

لقد قمنا بتطوير لعبة متعددة اللاعبين تلعب على الشبكة العنكبوتية, حيث يتنافس اللاعبون للسيطرة على المناطق في واقع افتراضي حيث أن هذه المناطق تمثل مواقع حقيقية من العالم الحقيقي الذي نعيش فيه. يتم تحديد منطقة اللاعب داخل اللعبة باستخدام نظام تحديد المواقع باستخدام الأقمار الصناعية (GPS), سوف يحصل اللاعبون على فرصة للتنافس فيما بينهم في خريطة افتراضية تماما كتضاريس ومعالم مدينتهم او قريتهم او المنطقة المحيطة بهم التي يقفون فيها في اللحظة التي يفتحون فيها اللعبة. تسمح لهم هذه اللعبة بالتنافس بدون استخدام معدات خاصة أو أية تكاليف أخرى عدا هاتفهم الذكي. نهدف الى تكون اللعبة مصدرا للربح من خلال اطلاق هذه اللعبة على منصة الاندرويد في مدينة نابلس او لا ثم التوسع لمدن وبلدان اخرى عربية واجنبية.

قمنا باستخدام برنامج ال (Blender) لتصميم خرائط ثلاثية الأبعاد بتفاصيل تحاكي الواقع, ثم قمنا بنقل هذه الخرائط لبرنامج (Unity Game Engine) لإضافة الأجسام الثابتة وأحداث اللعبة وللتحكم في مخطط سير اللعبة باستخدام لغة (C#) وتم استخدام نظام تحديد الموقع من خلال الأقمار الصناعية لربط الخريطة الافتراضية بالخريطة الحقيقية على الأجهزة الذكية. لا يوجد مشروع سابق مشابه لهذه اللعبة بسبب بعض الإضافات التي جعلتها مميزة مثل إطلاق النار وإحتلال المناطق.

استخدمنا عدة أدوات ساعدتنا في إنجاز هذا المشروع مثل:

Unity Game Engine, Blender, Open Street Maps, SQLite manager and OSM2World.