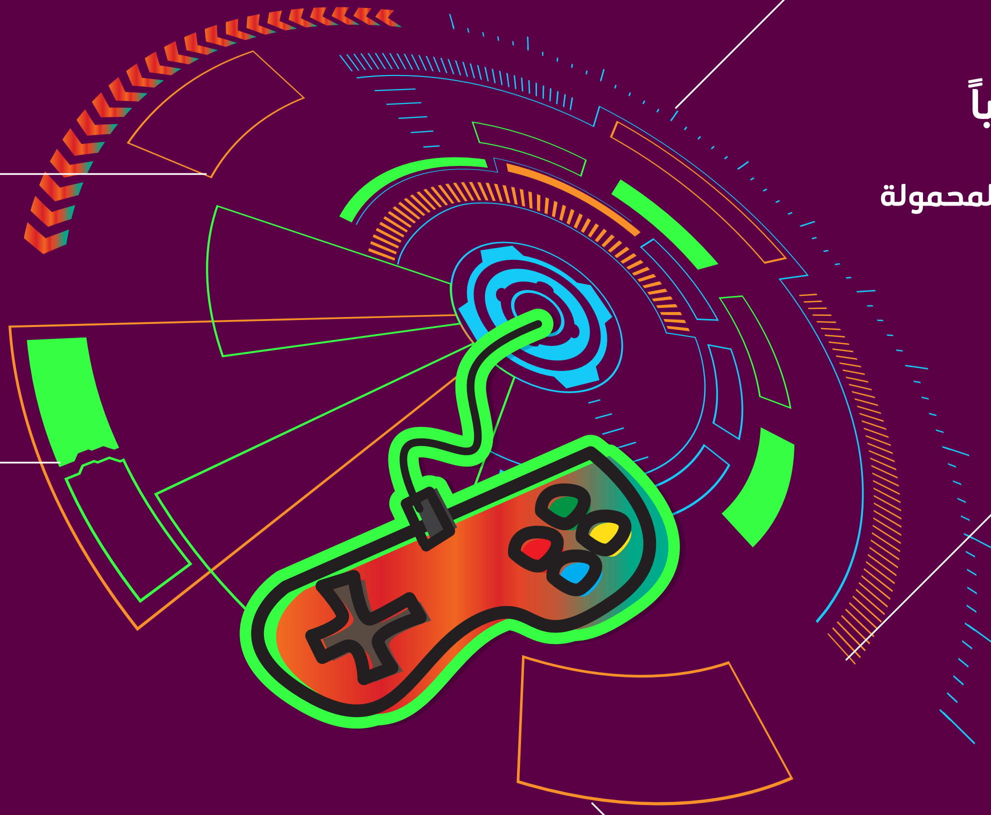
العالم يستثمر
في الألعاب الإلكترونية

152
مليار دولار
ايرادات متوقعة للألعاب الالكترونية في 2019 عالمياً

- **45%** منها (68.5 مليار دولار) ستاتي من مبيعات ألعاب الأجهزة المحمولة
- **10%** متوسط النمو السنوي للإيرادات

2.4
مليار شخص
يمارسون الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة المحمولة



9.5
مليار دولار
توقعات بأن توازي استثمارات الألعاب الالكترونية خلال عامي 2018-2019 ماتم ضخه خلال 8 سنوات

6.2
مليار دولار
يضيفها قطاع الألعاب الالكترونية للناتج المحلي الأمريكي

33%
من إجمالي التطبيقات على الأجهزة المحمولة هي ألعاب إلكترونية

بطولة الفايبر فيفا 19 من STC

- هي بطولة رياضة إلكترونية تتم منافساتها أونلاين
- 150 ألف ريال مجموع جوائز البطولة
- 8192 لاعبًا مشارك من أنحاء المملكة
- 8 مدن مشاركة

الرياض - القصيم - الدمام - الجبيل - جدة - تبوك - عسير - جازان

مراحل البطولة

- يقسم اللاعبون حسب المدينة إلى 8 بطولات في كل بطولة 1024 لاعب بنظام خروج مغلوب
- يجب على اللاعب الفوز في جميع مباريات الأدوار على الشبكة (اونلاين) ليتأهل للبطولة النهائية ضمن ال 8 لاعبين - أبطال المدن
- يتنافس الـ 8 أبطال في الرياض من خلال 3 أدوار على لقب بطل المملكة
- يلعب اللاعبان الخاسران في نصف النهائي مباراة لتحديد المركز الثالث والرابع

STC الاتصالات السعودية

انفوجرافيك_مال

@maaalnews

مال maaal.com صحيفة مال الاقتصادية