

مقدمة :

إن تصميم الألعاب الإلكترونية أصبح من الصناعات المهمة والكبيرة خلال العشرين سنة الماضية ، وتنافست الشركات فيما بينها في جذب الزبائن لاختيار منتجاتهم . وهناك العديد من الشخصيات المشهورة في ألعاب الحاسوب مثل **Pacman** أو **Mario** والألعاب الكلاسيكية مثل **Space Invaders** و **Pong** . في هذا المشروع ستقوم أنت وباقي أعضاء مجموعتك باختيار نوع معين من الألعاب الإلكترونية وستحاولون الخروج بفكرة ابتكارية لجعل هذه الألعاب تعليمية ، ومشوقة . ومن ثم تبدوون بتصميم اللعبة .

التخطيط :

عليك أولاً أن تحدد أهداف اللعبة التي تنوي تصميمها ، ثم اختيار الموضوع حتى يمكنك البدء بالتخطيط ووضع التصور المناسب لها . بعد ذلك فكر في المحور الرئيسي للعبة ؛ مثلاً قد تريد أن تبتكر كائنات أو شخصيات يحركها اللاعب من خلال قوانين اللعبة ، وقد ترغب بإنشاء شخصيات خيالية مطورة ومختلفة عن المؤلف . فكر في اختيار واجهة مناسبة للعبة ، والتي تمثل البيئة التي ستتحرك فيها تلك الشخصيات اعتماداً على المغامرة أو قرارات اللاعبين .

وضع قوانين اللعبة :

لكل لعبة قوانين ويجب أن يلتزم بها اللاعبون أثناء اللعب . إن وضع قوانين كثيرة ومعقدة يمكن أن يحد من إقبال اللاعبين على اللعبة ، ولذلك تجد أن معظم الألعاب الشائعة تكون قوانينها بسيطة وسهلة القراءة ويمكن تذكرها بسهولة . اطلع على القوانين التي تطبق في الألعاب الأخرى . ثم قم بوضع مجموعة من القوانين للتحكم في سير اللعب وفق القواعد الموضوعية أثناء التصميم .

فكر : كيف يمكنك التأكد من اتباع اللاعبين للقوانين ؟ هل سيقوم الحاسوب بالتحكيم ؟ كيف يمكن وضع القوانين ليتعرف عليها اللاعبون الجدد ؟ هل سيكون هناك شرح أو وصف ؟ هل يمكنك تصميم طريقة لدخول اللاعبين إلى مجموعة من القوانين عندما يحتاجونها ؟

الاستفادة من مشاركة الآخرين :

ضع أفكارك حول اللعبة التي اخترت تصميمها في موقع **Journal Zone** ، وتذكر دائماً أن العمل في بيئة تعاونية أفضل من العمل بمفردك ، حيث تساعدك ملاحظات واقتراحات الآخرين كثيراً في التركيز وسرعة إنجاز العمل بالجدوة المطلوبة ، وتأكد من أن تشارك كمساهم ، وقم بالإدلاء بملاحظاتك ومقترحاتك للآخرين حول المشاريع التي يقومون بها ، ولا تكن مجرد متلق لأفكار الآخرين .



6-10



إضافة التشويق والمتعة :



قبل البدء بتصميم اللعبة فكر : كيف سيتفاعل اللاعبون مع اللعبة ؟ هل سيحتاجون إلى ملحقات إضافية ؛ مثل عصا التحكم Joystick لاستخدامها أثناء اللعب ؟ هل يمكن للاعبين اختيار مستويات مختلفة من اللعبة أم سينتقلون إلى المستويات الأخرى آلياً ؟ ما هي المتغيرات التي يستطيع اللاعب التحكم بها وضبطها ؟ كيف يمكنك جعل اللعبة أكثر جاذبية من خلال استخدام الصور المناسبة ؟ ستستخدم خلفية واحدة أم عدة خلفيات ؟ هل ستكون اللعبة فردية أم جماعية ؟ جميع الطرق السابقة يمكن أن تساعدك في جعل اللعبة أكثر متعة وتشويقاً .

خيارات التطبيق :

لبناء اللعبة قد تحتاج إلى استخدام برامج مختلفة لتصميم الرسوم والصور المتحركة وإنشاء النصوص والبرمجة . هذه فرصتك لتطبيق الكثير من المهارات التي أنجزتها سابقاً . ناقش مع أعضاء مجموعتك البرامج المناسبة لتنفيذ العمل وقسموا المهام بينكم .



التصميم :



أثناء بناء وتصميم الإصدار الأول من اللعبة قد تطرأ على بالك أفكار جديدة تعزز اللعبة وتجعلها أكثر متعة وتحدياً . لا تقلق من تعديل الخطة إذا كان أعضاء المجموعة أو الآخرون لديهم اقتراحات إبداعية قد تساهم في تطوير اللعبة . ولكن بالرغم من أن تعديل الخطة وإدخال التحسينات يجعلان المنتج يظهر بصورة أفضل إلا أنه يجب عليك أن لا تنسى أن هناك مواعيد نهائية لإنجاز العمل ، لذا يمكنك إدخال التعديلات الإضافية في الإصدار الثاني للعبة .

التجريب والمراجعة :

عند الانتهاء من بناء اللعبة قم بتجربتها مع مجموعة من المستخدمين مثل المستهدفين من النشاط و اترك لهم الفرصة لاستكشاف اللعبة من غير أن تعطيه تعليمات التشغيل ولاحظ مدى تفاعل المستخدمين مع اللعبة و قم بتسجيل ملاحظاتك عن الصعوبات التي تواجههم أثناء اللعب ، واقتراحاتهم لتحسين اللعبة وابدأ في عملية التطوير والمراجعة ، وبعد الانتهاء من التصميم النهائي للعبة اطلب من المعلم تحديد الوقت المناسب لعرضها على زملائك .

