الألعاب الإلكترونية

دُول وشركات مسيطرة

TREND®

غرفة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة الإعلام الرقمي

stc

المحتويات

ظهـــور وركـــود صناعة الألعاب 5

الاستـثمار في الألعاب الالكترونية 15

الشركات والمـــنـــصات العالمية 23

أنـــواع ألـــعـــاب الفـــيـــديـــو 38

ألعاب الفيديو في السعودية والعالم العربي 51

مســـابقـــات محليـــة وعالمية 57

تصنيفات ألعـاب الـفـيـديـو 64

مستـقبـــل ألـعـاب الفيـديـو 70

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

المقـــدمـــة

ظهـــرت الأهمـــية الاجتماعية والنفـسية لألعاب الفيـديو مع فـــرض الحجر الصـــحي على معظـــم ســـكان العـــالم بسبب جائحة كورونا، و أصبحـــت الألعـــاب الإلكـــترونية أحـــد الطـــرق للتسليـــة والتـرفيه.

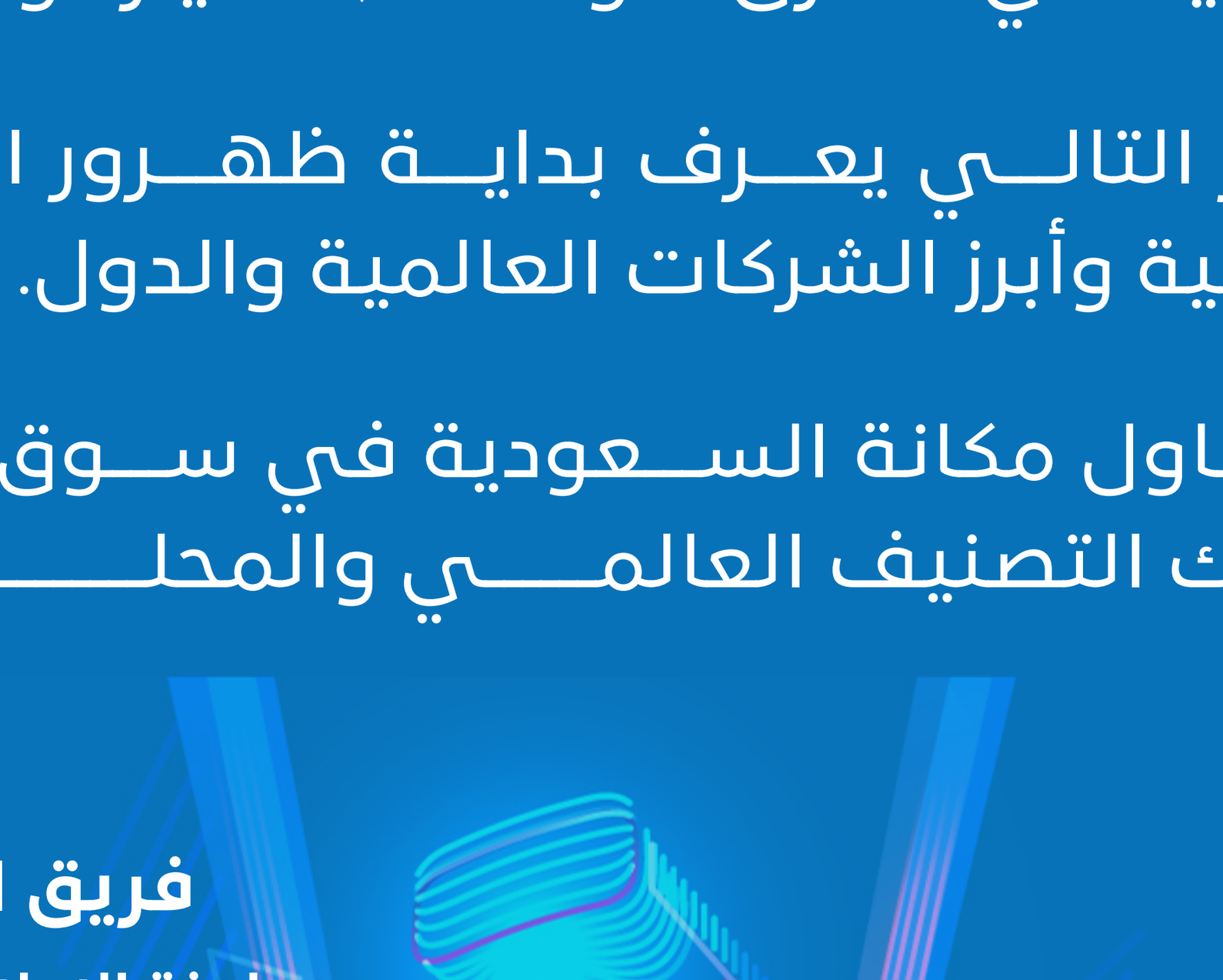
وارتفعت القمية السوقية للالعاب وحجم الاستثمار العالمـــي والمحلـــي، فمثـــلاً قفـــز ســـوق الألعاب الالكترونية في الشرق الأوسط 6,3 مليار دولار.

التقريـــر التالـــي يعـــرف بدايـــة ظهـــرور الألعـــاب الإلكترونية وأبرز الشركات العالمية والدول.

كما يتنـــاول مكانة الســـعودية في ســـوق الألعاب وكـــذلك التصنيف العالمـــي والمحلـــي لها.

فريق العمل

لجنة الإعلام الرقمي



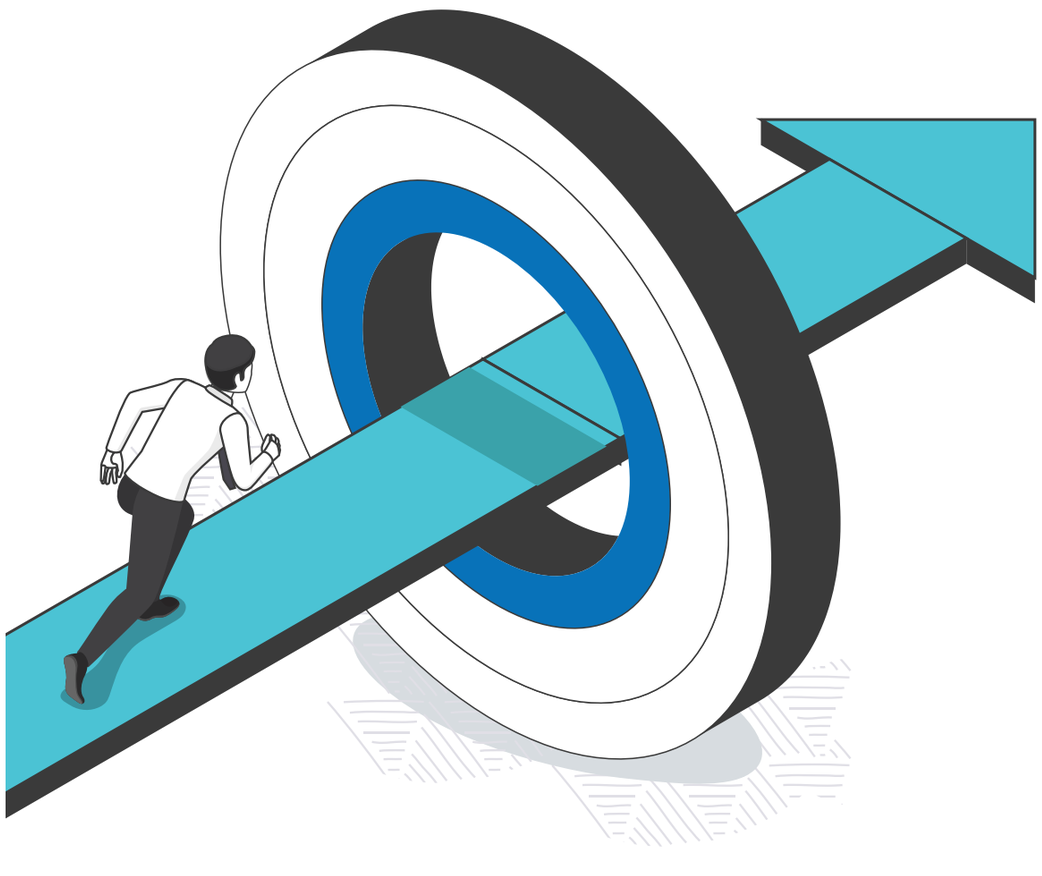
لجنة الإعلام الرقمي

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

مهام اللجنة

- تفعيل دور الإعلام الرقمى ليكون أداة تنموية فى 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 الرقمى والقطاعات الأخرى التجارية والتعليمية
- رفع مستوى كفاءات العاملين في المجال
- صقل خبرات الإعلاميين
- تذليل الصعوبات والتحديات
- دعم المواهب الإعلامية

ظهور وركود صناعة الألعاب

TREND®

غرفة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة الإعلام الرقمي

stc

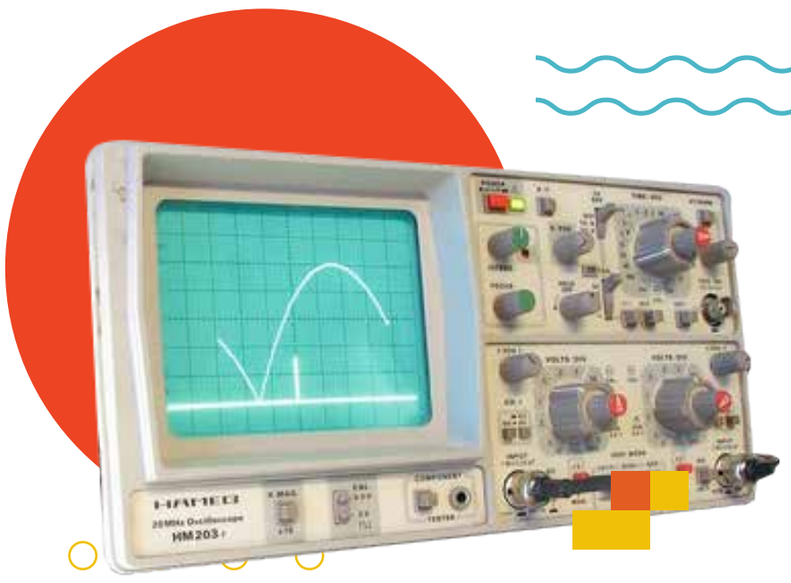
ظهور الألعاب

ظهرت 1952

01 بعد ابتكار أنبوب أشعة الكاثود العامل الأهم في أنظمة الدفاع الصاروخية

02 من ابتكار البريطاني A.S Douglas

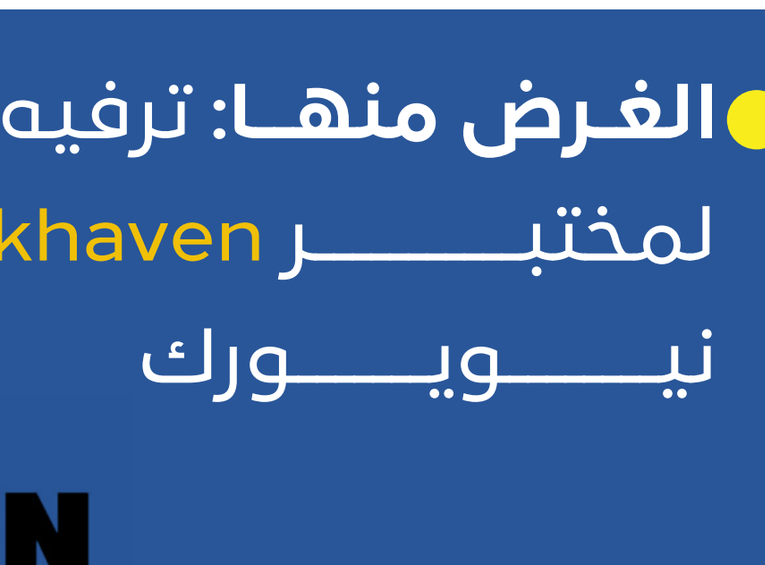
03 أول لعبة OXO كجزء من أطروحة الدكتوراه الخاصة به Cambridge University



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

- **الغرض منها:** ترفيه الزوار لمختبر Brookhaven نيويورك
- بعد 1962 ظهرت أول لعبة فيديو يمكن مشاركتها مع عدة لاعبين

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY



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

TREND | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

ظهـور أجهـزة الألعاب المنزلية

ابتكـــــر مطـــورو الألعـــــاب
بشـركـــةSanders Associations
نظـــام ألعـاب متعـــدد الأنظمة
واللاعبين يمكـــــن تشغيلـــــه
عبر جهاز التلفاز المنزلي

01

أُطلـق علـــيه
The Brown
Box

02

1972

حصـــل عـــلـى
ترخيـص لبيـــع
جهـــازه مـــن
شركـــــــة
Magnavox

03

1973

تلاشي الجهـاز
وانـــدثـــــرت
المبيعـات

1973

ابتكار لعبة جديدة Atari’s Pong
ظهـــور جهاز Pacman الشهير
بالولايـــات المتحـدة الأمريكية

ابتكار Donkey Kong لشركة Nintendo
ظهر معها شخصية Mario الشهيرة

إطـلاق شـــركة Microsoft أول
لعبـــة محاكيه للطـــيـران

1975

إطـــلاق نظـــام Pong لألعـــاب الفيديو المـنزلية

رفعـــــــت Magnavox دعوى قضائية ضد Atari لسرقتـها حقـوق ملكية فكـــرة Atari Pong مـــن الألعـــاب السابقـــة لـــها

MAGNAVOX

حقق Magnavox أرباح قُدرت بحوالي

100 مليون دولار

تطورت صنـاعة ألعاب الفيديو في أواخـر السبعينيات أوائل الثمانيات، وتضمنت

1977

ظهور الجيل الثاني مـــن ألعاب الفيديو أطلقت Atari نظـــام ألعـــاب منـــزلي يعتمد على

الصـــــــور الملـــــــونة

لوحـــة تحـكم مزودة بعـــصا متحركـــــة

1978

إطـــــــلاق لعـــــبة Space Invaders

1979

إطـــلاق أول مطـــور ألعـــاب خارجي Activision يعمل دون جهاز مخصص للعبة ووحدة تخزين خاصة بها

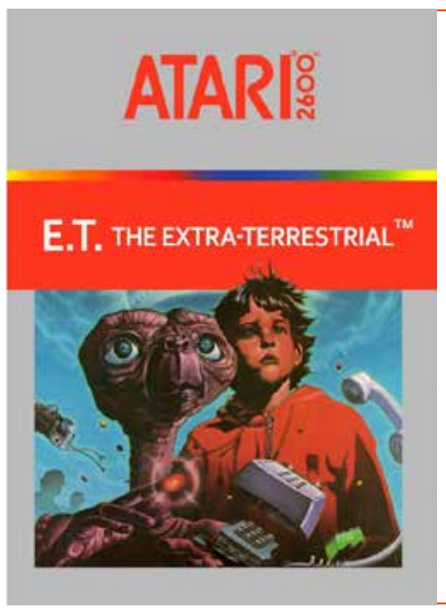
TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

ركـود صناعـة ألعاب الفيديو

1980- 1985

شهدت ألعاب الفيديو ركودًا لعدة عوامل منها

تطور صناعة ألعاب أجهزة الحاسوب



ظهـــور عـــدة ألعـــاب جـديدة منخفضة الجـــودة مثـــل لعبة E.T من شركة Atari والتي اعتـبارها أسوأ لعبة بالتاريخ

1985

Nintendo®

انتهى الركود الصناعـــى مع ابتكـار شركة Nintendo عدة ألعاب جديدة

1889

بدأت الشركة عملها باليابان بإطلاق عدة ألعاب ناجحة مثل

Metroid

The Legend of Zelda

Super Mario Pros

1989

أحدثت الشركـــة ضجـــة كبيـــرة بإطـــلاق جهـــاز ألعاب الفيديو الجديد أطلقت عدة نسخ ناجحة للألعاب مثل

2011
Nintendo 3DS

2003
Nintendo DS

1998
The Game Boy Color

ظهـــور الألعـــاب المحاكية للحروب

أول وحدة ألعاب محاكية للحـــرب لشركـــة Sega

1989

بدأ نظام ألعاب Genesis 16 كخليفة لنظام Master السابق

1991

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

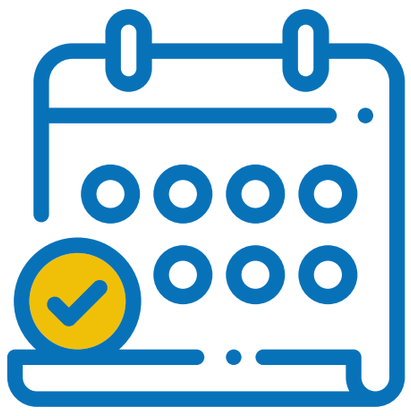
1995

طفرة كبيرة بظهور ألعاب الفيديو مع ظهور ألعاب ناجحة مثل

Street Fighter II

Mortal kombat

ألعاب الفيديو بالتقنية ثلاثية الأبعاد



انطلق أول جهاز PlayStation

ديسمبر 1994

1995

أطلقت شركة Sega نظام ألعاب جديد يعتمد على الأسطوانات المضغوطة CD

01

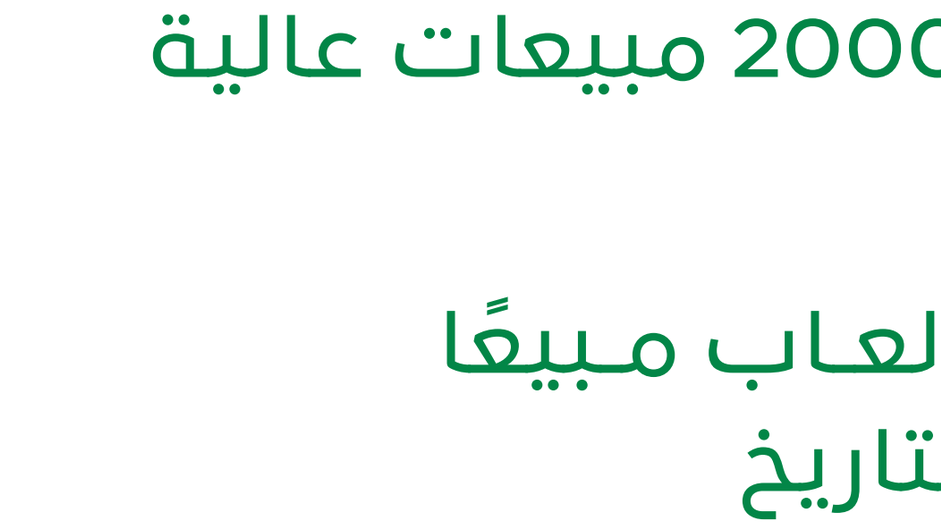
تكبدت معظم شركات ألعاب الفيديو خسائر أمام "PlayStation"

02

حقق الإصدار الثاني من الجهاز فبراير عام 2000 مبيعات عالية

03

تم اعتباره أكثر جهاز ألعاب مبيعًا حول العالم بالتاريخ



SEGA®

2001

أفلست شركة Sega بعد الخسائر الفادحة التي تكبدتها

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

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

TREND | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

2007

حصل جهاز Xbox 360 على جائزة أفضل الألعاب بسبب

01

مشابهة الصـور الـمتحركة بـه لنظام Play Station3

02

حقق جهاز Wii أكبـر نسبـة مبيعات مقارنـة بمنافسيـه بسبب تكنولوجيـا التحريـك وانتشر بدور المسنين والرعاية

2011

تطورت ألعاب الفيديو مـع إصدار لعبة

Skylanders

Spyro’s Adventures

- حدثت الشركة اللعبة بارتداء قطعة بلاستيكية تبدأ من خلالها اللعبة على الشاشة
- استخدمت شركة Disney نفـس التقنيـة بالسمـاح للاعبين باستخدام شخصياتها الكرتونية للعب

الانطلاقة الثانية الألعاب بعد الركود

2012

بـدأ العصـر الحالـي لألعـاب الفيديو مع

- إصدار جهاز Play Station
- جـهـاز Xbox One
- جهاز Wii U 2 من شركة Nintendo فشل وتـم سحبـه من الأسواق 2017
- أطلقـت Sony جهـاز PlayStation 4 Pro

2017

- اطلـقت Nintendo جـهاز Wii U Successor يسمح باللعب إما باستخدام جهاز التحكم أو من خلال شاشة التلفاز
- أطلقـت شـركـة Microsoft جهـاز Xbox One X

انتشار ألعاب الفيديو

الدول الأكثر استخداماً لألعاب الفيديو

فيتنام 80%

تايلند 79%

الصين 69%

السعودية 68%

أمريكا 50%

اسبانيا 46%

بريطانيا 37%

اليابان 31%

الدول الأعلى تصديرًا لألعاب الفيديو

ساهمت بمقدار 96.3% عالمياً

الصين 9.1 مليار

اليابان 2.12 مليار

هولندا 2.1 مليار

بولندا 1.23 مليار

هونغ كونغ 1.23 مليار

ألمانيا 1.3 مليار

الولايات المتحدة 854.9 مليون

إسبانيا 800.1 مليون

فيتنام 364.2 مليون

بريطانيا 232.9 مليون

الاستثمار في الألعاب الالكترونية

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

الإنفاق على الألعاب

الإنفاق على الألعاب الإلكترونية

87.7
مليار دولار
2018

87.7
مليار دولار
2019

26%
نمو الإنفاق على إكسسوارات وبرامج الألعاب 2020

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

إيرادات الألعاب الإلكترونية

FORTNITE	DUNGEON & FIGHTER	LEAGUE OF LEGENDS
2.4 مليار دولار	**1.5** مليار دولار	**1.4** مليار دولار

1.4
مليار دولار

إيرادات السعودية والإمارات ومصر

50%
منها من الموبايل بنهاية 2020

stc | لجنة الإعلام الرقمي | غرفة الرياض Riyadh Chamber | TREND®

159.3
مليار دولار

الإنفاق العالمي على صناعة الألعاب

200+
مليار دولار حجم السوق المالي

77.2
مليار دولار إيرادات ألعاب الموبايل

2.6
مليار لاعب على الأجهزة المحمولة

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 اللاعبون **+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

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

01 أجهزة تحكم اللعبة "يد التحكم"

- أكثر الملحقات شيوعًا لوحدات تحكم ألعاب الفيديو
- تطـــورت لتظـــهر لوحـــــة الاتجـــــاه أو D-Pad
- صممت لتبدو علامة إضافة مع كون كل فرع أحد الاتجاهات الأساسية الأربعة "اليسار واليمين والأعلى والأسفل"

- أضيفت العصي التناظرية
- تستخدم للتحكم الاتجاهي بزاوية 360 درجة في أي تجاه

- ظهـرت أدوات الـتـحكم التناظرية في السبعينيات تحت اسم Joysticks

02 وحـــدات الذاكـــرة

- 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 الذواكر

03 كابـــلات الصوت / الفيديو

- 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

04 الأغطيـــة

- 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 تتخصص 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

25%
بأمريكا اللاتينية

13.9%
بآسيا والمحيط الهادئ

9.2%
بأمريكا الشمالية

4.8%
بأوروبا الغربية

متوقع أن يتضاعف ليصل إلى

4.4

مليار دولار بحلول **2022**

+1.05 مليار دولار
إيرادات الألعاب في دول مجلس التعاون الخليجي

تمثل **%23**
من إجمالي سوق الألعاب العالمي

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 الرعـــــــاية Sponsorships

الشروحات Guides

كتابة Ebook معمّق لشرح اللعبة

TREND | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

مواقع وتطبيقات
لربح المال من الألعاب

LifePoints

InboxDollars
The online rewards club that pays!

SURVEY JUNKIE

LifePoints

InboxDollars

SurveyJunkie

swagbucks

OpinionWorld

Toluna

Swagbucks

Opinion World

Toluna

CashDazzle.com

TAPCASH

EarningStation

CashDazzle

Tap Cash Rewards

Earning Station

SECOND LIFE

BINGO ZONE

Exodus 3000

Second Life

BingoZone

Exodus 3000

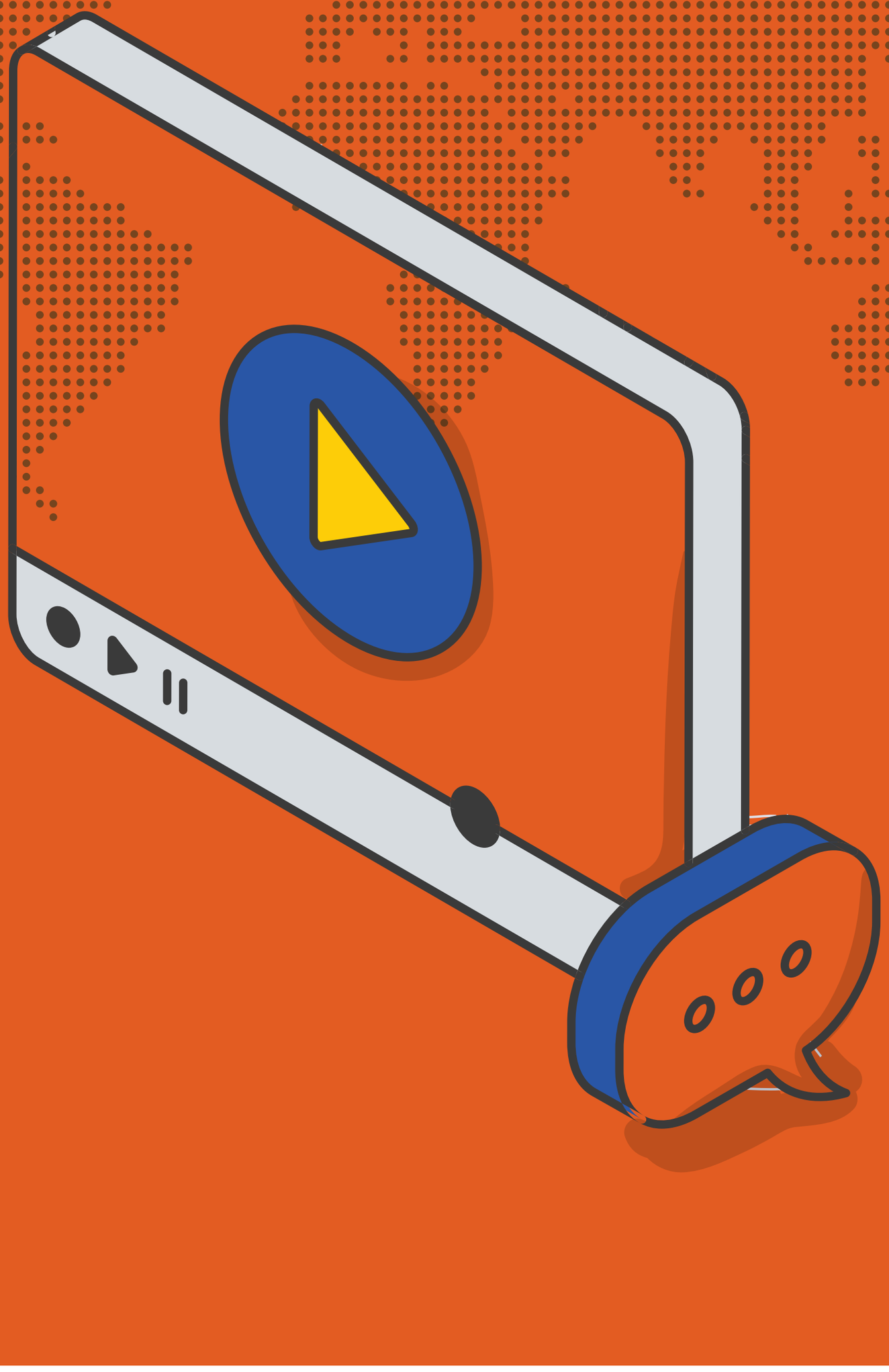
Penalty Hero

Pogo

Pogo

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

الشركات والمنصات العالمية



TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

أبرز الشركات العالمية في الصناعة

نينتندو اليابانية

رائـدة فـي الألعاب منذ عام **1979**

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

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 Harringtong

أهم الألعاب التي ساهمت بها

Half-life series

Day of defeat series

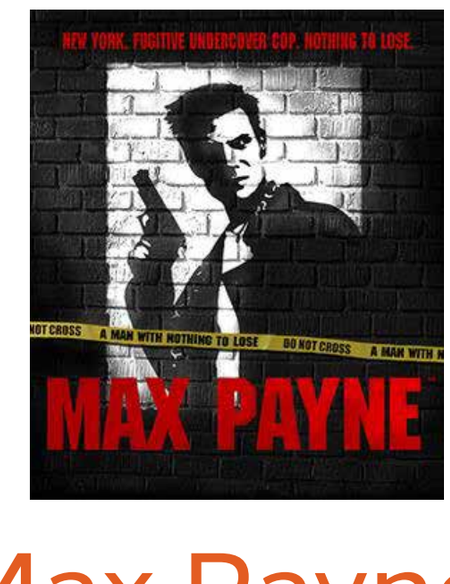
Counter-strike series، Dota 2

شركة Rockstar الأمريكية

- مقرها فـي نيويورك
- مملـوكة لشـــركة Take-Two Interactive

تأسست 1998 مـن قبـل دانج سام هاوس تيـري، دونوفانـج هـــاوس، جامـــي كينـج، جاري فومنج

أهم الألعاب التي ساهمت بها



Max Payne

Midnight club

Grand Theft Auto,Red dead

شركة Electronic Arts الأمريكية "EA "

01
بدأت في مايو 1982

02
أسسها تريب هاوكنيس

03
تتجاوز إيراداتها **4.5** مليار دولار

أهم الألعاب التي ساهمت بها

The Simpsons series

Star Wars series

FIFA series

Battlefield series

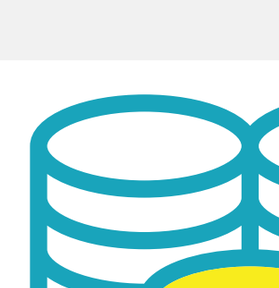
Army of Two series

شركة Activision Blizzard الأمريكية

استحوذت عليها **Microsoft** بقيمة **68.7** مليار دولار **18** يناير **2022**

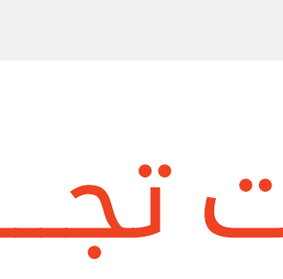
حققت إيرادات تجاوزت **4.6** مليار دولار عام **2015**

أهم الألعاب التي ساهمت بها



Spyro the dragon series

Tony Hawks series



Crash Bandicoot series

Call of duty series

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"

تأسست عام 1940 في هاواي

تنتج الشركة الكثير من أجهــزة الألعاب البارزة مثل

Yakuza

Phantasy Star

Virtua Fighter

Sonic the hedgehog

BioWare™

شركة BioWare 9 "الكندية"

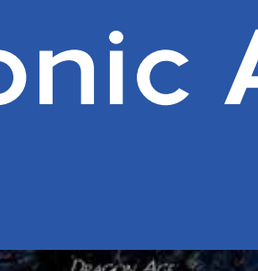
مملوكة بالكامل لشركة Electronic Arts

Star Wars

Dragon Age series

Mass Effect series

Republic series



Baldur’s Gate series

Knights of the Olds

من منتجاتها

شركة Naughty Dog "الأمريكية"

تأسست عام 1984

مملوكة لشركة Sony Com-puter Entertainment بعد الاستحواذ عام 2001

The Last of Us Unchartered

Jak and Daxter

Crash Bandicoot

أبرز الأجهزة في مجال الألعاب

ظهرت الكثيــر 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

نوفمبــر 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

أبـــرز الألعـــاب

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

الجهـــاز	أبرز الألعاب
Play station	God of War Grand Theft Auto: San Andreas Final Fantasy X
Wii	Metroid Prime 3 Twilight Princess Xenoblade
X-Box 360	Gears of War 3 BioShock Splinter Cell: Conviction
PlayStation 3	God of War III Metal Gear Solid 4 Call of Duty: Black Ops II
Nintendo Entertainment System (NES)	Super Mario Bros The Legend of Zelda Mega Man

- 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

STEAM®

- منصة متكاملة
- متوفر بـ 21 لغة عالمية
- أطلقتها شركة valve 2003
- كانت خاصة بألعاب الشركة وتحولت إلى متجر رقمي
- يمكن الدفع للمنصة بالبطاقات مسبقة الدفع أو الائتمانية بعملات مختلفة
- 2007 تم تطوير خدمة Steam Community
- اتيح التواصل والانضمام للمجموعات
- تقدم مزايا وتخفيضات لجميع الأشخاص في مختلف الدول

UPLAY

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

Origin™

- 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 Twich
- 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 شهريًا من الألعاب المفضلة

أبرز الألعاب

01 Fortnite

02 سلسلة ألعاب Gears Of War

03 Borderlands

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

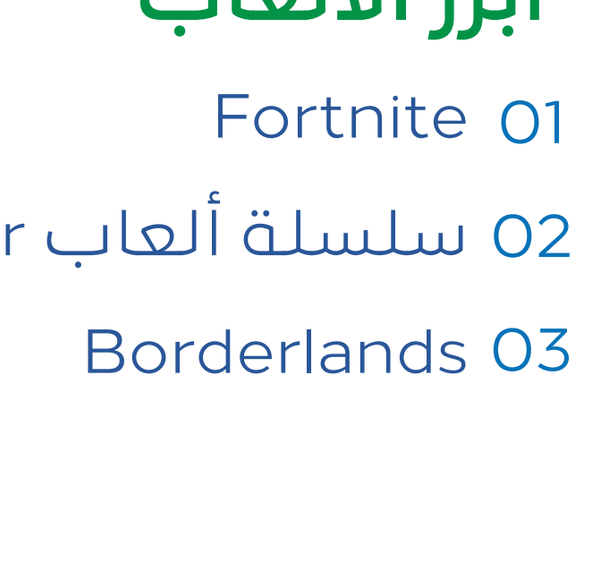
أشهر ألعابها

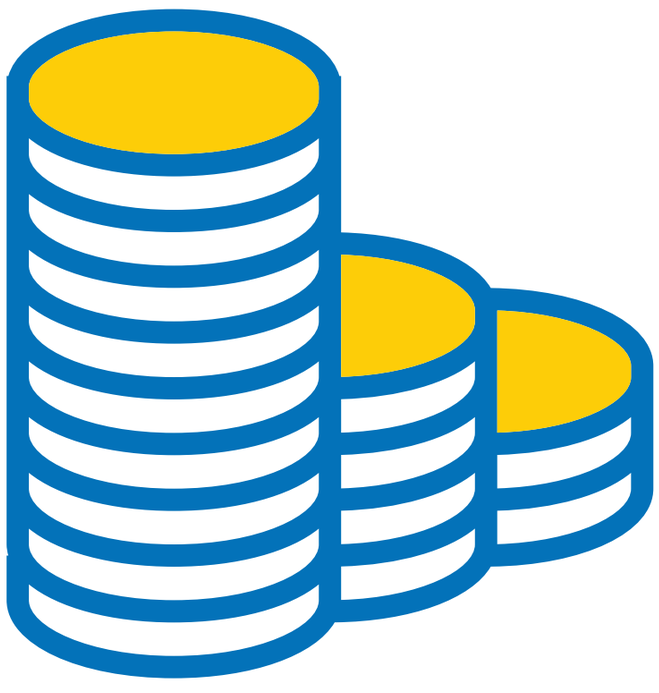
01 Diablog Starcraft

02 World of Warcraft

03 Heroes of the Storm

04 Overwatch

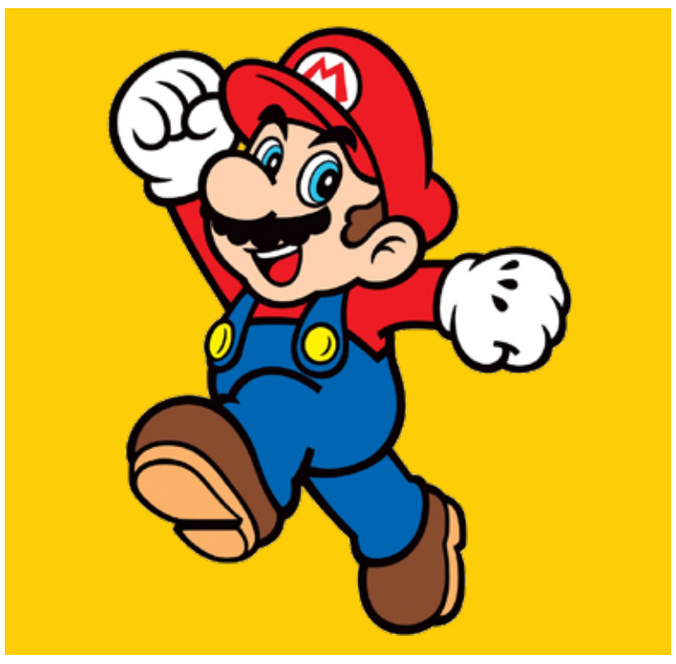




الأعلى مبيعاً

- +90 مليار دولار عائدات
- جزء صغير من إيراداتها كان من ألعاب الفيديو
- معظم الأرباح كانت من المواد الترويجية والدعائية
- حققت Pokémon 3.36 مليار دولار من مبيعات ألعاب الجوّال
- حققت 13.78 مليار دولار من وحدة التحكم ومبيعات الألعاب المحمولة يدويًا
- ألعاب بوكيمون Red، Green، Blue، Yellow تحتل المرتبة السابعة بين ألعاب الفيديو الأكثر مبيعًا
- وصل عدد المبيعات + 47.520.000 نسخة

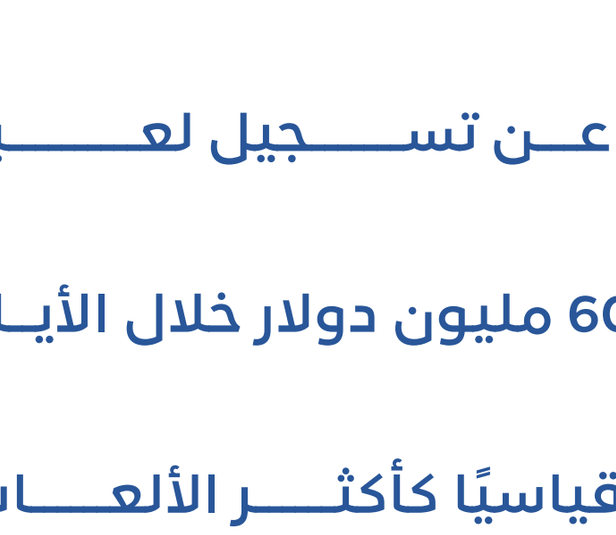
Pokémon



- الشخصية الأكثر شهرة بين جميع شخصيات ألعاب الفيديو
- حققت السلسلة + 15.9 مليار دولار منذ إنشائها عام 1981
- إجمالي المبيعات عالميًا + 30.25 مليار دولار

Call of Duty

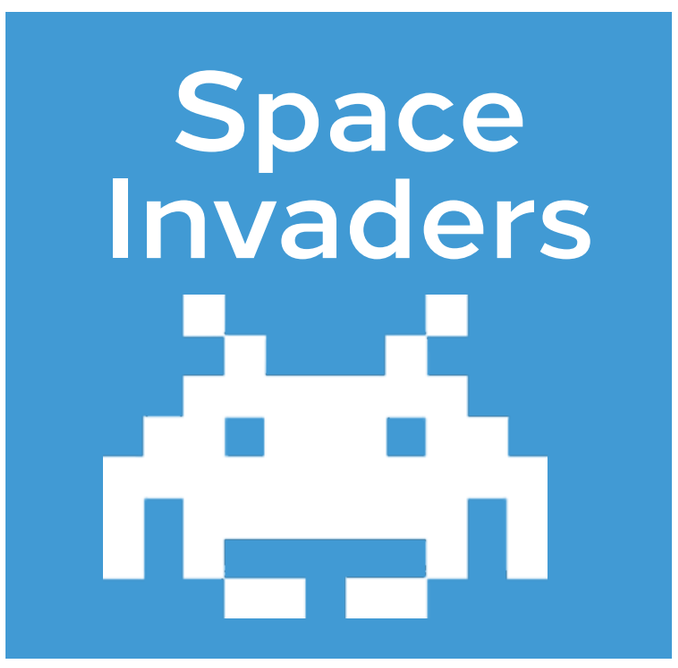
- سجلت أعلى نسبة مبيعات على مستوى الألعاب الجديدة عام 2019
- أعلنت شركة Activision عن تسجيل لعبة Call of Duty: Modern Warfare
- بلغت قيمة المبيعات +600 مليون دولار خلال الأيام الثلاثة الأولى من إطلاقها
- سجلت Modern Warfare رقمًا قياسيًا كأكثر الألعاب الرقمية مبيعًا بتاريخ Activision



لعبة Wii

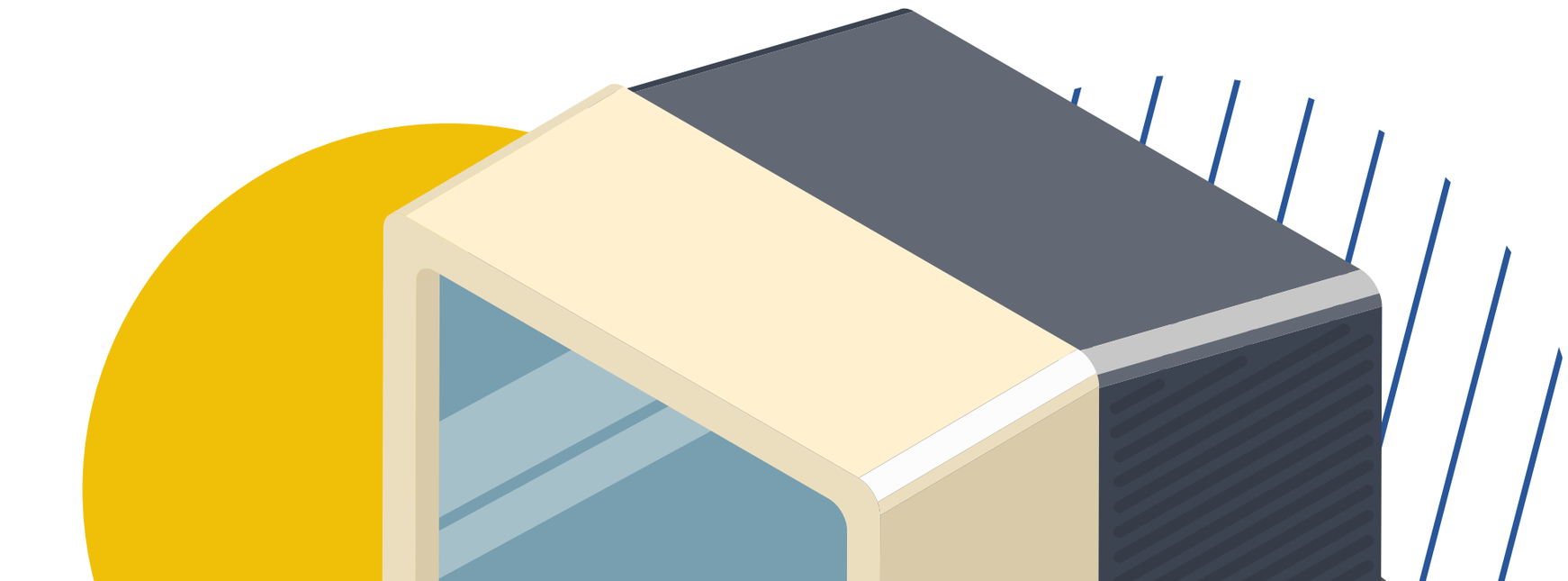
- تعتبر وحدة تحكم إلا أن لديها فرعًا خاصًا بألعاب الفيديو
- أطلقت سلسلة Wii Fit، Wii Play، Wii Sports بلغت أرباح ألعاب +14 مليار دولار

- انتشرت في الثمانينيات
- لا تزال تنشـــر العديد مـــن عناوين الـ throwback وألعـــــاب الألغاز الجديدة
- تبلغ مبيعاتها 14.107 مليار دولار

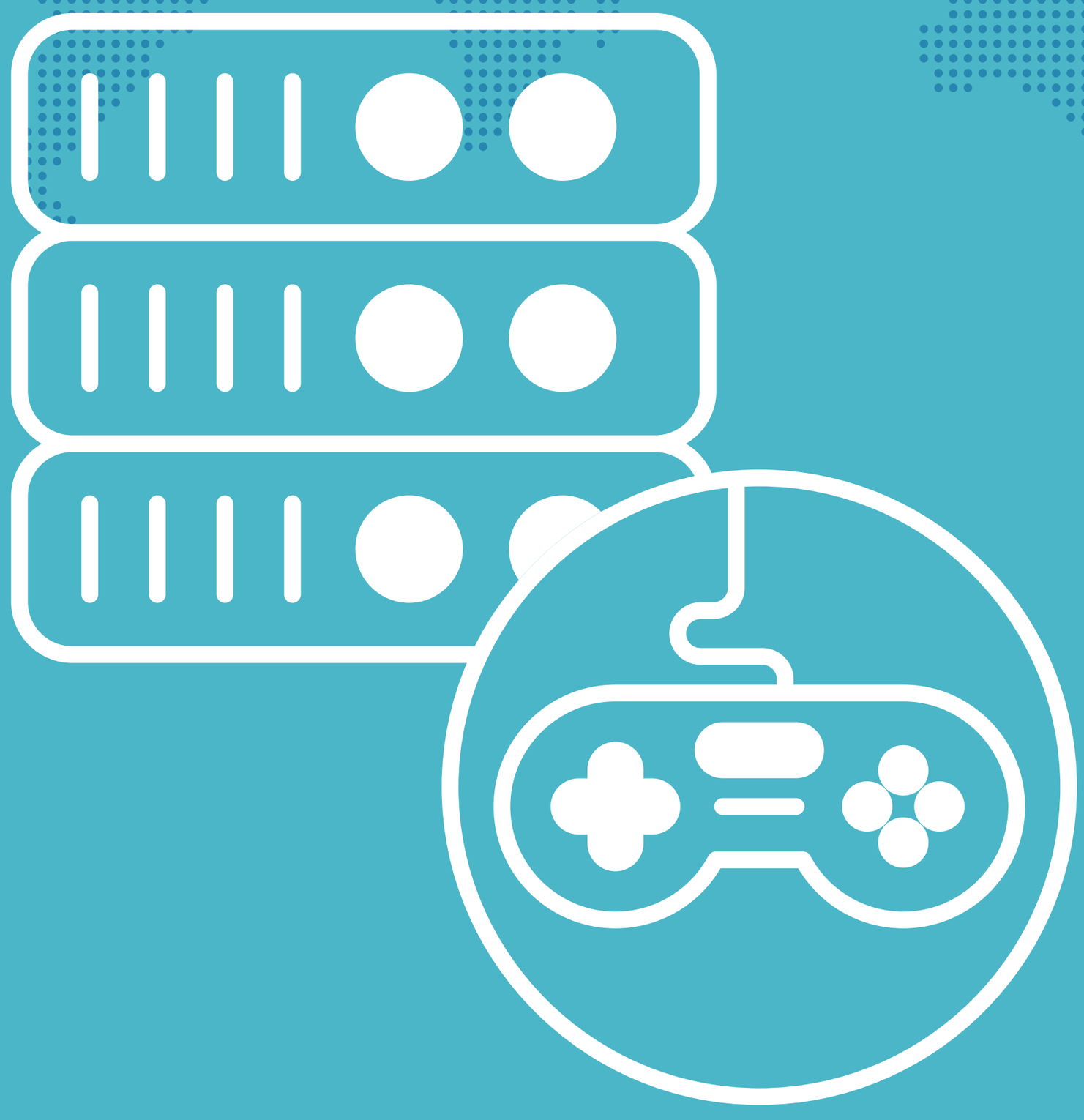


- أقدم لعبة كلاسيكية صدرت 1978
- مبيعاتها +13.93 مليار دولار

- لعبة متعددة اللاعبين مشهورة في كوريا الجنوبية
- لديها 600+ مليون لاعب حول العالم
- بلغت مبيعاتها 11.8 مليار دولار



أنواع ألعاب الفيديو



TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

تطور أنواع ألعاب الفيديو

ألعاب الرماية من منظور الشخص الأول FPS

01
تعود إلى السبعينيات

02
سريعة الإيقاع ومليئة بالإثارة وقد تحتوي على قصة عميقة

03
من أكثر الألعاب شيوعًا في السوق

04
عززتها امتيازات Call Battlefieldg of Duty FPS

05
مع الإصدار الأساسي لـ Wolfenstein 3D 1992 بيع أكثر من 200 ألف نسخة 1993

06
ألعاب Wolfenstein الأحدث،وهي Wolfen-stein: The New Order

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 تُلعب بشكل مكثف

لعـــب الأدوار "آر بـــي جـــي" RPG

- طورها Gary Gygax و Dave Arneson 1974
- 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

لعبـــة تقمـص الأدوار متعددة اللاعبيـــــن عبر الإنتـــــرنت MMORPG

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

لاعب مقابل بيئة

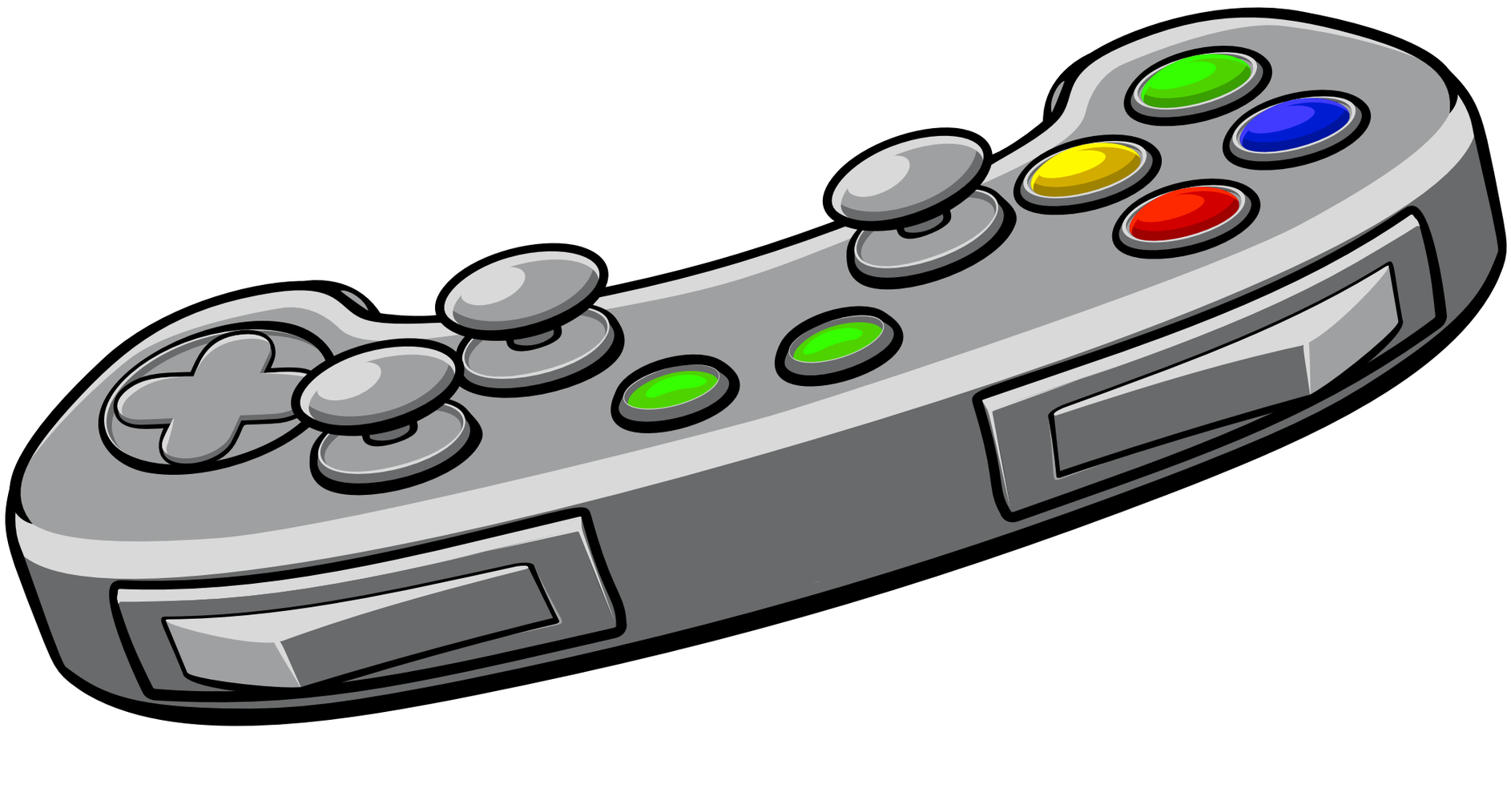
لاعب مقابل لاعب

يمكن للاعبين الانضمام إلى الفئات المختلفة لتشكيل فريق

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

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 فريقًا منح فريق Invictus Gaming الجائزة الذهبية 2.4 مليون دولار



أنـــواع ألعاب الفيديو

التخفـــي

- تسمح للمستخدمين بالتحرك بشكل سري، وإنجاز المهام بحيلة ومكر
- تمنح جو من التحدي والإبداع
- تتضمن مجموعة من الألعاب مثل
  - Metal Gear Solid
  - The Thief Seriesg
  - Splinter Cell

القتـــال

- 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

النصية

- ترتبط بمجموعة مـــن الأوامر النصية التي يتبعها اللاعبون
- تجمع الفئـــة مزيجًا مـــن الكتابـــة الخيالية ولعب الأدوار

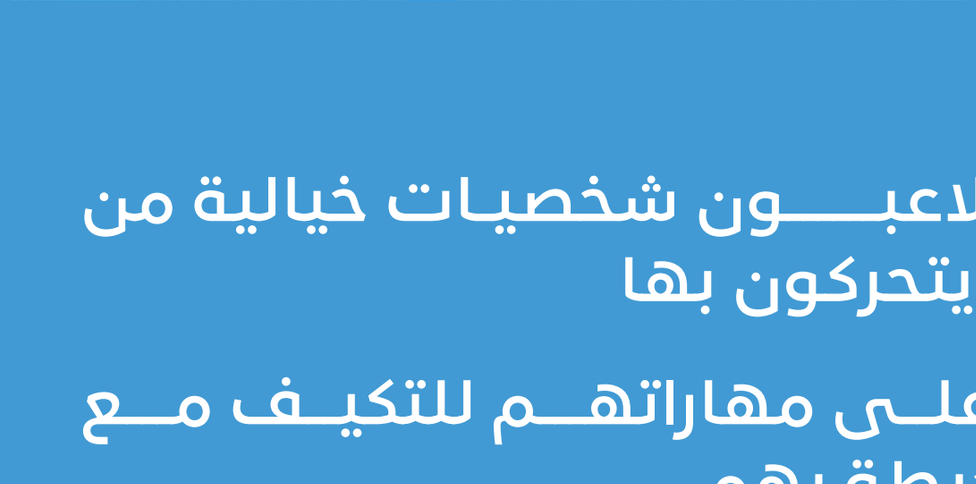
التفـــاعليـــة

- 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

تقمص الأدوار

- يتقمص اللاعبـــون شخصيات خيالية من ابتكارهم ويتحركون بها
- يعتمدون علـــى مهاراتهـــم للتكيـــف مـــع البيئة المحيطة بهم

متعددة الأدوار عبر الإنترنت



- تضع هـــذه الفئـــة اللاعبيـــن بنفس القصة والبيئة
- يقومون بنفس المهام مع وجوعدد من الاعبين الآخرين حولهم
- تتضمـــن هـــذه الفئـــة مجموعة من الألعاب مثل:
  - Star Wars
  - Quest
  - Ever
  - Guild Wars
  - The Old Republic

تقمّص 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 بعالمٍ قاسٍ وإكمال المهام
- تقابلها لعبة Kingdom Come: Deliverance حيث يجد اللاعبون أنفسهم بأوائل القرن الثالث عشر ويصنعون الأحداث

الاستراتيجية

- تقوم على إتمام هدف استراتيجي معين مثل:
  - ألعاب الشطرنج
  - بناء حضارات خاصة باللاعبين
  - تشجع هذه الألعاب نمو القدرات العقلية

4X

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

الاستراتيجية الكبرى

- تُبنى على العناصر التاريخية

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

- Total War
- Europa Universalis

- تحتاج إلى مهارات قيادية، واقتصادية، وعسكرية

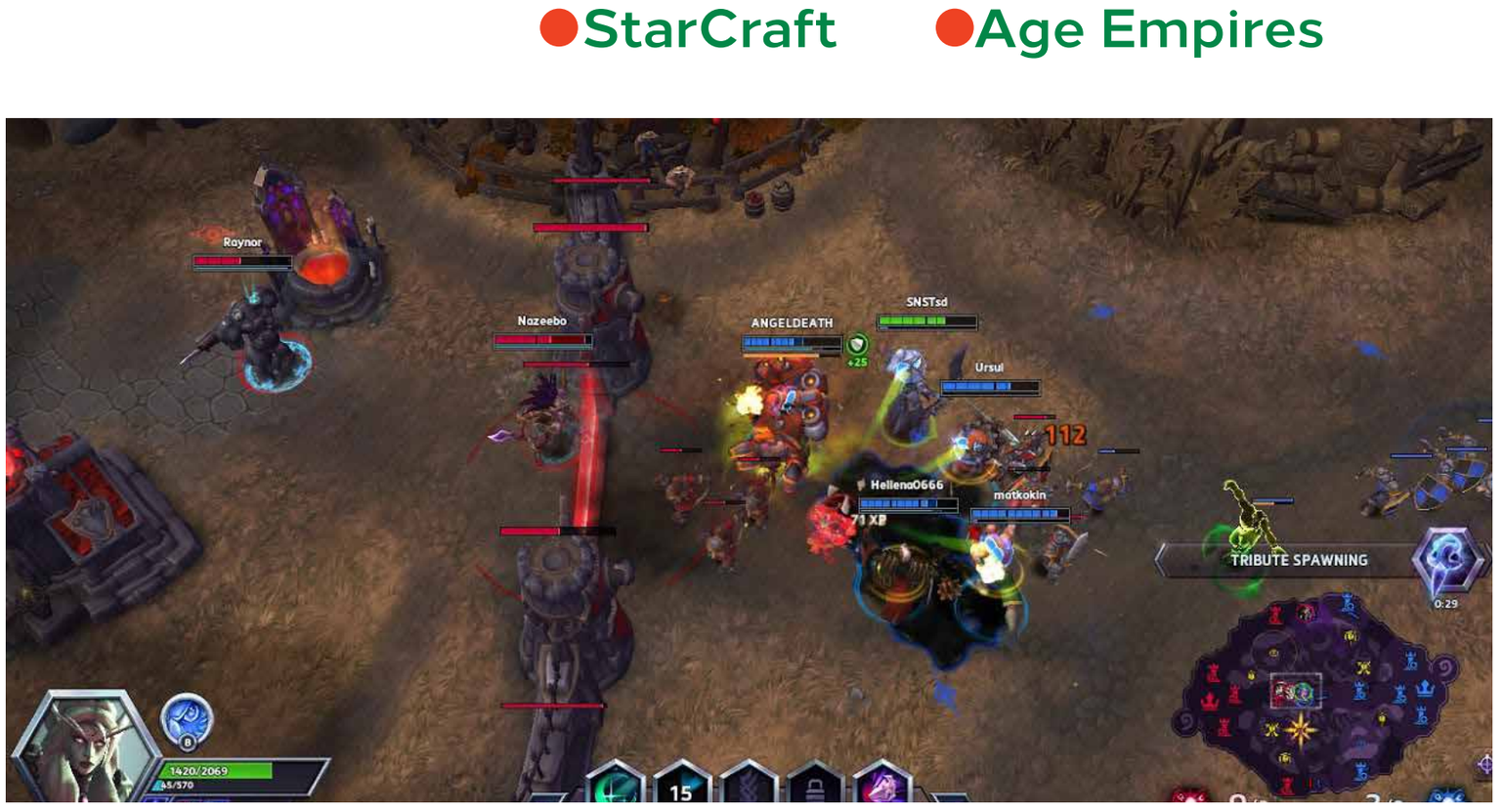
استراتيجيات الواقع

- تعتمد على جمع الموارد الكافية والقضاء على الخصوم لبناء الأسلحة

تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:

- StarCraft
- Age Empires

المعـــــارك المتنقلـــــة 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

- يبني 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 ببيئة 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

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

محاكاة الحياة

- تسمح بمحاكاة الحياة الواقعية وبناء عائلات ومنازل للعيش

المجموعات

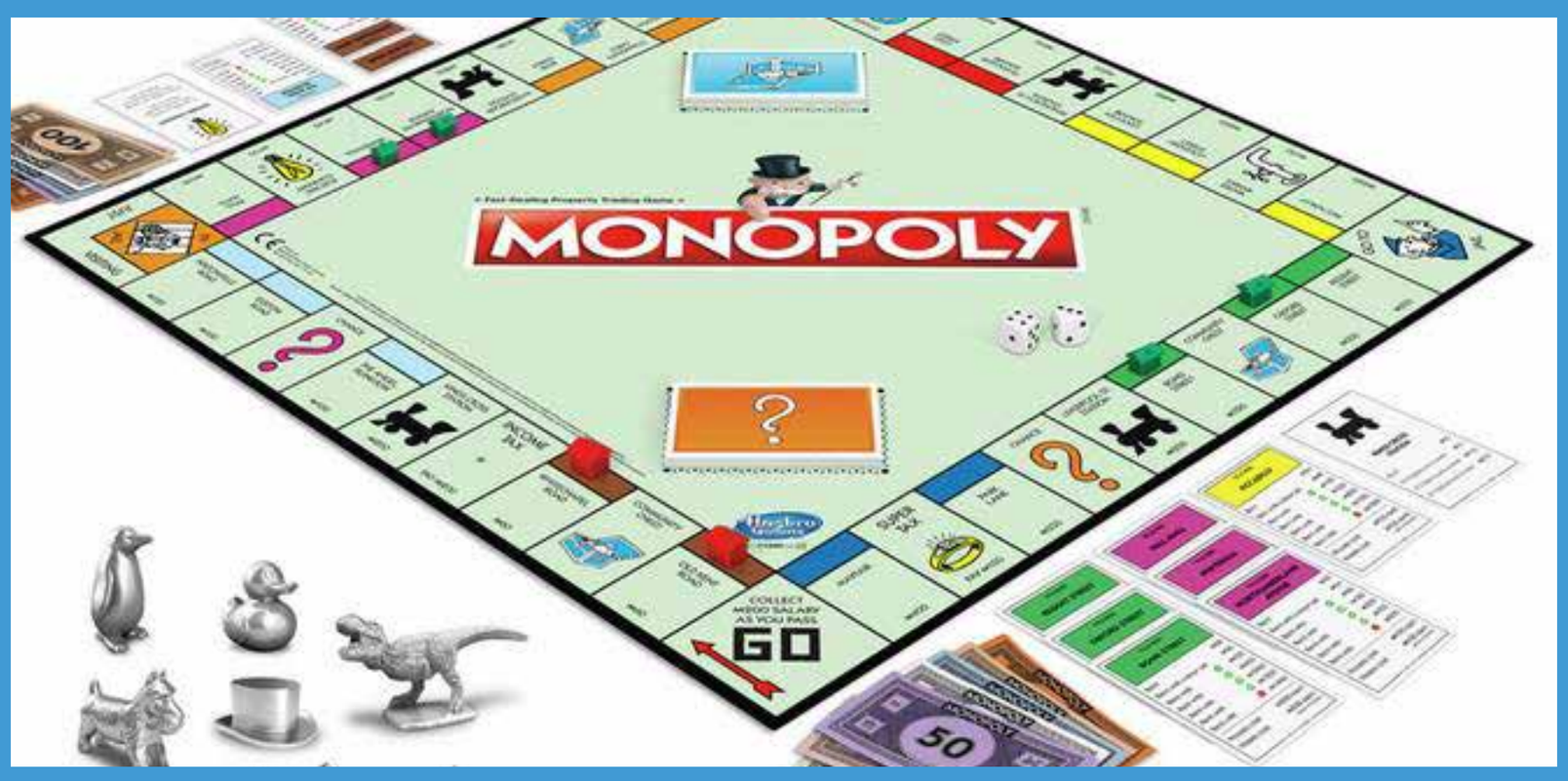
- تتيح تشارك مجموعة من اللاعبين
- تناسب الحفلات والتجمعات المكونة من فردين وأكثر
- تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل: Mario Party

الأسئلة

- يجمع اللاعبون مجموعة من النقاط بالإجابة على مجموعة من الأسئلة
- تتضمن مجموعة من الألعاب مثل:
  - Trivial Pursuit
  - Trivia Crackg
  - HQ
  - Quiz Up

الألغاز

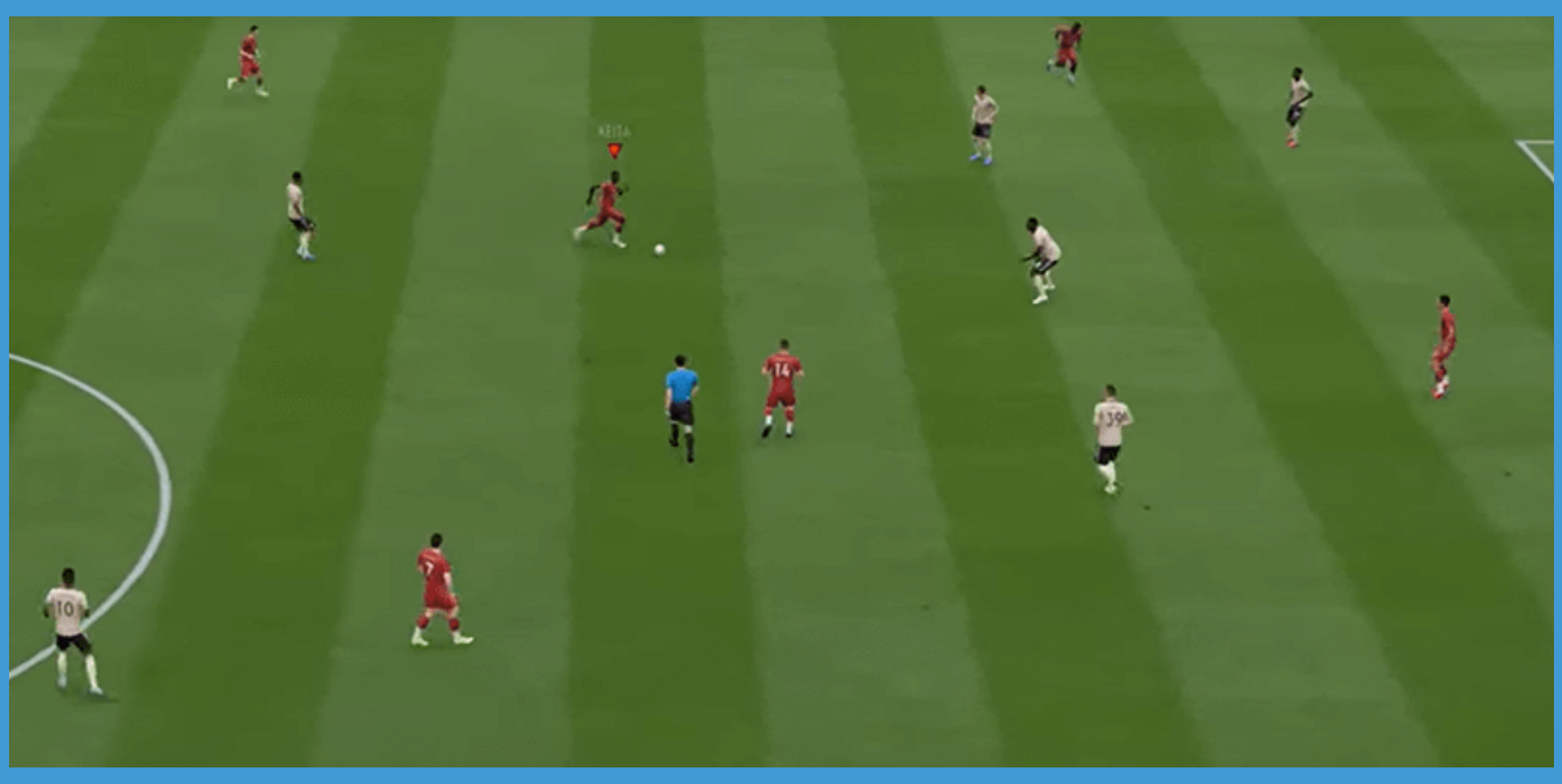
- تعتمد على المهارات المنطقية وحل المشكلات
- تتضمن هذه الفئة مجموعة من الألعاب مثل:
  - Myst
  - Candy Crush Saga
  - Portal



الــورق

- يلعــب 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:

●NBA Jam ●We Sports ●FIFA 20

الرياضات الجماعية

- تُعد أفضل الألعاب بنفس الفئة
- تتضمــن كـــــرة البيسبــول، وكــرة السلة، وكرة القدم
- للواقعيـــة أُضيف لها فــرق حقيقيــة ولاعبون حقيقيون

الرياضــات القتالية

- تعتمــد علــى المحاكــاة والــواقعيــة واللعـــب الاستراتيجي
- يختار اللاعبــون قوائـــم معينة لمحاكاة المباريات واختيار الشخصية

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 النـــار

- 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

- يتحكم اللاعبون بمطلق النار من خلال وحدة خاصة تشبه
- يمكنهم بناء فرق من لاعبين للتأكد من نجاح مهمتهم

الإيقاعية

- تعتمد هـــذه الفئـــة علـــى الموسيقى وعامل الوقت
- يمكن للاعبيـــن تشكيل فرق من أكثر مـــن لاعـــب وبنـــاء خطة محددة للفوز

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

التعليمية

- 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

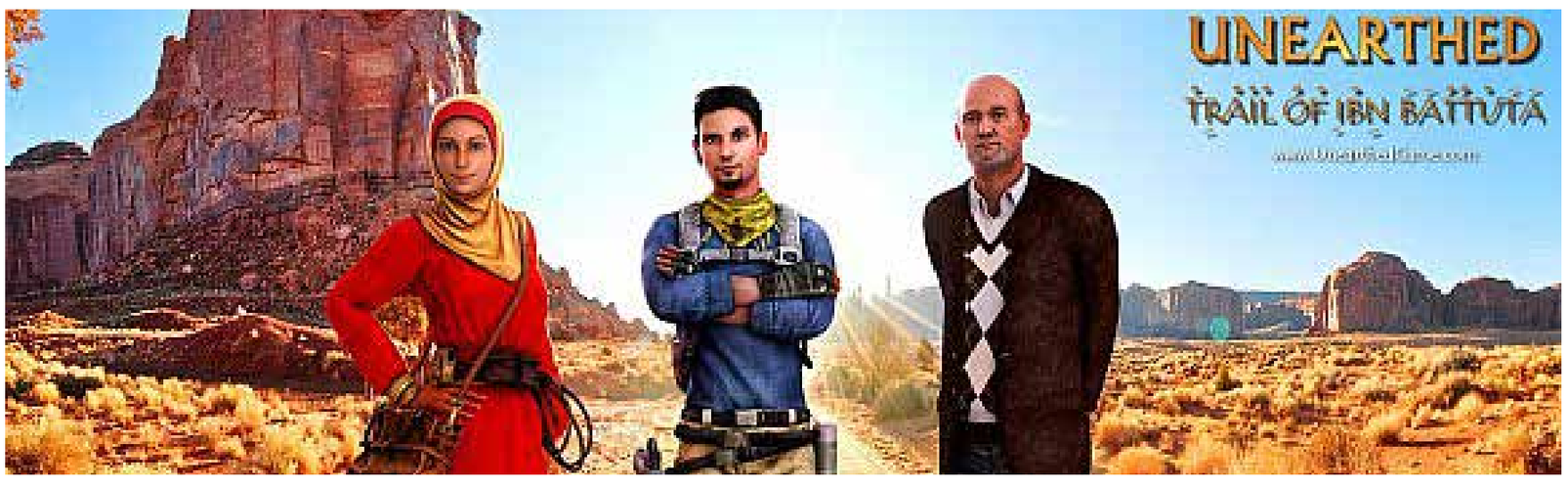
- تقدم برامج لياقة بدنية شاملة
- تتبع أنماطًا وتمارين محددة لمساعدة اللاعبين على
- إنقاص الوزن
- زيادة النشاط
- عيش حياة أفضل
- تتضمن عدد من الألعاب منها: Wii Fit

أُلعاب الفيديو في السعودية والعالم العربي

TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

الألعاب السعودية

الرّكاز: في أثر ابنِ بطّوطة



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

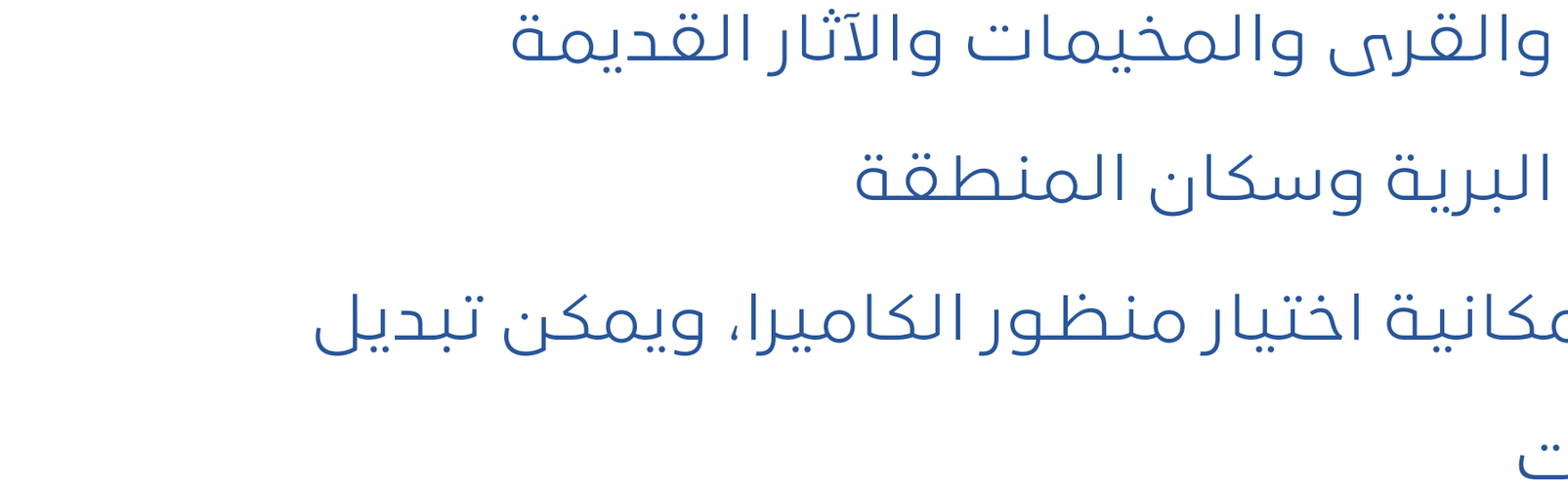
كنق التطعيس

- لعبة سباق سيارات بشكل مميز ومختلف
- طورتها شركة UMX Studio قبل إطلاقها الرسمي
- حصلت على المركز الأول في متجري Google Play وApp 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 متحرّكة
- 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
- تتنوع المخلوقات الشريرة بين الرجل الجرذ 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 وخالد 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® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

مسابقات ألعاب الفيديو

بطولة
Video Game Masters Tournament

أولى المسابقات في مجال ألعاب الفيديـــو

بدأت من خلال ألعاب الحاسب 1993

كانت البطولات مصغرة ومقتصرة على تواجد الفريقين بمكان واحد

بطولة Cyberathlete Professional League - CPL

- أول بطولة على المستوى العالمي
- أنشئت 1997 في تكساس بأمريكا
- تعتبر من أفضل البطولات العالمية
- بلغت قيمة جوائزها ما يقارب مليون دولار
- بيعت المسابقة 2008 لمستثمرين من الإمارات
- 2009 أعلن عن شريك جديد استضافة البطولات في Dream Hack
- أكبر مقهى ألعاب شبكة بالعالم
- يضم ما يقارب 10,000 جهاز وما يقارب 11,000 لاعب

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

بطولة خاصة للعبة PUBG

تشارك فيها عدد كبير من دول العالم

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

20,000 دولار مجموع الجوائز

ارتفعت إلى 500 ألف دولار 2006

عدد المتسابقين إلى 700 من 70 دولة

بطولة League of Legends World Championship

بطولة سنوية محترفة لبطولة العالم

تضم لعبة League of Legends

تستضيفها شركة ألعاب Riot

تم إدراجها بالفعل كحدث أولمبي في الألعاب الآسيوية لعام 202

بطولة Electronic Sports
ESWC gأWorld Cup

بدأت 2003 وهي كأس العالم لهذه البطولة

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

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

وصلت قيمة الجوائز إلى 1.5.00.000 دولار لتصبح أقوى قيمة جوائز

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

بطولة
Drums of War 50

16 فـــريقاً

من لاعبي Call of Duty: Warzone

يتنافسون للحصول على جائـــــزة **10** آلاف دولار

يقسم اللاعبين إلى فرق مؤلفة من 3 لاعبين

يتم قيادتهم وتدريبهم من قبل أشهر اللاعبين المحترفين

بطولة World eSports Games

تعرف اختصاراً بـ WEG

كان أول ظهور لها 2005

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

تضم البطولة العالمية فرق من 47 دولة

تقام في العاصمة "سول"

متوزعة ما بين الألعاب التنافسية الثلاثة التي ستقام بها التحديات

ينقسم الحضور بين ألعاب eFootball PES 2020 Tekkeng،DOTA 2

دوري تنافسي سنوي للمشاركة في مباريات تنافسية

دوري Ultimate Game

احترافية لألعاب عديدة مثل:

COD Warzone

Fortnite

Rainbow Six Siege

CSGOg Dota 2

Mortal Kombat

League of Legends

Tekken

FIFA 20 NBA2K20

مليون دولار قيمة الجائزة

بطولة Rainbow Six Siege 51

1

ظهرت العبة
في 2020

2

واحدة من الألعاب الأكثر شعبية
في الوطن العربي

3

نظمتها شركة
Ubisoft Support
الشرق الأوسط

4

ضمت 64 فريقًا مع مجموع
جوائز مالية 40 ألف دولار

كأس المجتمع العربي للعبة Overwatch

نسختها الأولى أقيمت
2020 وتقام كل 3 أشهر

تقام البطولة بعدد فرق
16 كحد أدنى و32 كحد أقصى

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

يسمح بتسجيل لاعب
أجنبي واحد

تقام البطولة بنظام الطول التنافسي خروج المغلوب
مع Loser Bracket

Arabic League of Legends

بدأت النسخة العربية
من البطولة 2019

أقيمت في
الرياض

بمجموع جوائز
2 مليون دولار

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

تصنيفات ألعاب الفيديو

TREND® | غرفة 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 بأسفل كل لعبة على جهة اليسار

التصنيف العالمي

التصنيف الأمريكي

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

الطفولة المبكرة Everyone Early Childhood
مخصص للأطفال

يناسب جميع الفئات العمرية

قد يحتوي على رسومات متحركة بسيطة وخيال، أو عنف بسيط

إمكانية استخدام الشخصيات باللعبة للتبغ والأمور المشابه لها

للجميع 10+
Everyone

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

مخصص لسن المراهقة
Teen أو فوق سن الـ 13

قد يحتوي على عنف واستخدام الخمر

لعب القمار غير حقيقي، والتبغ

تكرار الكلام البذيء واللباس غير المحتشم

يعمل على تنظيم ممارسة الالعاب الالكترونية

زيادة قاعدة المشاركين لتأهيل المتميزين للمشاركة

تمثيل مصر في البطولات

دعم جيل جديد من مطوري ومبرمجي هذه الالعاب

مخصص للراشدين فوق
سن الـ 17Mature

قد يحتوي على مشاهد عنيفة جدًا

سفك للدماء وكلام بذيء ومشاهد خليعة

للكبار فوق سن
الـ 18 فقط Adults Only

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

في انتظار التقييم Rating Pending

يكون قبل صدور اللعبة في الأسواق

يعني بأن اللعبة يتم تحليل محتواها ودراستها

يتم تبديل هذا التقييم بالتقييم المناسب عند صدورها

التصنيف الاوروبي PEGI:2

يقوم به
Pan European Game Information
(نقاد معلومات الألعاب الأوروبية) المعروفة باسم PEGI
التقييمات المعتمدة لدى PEGI

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 وأكبر

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 وأكبر

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 وأكبر

يعطي للألعاب المناسبة للكبار عندما يكون العنف سائدًا 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 جدًا من حيث التأثير

تصنيف مناسب للجميع

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

التوجيه الأبوي (PG)

المحتوى ذو تأثير خفيف

قد تحتوي على محتوى يجده الأطفال محيرًا أو مزعجًا

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

ناضجة (M)

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.

المرافقون البالغون (MA 15+)

المحتوى قوي الأثر

تحتوي المواد المصنفة MA 15+ على محتوى قوي

مقيدة قانونًا للأشخاص الذين تزيد أعمارهم عن 15 عامًا

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

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

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 على الوالد أو الوصي البالغ أيضًا شراء تذكرة للطفل

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

يعمل على تنظيم ممارسة الالعاب الالكترونية

زيادة قاعدة المشاركين لتأهيل المتميزين للمشاركة

تمثيل مصر في البطولات

دعم جيل جديد من مطوري ومبرمجي هذه الالعاب

مقيد (R 18+)

المحتوى ذو تأثير كبير

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

قد يكون المحتوى مسيئًا لأقسام مجتمع البالغين

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

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

ألعاب مناسبة لـ 3 أعوام فما فوق

- محتوى ضمن إطار إيجابي
- خالٍ من تأثيرات العنف أو التهديد
- أغلبها أفلام كرتونية

ألعاب مناسبة لـ 7 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 12 أعوام فما فوق

- محتوى يحتوي على أصوات مرعبة أو مؤثرات مرعبة كإظهار تفاصيل الإصابات

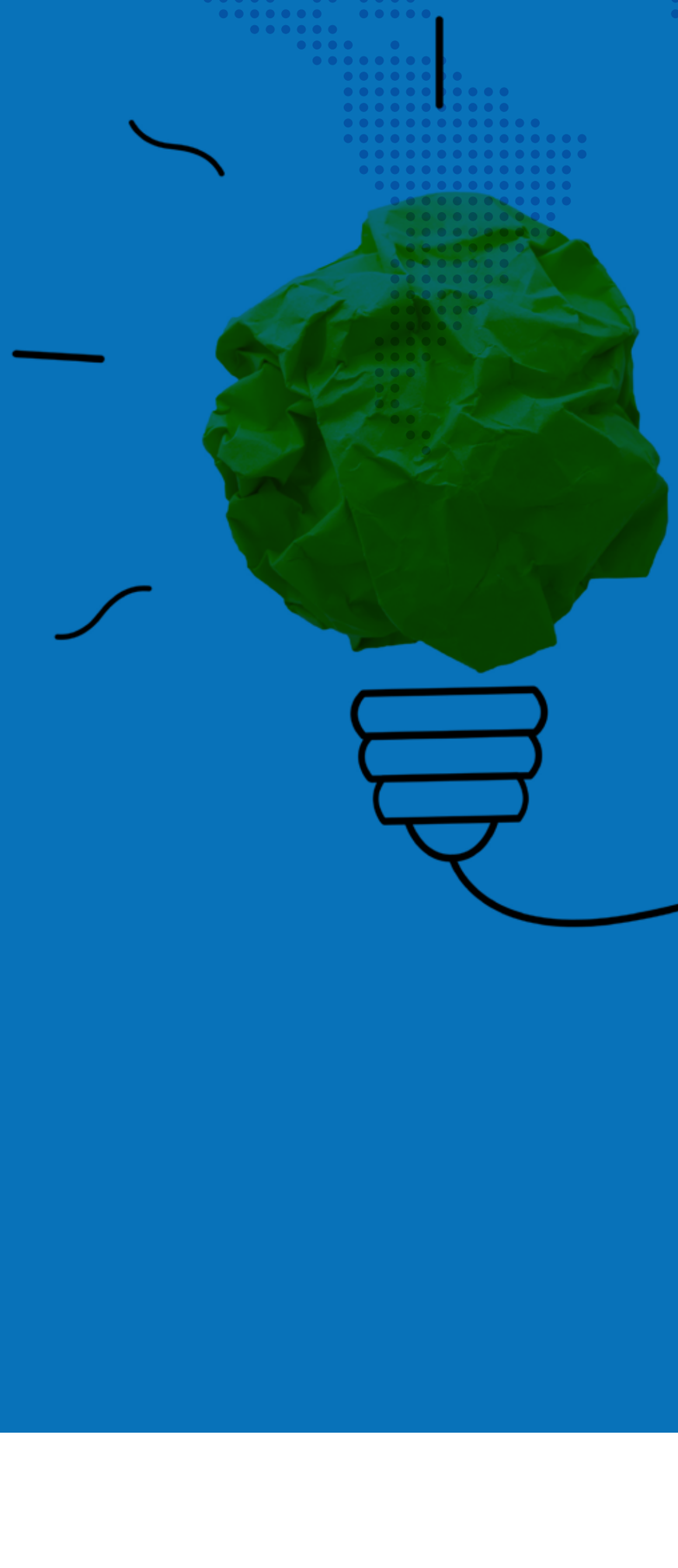
ألعاب مناسبة لـ 16 أعوام فما فوق

- 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 18 أعوام فما فوق

- تحتوي على مشاهد عنيفة جداً مثل التعذيب
- إظهار تفاصيل الإصابات، أو مشاهد استخدام المواد الممنوعة بأي شكل من الأشكال

مستقبل ألعاب الفيديو



TREND® | غرفة الرياض Riyadh Chamber | لجنة الإعلام الرقمي | stc

الإعلان والاستثمار في الألعاب الإلكترونية

دوليًا: الشركات الأسرع نموًا

The9 Ltd: The9

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

Nintendo Co. Ltd

- 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

SciPlay

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

سعوديًا

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

الإيرادات
+1.09
مليار دولار 2019

تحتل المركز 19 في قائمة أكبر أسواق الألعاب عالمياً

نمو
%41.1

تخطط لمجموعة متنوعة من العروض الجديدة على YouTube مع مشاهير الألعاب

المملكة موطنًا
21.1 +
مليون لاعب

يوفر Webedia ملعبًا للمنافسة

+9,000,000
مشاهدة على موقع SaudiGamer.com
عام 2020 من 2,000,000+ مستخدم

2,500,000
مشترك على
YouTube

الإعلان

هــو 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

إعلان الفيديو داخل اللعبة

VIDEO IN-GAME ADVERTISING

الإعلان الأصلي داخل اللعبة

NATIVE IN-GAME ADVERTISING

الدعاية الصوتية

AUDIO ADVERTISING

إعلانات البانر

AD BANNERS

ومنها:

- 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 تخلط بين اللعبة الإعلانية والإعلانات التي يتم إدراجها داخل اللعبة

المزايا

طريقة للتواصل مع الجمهور

تفاعل المستخدمون طواعية مع اللعبة

سهلة التخصيص

تضمن العلامة التجارية أسلوبها وقيمها

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" نظمها الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية كراعٍ مميز

stc play بالأرقام

مجموع جوائزها إلى
10
مليار دولار 2019

انشاء
280
بطولة على المنصة

12
بطوله بجوائز قيمه

+3
مليون لاعب ومتابع في السعودية

تضم
200
مليون لاعب ومتابع في الشرق الأوسط وشمال افريقيا

2021 قفز سوق الألعاب الإلكترونية في الشرق الأوسط
6.3
مليار دولار

مستقبل ألعاب الفيديو

بحلول عام 2026 تبلغ
قيمة صناعة الألعاب

300+

مليار دولار

+10%

نمو الأيدي العاملة
في صناعة الألعاب

من أبرز اتجاهات ألعاب الفيديو في 2021

- انتشار أكثر للواقع الافتراضي والواقع المعزز جنبًا إلى جنب
- تغيير في نماذج توزيع الألعاب
- تنزيل تطبيقات الألعاب مباشرة خارج متاجر Google أو Apple play
- تصبح قياسات LTV أعمق أي Lifetime Value المدة التي يحتفظ بها الشخص بلعبته في هواتفه أو المدة التي سيقضيها في اللعبة
- بث اللعبة هو الطريقة الجديدة لتحقيق الدخل
- ترقيات وحدة تحكم الألعاب
- بطولات الألعاب الإلكترونية شهدت تحولًا رئيسيًا التنظيم في المنازل
- توفر خدمات الألعاب السحابية
- وجود مشاهدين أكثر من اللاعبين

أعضاء لجنة الإعلام الرقمي

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

راكان الفايزي

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

ريان الطعيمي

مؤسس ورئيس صحيفة سبق
مستشار لعدد من الجهات

علي الحازمي

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

أسامة الزهراني

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

حسين الحازمي

ممثل شركة فيسبوك - أول مهندس سعودي

عبدالرحمن الفوزان

مؤسس شبكة
مايكس للبودكاست

عبدالعزيز الهديان

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

عبدالله السبيعي

إعلامي ومذيع في مجموعة MBC - وقدم العديد من البرامج المتخصصة

مالك الروقي

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

محمد النحيت

مستثمر و خبير بالألعاب الإلكترونية
مؤسس منصة نافس
للألعاب الإلكترونية

سعود الوهابي

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

هيثم خالد

مسؤول الاعلام الرقمي في STC -
خبرة أكثر من 10 سنوات

عبدالله العتيبي

مهتمة في إدارة وابتكار المبادرات
الاعلامية

العنود الشويعر

ناشط في قنوات التواصل الاجتماعي
- ماجستير اعلام رقمي

فيصل المغلوث

ممثل شركة يوتيوب في
السعودية

عبدالرحمن الحازمي

مؤسس صحيفة المناطق
الالكترونية

محمد الدويش

مهتم وخبير في مجال الاعلام
الرقمي وتطبيقاته

نايف المطيري

المصادر

LOADING...

غرفة الرياض
Riyadh Chamber

لجنة الإعلام الرقمي

stc