NEXT GEN
ESPORT
Always On, Keep Playing

جامعة الكويت
KUWAIT UNIVERSITY

KUWAIT NATIONAL GAME DEVELOPMENT
بطولة الكويت لبرمجة الألعاب

دليل المستخدم
USER GUIDELINE

الشريك الاستراتيجي

النادي الكويتي للرياضات الإلكترونية
KUWAIT ESPORTS CLUB

الراعي الرسمي

شريك القيمنق الرسمي

LEVEL-UP

مرحباً بكم في الجام!

بعد ثلاث جلسات تدريبية عملية، ستقومون أنتم وفريقكم بتصميم وبناء وإطلاق لعبة قابلة للّعب من الصفر خلال جام يمتدّ لعدة أيام. يُكشف عن الثيم (الموضوع) عند الانطلاق، ومن تلك اللحظة يبدأ العدّ التنازلي. هذا الدليل رفيقكم طوال الفعالية: احتفظوا به قريباً منكم.

كيف يعمل الجام

1. تدرّبوا ثم اكتشفوا الثيم. ثلاث جلسات تدريبية مسائية تجهّزكم؛ ثم يُكشف عن ثيم مفاجئ عند الانطلاق (يوم التدريب الثالث، الاثنين 6 يوليو). يجب أن تفسّر لعبتكم الثيم بطريقة ما، حرفية أو تجريدية أو أي شيء بينهما.

2. ابنوا. أمامكم حتى الموعد النهائي للتسليم لإنشاء لعبتكم. يمكنكم إطلاقها كـ**ملف تنفيذي لويندوز (.exe)**، أو **تطبيق أندرويد (.apk)**، أو **لعبة متصفّح (HTML5 / ويب)**، اختاروا ما يناسب فريقكم ومحرّككم. أدوات الذكاء الاصطناعي هي زميلكم في الكود والتصميم والإخراج الفني وتصحيح الأخطاء.

3. أطلقوا واعرضوا. سلّموا قبل الموعد النهائي، ثم اعرضوا لعبتكم أمام لجنة التحكيم والفرق الأخرى في المعرض. تأتي الجوائز بعد ذلك في الحفل الختامي.

ماذا تُحضرون

✓ **يجب أن يُحضر عضو واحد على الأقل من الفريق حاسوباً محمولاً**، ويُفضّل أن يكون عليه **OpenAI Codex** مثبّتاً مسبقاً، بالإضافة إلى الشاحن.

تكوين الفريق

يمكن أن يضمّ الفريق **من 1 إلى 5 أعضاء**، شاركوا منفردين أو بفريق. قادمون منفردين؟ لا مشكلة، نُجري جلسة لمطابقة الفرق عند الانطلاق (الاثنين 6 يوليو)، مباشرةً بعد الكشف عن الثيم. عادةً ما يغطّي الفريق المتوازن **البرمجة** و**الفن** و**التصميم** و**الصوت**، لكن أي تركيبة تنجح، خصوصاً مع مساعدة أدوات الذكاء الاصطناعي في سدّ الفجوات.

القاعدة الذهبية لجامات الألعاب: اجعلوا النطاق صغيراً. لعبة صغيرة مكتملة وممتعة تتفوّق على لعبة طموحة لا تعمل. استهدفوا آليّة واحدة مُتقَنة.

التدريب وانطلاق الجام

يمتدّ الجام عبر ثلاث **جلسات تدريبية** مسائية، ثم **مرحلة بناء** تمتدّ لعدة أيام تبدأ عند الانطلاق. تُقام جميع الجلسات التدريبية من **5:00–8:00 مساءً**. أضيفوا هذه المواعيد إلى تقويمكم الآن.

المرحلة 1 — الجلسات التدريبية، 5:00–8:00 مساءً

الخميس · 2 يوليو	**يوم التدريب الأول**، جهّزوا أدوات الذكاء الاصطناعي وتعرّفوا على سير عمل الجام.
السبت · 4 يوليو	**يوم التدريب الثاني**، اصقلوا مهاراتكم في تطوير الألعاب والذكاء الاصطناعي.
الاثنين · 6 يوليو	**يوم التدريب الثالث + الانطلاق**، التدريب الأخير، ثم **تكوين الفرق** و**الكشف عن الثيم** و**انطلاق الجام رسمياً!** مهم

المرحلة 2 — مرحلة البناء

الاثنين 6 يوليو ← الجمعة 10 يوليو	**ابنوا لعبتكم**، يجري العدّ من انطلاق الاثنين حتى موعد الجمعة النهائي. اعملوا مع فريقكم واستخدموا مختبر الحاسوب خلال ساعات العمل.
الجمعة · 10 يوليو 1:00 ظهراً	**الموعد النهائي للتسليم**، يجب رفع لعبتكم على itch.io قبل 1:00 ظهراً. الموعد النهائي

التدريب هو حيث تتقدّمون. احضروا الجلسات الثلاث كلّها، فبحلول وقت الكشف عن الثيم يوم الاثنين ستكون أدواتكم وفريقكم ومساعد الذكاء الاصطناعي جاهزين للانطلاق.

لحظات مهمة، لا تفوّتوها · المواعيد النهائية

المعرض والرياضات الإلكترونية والجوائز

المرحلة 3 العرض والجوائز

الجمعة · 10 يوليو **5:00–8:00 مساءً**	**المعرض + الرياضات الإلكترونية**، اعرضوا لعبتكم المكتملة للزوّار بينما تُقام بطولة **FIFA** للرياضات الإلكترونية بالتوازي. مهم
السبت · 11 يوليو **5:00–7:30 مساءً**	**ختام المعرض + الرياضات الإلكترونية**، العرض العام الأخير ونهائي بطولة **FIFA**. مهم
السبت · 11 يوليو **7:30–9:00 مساءً**	**الحفل الختامي**، الجوائز والتكريم وجوائز لجنة التحكيم. مهم

المكان والمختبر والمرافق

المكان

جامعة الكويت، كلية العلوم، المبنى الجنوبي (Kuwait University, College of Science, South Building). تُقام هنا جميع الجلسات التدريبية والبناء والمعرض والتكريم.

مختبر الحاسوب

تأكّدوا من أن **عضواً واحداً على الأقل يُحضر حاسوباً محمولاً**، يُفضّل مع **OpenAI Codex** مثبّتاً مسبقاً. لا تنسوا الشاحن.

مصلّى

يتوفّر مصلّى في المكان طوال الفعالية.

المرطبات

تتوفّر المياه والقهوة ووجبات خفيفة خلال الجلسات. حافظوا على ترطيب أجسامكم وخذوا استراحات من الشاشة.

مكتب المساعدة

يرتدي المنظّمون شارات KNGD. لأي مشاكل تقنية أو واي-فاي أو دخول للمختبر أو أدوات ذكاء اصطناعي، تعالوا إلينا في أي وقت.

خطّطوا حول موعد الجمعة النهائي. تفشل عمليات البناء وتبطؤ عمليات الرفع في أسوأ لحظة ممكنة. ارفعوا نسخة عاملة على itch.io **مع وقت إضافي** يوم الجمعة 10 يوليو، ثم واصلوا التحسين، يمكنكم إعادة الرفع حتى الموعد النهائي **1:00 ظهراً**. لن تُحكّم المشاركات المتأخرة.

انضمّوا إلى ديسكورد KNGD

خادم ديسكورد الخاص بنا هو المقرّ الرئيسي للجام بأكمله. الإعلانات، والكشف عن الثيم، وإيجاد زملاء الفريق، وطلب المساعدة من المرشدين، ومشاركة تقدّمكم، كلّها تحدث هناك. انضمّوا **قبل اليوم الأول** وفعّلوا الإشعارات حتى لا تفوتكم أي تحديثات.

دعوة ديسكورد

خادم KNGD جام الألعاب

discord.gg/SXbMgQKw

انضمام

كيفية الانضمام في 3 خطوات

1 افتحوا رابط الدعوة

على هاتفكم أو حاسوبكم، اذهبوا إلى `discord.gg/SXbMgQKw` . يفتح مباشرةً في تطبيق ديسكورد، أو في متصفّحكم إن لم يكن التطبيق مثبّتاً.

2 سجّلوا الدخول أو أنشئوا حساباً

ديسكورد مجاني. سجّلوا الدخول، أو اختاروا اسم مستخدم وأكّدوا بريدكم لإنشاء حساب جديد. يعمل تطبيقا سطح المكتب والهاتف بشكل ممتاز.

3 اقبلوا القواعد واختاروا دوركم

اقرؤوا `#jam-rules` وتفاعلوا للتأكيد. افتحوا **Channels & Roles** أعلى قائمة القنوات واختاروا دوركم، **مطوّر أو فنان أو موسيقي** أو **كاتب**، ليجدكم زملاؤكم، ثم ألقوا التحية في `#game-jam-chat` .

القنوات التي ستستخدمونها أكثر

#announcements

التحديثات الرسمية وتغييرات الجدول والكشف عن الثيم. أبقوا الإشعارات مفعّلة هنا.

#looking-for-members

قادمون منفردين؟ انشروا مهاراتكم وما تبحثون عنه للانضمام إلى الآخرين.

#questions-and-support

عالقون في خطأ برمجي أو إعداد؟ اسألوا هنا، يردّ المرشدون والمنظّمون بسرعة.

#game-jam-chat و #tools-and-resources

شاركوا التقدّم ولقطات الشاشة ورابط itch.io؛ اعثروا على الأدوات وروابط الأصول.

فعّلوا الإشعارات لقناة `#announcements` حتى لا يفوتكم الكشف عن الثيم أو تغيير موعد نهائي، ثم اكتموا القنوات كثيرة الدردشة وقت حاجتكم للتركيز.

تثبيت OpenAI Codex

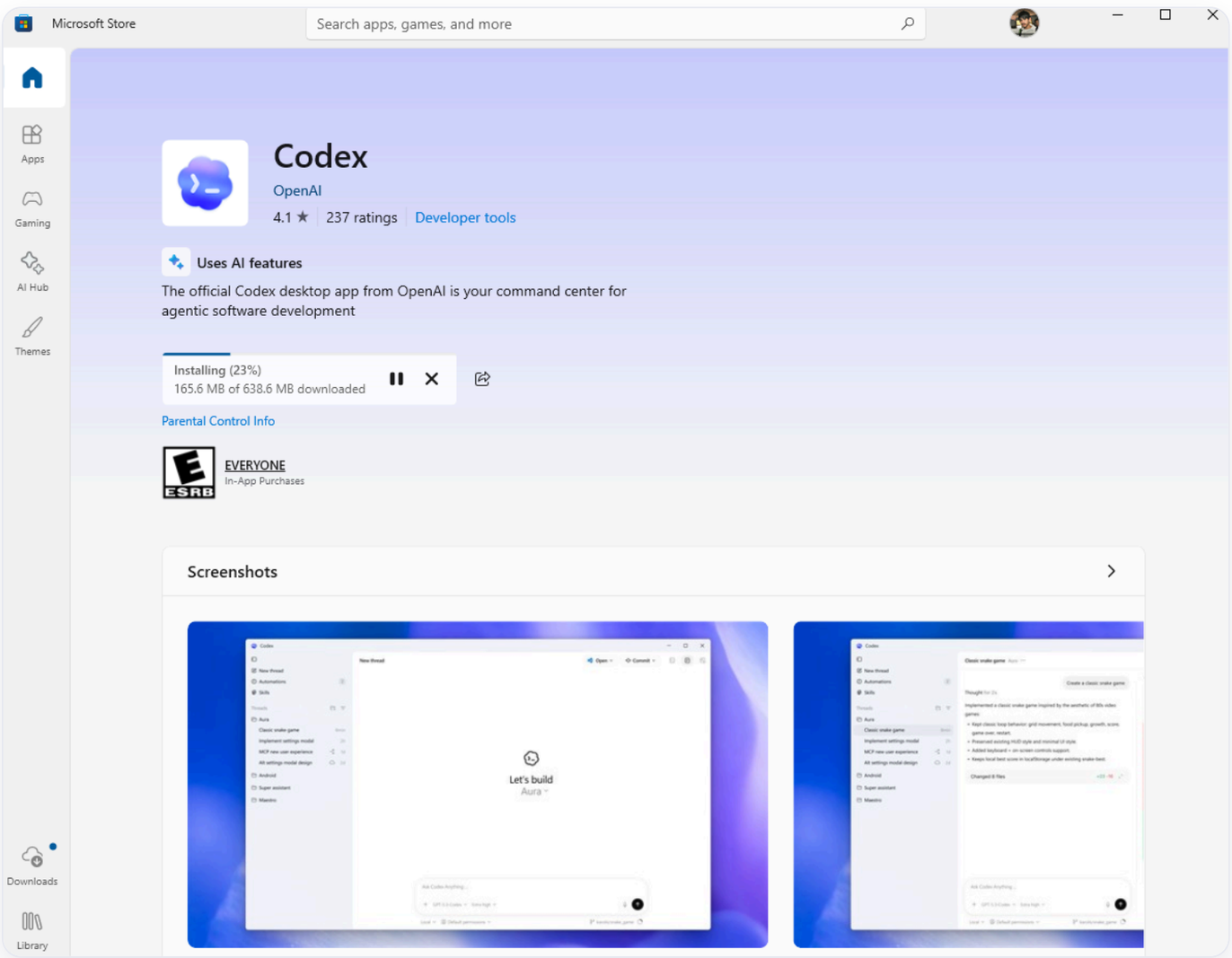
OpenAI Codex هو التطبيق المكتبي الرسمي من OpenAI، زميلكم في البرمجة بالذكاء الاصطناعي خلال الجام. يكتب الكود ويصحّح أخطاءه، ويعصف بأفكار الآليّات، ويصوغ الحوارات، ويشرح الأخطاء. اطلبوا من عضو واحد على الأقل تثبيته على حاسوبه **قبل الانطلاق** لتكونوا جاهزين لحظة الكشف عن الثيم.

1 افتحوا متجر مايكروسوفت وابحثوا عن "Codex"

على ويندوز، افتحوا **متجر مايكروسوفت** وابحثوا عن **Codex**. اختاروا التطبيق الرسمي، **Codex by OpenAI** (المُعلَّم بـ *"Uses AI features"* والموصوف بأنه مركز قيادتكم لتطوير البرمجيات الوكيلة).

2 اضغطوا "Get" وانتظروا اكتمال التثبيت

اضغطوا **Get / Install** ودعوه يُنزّل (بضع مئات من الميغابايت). عند الانتهاء، شغّلوا **Codex** من قائمة ابدأ.



صفحة Codex by OpenAI في متجر مايكروسوفت، اضغطوا Get ثم انتظروا اكتمال التثبيت.

على ماك أو لا تملكون وصولاً للمتجر؟ اطلبوا من مكتب المساعدة رابط التنزيل المباشر، وتذكّروا أن **أجهزة المختبر عليها Codex مثبّت مسبقاً**، فيمكنكم البدء فوراً.

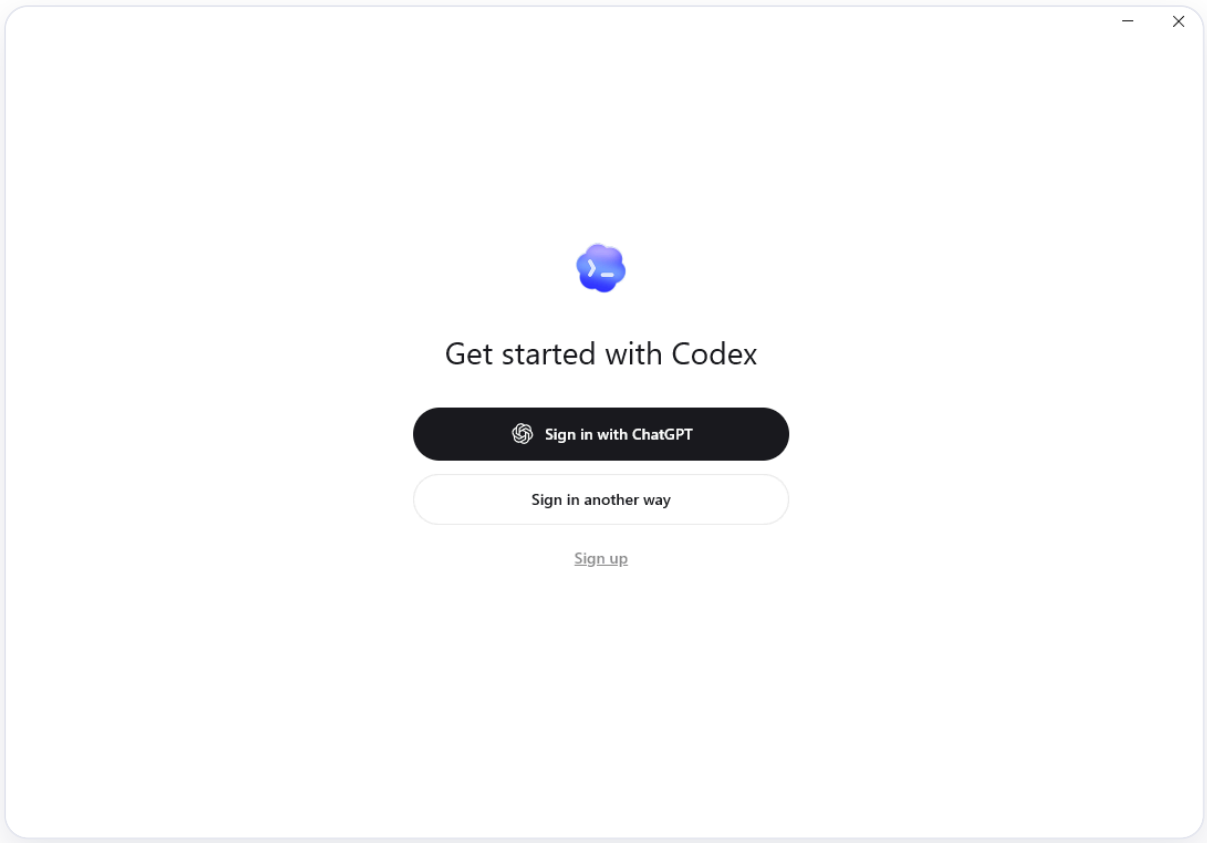
تسجيل الدخول إلى Codex

يسجّل Codex الدخول عبر **مفتاح OpenAI API**. إن كان لديكم مفتاحكم الخاص، يمكنكم تسجيل الدخول به. وإن احتجتم واحداً، عليكم طلبه: اطلبوا **رابط استرداد رصيد OpenAI API**، واستردّوه على **حسابكم الخاص في OpenAI Platform**، ثم أنشئوا مفتاح API. اطلبوا الرابط من مكتب المساعدة أو عبر ديسكورد.

> **ملاحظة:** هذه **أرصدة API فقط**، وهي **لا** تشمل ChatGPT Pro أو اشتراك Codex.

3 اختاروا "Sign in another way"

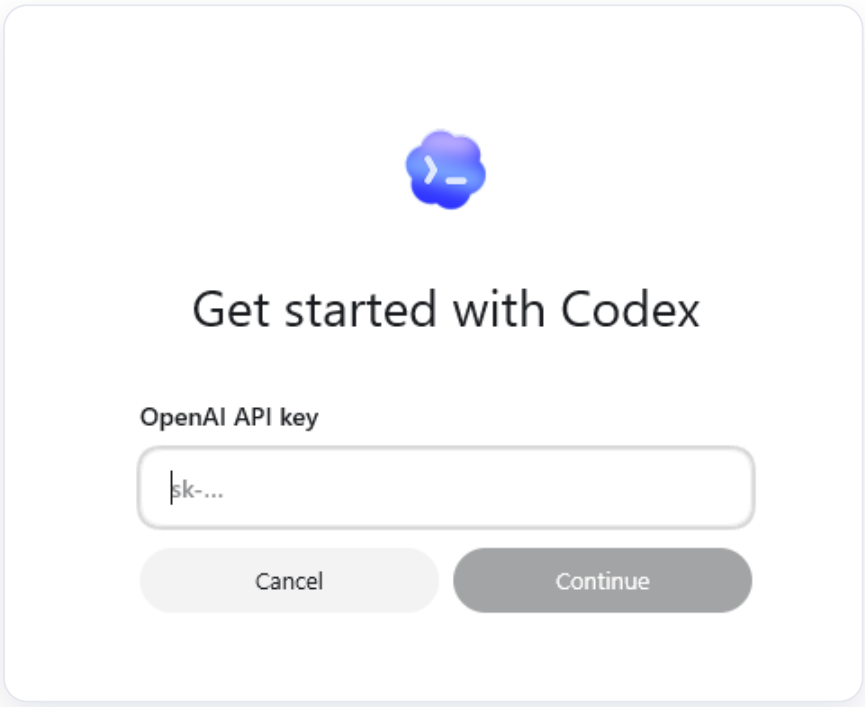
شغّلوا Codex. في شاشة **"Get started with Codex"**، اضغطوا **Sign in another way**، *وليس* "Sign in with ChatGPT".



*في شاشة الترحيب، اضغطوا **Sign in another way**.*

4 أنشئوا مفتاح API وأدخلوه

على **OpenAI Platform**، أنشئوا **مفتاح API** جديداً، ثم الصقوه في خانة **OpenAI API key** (يبدأ بـ `sk-...`) واضغطوا **Continue**. هذا كل شيء، لقد سجّلتم الدخول.

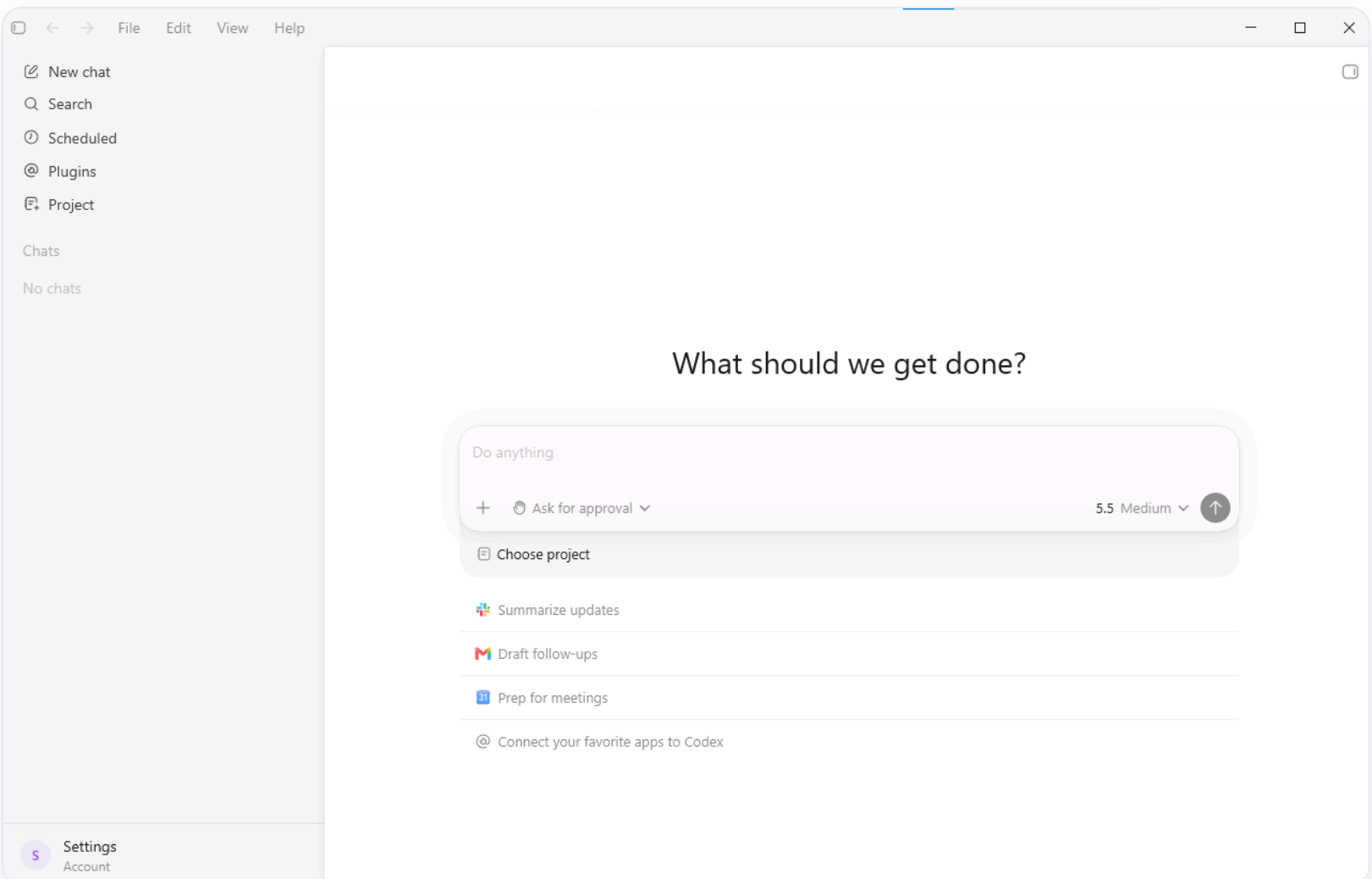


*الصقوا مفتاح API (`sk-...`) واضغطوا **Continue**.*

> **احتفظوا بمفتاح API خاصاً.** لا تنشروه في ديسكورد ولا تشاركوه علناً. إن احتجتم مساعدة، اسألوا مكتب المساعدة.

مساحة عمل Codex

أنتم جاهزون! يفتح Codex على **"What should we get done?"**، اكتبوا طلبكم في الخانة وسيتولّى Codex الباقي. يحتوي الشريط الجانبي الأيسر على **New chat** و**Search** و**Scheduled** و**Plugins** و**مشاريعكم**.

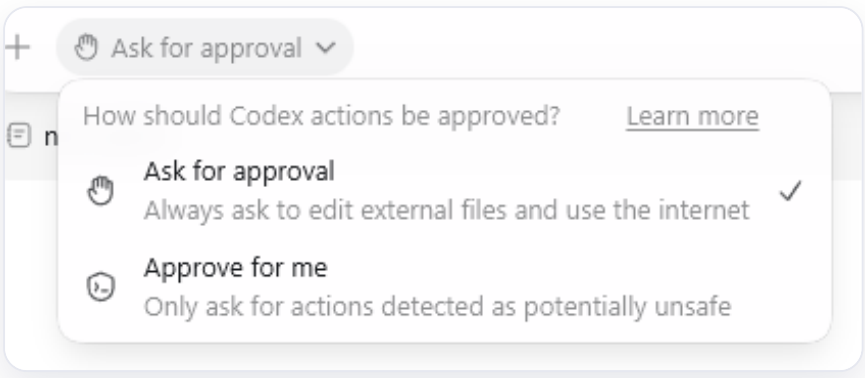


نافذة Codex الرئيسية، خانة الإدخال في المنتصف، والأدوات في الشريط الجانبي الأيسر.

5 اختاروا كيف يوافق Codex على الإجراءات

اضغطوا قائمة **"Ask for approval"** فوق خانة الإدخال واختاروا وضعاً:

- **Ask for approval**، يستأذنكم Codex قبل تعديل ملفات خارجية أو استخدام الإنترنت.
- **Approve for me**، يعمل Codex بمفرده ولا يسأل إلا عن الإجراءات التي يكتشف أنها قد تكون غير آمنة. أسرع للجام.



*اختاروا **Approve for me** للتحرّك بسرعة، أو أبقوا **Ask for approval** لتأكيد كل خطوة.*

قائمة تحقّق سريعة قبل الانطلاق

- ✓ يفتح Codex وأنتم مسجّلون الدخول بمفتاح API.
- ✓ أرسلتم رسالة تجريبية وتلقّيتم رداً.
- ✓ إضافة **Game Studio** مثبّتة (انظروا الصفحة التالية).
- ✓ تعرفون أين حُفظ مفتاح API.

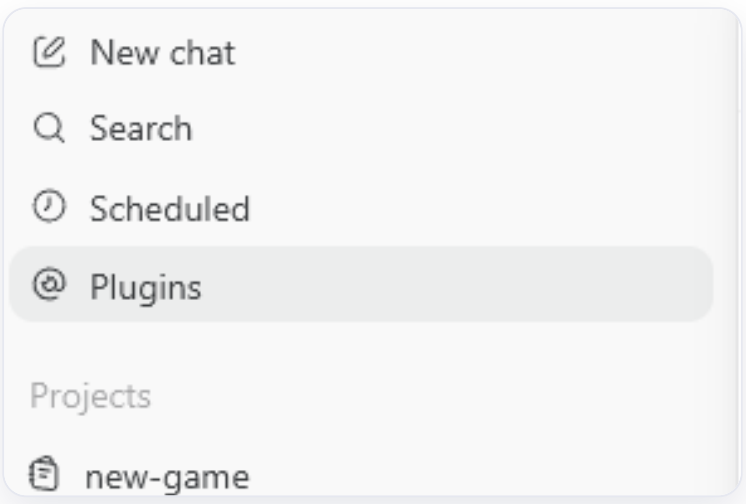
عالقون في الإعداد؟ أحضروا أي أسئلة إلى جلسة تدريبية أو زوروا مكتب المساعدة، وسنجعلكم تعملون خلال دقائق. (وتذكّروا: أجهزة المختبر جاهزة بكل شيء.)

تثبيت إضافة Game Studio

Game Studio إضافة مجانية لCodex تحوّله إلى استوديو لتطوير الألعاب، مهارات موجّهة لتصميم ونمذجة وإطلاق ألعاب المتصفّح ثنائية وثلاثية الأبعاد. تُعِدّونها **مرة واحدة** فقط، وتستغرق نحو دقيقتين. 🎮

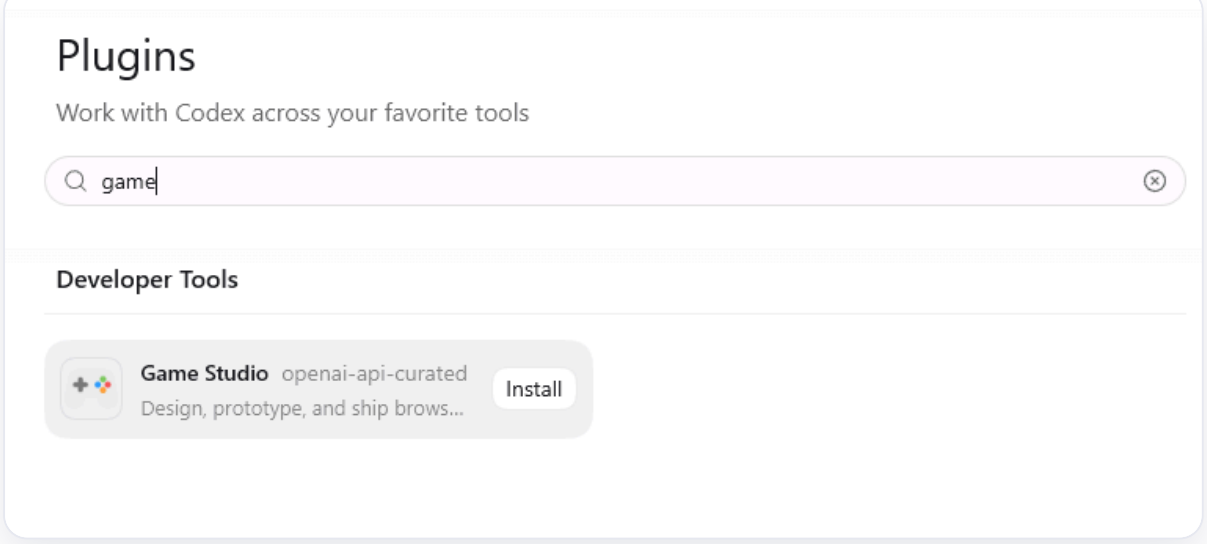
1 افتحوا Plugins

في Codex، اضغطوا **Plugins** في الشريط الجانبي الأيسر.



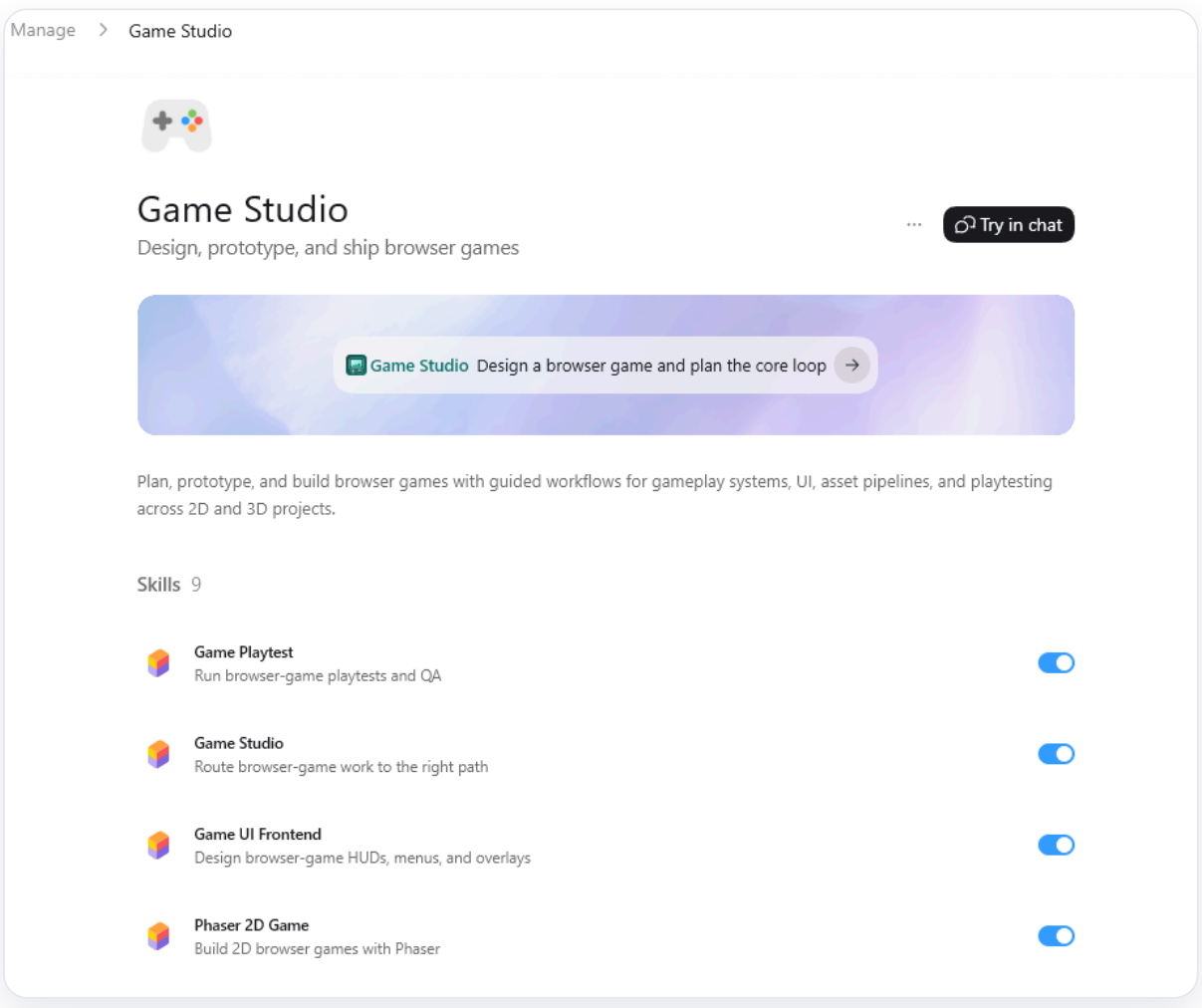
2 ابحثوا عن "game" وثبّتوا Game Studio

في خانة بحث Plugins اكتبوا **game**. تحت **Developer Tools** سترون `openai-api-curated` (**Game Studio**)، اضغطوا **Install**.



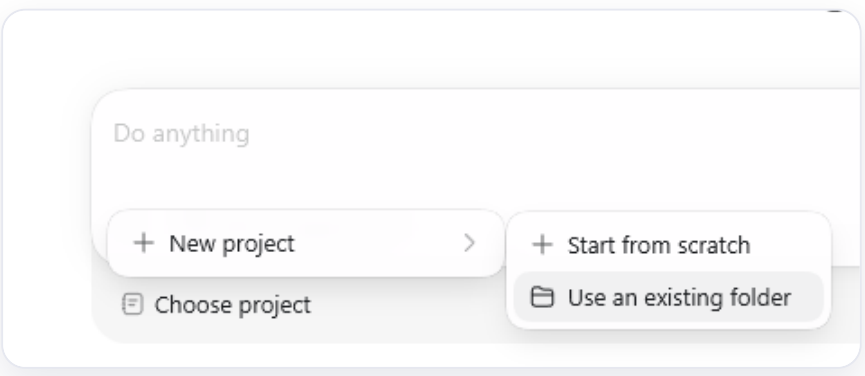
3 تأكّدوا من تفعيل المهارات

تضيف Game Studio مهارات مثل **Game Playtest** و**Game Studio** و **Game UI Frontend** و**Phaser 2D Game**.
تأكّدوا من أن مفاتيحها **مُفعّلة (ON)**، ثم اضغطوا **Try in chat**.



4 ابدؤوا مشروعاً

في خانة الإدخال اختاروا **Project** ← **New project** ← **Start from scratch** (أو **Use an existing folder**)، ثم صِفوا اللعبة التي تريدون بناءها.



عالقون في خطوة؟ ارفعوا أيديكم عند مكتب المساعدة أو اسألوا في ديسكورد `#help` ، وسيُعدّها معكم مرشد خلال دقيقة.

قدّموا لعبتكم على itch.io

تُقدَّم كل لعبة عبر صفحة الجام على itch.io على **itch.io/jam/kngd-game-jam-2026**. يحتاج عضو واحد فقط (قائد الفريق) إلى حساب itch.io ويُقدّم نيابةً عن الفريق كلّه. هكذا ستفعلون ذلك في اليوم المحدّد، اتّبعوا لقطات الشاشة من صفحة الجام المباشرة.

1 عضو واحد يُنشئ حساب itch.io

يذهب قائد فريقكم إلى `itch.io` ، يضغط **Register**، يختار اسم مستخدم، ويؤكّد بريده. مجاني، ويكفي هذا الحساب الواحد للفريق كلّه.

2 افتحوا صفحة الجام واضغطوا "Submit your project"

اذهبوا إلى `itch.io/jam/kngd-game-jam-2026` (مثبّتة أيضاً في ديسكورد `#announcements`). أثناء فتح التقديم سترون عدّاً تنازلياً وزرّاً أحمر **Submit your project**، اضغطوه.

*صفحة الجام أثناء فتح التقديم، اضغطوا **Submit your project**.*

3 اضغطوا "Upload game" لبدء مشروع جديد

يظهر صندوق **"Submit game to jam"**. إن لم تكونوا قد أنشأتم صفحة لعبتكم بعد، اضغطوا **Upload game** لإنشاء مشروع جديد. (نشرتم مشروعاً من قبل؟ سيظهر هنا لتختاروه بدلاً من ذلك.)

تذكّروا الملاحظة في الأسفل: بعد إنشاء المشروع **يجب أن تعودوا إلى صفحة الجام** لتأكيد تقديمكم.

> **أعِدّوا هذا مبكراً.** أنشئوا حساب itch.io ومشروعاً مبدئياً **قبل الجمعة**. في يوم الموعد النهائي ستحتاجون فقط لرفع نسختكم النهائية والتأكيد، انظروا الصفحة التالية لتعبئة النموذج.

املؤوا النموذج وأكّدوا

4 املؤوا نموذج المشروع وارفعوا نسختكم

في صفحة **Create a new project** حدّدوا:

- **العنوان (Title)** + شعار قصير.
- **نوع المشروع (Kind of project)**، اختاروا **HTML5** للعبة متصفّح، أو **Downloadable** لنسخة ويندوز `.exe` أو أندرويد `.apk` .
- **ارفعوا (Upload)** لعبتكم كملف مضغوط **أقل من 1 غيغابايت**:
  - **المتصفّح (HTML5):** ضمّنوا `index.html` في الجذر وفعّلوا *"This file will be played in the browser."*
  - **ويندوز:** ارفعوا `.exe` (أو ملفاً مضغوطاً يحتويه) وفعّلوا منصّة **Windows**.
  - **أندرويد:** ارفعوا `.apk` وفعّلوا منصّة **Android**.
- **التسعير:** "or donate 0$" (أو No payments)، أبقوها مجانية.
- **صورة الغلاف** + 3–5 لقطات شاشة، ووصف قصير، وأزرار التحكم، وأسماء الفريق مع نسب الأصول/المصادر.
- **الظهور (Visibility):** اجعلوا المشروع **Public** ليتمكّن الحكّام من لعبه، ثم احفظوا.

*نموذج **Create a new project**، انتبهوا لحدّ الرفع 1 غيغابايت.*

5 عودوا إلى صفحة الجام وأكّدوا تقديمكم

بعد الحفظ، عودوا إلى صفحة الجام، اضغطوا **Submit your project** مجدداً، واختاروا لعبتكم. سترون تأكيداً بأن لعبتكم قُدّمت. يمكنكم إعادة الرفع والتعديل حتى الموعد النهائي.

قائمة تحقّق التقديم، تُسلَّم الجمعة 10 يوليو 1:00 ظهراً

- ✓ النسخة مرفوعة، **ويندوز .exe** أو **أندرويد .apk** أو **متصفّح HTML5** (علّموا HTML5 كـ **played in the browser**)، أقل من 1 غيغابايت، والمشروع **Public**.
- ✓ صفحة لعبة بعنوان و3 لقطات شاشة فأكثر ووصف قصير و**أزرار تحكم** مذكورة.
- ✓ **أسماء الفريق**، كل عضو مذكور، إضافةً إلى نسب الأصول/المصادر.
- ✓ **مؤكَّد على صفحة الجام**، رفع المشروع لا يكفي؛ يجب الضغط على submit.

اسبقوا الموعد النهائي. ارفعوا نسخة عاملة **مع وقت إضافي يوم الجمعة 10 يوليو**، أكّدوا تقديمكم، ثم واصلوا التحسين، يمكنكم إعادة الرفع حتى **1:00 ظهراً**. لا يمكن قبول المشاركات المتأخرة.

القواعد ومعايير التحكيم

القواعد الأساسية

- يجب أن يبدأ **تطوير لعبتكم خلال الجام**، لا يمكنكم إحضار مشروع قائم قيد التنفيذ. **القوالب الجاهزة والمشاريع المبدئية والشيفرة النمطية مسموحة**، والمحرّكات وأُطُر العمل والمكتبات وحِزَم الأصول العامة وأدوات الذكاء الاصطناعي كلّها مسموحة، فقط **انسبوا أي أصول من طرف ثالث** تستخدمونها.
- يجب أن ترتبط لعبتكم بـ**الثيم المُعلَن**.
- يمكن تقديم الألعاب كـ**ملف تنفيذي لويندوز (.exe)** أو **تطبيق أندرويد (.apk)** أو **نسخة متصفّح (HTML5 / ويب)**، ويجب أن تبقى **أقل من 1 غيغابايت**.
- الفرق من **1 إلى 5 أعضاء** (المشاركة الفردية مرحّب بها)، بتقديم واحد لكل فريق. مفتوح لكل من هم **بعمر 18 عاماً فأكثر** ومتواجدون في الكويت.
- قدّموا على **itch.io قبل الجمعة 10 يوليو 1:00 ظهراً**، مشاركة واحدة لكل فريق، يرفعها قائد الفريق. لن تُحكّم المشاركات المتأخرة.
- **أبقوا محتواكم مناسباً للجميع**، لا محتوى عنصري أو تمييزي أو يحضّ على الكراهية أو سياسي.
- عاملوا الجميع باحترام، أي تحرّش يعني الاستبعاد. هذه فعالية ودّية ترحّب بالمبتدئين.

معايير التحكيم

يلعب الحكّام كل مشاركة ويمنحون كل معيار درجة من **1 إلى 10** وفق النطاقات أدناه؛ الدرجات الكسرية (مثل 7.5) مسموحة. تُرجَّح كل درجة للوصول إلى علامة نهائية من 10.

المعيار	استثنائي (8–10)	متمكّن (4–7)	ناشئ (1–3)
المتعة واللعب 30%	يجذب خلال دقائق؛ الآليّات رائعة والحلقة تُبقيك عائداً.	ممتعة وقابلة للّعب، لكن الحلقة تَهِن أو يبدو التحكّم والإيقاع خشناً.	الآليّات الأساسية معطّلة أو مربكة أو غير جاذبة.
الإبداع 25%	فكرة جديدة فعلاً أو قلب للمألوف يرفع اللعب والثيم.	لمسات أصيلة على أساس مألوف، أو صيغة كفؤة لكنها تقليدية.	مُقتبَسة، دون أي مجازفة إبداعية واضحة.
العرض 20%	إخراج فني متماسك ومقصود؛ صوت وصورة كوحدة مصقولة.	مظهر وصوت متّسقان، لكن متفاوتان في أماكن أو بعض الأصول غير مُحرّرة.	أصول غير مُحرّرة أو نائبة متنافرة؛ صوت قليل أو معدوم.
الالتزام بالثيم 20%	الثيم يقود التصميم؛ التفسير ذكي لا لبس فيه.	الثيم حاضر ويشكّل اللعبة، لكنه سطحي في أماكن.	الصلة بالثيم مفقودة أو تحتاج شرحاً.
الاكتمال 5%	مستقرّة وخالية من الأخطاء؛ شريحة مصقولة قابلة للنمو.	مكتملة وقابلة للّعب غالباً، مع أخطاء طفيفة أو حواف غير مكتملة.	تتعطّل أو فيها عوائق أو تبدو كجزء من لعبة.

المجموع المرجّح = (المتعة واللعب ×0.30) + (الإبداع ×0.25) + (العرض ×0.20) + (الثيم ×0.20) + (الاكتمال ×0.05)، لعلامة نهائية من 10. جميع مواد التحكيم سرّية وتُتلَف في نهاية الفعالية.

الجوائز والرعاية

هذه الجوائز خاصة بـ**جام الألعاب**. تُتوَّج أفضل الألعاب في الحفل الختامي يوم **السبت 11 يوليو**، بجوائز نقدية من **النادي الكويتي للرياضات الإلكترونية**. بطولة FIFA للرياضات الإلكترونية **فعالية جانبية منفصلة** لها جوائزها الخاصة (أدناه).

الجوائز النقدية لجام الألعاب

المركز الأول	المركز الثاني	المركز الثالث
1,500 د.ك	1,000 د.ك	500 د.ك

*جوائز نقدية مقدّمة من **النادي الكويتي للرياضات الإلكترونية** · Kuwait Esports Club*

تنويهات تقديرية

جوائز غير نقدية للأعمال البارزة، الأكثر إبداعاً، الأكثر اكتمالاً، أفضل إخراج فني، أفضل موسيقى، أفضل مرئيات، الأكثر متعة، وغيرها.

بطولة FIFA للرياضات الإلكترونية

فعالية جانبية **منفصلة** خلال المعرض (الجمعة 10 والسبت 11 يوليو)، **ليست جزءاً من تحكيم الجام**. لها جوائزها الخاصة، برعاية **V-Thru**: الأول 300 · الثاني 200 · الثالث 100 د.ك.

شكر جزيل لـ**النادي الكويتي للرياضات الإلكترونية** ولجميع رعاتنا وشركائنا، ما كانت هذه الفعالية لتقوم بدونهم.

الأسئلة المتكررة

س. هل أحتاج إلى فريق للمشاركة؟
لا، الانضمام إلى فريق غير مطلوب. يمكنكم التطوير منفردين إن فضّلتم. أو تعالوا بمفردكم وانضمّوا إلى جلسة مطابقة الفرق مباشرةً بعد الكشف عن الثيم، أو انشروا في `#looking-for-members` على ديسكورد. الفرق من 1 إلى 5 أشخاص.

س. أي محرّك ألعاب يمكنني استخدامه؟
أي محرّك يمكنه التصدير إلى **ويندوز .exe** أو **أندرويد .apk** أو **متصفّح (HTML5 / ويب)**. لغة HTML5 + JavaScript الخام هي الأبسط (وما نُعلّمه)، ونسخة المتصفّح تتيح لأي شخص اللعب فوراً، لكن Unity وGodot ومحرّكات مشابهة تُصدّر لويندوز أو أندرويد تعمل أيضاً. استخدموا ما يستطيع فريقكم إطلاقه في عطلة أسبوع.

س. هل يمكنني استخدام الذكاء الاصطناعي لبناء لعبتي؟
نعم، ونشجّع ذلك للكود والنصوص والفن والصوت والعصف الذهني. استخدموا ما يساعد فريقكم على بناء شيء تفخرون به قبل الموعد النهائي.

س. هل يمكنني استخدام فن أو صوت جاهز؟
نعم، ما دام عاماً أو مرخّصاً بشكل صحيح (مثل Kenney وOpenGameArt وFreesound). انسبوا مصادركم، ولا تستخدموا أصولاً محمية بحقوق لا تملكونها.

س. ماذا أُحضِر؟
تأكّدوا من أن شخصاً واحداً على الأقل في فريقكم يُحضر حاسوباً محمولاً، يُفضّل مع **OpenAI Codex** مثبّتاً مسبقاً، إضافةً إلى الشاحن. يمكنكم تسجيل الدخول بحسابكم الخاص أو استخدام تسجيل دخول الفريق الذي نوفّره؛ أضيفوا فأرة أو لوح رسم إن أحببتم. القائمة الكاملة في الصفحة 02.

س. كيف أنضمّ إلى ديسكورد؟
افتحوا `discord.gg/SXbMgQKw` وسجّلوا الدخول. هناك تحدث الإعلانات والكشف عن الثيم والمساعدة، انظروا الصفحة 05 للخطوات.

س. كيف ومتى أُقدّم لعبتي؟
يرفعها قائد فريقكم إلى صفحة الجام (`itch.io/jam/kngd-game-jam-2026`) قبل الجمعة 10 يوليو 1:00 ظهراً، يحتاج عضو واحد فقط حساب itch.io. الخطوات التفصيلية في الصفحة 10.

س. أنا مبتدئ / أتعثّر، هل هذا مقبول؟
بالتأكيد. هذه فعالية ودّية ترحّب بالمبتدئين، مع مرشدين وورش عمل. اسألوا في `#questions-and-support` على ديسكورد، أو ابحثوا عن أي منظّم يرتدي شارة KNGD، أو زوروا مكتب المساعدة عند المدخل.

المصادر والروابط

احفظوا هذه قبل اليوم الأول. رابطا ديسكورد وitch.io هما الاثنان اللذان ستستخدمونهما يومياً؛ والباقي يساعدكم على البناء وإيجاد الأصول وتجاوز العقبات.

الفعالية والتقديم

المصدر	لماذا يُستخدم	الرابط
KNGD Discord	الإعلانات والكشف عن الثيم والمساعدة وإيجاد الزملاء	discord.gg/SXbMgQKw
صفحة الجام (itch.io)	انضمّوا إلى الجام وقدّموا لعبتكم هنا	itch.io/jam/kngd-game-jam-2026

أدوات الذكاء الاصطناعي

المصدر	لماذا يُستخدم	الرابط
OpenAI Codex	مساعد الذكاء الاصطناعي المُوصى به، التنزيل (ويندوز / ماك)	openai.com/codex
OpenAI Help Center	أدلّة وحلّ مشكلات	help.openai.com

البناء (HTML5) والأصول

المصدر	لماذا يُستخدم	الرابط
MDN Web Docs	مرجع HTML5 وCanvas وJavaScript	developer.mozilla.org
Three.js	مكتبة ثلاثية الأبعاد لألعاب HTML5 / WebGL	threejs.org
Kenney	أصول ألعاب مجانية (CC0، دون نسب)	kenney.nl
OpenGameArt	فن ورسوم 2D و3D مجانية	opengameart.org
Freesound	مكتبة مؤثرات صوتية مجانية	freesound.org

تحتاجون أصولاً؟ يوجد دليل كامل للفن والـ3D والصوت والخطوط والأدوات المجانية في **الصفحة 16**. تحقّقوا دائماً من الرخصة (CC0 أسهلها) وانسبوا مصادركم على صفحة itch.io، انظروا قواعد التقديم في الصفحة 12.

مكتبات الأصول والأدوات

فن وصوت وخطوط وأدوات مجانية (أو بمستوى مجاني)، كلّها مناسبة للجام وجاهزة للمتصفّح. **تحقّقوا دائماً من كل رخصة** (CC0 أسهلها) و**انسبوا مصادركم** على صفحة itch.io.

الفن والـ3D والتحريك

Kenney، فن وصوت وواجهات CC0 مجانية
kenney.nl

OpenGameArt، فن 2D/3D وموسيقى ومؤثرات
opengameart.org

CraftPix، أصول ألعاب 2D/3D (مجاني + مدفوع)
craftpix.net

Game-Icons، أيقونات ألعاب SVG/PNG مجانية
game-icons.net

Poly Pizza، نماذج 3D منخفضة المضلّعات مجانية
poly.pizza

Textures.com، مكتبة خامات
textures.com

Poliigon، خامات ومواد احترافية
poliigon.com

Mixamo، تحريك شخصيات وتركيب هياكل تلقائي
mixamo.com

Meshy، مولّد نماذج 3D بالذكاء الاصطناعي
meshy.ai

Tripo3D، مولّد نماذج 3D بالذكاء الاصطناعي
tripo3d.ai

Trellis، مولّد نماذج 3D بالذكاء الاصطناعي (مفتوح المصدر)
github.com/microsoft/TRELLIS

الخطوط

Google Fonts، خطوط ويب مفتوحة المصدر
fonts.google.com

Fontsource، خطوط قابلة للاستضافة الذاتية
fontsource.org

Font Squirrel، خطوط مجانية للاستخدام التجاري
fontsquirrel.com

الصوت والموسيقى

Freesound، مؤثرات صوتية مجتمعية
freesound.org

Incompetech، موسيقى خالية من حقوق الملكية (Kevin MacLeod)
incompetech.com

Free Music Archive، مكتبة موسيقى مجانية
freemusicarchive.org

Kenney Audio، موسيقى ومؤثرات مجانية
kenney.nl

Sonniss، حِزَم مؤثرات GDC مجانية ضخمة
sonniss.com

WeLoveIndies، سوق موسيقى ومؤثرات
weloveindies.com

ElevenLabs، أصوات وموسيقى ومؤثرات بالذكاء الاصطناعي
elevenlabs.io

الأدوات

Photopea، بديل فوتوشوب في المتصفّح
photopea.com

Lospec، لوحات وأدوات فن البكسل
lospec.com

jsfxr، مولّد مؤثرات ألعاب ريترو
sfxr.me

ChipTone، مولّد مؤثرات تشيبتيون
sfbgames.itch.io/chiptone

BeepBox، مُسلسِل موسيقى في المتصفّح
beepbox.co

Bosca Ceoil، أداة موسيقى تشيبتيون بسيطة
boscaceoil.net

BitFontMaker2، منشئ خطوط بكسل
pentacom.jp/pentacom/bitfontmaker2

> **لا تكتفوا بتجميع الأصول.** انتقوا وحرّروا ما تستخدمونه ليناسب مظهر لعبتكم، يكافئ الحكّام الأسلوب المتماسك على كومة من الحِزَم المجانية غير المتناسقة.