جوائز مالية تتجاوز 70 مليون دولار لأول مرة في تاريخ كأس العالم للرياضات الإلكترونية

11 أبريل، 2025

أعلنت مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية اليوم عن قيمة الجائزة الإجمالية للنسخة المقبلة من بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية، والتي تزيد عن 70 مليون دولار. وتُعد البطولة الحدث الأكبر عالمياً في قطاع الرياضات الإلكترونية، وتعود مجدداً إلى الرياض في الفترة من 7 يوليو وحتى 24 أغسطس، ما يعد عشاق التحدي والمنافسة بصيفٍ حافل بالمنافسات النخبوية. وتعزز الجائزة، التي تُعد الأكبر في تاريخ الرياضات الإلكترونية، مكانة البطولة كواحدة من أبرز الفعاليات التنافسية على مستوى العالم، كما تؤكد التزام مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية بدعم النمو المستدام لقطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية. وشهدت الجائزة زيادة قدرها 10 ملايين دولار مقارنةً بالنسخة الافتتاحية التي أقيمت الصيف الماضي، ما يشكل خطوة بارزة في جهود المؤسسة لتعزيز نمو القطاع عالمياً، مع توفير فرص مهنية أكثر استدامة من شأنها إحداث تغيير في حياة اللاعبين المحترفين والأندية المتنوعة من جميع أنحاء العالم.

وتعليقاً على هذا الموضوع، قال رالف رايشرت، الرئيس التنفيذي

لمؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية: " تعكس الجائزة القياسية التي تزيد عن 70 مليون دولار، إلى جانب التزامنا ببرنامج دعم الأندية والعقود طويلة الأمد مع الناشرين، رؤيتنا الراسخة لمواصلة النمو عاماً بعد عام. كما نهدف إلى منح اللاعبين والأندية والناشرين وجميع الأطراف المعنية الاستقرار اللازم للاستثمار في مستقبل كأس العالم للرياضات الإلكترونية. ورغم أن ما تقدمه الجائزة يعد رقماً ضخماً وقادراً على تغيير حياة الكثيرين، أن رؤيتنا تتجاوز مجرد رفع قيمة الجوائز، إذ نطمح إلى توفير المزيد من الفرص للاعبين والجماهير على مختلف الأصعدة، إلى جانب تعزيز استدامة قطاع الألعاب والرياضات الإلكترونية لصالح الأجيال القادمة".

وتم الإعلان عن 25 بطولة عبر 24 لعبة حتى الآن، بما في ذلك أربع ألعاب جديدة هي: (الشطرنج – Crossfire – FATAL FURY: City of the Wolves VALORANT). وستجمع البطولة في نسختها لعام 2025 أكثر من 2,000 لاعب محترف و200 من أندية النخبة في أكبر منافسة متعددة الألعاب في التاريخ. وستوفر الجائزة المالية القياسية فرصاً استثنائية لمكافأة عدد أكبر من اللاعبين والأندية في أكبر حدث عالمي للرياضات الإلكترونية.

ومن جهة أخرى، ستُخصص 27 مليون دولار من إجمالي الجوائز لبطولة الأندية، وهي صيغة تنافسية مبتكرة متعددة الألعاب تُمنح لأفضل 16 نادياً وفقاً لأدائهم العام، حيث يحصل الفائز في نسخة 2025 على 7 ملايين دولار. وسيتم توزيع المبلغ المتبقي على ثلاث فئات رئيسية: بطولات الألعاب، وجوائز أفضل لاعب، وجوائز التصفيات المؤهلة. وسيتم تخصيص أكثر من 38 مليون دولار كمجموع جوائز لبطولات الألعاب المتنوعة. بالإضافة إلى ذلك، سيتم تخصيص 450,000 دولار كمكافآت لأفضل اللاعبين في مختلف المسابقات، فيما سيتم منح أكثر من 5 ملايين دولار لجوائز التصفيات، التي تقام بالتعاون مع الناشرين والمنظمين المعتمدين لتحديد المتأهلين للبطولة.

واستقطبت النسخة الافتتاحية في 2024 أكثر من 500 مليون مشاهد عبر الإنترنت و2.6 مليون زائر إلى بوليفارد رياض سيتي. وعلى مدار منافسات البطولة، لمع اسم Falcons في ترتيب الفرق بحلوله ضمن المراكز الثلاثة الأولى في 10 بطولات مختلفة، بالإضافة إلى فوزه بالمركز الأول في ثلاثٍ منها. ونجح الفريق بجمع 5,665 نقطة، ما أهله للفوز بلقب بطولة الأندية والجائزة البالغة 7 ملايين دولار. أما فريق Liquid من أمريكا الشمالية، فقد حلّ في المركز الثاني

برصيد 2,545 نقطة، بينما جاء فريق BDS الفرنسي في المركز الثالث برصيد 2,000 نقطة.

ومن جانبه قال مساعد الدوسري رئيس مجلس الإدارة والشريك المؤسس لـ Team Falcons: "يمثل تتويجنا بلقب بطولة الأندية وفوزنا بالجائزة البالغة 7 مليون دولار في النسخة الأولى من كأس العالم للرياضات الإلكترونية، علامة فارقة في مسيرتنا الاحترافية. لقد كانت المنافسة على أرضنا وأمام جمهورنا، الذي أشعل المدرجات بحماسه وهتافاته، دافعاً قوياً لنواصل السعي نحو حلم التتويج. نحن فخورون لأننا استطعنا أن نرسم البسمة على وجه المشجعين السعوديين. وبفضل الخبرة والأرباح التي اكتسبناها في العام الماضي، تمكنّا من تعزيز نجاحنا. ونسعى لمواصلة هذا المشوار المكلل بالإنجازات في النسخة المقبلة".

أما بالنسبة لستيف أرهانسيت، الرئيس التنفيذي المشارك لـ Team Liquid، فقد صرّح: "مثّلت مشاركتنا في النسخة الافتتاحية من كأس العالم للرياضات الإلكترونية محطةً بارزة في مسيرة 24 عاماً حافلة بالإنجازات، حيث حصلنا على المركز الثاني في بطولة الأندية 2024. وقد وجهنا جزءاً من أرباحنا نحو التوسع في رياضات إلكترونية جديدة، كان آخرها الشطرنج. ومع الاستمرار في تعزيز حضورنا العالمي، بما في ذلك منطقة جنوب شرق آسيا، وبما نمتلكه من خبرة وزخم وفريق قوي اكتسبناه على مدار العام الماضي، فإننا نثق بحظوظنا لتحقيق لقب كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025".

وتتضمن تشكيلة الألعاب في بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية 2025 حتى الآن، بالترتيب الأبجدي: Apex Legends، Call of Duty: Black Ops 6، Call of Duty: Warzone، Chess، Counter-Strike 2، Crossfire، Dota 2، EA Sports FC 25، FATAL FURY: City of the Wolves، Free Fire، Honor of Kings، League of Legends، Mobile Legends Bang Bang، Overwatch 2، PUBG BATTLEGROUNDS، PUBG Mobile، Rainbow Six Siege، Rennsport، Rocket League، Starcraft ||، Street Fighter 6، Teamfight Tactics، VALORANT

وإلى جانب الجوائز القياسية، تسعى مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونية إلى تعزيز دعمها الكامل لقطاع الرياضات الإلكترونية عبر سلسلة من الشراكات مع مختلف الدوريات والمسابقات. وتتضمن أحدث هذه الاتفاقيات تعاوناً مع Riot Games وActivision وCapcom، حيث ستقدم المؤسسة الدعم للمسابقات الخارجية من خلال توفير موارد

تساهم في تحقيق الاستقرار لمنافسات الرياضات الإلكترونية وقطاع الألعاب بشكل عام، وفي الوقت نفسه، توسيع نطاق الفرص المتاحة للاعبين للتأهل والمشاركة في كأس العالم للرياضات الإلكترونية في كل عام.

كما أعلنت، في وقت سابق من هذا الأسبوع، عن انضمام 40 نادياً بارزاً إلى برنامج دعم الأندية الذي يهدف إلى توفير دعم مالي لمساعدة الأندية على تعزيز علاماتها التجارية وزيادة انتشارها على مستوى العالم. وتضم قائمة الأندية: 100 Thieves، All Gamers، Bilibili Gaming، Cloud9، Edward Gaming، EVOS، FaZe Clan، Fnatic، FURIA، G2 Esports، Gaimin Gladiators، Gen.G، Gentle Mates، HEROIC، JD Gaming، Karmine Corp.، Movistar KOI، LEVIATAN، LOUD، MOUZ، NAVI، NIP.eStar، ONIC، POWR، REJECT، S8UL، Sentinels، T1، Team BDS، Team Falcons، Team Liquid، Team RRQ، Team Secret، Team Spirit، Team Vitality، Twisted Minds، Virtus.pro.، Weibo Gaming، Wolves Esports، ZETA DIVISION.

علاوةً على ذلك، تستضيف الرياض؛ من 23 إلى 24 أغسطس؛ مؤتمر الرياضة العالمية الجديدة 2025، وهو حدث رئيسي يجمع نخبة من القادة العالميين في قطاعات الرياضات الإلكترونية، والألعاب، والتكنولوجيا، وذلك لرسم ملامح مستقبل قطاع الرياضة والترفيه على مستوى العالم. ويشكّل هذا المؤتمر جسراً يربط بين الشرق والغرب، حيث يجمع 1,500 من كبار الرواد وصناع القرار لإطلاق مبادرات عالمية بنّاءة ومناقشة سبل تطوير هذه القطاعات الواعدة واستشراف مستقبلها.