

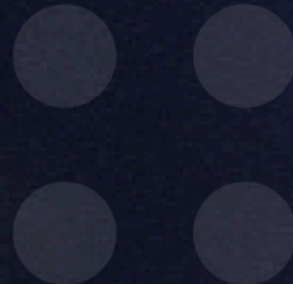


وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



واقع تطوير الألعاب



بسم الله الرحمن الرحيم

Malik Younis

- Madinah born and raised
- İstinye Üniversitesi Bachelor of Fine Arts BFA, Digital Game Design. Istanbul.
- 3+ years experience with Unreal Engine 5
- 1+ years work with SaltGames studios
- 5+ years IT Maintenance experience
- Participated at GIST2023 & INDIEWAY 2023
- Polyglot (Arabic, English, Turkish)

malikyounisgd@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/malek-alhajyounis-9a190023a>



أصغر مدرب سعودي.. يذهل مسؤولي طبية

تاريخ النشر: 07 أبريل 2012 01:32 KSA

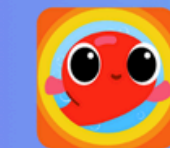


كانت العيون تراقبه وتندهش من قدرته على الكلام..
والنتيجة كانت انبهار كل من شاهده يتحدث عن
المستقبل، رغم أنه لا يتجاوز عمره العاشرة. إنه أصغر
مدرب سعودي في الحاسب الآلي.

كانت العيون تراقبه وتندهش من قدرته على الكلام.. والنتيجة كانت انبهار كل من شاهده يتحدث عن المستقبل، رغم أنه لا يتجاوز عمره العاشرة. إنه أصغر مدرب سعودي في الحاسب الآلي.
مقد وضعت الأقمار أسس مالك الطالب في الصف الخامس في مواجهة حشد كبير من طلاب الرابع والسادس لشرح لهم كيفية صيانة الحاسب الآلي، بحضور عدد من المسؤولين ضمن الأنشطة والبرامج التي تنفذها المدارس الرائدة في الإدارة العامة للتربية والتعليم بمنطقة المدينة المنورة.
وكانت مدرسة الشيخ عبدالعزيز بن صالح أقامت برنامج «المدرّب الصغير» تحت إشراف أمين مركز مصادر التعلم محمد عيد الحافظي بتنفيذ دورة في صيانة الحاسب الآلي من إعداد وتقديم الطالب أسس مالك من طلاب الصف الخامس الابتدائي، واستهدف عينة من طلاب الصف الرابع والخامس والسادس، وقدم خلالها دورة استمرت لمدة 3 أيام، وتم نقلها على الهواء مباشرة على موقع المدرسة، وتم خلالها شرح وتعريف قطع الحاسب الآلي الداخلية، وأيضاً طريقة تركيب وتجميع قطع الحاسب الآلي لتكوين جهاز متكامل.

Previous Works:

NEON SIEGE



Puffy-Learn&Play

CURSE BREAKER

Little Puzzler





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



معنى تطوير الألعاب

تطوير ألعاب الفيديو هي عملية تطوير برمجيات يتم فيها تطوير لعبة فيديو. التطوير يتم من قبل مطور لعبة فيديو، والذي قد يكون شخصاً واحداً فقط إلى شركة ضخمة. الألعاب السائدة يتم تمويلها عادة من قبل ناشر أو عدة ناشطين وتستلزم أياً ما أو شهوراً أو أعواماً للتطوير.

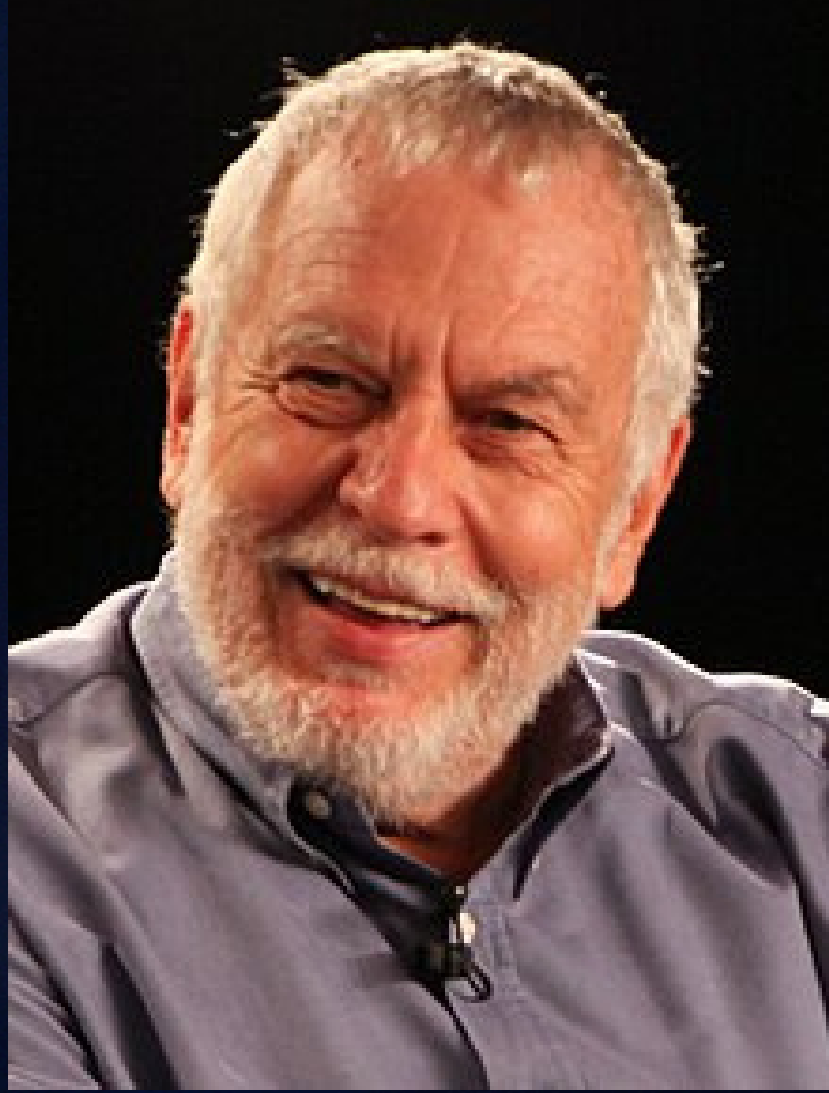
ويكيبيديا - تطوير ألعاب الفيديو





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



Nolan Bushnell - 2013

مفهوم تطوير الألعاب

تطوير الألعاب هو أحد أكبر الأسواق العالمية و أسرعها نمواً، و هو مجال واسع متراحي الأطراف يشمل العديد من المهن و الخبرات المختلفة. بدايته كانت في سبعينات القرن الماضي في كاليفورنيا، الولايات المتحدة





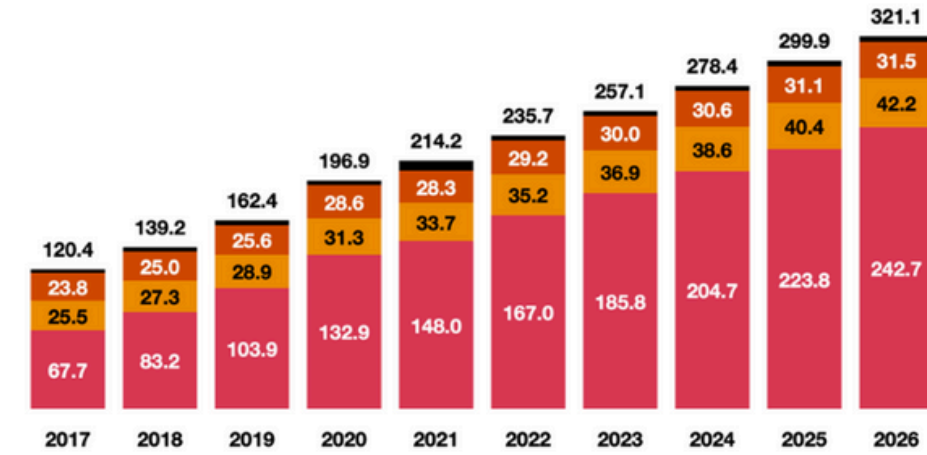
وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



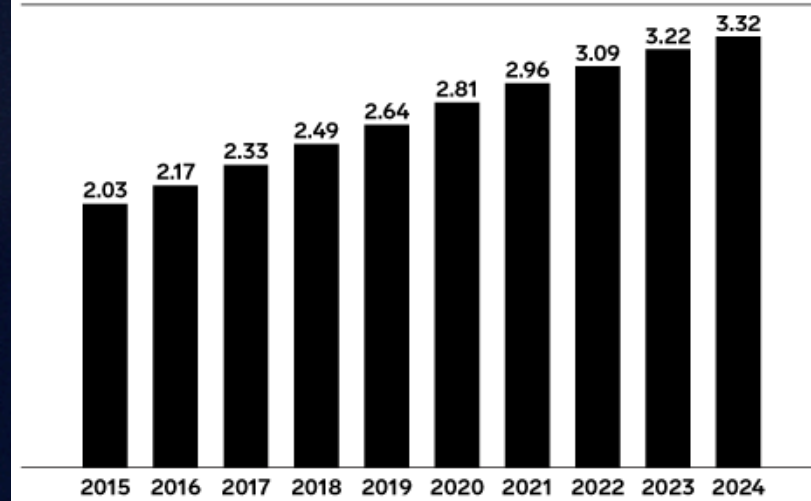
Total global video games revenue, by segment (US\$bn)

■ Social/casual gaming ■ PC games ■ Console games
■ Integrated video games advertising



Note: 2021 is the latest available data. 2022-2026 values are forecasts.
Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026, Omdia

Digital Gamers Worldwide, 2015-2024
billions



Note: includes those who play games via consoles, desktop/laptop computers (browser and downloaded/boxed games), smartphones, and tablets
Source: Newzoo, "Global Games Market Report 2021," July 1, 2021

268500

eMarketer | InsiderIntelligence.com

مميزات مجال الألعاب

• سرعة النمو، 32,2% خلال 10 سنوات





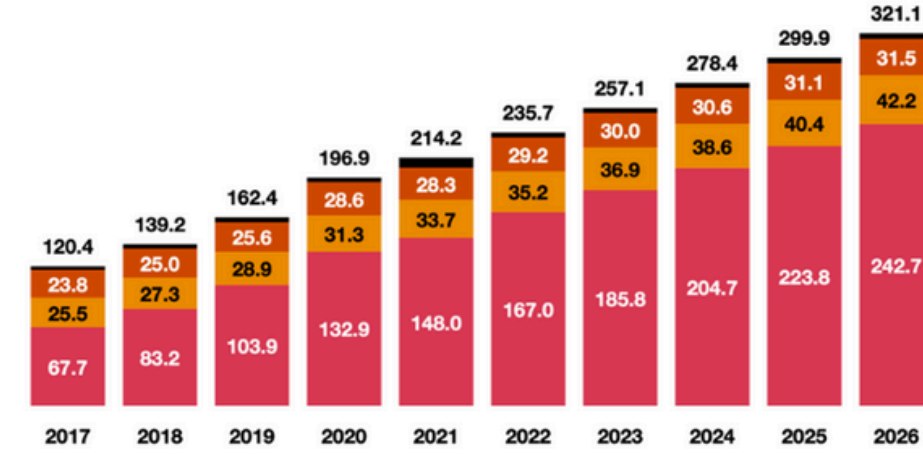
وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



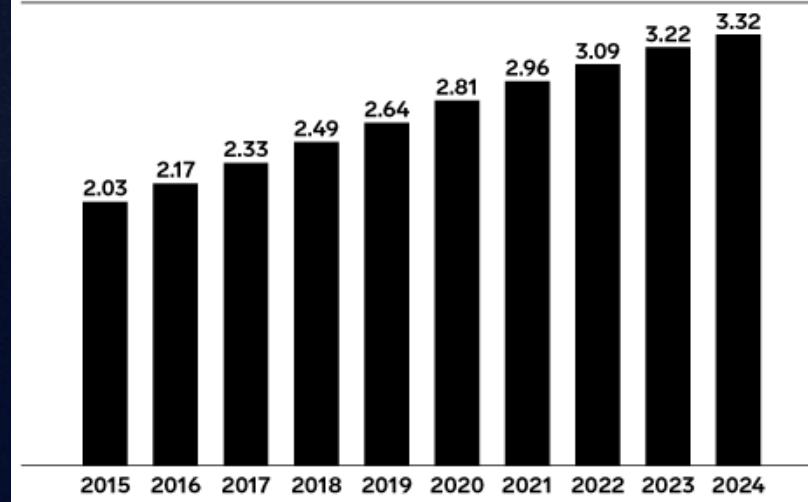
Total global video games revenue, by segment (US\$bn)

■ Social/casual gaming ■ PC games ■ Console games
■ Integrated video games advertising



Note: 2021 is the latest available data. 2022-2026 values are forecasts.
Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026, Omdia

Digital Gamers Worldwide, 2015-2024
billions



Note: includes those who play games via consoles, desktop/laptop computers (browser and downloaded/boxed games), smartphones, and tablets
Source: Newzoo, "Global Games Market Report 2021," July 1, 2021

268500

eMarketer | InsiderIntelligence.com

مميزات مجال الألعاب

• سرعة النمو, 32,2% خلال 10 سنوات

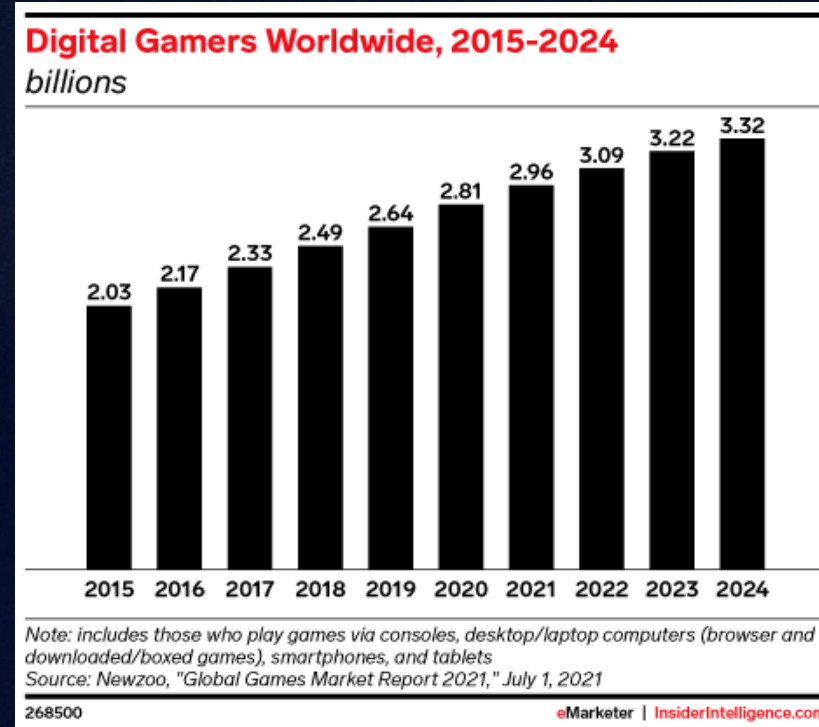
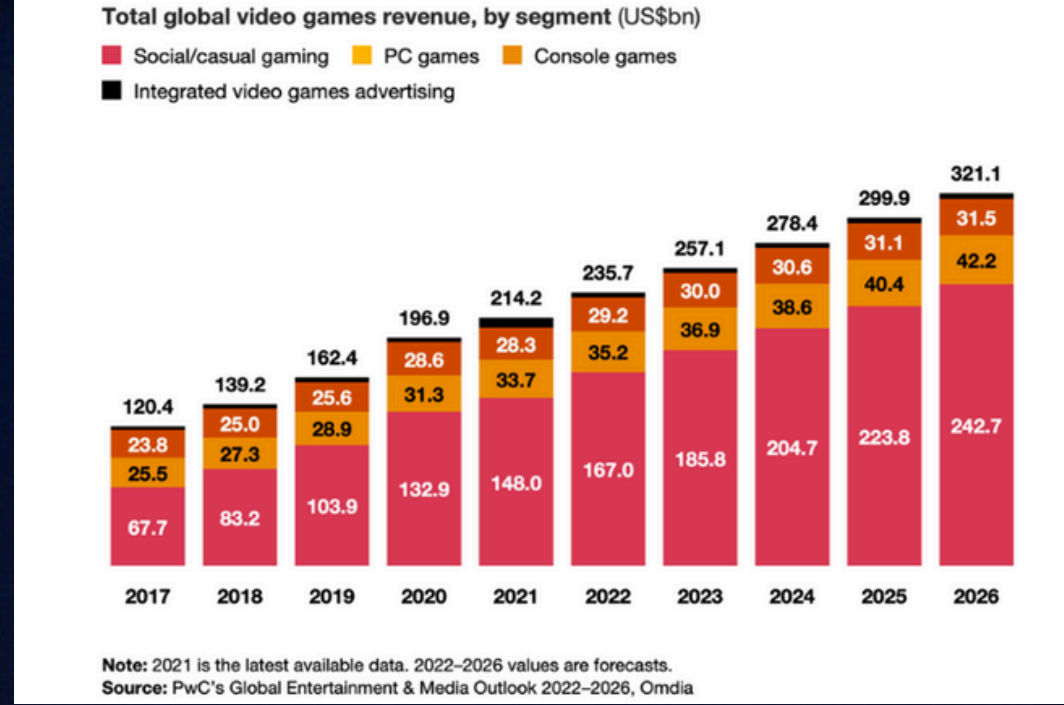
• القيمة السوقية العالية, حوالي 282 مليار دولار





وزارة الاتصالات
وتكنولوجيا المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مميزات مجال الألعاب

- سرعة النمو, 32,2% خلال 10 سنوات
- القيمة السوقية العالية, حوالي 282 مليار دولار
- Game - Gamer





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



تطوير الألعاب

تطوير الألعاب يركز على ثلاث أقسام رئيسية:

1. القدرات الإبداعية





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



تطوير الألعاب

تطوير الألعاب يركز على ثلاث أقسام رئيسية:

1. القدرات الإبداعية

2. القدرات العملية





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



تطوير الألعاب

تطوير الألعاب يركز على ثلاث أقسام رئيسية:

1. القدرات الإبداعية

2. القدرات العملية

3. التسويق





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



لماذا نهتم بمجال تصميم الألعاب؟

• توجه عالمي متسارع النمو





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



لماذا نهتم بصجال تصميم الألعاب؟

- توجه عالمي متسارع النمو
- أحد أهداف رؤية 2030





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



لماذا نهتم بمجال تصميم الألعاب؟

- توجه عالمي متسارع النمو
- أحد أهداف رؤية 2030
- 40% من سكان الكوكب من اللاعبين





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مجال تطوير الألعاب الحالي





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مجال تطوير الألعاب الحالي

يمر مجال الألعاب حالياً بفترة عصيبة و يواجه العديد
من المشاكل، و الحقيقة المرة انه ليس كما يقال
عنه

- نقص المواهب
- استغلال الشركات
- تشبع السوق بالمنتجات الرديئة





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



التوعية!



محااور اللقاء



ضرورة التوعية في
مجال الألعاب



مفاهيم خاطئة
عند المستثمرين



مفاهيم خاطئة
عند المطورين



مفاهيم خاطئة عند
الغير ملمين بالمجال



وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال



مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

• مجال ماله داعي

~3,32B Gamers globally
~ 282B worth
Priori Data



108,000 peak viewers
43,300 average viewers
60,000,000 Prize pool

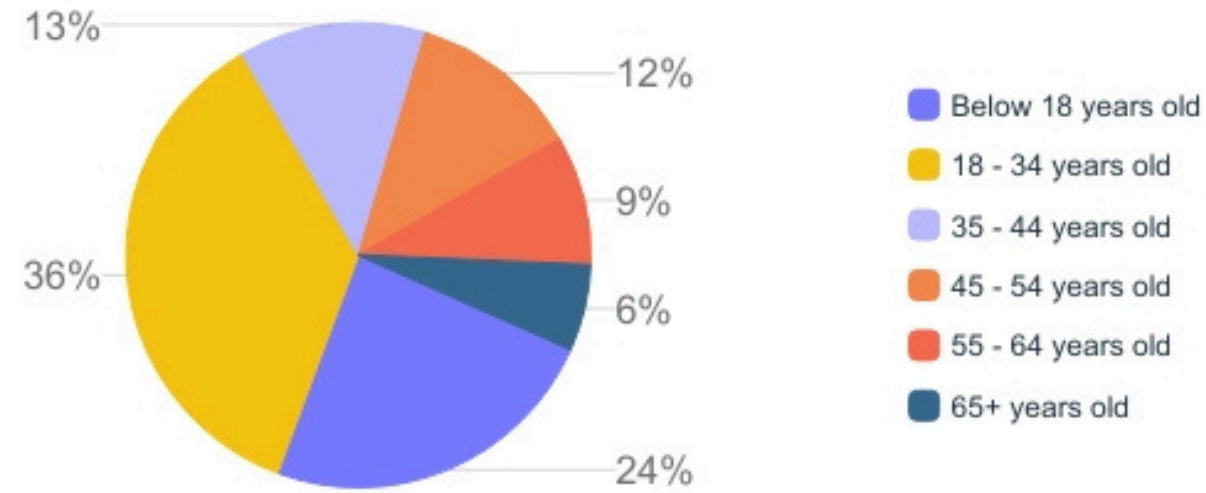
مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

• مجال ماله داعي

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس

US Gamers Age Demographics



76% are 18+ years old

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً

مفاهيم خاطئة عند الغیر ملمین بالمجال

1. Design
2. Programming
3. Animation
4. Art
5. Storytelling
6. Music
7. SFX
8. VFX
9. VO
10. UI/UX
11. Testing
12. Marketing
13. 3D Modeling
14. Post Process
15. Optimization
16. Balancing
17. Community Management /Reach
18. Legalities / Tax
19. Localization
- 20.....

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً
- لازم تتعلم برمجة

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

1. Design
2. Programming
3. Animation
4. Art
5. Storytelling
6. Music
7. SFX
8. VFX
9. VO
10. UI/UX
11. Testing
12. Marketing
13. 3D Modeling
14. Post Process
15. Optimization
16. Balancing
17. Community Management /Reach
18. Legalities / Tax
19. Localization
- 20.....

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً
- لازم تتعلم برمجة

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال

- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً
- لازم تتعلم برمجة
- مجال مافيه محل للنساء/ النساء ما يلعبوا

In 2022, estimated
percentage of Female
gamers in the US was 48%

مفاهيم خاطئة عند الغير ملمين بالمجال



- مجال ماله داعي
- الألعاب للأطفال بس
- مجال سهل جداً
- لازم تتعلم برمجة
- مجال مافيه محل للنساء/ النساء ما يلعبوا



وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مفاهيم خاطئة عند المطورين



مفاهيم خاطئة عند المطورين

• المطور و المصمم نفس الشيء

أستوديو الألعاب

تأثير غير مباشر

تأثير مباشر

لا تأثير

تأثير مباشر

المبرمجين

تأثير مباشر



الكتاب

المبرمجين

تأثير مباشر

الرسامين

الكتاب

المبرمجين

تأثير مباشر

الموسيقيين

الرسامين

الكُتّاب

المبرمجين

تأثير مباشر

المصممين

الموسيقيين

الرسامين

الكُتّاب

المبرمجين

مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD

مفاهيم خاطئة عند المطورين

ملف تصميم اللعبة (Game Design Document)

- ملف يتضمن جميع ما يخطر في بال المصمم و يشرح رؤية المصمم للعبة بالتفصيل
- ملف حيوي، يتغير و يتطور خلال الإنتاج و التطوير
- المرجع الأساسي لفريق العمل خلال التطوير
- بداية أي لعبة
- يتضمن سير التطوير حسب الخطة

• المطور و المصمم نفس الشيء

• ما يحتاج بحث معمق او GDD

فكرة : لعبة واقع افتراضي عن الطبخ

مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD

مفاهيم خاطئة عند المطورين

فكرة : لعبة واقع افتراضي عن الطبخ

بحث معمق



• المطور و المصمم نفس الشيء

• ما يحتاج بحث معمق او GDD

مفاهيم خاطئة عند المطورين

فكرة : لعبة واقع افتراضي عن الطبخ

بحث معمق



إنتاج



• المطور و المصمم نفس الشيء

• ما يحتاج بحث معمق او GDD

مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احترف جميع النواحي

مفاهيم خاطئة عند المطورين

1. Design
2. Programming
3. Animation
4. Art
5. Storytelling
6. Music
7. SFX
8. VFX
9. VO
10. UI/UX
11. Testing
12. Marketing
13. 3D Modeling
14. Post Process
15. Optimization
16. Balancing
17. Community Management /Reach
18. Legalities / Tax
19. Localization
- 20.....

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احترف جميع النواحي

مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احترف جميع النواحي
- لازم يكون الشغل على مستوى احترافي فوراً

مفاهيم خاطئة عند المطورين



- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احترف جميع النواحي
- لازم يكون الشغل على مستوى احترافي فوراً

مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احترف جميع النواحي
- لازم يكون الشغل على مستوى احترافي فوراً
- اخر خطوة هي play testing & feedback



مفاهيم خاطئة عند المطورين

- المطور و المصمم نفس الشيء
- ما يحتاج بحث معمق او GDD
- لازم احتراف جميع النواحي
- لازم يكون الشغل على مستوى احترافي فوراً
- اخر خطوة هي play testing & feedback





وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



مفاهيم خاطئة عند المستثمرين



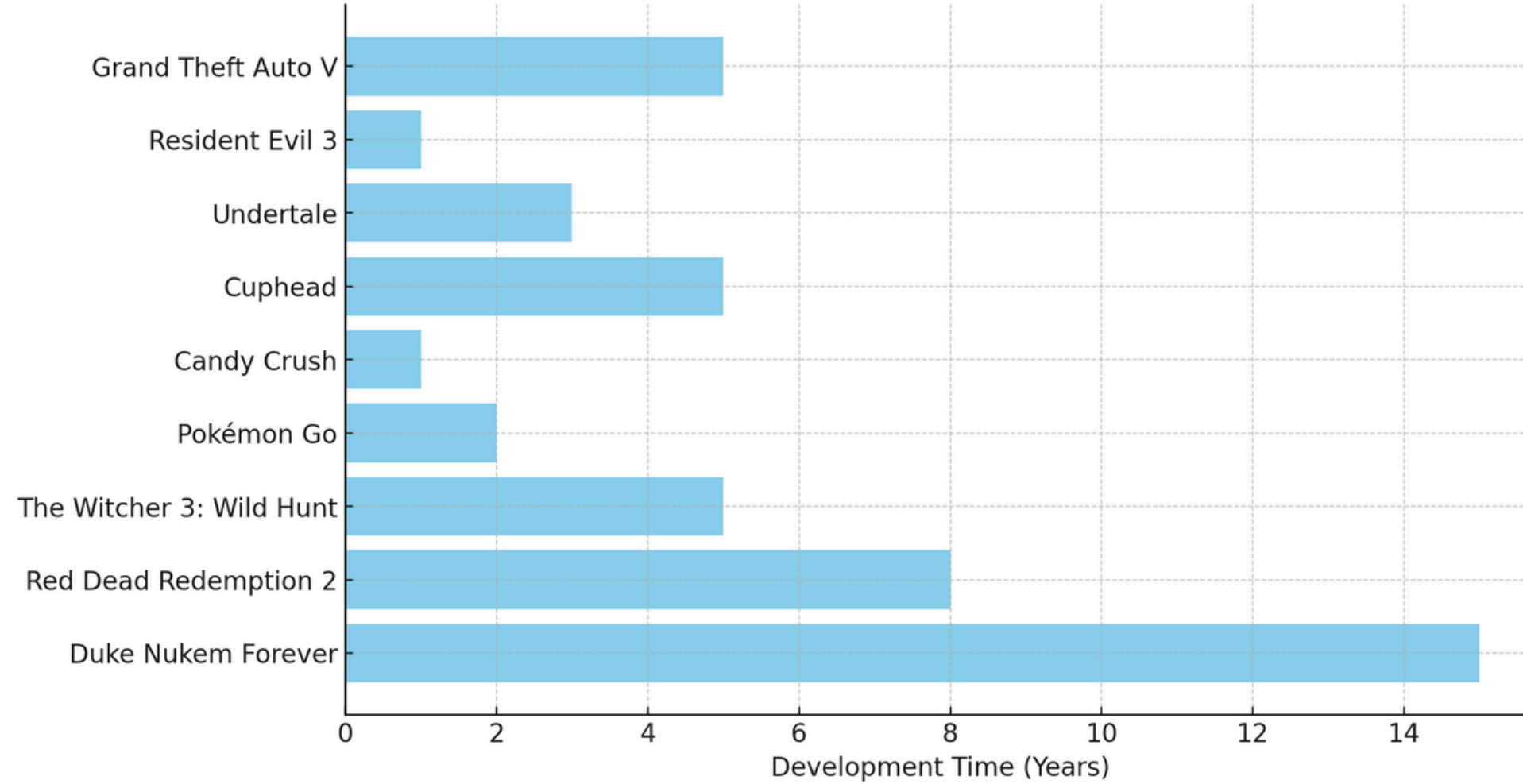
مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

• ربح سريع

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

• ربح سريع

Development Timelines of Popular Games



مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

• ربح سريع

• دور الي يسويها بأرخص سعر



MazeEscape

Try to reach the goal in the shortest time.
Choose spawn point by stepping on the
red buttons.

Play

Controlls(Windows):
W: Move forward
S: Move backward
D: Move to the right
A: Move to the left
H: Hint

Controlls(Mobile):
Movment: Joystick
Jump: On screen button
Hint: On screen button

Quit

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين



**BLA BLA
Game Studios
2024**

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة



**BLA BLA
Game Studios
2024**

Open Positions:

Senior Dev min 5 years exp
Senior Artist min 4 years exp
Lead Programmer min 3 years
exp in C++ & min 4 years exp in
C# & min 3 years exp in Python
& min 10 years exp in FORTRAN
& created own engine & speaks
Binary

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين



- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة
- تنفع لكل

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة
- تنفع لكل
- عدد النسخ المباعة هو المقياس

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين



Game A

- Price: 5\$
- 400 copies sold each month
- No In-Game purchases, No DLC



Game B

- Price: Free
- 100 new players each month
- In-Game purchases, 1\$ DLC every 3 months
- Average player spends 3\$ every month

• ربح سريع

• دور الي يسويها بأرخص سعر

• ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة

• تنفع لكل

• عدد النسخ المباعة هو المقياس



Game A

- Price: 5\$
- 400 copies sold each month
- No In-Game purchases, No DLC

$$5\$ \times 400 = 2,000\$$$

$$2,000\$ \times 12 = 24,000\$$$

$$1 \text{ Year income} = 24,000\$$$

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة
- تنفع لكل
- عدد النسخ المباعة هو المقياس



Game B

- Price: Free
- 100 new players each month
- In-Game purchases, 1\$ DLC every 3 months
- Average player spends 3\$ every month

1 year income = 26,400

Month 1 :
100 player X 3\$ = 300\$

Month 2 :
200 player X 3\$ = 600\$

Month 3 :
300 player X 3\$ = 900\$
1\$ DLC X 300 = 300\$

Month 4 :
400 player X 3\$ = 1,200\$

Month 5 :
500 player X 3\$ = 1,500\$

Month 6 :
600 player X 3\$ = 1,800\$
1\$ DLC X 600 = 600\$

Month 7 :
700 player X 3\$ = 2,100\$

Month 8 :
800 player X 3\$ = 2,400\$

Month 9 :
900 player X 3\$ = 2,700\$
1\$ DLC X 900 = 900\$

Month 10 :
1000 player X 3\$ = 3,000\$

Month 11 :
1100 player X 3\$ = 3,300\$

Month 12 :
1200 player X 3\$ = 3,600\$
1\$ DLC X 300 = 1,200\$

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة
- تنفع للكل
- عدد النسخ المباعة هو المقياس



Game A

24,000\$

400 sold monthly



Game B

26,400\$

100 new player monthly

مفاهيم خاطئة عند المستثمرين

- ربح سريع
- دور الي يسويها بأرخص سعر
- ما اوظف إلا الخبراء لسنوات عديدة
- تنفع لكل
- عدد النسخ المباعة هو المقياس



وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



ضرورة التوعية في مجال الألعاب



ضرورة التوعية في مجال الألعاب

- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي

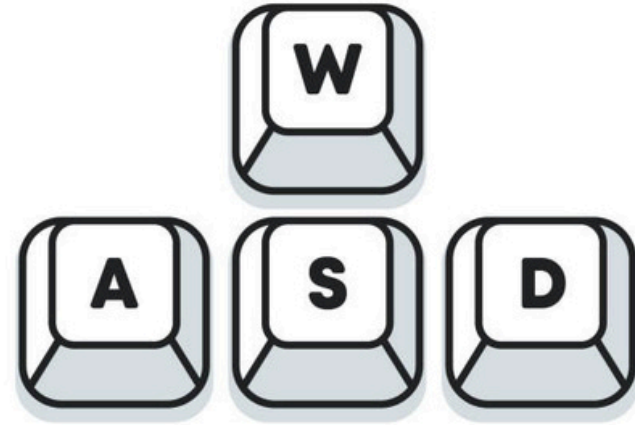
ضرورة التوعية في مجال الألعاب

- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر

ضرورة التوعية في مجال الألعاب

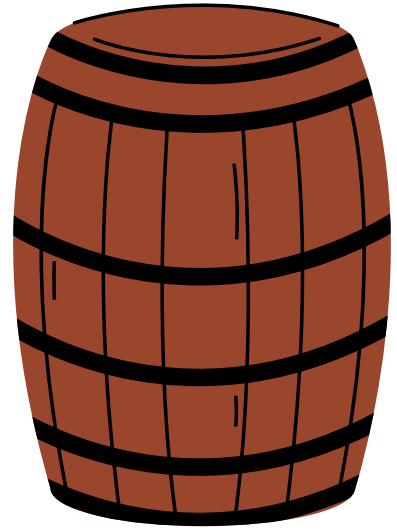
- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك

ضرورة التوعية في مجال الألعاب



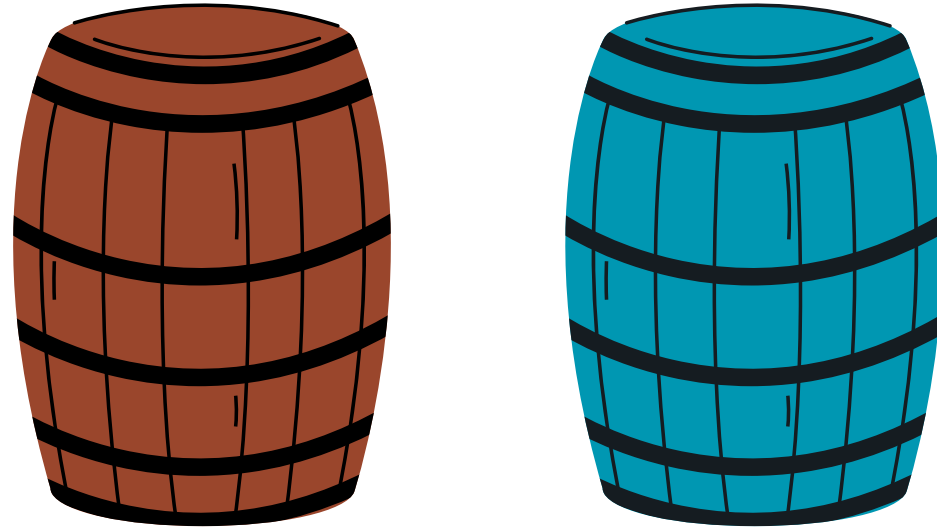
- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك

ضرورة التوعية في مجال الألعاب



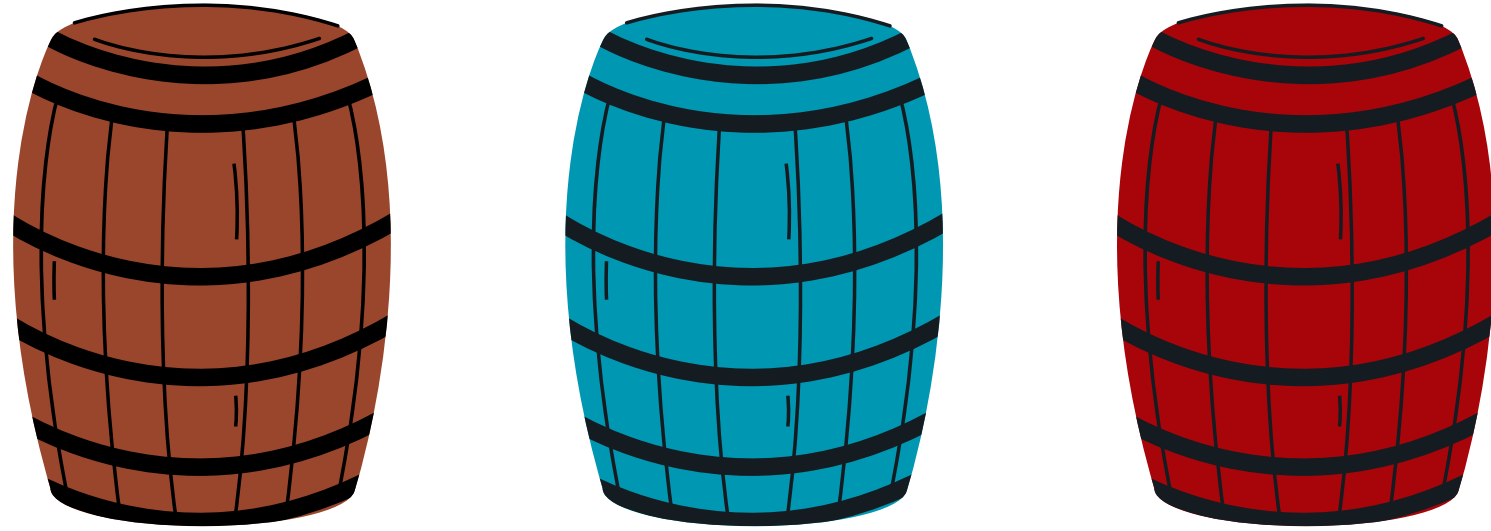
- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك

ضرورة التوعية في مجال الألعاب



- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك

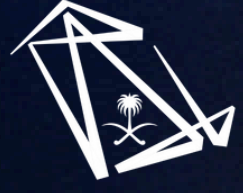
ضرورة التوعية في مجال الألعاب



- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك

ضرورة التوعية في مجال الألعاب

- ما زال مجال ناشئ في الوطن العربي
- تصحيح المفاهيم و وجهات النظر
- حماية المستهلك
- منع اهدار المواهب و الإستثمارات



وزارة الاتصالات
وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa



شكراً لكم

