@arimi.ai · دليل الريل

لعبة خلفان: خلّ شخصيتك تتحرك... وتعصّب

سوّيت لعبة كاملة لخلفان، وما كتبت ولا سطر كود. في الحلقة 2: لما تلمسه ينط، ولما تشيله يطير ويرجع، ولو هزّيته زيادة عن اللزوم يقول «بسك»... وبعدين «لا تخليني أعصب»... وإذا ما وقّفت ينفجر في وجهك. وفنجان قهوة يرجّعه هادي مثل قبل. هذي الرسايل اللي كتبتها لـ Claude، بالترتيب.

الدليل أونلاين: aivisionsolutions.net/guides/character-game

جرّبته في أكتوبر 2026 مع Claude Code. الأدوات تتغيّر، فإذا اختلف شي، اطلب من الـAI يعدّله لك.

وش صار في الحلقة 2

أول نسخة: بس معلّق



في البداية لما تشيله، كان بس معلّق، وما يسوي شي.

فقلت لـ Claude: حلو، بس مو ممتع كفاية.

من الريل: أول نسخة

الحين: ينط، ويطير، ويرجع



تلمسه ينط ويضحك. تشيله وتهزّه بشويش يستانس، وبقوة يخاف.

ترميه لفوق يتشقلب وينزل واقف.

من الريل: يتشقلب وينزل واقف

«بسك»



إذا كثّرت عليه، أول شي ينفخ خدوده ويقول «بسك».

من الريل: «بسك»

«لا تخليني أعصب»



وإذا كمّلت، يصرخ ويرفع قبضاته: «لا تخليني أعصب».

من الريل: التحذير الثاني

ينفجر



وإذا ما وقّفت، يفلت من يدك، وتنزل عليه صاعقة، وتطلع له هالة نار، ويتحوّل.

من الريل: الانفجار

فنجان قهوة



يطلع له فنجان قهوة فوق راسه. تعطيه إياه، يشرب، ويرجع هادي مثل قبل.

من الريل: يرجع هادي

قبل ما تبدأ

- اشتراك Claude المدفوع مع Claude Code (أو أي وكيل برمجة يقدر يشتغل على جهازك).
- صورة شخصيتك، وأداة صور بالذكاء الاصطناعي ترسم من صورة (للوحة الحركات في الخطوة 4).
- أرسل الرسايل في نفس المحادثة، وحدة وحدة، وجرّب اللعبة بعد كل وحدة.
- كل خطوة تستهلك من استخدامك في الأداة. الشغل الطويل يحتاج اشتراك، أو تستنى لين يتجدد الحد.

بدّل [my character] باسم شخصيتك.

الخطوة 1: لعبة لشخصيتك (من الحلقة 1)

إذا ما عندك لعبة للحين، ابدأ بهذي الرسالتين، وأرفق صورة شخصيتك:

```
Make me a simple HTML page like a game with [my character] in it (attached: his picture and his sprite sheet). A panel on the right where I can choose any animation I want him to play. I can move him up, down, right and left, and rotate him. It should be in beautiful pixel art, in a puppet-theatre room with [Omani and Arabic] styles. A full game where I can not only move him, but dress him and make him do anything I want.

When it's ready: The right panel has too many words. I need icons in wooden panels that flip when clicked. Make the controls way simpler: I don't want anyone to ever wonder why there are so many buttons.
```

الخطوة 2: خلّ حركته ممتعة

بعد ما تشتغل اللعبة، أرسل هذا:

```
We now need to make moving [my character] more interesting. When I pick him up now, it's not really interesting. It's nice what you can do with him, but it's still not interesting enough. Go through your database and think about everything that makes animations nice, and make moving [my character] extremely compelling.
```

الخطوة 3: خلّه يعصّب

ولما تعجبك الحركة، أرسل هذا:

```
That looks better. Now make him go mad and furious when you move him or shake him too much. In a bubble he says «بسك», then «لا تخليني أعصب». Then make him go crazy mad, like Majin Buu from Dragon Ball.
```

الخطوة 4: لوحة حركات للعصبية (سبرايت شيت)



جزء من لوحة الحركات اللي سوّيت منها عصبية خلفان

عشان تطلع العصبية مثل اللي في بالي، طلبت من أداة صور بالذكاء الاصطناعي ترسم لي خلفان وهو يعصّب، حركة حركة في لوحة وحدة، وأرسلت اللوحة لـ Claude.

أرسل لأداة الصور صورة شخصيتك مع هذا البرومبت:

```
This is [my character]. Make a sprite sheet of him losing his temper, 6 x 10 cells on a plain dark background, the same size and the same details in every cell, in order: he pouts and shakes, clenches his fists, crouches while a ring of energy winds up round him, bursts into a big golden aura of flames, flashes white and then navy, and ends floating, all white, with blue lightning round him. Keep his face, hat and outfit identical from cell to cell.
```

وبعدها أرسل اللوحة لـ Claude في نفس المحادثة مع هذا:

```
Here is a sprite sheet of [my character] losing his temper. Make the animation from this, and make it even better: a lightning strike comes from above, he flashes white and black, and then he powers up like in the sheet. Use the sheet as a reference for the poses and the effects, but keep [my character] exactly as he looks in the game. When I shake him too much, this is what he does.
```

الخطوة 5: فنجان قهوة يهدّيه

```
Keep him in the rage form until I give him some coffee: a bubble with a cup goes on top of him, I give him the coffee, and then he goes back to being okay.
```

الخطوة 6: العب معه وعدّله بكلامك

- جرّب كل شي: المسه، شيله، هزّه بشويش وبقوة، ارميه لفوق، وكثّر عليه لين يعصّب.

- إذا طلعت شخصيتك مختلفة عن اللوحة، قل له: «استخدم اللوحة مرجع بس، وخلّ الشخصية نفس شكلها في اللعبة».
- إذا وقّفت في نص العصبية وعلّق، قل له: «خلّه يهدأ لحاله بعد شوي».
- بعض الحركات تحتاج أكثر من محاولة. صف له وش صار بالضبط، ويصلّحه.

ملاحظات

- كل حلقة جاية من لعبة خلفان بنضيف برومبتها في نفس هذي الصفحة.
- اللعبة كلها صفحة وحدة تشتغل في المتصفح، وما تحتاج تنزّل شي.

من @arimi.ai · الخصوصية وطلب حذف البيانات