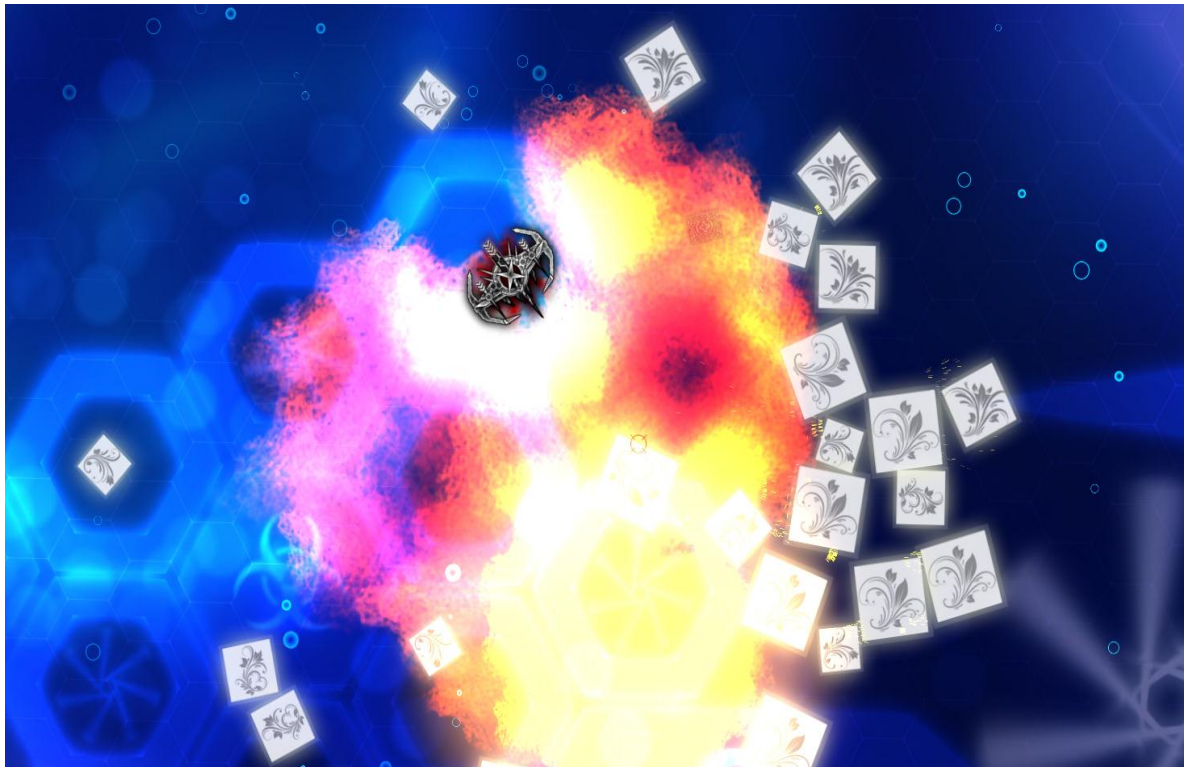
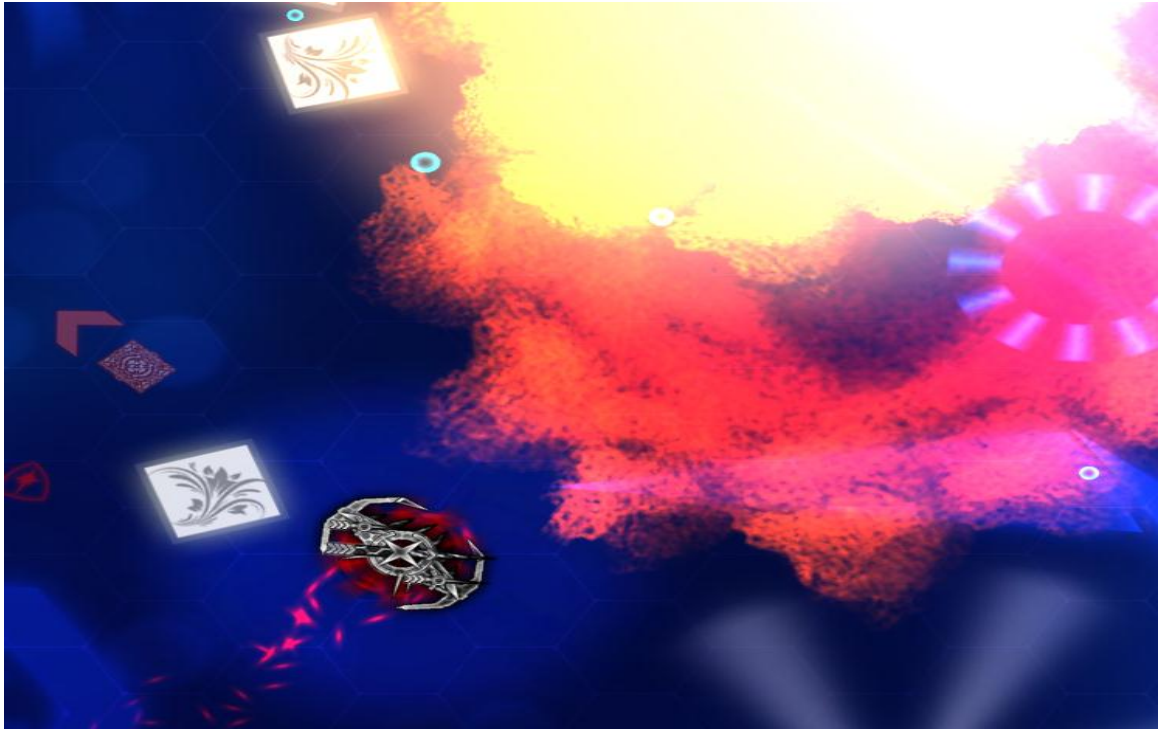
- نور پردازی:

بازی دارای نور پردازی منحصر بفرد و واقعی است، بر خلاف بسیاری از بازی ها که با قرار دادن یک دایره شفاف زرد رنگ نور پردازی ایجاد می کنند، این بازی با استفاده از ترکیب اعداد حاصل از رنگ نور با اعداد لایه های زیرین نور پردازی طبیعی را به وجود می آورد.



- سیستم ذرات:

یک سیستم کار آمد در بازی طراحی شده است که می تواند ذراتی مثل جرقه، گرد و خاک، دود و غیره را با سرعت شگفت آوری پردازش کرده و رندر کند. حاصل این اعمال جزئیات شگفت انگیزی است که با دقت کردن به بازی مشاهده می شود. مثلا دود و آتش پشت دیوار یا اجسام جمع می شود و از آن عبور نمیکنند، یا اجسام معلق در صورتی که مورد وزش باد قرار بگیرند، تغییر جهت می دهند.



- سیستم ارتقاء و شخصی سازی کاراکتر:

یکی از نکات جالب در بازی امکان شخصی سازی کاراکتر است. با امتیازات کسب شده در بازی می توانید برای کاراکتر خود تجهیزات جدید بخرید شکل و رنگ آن را عوض کنید. شکل بدنه، پره، تعداد و قدرت تفنگ ها، وزن تیر ها، خط سلامت و انرژی، قدرت موتور، تعداد پره ها را می توانید ارتقا دهید مثلا می توانید تعداد تفنگ های خود را افزایش دهید و برای حرکت بهتر از دو پره استفاده کنید، ولی این کار باعث سنگین شدن وزن سفینه می شود، پس نیاز پیدا می کنید که موتور را نیز ارتقا دهید.



- پشتیبانی از دسته بازی:

یکی دیگر از مزیت های مهم این بازی این است که می توان توسط هر نوع دسته بازی دو آنالوگه (حتی دسته اکس باکس سیصد و شصت) از بازی لذت برد. در صورت استفاده از دسته بازی، کنترل بهتری بر حرکت دادن کاراکتر اصلی خواهید داشت و با استفاده از آنالوگ دسته می توانید کوچکترین حرکات را کنترل کنید.

- انیمیشن و اجرای روان بازی:

بازی در نگاه اول بسیار نرم و طبیعی اجرا می شود. دلیل آن، این است که بر خلاف بسیاری از بازی ها که در هر ثانیه بین ۳۰ تا ۵۰ بار رندر می شوند، این بازی در هر ثانیه ۶۰ بار رندر می شود. البته رسیدن به چنین کارایی در عین محاسبات سنگین فیزیکی کاری مشکل بوده ، ولی با قرار دادن چند سیستم مدیریت فرمیت و کامپایل کردن قسمتی از کد بازی به زبان ماشین به هدف خود رسیدیم.

- سیستم امتیاز دهی:

با بازی کردن و کسب موفقیت در بازی ، به کاربر امتیاز داده می شود که با این امتیاز می تواند کاراکتر خود را ارتقا دهد. حتی اگر در حین انجام یک مرحله ببازد، امتیازی که به دست آورده به او داده می شود. این امر باعث می شود که تلاش کاربر بدون نتیجه نباشد.

- مرحله ها:

مرحله های بازی به صورت چند چپتر است که هر چپتر شامل تعدادی مرحله و یک غول آخر می شود. گیم پلی بازی و نوع دشمنان در هر چپتر با دیگر چپتر ها متفاوت است. مثلا در یک چپر هدف بدست آوردن فرش است ولی در چپتر دیگر هدف تخریب کلیه سلاح های دشمن است.

- موسیقی بازی

موسیقی بازی Arco+ توسط نرم افزار FL-Studio و با استفاده از VST هایی با کیفیت مطلوب، نظیر Nexus ساخته شده است. هنگامی که Arco (کاراکتر اصلی) به دنبال فرش می رود و آن را می یابد، با افزایش ضربات Kick و Fade ind شدن Arpeggios ، موسیقی حالتی به خود می گیرد که سبب ایجاد هیجان واسترس در شخص بازی کننده می شود و وی را ترغیب به انجام ماموریت خود می کند، که پس از آن با Victory-Fx موسیقی به حالت اولیه باز می گردد.

صدای پره های Arco از تلفیق pattern های کم حجم wav برگرفته شده و به صورت loop تکرار می شود که با تغییر سرعت کاراکتر فرکانس نیز تغییر می یابد. برخی از FX ها که ایجاد آن مشکل ساز بود، همانند صدای Hits & Fire از نمونه های آماده در فضای سایبری استفاده شده است.

• گرافیک بازی

گرافیک بازی از ۳ بخش اصلی ، طراحی پس زمینه، کاراکتر ها و اجسام تشکیل شده است. همان گونه که انتظار می رود، Object ها باید به گونه ای طراحی شوند تا انعطاف پذیری بالایی داشته باشند، به همین جهت از نرم افزار طراحی Vector استفاده شده است. در گام بعدی پس از وارد نمودن Objects در برنامه Photoshop و قرار دادن جلوه های گرافیکی همانند Blend کردن Gradient & Pattern ظاهر جذابی برای آن ها پدیدار می آید.

سر انجام با Slice کردن (Object ها) و خروجی PNG به نرم افزار Game Maker انتقال می یابند که مجددا لایه ها داخل نرم افزار به هم متصل می شوند. به همین ترتیب قسمت های داخلی بک گراند که متناسب با موضوع بازی، از طرح ترنج روی قالی برگرفته شده، با دولایه درونی و بیرونی به GM انتقال می یابند و در آن جا با Rotate های غیر هم جهت لایه های درونی و بیرونی نمای جذابی را بوجود می آورند.