

بسم الله الرحمن الرحيم

هذه الوثيقة الأولية للعبة حرب القواعد . وسيتم ذكر تطبيقين على اللعبة ، حيث أن هذه الوثيقة تحتوي على (( 5 صفحات )) ، وهي منقحة وقابلة للطرح بين أيدي متبني المشاريع ، ومن يحاولون السير على طريق صحيح لطرح فكرة لعبة معينة .

## المقدمة :

قصة اللعبة مستوحاة من تطبيقات تم طرحها في بعض الألعاب ، وتقوم على مبدأ وجود قاعدتين أو مملكتين على رقعة معينة ، وفيها يتم تبادل الهجمات بإصدار أوامر من إدارة القاعدة المالكة والتي غالباً ما تعبر عن لاعب حقيقي أو حسابات عن طريق الحاسوب ، وسيكون هناك رصيد متوفر عند كل قاعدة ، يمكنها أن تقوم بإستخدامه لبناء وحدات قتالية جديدة ، أو بناء وحدة خاصة لجلب الرصيد الذي غالباً ما يكون نقود ، طاقة أو حتى غذاء .

الوحدات القتالية ستكون متنوعة من حيث خصائصها ، ويمكن تلخيص أهم خصائصها في : القوة الهجومية ، القوة الدفاعية ، ثمنها ، والسرعة . والتي ستحاول الوصول جاهدة إلى قاعدة العدو لهدمها وإعلان فوز إدارة قاعدتها .

وستكون اللعبة من نوع المغامرات وترقى للألعاب الإستراتيجية في طريقة لعبها ، وسيتم طرحها كلعبة فردية أي أن اللاعب سيقوم بتحدي جهاز الكمبيوتر ، وممكن في المستقبل القريب طرحها كلعبة ثنائية ، حيث يمكن للأصدقاء تحدي بعضهم البعض . وستكون اللعبة مخرجة على صيغة EXE Standalone Application ، وسيتم تشغيلها على الويندوز وعلى الماك ، ويمكن طرح نسخة قابلة للعب عبر شبكة الإنترنت .

اللعبة ستكون بإستخدام محركات تدعم الرسوم ثلاثية الأبعاد ، حيث سيتم التعامل مع مجسمات ثلاثية البعد وتحريكها في اللعبة بإستخدام محركات متخصصة ، وبرامج رسومات ثلاثية البعد متخصصة ، بالإضافة إلى الإستعانة ببرامج تحرير الصور ثنائية البعد والتي سنستخدمها لرسم الواجهات الأساسية للعبة ، ولا يخلو الأمر من الإستعانة ببرامج تسجيل وتعديل الأصوات والبرامج الضرورية الأخرى .

أهداف اللعبة تتكون في الوصول للنشوة المطلوبة والمتعة في إتمام وهدم قاعدة العدو ، وذلك من خلال إتباع سياسات وإستراتيجيات هجوم ودفاع وحماية الموارد طيلة فترة اللعبة .

وسيتم وضع الزمن الحقيقي للعبة من خلال إختيارات الوحدات الأساسية للهجوم ، فمثلاً .. عندما نقول أن هناك وحدات هجومية تتكون من دبابة وجندي برشاش آلي ، فهذا يعني أن الزمن المتوقع في اللعبة هو الزمن الحاضر ، أما عندما نقول أن الوحدات القتالية تتكون من جندي برمخ وبسهم ، فسيكون الوقت في القرون الوسطى .

**الشرح :**

تبدأ اللعبة بشاشة رسومية تدل على إسم اللعبة ونوعها وفي أي زمن ( القائمة ستكون بخلفية ثلاثية البعد ) ويمكن للاعب مشاهدة خيارات مطروحة أمامه مثل : إبدأ اللعبة ، إعدادات ، عن اللعبة ، خروج .

ويمكن بواسطة الإعدادات أن يقوم بإختيار مجموعة من الإعدادات التي تتناسب وطبيعته ، مثل دقة الشاشة ، وعلو الصوت والموسيقى ونوع صعوبة اللعبة .

عند الضغط على زر بدء اللعبة ، سيتم طرح فيديو صغير ( Real Time Render ) عن كيفية اللعب . والذي سيكون بمثابة تدريب Tutorial للاعب ، وبعد الإنتهاء سيكون اللاعب قادر على بدء اللعب من خلال المرحلة الأولى .

وكما ذكرنا في المقدمة ، سيكون لب الموضوع هو تدمير قاعدة العدو من خلال إرسال وحدات قتالية ، وضمان نجاح وصولها لقاعدة العدو دون مصادفة أي عائق يتمثل في وحدات هجومية من قاعدة العدو .

يتمثل دور اللاعب في إختيار وحدة قتالية سيتم وضعها أسفل الشاشة مع وضع قيمة هذه الوحدة ، ومع مراعاة أن الوحدات القتالية القوية ستمتلك تكلفة أعلى من مثيلاتها الضعيفة ، بالإضافة إلى وجود وحدة تقوم بجمع المصدر الأساسي لإستخراج النجوم وغالباً تقوم بجمع مبلغ ما يقارب 10 أضعاف تكلفتها الأصلية ، فعندما يتم إستخراجها من القاعدة ستقوم بالتقدم إلى أن تصل إلى المصدر والذي غالباً ما يتم وضعه بشكل عشوائي في الطريق المؤدي لقاعدة العدو ، فإن قامت الوحدة بالوصول للمصدر سالمة ، يتوجب عليها أن تعيد المصدر إلى القاعدة بدون أن يلحقها أحد وحدات العدو ، وبالتالي يتم إحتسابها وزيادة المصدر الذي سيستخدم لإنتاج وحدات مستقبلية .

سيتم وضع قيم معينة ( Health ) لكل من القاعدتين والتي ستعتمد إعتماذ رئيسي على درجة صعوبة اللعبة ، فلو قام اللاعب بإختيار النوع الأسهل ، ستكون قيمة قاعدته أكبر من قيمة قاعدة العدو ، وبالتالي هذا يدفعه للفوز الأسرع على العدو وتقليل خسارته ، أما إذا قام بإختيار النوع الصعب ، فإن ذلك سيؤدي إلى زيادة قيمة قاعدة العدو . وكما ذكرنا ، فإن كل وحدة قتالية في حال وصولها لقاعدة العدو بنجاح ستقوم بتدمير وتقليل قيمة قاعدة العدو إلى مقدار ستحملها هذه الوحدة .

- ميزات اللعبة :

بالنسبة لطبيعة اللعبة ونوع الجرافيكس الذي سيتم استخدامها فيه ، فكما ذكرنا أننا سنقوم بالتعامل مع رسومات ثلاثية البعد ، بحيث تكون من نفس الستايل العام لبعض الألعاب مثل :

World Of Goo -

Worms -



حيث سيكون الستال فكاهي Funny أكثر منه واقعية Real ، وذلك لإضفاء جو لطيف للعبة ، وسيتم وضع خريطة معينة سيقوم اللاعب بتخطي مرحلة بعد مرحلة للوصول للنهاية . وسيقوم بالمرور ببعض البلدان في الوطن العربي والذي سيتمكن من خلالها رؤية بعض المعالم الأثرية والمقدسة وذلك بوضع مباني مشابهة لها في كل مرحلة تنتمي لهذا البلدان ، وسيقوم بالمرور بالفصول الأربعة من خلال لعبه بهذه اللعبة .

ولا يخلو الأمر من إضافة تأثيرات على اللعبة مثل Image Post Processing أو تأثيرات مثل الدخان الصاعد من الوحدات القتالية عندما تصطدم بعضها البعض ، وحببات الثلج التي تهطل في فصل الشتاء ، وأوراق الشجر التي تطير في فصل الخريف وإلى آخره من هذه الأمثلة . وستحتوي اللعبة على مؤثرات صوتية فكاهية ، كأصوات غنم وهو يستعد للهجوم ، أو كأصوات جندي يقوم بالضحك عندما يقتل جندي آخر ، وسيتم الإستعانة بنمط معين لتسجيل كافة الأصوات بنسق واحد .

### نوع اللعبة :

من خلال شرحنا السابق ، فإن اللعبة ستتكون من ألعاب المغامرات ذو النوع الإستراتيجي ، ولكن سيكون على مسار واحد فقط .

مثل لعبة : Patapon .



### المنصة للعبة :

سيتم تشغيل اللعبة على جهاز الكومبيوتر تحت نظام الويندوز ونظام الماك ، وسيتم تصدير نسخة للويب يمكن لعبها من أي متصفح على الإنترنت بعد تنزيل البلجنز الخاص بالمحرك .

### نمط اللعبة :

في هذه النسخة سيتم تصدير نمط واحد فقط ، وهو نمط شخص واحد Single Player ضد الجهاز .. Computer ، ويمكن وضع اللعب الثنائي Multiplayer مستقبلاً .

### تطبيقات اللعبة :

سيتم وضع تطبيقين على هذه اللعبة :

#### 1 - حرب القواعد ( جزء الخرفان )

وسيتم استخدام :

القاعدة : قلعة ، في القرون الوسطى ، وستكون مبنية بالطوب المرتب فوق بعضه .

المصدر : الخرفان ، حيث سيتم وضع الخرفان على أنها مصدر لإخراج الوحدات

الوحدات : جندي يحمل سيف صغير ، جندي يحمل رمح كبير ، قائد ذو رتبة عالية يحمل سيف كبير حاد ، رجل سفاح يحمل دبسة(هراوة) ، جندي يركب جمل ذو سنام واحد ، جندي يركب جمل ذو سنامين ، فارس يركب حصان ، آلة تدمير القلاع ( المدق او الكبش) ، جامع الخوايف

#### 2 - حرب القواعد ( جزء التكنولوجيا )

وسيتم استخدام :

القاعدة : قاعدة حربية ، في الوقت الحاضر ، وستكون من مباني وأماكن لوجود الطائرات ( مدرجات ) .

المصدر : النفط ، حيث سيتم وضع النفط على أنها مصدر لإخراج الوحدات

الوحدات : جندي يحمل رشاش ، جندي يحمل قاذفة صواريخ ، دبابة سريعة ، دبابة مدرعة ، دبابة مضادة للطائرات ، طائرة نفاثة ، طائرة إف 16 ، شاحنة لجمع النفط

إنتهت هذه الوثيقة الأولية والتي تتكون من شرح موجز عن فكرة اللعبة .