

## ١. المقدمة

اسم اللعبة:

الاسم المقترح للعبة.

المطور:

الأفراد أو الشركة التي تطور اللعبة.

النوع:

نوع اللعبة (أكشن، مغامرة، الخ).

المنصة المستهدفة:

(، إلخ Xbox، PlayStation، PC: مثلاً) الأجهزة التي ستصدر اللعبة عليها.

الملخص:

ملخص سريع يصف فكرة اللعبة الأساسية.

إلهام اللعبة:

الأفكار أو الألعاب التي ألهمت تصميم اللعبة.

الأهداف:

الأهداف الرئيسية التي تسعى اللعبة لتحقيقها.

## ٢. مفهوم اللعبة

الوصف العام:

وصف شامل لماهية اللعبة وما يمكن أن يتوقعه اللاعبون.

## القصة أو الخلفية:

القصة الأساسية أو الخلفية التي تقوم عليها اللعبة.

## الشخصيات:

### ١\_ اسم الشخصية:

اسم الشخصية في اللعبة.

### ٢\_ الوصف:

وصف الشخصية ودورها في اللعبة.

### ٣\_ القدرات:

القدرات الخاصة للشخصية.

## العالم:

### ١\_ الوصف:

وصف لعالم اللعبة.

### ٢\_ الخرائط:

خرائط أو رسومات توضيحية للعالم.

### ٣\_ المواقع الرئيسية:

المواقع الهامة داخل اللعبة.

## ٣. ميكانيكيات اللعبة

### طريقة اللعب الأساسية:

كيفية اللعب وما يتوقع من اللاعب فعله.

### الأهداف والمكافآت:

الأهداف التي يسعى اللاعب لتحقيقها والمكافآت التي يحصل عليها.

### **التحكم:**

تفاصيل التحكم في اللعبة (الأزرار المستخدمة وكيفية التحكم).

### **الواجهة:**

تصميم واجهة المستخدم.

### **أنظمة القتال أو التفاعل:**

كيفية القتال أو التفاعل مع الشخصيات الأخرى أو البيئة.

### **الترقيات والمكافآت:**

كيفية ترقية الشخصيات أو الحصول على مكافآت.

## **٤. التصميم الفني**

### **الرسوم:**

#### **النمط الفني:**

النمط الرسومي المستخدم.

#### **الشخصيات:**

تصميم الشخصيات.

#### **البيئة:**

تصميم البيئات والمراحل.

### **الصوت:**

#### **١. الموسيقى:**

نوع الموسيقى المستخدمة وأمثلة عنها.

## ٢. التأثيرات الصوتية:

أمثلة على التأثيرات الصوتية المستخدمة.

## الرسوم المتحركة:

### ١. الحركات:

الحركات التي يمكن للشخصيات القيام بها.

### ٢. التفاعلات:

تفاعلات الشخصيات مع البيئة أو مع بعضها البعض.

## ٥. التصميم التقني

### المحرك:

المحرك المستخدم في تطوير اللعبة.

### البرمجة:

تفاصيل البرمجة واللغات المستخدمة.

### المتطلبات الفنية:

متطلبات الأجهزة لتشغيل اللعبة.

### البنية التحتية:

الخوادم أو الشبكات المطلوبة (إذا كانت اللعبة تعتمد على الإنترنت).

### المتطلبات الأخرى:

أي متطلبات أخرى ضرورية.

## ٦. التصميم العام

### الشاشات والقوائم:

تصميم الشاشات الرئيسية والقوائم.

### المستويات والتقدم:

كيفية التقدم في اللعبة والتنقل بين المستويات.

### التحديات والأعداء:

أنواع التحديات والأعداء التي سيواجهها اللاعب.

### الألغاز:

تفاصيل الألغاز وكيفية حلها.

### الذكاء الاصطناعي:

(NPCs) سلوك الشخصيات الغير لاعبة.

## ٧. الجدول الزمني والإنتاج

### الجدول الزمني للتطوير:

مراحل التطوير وتواريخها المتوقعة.

### الفريق وأدوارهم:

الأفراد المشاركين في التطوير وأدوارهم.

### التسويق والتوزيع:

استراتيجيات التسويق والتوزيع.

## ٨. التقييم والتحسينات

### الاختبار:

عملية اختبار اللعبة والمراحل المختلفة.

### التقييم:

كيفية تقييم اللعبة من قبل الفريق.

### المراجعات والتحسينات:

التعديلات والتحسينات التي قد تُجرى بعد التقييم.

## ٩. الوثائق والمراجع

### الرسوم البيانية والخرائط:

أي رسومات أو خرائط توضيحية.

### المراجع والمصادر:

مصادر الأفكار أو التقنيات المستخدمة.