# 1.المقدمة

**اسم اللعبة:**

الاسم المقترح للعبة.

**المطور**:

الأفراد أو الشركة التي تطور اللعبة.

**النوع:**

نوع اللعبة (أكشن، مغامرة، الخ).

**المنصة المستهدفة:**

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

**الملخص:**

ملخص سريع يصف فكرة اللعبة الأساسية.

**إلهام اللعبة:**

الأفكار أو الألعاب التي ألهمت تصميم اللعبة.

**الأهداف:**

الأهداف الرئيسية التي تسعى اللعبة لتحقيقها.

# 2.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:**

**1\_اسم الشخصية:**

اسم الشخصية في اللعبة.

**2\_الوصف:**

وصف الشخصية ودورها في اللعبة.

**3\_القدرات:**

القدرات الخاصة للشخصية.

**العالم:**

**1\_الوصف:**

وصف لعالم اللعبة.

**2\_الخرائط:**

خرائط أو رسومات توضيحية للعالم.

**3\_المواقع الرئيسية:**

المواقع الهامة داخل اللعبة.

# 3.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.

# 4.التصميم الفني

**الرسوم:**

**النمط الفني:**

النمط الرسومي المستخدم.

**الشخصيات:**

تصميم الشخصيات.

**البيئة:**

تصميم البيئات والمراحل.

**الصوت:**

**1.الموسيقى:**

نوع الموسيقى المستخدمة وأمثلة عنها.

**2.التأثيرات الصوتية:**

أمثلة على التأثيرات الصوتية المستخدمة.

**الرسوم المتحركة:**

**1.الحركات:**

الحركات التي يمكن للشخصيات القيام بها.

**2.التفاعلات:**

تفاعلات الشخصيات مع البيئة أو مع بعضها البعض.

# 5.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.

# 6.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:**

سلوك الشخصيات الغير لاعبة. (NPCs)

# 7.الجدول الزمني والإنتاج

**الجدول الزمني للتطوير:**

مراحل التطوير وتواريخها المتوقعة.

**الفريق وأدوارهم:**

الأفراد المشاركين في التطوير وأدوارهم.

**التسويق والتوزيع:**

استراتيجيات التسويق والتوزيع.

# 8.التقييم والتحسينات

**الاختبار:**

عملية اختبار اللعبة والمراحل المختلفة.

**التقييم:**

كيفية تقييم اللعبة من قبل الفريق.

**المراجعات والتحسينات:**

التعديلات والتحسينات التي قد تُجرى بعد التقييم.

# 9.الوثائق والمراجع

**الرسوم البيانية والخرائط:**

أي رسومات أو خرائط توضيحية.

**المراجع والمصادر:**

مصادر الأفكار أو التقنيات المستخدمة.