



الألعاب الإلكترونية

دُول وشركات مسيطرة

TREND®

حرفة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc

المحتويات

5

ظهور وركود صناعة الألعاب

15

الاستثمار في الألعاب الالكترونية

23

الشركات والمنصات العالمية

38

أنواع ألعاب الفيديو

51

ألعاب الفيديو في السعودية والعالم العربي

57

مسابقات محلية وعالمية

64

تصنيفات ألعاب الفيديو

70

مستقبل ألعاب الفيديو

المقدمة

ظهرت الأهمية الاجتماعية والنفسية لألعاب الفيديو مع فرض الحجر الصحي على معظم سكان العالم بسبب جائحة كورونا، وأصبحت الألعاب الإلكترونية أحد الطرق للتسلية والترفيه.

وارتفعت القيمة السوقية للألعاب وحجم الاستثمار العالمي والمحلي، فمثلاً قفز سوق الألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط 6,3 مليار دولار.

التقرير التالي يعرف بداية ظهور الألعاب الإلكترونية وأبرز الشركات العالمية والدول.

كما يتناول مكانة السعودية في سوق الألعاب وكذلك التصنيف العالمي والمحلي لها.

فريق العمل
لجنة الإعلام الرقمي





لجنة الإعلام الرقمي

◀ لجنة قطاعية تم استحداثها في غرفة الرياض، لمواكبة التحول الرقمي، واستثماراً لما تشهده من تطوراتٍ متسارعة، وثورةٍ في المعلومات، وحجم هائل للبيانات المتداولة.

مهام اللجنة



- ◀ تفعيل دور الإعلام الرقمي ليكون أداة تنموية في قطاع الأعمال
- ◀ الاستفادة من الخبرات الإعلامية
- ◀ عقد الشراكات والفعاليات

أهدافها



- تنظيم القطاع
- زيادة الوعي بأهمية القطاع ودوره الحيوي
- وضع التصانيف والترتيبات اللازمة
- تسهيل بيئة الأعمال لقطاع الإعلام الرقمي
- التكامل بين مقدمي خدمات الإعلام الرقمي والقطاعات الأخرى التجارية والتعليمية
- رفع مستوى كفاءات العاملين في المجال
- تذليل الصعوبات والتحديات

- صقل خبرات الإعلاميين
- دعم المواهب الإعلامية

ظهور وركوود صناعة الألعاب



TREND®

رفةا الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc



ظهور الألعاب

ظهرت 1952 ◀

بعد ابتكار أنبوب أشعة الكاثود العامل الأهم
في أنظمة الدفاع الصاروخية

01

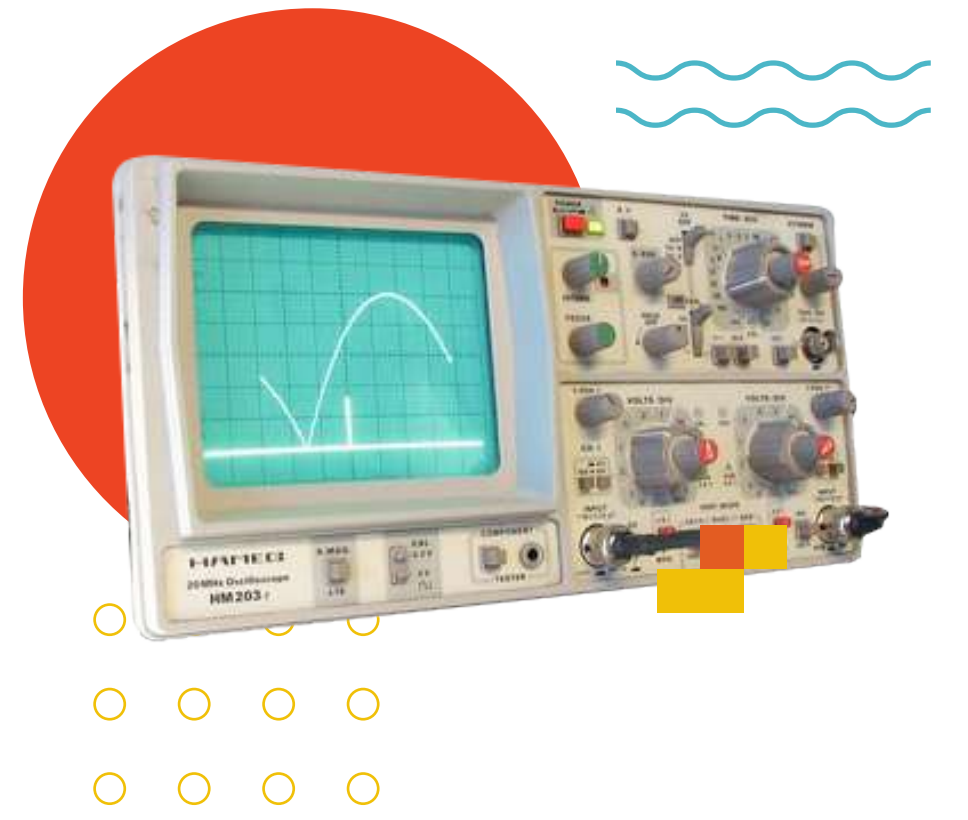
من ابتكار البريطاني
A.S Douglas

02

أول لعبة OXO كجزء من أطروحة الدكتوراه
الخاصة به Cambridge University

03

1958 ابتكر William Higenbotham
ويليام هيجينبووثام لعبة
Tennis For Two على جهاز حاسب
متصل بشاشة كبيرة



● بعد 1962 ظهرت أول
لعبة فيديو يمكن
مشاركتها مع عدة لاعبين

● الغرض منها: ترفيه الزوار
لمختبر Brookhaven
نيويورك

BROOKHAVEN
NATIONAL LABORATORY

ابتكرها Steve Russell ستيف
راسل من معهد Massachusetts
للتكنولوجيا أطلق عليها
Space war



ظهور أجهزة الألعاب المنزلية



ابتكر مطورو الألعاب
بشركة Sanders Associations
نظام ألعاب متعدد الأنظمة
واللاعبين يمكن تشغيله
عبر جهاز التلفاز المنزلي

03

1973

تلاشي الجهاز
واندثرت
المبيعات

02

1972

حصل على
ترخيص لبيع
جهازه من
شركة
Magnavox

01

أطلق عليه
The Brown
Box

1973

ابتكار لعبة جديدة Atari's Pong
ظهور جهاز Pacman الشهير
بالولايات المتحدة الأمريكية



ابتكار Donkey Kong لشركة Nintendo
ظهر معها شخصية Mario الشهيرة

إطلاق شركة Microsoft أول
لعبة محاكيه للطيران



رفعت Magnavox
دعوى قضائية ضد Atari
لسرقتها حقوق ملكية
فكرة Atari Pong من
الألعاب السابقة لها



1975

إطلاق نظام
Pong لألعاب
الفيديو المنزلية

MAGNAVOX

■ حقق Magnavox أرباح قُدرت بحوالي

100 مليون دولار

تطورت صناعة ألعاب الفيديو في أواخر السبعينيات
أوائل الثمانيات، وتضمنت



1977

ظهور الجيل الثاني من ألعاب الفيديو أطلقت Atari نظام
ألعاب منزلي يعتمد على

لوحة تحكم
مزودة بعصا
متحركة



الصور
الملونة

إطلاق لعبة
Space Invaders

1978

إطلاق أول مطور ألعاب خارجي
Activision يعمل دون جهاز مخصص
للعبة ووحدة تخزين خاصة بها

1979

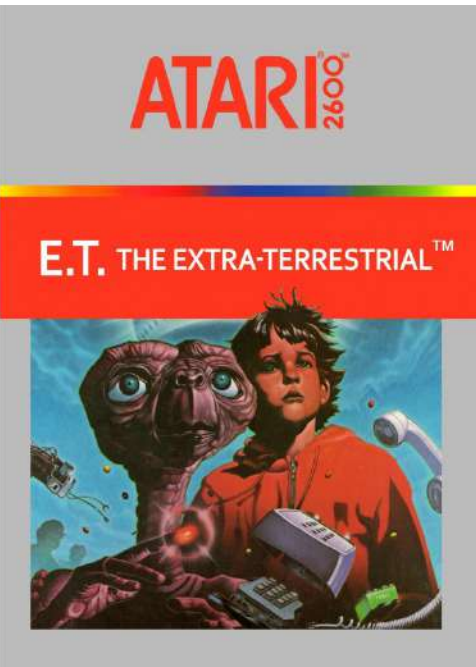


ركود صناعة ألعاب الفيديو

1980-1985

شهدت ألعاب الفيديو ركودًا لعدة عوامل منها

تطور صناعة ألعاب أجهزة الحاسوب



ظهرت عدة ألعاب جديدة منخفضة الجودة مثل لعبة E.T من شركة Atari والتي اعتبرها أسوأ لعبة بالتاريخ

Nintendo®

1985

انتهى الركود الصناعي مع ابتكار شركة Nintendo عدة ألعاب جديدة

1889

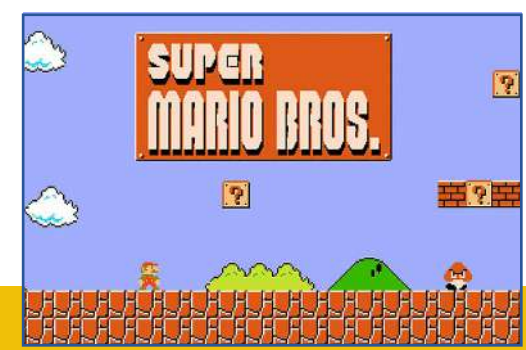
بدأت الشركة عملها باليابان بإطلاق عدة ألعاب ناجحة مثل



Metroid



The Legend of Zelda



Super Mario Bros

1989

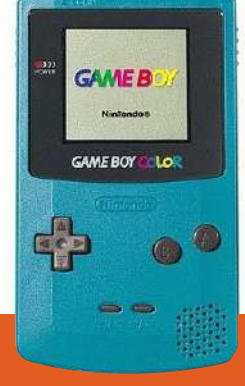
أحدثت الشركة ضجة كبيرة بإطلاق جهاز ألعاب الفيديو الجديد أطلقت عدة نسخ ناجحة للألعاب مثل



2011
Nintendo
3DS



2003
Nintendo DS



1998
The Game
Boy Color



أول وحدة ألعاب محاكية
للحرب لشركة Sega

ظهور الألعاب المحاكية للحروب

1989

بدأ نظام ألعاب 16 Genesis كخليفة
لنظام Master السابق



1991

حققت شركة Nintendo نجاحًا حين أطلقت
نظام الألعاب الجديد المحاكي للحرب
بنظام 16bit super NE

طفرة كبيرة بظهور ألعاب الفيديو مع
ظهور ألعاب ناجحة مثل

1995



Street
Fighter II



Mortal
kombat

ألعاب الفيديو بالتقنية ثلاثية الأبعاد



انطلق أول جهاز PlayStation

ديسمبر 1994



أطلقت شركة Sega نظام ألعاب جديد يعتمد على الأسطوانات المضغوطة CD

1995

02

حقق الإصدار الثاني من الجهاز فبراير عام 2000 مبيعات عالية

01

تكدت معظم شركات ألعاب الفيديو خسائر أمام "PlayStation"

03

تم اعتباره أكثر جهاز ألعاب مبيعًا حول العالم بالتاريخ



SEGA®

2001

أفلست شركة Sega بعد الخسائر الفادحة التي تكبدتها

العصر الجديد للألعاب

SONY | 2005

واجهت شركة Sony وجهاز
Play Station3 منافسة شديدة من



Wii

من
Nintendo



Xbox 360

من شركة
Microsoft



جهاز Play Station3 كان الوحيد
الذي يستخدم تقنية blue ray

2007



حصل جهاز Xbox 360 على جائزة أفضل الألعاب بسبب

02

حقق جهاز Wii أكبر نسبة مبيعات مقارنة بمنافسيه بسبب تكنولوجيا التحريك وانتشر بدور المسنين والرعاية

01

مشابهة الصور المتحركة به لنظام Play Station3



Spyro's Adventures



Skylanders

تطورت ألعاب الفيديو مع إصدار لعبة

2011

- حدثت الشركة اللعبة بارتداء قطعة بلاستيكية تبدأ من خلالها اللعبة على الشاشة
- استخدمت شركة Disney نفس التقنية بالسماح للاعبين باستخدام شخصياتها الكرتونية للعب

الانطلاقة الثانية للألعاب بعد الركود

بدأ العصر الحالي لألعاب الفيديو مع

2012



- إصدار جهاز Play Station
- جهاز Wii U 2 من شركة Nintendo فشل وتم سحبه من الأسواق 2017
- أطلقت Sony جهاز PlayStation 4 Pro

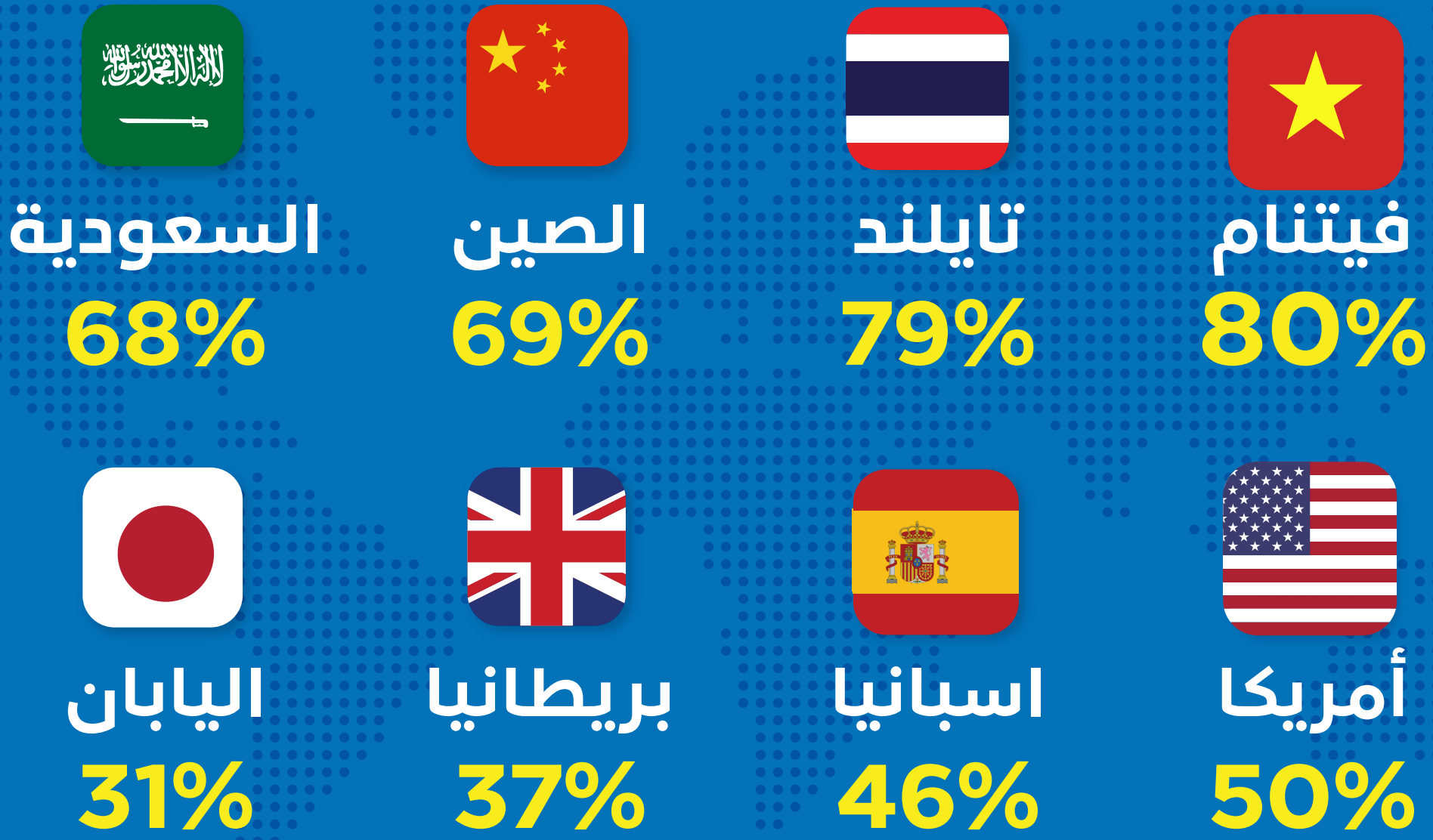


2017

- اطلقت Nintendo جهاز Wii U Successor يسمح باللعب إما باستخدام جهاز التحكم أو من خلال شاشة التلفاز
- أطلقت شركة Microsoft جهاز Xbox One X

انتشار ألعاب الفيديو

الدول الأكثر استخداماً لألعاب الفيديو



الدول الأعلى تصديراً لألعاب الفيديو

ساهمت بمقدار 96.3% عالمياً



الاستثمار في الألعاب الإلكترونية



TREND®

مخبة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc

الإنفاق على الألعاب

الإنفاق على الألعاب الإلكترونية

87.7

مليار دولار
2019

87.7

مليار دولار
2018

نمو الإنفاق على إكسسوارات وبرامج
الألعاب 2020

26%

ارتفع معدل الإنفاق على ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة
إلى 1.2 مليار دولار



إيرادات الألعاب الإلكترونية

LEAGUE of LEGENDS



FORTNITE

1.4

مليار دولار

1.5

مليار دولار

2.4

مليار دولار

50%

منها من
الموبايل
بنهاية 2020

إيرادات
السعودية
والإمارات
ومصر

1.4

مليار دولار

+200

مليار دولار حجم
السوق المالي

الإنفاق
العالمي
على صناعة
الألعاب

159.3

مليار دولار

2.6

مليار لاعب
على الأجهزة
المحمولة



77.2

مليار دولار
إيرادات ألعاب
الموبايل

نمو ألعاب وحدة التحكم **+6.8%** سنويًا
لتصل إلى **45.2** مليار دولار

37.64 دولار متوسط الإيرادات لكل مستخدم

نمو ألعاب أجهزة الحاسوب الشخصي
يُقدر عدد اللاعبين **+1.3** مليار لاعب

إكسسوارات ألعاب الفيديو

كل ثلاث إلى خمس سنوات، يتعامل عشاق ألعاب الفيديو مع جيل جديد من وحدات التحكم. وبهذه الطريقة، تختلف الألعاب عن أي شكل فني آخر، عادة ما تكون هناك ثلاث شركات ضخمة تسعى لجذب انتباه اللاعبين وهم:

Nintendo®

SONY



Microsoft

أجهزة تحكم اللعبة "يد التحكم"

01

- أكثر الملحقات شيوعاً لوحدة تحكم ألعاب الفيديو
- تطورت لتظهر لوحدة الاتجاهات أو D-Pad
- صممت لتبدو علامة إضافة مع كون كل فرع أحد الاتجاهات الأساسية الأربعة "اليسار واليمين والأعلى والأسفل"

● ظهرت أدوات التحكم
التناظرية في السبعينيات
تحت اسم Joysticks

● أضيفت العصي التناظرية
● تستخدم للتحكم الاتجاهي بزوايا 360 درجة في أي اتجاه

وحدات الذاكرة

02

- بدأت مع تقديم ألعاب cartridge من شركة Nintendo
- طرحت مدعومة ببطارية تحتفظ بعدد محدود من ملفات الألعاب
- أصدرت PlayStation إصدارها الأول يتضمن مصدر ذاكرة خارجي يسمى بطاقة الذاكرة لتخزين معلومات الألعاب
- اليوم نشأ سوق كبير لمساحات الذاكر

كابلات الصوت / الفيديو

03

- تعمل أجهزة الألعاب على أجهزة التلفزيون
- تحتاج إلى طريقة لعرض المعلومات التي تعالجها على الشاشة ولتشغيل الصوت
- حالياً تستخدم جميع الأنظمة كابلات مركبة RCA للفيديو الفردي والصوت الأيسر والأيمن

الأغطية

04

- تتوفر لحمايتها من التعرض للحوادث وتشتمل حشوة ناعمة لتقليل الاحتكاك والسقوط
- يصمم معظمها كحقيبة ظهر

05 ملحقات البرامج

- هي ألعاب مصممة من قبل شركات الألعاب مع بعض الأنظمة الحديثة
- يتم تصميم ألعاب محلية الصنع تسمى homebrew وإصدارها للجمهور
- يحتوي نظام Xbox 360 على أدوات تم إصدارها رسميًا تسمى XNA لتصميم ونشر المحتوى الخاص باللاعبين
- تسمح أجهزة modchips بالعديد من التغييرات المختلفة على النظام

06 الأجهزة الطرفية

- أجهزة تُباع بشكل منفصل عن وحدة التحكم
- تتصل بالوحدة الرئيسية لإضافة وظائف جديدة أو تقوم بترقية أجهزة وحدة التحكم

07 اكسسوارات الطرف الثالث

- غالبًا ما تكون إكسسوارات الطرف الأول باهظة الثمن لهذا السبب تخصص العديد من الشركات في إنتاج منتجات مماثلة تؤدي نفس الوظائف
 - أرخص في الأسعار
 - مستخدمة من مواد ذات جودة أقل
 - تتميز بوجود أكثر من إصدار لها



صناعة الألعاب في الشرق الأوسط

مقارنة نمو ألعاب الموبيل

13.9%

بآسيا والمحيط
الهادئ

25%

بأمريكا
اللاتينية

4.8%

بأوروبا
الغربية

9.2%

بأمريكا
الشمالية

متوقع أن يتضاعف ليصل إلى

4.4

مليار دولار بحلول 2022

تمثل **23%**

من إجمالي سوق
الألعاب العالمي

+1.05 مليار دولار

إيرادات الألعاب في دول
مجلس التعاون الخليجي





كسب المال من ألعاب الفيديو

إعلانات
Google
AdSense

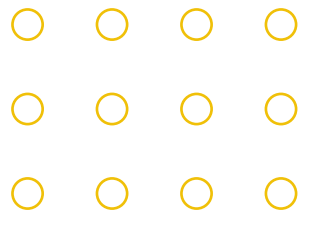
قنوات YouTube في حالة
الوصول لـ 10,000 مشاهدة

نشر إعلانات المشاركات والتبرعات
Twitch.tv

الربح من
الرعاية
Sponsorships

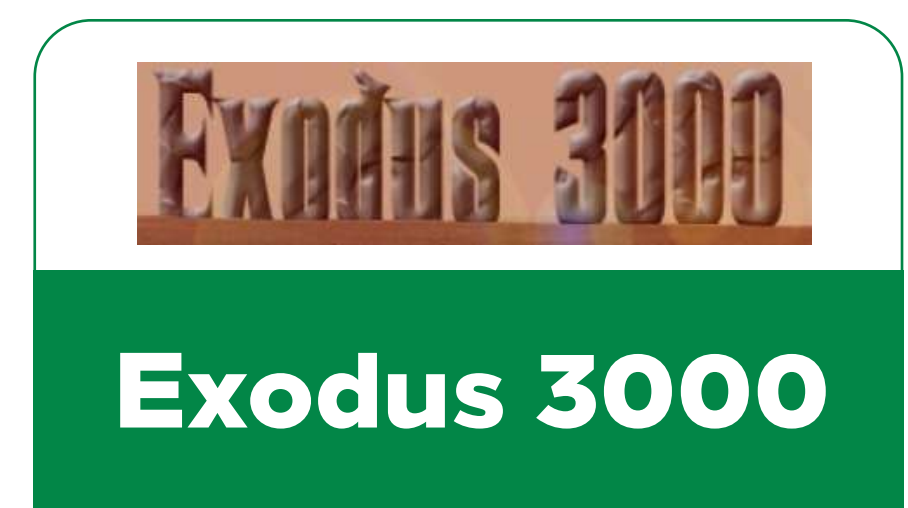
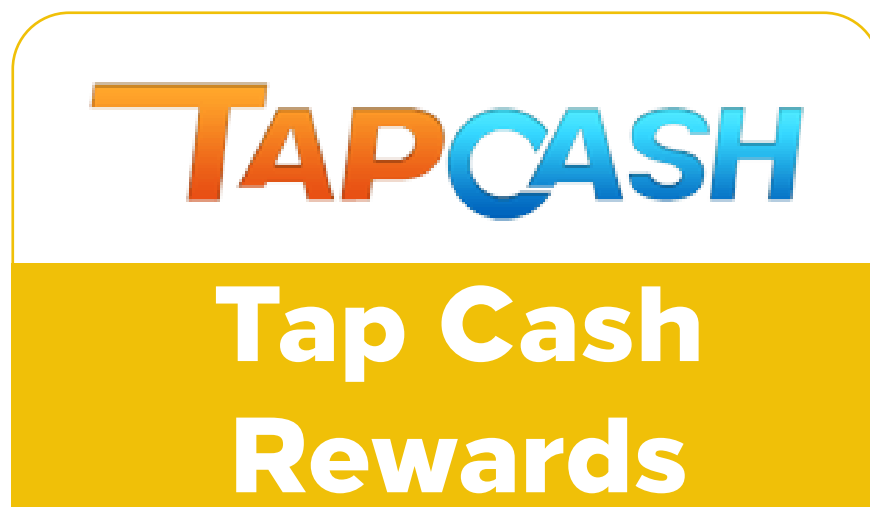
الشروحات
Guides

كتابة Ebook معمق لشرح اللعبة

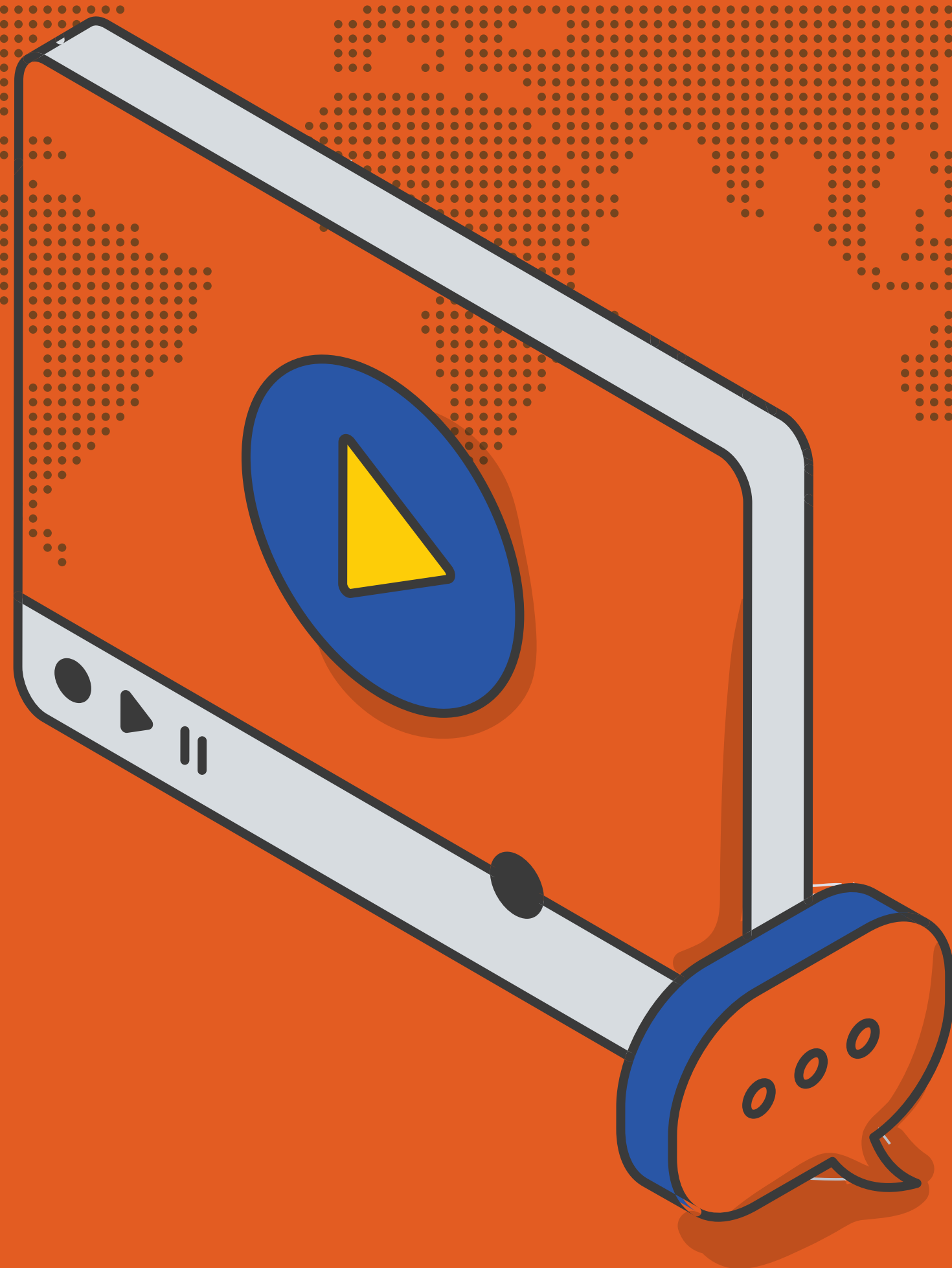


مواقع وتطبيقات

لربح المال من الألعاب



الشركات والمنصات العالمية



TREND®

حرفة الرياض
Riyadh Chamber

البنية التحتية
الرقمية

stc

أبرز الشركات العالمية في الصناعة

Nintendo®

نينتندو اليابانية

من كبرى الشركات ألعاب
فيديو في العالم من حيث
الإيرادات، بقيمة تزيد عن
85 مليار دولار

رائدة في
الألعاب منذ
عام 1979

تأسست
بواسطة
Fusajiro
Yamauchi

أهم الألعاب التي ساهمت بها



Legend of Zelda



Pokémon



Mario

VALVE

شركة Valve الأمريكية

- مقرها في واشنطن
- يبلغ إجمالي حقوق الملكية لها أكثر من 2.5 مليار دولار



بدأت عام 1996 من قبل
موظفين سابقين في
Microsoft, Gabe Newell
Mike Harrington



أهم الألعاب التي ساهمت بها



Half-life
series



Day of
defeat series



Counter-strike
series, Dota 2



شركة Rockstar الأمريكية

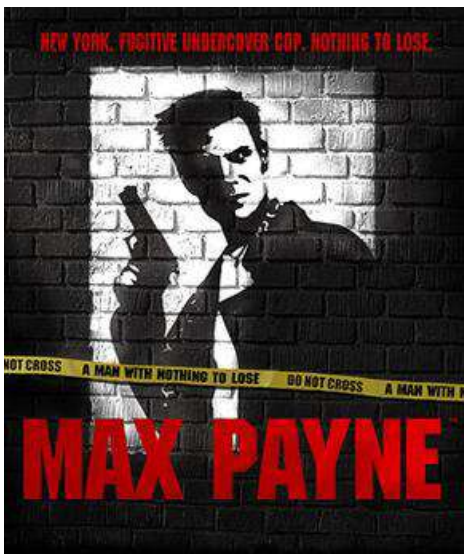
- مقرها في نيويورك
- مملوكة لشركة Take-Two Interactive



تأسست 1998 من قبل داني
سام هاوس تيري، دونوفانج
هاوس، جامي كينج،
جاري فومنج



أهم الألعاب التي ساهمت بها



Max Payne



Midnight club



Grand Theft
Auto, Red dead

شركة Electronic Arts الأمريكية "EA"



03

تتجاوز إيراداتها 4.5 مليار دولار

02

أسسها تريب هاوكنيس

01

بدأت في مايو 1982

أهم الألعاب التي ساهمت بها



The Simpsons series



Star Wars series



FIFA series



Battlefield series



Army of Two series

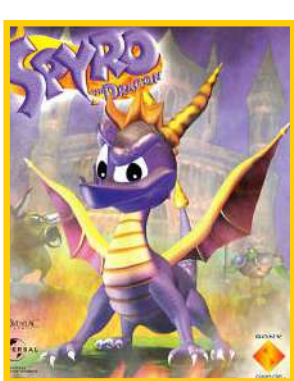
شركة

Activision Blizzard الأمريكية
استحوذت عليها Microsoft بقيمة
68.7 مليار دولار 18 يناير 2022

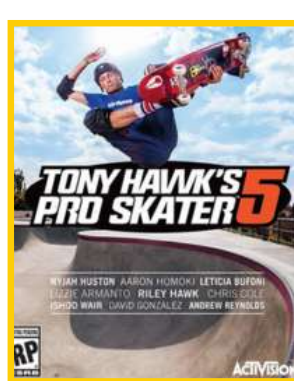


حققت إيرادات تجاوزت
4.6 مليار دولار عام 2015

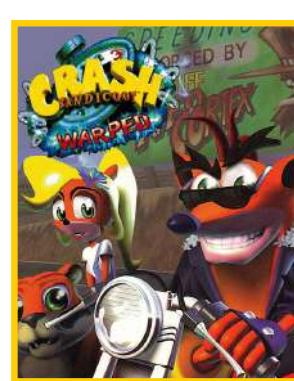
أهم الألعاب التي ساهمت بها



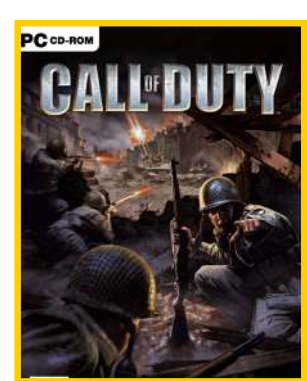
Spyro the dragon series



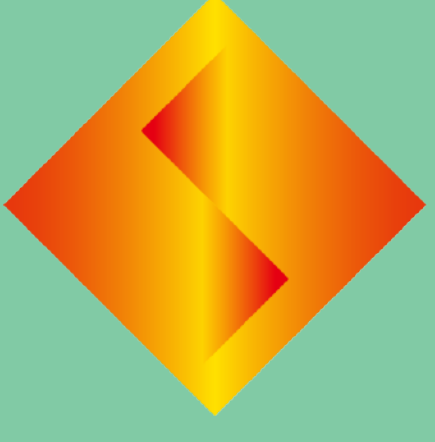
Tony Hawk's series



Crash Bandicoot series



Call of duty series



Sony
Interactive
Entertainment

شركة Sony
للترفيه اليابانية

شركة فرعية مملوكة لشركة Sony الكبيرة

تأسست في طوكيو 1993

لديها العديد من الشركات التابعة في آسيا وأوروبا وأمريكا الشمالية

تتضمن المنتجات وحدات التحكم في الألعاب بلاي ستيشن

شركة
Ubisoft



تأسست في فرنسا مارس 1986

من قبل خمسة أشقاء من عائلة Guillemot

لديها فروع في 26 دولة حول العالم

بلغت إيراداتها 1.4 مليار يورو

أهم الألعاب التي ساهمت بها



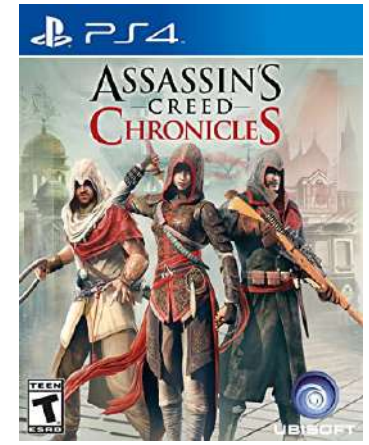
Tom Clancy
series



Just dance
series



Far cry
series



Assassin's creed
series

شركة SEGA "اليابانية" SEGA

تأسست عام 1940 في هاواي



تنتج الشركة الكثير من أجهزة الألعاب
البارزة مثل



Yakuza



Phantasy Star



Virtua Fighter



Sonic the hedgehog

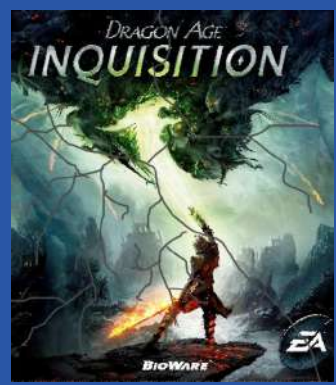
BioWare™

شركة BioWare "الكنديّة"

مملوكة بالكامل لشركة Electronic Arts



Star Wars



Dragon Age series



Mass Effect series



Republic series



Baldur's Gate series



Knights of the Olds

من منتجاتها

NAUGHTY DOG

شركة Naughty Dog "الأمريكية"

مملوكة لشركة Sony Com-puter Entertainment
بعد الاستحواذ عام 2001

تأسست
عام 1984



The Last of Us
Uncharted



Jak and
Daxter



Crash
Bandicoot

أبرز الأجهزة في مجال الألعاب

ظهرت الكثير من الأجهزة المختصة بألعاب الفيديو واندثرت بعضها بفعل التقدم وبعضها تطورت، فيما يلي أبرز الأجهزة المختصة حسب المبيعات وتاريخ الإصدار

Play station

+155
مليون جهاز



4 مارس
2000

Wii

100+
مليون جهاز



2006

X-Box 360

+80
مليون جهاز



نوفمبر
2005

PlayStation 3

+80
مليون جهاز



نوفمبر
2006

Nintendo Entertainment System (NES)

+60
مليون جهاز



1983 في اليابان
صدر هذا الجهاز
في اليابان
1987 في العالم

PlayStation 1

+50
مليون جهاز



3 ديسمبر
1994

Sega Genesis Mega Drive

+40
مليون جهاز



29 أكتوبر 1988
في اليابان
14 أغسطس
1989 في العالم

Nintendo 64

+32
مليون جهاز



يونيو 1996
في اليابان
1 مارس 1997
في أوروبا

Atari 2600

+30
مليون جهاز



1997

X-Box

+24
مليون جهاز



2001

أبرز الألعاب

ظهرت الكثير من الأجهزة المختصة بألعاب الفيديو واندثرت بعضها بفعل التقدم وبعضها تطورت، فيما يلي أبرز الألعاب العالمية

أبرز الألعاب

الجهاز

God of War

Grand Theft Auto: San Andreas

Final Fantasy X



Play station

Metroid Prime 3

Twilight Princess

Xenoblade



Wii

Gears of War 3

BioShock

Splinter Cell: Conviction



X-Box 360

God of War III

Metal Gear Solid 4

Call of Duty: Black Ops II



PlayStation 3

Super Mario Bros

The Legend of Zelda

Mega Man



Nintendo Entertainment System (NES)

Final Fantasy



Resident Evil



Racing 007



PlayStation 1

Sonic the Hedgehog



Mortal Kombat



Street Fighter



Sega Genesis
Mega Drive

Super Mario 64



The Legend of Zelda: Ocarina of Time



GoldenEye 007



Nintendo 64

River Raid



Rabbit Transit



RealSport Tennis



Atari 2600

Halo: Combat Evolved



Dead or Alive 3



Project Gotham Racing



X-Box



أبرز المنصات العالمية



- منصة متكاملة
- متوفر بـ 21 لغة عالمية
- أطلقتها شركة valve 2003
- كانت خاصة بالألعاب الشركة وتحولت إلى متجر رقمي
- يمكن الدفع للمنصة بالبطاقات مسبقة الدفع أو الائتمانية بعملات مختلفة
- تقدم مزايا وتخفيضات لجميع الأشخاص في مختلف الدول
- إتيح التواصل والانضمام للمجموعات

- تابعة لشركة Ubisoft وظيفتها الوحيدة عمل تحديث للألعاب فقط
- 2012 أطلقت guplay واشتراك uplay+ بتكلفة 62 ريال شهرياً للعب أكثر من 100 لعبة مجاناً



- منصة لإدارة الحقوق الرقمية واللعب الجماعي عبر الإنترنت
- متاح لأجهزة الحاسب ومنصات الأجهزة المحمولة
- تحتوي على ميزات اجتماعية مثل
- 01 إدارة الملفات الشخصية
- 02 التواصل مع الأصدقاء
- 03 البث عبر Twitch
- تم اكتشاف عدة ثغرات في المنصة تسمح بالاستيلاء وسرقة بيانات الحساب



الشركة المطورة لـ Fortnite

منافس قوي لـ STEAM

تُعرف في السابق باسم

Potomac Computer Systems

تغير الاسم ليصبح Epic MegaGames, Inc

منح مشتركيه ألعاب مجانية شهرياً من

الألعاب المفضلة

أبرز الألعاب

Fortnite 01

Gears Of War سلسلة ألعاب 02

Borderlands 03



تم إطلاق المنصة من شركة Blizzard
وشركة Blizzard Entertainment
مختصة بتطوير وتوزيع ألعاب الفيديو

أشهر ألعابها

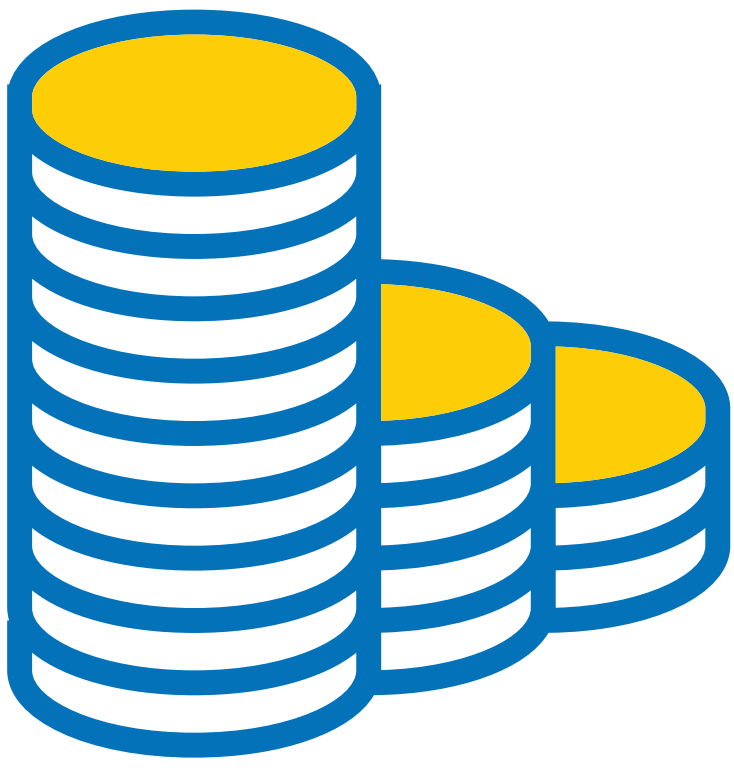
Diablo Starcraft 01

World of Warcraft 02

Heroes of the Storm 03

Overwatch 04





الأعلى مبيعاً

+90 مليار دولار عائدات

جزء صغير من إيراداتها كان من ألعاب الفيديو

معظم الأرباح كانت من المواد الترويجية والدعاية

حققت Pokémon 3.36 مليار دولار من مبيعات ألعاب الجوّال

حققت 13.78 مليار دولار من وحدة التحكم ومبيعات الألعاب المحمولة يدوياً

ألعاب بوكيمون Red، Green، Blue، Yellow تحتل المرتبة السابعة بين ألعاب الفيديو الأكثر مبيعاً

وصل عدد المبيعات + 47.520.000 نسخة



الشخصية الأكثر شهرة بين جميع شخصيات ألعاب الفيديو

حققت السلسلة + 15.9 مليار دولار منذ إنشائها عام 1981

إجمالي المبيعات عالمياً + 30.25 مليار دولار



سجلت أعلى نسبة مبيعات على مستوى الألعاب الجديدة عام 2019

أعلنت شركة Activision عن تسجيل لعبة Call of Duty: Modern Warfare

بلغت قيمة المبيعات +600 مليون دولار خلال الأيام الثلاثة الأولى من إطلاقها

سجلت Modern Warfare رقمًا قياسيًا كأكثر الألعاب الرقمية مبيعاً بتاريخ Activision



لعبة Wii



تعتبر وحدة تحكم إلا أن لديها فرعاً خاصاً بألعاب الفيديو

أطلقت سلسلة Wii Sports، Wii Play، Wii Fit بلغت أرباح ألعاب +14 مليار دولار

PAC-MAN



انتشرت في الثمانينيات

لا تزال تنشر العديد من عناوين الـ throwback وألعاب الألفاظ الجديدة

تبلغ مبيعاتها 14.107 مليار دولار

Space Invaders



أقدم لعبة كلاسيكية صدرت 1978

مبيعاتها +13.93 مليار دولار

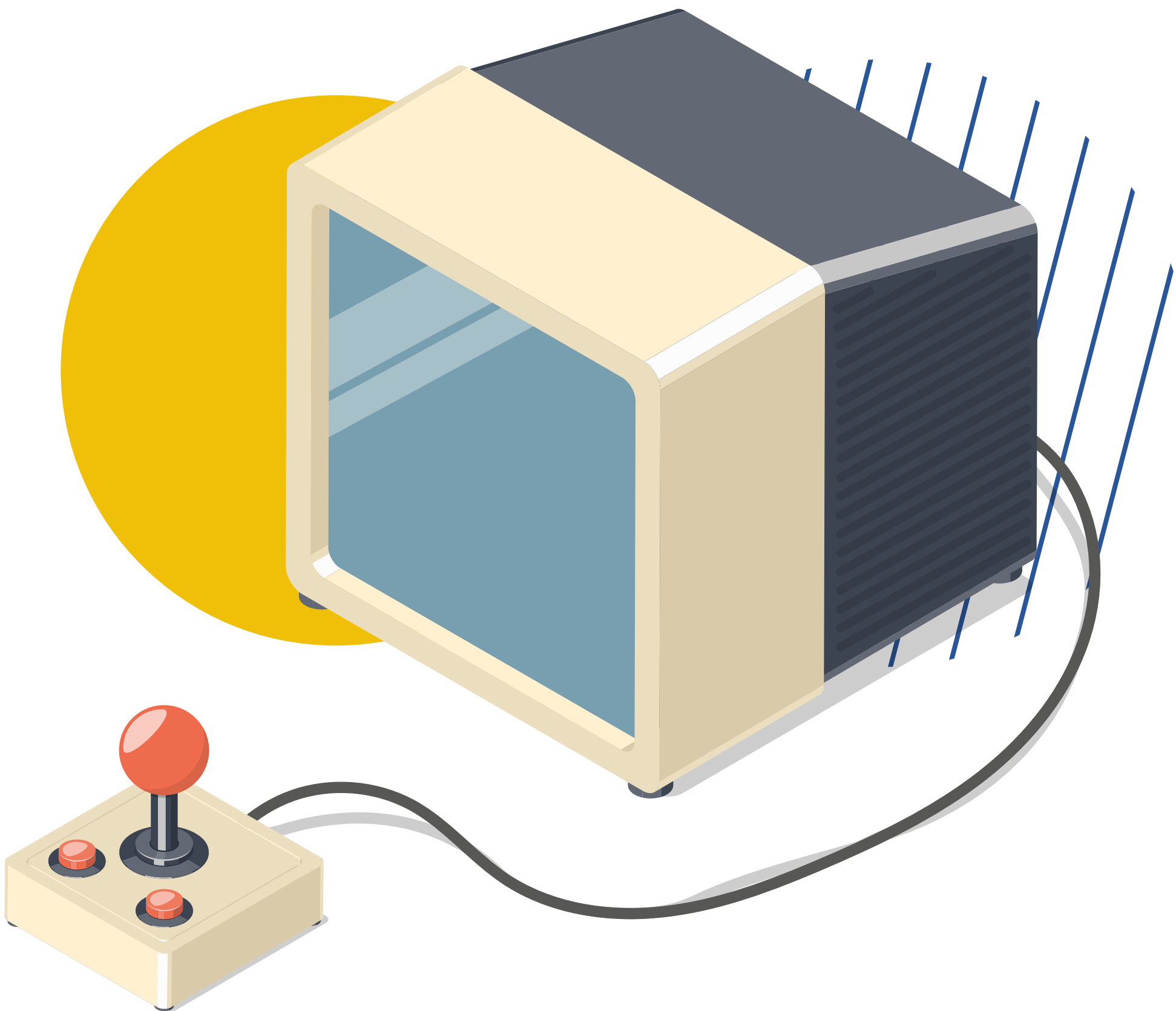
DUNGEON FIGHTER ONLINE



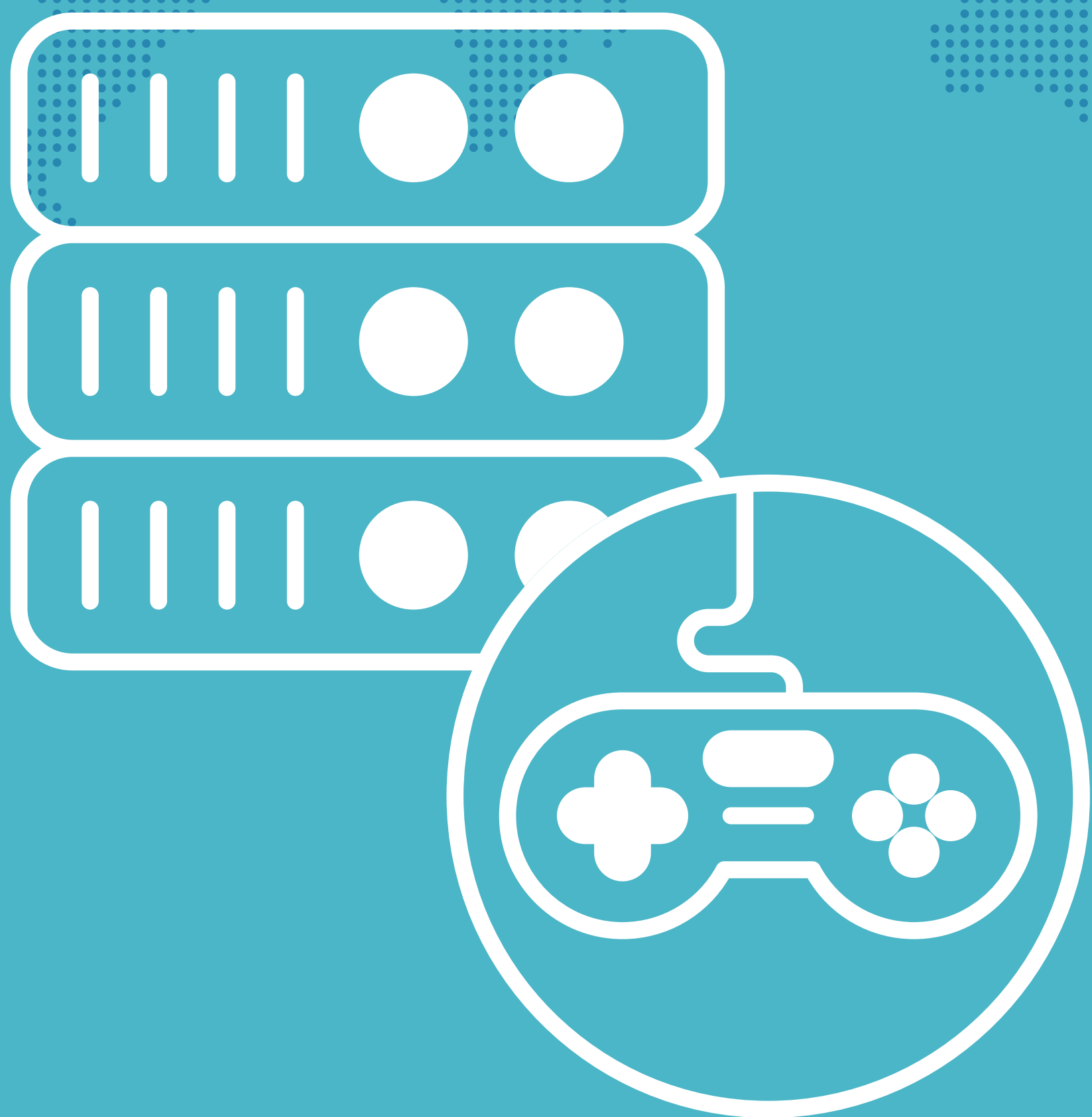
لعبة متعددة اللاعبين مشهورة في كوريا الجنوبية

لديها +600 مليون لاعب حول العالم

بلغت مبيعاتها 11.8 مليار دولار



أنواع ألعاب الفيديو



تطور أنواع ألعاب الفيديو



ألعاب الرماية
من منظور
الشخص
الأول FPS

03

من أكثر الألعاب
شيوغًا في السوق

02

سريعة الإيقاع ومليئة
بالإثارة وقد تحتوي
على قصة عميقة

01

تعود إلى السبعينيات

06

ألعاب Wolfenstein
الأحدث، وهي
Wolfenstein: The
New Order

05

مع الإصدار الأساسي
Wolfenstein 3D لـ
1992 بيع أكثر من 200
ألف نسخة 1993

04

عززتها امتيازات Call
Battlefield of Duty
FPS

إستراتيجية
الوقت
الحقيقي
RTS



تعود جذورها إلى الثمانينيات مع لعبة The Ancient Art of War
مثالية للاعبين الذين

01 يحبون الإدارة الدقيقة للأشياء

02 بناء الهياكل والوحدات

03 قهر الأعداء بجيش من رماة الأقواس الطويلة

04 المشاركين بين أنواع مختلفة من وحدات المحاربين

تتضمن مواجهة اللاعب الرماة بالفرسان والفرسان بالرماح

لا تزال لعبة StarCraft تلعب بشكل مكثف



لعبة الأدوار "آر بي جي" RPG

- طورها Dave Arneson 1974 و Gary Gygax
- لعبة تقمص أدوار خيالية يقوم فيها اللاعبون، مع الشخص الذي يتحكم في القصة بالبحث من خلال الأبراج المحصنة
- تتطلب مجموعة من القدرات العقلية الإبداعية
- يمكن إنشاء شخصية ذات خلفية درامية

من أهم الألعاب

- سلسلة The Elder Scrolls
- ألعاب The Witcher 3: Wild Hunt

لعبة تقمص الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت MMORPG



- بدأت في السبعينيات بإصدار Mazewar لأجهزة الكمبيوتر
- تشعل الخيال المأهول بالشخصيات واللاعبين
- يمكن اللعب بتحديد بيئة اللعبة لتكون

لاعب مقابل بيئة

لاعب مقابل لاعب

يمكن للاعبين الانضمام إلى الفئات المختلفة لتشكيل فريق



ألعاب فيديو Battle Arena متعددة اللاعبين MOBAs

تركز على اللعب التنافسي بين الفرق واللاعبين

مزيج من أنواع RTS وRPGs

مثالية للاعبين الذين يحبون المنافسة المستمرة والألعاب سريعة

يمكن أن تستمر المباريات في أي مكان من 30 - 60 دقيقة

تعتمد على مستويات مهارة اللاعبين والخرائط

ظهرت MOBAs في الألعاب مع تعديل لـ StarCraft: Aeon of Strife

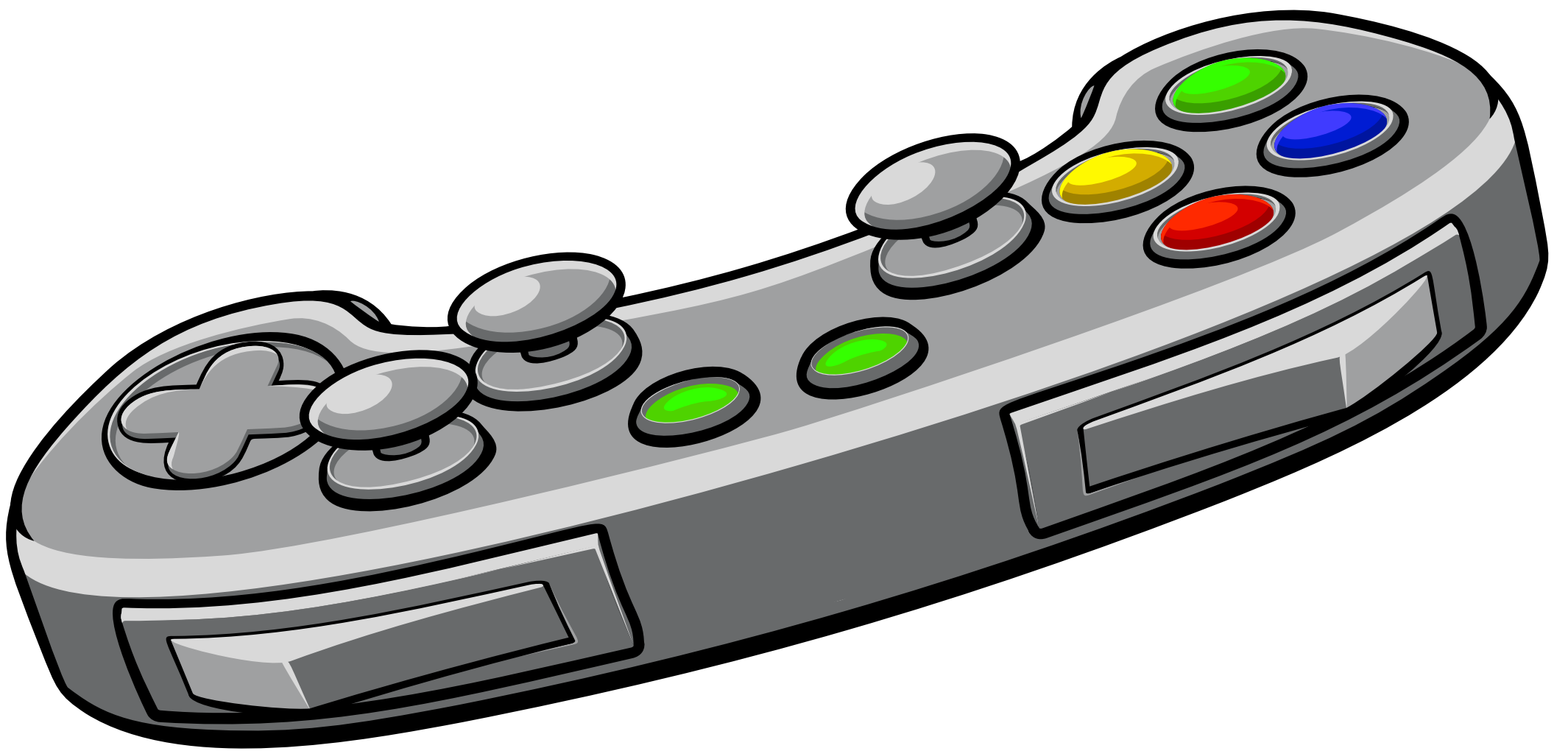
لكل لاعب قاعدة خاصة يدافع عنها يعمل على تقليل موارده الطرف الآخر

تعتبر مصدر دخل ضخم للاعبين في دوائر الرياضات الإلكترونية

ضمن بطولة League of Legends World Championship 2018 كانت

الجائزة الإجمالية 6.45 مليون دولار مقسمة بين 24 فريقاً

منح فريق Invictus Gaming الجائزة الذهبية 2.4 مليون دولار



أنواع ألعاب الفيديو

التخفي

تسمح للمستخدمين بالتحرك بشكل سري، وإنجاز المهام بحيلة ومكر

تمنح جو من التحدي والإبداع

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل

Metal Gear Solid ●

The Thief Series ●

Splinter Cell ●



القتال

شهدت شعبية هائلة مع إصدار أيقونة القتال الشهيرة Street Fighter II 1991

يعمل على اختبار معلوماته وردود أفعاله

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل

Street Fighter II ●

Mortal Kombat ●



البقاء على قيد الحياة

تقوم على مزيج من الإستراتيجية والعمل ولعب الأدوار

يدخل اللاعبون بيئة معادية في غابة، صحراء، القطب الشمالي

يحاولون البقاء على قيد الحياة

تتوافر لهم بعض الأدوات البسيطة

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

● The Forest

● Day Z

● Rust



البقاء على قيد الحياة (الفئة المرعبة)

يدخل اللاعبون بيئة معادية مليئة بالرعب تقدمت لعبة Resident Evil على قائمة الفئة

تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:

Resident Evil

Silent Hill

Alone in The Dark



ترتبط بمجموعة من الأوامر النصية التي يتبعها اللاعبون

تجمع الفئة مزيجًا من الكتابة الخيالية ولعب الأدوار

النصية

التفاعلية

تبدأ بفيلم مسجل مسبقًا

يتحكم اللاعبون في بعض جوانب الحركة مثل لعبة Dragon's Lair

يحتاج اللاعبون الضغط على الزر المناسب بالوقت المناسب لتجنب السقوط بحفر عميقة أو الإصابة بكرات نارية



يتقمص اللاعبون شخصيات خيالية من ابتكارهم ويتحركون بها

يعتمدون على مهاراتهم للتكيف مع البيئة المحيطة بهم

تقمص الأدوار

متعددة الأدوار عبر الإنترنت

تضع هذه الفئة اللاعبين بنفس القصة والبيئة

يقومون بنفس المهام مع وجوحد من اللاعبين الآخرين حولهم

تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:

• Star Wars • Quest • Ever • Guild Wars • The Old Republic





تقمص الأدوار التكتيكية

يتقمص اللاعبون مجموعة من الأدوار
يستخدمون مهاراتهم الفريدة للقضاء على أعدائهم
تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:

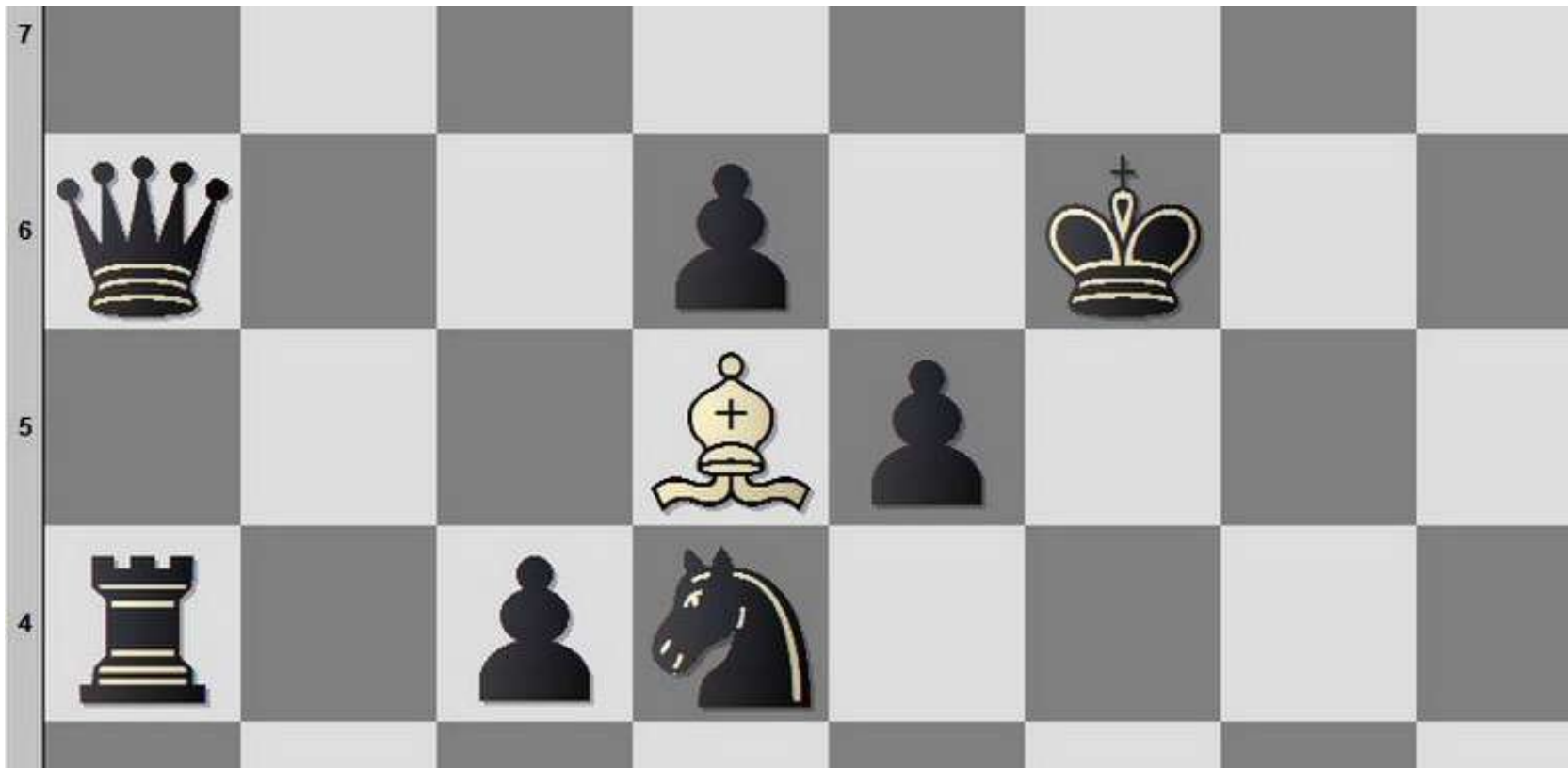
Banner Sage

Valkyria Chronicles

Sandbox RPGs



ترمز تلك الألعاب إلى حرية حركة اللاعبون وسيطرتهم على عالمهم
الخاص
تعتمد لعبة Witcher III: Wild Hunt على تحكم اللاعب الرئيسي بعالم
قاسٍ وإكمال المهام
تقابلها لعبة Kingdom Come: Deliverance حيث يجد اللاعبون أنفسهم
بأوائل القرن الثالث عشر ويصنعون الأحداث



الاستراتيجية

تقوم على إتقان هدف استراتيجي معين مثل:

- ألعاب الشطرنج
- بناء حضارات خاصة باللاعبين
- تشجع هذه الألعاب نمو القدرات العقلية

تبدأ اللعبة بوحدات أساسية بسيطة ثم تنمو
لتتبي حضارات كاملة
توفر مهارات القتال والتقدم التكنولوجي والقتال

4X

الاستراتيجية الكبرى



تُبنى على العناصر التاريخية
تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

● Total War

● Europa Universalis

تحتاج إلى مهارات قيادية، واقتصادية، وعسكرية



استراتيجيات الواقع

تعتمد على جمع الموارد الكافية والقضاء على الخصوم لبناء الأسلحة
تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

● StarCraft ● Age Empires

المعارك المتنقلة عبر الإنترنت



يجمع اللاعبون نقاطًا على خريطة افتراضية من أربع زوايا
تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

- League of Legends
- Smite
- Heroes of The Storm
- MOBA
- Defense of the Ancients
- Arena of Valor
- Heroes of Newerth
- Vainglory

الدفاع

- يبنى اللاعبون قواعد خاصة بهم
- يضع الذكاء الاصطناعي مجموعة من الأعداء أمامهم ومهمتهم الدفاع عن قواعدهم والقضاء على الأعداء
- يتطلب من اللاعبين تغيير أسلوب حركتهم أثناء التنقل
- اتخاذ قرارات سريعة لتقليل الضرر اللاحق بهم

المحاكاة

- يوضع اللاعبون بيئة نشطة ومتحركة
- تتراوح بين ألعاب الطيران وبناء المدن
- يشعر اللاعبون بواقعية عالمهم مما يمنحهم إحساسًا بالأداء الواقعي

محاكات المركبات

- بدأت منذ عقود
- يتقمص اللاعبون شخصية طيار أو قائد مركبة
- يستخدم عناصر تحكم وخطط واقعية للهبوط والإقلاع والخروج من المحطات

بناء المدينة

- يبنى اللاعبون مدينتهم الخاصة من البداية
- يشاركون بتوصيل خطوط الكهرباء وأنابيب المياه والطرق السريعة والفرعية
- تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:
 - Skylines
 - SimCity

- تسمح بمحاكاة الحياة الواقعية وبناء عائلات ومنازل للعيش

محاكاة الحياة

المجموعات



تتيح تشارك مجموعة من اللاعبين

تناسب الحفلات والتجمعات المكونة من فردين وأكثر

تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل: **Mario Party**



الأسئلة

يجمع اللاعبون مجموعة من النقاط بالإجابة على مجموعة من الأسئلة

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

- Trivia Crack
- Trivial Pursuit
- Quiz Up
- HQ

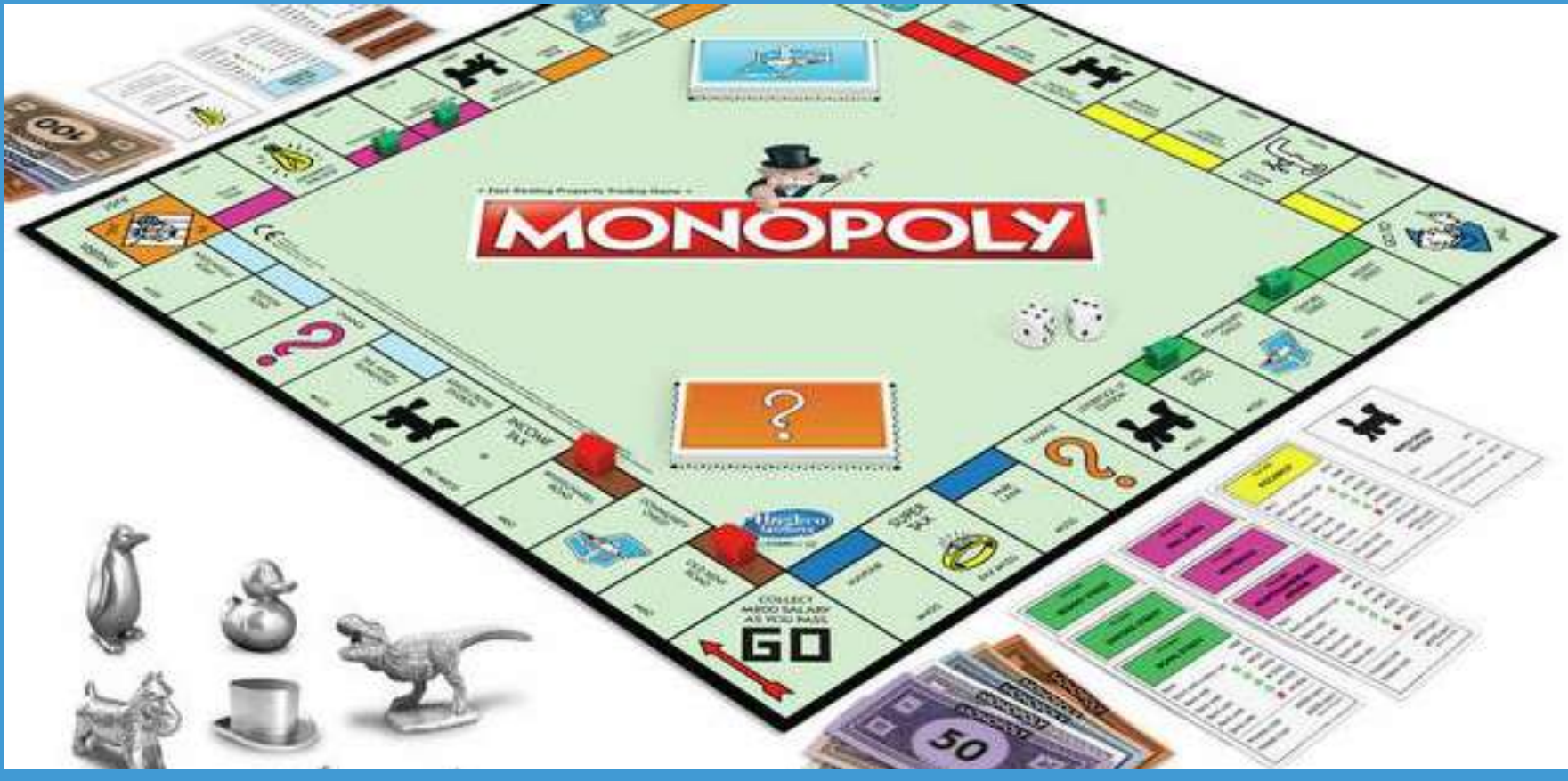


الألغاز

تعتمد على المهارات المنطقية وحل المشكلات

تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:

- Myst
- Candy Crush Saga
- Portal



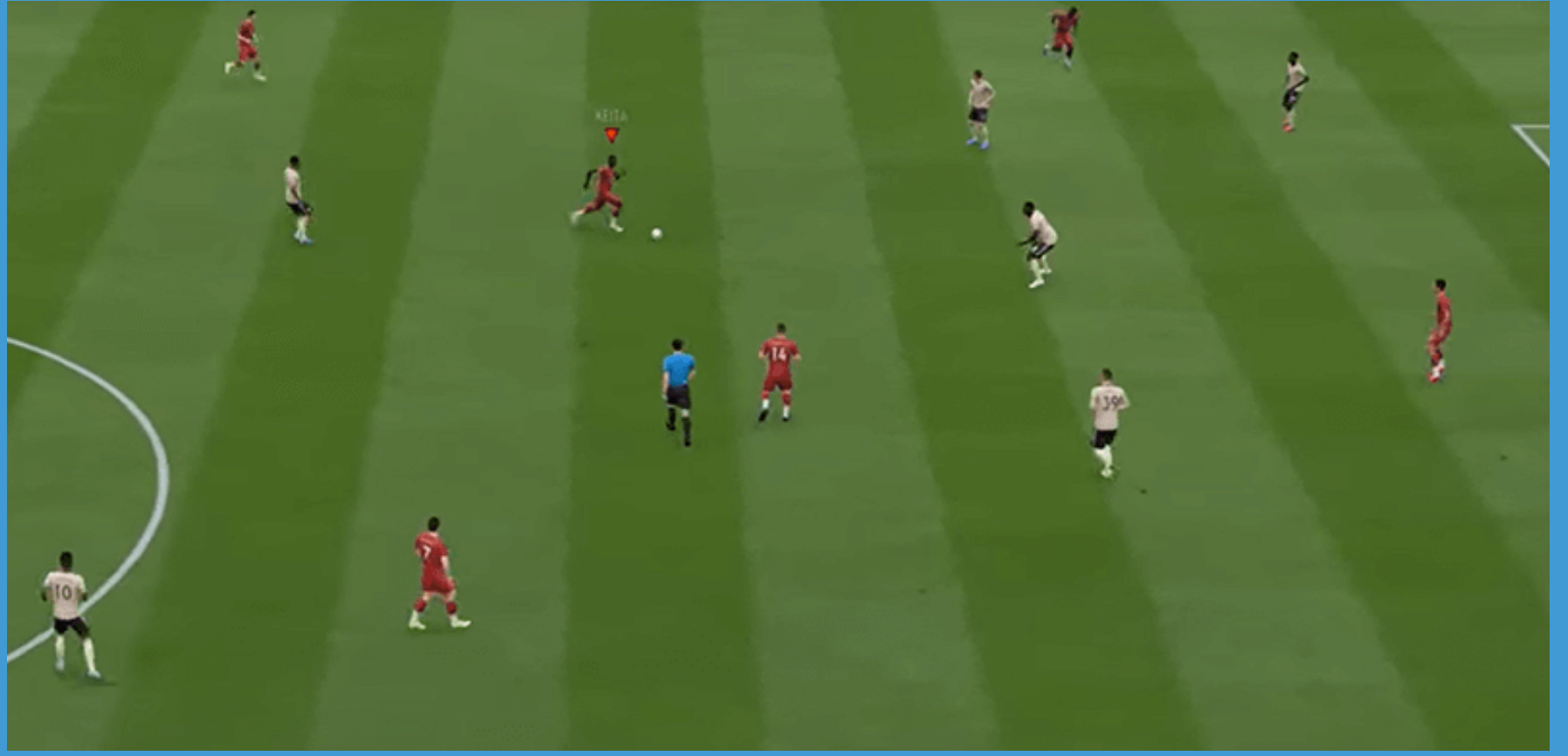
الورق

يلعب مجموعة من اللاعبين إما للتغلب على بعضهم البعض أو العمل نحو هدف مشترك

تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:

- Monopoly
- Risk
- Cards of Humanity

الرياضية



تعتمد على رياضات متعددة

تتضمن عدد بسيط من الألعاب الفرعية المؤكدة على نشاط رياضي معين

يُمكن اعتبار بعضها ألعاب محاكاة واقعية

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

- FIFA 20
- We Sports
- NBA Jam

الرياضات الجماعية

للاوقعية أُضيف لها فرق حقيقية ولاعبون حقيقيون

تتضمن كرة البيسبول، وكرة السلة، وكرة القدم

تُعد أفضل الألعاب بنفس الفئة

الرياضات القتالية

يختار اللاعبون قوائم معينة لمحاكاة المباريات واختيار الشخصية

تعتمد على المحاكاة والواقعية واللعب الاستراتيجي

تتضمن عدد من الألعاب مثل

- Combat Night
- UFC 2009
- We Sports
- FIFA 20

السباق



تتيح قيادة السيارات سواء كانت واقعية أو محاكاة
ازدهرت مع انتشارها بصالات الألعاب
تتضمن عدة ألعاب منها

- We Sports
- Colin McRae Rally
- The Crew
- FIFA 20
- Assetto Corsa



إطلاق النار

تعتمد على الوتيرة السريعة، وتعدد اللاعبين، والقصص
بيع من لعبة FPS ملايين النسخ
تتضمن عدد من الألعاب مثل:

- FIFA 20
- Doom
- Call of Duty
- Overwatch

التكتيكية

يمكنهم بناء فرق من لاعبين
للتأكد من نجاح مهمتهم

يتحكم اللاعبون بمطلق النار
من خلال وحدة خاصة تشبه

الإيقاعية

يمكن للاعبين تشكيل فرق
من أكثر من لاعب وبناء
خطة محددة للفوز

تعتمد هذه الفئة على
الموسيقى وعامل الوقت

تتضمن عدد من الألعاب مثل

- Guitar Hero
- Dance Dance Revolution
- Just Dance



المنصات

تسمح بالتحكم في شخصية افتراضية والتحرك والقفز والتنقل بمسارات للوصول لهدف محدد

تتضمن عدد من الألعاب مثل:

- Prince of Persia
- Tombag
- Mario



تعتمد على تعليم أشياء محددة، وعادةً ما توجه نحو الأفراد الأصغر سنًا

يمكن تعليم الأطفال القراءة والرياضيات

تتضمن عدد من الألعاب مثل:

- Dance Dance Revolution
- Just Dance
- Overland
- Days 80
- The Banner Saga



ممارسة الرياضة

تقدم برامج لياقة بدنية شاملة

تتبع أنماطًا وتمارين محددة لمساعدة اللاعبين على

إنقاص الوزن

زيادة النشاط

عيش حياة أفضل

تتضمن عدد من الألعاب منها: ● **Wii Fit**

ألعاب الفيديو في السعودية والعالم العربي



TREND®

خريطة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc



الألعاب السعودية



الرّكاز: في أثر ابن بطّوطة

- لعبة فيديو أكشن مغامرات من منظور الشخص الثالث
- تحكي حضور المغامر العربي "فارس جواد" وأخته "دانيا" عالمة الآثار في طنجة بالمغرب لمغامرة مثيرة
- تتعبق خطى ابن بطّوطة في مساره في العالم العربي والإسلامي ليقابل ألباز يجب حلها
- من تطوير شركة semaphore الدولية
- تدور أحداثها في الوقت الحاضر وتقدم في صيغة سلسلة من الحلقات المنفصلة
- متوفرة باللغتين العربية والإنجليزية



كنق التطعيس

- لعبة سباق سيارات بشكل مميز ومختلف
- طورتها شركة UMX Studio قبل إطلاقها الرسمي
- حصلت على المركز الأول في متجر Google Play و App Store بعد 12 ساعة من إطلاقها
- حققت اللعبة المركز الأول كأفضل لعبة 2018



بادية

لعبة عالم مفتوح

اللعبة الثانية من تطوير شركة semaphore

صدرت لأجهزة PlayStation4، Xbox One، Windows

تحتوي على نظامين للعب فردي وجماعي

تدور أحداث اللعبة في الصحراء العربية

يتوجب على اللاعبين العثور على المستلزمات الضرورية للبقاء على قيد الحياة

استكشاف المواقع والقرى والمخيمات والآثار القديمة

يتعاملون مع الحياة البرية وسكان المنطقة

أول لعبة تستخدم إمكانية اختيار منظور الكاميرا، ويمكن تبديل

الكاميرا في أي وقت

متوفرة باللغتين العربية والإنجليزية



لعبة أبو خشم

لعبة من نوع المغامرات وتقمص الأدوار

تم تطويرها ونشرها عن طريق مؤسسة أبعاد متحركة

تم إصدارها في المتاجر الإلكترونية فبراير 2018

تعمل على منصات PlayStation4، Xbox One، Windows

الألعاب العربية



لعبة بوحة (أبو حديد)

صدرت 2007

أول لعبة فيديو مصرية بتقنية 3D

مستوحاة من الفيلم المصري بوحة

تضم اللعبة أبطالاً من الريف المصري وتدور أحداثها في الريف



لعبة أسد الفلوجة

صدرت 2006

صممها مجموعة من الشباب العربي

تركز على أحداث القتال الحقيقية في العراق مدينة الفلوجة

تدور أحداث اللعبة حول أعمال القتال ضد الإرهاب



أسطورة زورد

لعبة إماراتية صممت 2003

فكرة اللعبة تقوم حول أربعة أشخاص يحاربون قوى الشر الموجودة في الجزيرة العربية

يتمكن اللاعبون من الإتحاد مع المحاربين

تعتمد على شخصيات من التاريخ العربي

تنوع المخلوقات الشريرة بين الرجل الجرد والعناكب العملاقة

والتماثيل الصخرية والغابات الاستوائية والوديان الخفية وغيرها

متوفرة باللغتين العربية والإنجليزية



تحت الرماد

صدرت 2001

من إنتاج شركة أفكار ميديا السورية

تقوم فكرة اللعبة حول الصراع العربي الإسرائيلي

تمر بثلاث مراحل

الدخول إلى المسجد الأقصى ورشق الجنود الإسرائيليين بالحجارة

الوصول إلى الحرم

الحصول على أسلحة الإسرائيليين

يتطلب من اللاعب أن يجتاز هذه المراحل من دون أن يصاب



تحت الحصار

الإصدار الثاني من لعبة تحت الرماد

تقوم هذه اللعبة على عدة شخصيات هم أحمد و خالد ومريم

يحاولون الاحتلال الإسرائيلي

تعتبر هذه اللعبة من أكثر الألعاب واقعية حول المقاومة

الفلسطينية

متوفرة بالعربية، الإنجليزية، العبرية، الإسبانية، الألمانية، الفارسية



لعبة قريش

صدرت 2007

إنتاج شركة أفكار ميديا السورية

المشاركة في الغزوات التي كانت في عهد الرسول صلى الله عليه

وسلم

تدور حول أربعة شعوب غير المسلمين والمسلمون والفرس والروم

على اللاعب أن يتحكم في مهارات القتال ليقوم بفتح بلاد للمسلمين



قصر الأساطير

صدرت 2008

لعبة أسطورية غامضة

تقوم فكرتها حول لاعبين يقومان ببناء البطاقات لتتكون لديهم

قوى خرافية

مسابقات محلية وعالمية



TREND®

جفوة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc



مسابقات ألعاب الفيديو



بطولة

Video Game Masters Tournament

بدأت من خلال ألعاب
الحاسب 1993

أولى المسابقات في
مجال ألعاب الفيديو

كانت البطولات مصفرة ومقتصرة على تواجد الفريقين
بمكان واحد

بطولة Cyberathlete

Professional League - CPL

أنشئت 1997 في
تكساس بأمريكا

أول بطولة على
المستوى العالمي

بلغت قيمة جوائزها
ما يقارب مليون دولار

تعتبر من أفضل
البطولات العالمية

2009 أعلن عن شريك
جديد استضافة البطولات
في Dream Hack

بيعت المسابقة 2008
لمستثمرين من الإمارات

يضم ما يقارب 10,000 جهاز
وما يقارب 11,000 لاعب

أكبر مقهى ألعاب شبكة
بالعالم

FIFA Ewald Cup

01 أكبر بطولة ألعاب لكرة القدم الإلكترونية

02 تقام تحت رعاية FIFA بالشراكة مع EA Sports، SonyInteractive Entertainment

03 أقيمت النسخة الأولى 2004 في سويسرا

04 2014 تنافس أكثر من 1.9 مليون لاعب

05 شارك فيها أكثر من خمسة ملايين لاعب منذ 2009

06 تمتد البطولة لمدة ستة أشهر لستة مواسم

07 السعودية الممثل الوحيد عربياً في البطولة منذ نسختها الأولى

بطولة Spring Split

تشارك فيها عدد كبير من
دول العالم

بطولة خاصة للعبة
PUBG

يتنافسون للحصول على جائزة مليون دولار
على قسمين

بطولة World Cyber Games

أنشأت أول نسخة في كوريا الجنوبية 2000

اقتصرت على ألعاب



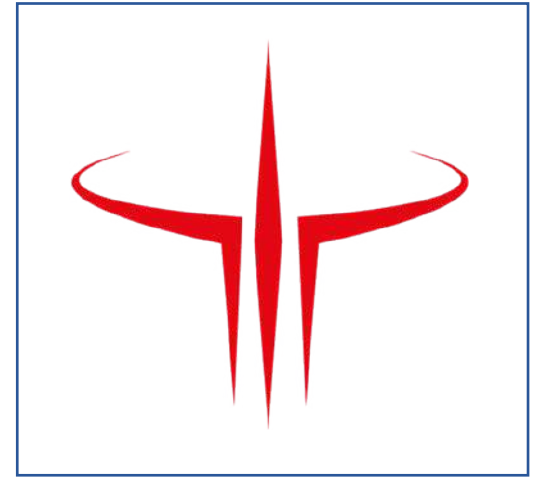
The Age of Kings



FIFA 2000



StarCraft



Quake III Arena

بدأت النسخة الأولى من البطولة بمشاركة 174 متسابق
من 17 دولة

ارتفعت إلى 500 ألف
دولار 2006

20,000 دولار مجموع
الجوائز

عدد المتسابقين إلى 700 من 70 دولة

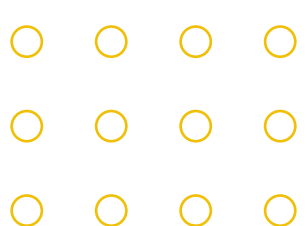
بطولة League of Legends World Championship

تضم لعبة
League of Legends

بطولة سنوية محترفة
لبطولة العالم

تستضيفها شركة ألعاب Riot

تم إدراجها بالفعل كحدث أولمبي في الألعاب
الآسيوية لعام 202



بطولة Electronic Sports World Cup أو ESWC

ضمت في بدايتها 358 لاعب مشارك
من 37 دولة وجوائز 150.000 يورو

بدأت 2003 وهي كأس
العالم لهذه البطولة

ارتفع العدد 2006 إلى 547 مشاركا من 53 دولة بجوائز قدرها
500.000 دولار

وصلت قيمة الجوائز إلى 1.500.000 دولار لتصبح أقوى قيمة جوائز

حصلت السعودية على الميدالية الذهبية للبطولة 2005 في لعبة
" PRO Evolution Soccer

بطولة

Drums of War 50

16 فريقاً

من لاعبي Call of Duty: Warzone

يتنافسون للحصول على جائزة **10 آلاف دولار**

يقسم اللاعبون إلى فرق مؤلفة من 3 لاعبين

يتم قيادتهم وتدريبهم من قبل أشهر اللاعبين المحترفين

بطولة World eSports Games

◀ كان أول ظهور لها 2005

◀ تعرف اختصاراً بـ WEG

◀ تضم لعبة Counter Strike ولعبة Warcraft في كوريا الجنوبية

◀ عرضت هذه البطولة على شاشات التلفزيون الكورية

◀ تعتبر WEG من أنجح البطولات لأن الحكومة الكورية تجبر الشركات التقنية على الرعاية

بطولة Esports World Championship أو IESF 49

تقام في العاصمة
"سول"

تضم البطولة العالمية
فرق من 47 دولة

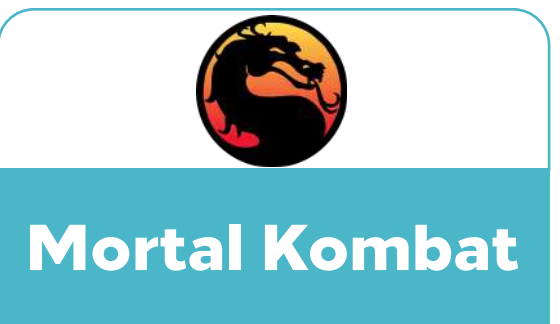
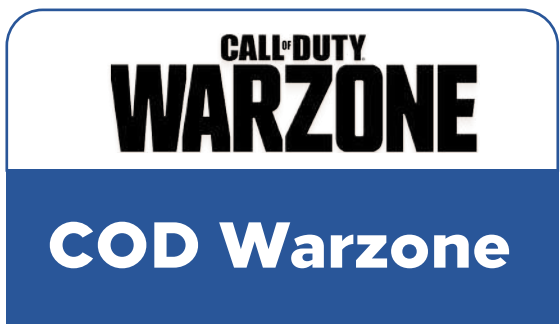
ينقسم الحضور بين ألعاب
eFootball PES 2020
Tekkeng, DOTA 2

متوزعة ما بين الألعاب
التنافسية الثلاثة التي
ستقام بها التحديات

دوري
Ultimate Game

دوري تنافسي سنوي
للمشاركة في مباريات
تنافسية

احترافية لألعاب عديدة مثل:



مليون دولار قيمة الجائزة

بطولة 51 Rainbow Six Siege

2

واحدة من الألعاب الأكثر شعبية في الوطن العربي

1

ظهرت اللعبة في 2020

4

ضمت 64 فريقًا مع مجموع جوائز مالية 40 ألف دولار

3

نظمتها شركة Ubisoft Support الشرق الأوسط

كأس المجتمع العربي للعبة Overwatch

تقام البطولة بعدد فرق 16 كحد أدنى و32 كحد أقصى

نسختها الأولى أقيمت 2020 وتقام كل 3 أشهر

يسمح بتسجيل لاعب أجنبي واحد

عدد لاعبين في كل فريق لا يقل عن 6 ولا يتجاوز 9

تقام البطولة بنظام الطول التنافسي خروج المغلوب مع Loser Bracket

Arabic League of Legends

بمجموع جوائز 2 مليون دولار

أقيمت في الرياض

بدأت النسخة العربية من البطولة 2019

أتيح التسجيل في المسابقة من 13 دولة عربية من أصل 22 دولة عربية

تصنيفات ألعاب الفيديو



TREND®

خفة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc

تصنيف ألعاب الفيديو

تقوم مجموعة من الهيئات والمنظمات بتقييم الألعاب الإلكترونية قبل
صدورها بالأسواق، وإلزام الشركات الناشرة للألعاب بإبرازها بشكل
واضح، وتظهر تلك التقييمات أسفل كل لعبة على جهة اليسار

التصنيف العالمي



يقوم به مجلس التقييم للبرامج الترفيهية ESRB منظمة
ذاتية التنظيم والتطبيق

تفرض المبادئ التوجيهية المعتمدة للإعلانات في الولايات
المتحدة الأمريكية وكندا

التقييمات المعتمدة لدى ESRB

التصنيف الأمريكي

الطفولة المبكرة Everyone Early Childhood
مخصص للأطفال

إمكانية استخدام الشخصيات
باللعبة للتبغ والأمور
المشابه لها

قد يحتوي على رسومات متحركة
بسيطة وخيال، أو عنف بسيط

يناسب جميع الفئات
العمرية

لجميع 10+
Everyone

قد يحتوي على عنف أكثر ومشاهد دماء بسيطة،
وقمار غير حقيقي، وكلمات بذئية بشكل بسيط

مخصص لسن المراهقة
Teen أو فوق سن الـ 13

تكرار الكلام البذيء
واللباس غير المحتشم

لعاب القمار غير
حقيقي، والتبغ

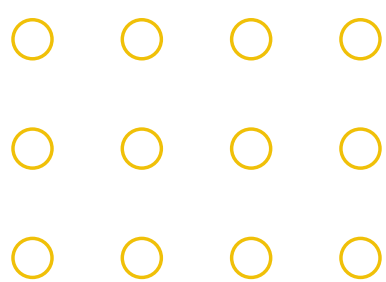
قد يحتوي على عنف
واستخدام الخمر

زيادة قاعدة المشاركين لتأهيل
المتميزين للمشاركة

يعمل على تنظيم ممارسة
الالعاب الالكترونية

دعم جيل جديد من مطوري
ومبرمجي هذه الالعاب

تمثيل مصر في
البطولات



مخصص للراشدين فوق
سن ال 17Mature

سفك للدماء وكلام بذيء
ومشاهد خليعة

قد يحتوي على مشاهد
عنيفة جدًا

لل كبار فوق سن
ال 18 فقط Adults Only

قد يحتوي على مشاهد داميه عنيفة طويلة، ومشاهد جنسية،
وقمار حقيقي بمبالغ حقيقية

في انتظار التقييم Rating Pending

يتم تبديل هذا التقييم
بالتقييم المناسب
عند صدورها

يعني بأن اللعبة يتم تحليل
محتواها ودراستها

يكون قبل صدور اللعبة
في الأسواق

يقوم به

Pan European Game Information

(نقاد معلومات الألعاب الأوروبية) المعروفة باسم PEGI

التقييمات المعتمدة لدى PEGI

التصنيف
الاوروبي
PEGI:2

يعطى للألعاب القابلة للعب لكل الأعمار

يمكن أن تحتوي على عنف فكاهي بأسلوب الرسوم
المتحركة

يجب ألا تحتوي على صور، وأصوات مرعبة للأطفال،
أو أي نوع من الكلمات البذيئة

3 سنوات
وأكبر

يعطى للألعاب التي يمكن أن تأخذ التقييم السابق

يمكن أن تحتوي على مقاطع، وأصوات مرعبة
قد تكون غير مناسبة لمن هم أصغر سنًا

3 سنوات
وأكبر

12 سنوات
وأكثر

يعطى للألعاب التي تحتوي على العنف بشكل تصويري ضد شخصيات خيالية أو عنف ضد مخلوقات غير شبيهة بالإنسان، أو الحيوانات المعروفة

يمكن أيضاً أن تحتوي على لباس غير محتشم وكلام بذيء بسيط

16 سنوات
وأكثر

يعطى للألعاب التي تحتوي على العنف وبعض المشاهد التي قد تكون خليعة قد تكون مقاربة للواقع

قد تحتوي على كلام بذيء بكثرة

قد تحتوي على مشاهد استعمال للتبغ، أو الخمر والمخدرات

18 سنوات
وأكثر

يعطى للألعاب المناسبة للكبار عندما يكون العنف سائداً ومثيراً للاشمئزاز في اللعبة

قد يحتوي على كلام بذيء ومشاهد جنسية

التصنيف
الاسترالي
ACB:3

التصنيف العمري التي تعتمد عليه استراليا، واحد من أشهر التصنيفات عالمياً، التصنيفات فئات استشارية فقط وليست إلزامية

التقييمات المعتمدة لدى ACB

عام (G)

المحتوى خفيف جداً من حيث التأثير

تصنيف مناسب للجميع

تحتوي منتجات G على عناصر قابلة للتصنيف مثل اللغة والموضوعات ذات التأثير الخفيف جداً

التوجيه الأبوي (PG)

المحتوى ذو تأثير خفيف
قد تحتوي على محتوى يجده الأطفال محيرًا أو مزعجًا

المحتوى ذو تأثير خفيف

يجب ألا يكون تأثير أفلام PG (توجيه الوالدين) وألعاب الكمبيوتر المصنفة أعلى من معتدل

قد يتطلب توجيه الوالدين أو المعلمين أو الأوصياء، وعلى سبيل المثال قد تحتوي على عناصر قابلة للتصنيف مثل اللغة والموضوعات ذات التأثير الخفيف

لا يُنصح الأشخاص الذين تقل أعمارهم عن 15 عامًا بمشاهدة المحتوى المصنف PG بدون توجيه من الآباء أو المعلمين أو الأوصياء

المحتوى معتدل في التأثير

الأفلام وألعاب الكمبيوتر المصنفة M (الكبار) تحتوي على محتوى متوسط التأثير

لا يُنصح باستخدام الأفلام وألعاب الكمبيوتر التي تحمل التصنيف M للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 15 عامًا. فهي تتضمن صورًا لعناصر مثل العنف والموضوعات التي تتطلب نظرة ناضجة.

ناضجة
(M)

المرافقون البالغون (+MA 15)

مقيدة قانونًا للأشخاص الذين تزيد أعمارهم عن 15 عامًا

تحتوي المواد المصنفة +MA 15 على محتوى قوي

المحتوى قوي الأثر

قد يُطلب من الشخص إظهار دليل على عمره قبل شراء أو مشاهدة فيلم أو لعبة كمبيوتر

تحتوي على عناصر مثل المشاهد الجنسية وتعاطي المخدرات التي يمكن أن يكون لها تأثير قوي على المشاهد

لا يجوز قانونًا للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 15 عامًا مشاهدة أو شراء أو استئجار المواد المصنفة +MA 15 إلا إذا كانوا بصحبة أحد الوالدين أو وصي بالغ

الأطفال الذين تقل أعمارهم عن 15 عامًا والذين يذهبون إلى السينما لمشاهدة فيلم +MA 15 يجب أن يكونوا برفقة أحد الوالدين أو وصي بالغ طوال مدة الفيلم

يجب أن يكون الوصي فوق سن 18 ويمارس الرقابة الأبوية على الطفل

يجب على الوالد أو الوصي البالغ أيضًا شراء تذكرة للطفل

تمثيل مصر في البطولات

زيادة قاعدة المشاركين لتأهيل المتميزين للمشاركة

يعمل على تنظيم ممارسة الألعاب الإلكترونية

دعم جيل جديد من مطوري ومبرمجي هذه الألعاب

مقيّد (+R 18)

تقتصر مادة R 18+ على البالغين لأنها تحتوي على محتوى يعتبر عالي التأثير بالنسبة للمشاهدين

المحتوى ذو تأثير كبير

قد يُطلب من الشخص إثبات عمره قبل شراء أو استئجار أو مشاهدة أفلام R 18+ وألعاب الكمبيوتر في متجر بيع بالتجزئة أو سينما

قد يكون المحتوى مسيئاً لأقسام مجتمع البالغين

التصنيف العمري المملكة العربية السعودية

أقرت المملكة أول نظام للتصنيف العمري للألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط، وبدأت تطبيقه 2017، وألزمت الشركات المحلية والوكلاء والموزعين بإرسال الألعاب الإلكترونية كمصنفات لإتمام عملية التصنيف وألزمتهم بطباعة التصنيف العمري على أغلفة الألعاب قبل توزيعها على منافذ البيع

التقييمات المعتمدة لدى الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع

محتوى ضمن إطار إيجابي

خالٍ من تأثيرات العنف أو التهديد

أغلبها أفلام كرتونية

ألعاب مناسبة
لـ 3 أعوام فما
فوق

محتوى يحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة كوجود مشاهد عنف ضمنية، أو تفاعل الشخصيات مع العنف بشكل غير واقعي

ألعاب مناسبة لـ 7
أعوام فما فوق

محتوى يحتوي على أصوات مرعبة أو مؤثرات مرعبة كإظهار تفاصيل الإصابات

ألعاب مناسبة لـ 12
أعوام فما فوق

تحتوي على عنف يمارس تجاه شخصيات البشر أو تشبه البشر أو الحيوانات بشكل محاكي للواقع

إظهار الأعمال الإجرامية بشكل إيجابي أو بدون انعكاسات سلبية

تلفظ شخصيات اللعبة بألفاظ غير لائقة

ألعاب مناسبة
لـ 16 أعوام فما
فوق

تحتوي على مشاهد عنيفة جداً مثل التعذيب

إظهار تفاصيل الإصابات، أو مشاهد استخدام المواد الممنوعة بأي شكل من الأشكال

ألعاب مناسبة لـ 18
أعوام فما فوق

مستقبل ألعاب الفيديو



TREND®

مجلس الرياض
Riyadh Chamber

لجنة
الإعلام
الرقمي

stc

الإعلان والاستثمار في الألعاب الإلكترونية

دوليًّا: الشركات الأسرع نموًّا

- مطورة ومشغل ألعاب عبر الإنترنت
- مقرها الصين
- توفر لعبة مجتمع افتراضية عبر الإنترنت
- تمتلك تراخيص حصرية لتوطين وتشغيل ألعاب
- لعب الأدوار متعددة اللاعبين

the9 第九城市

The9 Ltd: The9

- شركة متعددة الجنسيات للإلكترونيات الاستهلاكية
- وألعاب الفيديو مقرها اليابان
- تطوير وتصنيع آلات الألعاب المحمولة وأجهزة
- الألعاب والبرامج وأوراق اللعب والإلكترونيات
- الاستهلاكية
- تطور وتصنع وحدات التحكم في الألعاب

Nintendo®

Nintendo Co. Ltd

- مطور وناشر للألعاب الرقمية لمنصات المحمول
- والكومبيوتر
- تقدم ألعاب الكازينو والألعاب غير الرسمية وألعاب
- البنغو

SciPlay

SciPlay

سعوديًّا

استحوذت منصة الرياضات الإلكترونية العالمية Webedia Esports Agency من خلال ذراعها الإقليمي Webedia Arabia Group على منصة الألعاب والرياضات الإلكترونية SaudiGamer.com

المملكة موطنًا

21.1 +

مليون لاعب

نمو

%41.1

الإيرادات

1.09+

مليار دولار 2019

يوفر Webedia ملعبًا للمنافسة

تخطط لمجموعة متنوعة من العروض الجديدة على YouTube مع مشاهير الألعاب

تحتل المركز 19 في قائمة أكبر أسواق الألعاب عالميًّا

2,500,000

مشارك على
YouTube

9,000,000+

مشاهدة على موقع SaudiGamer.com
عام 2020 من 2,000,000+ مستخدم

الإعلان

هو دمج الإعلان مع ألعاب للترويج للمنتجات أو المنظمات أو وجهات النظر، ويتكون من فئتين:

1

الإعلان داخل اللعبة

يُظهر أثناء اللعب

2

ألعاب الإعلانات

ألعاب تم إنشاؤها لتكون بمثابة إعلان لعلامة تجارية أو منتج

الإعلان داخل اللعبة

- إستراتيجية لتحقيق الدخل يستخدمها مطورو الألعاب لزيادة أرباح لعبتهم
- يكسب مطورو الألعاب المال من خلال عرض الإعلانات
- تصبح الإعلانات جزءًا من تجربة المستخدم
- تساعد في تحسين معدلات التفاعل مع التطبيق والاحتفاظ به

أشكال الإعلان داخل ألعاب الفيديو

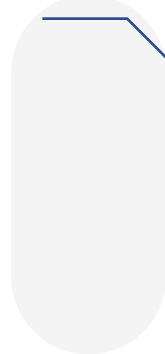
الإعلان الأصلي داخل اللعبة

NATIVE IN-GAME ADVERTISING

إعلانات البانر

AD BANNERS

ومنها:



إعلان الفيديو داخل اللعبة

VIDEO IN-GAME ADVERTISING

الدعاية الصوتية

AUDIO ADVERTISING

لافتات بينية للجوال

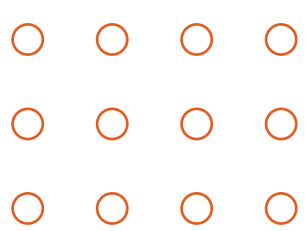
Mobile interstitial banners

يتم عرض الرسالة في وضع ملء الشاشة في لحظة حاسمة من اللعبة على الهاتف المحمول

لافتات الحظر

Block banners

يتم دمجها في لعبة الهاتف المحمول أو سطح المكتب دون إيقاف اللعب



ألعاب الإعلانات Advergaming

تقنية إعلانية يتم استخدام الألعاب كوسيلة للإعلان عن المنتجات أو الخدمات

تؤدي إلى تعزيز الوعي بالعلامة التجارية وتحسين المشاركة

تكون مجانية وموزعة عبر الإنترنت

متوافقة مع أنواع مختلفة من الأجهزة

العلامة التجارية هي بطل هذه الألعاب

لا تخط بين اللعبة الإعلانية والإعلانات التي يتم إدراجها داخل اللعبة

المزايا

تفاعل المستخدمون
طواعية مع اللعبة

طريقة للتواصل
مع الجمهور

تضمن العلامة التجارية
أسلوبها وقيمها

سهولة التخصيص

يمكن قياسها وتسجيل تفاعلات المستخدمين

ومنها

M & Ms

Magnum

Volkswagen
Polowers

دوريتوس

01 تستثمر لبناء مجتمع من هواة ومحترفي الرياضات والألعاب الإلكترونية

02 تستضيف أنشطة الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية

03 المشاركة في الألعاب التي يدعمها الاتحاد

04 المبادرة الخيرية العالمية "لاعبون بلا حدود" نظمتها الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية كراعٍ مميز

stc play بالأرقام

انشاء
280
بطولة على المنصة

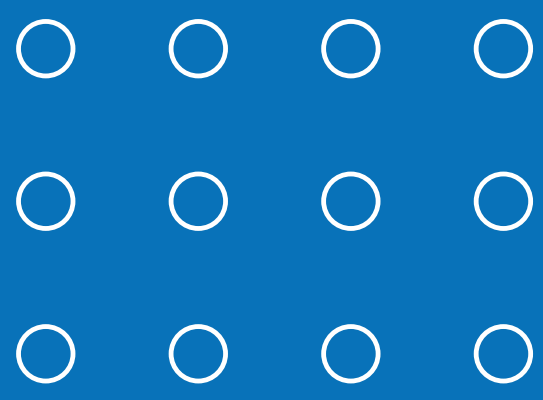
مجموع جوائزها إلى
10
مليار دولار 2019

3+
مليون لاعب ومتابع
في السعودية

12
بطولة بجوائز
قيمه

2021 قفز سوق الألعاب
الإلكترونية في الشرق الأوسط
6.3
مليار دولار

تضم
200
مليون لاعب ومتابع في
الشرق الأوسط وشمال افريقيا



مستقبل ألعاب الفيديو

+10%

نمو الأيدي العاملة
في صناعة الألعاب

بحلول عام 2026 تبلغ
قيمة صناعة الألعاب

+300

مليار دولار



من أبرز اتجاهات ألعاب الفيديو في 2021

◀ تغيير في نماذج توزيع
الألعاب

◀ انتشار أكثر للواقع الافتراضي
والواقع المعزز جنبًا إلى جنب

◀ تصبح قياسات LTV أعمق أي
Lifetime Value المدة التي
يحتفظ بها الشخص بلعبته
في هواتفه أو المدة التي
سيقضيها في اللعبة

◀ تنزيل تطبيقات الألعاب مباشرة
خارج متاجر Google أو Apple play

◀ بث اللعبة هو الطريقة الجديدة
لتحقيق الدخل

◀ بطولات الألعاب الإلكترونية
شهدت تحولًا رئيسيًا التنظيم
في المنازل

◀ ترقيات وحدة تحكم
الألعاب

◀ وجود مشاهدين أكثر من
اللاعبين

◀ توفر خدمات الألعاب
السحابية



أعضاء لجنة الإعلام الرقمي



مؤسس ورئيس صحيفة سبق
مستشار لعدد من الجهات

علي الحازمي



نائب رئيس لجنة الإعلام الرقمي شريك
مؤسس في شركة تاكت للإعلام
الرقمي - مستشار اعلام رقمي لعدد
من الجهات - خبرة 10 سنوات

ريان الطعيمي



رئيس لجنة الإعلام الرقمي، مؤسس
والرئيس التنفيذي
لشركة ون للاتصال والتسويق

راكان الفايزي



ممثل شركة فيسبوك - أول مهندس
سعودي

عبدالرحمن الفوزان



ماجستير اعلام رقمي، الشريك
المؤسس لشركة ترند للأعلام الرقمي،
مستشار غير متفرغ لعدد من الجهات
الحكومية، شارك في العديد من
الاستراتيجيات الاتصالية

حسين الحازمي



مؤسس ورئيس شركة ناشر للمحتوى
الإعلامي - خبرة 10 سنوات واطلق
العديد من المنصات والبرامج
الإعلامية الرقمية

أسامة الزهراني



ناشط في وسائل التواصل الاجتماعي
- ومذيع ومقدم للعديد من البرامج
على العديد من القنوات - منتج أفلام
قصيرة

محمد النحيت



إعلامي ومذيع في مجموعة MBC -
وقدم العديد من البرامج المتخصصة

مالك الروقي



ناشط في قنوات التواصل الاجتماعي
- مستشار اعلام رقمي في المحتوى
التقني - خبرة 15 سنة

عبدالله السبيعي



مؤسس شبكة
مايكس للبودكاست

عبدالعزيز الهديان



مهمة في إدارة وابتكار المبادرات
الاعلامية

العنود الشويعر



مسؤول الاعلام الرقمي في STC -
خبرة أكثر من 10 سنوات

عبدالله العتيبي



ناشط في قنوات التواصل الاجتماعي
صاحب تقارير وكواليس هيتم -
مستشار لعدد من الجهات

هيثم خالد



مستثمر وخبير بالألعاب الإلكترونية
مؤسس منصة نافس
للألعاب الإلكترونية

سعود الوهابي



مهتم وخبير في مجال الاعلام
الرقمي وتطبيقاته

نايف المطيري



مؤسس صحيفة المناطق
الالكترونية

محمد الدويش



ممثل شركة يوتيوب في
السعودية

عبدالرحمن الحازمي



ناشط في قنوات التواصل الاجتماعي
- ماجستير اعلام رقمي

فيصل المغلوث

المصادر



LOADING...

خزفة الرياض
Riyadh Chamber



stc