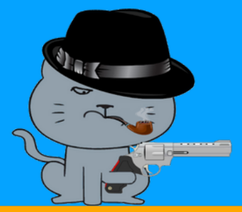
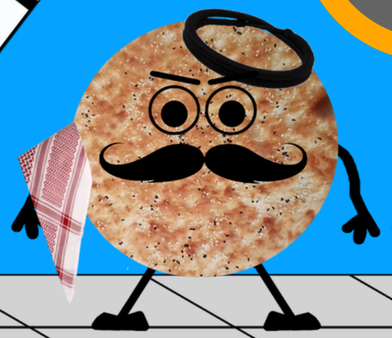
وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
العطاء الرقمي
Digital Attaa

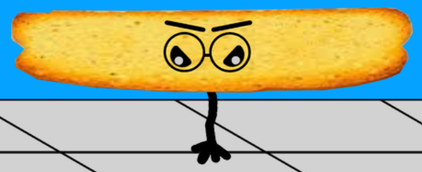
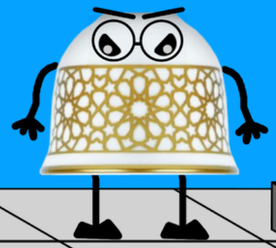
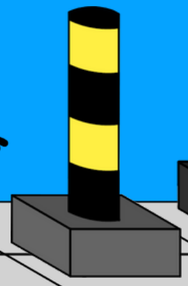
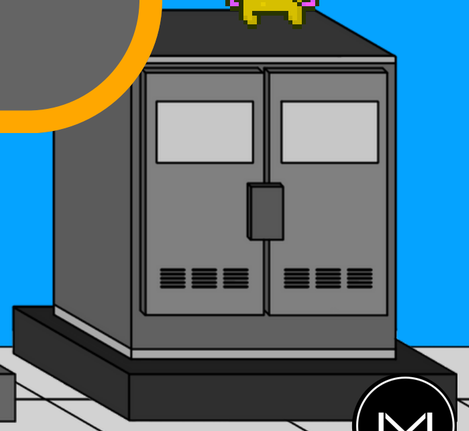


تصميم الألعاب بين الخيال والواقع

القائمة الرئيسية

تقديم: محمد مراد



مراحل الورشة

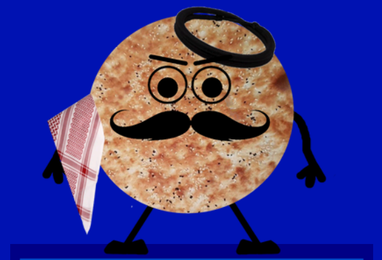
تصميم الألعاب
بين الفكرة والتنفيذ

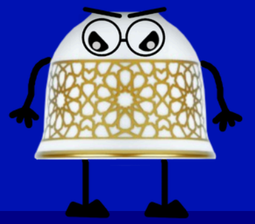
التوثيق العملي
لتصميم اللعبة

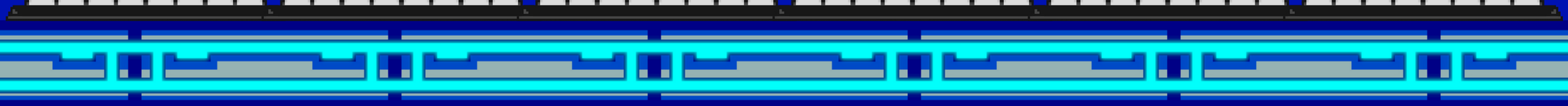
طرق تحسين
تصميم اللعبة

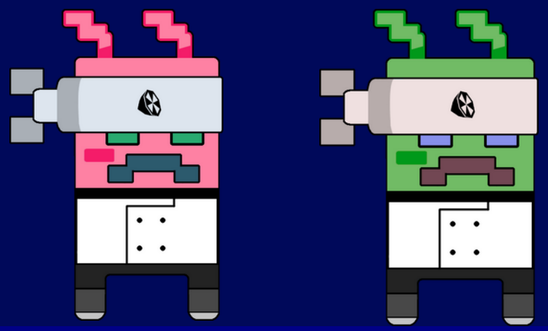
واقع تصميم
الالعاب

تصميم الألعاب
بين الفكرة والتنفيذ





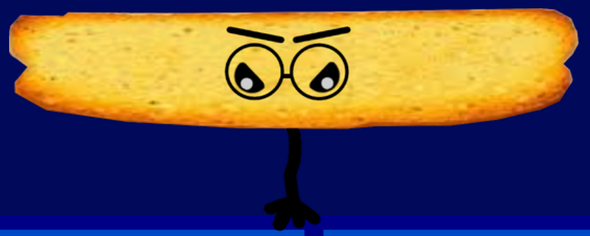




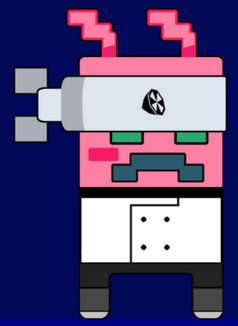
تصميم الألعاب

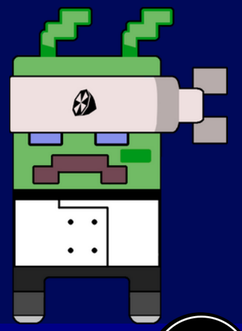
هي عملية اساسية ابتدائية في صناعة اي لعبة
تدور حول توثيق جميع تفاصيل اللعبة وربطها ببعضها البعض
لأنتاج تصور كامل ومسبق للعبة.

تفاصيل اللعبة مثل:
القصة | التوجه | الفكرة | الرسومات | الصوتيات | الميكانيكيات.



ليش هي عملية اساسية في صناعة الألعاب؟

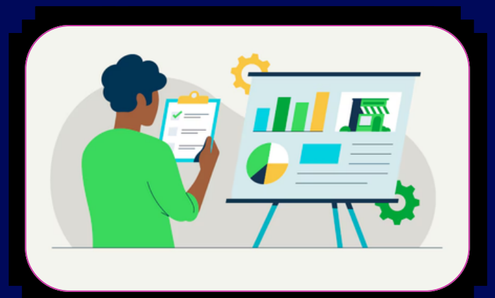


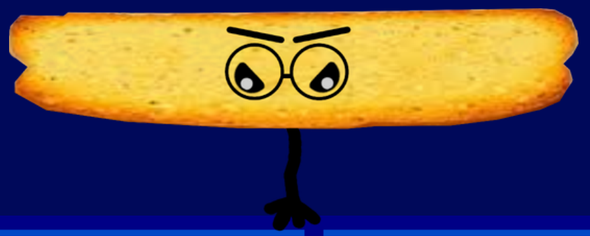


الاعتماد على تصميم الألعاب

الاعتماد على تصميم الألعاب يساعدنا في بناء تصور كامل للنتيجة النهائية من اللعبة المراد تطويرها.

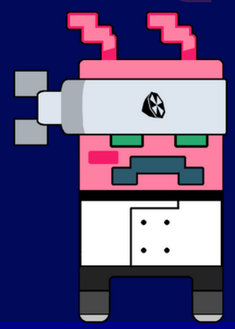
وهذا التصور الكامل بيساعدنا في بدأ التخطيط وتوزيع العمل على جميع احتياجات تطوير اللعبة على طول رحلة التطوير.

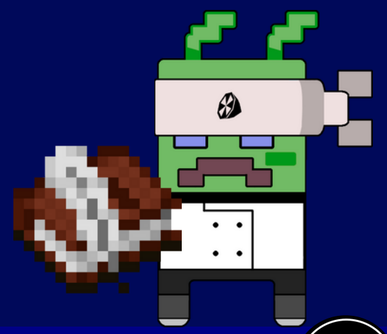




اللعبة مع وبدون تصميم الألعاب؟

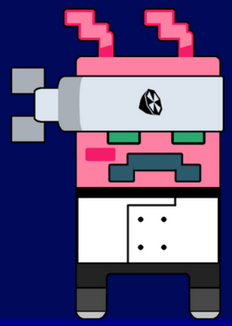
تجهيز خطة كاملة لتطوير اللعبة	الأرتجال في تطوير اللعبة
تصور واضح لنتيجة اللعبة النهائية	صورة متغيرة لنتيجة اللعبة النهائية
امكانية بناء مجتمع للعبة والوفاء بجميع تفاصيل اللعبة	صعوبة جمع مجتمع للعبة واتمام جميع تفاصيل اللعبة

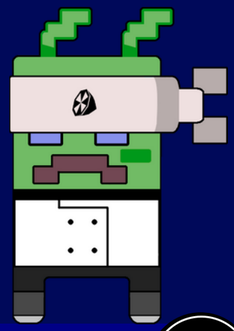




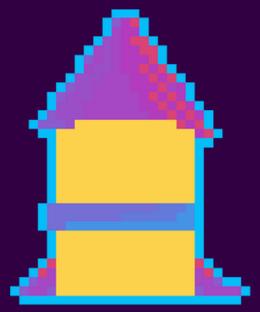
موقع تصميم الالعاب
بين مرحلة الفكرة والتنفيذ؟

تحويل الفكرة العامة
الى خطة قابلة للتنفيذ والانتاج





التوثيق العملي لتصميم اللعبة



ملف تصميم اللعبة

هو ملف تصميم برمجي معتمد يتخذ كمرجع اساسي لبناء اللعبة.
ويساعد على توضيح اتجاه اللعبة وايضا على ابقاء فريف العمل في نفس الصفحة.

ويحتوي الملف على:
ملخص عام || طريقة اللعب || ميكانيكيات اللعبة
عناصر اللعبة || عناصر اللعبة+ (ASSETS)

ملخص عام

اساس اللعبة: تعريف بسيط عن اللعبة.
نوع اللعبة: تصنيف اللعبة.
الجمهور المستهدف: الفئة العمرية المستهدفة.
نطاق اللعبة: ايش بتغطي اللعبة من ميزات.

طريقة اللعب

الاهداف: هدف اللاعب باللعبة.
التقدم باللعبة: طريقة تقدم مستوى اللاعب باللعبة.
بيئة اللعبة: تسلسل تقدم اللاعب بمستويات باللعبة.

ميكانيكيات اللعبة

قواعد اللعب: حدود اللاعب داخل اللعبة.
التفاعلات: طريقة تفاعل اللاعب مع اللعبة.
فيزيائيات اللعب: المؤثرات الخارجية على حركة اللاعب.

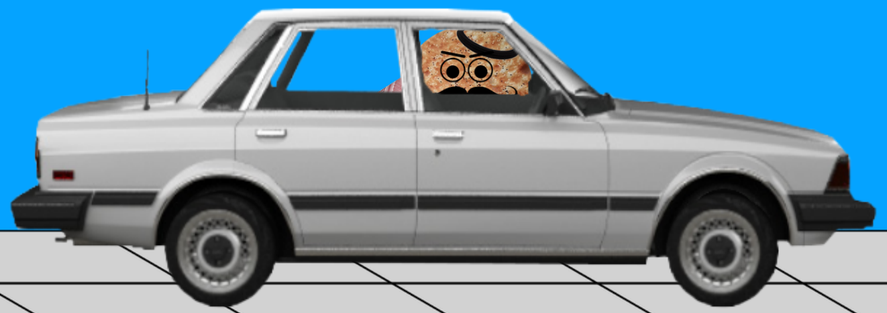
عناصر اللعبة

القصة: قصة اللعبة.
الشخصيات: شخصيات اللعبة الاساسية والفرعية.
واجهة المستخدم: انواع واجهات المستخدم باللعبة.

عناصر اللعبة+ (ASSETS)

موسيقى اللعبة.
المؤثرات الصوتية باللعبة.
الرسوميات ثنائية الابعاد.
الرسوميات ثلاثية الابعاد.

تجربة من العاب مراد



Concept

1 board, 1 card

2D Game for mobile devices with game idea from plants vs zombie with making big difference in game details and game design.

Brainstorm

17 cards

Level design

2 boards, 1 card

Game Environment

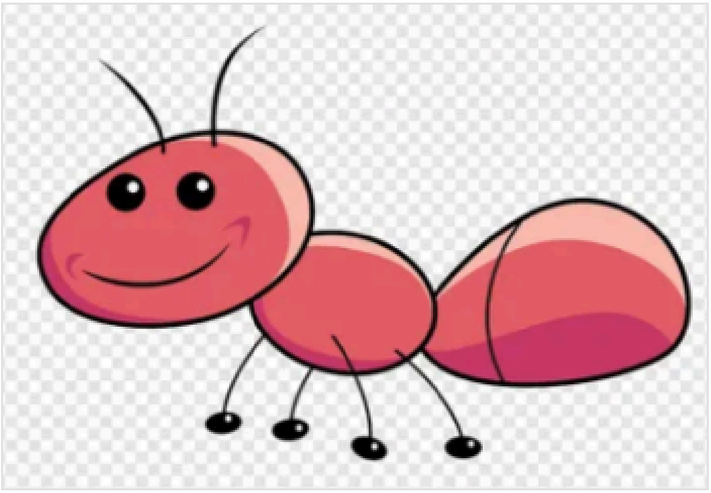
5 cards

Level Design

10 cards

Character design

1 board, 1 card



Game Characters

4 cards

Abdo Fam & The Ants

اهل عبدو وجيش النمل

ساعد عبدو واهله في الدفاع عن فطورهم الرمضاني من جيش النمل يوميا قبل اذان المغرب.

Help Abdo Family to save their breakfast before azan al maghrib from the ants army.

Main Idea

Game Idea is from (Plants VS Zombie)

about defending the breakfast food until the azan al maqrib start.
Defend the breakfast from the ants.

Game will have an upgrade menu... to upgrade shoot rate for all army and for generating money fast and for the prize from killing an enemy.
also for breakfast health.

Game main level design will look like this

it will have many levels and every level will be about increasing hard level.

Levels

Levels will be like a journey trip from day 1 at Ramadhan to day 30. and every day will have a special difficulty level.

Levels Menu will look like this... like a trip to the final level. But every level will have a number from 1 - 30.
and the Them for the levels menu will look like a calendar with Ramadhan Background.

Every Level will Increase the Diffculty levels where the enemy health will increase and new enmies will spawn...

Also some levels will have longer time than the normal time for defending.
(every 5 days this will happen)

The player have to upgrade the army skills to handle the increased difficulty.

Characters

Army

This what abdo look like and the army will closely look like him.

The Army Characters is ABDO Family and they will have different themes

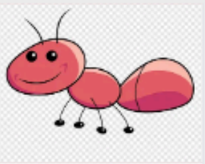
Like Abdo Father, little sister, big brother, mother, family annoying children...

every one will have a special theme and special abelites

Enemy

The Enemy characters will be ants and insects that will attach the breakfast food they will have different themes like red aunt, blue ant, big and small and queen and king and fly one also a group of ants that holds a bomb or a rocket.

every one will have a special theme and abelites.



This what i will try to make the ants look like and others ants types.

Producing

Game will be deployed for android... maybe iPhone if I got a good community to share it...

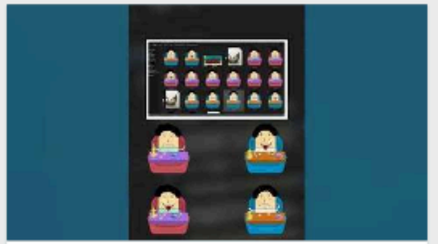
The focus will be to make it a mobile game.

To build a community for the game i will share a video every 2 days about the current development process of the game... on YouTube, X, Instagram, TikTok, Twitter...

a full YouTube video every week will be a great idea if there is a community.

The Upload will be on 8pm

The videos will look like this:



https://www.youtube.com/shorts/hVrcFFkm5z

#gamedev #games انميشن الاستهزاء

Enviroment

2 cards

Place

2D Background with 3 areas.
- Breakfast (Right) - Army and Enemy (Bottom) - Sky Background show the time (Top) -

Areas

- Food: the food will take the whole left area from the screen and it will include Foul, Tmes, Coffe, Water, Sobia, Dates, Labn, Vemto, Sambosa, Lqymat, Soub.
- Army and Enemy Playground: this will take place in the whole bottom middle and right area to the middle between Top and Center Area... it will have 2 areas Left and Right... Right Area will have the Army Setted, and the Left area will have ants spawning.
- Sky Sunset: this will be in the Top area, it will show the sky with the sun animation to sunset and a mosque build.

Menu

Menu will include the Main Abdo photo with the ant king and his army fighting for the sambosa food.

Levels Menu

Menu Level will be in a journey theme that show the player progress in a calendar type for 30 days... that shows Ramadhan days... with the special visual for 5x Days 5,10,15,20,25,30... this days will have longer time until the azan using all the unlocked enemy types... also with every 3x Days 3,6,9,12,...,30... this days will introduce new enemy types.

Loading Screen

Loading between every Menu will show a loading screen that shows the main characters abilities photo and notes... also show tips for the player...

User Interface Design

- **Main Menu Scene**
  - Game Logo.
  - Player current coins.
  - Play Button: will take the player to Levels Menu Scene.
  - Upgrade Abelites Button: will show the abilities upgrade panel.
  - Earn 100 coins: will play an AD and give the player 100 coin.

- **Menu Levels Scene**
  - Player current coins.
  - Start Day Button: After the player select the day a UI Panel will show a text message that have a funny quote... also a Start Button will appear so the player can start the scene.
  - Upgrade Abelites Button: will show the abilities upgrade panel.
  - Earn 100 coins: will play an AD and give the player 100 coin.

- **Game Scene**
  - Game Timer for the al maghrib azan.
  - Player current generated points.
  - Player current coins.
  - Pause Game Button: will active the Pause Menu UI and pause the game.
  - Pause Menu UI: will show all sub-buttons...
    - Resume Button: will deactive pause menu and resume the game.
    - Home Button: will take the player to the Menu Levels Scene.
  - Buy Army Panel: will enables the player to buy army members and set them in the area grid through points.

- **Detailed Panels**
  - Upgrade Abelites Panel: will have the 3 abelites...
  (1- Points Generator | 2- Army Attack Time | 3- Breakfast Health)
  and their current upgrade level... also the cost for the next upgrade... if its max it will show MAX.
  - Buy Army Panel: will have all the unlocked army members and their cost to buy.

Level Names

Names will be in Days... Day 1. Day 2. Day 3.

Start Day (1)

Will be an introduction to how to play the game (Tutorial).

Rewarded Days (3X Days)

Will be every 3x Days... and it will introduce new army member to the army unlocked list.

Challenged Days (5X Days)

Will be every 5x Days... and it will have time before azan multiplied by 2.

New Enemy Days (Separated)

Will be in different days pattern... and it will introduce new enemy.

Level Names

The Level Menu will combine these 2 images and show them in journey the have 30 day level.

Days Content

Every Day will last for specific time (Like 5 min) with a spawn rate (Like 2 E/S (2 enemies for every second)) for the enemies.

1. Introduction and Tutorial. (Time: 3 | Spawn Rate: 2)
2. Normal Day. (Time: 3 | Spawn Rate: 3)
3. Reward Day. (Time: 2 | Spawn Rate: 3)
4. Normal Day. (Time: 3 | Spawn Rate: 3)
5. Challenge Day. (Time: 6 | Spawn Rate: 5)
6. Reward Day. (Time: 2 | Spawn Rate: 4)
7. Normal Day. (Time: 4 | Spawn Rate: 3)
8. Normal Day. (Time: 3 | Spawn Rate: 5)
9. Reward Day. (Time: 2 | Spawn Rate: 5)
10. Challenge Day. (Time: 8 | Spawn Rate: 6)
11. --- Set Later After Testing ---
12. 30 Final Day... Two Rounds:
    1- Before the al magrib azan. (Time: 10 | Spawn Rate: 10)
    2- Before the al Eid azan. (Time: 10 | Spawn Rate: 10)

Abdo Look

1 card

Abdo Army

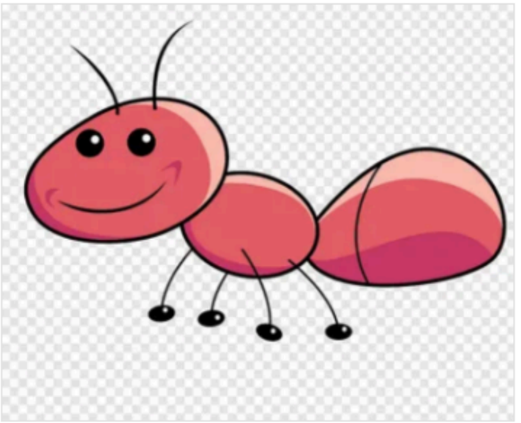
- Abdo: Main Character.
  Attack: Throw (Weird things) every 1.5sec
  Health: 6.
- Abdo Brother: Main Character.
  Attack: Throw (Weird things) every 1.5sec
  Health: 6.
- Abdo Father: Main Character.
  Attack: Throw weird things 3 times every 1.5sec
  Health: 8.
- Abdo Mother: Main Character.
  Attack: Throw Sandals with a bomb every 1 sec.
  Health: 8.
- Abdo Aunt: Secondary Character.
  Attack: Used as Shield.
  Health:10
- Abdo Uncle: Secondary Character.
  Attack: Used as Shield and Bomb after Die.
  Health:12.
- Abdo Little Brother: Secondary Character.
  Attack: Throw Lego pices every 0.6sec.
  Health: 4.
- Abdo Big Sister: Secondary Character.
  Attack: Throw Tall Sandals and Make up every 2sec.
  Health: 6.
- Abdo Big Brother: Secondary Character.
  Attack: Explode like a bomb.
  Health: 0.

Ant Enemy

- Normal Ant: Main Character.
  Attack: 1.
  Health: 1.
  Speed: Normal.
- Blue Ant: Main Character.
  Attack: 1.
  Health: 3.
  Speed: More than normal by 20%.
- Ant Group: Main Character.
  Attack: 3.
  Health: 3.
  Speed: Less than normal by 30%.
- King Ant: Main Character.
  Attack: 5.
  Health: 10.
  Speed: More than normal by 10%.
- Queen Ant: Main Character.
  Attack: 4.
  Health: 12.
  Speed: More than normal by 20%.
- Bomb Ant: Main Character.
  Attack: 5.
  Health: 4.
  Speed: Less than normal by 20%.

Ant Look

1 card

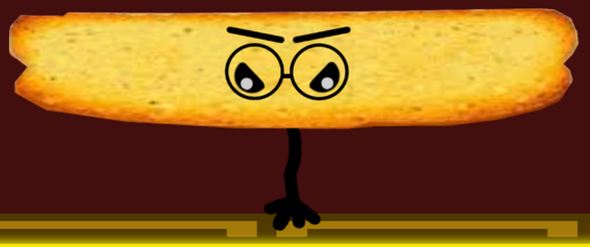


طرق تحسين تصميم اللعبة

طرق تحسين تصميم اللعبة

يوجد طرق عديدة للتأكد من جودة فكرة اللعبة
وقابلية استمرارها ونجاحها قبل بدأ انتاجها العملي.

ومن اشهرها الثمانية الفلاتر لتصميم الالعاب
من الكاتب (جيسي شيل)
في كتاب (فن تصميم الألعاب)



الفلاتر الثمانية لتصميم الألعاب

8 8 8 8

1. الدافع الفني

أنت، كمصمم وعالم بتفاصيل لعبتك، تسأل نفسك...
إذا كانت اللعبة مناسبة بالنسبة لك انت فنيا؟
إذا كانت مناسبة، شيء جيد.
إذا كانت غير مناسبة، يوجد حاجة لتغيير بعض الاشياء.

عادة بتسمع لمشاعرك هنا. لكن مش دايما نكون صحيحة.

"هل تبدو هذه اللعبة صحيحة؟ "

2. التركيبة البشرية

من الجيد ان يكون للعبتك جمهور مستهدف، ممكن تكون فئة عمرية، أو جمهور خاص (على سبيل المثال، "عشاق المغامرات").
لازم تكتشف فيما إذا كان تصميمك مناسب للتركيبة البشرية الي تستهدفها

"هل سيحب الجمهور المستهدف هذه اللعبة بدرجة كافية؟ "

3. تصميم التجربة

في هذا الفلتر اجمع كل النقاط الي تعرفها عن إنشاء تجربة لعبة جيدة،
مثل الرسوميات والصوتيات والانجذاب والموازنة والكثير.
في هذا الفلتر اختبر صمود لعبتك أمام هذي النقاط.

"هل هذه لعبة مصممة بشكل جيد؟ "

4. الابتكار

إذا كنت تصمم لعبة (جديدة)، فا لازم يكون في شيء جديد خاص فيها،
وهو عادة بصورة شيء ماشافوه اللاعبين من قبل.
وممكن يكون بصورة شي مبتكر من اشياء موجودة مسبقا.

"هل هذه اللعبة جديدة بما فيه الكفاية؟"

5. الأعمال التجارية والتسويق

مهم تأخذ بالاعتبار العوامل الخاصة بالتجارة اذا كنت تهدف لبيعها.
وأن تدمج هذي العوامل بتصميم لعبتك...وهنا نقدر نطرح الكثير من الأسئلة.
ـ هل بتكون القصة جذابة للمستهلك؟
ـ هل بتكون تكلفة إنتاج اللعبة مرتفعة إلى درجة تخليها غير مربحة؟
ايضا ممكن اقارن ميزات اللعبة بألعاب أخرى متشابهة في السوق...
الإجابات على هذه الأسئلة بيكون لها تأثير على تصميم اللعبة النهائي.

"هل ستباع هذه اللعبة؟ "

6. التطوير

فكرة اللعبة مجرد فكرة، ولا تكون الأفكار مقيدة ببداياتها بقيود عملية
فا هنا لازم نجاوب على سؤال "كيف بنبني الفكرة هذي؟"
ومن الممكن يكون الجواب أن الحدود لا تسمح ببناء الفكرة مثل ما تصورناها.
غالبًا بنحبط بسبب القيود... ولكن، يمكن لفلتر التطوير
في بعض الأحيان أن يطور اللعبة في اتجاهات جديدة.

"هل من الممكن تقنيًا بناء هذه اللعبة؟ "

7. المجتمع

عادة مايكفي أن تكون اللعبة ممتعة.
قد تتطلب بعض أهداف اللعبة توافر للعادات المجتمعية،
وهذا الشي بيساعد في تكوين مجتمع مزدهر حول لعبتك.

واكيد بيكون للعبتك تأثير قوي على هذي الأشياء لو اخذتها بالاعتبار.

"هل توافق هذي اللعبة أهدافنا المجتمعية؟"

8. اختبار اللعب

من المهم تطبيق اختبار اللعب على اللعبة وقت توصل مرحلة قابلة للعب.
تخيل كيف بيكون لعبك انت للعبة، ولعب شخص اخر لها،
وايضا رؤية جمهورك المستهدف يلعبها.

لمن تشوف لعبتك تحت التجربة من اشخاص مختلفين،
بتوضح لك التغييرات المهم تطبيقها على اللعبة.

"هل يستمتع القائمون على اختبار اللعب باللعبة بدرجة كافية؟ "

الاسئلة الرئيسية

"هل تبدو هذه اللعبة صحيحة؟ "

"هل سيحب الجمهور المستهدف هذه اللعبة بدرجة كافية؟ "

"هل هذه لعبة مصممة بشكل جيد؟ "

"هل هذه اللعبة جديدة بما فيه الكفاية؟ "

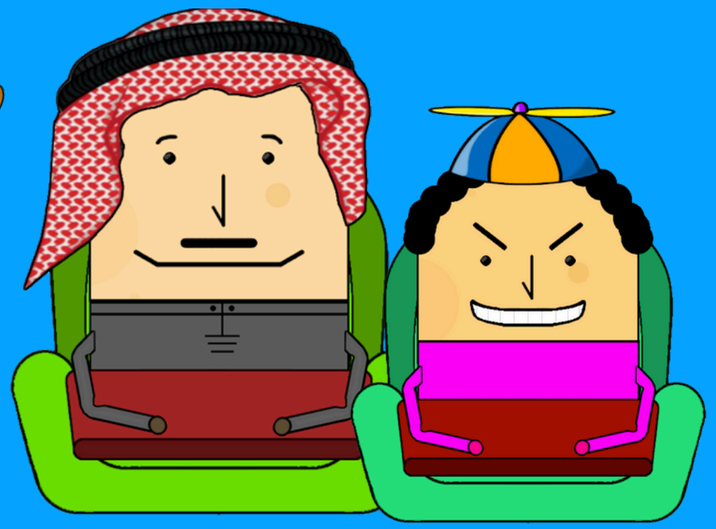
"هل ستباع هذه اللعبة؟ "

"هل من الممكن تقنيًا بناء هذه اللعبة؟ "

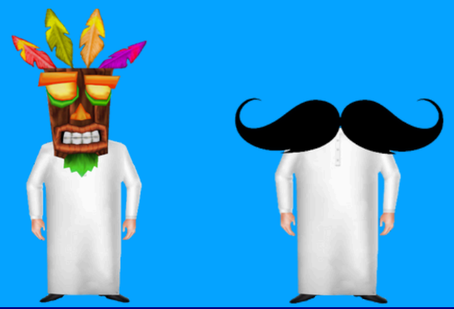
"هل توافق هذي اللعبة أهدافنا المجتمعية؟"

"هل يستمتع القائمون على اختبار اللعب باللعبة بدرجة كافية؟ "

واقع تصميم الالعاب

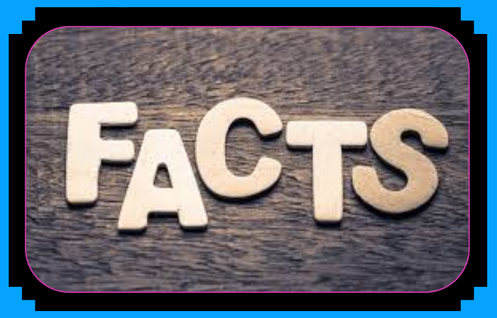


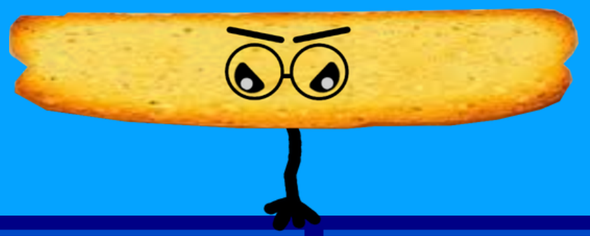
واقع تصميم الالعاب



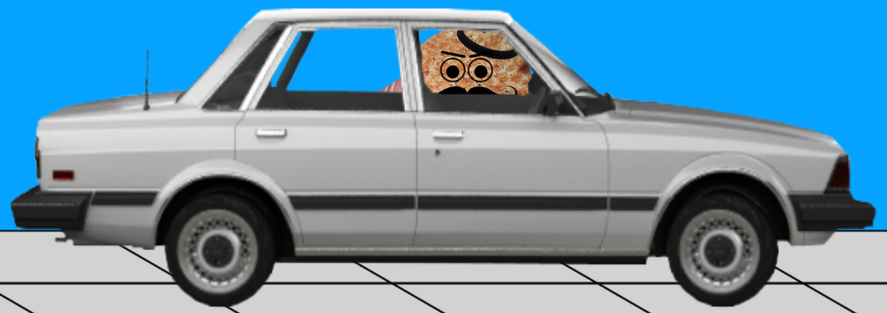
تصميم الالعاب عالواقع له اهمية كبيرة
بدون دلائل او دراسات... بل بالمنطق فقط.

عملية تصميم اللعبة بتساعدك تعرف اذا لعبتك ممكن توصل
لتوقعاتك او لا قبل تبدأ تغوص في عملية تطويرها.





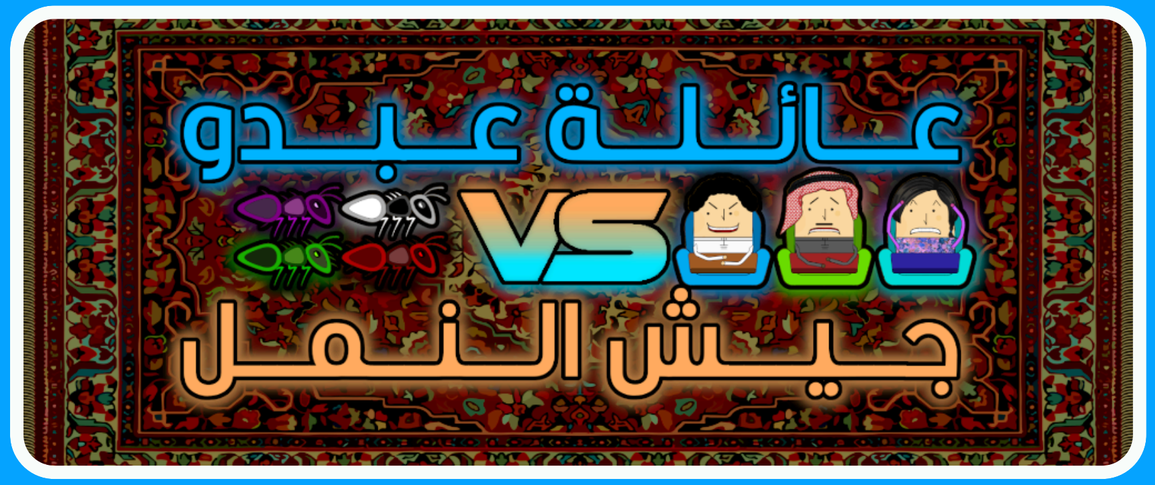
تجربة من العاب مراد



GET OUT

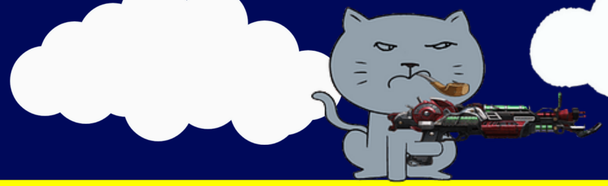
COLOR GEMS

عبدو
VS
اخو
عبدو


عائلة عبدو
VS
جيش النمل

BILLIES
WHEELIE

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY
العطاء الرقمي
Digital Attaa



تصميم الألعاب بين الخيال والواقع

محمد مراد

شكرا لكم