تجمع تكنولوجيا العراق

دليل تاريخ الألعاب بالعراق

تاريخ الكيمنك والألعاب العراقية

اشراف عام:

حسين حمزة

اعداد:

بكر الجنابي - خالد وليد - اياد عباس

تصميم:

حسن سلام

المقدمة

في العالم العربي، **خاصة في العـــراق**، ينظر أغلب المجتمع العــراقي نظرة سلبية إلى المطورين المحليـــن لأسباب عديدة، أهمها ضـــعف الجودة وتركيزهم على ألعاب الهواتف الضعيفة. كما أنهم لـــم يبرزوا تاريخًا خاصًا بهم في صناعة الألعاب. ولكن في هذه المجلة، ستتعرفون على حقيقة تاريخ الألعاب العراقية ومجال الكيمنك بالعراق.

قبل كل شيء، سينقسم الموضوع إلى أقسام حسب الفترة التي مرت بها صناعة الألعاب العراقية :

- فترة الثمانينات
- مابعد حرب الخليج الثانية: فترة التسعينات الأزدهار رغم الحصار.
- بداية الألفينات : 2000 - 2010.
- تطور الهواتف المحمولة : من 2010 الى 2020.
- التطور الرقمي والنمو : من 2020 الى وقتنا الحاضر.

وسنتكلم فيما بعد عن مجال الألعاب والE-sports بالعراق

من نحن؟

تجمع تكنولوجيا العراق هي صفحة تقنية تأسست عام 2021، وهي جزء من شبكة "التجمع" التي انطلقت سنة 2011، من تأسيس المهندس حيدر عبد الستار جبار. تقدم الصفحة محتوى تقني مبسّط ومواكب يشمل أخبار، فيديوهات قصيرة، بوستات تعليمية، وكل ما يخص التقنية العامة، الذكاء الاصطناعي، والألعاب وتطويرها. هدفنا إيصال المعلومة بسهولة وخلق تواصل فعّال بين المهتمين بالتقنية داخل العراق.

بالإضافة للصفحة، توجد مجموعة خاصة على فيسبوك تجمع المهتمين والمختصين في مختلف المجالات التقنية، لتبادل المعرفة، طرح الأسئلة، ومشاركة الحلول للمشاكل التقنية اليومية، مما يساهم في خلق مجتمع تفاعلي حقيقي يدعم بعضه البعض.

IQGC

IQGC هو اختصار لـ Iraqi Gamers Connect، حدث سنوي يهتم بصناعة الألعاب، يجمع المطورين، الفنانين، اللاعبين، والمهتمين، للأحتفاء بالإبداع المحلي، ومناقشة تطورات القطاع، وعرض مشاريع الألعاب العراقية، ضمن برنامج متنوع من المعارض والجلسات وورش العمل. بالنسبة للنسخة الأولى من هذا الحدث 2025 فسيكون أول حدث من نوعه يُنظّم لتوثيق وعرض تاريخ وتطور صناعة الألعاب في العراق. يأتي الحدث كمبادرة من تجمع تكنولوجيا العراق بهدف جمع المطورين، الباحثين، والمهتمين بمجال الألعاب، في مساحة واحدة للاحتفاء بجهود الماضي واستشراف مستقبل هذه الصناعة محليًا. **يمثل IQGC 2025** محطة محورية في مسيرة توثيق المحتوى الإبداعي العراقي، حيث يجمع بين المعرض، الجلسات الحوارية، العروض التفاعلية، والمجالات التعليمية، **في تجربة ثقافية وتاريخية فريدة.**

لماذا IQGC 2025؟ :

- لتوثيق تاريخ صناعة الألعاب العراقية من التسعينات حتى اليوم.
- لخلق أرشيف مرئي ومكتوب عن أبرز المشاريع والمطورين العراقيين.
- لبناء مجتمع داعم لصناعة الألعاب محليًا ودوليا.
- لإلهام الجيل الجديد وتحفيزه على دخول هذا المجال.

شركاؤنا في النجاح

نُعبر عن شكرنا وامتناننا العميق لكل الجهات التي ساهمت في دعم النسخة الأولى من **Iraqi Gamers Connect**، وكان لها دور بارز في إنجاح هذا الحدث التاريخي.

NEO PAY

تقدم NEO Pay حلول دفع إلكترونية مبتكرة تشمل إصدار بطاقات مسبقة الدفع بأنواعها المختلفة، المرتبطة بتطبيق إلكتروني. تمكن المستخدمين من التسوق اونلاين والدفع بنقاط البيع والسحب من الصرافات الالية داخل وخارج العراق.

FARBER

تعد فاربر واحدة من العلامات التجارية الرائدة في مجال الطاقة والطاقة البديلة في العراق، حيث تقدم منظومات متكاملة تشمل الطاقة الشمسية، منظمات الفولتية، العاكسات، البطاريات، وأجهزة الـ UPS.

تستند فاربر إلى خبرة تقنية عالية، وحرص على توفير حلول عملية وموثوقة، صُممت لتعمل بكفاءة حتى في أقسى الظروف التي تمر بها الشبكة الكهربائية في العراق.

Nabu BoardGames

نابو ستوديو هي شركة ناشئة مقرها في بغداد، العراق. وتعد أول شركة بدأت العمل في نطاق تصميم وتوزيع و نشر الألعاب اللوحية. تسعى إلى إعادة إحياء ثقافة اللعب الجماعي والتفاعل الاجتماعي، من خلال تقديم مجموعة واسعة من الألعاب اللوحية التي تجمع بين الترفيه والتعليم.

EGI

هي منصة مبتكرة من شركة Qi (الشركة العامة للبطاقة الذكية)، تهدف إلى تمكين وتوحيد الشباب العراقي عبر تقديم منتجات ومبادرات متخصصة تتوافق مع اهتماماتهم وشغفهم في مجالات متعددة، أبرزها الالعاب الالكترونية، وصناعة المحتوى، والقطاعات الابداعية والناشئة الأُخرى. في EGi، نحرص على توفير كافة الأدوات والخدمات اللازمة لدعم الشباب، وتعزيز قدراتهم الابداعية. كما نعمل على خلق بيئة تعاونية مفعمة بروح رياضية، لتشكيل مستقبل واعد تزدهر فيه المواهب الشابة وتتحول فيه أفكارهم إلى واقع ملموس وناجح.

ZXT BRAND

يقدّم ZXT أول علامة تجارية عراقية متخصصة في معدات الألعاب الإلكترونية، تأسست في الربع الأخير من عام 2022، لتوفير منتجات عالية الجودة بتصميم وإشراف محلي يلائم احتياجات المستخدم العربي ،يتواجد ZXT في العراق، المملكة العربية السعودية، وكندا، مع خطط توسّع مستمرة في المنطقة.

Sumar Esports

نادي سومر للرياضات الإلكترونية هو أول نادٍ عربي يولي اهتماماً خاصاً باللاعبين من ذوي الهمم، وأول نادٍ عراقي يمتلك مقراً تدريبياً خاصاً لتطوير مهارات لاعبيه. كما يُعد أول نادٍ عراقي معترف به رسمياً من قبل الاتحاد العراقي للرياضات الإلكترونية، وقد حقق سلسلة من الإنجازات المحلية والعربية التي رسّخت مكانته كأحد أبرز روّاد الإيسبورت في المنطقة

RAM FOR MEDIA

شركة متخصصة في تنظيم المؤتمرات والفعاليات، تمتلك فريقًا محترفًا وذو خبرة عالية في مجال الدعاية والإعلان. تعمل الشركة على تلبية احتياجات العملاء ومساعدتهم في تحقيق أهدافهم، كما تسعى للمساهمة في تحقيق أهداف التنمية المستدامة من خلال نشاطاتها وفعالياتها المتنوعة.

TAPZY

تابزي هو تطبيق تفاعلي مبتكر يُستخدم في المطاعم والكافيهات لتحويل وقت الانتظار إلى تجربة ممتعة، حيث يمسح الزبون رمز QR على الطاولة ليبدأ بلعب ألعاب خفيفة ومسليّة يجمع من خلالها نقاط (XP وCoins) يمكن استبدالها بخصومات وهدايا حقيقية من المطعم، بالإضافة إلى عرض قائمة الطعام الخاصة بالمكان ومساعد افتراضي (نادل ذكي) يعمل بتقنية الدردشة لزيادة التفاعل والراحة.

فترة الثمانينات:
عصر تعريب الأجهزة

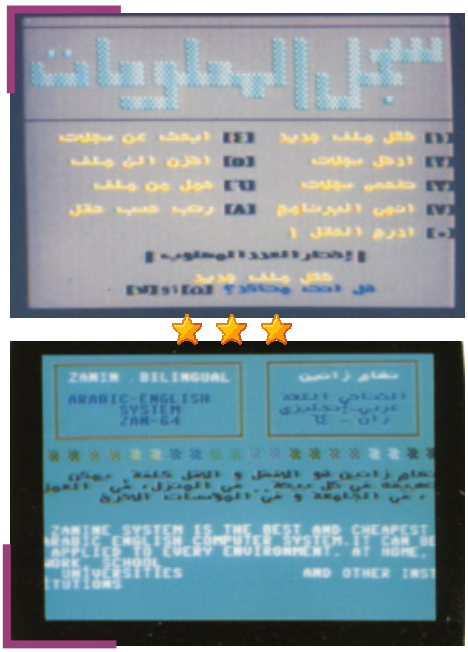
1980-1989

فترة الثمانينات

بعد ظهور جهاز الصخر الذي اكتسح **السوق العربي**، ظهـــرت شركات عراقية قررت أن تنافسه عن طريق تعريب الأجهزة.

جهاز الوركاء هو جهاز معرب من شركة عراقـــية **EIC لجهاز NEC 6001**, الذي تم تعريبه في 1981 وأصبـح متاحًا للعامة وتوزيعه بدفعة اولـــى في 1983 و تم توزيعـــــه مرة أخرى علـــى الجامعات وبعض المدارس النموذجية و دور الرعاية العلمية و مراكز الشباب في 1984. واعتمـدته وزارة العـدل وخصصت ثلاث حاسبات فـــي بعض محاكم بغداد لأصدار القسامات الشرعية عام في 1989 .

فترة الثمانينات



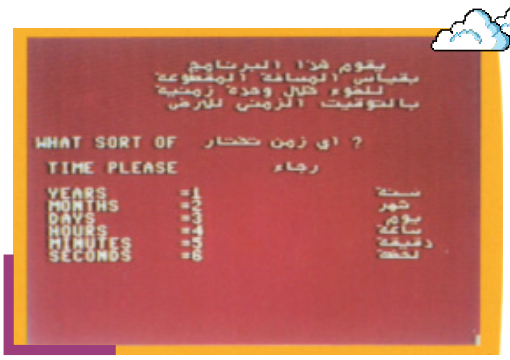
هو نظام تشغيل عربي لجهاز كومودور 64 من تطوير شركة Zanine Ltd وهي شركة مقرها في لندن تحديدا الجانب الغربي من لندن من تأسيس اخوين عراقيين اكراد و هم شيركو عابد و فرهاد عابد وتم تطوير النظـــام بالتعاون مع شركة JCL Software و تم اعلان عنه حسب مجلة كومـودور في 1985/6/6.

شيركو عابد

توفي عام 2020

فترة الثمانينات

كانت شركة زنين عكس بقية الشركات الاخرى، فالشركة لديها برامج خاصة بها ولعبة تعليمية اسمها "سجل معلوماتك"، لكن الشركة تم محاربتها وتوقفت بسبب معارضتها مع السياسات والقوانين العراقية وانتشار القرصنة. بعد هذه الأزمة، قرر "شيركو عابد" التركيز على السوق البريطاني، حيث أسس في عام 1993 شركة جديدة باسم B-Plan Information Systems Ltd، بعيدًا عن المشاكل السياسية والقرصنة التي واجهوها في منطقة الشرق الأوسط.



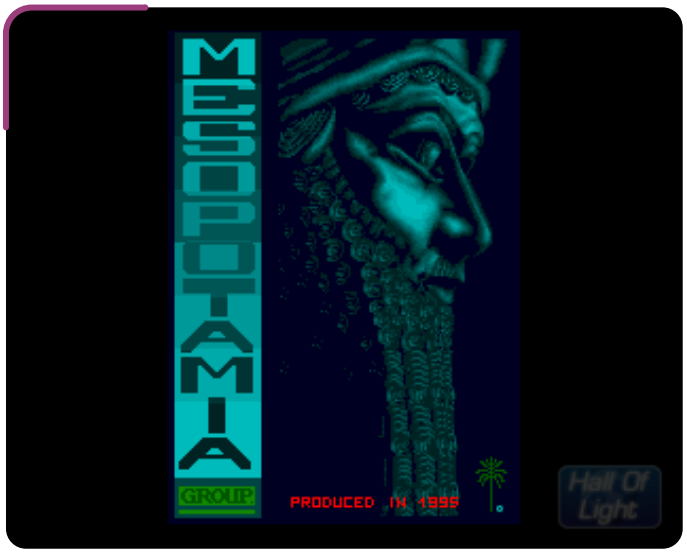
حاسوب صلاح الدين

هو جهاز عراقي معرب من شركة مجهولة، وهو تعريب لجهاز يُسمى Olivetti Prodest PC1 في سنة 1988 وكان يعمل على نظام خاص بشركة مايكروسوفت MS-DOS.

فترة التسعينات:
الأزدهار رغم الحصار

1990-1999

فترة التسعينات



بعد حرب الخليج الثانية، اختفت شركات التعريب وبدأ الحصار الأقتصادي على العراق. ورغم هذا، ظهر أول استوديو العاب بالعراق وعلى مستوى عربي وهو فريق ميسوبوتاميا.

تأسس في بداية التسعينات من قبل طلاب في جامعة بغداد، وكانوا يصنعون ألعاباً للسوق الأجنبي في البداية، ولكنها لم ترَ النور بسبب الحصار الاقتصادي، إلا أن بعض مشاريعهم نجحت بعد انتقالهم إلى السوق العربي.

ملاحظة هو ليس استوديو بالمعنى الحرفي حيث اخبرونا اعضاء الاستوديو انه كان عبارة عن فريق وتقسم لعدة افرع منها بغداد و الامارات وكندا.

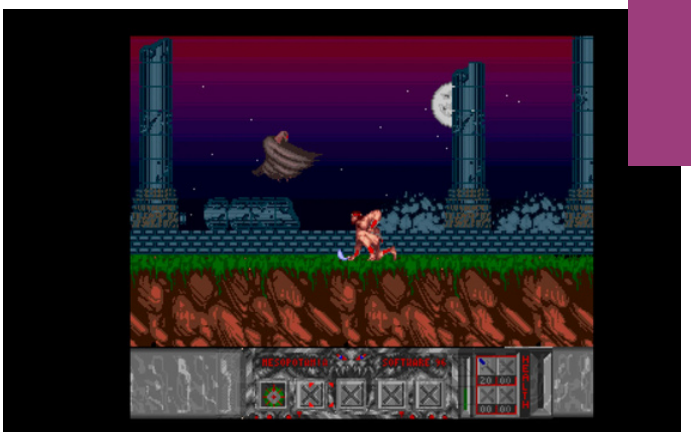
BABYLONIAN TWINS

صنِعت في 1994 وهي لعبة بلاتفورمر من قبل فريق ميسوبوتاميا، ولكنها لم تَر النور بسبب عدم وجود ناشرين. تتميز اللعبة بجودتها العالية وهي كإظهار للجانب المشرق للعراق، وهو الحضارة البابلية. مع هذا وجدوا ناشر كندي في وقتها LEGENDARY DESIGN TECHNOLOGIES حيث نشروا مقال في مجلة قديمة و كان من المخطط ان تنشر اللعبة سنة 1995 بسعر 60$ ولكن بسبب تدهور سوق Amiga لم يتم نشرها نهائيا.

القصة

تتحدث عن هروب التوأمين في بابل من السجن الساحر لكي يحررا والدهما.

THE KINGDOM OF DEATH



وهي لعبة مغامرات وأكشن ثنائية الأبعاد مستوحاة من الملحمة السومرية لجلجامش صنعت في 1996 من قبل Mesopotamia Sofware ولكنها لم تكتمل بسبب سوء أوضاعهم بالأضافة الى ان جهاز Amiga توقف انتشاره ومدة التطوير اخذت مدة مبالغ فيها حيث لم يكملوا تقنيا سوى مرحلتين و الرسم

تعتبر من أضخم المشاريع العربية في فترة التسعينات.

القصة :من ملحمة كلكامش، انطلق الملك وأنكيدو لنهب غابة الأرز الخاصة بالآلهة على جبل لبنان وقتل همبابا، الحارس الوحشي الذي وضعه هناك الإله إنليل. بطلها مفتول العضلات، يحمل سيفًا، ومجموعة هائلة من الوحوش المنتشرة في بيئات معقدة وواسعة. تستلهم اللعبة من ألعاب عديدة بما في ذلك Shadow of the Beast، و Zelda ، ومغامرة تقمص الأدوار الخيالية لديفيد جوينر عام 1987، وهي أكثر حرية وانفتاحًا من قصة جلجامش، مع ألغاز تجذبك إلى أعماق المكان.

سيف في مدينة الرياضيات

وهي لعبة تعليمية صُنِعَت في 1997 من قبل Mesopotamia Sofware فرع بغداد ومن نشر Cosmos Sofware فرع دبي.

تتميز بجودتها العالية رغم أن أغلب الألعاب العربية التعليمية في وقتها جودتها سيئة. كما تمتاز بتنوع حل الألغاز، حيث يقوم الأمير الصغير بمواجهة عدوه الرقم صفر وينقذ الأوضاع من شر اعماله عن طريق حل المشاكل الحسابية.

العاب ميسوبوتاميا التعليمية

هي مجموعة من الألعاب التعليمية من تطوير فرع بغداد لميسوبوتاميا **في سنة 1999/2000**.

تتميز بجودتها الجيدة مع العاب تعليمية لطيفة، حيث كانت تحتوي على 6 العاب مصغرة تتعلق بالرياضيات و الجغرافيا بالأضافة للـــغة العربية كما ان هناك بعض الألعاب التي لم تذكر مثل: يونس يحـــارب عـــملاق الجاهل **في سنة 1998**، وغيرها...

فترة الألفينات:
ندرة الأبداع

2000-2009

لعبة سوبر ماريو العربي

بعد الغزو الأمريكي للعراق، تدهورت صناعة الألعاب مما تسبب في ضعف جودتها. ولكن رغم ذلك، بدأت الألعاب العراقية المستقلة بالظهور وظهور فرق عراقية. وسوبر ماريو العربي هي أول لعبة للمطور علي الموسوي **في 2006**، حيث يهاجم التنين القرية وماريو يقوم بالانتقام منه.

الصقور الصاعقة

وتعتبر أول لعبة عراقية ثلاثية الأبعاد، صدرت في الفترة بين 2004 و2006 كانت توزع كوميكس تحمل نفس اسم اللعبة واقراص. وكانت احداثها تدور بالعراق ضد محاربة الأرهاب تتكون من ثلاثة مراحل حيث تتحدث القصة عن شاب عراقي أراد الانضمام الى الجيش العراقي لمكافحة الارهاب وتعتبر تحفة فنية لدى الأجانب من ناحية الجودة وتوجهها الفني. يقال ان تم تمويلها من جهة حكومية امنية لأسباب سياسية في ذلك الوقت.

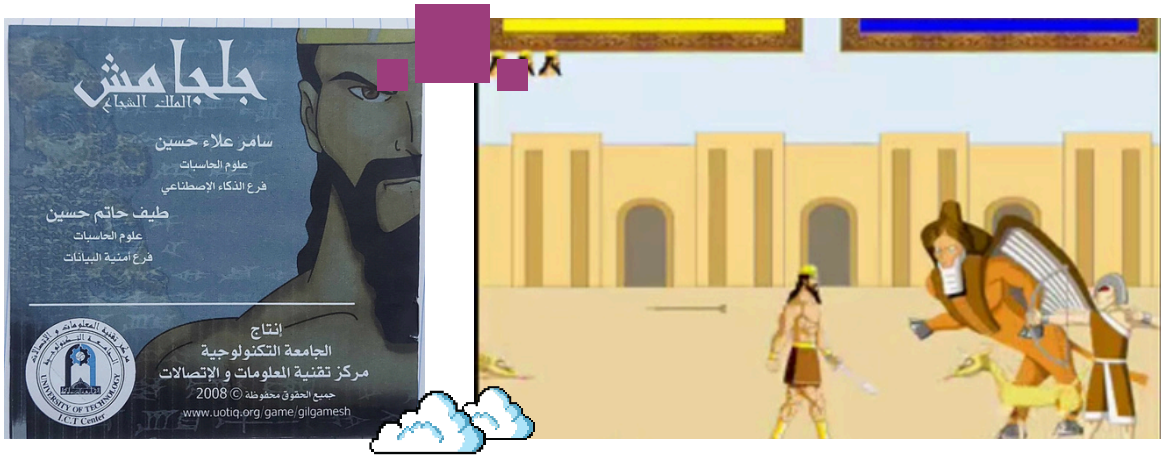
اسد الفلوجة

وهي لعبة شوتر ثلاثيةالأبعاد أستغرق تطويرها 3 سنوات حتى صدورها رسميا سنة 2007 بالأضافة الى النسخ التجريبية من 2005 الى 2006 كان العمل عليها من قبل فريق عربي ومن ضمنهم عراقيين. قصة اللعبة عن شاب عراقي يقرر الأنضمام للمقاومة العراقية عندما أقتحمت القوات الأمريكية مدينة الفلوجة.

كورش الأخميني

وهي لعبة آر بي جي صدرت في 2008، تم تطويرها خلال مسابقة العاب عربية في منتدى "المنتدى" حيث فازت بالمرتبة الثالثة قصتها تتمحور حول بداية ملحمة كورش الأخميني في الحضارة الفارسية القديمة من تطوير كريم الغزالي.

لعبة كلكامش



وهي لعبة مغامرات ثنائية الأبعاد من إنتاج الجامعة التكنولوجية سنة 2008 بالتعاون مع طلبة قسم علوم الحاسوب في الجامعة كمشروع تخرج. فكرة لعبة مستوحاة من أسطورة الملك كلكامش اللعبة تحتوي على خمسة مراحل و تم توزيع خمسة ألاف نسخة لطلبة الجامعة.

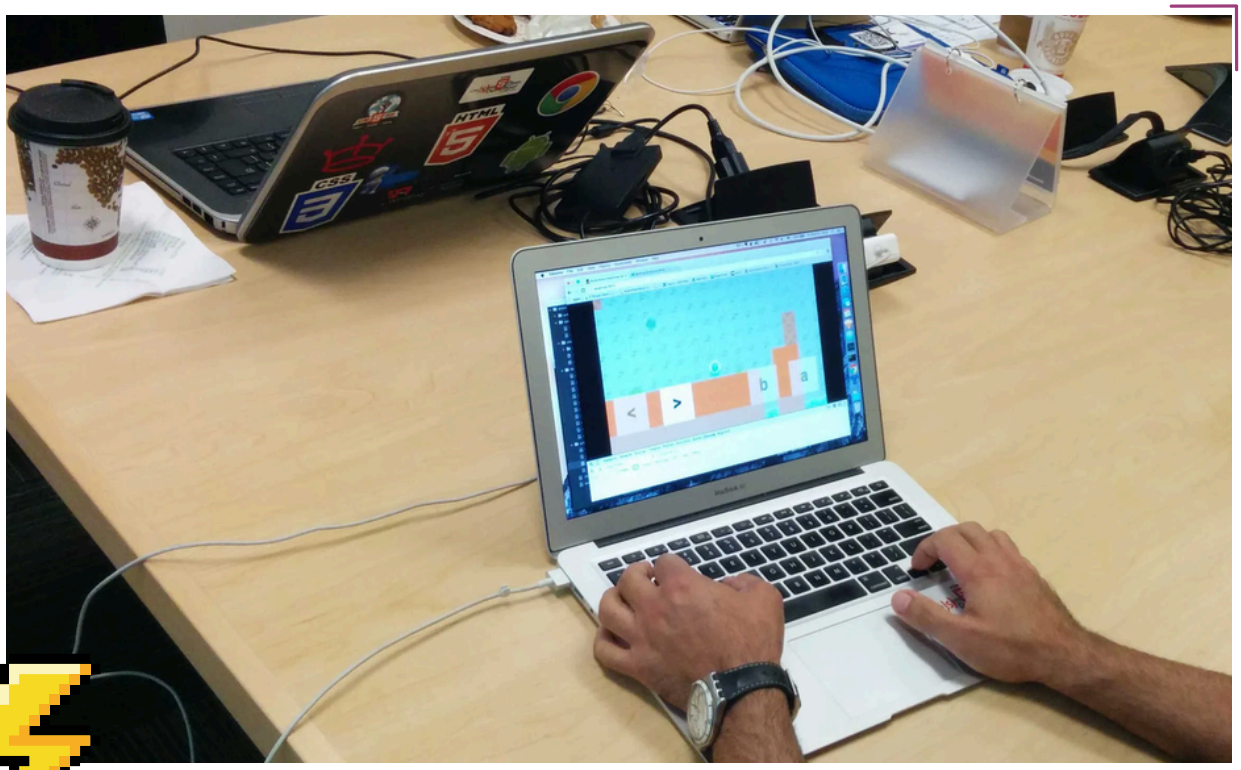
الظلال البنفسجية

وهي لعبة RPG برسومات جميلة من تطوير شباب هم نور الدين (Noor Xp) و SHINOBI ، سنة 2009, وتعتبر من أجمل العاب الـRPG العربية. طوروها في وقتها ضمن مسابقة عربية لتطوير الألعاب.

نمو الألعاب العراقية

2010-2020

فترة الالفينات



بعد الألفينات، بدأت الألعاب العراقية تتحسن رغم استمـــــرار الحـــروب الأهلية في المنطقة, فبدأ الإعلام العربي يركز على المطورين العراقيين ،مما ساعدهم في إظهار أعمالهم داخل البلاد وخارجها.

BABYLONIANTWINS REMAKE

وهي نسخة محسنة للهواتف من تطوير ميسوبوتاميا سنة 2010، حيث لاقت نجاحاً كبيراً في وقتها وحصلت على **اكثر من مليونين تحميل** تم برمجتها بواسطة لغة C++ ونسخة الاندرويد كذلك لكن بعض الجوانب كانت بلغة Java

دماء الصحراء

وهي آخر لعبة للمطور علي الموسوي في 2011 حول المقاومة العراقية ضد **الاحتلال الأمريكي.**

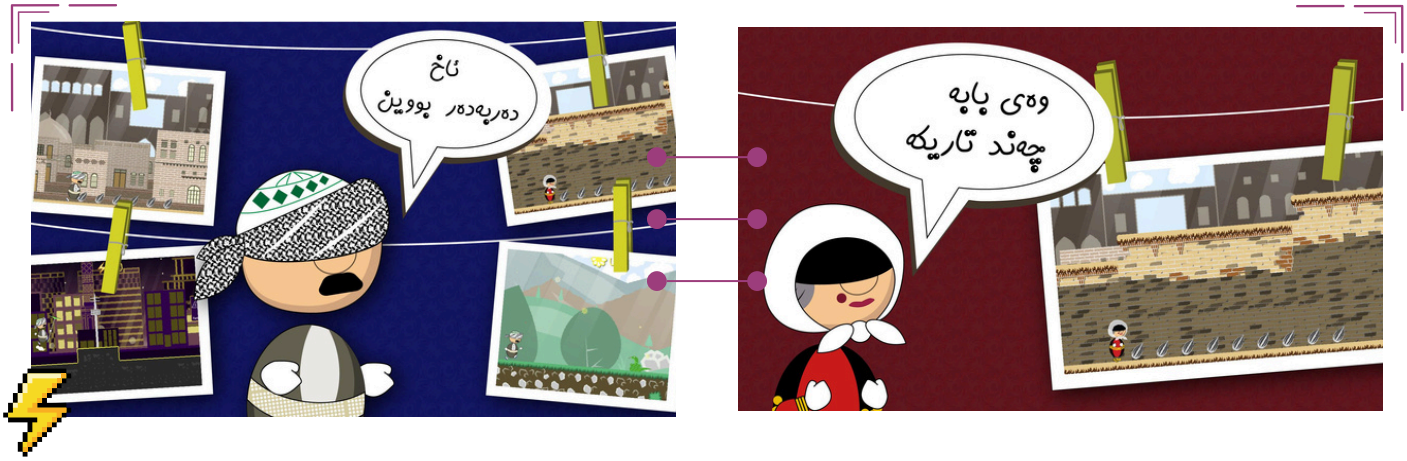
IMPULSE GP

وهي لعبة سباق للهواتف من تطوير عدي حسين بمساعدة من أعضاء **فريق ميسوبوتاميا** وصدرت عام 2015 و أصبحت من أفضل العاب السباقات في **Apple Store** و من أفضل الألعاب على منصة أبل تيفي.

GINGER RANGERS

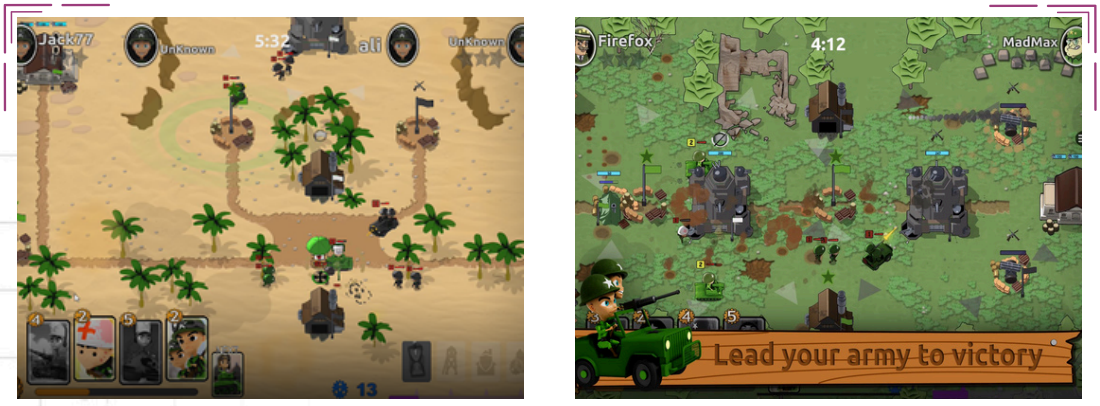
وهي لعبة **Endless runner** للهاتف تحمل الطابع الغربي الامريكي, من تطوير استوديو Etana المملوك للمخرج العراقي "ابو خمرة" وصدرت **عام 2017.**

KAWA & KHAGE



وهي لعبة هاتف بطابع الثقافة الكردية مـــن تطـــوير Fast Wares سنة 2018 تدور القصة حول قصص حب كاوا وخاجي البريئة وتحدياتهما مـــن خلال عوالم لعب مختلفة، **مثل قلعة أربيل!**

RISE 2 GLORY



وهي لعـــبة استراتيجية حربية اونلاين صدرت للهـاتف سنة 2020 مـــن **تطـــوير أستوديو Red wheel.**

قصة استوديو ميسوبوتاميا

كثيرا ما ذكـــــرنا استـــوديو العـــاب ميسوبوتاميا وخصوصا انه كـان الاستوديو او الفـــريق الوحيد المسيطر علـــى هذا المجال بالـعراق فـــي فترة التسعـــينات

لكن هـــل استمر للآن؟

دعنا نتعرف عن الأستوديو بشكل اكثر وضوحًا :

في بداية التسعينات، تأسس أول استوديو العاب فـــي العالـم العربي، وهو استوديو ميسوبوتاميا (Mesopotamia)، على يد مجموعـــة مـــن **الطلاب الطموحين من جامعة بغداد هم :**

رباح شهاب، مرتضى سلمان، عدي حسين، ناصر سلمان، وانظـــم إليهـــم لاحقًا التلميذ ماهر هشام الذي كان لا يزال في المرحلة الثانوية.

بدأ الفريق باسم Mesopotamia Group، وعملوا بشكل جماعـــي علـــى تطوير الألعاب والبرمجيات، حتـــى أصبح الاسم الرسمـــي Mesopotamia Software بين عامي 1995 و1996.

تخرج المبرمجون من الجامعة عام 1996، فيما تخـــرج الفنانـــون والـرسامون بين **1997 و2000**، ما أدى إلى توسّع الفريق وتشكـيل عدة أفرع محلـــية وعالمية تحـت مظلة ميسوبوتاميا.

قصة استوديو ميسوبوتاميا

فروع ميسوبوتاميا والاستوديوهات التي انشأت لاحقا من الاعضاء

وإنجازاتهم:

Mesopotamia Software – بغداد (1990s–2000):

الفرع الأساسي الذي انطلقت منه الفكرة. بدأ كمجموعة طلابية وتحول إلى استوديو حقيقي.

- تأسس: بداية التسعينات (كـ Mesopotamia Group)
- أصبح رسميًا: 1995/1996
- توقف: أواخر عام 2000

أهم أعماله:

- Babylonian Twins (1994)
- مملكة الموت (1996)
- سيف في مدينة الرياضيات (1997)
- يونس يتحدى عملاق الجاهل (1998) – بمشاركة مرتضى سلمان
- ألعاب ميسوبوتاميا التعليمية (2000)

قصة استوديو ميسوبوتاميا

Cosmos Software – دبي (1997–2003)

فرع إماراتي أسسه رباح شهاب وعدي حسين عام 1997، ثم انضم إليهم لاحقًا أعضاء آخرون من ميسوبوتاميا مثل خالد سرمد. اهتم الفرع بنشر الأعمال، وتقديم خدمات برمجية، إلى جانب تطوير ألعاب فيديو, وقف الموقع الخاص بالفرع في اواخر 2003 ولم ينتجوا العاب اخرى والاعضاء بدأوا بالمغادرة.

اهم أعمالهم :

- نشر لعبة "سيف في مدينة الرياضيات" (1997)
- Cosmos 3D (1998)
- أول متحف افتراضي في دبي (1999 تقريبًا)
- مغامرات المفتش كيري (2001)

قصة استوديو ميسوبوتاميا

Mesopotamia Software Montreal – كندا 2008

فرع تأسس على يد عدي حسين في كـــندا عام 2008، وركّز على التعاون مع شركـات عالمية لصناعة ألعاب للكونسول والموبايل.

اهم اعمالهم:

- Dragon Age 2 (2011) – دعم وتحسين الأداء على المنصات
- Cool Lunch Box (2016)
- Babylonian Twins (دعم تقني)

EcoTorque Games – كندا 2011

استوديو مستقل أسسه عدي حسين بالشراكة مع باسم العلي عام 2011. ركز علـــى ألعـاب السباقات برسوميات مميزة، قبل أن يتوقـــف عام 2018. **اهم أعمالهم:**

- Impulse GP (2015)

BitHunch LLC – أمريكا 2009

شركة تضم أعضاء قدامى وحديثين من ميسوبوتاميا، تأسست عـــلى يد رباح شهاب في الولايات المتحدة عام 2009. استمرت حتى اليوم وتعمل في مجالات متنوعة تشمل الألعاب والتقنيات الحديثة.

أهم أعمالهم:

- Babylonian Twins – نسخة جديدة (2010)
- Zombie Planets – بدعم VR (2016)
- YuYu Galaxy Animal Planets (2016)

قصة استوديو ميسوبوتاميا

Cosmos Interactive – الإمارات ثم كندا (2004–2014) شركة خدمات أسسها رباح شهاب عام 2004. هدفت إلى نشر "التوأم البابلي" على المنصات المنزلية (الكونسول)، لكن المشروع لم يكتمل. انتقلت لاحقًا إلى كندا وتوقفت في 2014.

ابرز اعضاء الاستوديو

زيد خالد

عدي حسين

زيد خالد: مبرمج واخ سرمد خالد وكان المسؤول عن تطوير لعبة التوأم البابلي نسخة الAndroid. عمل بنفس الوقت زيد على مشاريع عديدة كـ Freelancer في ذلك الوقت لكن الأن اتبع خطى اخيه واعتزل تطوير الألعاب.

عدي حسين: هو مبرمج العاب وعضو قديم في فريق ميسوبوتاميا عمل كثيرا مع رباح شهاب كانوا في نفس المدرسة الثانوية والجامعة (قسم هندسة الحاسوب، جامعة بغداد). وعملوا معًا في دبي أيضًا. وكان المطور الاساسي للعبة The kingdom death التابعة لـ Mesopotamia Software بعد عمله على العاب عديدة قرر انشاء استوديو EcoTorque Games وطور لعبة IMPULSE GP كذلك كان الداعم التقني للعبة التوأم البابلي نسخة الهواتف.

ابرز اعضاء الاستوديو

رباح شهاب

رباح شهاب: كان مبرمج و مصمم لعبة The Babylonian Twins القديمة وهو من اسس فريق ميسوبوتاميا. الأن رباح يعمل Lead في شركة Google

سرمد خالد

سرمد خالد: المبرمج الرئيسي مع رباح شهاب على نسخة الهواتف من التوأم البابلي 2010 - 2014 وعمل سابقا على لعبة سيف في عالم الرياضيات والعاب اخرى تابعة لميسوبوتاميا. الأن سرمد اعتزل مجال صناعة الألعاب لكنه اتجه الى تطوير لغة برمجة عربية متعددة الاستخدامات تدعى بـ "الأسس" alusus.org.

مرتضى طالب

مرتضى طالب: كان احد المسؤولين عن الرسم في لعبة The Babylonian Twins القديمة بمساعدة من اخيه **نصر طالب سلمان** والذي كان ايضا رساماً.

نصر طالب

ماهر السلمان: الموسيقي للعبة The Babylonian Twins 1994 ومشاريع اخرى.

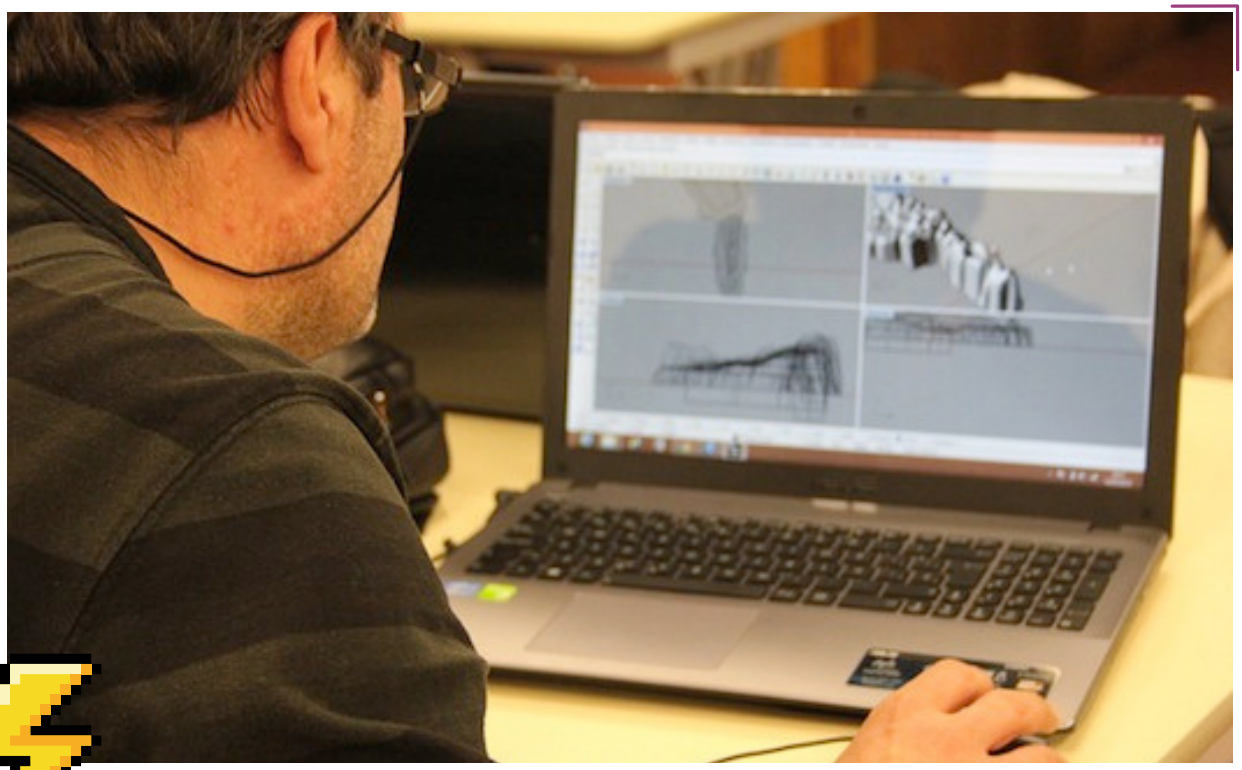
ماهر السلمان

فترة تحسن الالعاب العراقية (الفترة الذهبية)

2020-2025

#تاريخنـــــــــــا_بلعبة

فترة الالفينات



في هذه الفترة تحسنت الألعاب العراقية كثيرا وظهـــرت العديد مـــن استوديوهات تطوير الألعاب العراقية وصدرت الكثير من الألعـــاب على منصة ستيم فسنذكر بعضا من هذه الألعاب.

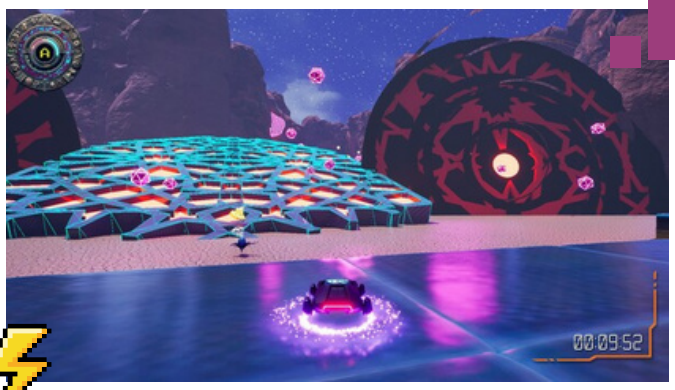
NORTHEND TOWER DEFENSE

وهي لعبة من نوع العاب **الـ Tower Defense** تم تطويرها من قبل استوديو **Northend Games** وصدرت في عام 2022 وحققت على الكثير من المبيعات على منصة ستيم.

FATAL WINGS

هي لعبة **شوتر Top Down**. تلعب بدور آخر مقاتلي المقاومة من مستعمرة سيميليان على كوكب ليثيوس ضد هجوم وحشي بقيادة قوات فيرنور موجودة على منصة ستيم وصدرت عام 2020.

SYNTHROME



هـــي لعبة مغـامرات مستوحاة **من Sonic Adventure** وألعـــاب أوائل الألفينات. مـــن تطـــوير Studio **Snow Flake**، استكشف عالم سينثروم وطهّره من سيطرة الخطايا السبع. حالياً متـــوفرة علـــى منصة ستيم وصدرت عام 2024.

FISHERMAN SIMULATOR

وهي لعبة محاكي لصياد السمك، من تطوير اربعة شباب عـــراقيين بفترة زمنية قصيرة وتطـوير مـــن الصفر. صدرت **علـى منصـة ستيم في عام 2024.**

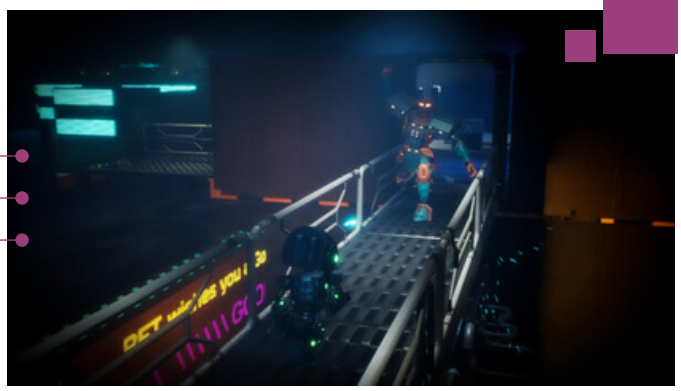
MY FATHER LIED

هي لعبة ألغاز من منظور الشخص الأول تحكي قصة هـدى، التـي تجد نفسها تتعقب سرًا لا يمكن فهمه يتعلق باختفاء والدها لمدة 20 عامًا.
متوفر الديمو على منصة ستيم وستصدر بشكل كامل بتاريخ 2025/7/30

DEADLY DEALINGS

هـي لعبة بطاقـات إستراتيجية متـعددة **اللاعبين من 2 إلـى 4 لاعبين**.
تفـوق على خصـومك في ساحة سريالية عالية المخاطر صدرت في عام 2025 على منصة ستيم.

THE REDUNDANT



لعبة مغامرات و وتحديات، تتمحور حول قصة غامضة في عالم خيالي. يتوجب على اللاعبين استكشاف البيئة ومواجهة اعداء غريبة لفك أسرار القصة والبقاء على قيد الحياة في عالم مليء بالمفاجآت والتحديات. صدرت في عام 2025 على منصة ستيم من **استوديو 7gizmo** المستقل.

DEEPSTONE RIFT

بعد النجاح المبهر الذي حققه **استوديو Northend Games** في لعبته الأولى عاد مرة اخرى بلعبة **Deepstone Rift**
فكرة اللعبة: تتكوّن من مرحلتين رئيسيتين؛ في المرحلة الأولى، يقوم اللاعب بجمع الموارد وتطوير الدفاعات والمنطقة الخاصة به. أما في المرحلة الثانية، فيتعرّض لهجوم من الأعداء، ما يتطلب منه الدفاع عن قاعدته ومنع سرقة موارده.

THE LUMINOUS NIGHTS

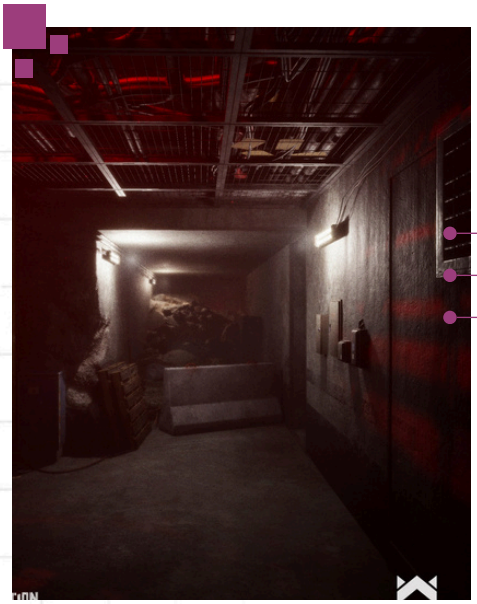
لعبة تقمص أدوار مليئة بالإثارة مستوحاة من لعبة مملكة القلوب مع قصة ذات طابع ثقافي عربـــي. استمتع بالـقتال المثير والتـقدم فـــي الشخصيات وفـتح القدرات والأسلحة. اللعبة من تطوير شاب عراقي ذو فريق بسيط والنسخة التجريبية **متوفرة للعب على ستيم.**

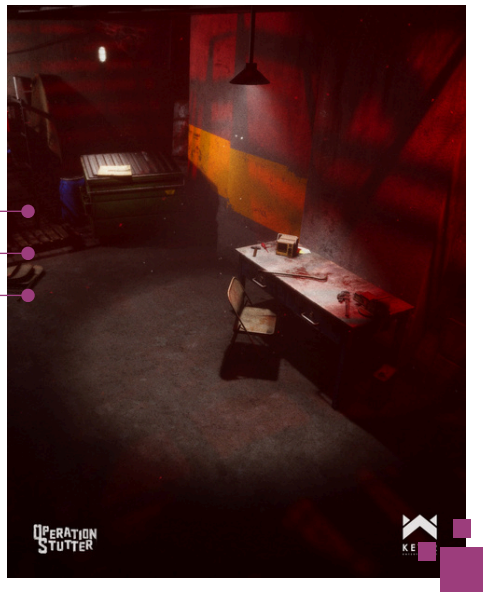
PROJECT R

هـي لعبـة رعب والغاز مستـــوحاة مـن العاب Resident evil , Silent hill الأجزاء القديمة لكن بشكل سينمـائـي اكثر في سرد القصة, القصة واللعبة قيد التطوير حيث تدور احداث اللعبة في بلدة Ashpit Vale الملعـونة من قـبل صدع ادى الى تحول سكـان البلدة ودخـول مخلـوقات من عالـم بعد اخر. اللعـبة قيـد التـطوير على محـرك Unreal Engine وستطلـق بعد سنـة - سنة ونصـف علـى منصات الحاسب الشخصي.

OPERATION STUTTER

لعبة رعب نفسي تعتمد عـــلى السرد وتدور أحداثها خلال الحـرب الباردة. ومع اقتراب نهاية العالم النووية، تتبع اللعبة رحـــلة مـروعة وسريالـية، وتكشـف هـــوية البطـل المـكسورة ودوره فـــي عملية سرية للغاية. تم تطوير اللعبة بواسطة استوديو **Kevir Entertainment** للـPC.





الألعاب في العراق: أكثر من مجرد ترفيه

ذكرى من التسعينات بالعراق

بعد أن تكلمنا عن تاريخ تطوير الألعـــاب في العراق، نأتي إلى الجانب الآخر مـــن القصة، وهي الأجهزة التي تعمل عليها الألعاب، وكيف كـــان الوضـــع بالنسبة إلى تلك الأجهزة آنذاك، فـــي فترة تُعد الأصعب من الناحية الاقتصادية، فـــي سوق يُعتبر دخل الفرد أهم عامل لوجوده.

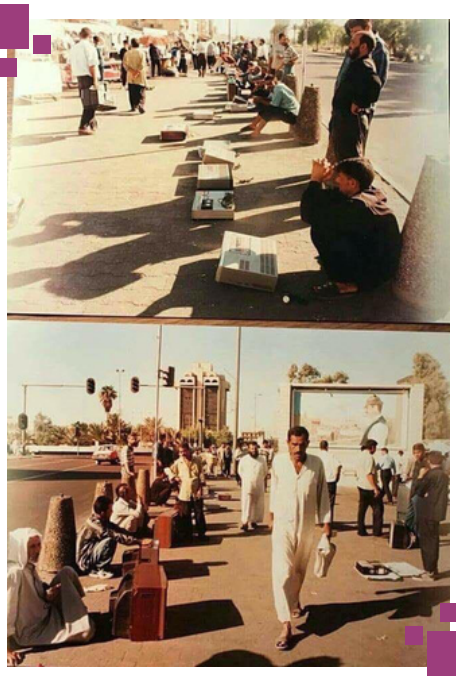
في فترة التسعينات، ظهر أهم تحول في سوق الألعاب العالمي متمثلًا فـي الجيل الخامس مـــن الأجهزة المـــنزلية (بلايستيشن 1، سيغا ساترن، نينتندو 64). يُعد هذا التحول هو الأهم كونه بداية الانتقال مـن معالجات 16-بت إلى 32-بت. شهد هذا التحول قفزة هائلة من ناحية الرسوم التـي أصبحت ثلاثية الأبعـــاد، وكذلك المقاطـــع السينمائية، وأصبح التمثيل الصوتي أمرًا اعتياديًا في الألعاب. أما في العراق، فكان الأمـــر مختلفًا تمامًا.

سيكا ساترن

نينتيندو 64

ps1

الرجوع الى الوراء



بسبب الحصـــار الاقتصادي، كـــان سوق أجهزة الألعاب متدهورًا وشبه معـــدوم، خصوصًا فـــي بداية التسعينات، حتى إن عددًا كبيرًا من العوائل باع أجهزة التلفاز التي تُعد أساسية للّعب.

لكـــن بمـــرور سنوات قليلة، تعايش الناس مـــع الأمـــر، وعادت أجهزة الألعاب إلـــى الأسواق، ولكن بأشكال وأسماء وأجيال مختلفة عمّا هـــو موجود في العالم آنذاك.

قبل الحصار، كان جهاز "أتاري 2600" هو بوابة العراق الأولى إلـــى عالم الأجهزة المنزلية. ورغـــم بساطـــة رسومياته وألعابه مقـــارنة بالأجيال اللاحقة، إلا أن تأثيره كان عميقًا لدرجة أن اسم "أتاري" نفسه تحول إلـــى علامة تجارية معممة.

فـــي الذاكرة العراقية، لم يكن "أتاري" مجرد اسم لجهاز، بل أصبح مرادفًا لكلـــمة "جهاز ألعاب فيديو". فعندما بـــدأت الأجهزة المقلـــدة لنينتندو بالظهور فـــي التسعينيات، كـــان الكثير مـــن العراقيين يشيرون إليها ببساطة باسم "أتاري"، مما يدل على عمق الأثر الذي تركه الجهاز الأصلي.

اتاري 2600

#تاريخنـــــــــا_بلعبة

هيمنة "أبو العجينة"

مع انقطاع العراق عن الأسواق العالمية الرسمية، وُلـدت ظاهرة فريدة من نوعها؛ فقد أصبح جهاز نينتندو إنترتينمنت سيستم (NES)، المعــروف في اليابان باسم "فاميكوم"، المنصـــة الأكثر هيمنة فـــي العراق خلال التسعينيات، دون أن تبيع شركة نينتندو جهـازًا واحـدًا بشكل رسمي في البلاد.

نينتندو انترتيمنت سستم

Famiclones I

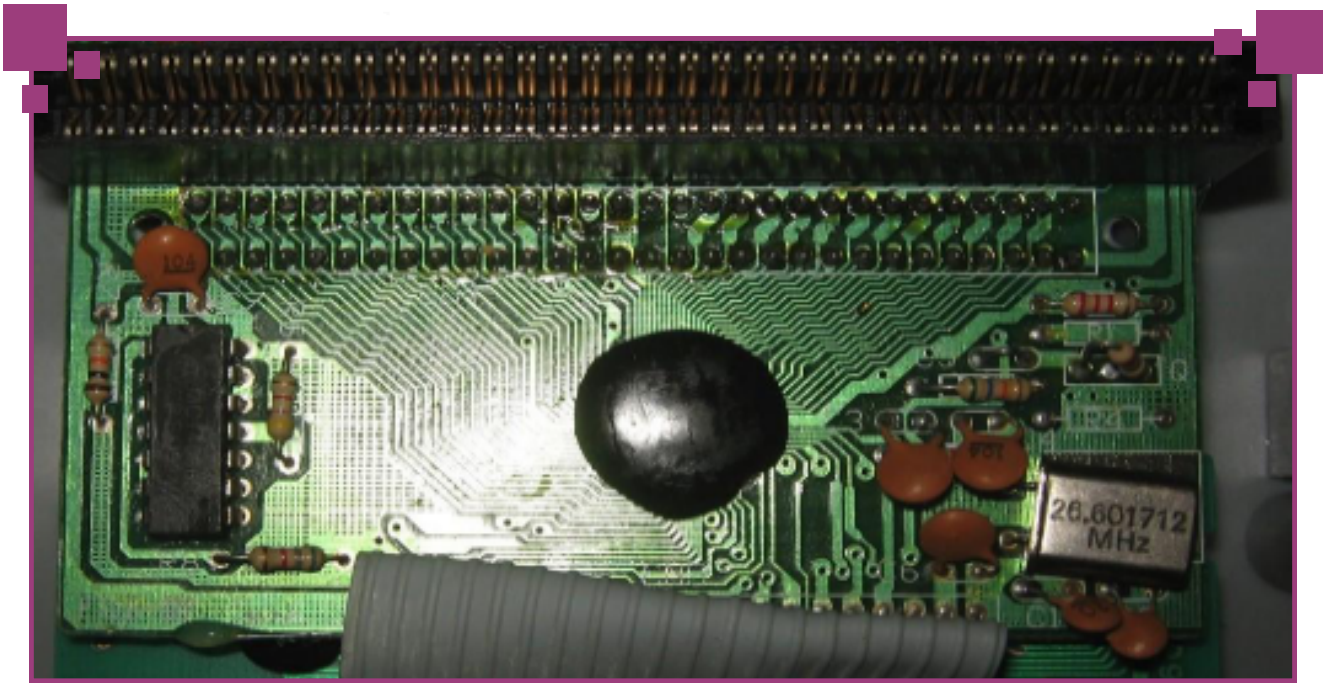
لقد تم هذا "الغزو" بالكامل عبر جيش من الأجهزة المقلدة غير المرخصة، والتي عُرفت عالمـــيًا باسم "فاميكـــلونز" (Famiclones). وبالأساس، تم تصنيع هذه الأجهزة فـــي تايوان عن طريق تقليد الشرائح الموجودة في الجهاز الأصلي.

هيمنة "أبو العجينة"

أما تلك التي كانت موجودة في العراق، فغالبها يستخدم تقنية تُسمى System on a Chip، أي شريحة واحدة تحاول تقليد عمل جميـــع الشرائح الموجودة في الجهاز الأصلي.

وكانت هـذه الشريحة تُغطّى بمـــادة الإيبوكسي، لينتج عنـــها شكل مشابه لعجيـــنة سوداء، وكانت هذه "العجينة" إشارة إلى رداءة تجربة الألعاب فـــي حال وجودها، لأنها لا تعطي تجربة مماثلة للجهاز الأصلي، كما أنها كانت سريعة العطل.

ومن هنا ظهر مصطلح "أبو العجينة" في العراق، في إشارة إلـــى هذه الأجهزة المقلدة.



السيگا

بينما كانت أجهزة "الفاميكلون" ذات الـ8-بت هـي الخبز والملح لمشهد الألعاب في عراق التسعينيات، حيث كانت متاحة ومنتشرة، كـان هناك مستوى آخر من الطموح التكنولوجي يمثله جهاز "سيغا ميـغا درايف" (المعروف في أمريكا الشمالية باسم Genesis).

لم يكن "الميغا درايف" مجرد جهاز ألعاب آخر، بل كان رمـزًا للمكانة، ومنتجًا مرغوبًا يمثل قمة التكنولوجيا التي يمكن الحصول عليها في ظل الحصار. يكمن الفـارق بين "الميغا درايف" وأجهزة "الفاميكلون" فـي قدراته التقنية. فبفضل معالجه ذي الـ16-بت، قدّم الجهاز رسوميات أكثر تفصيلًا، وأصواتًا أغنى، وألعابًا أكثر تعقيدًا وعمقًا. وقد تعـززت هـذه المكانة من خلال مكتبته الأيقونية، مثل:

- **Streets of Rage** (وكانت تُعرف باسم "حرب الشوارع")
- **Desert Strike: Return to the Gulf**
- **Super Battletank: War in the Gulf** (كلتاهما كانت تُعرف باسم "حرب الخليج"، إحداهما طائرات والثانية دبابات)
- وأهمها: **Ultimate Mortal Kombat 3** التي مثّلت أقصى درجات المنافسة في اللعب الثنائي.

بعض الصور من الألعاب

صالات الأتاري:
الشكل البدائي لـ"Esports"

صالات الألعاب والـ E-Sports

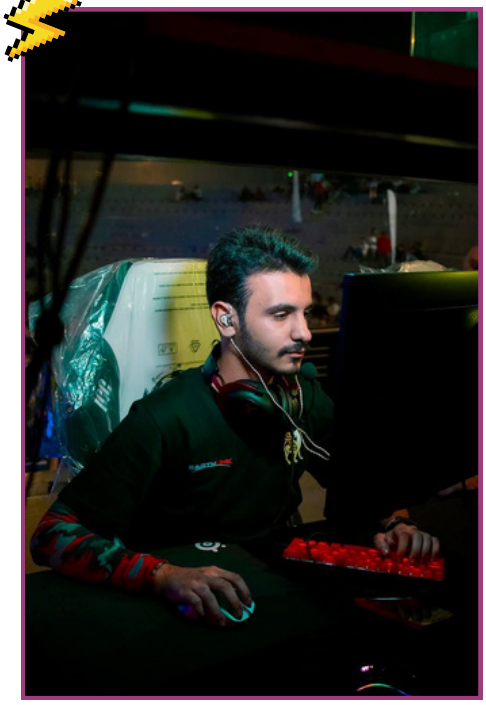
من المشاريع التي كان يمكن للفرد الاستثمار فيها آنذاك، هـــي صالات تحتوي على أجهزة بلايستيشن 1 مقرصن، مع أجهزة تلفاز وألـــعاب كـرة قـدم يابانية مثل Winning Eleven ولعبة Tekken.

لكن ما بين جيل البلايستيشـن 1 والـعصر الحديث، كانت هناك فترة انتقالية لا تـقل أهمية، بدأت مع انتشار البلايستيشـــن 2 وألعـاب مثل GTA San Andreas وPES 13 والتـي شكـلت نقـلة نوعيـة فـي تجربة اللاعب الفردي والجمـاعي على حد سواء.

في الوقت ذاته، بدأت تنتشر مقاهـــي الإنترنـــت (النتورك)، حيث انتقلـت المنافسة من الكنترول إلى الماوس والكيبورد، مع ألعاب مثل Counter-Strike، Medal of Honor، Generals، وغيرها من ألعاب الشبكـات التي كانت تجذب الشباب لساعات طويلة في أجـواء تنافسيـة جديدة تمامًا.

هذه الفـترة كانت تحمـل بذور ثقافـة جديـدة: ثقافـة الـMultiplayer الحقيقـي، التعـاون والتكتيـك الجماعي، وظهور أول أشكال الكلانات (Clans) والتحديات بين الشبكـات والمناطـق. هذه الموجة ساعدت بخلق مجتمع ألعاب أكثر ترابطًا واستعدادًا للمرحلة القادمة من الـE-Sports.

صالات الألعاب والـ E-Sports



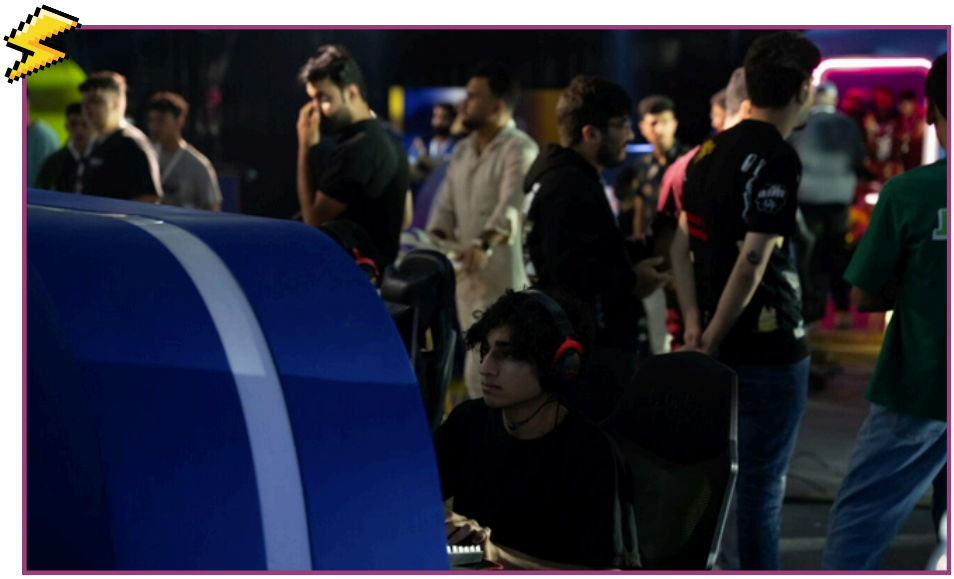
والآن، وبعد أكثر من 20 سنة، تغيّر مشهد صالات الألعاب أو ما يُعرف اليوم بـGaming Centers – بشكل جذري في العراق. فقد تحولت من مجرد غرف صغيرة تحتوي على أجهزة مقرصنة إلى مساحات احترافية مجهّزة بأحدث الحواسيب، وشاشات عالية الجودة وكراسي مخصصة للـ Gaming، وإنترنت عالي السرعة، ما جعلها بيئة مثالية لممارسة الألعاب التنافسية بشكل احترافي.

كما انتشرت الوكالات والمتاجر المتخصصة في تجهيز الـ Gaming Centers، وأصبحت هناك شبكات عراقية محلية تدير عشرات الفروع من مراكز الألعاب في مختلف المحافظات. هذه المراكز لم تعد فقط للتسلية، بل باتت تستضيف بطولات محلية وإقليمية، بل وحتى بطولات بتنسيق عالمي تقام على أرض العراق، في مجالات مثل PUBG MOBILE والخ...

صالات الألعاب والـ E-Sports

وبفضل الإنترنت والانفتاح على العالم، ظهر في العراق منظمون محترفون للبطولات الإلكترونية، وبدأت فرق عراقية تدخل المنافسات العالمية وتحقق نتائج مشرفة. كما ساهمت هذه البيئة في بروز العديد من الستريمرز واليوتيوبرز والمحتوى المتخصص في الألعاب، والذين صار لهم جمهور واسع داخل العراق وخارجه.

ومع وجود جيل جديد نشأ على الألعاب الرقمية، أصبح مجال الـ Esports اليوم ليس فقط وسيلة للترفيه، بل مسارًا مهنيًا وطموحًا لكثير من الشباب العراقي، سواء كلاعبين محترفين، أو مدربين، أو محللين. وبهذا، يمكن القول إن ما بدأ كمشروع بسيط في أحياء بالعراق، تحوّل اليوم إلى صناعة ناشئة واعدة، تمتلك إمكانيات كبيرة للنمو.



الخاتمة

على مدار عقود، لم تكـــــن الألعاب في العراق مجرد وسيلة للترفيه، بل كانت نافذة للهروب مـــــن الواقع القاسي، والحروب التي مر بها البلد، ومساحة صـــــــغيرة يحتمي فيها الحُلم، حين كانت كل الأبواب مغلقة.

بعض المـــــــطورين اليوم هم أولئك اللاعبين الذين كبروا في صالات الأتاري وصخب البلايستيشن، وآخـرون لم يعايشوا تلك الحقبة، لكنهم وُلدوا بشغف أكبر، وقرروا أن يصنعوا العابهم الخاصة... وبينما نحتـفل بهذا التاريخ، نحن لا ننظر للماضي فقط... بل نوجّه أنظارنا إلـــــى الجيل الجديد من اللاعبين والمطورين،

لنعيد طرح السؤال الأهم:

متى ستكون اللعبة القادمة "العراقية"، التي نلعبها ونفتخر بها؟

فريق المجلة

اياد عباس

خالد وليد

بكر الجنابي

حسن سلام

حسين حمزة

IQGC
IRAQI GAMERS CONNECT

المصادر

IQGC

IRAQI GAMERS CONNECT

تجمعنا الأول للكيمرز والمطورين العراقيين

الرعـــاة

neo

FARBER®

RAM
for Media Services
and Events Management

nabu
BOARDGAMES

EGi

ZXT

٢٠٢٥

كل الحقوق محفوظة
لتجمع تكنولوجيا العراق