

## كيفية إنشاء مقهى ألعاب بلايستيشن في سلطنة عُمان

### 1. الملخص التنفيذي

#### 1.1 نظرة عامة على المشروع

مقهى ألعاب البلايستيشن هو مشروع ترفيهي داخلي يقدم للعملاء تجربة ألعاب فيديو احترافية باستخدام أجهزة الألعاب المنزلية في بيئة مريحة واجتماعية ومنظمة بشكل احترافي. سيقوم المقهى عدة محطات لعب بلايستيشن، وإنترنت عالي السرعة، ومقاعد مريحة، بالإضافة إلى الوجبات الخفيفة والمشروبات، ويستهدف فئة الشباب وثقافة الألعاب المنتشرة في سلطنة عُمان.

يعالج المشروع طلبًا متزايدًا لدى الطلبة والشباب العاملين وعشاق الألعاب الذين يبحثون عن إعدادات لعب عالية الجودة وتجارب لعب جماعية وبطولات وتفاعل اجتماعي — دون تحقّل التكلفة المرتفعة لشراء وصيانة الأجهزة المتطورة في المنازل.

سيعمل المقهى من موقع تجاري مستأجر في منطقة حضرية ذات كثافة مرتفعة مثل مسقط أو السيب أو الخوض أو صحر.

#### 1.2 أهداف المشروع

- تأسيس مقهى ألعاب بلايستيشن مرخص ومتوافق قانونيًا في سلطنة عُمان
- إنشاء بيئة لعب مميزة وبأسعار مناسبة
- الوصول إلى نقطة التعادل التشغيلي خلال 12-18 شهرًا
- بناء مجتمع لاعبين وفيّ من خلال الاشتراكات والبطولات
- التوسع إلى عدة فروع أو نظام الامتياز التجاري خلال 5 سنوات

#### 1.3 الهيكل القانوني والتسجيل (عُمان)

سيتم تسجيل المشروع بإحدى الصيغ التالية:

- مؤسسة فردية (SPC) — مناسبة لمالك واحد وتكاليف أقل
- شركة ذات مسؤولية محدودة (LLC) — مناسبة للشراكات والتوسع

سيتم إتمام التسجيل عبر مركز سند باعتباره الخيار الأكثر توفيرًا للتكاليف.

التكاليف التقديرية الأساسية للتسجيل (باستثناء التأشيرات والإيجار):

- المؤسسة الفردية: 100 - 300 ريال عماني
- الشركة ذات المسؤولية المحدودة: 300 - 500 ريال عماني

#### 1.4 الخدمات المقدمة

- جلسات لعب بلايستيشن بالساعة
- مناطق ألعاب جماعية وتنافسية
- بطولات أونلاين وأوفلاين

- غرف ألعاب خاصة (فئة مميزة)
- وجبات خفيفة ومشروبات
- باقات عضوية وبطاقات لعب مسبقة الدفع

## 1.5 السوق المستهدف

- الطلبة (15-24 سنة)
- الشباب العاملون (25-35 سنة)
- مجتمعات اللاعبين وهواة الرياضات الإلكترونية
- مجموعات الأصدقاء واللاعبون الاجتماعيون

## 1.6 الميزة التنافسية

- معدات ألعاب متطورة (PS5، شاشات ألعاب، سماعات احترافية)
- بيئة لعب مريحة ومكيفة
- أسعار بالساعة وباقات مناسبة
- بطولات وفعاليات منظمة
- تفاعل قوي عبر وسائل التواصل الاجتماعي

## 1.7 الملخص المالي (نظرة عامة)

- تكلفة التأسيس التقديرية: 15,000 - 25,000 ريال عماني
- الإيرادات الشهرية المتوقعة: 3,000 - 7,000 ريال عماني
- فترة الوصول لنقطة التعادل: 12 - 18 شهرًا
- رؤية 5 سنوات: سلسلة مقاهي ألعاب أو نظام امتياز تجاري

## 1.8 الرؤية والرسالة

### الرؤية:

أن يصبح المقهى أحد أشهر وأوثق علامات مقاهي الألعاب في سلطنة عُمان.

### الرسالة:

تقديم تجربة ألعاب فيديو اجتماعية ومميزة وبسعر مناسب في بيئة آمنة وممتعة.

## 2. تفاصيل المشروع - المفهوم، الخدمات، المعدات وهيكل الموظفين

### 2.1 مفهوم المشروع ونموذج التشغيل

سيعمل مقهى ألعاب البلايستيشن كمرفق ترفيهي قائم على احتساب الوقت، حيث يدفع العملاء بالساعة أو من خلال باقات مسبقة الدفع لاستخدام محطات اللعب المتطورة. ستكون البيئة الاجتماعية وتنافسية ومريحة بما يشجع على إطالة مدة البقاء وتكرار الزيارات.

**المبادئ التشغيلية الأساسية:** - نموذج اللعب مقابل الساعة - باقات العضوية والدفع المسبق لتعزيز الولاء - تنظيم البطولات لزيادة الإقبال في أوقات الذروة - زيادة المبيعات عبر الوجبات الخفيفة والمشروبات

## 2.2 تصميم المقهى وتقسيم المناطق

يُعد التخطيط الجيد للمساحة عاملاً أساسياً لراحة العملاء وسهولة الإشراف وتعظيم الإيرادات.

المساحة المقترحة: 80 - 150 متر مربع

**تقسيم المناطق:** 1. الاستقبال وكاونتر الدفع 2. منطقة اللعب القياسية (جلوس مفتوح) 3. غرف ألعاب خاصة (VIP) 4. ركن الوجبات الخفيفة والمشروبات 5. منطقة انتظار واستراحة

**تخطيط الطاقة الاستيعابية (مثال):** - محطات اللعب القياسية: 8 - 12 جهازاً - غرف VIP: من 2 إلى 3 غرف (2 - 4 لاعبين لكل غرفة)

## 2.3 الخدمات المقدمة (تفصيلي)

**اللعب بالساعة** - محطات اللعب القياسية - اللعب في غرف VIP

**باقات العضوية** - اشتراكات أسبوعية وشهرية - أسعار مخفضة للساعة

**البطولات والفعاليات** - ألعاب FIFA و Tekkeng Call of Duty - مسابقات برسوم اشتراك

**الحجوزات الخاصة** - حفلات أعياد الميلاد - فعاليات الشركات والفرق

**بيع الطعام والشراب** - وجبات خفيفة مغلّفة - مشروبات غازية ومشروبات طاقة

## 2.4 معدات الألعاب والتجهيزات التقنية

**معدات الألعاب الأساسية (تكاليف تقديرية)** - جهاز PlayStation 5 (عدد 10): 200 - 230 ريال للوحدة (الإجمالي 2,000 - 2,300 ريال عماني) - شاشة ألعاب/تلفاز (عدد 10): 120 - 200 ريال للوحدة (الإجمالي 1,200 - 2,000 ريال عماني) - أذرع تحكم إضافية (عدد 20): 25 - 30 ريال للوحدة (الإجمالي 500 - 600 ريال عماني) - سماعات ألعاب (عدد 10): 25 - 40 ريال للوحدة (الإجمالي 250 - 400 ريال عماني)

**البنية التحتية وتقنية المعلومات** - إنترنت ألياف بصرية عالي السرعة - تمديدات شبكة Wi-Fi LAN - نظام طاقة احتياطي (UPS) - نظام مركزي لإدارة الألعاب

التكلفة التقديرية: 800 - 1,500 ريال عماني

**2.5 الأثاث والتجهيز الداخلي** - كراسي/أرائك ألعاب: 800 - 1,500 ريال عماني - طاولات وفواصل: 500 - 1,000 ريال عماني - كاونتر الاستقبال: 300 - 600 ريال عماني - الإضاءة والديكور: 300 - 800 ريال عماني - عزل صوتي لغرف VIP: 500 - 1,200 ريال عماني

## 2.6 الهيكل الوظيفي والموارد البشرية

### خطة التوظيف الأولية

**المالك / المدير** - الإشراف العام والعمليات المالية - إدارة الموردين والبطولات

**مشرف ألعاب (موظف إلى موظفين) - مراقبة الجلسات - دعم العملاء - العناية بالمعدات**

**موظف الاستقبال / المحاسب - الفوترة وإدارة الاشتراكات - التعامل مع العملاء**

**التكلفة الشهرية التقديرية للموظفين** - مشرف ألعاب: 180 - 250 ريال عماني - موظف الاستقبال: 150 - 220 ريال عماني - إجمالي الرواتب: 330 - 690 ريال عماني

**2.7 ساعات التشغيل** - أيام الأسبوع: 2:00 ظهرًا - 11:00 مساءً - عطلات نهاية الأسبوع والإجازات: 12:00 ظهرًا - 12:00 منتصف الليل - تمديد ساعات العمل خلال البطولات والإجازات المدرسية

### **3. تحليل SWOT - مقهى ألعاب البلايستيشن (سياق سلطنة عُمان)**

#### **3.1 نقاط القوة**

**ثقافة شبابية قوية وانتشار الألعاب في عُمان** شريحة كبيرة من سكان عُمان دون 35 عامًا مع اهتمام مرتفع بألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية وتجارب اللعب الاجتماعية.

**نموذج مشاركة المعدات عالية التكلفة** يحصل العملاء على إمكانية استخدام أجهزة PS5 وشاشات الألعاب والملحقات الاحترافية دون تحمّل تكلفة الشراء الشخصي المرتفعة.

**إيرادات متكررة عبر الاستخدام بالوقت** نظام الفوترة بالساعة والاشتراكات والباقات المسبقة يوفّر تدفقًا نقديًا يمكن التنبؤ به.

**بناء مجتمع وتفاعل اجتماعي** تنظيم البطولات والدوريات وتجارب اللعب الجماعي يعزز الولاء وتكرار الزيارة.

**فرص زيادة متوسط الإيراد لكل عميل** بيع الوجبات الخفيفة والمشروبات وغرف VIP وزيادة مدة اللعب ترفع متوسط الإنفاق.

#### **3.2 نقاط الضعف**

**ارتفاع تكلفة التأسيس الأولية** تتطلب الأجهزة والديكور والبنية التقنية استثمارًا مبدئيًا مرتفعًا نسبيًا.

**استهلاك وصيانة المعدات** تتعرض أذرع التحكم والسماعات والأجهزة لاستخدام كثيف مما يستلزم الاستبدال والصيانة المتكررة.

**سعة غير مستغلة خارج أوقات الذروة** انخفاض الإقبال خلال ساعات الدراسة والصباح في أيام الأسبوع يقلل معدل الاستفادة من الطاقة الاستيعابية.

**الاعتماد على فئة عمرية محددة** تركز القاعدة الأساسية من العملاء على الطلبة والشباب.

#### **3.3 الفرص**

**نمو الرياضات الإلكترونية والبطولات** ازدياد شعبية ألعاب FIFA و Tekkeng Call of Duty ومسابقات الألعاب التنافسية.

**نماذج الاشتراك والعضوية** الاشتراكات الشهرية وبطاقات اللعب تحسّن استقرار التدفقات النقدية.

**الفعاليات الخاصة وبناء الفرق** حفلات أعياد الميلاد والفعاليات المدرسية وحجوزات الشركات توفر هوامش ربح أعلى.

**صناعة المحتوى والبلث المباشر** استضافة صناع المحتوى والمؤثرين يزيد الظهور التسويقي للعلامة.

**التوسع عبر الامتياز والفروع** سهولة تكرار النموذج التشغيلي في مدن متعددة.

### 3.4 التهدييات

**زيادة المنافسة** افتتاح مقاهٍ مماثلة وانتشار أجهزة اللعب المنزلية يقلل عنصر التميز.

**الاشتراطات التنظيمية والعمرية** احتمال وجود لوائح تخص القصر أو ساعات التشغيل أو تصنيف المحتوى.

**التغير السريع في التقنية** إطلاق أجيال أجهزة جديدة قد يجعل المعدات الحالية أقل جاذبية.

**تقلب الطلب الموسمي** الاختبارات والسفر الصيفي وشهر رمضان تؤثر على حجم الإقبال.

### 3.5 الدلالات الاستراتيجية

- التركيز على الاشتراكات لتحقيق استقرار الإيرادات خارج أوقات الذروة
- جدولة البطولات في الفترات منخفضة الطلب
- تخصيص احتياطي دوري لاستبدال المعدات
- تنويع قاعدة العملاء عبر الفعاليات وحجوزات الشركات

### 4. التوقعات المالية - تكاليف التأسيس، المصاريف التشغيلية والتوقعات لخمس سنوات

جميع الأرقام تقديرية بالريال العُماني وتعتمد على واقع مقاهي ألعاب البلايستيشن الصغيرة والمتوسطة في سلطنة عُمان. تم استخدام افتراضات متحفظة لضمان واقعية التخطيط.

#### 4.1 تكاليف التأسيس لمرة واحدة (الاستثمار الأولي)

أ. **تسجيل وترخيص النشاط (عُمان)** - حجز الاسم التجاري: 10 - 20 ريال عماني (وزارة التجارة والصناعة وترويج الاستثمار)  
- السجل التجاري: 30 - 150 ريال عماني (رسوم مخفّضة) - عضوية غرفة التجارة: 100 - 200 ريال عماني (سنة إلى سنتين) -  
رسوم خدمات سند: 50 - 100 ريال عماني - الترخيص البلدي (نشاط ترفيهي): 100 - 200 ريال عماني

إجمالي تكلفة التسجيل: 300 - 600 ريال عماني (مؤسسة فردية أو شركة ذات مسؤولية محدودة)

ب. **إيجار وتجهيز المحل** - إيجار مقدم وتأمين (3 أشهر): 1,500 - 3,000 ريال عماني - تجهيزات داخلية وهوية بصرية: 2,000 - 4,000 ريال عماني - تمديدات كهربائية وشبكة: 500 - 1,000 ريال عماني - عزل صوتي لغرف VIP: 500 - 1,200 ريال عماني

الإجمالي الفرعي للتجهيز: 4,500 - 9,200 ريال عماني

ج. **أجهزة الألعاب والأثاث** - أجهزة البلايستيشن والملحقات: 4,000 - 6,000 ريال عماني - الشاشات والصوتيات: 1,500 - 2,500 ريال عماني - الأثاث ومقاعد الجلوس: 1,500 - 3,000 ريال عماني - تقنية المعلومات والإنترنت والنسخ الاحتياطي: 800 - 1,500 ريال عماني

الإجمالي الفرعي للمعدات: 7,800 - 13,000 ريال عماني

**إجمالي تكلفة التأسيس التقديرية** - الحد الأدنى: حوالي 15,000 ريال عماني - الحد الأعلى: حوالي 25,000 ريال عماني

**4.2 المصاريف التشغيلية الشهرية** - إيجار المحل: 500 - 1,000 ريال عماني - رواتب الموظفين: 330 - 690 ريال عماني - الإنترنت (ألياف بصرية عالية السرعة): 60 - 100 ريال عماني - الكهرباء والخدمات: 120 - 250 ريال عماني - صيانة المعدات: 100 - 200 ريال عماني - الوجبات الخفيفة والمشروبات (تكلفة البضاعة): 200 - 400 ريال عماني - التسويق والعروض الترويجية: 100 - 200 ريال عماني - مصاريف متنوعة: 100 - 200 ريال عماني

إجمالي المصاريف الشهرية: 1,610 - 3,040 ريال عماني

### 4.3 افتراضات التسعير والإيرادات

**أسعار اللعب بالساعة (تقديرية)** - المحطة القياسية: 1,000 - 1,200 ريال عماني / الساعة - غرفة 2,000 - 3,000 VIP: 2,000 - 3,000 ريال عماني / الساعة

**افتراضات الطاقة التشغيلية** - عدد المحطات: 10 - متوسط الاستخدام: أيام الأسبوع: 40% - 50% - عطلات نهاية الأسبوع: 70% - 85% - أيام التشغيل: 30 يومًا شهريًا

**4.4 توقعات الإيرادات الشهرية** - السيناريو المتحفظ: 3,000 - 3,500 ريال عماني - السيناريو المتوقع: 4,500 - 5,500 ريال عماني - السيناريو المتفائل: 6,500 - 7,500 ريال عماني

**4.5 صافي الربح الشهري التقديري** - متحفظ: الإيرادات 3,200 | المصاريف 2,800 | صافي الربح 400 ريال عماني - متوقع: الإيرادات 5,000 | المصاريف 2,400 | صافي الربح 2,600 ريال عماني - متفائل: الإيرادات 7,000 | المصاريف 3,000 | صافي الربح 4,000 ريال عماني

**4.6 تحليل نقطة التعادل** - متوسط صافي الربح الشهري المتوقع: 2,000 - 2,600 ريال عماني - الاستثمار الأولي: 15,000 - 25,000 ريال عماني

🕒 فترة الوصول إلى نقطة التعادل: 12 - 18 شهرًا

**4.7 التوقع المالي لخمس سنوات (ملخص)** - السنة الأولى: الإيرادات 55,000 - 65,000 | صافي الربح 12,000 - 18,000 ريال عماني - السنة الثانية: الإيرادات 70,000 - 85,000 | صافي الربح 18,000 - 28,000 ريال عماني - السنة الثالثة: الإيرادات 95,000 - 115,000 | صافي الربح 30,000 - 40,000 ريال عماني - السنة الرابعة: الإيرادات 130,000 - 160,000 | صافي الربح 45,000 - 60,000 ريال عماني - السنة الخامسة: الإيرادات 180,000+ | صافي الربح 65,000 - 90,000 ريال عماني

تفترض السنوات 3-5 نمو الاشتراكات والبطولات وافتتاح فرع ثانٍ.

### 5. تحليل العملاء - الخصائص الديموغرافية والسلوك والتقسيم

#### 5.1 نظرة عامة على السوق (الألعاب في عُمان)

تتمتع سلطنة عُمان بشريحة سكانية شابة ومتمرسة تقنيًا مع اهتمام كبير بألعاب الفيديو، خصوصًا ألعاب البلايستيشن مثل FIFA و Call of Duty وألعاب القتال. تعمل مقاهي الألعاب كمراكز اجتماعية يلتقي فيها اللاعبون للتنافس والتفاعل واستخدام تجهيزات متطورة قد لا تتوفر لديهم في المنزل.

**محركات الطلب الرئيسية:** - نسبة مرتفعة من السكان دون 35 سنة - انتشار واسع للهواتف الذكية والإنترنت - نمو الرياضات الإلكترونية واللعب الجماعي عبر الإنترنت - ثقافة اللعب الاجتماعي بين الأصدقاء

## 5.2 الخصائص الديموغرافية للعملاء

### أ. الفئات العمرية

13-18 سنة (المراهقون) - حماس مرتفع وقدرة إنفاق محدودة - زيارات بعد المدرسة وفي عطلة نهاية الأسبوع - يفضلون الألعاب الجماعية والتنافسية

19-30 سنة (اللاعبون الأساسيون والطلبة) - الشريحة الأساسية للإيرادات - زيارات متكررة وتفاعل مرتفع - اهتمام بالبطولات والاشتراكات

31-40 سنة (لاعبون ترفيهيون/حنين للماضي) - عدد زيارات أقل لكن إنفاق أعلى في الزيارة - يفضلون الراحة وغرف VIP واللعب الخاص

### ب. مستويات الدخل والإنفاق

- الطلبة: دخل أقل من 300 ريال عماني | إنفاق 2 - 5 ريال لكل زيارة
- موظفون مبتدئون: 300 - 600 ريال عماني | إنفاق 4 - 8 ريال لكل زيارة
- مهنيون: 600+ ريال عماني | إنفاق 6 - 12 ريال لكل زيارة

## 5.3 تحليل سلوك اللاعبين

**معدل الزيارة** - لاعبون عاديون: 1 - 2 مرة أسبوعيًا - لاعبون أساسيون: 3 - 6 مرات أسبوعيًا - لاعبو البطولات: حسب الفعاليات

**مدة الجلسة** - متوسط الجلسة: 1.5 - 2.5 ساعة - الجلسات الخاصة: 4 - 2 VIP ساعات

**أوقات الذروة** - أيام الأسبوع: 4:00 مساءً - 10:00 مساءً - عطلة نهاية الأسبوع: 12:00 ظهرًا - 12:00 منتصف الليل - الإجازات المدرسية وعطلة نهاية الأسبوع تزيد الحركة بنسبة 20-30%

## 5.4 احتياجات العملاء ونقاط الألم

**الاحتياجات الأساسية** - لعب سلس بدون تقطيع - مقاعد مريحة وتكييف مناسب - تسعير عادل وفواتير واضحة - توفر الألعاب الشهيرة

**المشكلات التي يحلها المشروع** - ارتفاع تكلفة شراء أجهزة الألعاب المنزلية - ضعف الإنترنت المنزلي للعب عبر الإنترنت - نقص الأماكن الاجتماعية المخصصة للألعاب التنافسية - الضوضاء أو سوء الإدارة في بعض أماكن الألعاب

## 5.5 تقسيم العملاء

**الشريحة 1: اللاعبون العابرون (Walk-in)** - جلسات قصيرة - حساسية للسعر - الزيارة بسبب الأصدقاء أو القرب

**الشريحة 2: اللاعبون الأساسيون والتنافسيون** - جلسات طويلة - تفاعل مرتفع - مشاركة في البطولات

**الشريحة 3: مستخدمو غرف VIP** - مجموعات صغيرة - إنفاق أعلى - يفضلون الخصوصية والراحة

**الشريحة 4: عملاء الفعاليات والحفلات** - أعياد ميلاد وحجوزات جماعية - جلسات محددة المدة - باقات ذات هامش ربح مرتفع

## 5.6 شخصيات العملاء (أمثلة توضيحية)

الشخصية 1 — خالد (طالب جامعي، 21 سنة) - يلعب Call of Duty و FIFA - يزور المقهى 4-5 مرات أسبوعيًا - يشتري باقات الاشتراك

الشخصية 2 — سارة (موظفة شابة، 28 سنة) - لاعبة ترفيهية - تفضل غرف VIP مع الأصدقاء - تزور المقهى في عطلة نهاية الأسبوع

الشخصية 3 — يوسف (طالب ثانوي، 16 سنة) - زيارات بعد المدرسة - حساس للسعر - يتأثر بالأصدقاء والبطولات

## 6. الخطة التسويقية المخصصة - الهوية والتسعير والقنوات واستراتيجية النمو

### 6.1 تموضع العلامة التجارية والهوية

**بيان تموضع العلامة:** مقهى ألعاب بلايستيشن عصري واجتماعي وتنافسي يقدم تجهيزات احترافية وأسعارًا عادلة وتجربة قائمة على المجتمع.

**شخصية العلامة التجارية:** حيوية وشبابية - تنافسية ولكن مرحة بالجميع - تقنية واحترافية - آمنة ومنظمة

**عناصر العلامة:** - اسم قصير وسهل التذكر - شعار قوي مناسب للإضاءة النيون - تصميم داخلي داكن بطابع الألعاب مع إضاءات LED - بطاقات عضوية وهوية رقمية للعملاء

### 6.2 استراتيجية التسعير والباقات

**التسعير الأساسي:** - اللعب القياسي: 1.000 - 1.200 ريال عماني / الساعة - غرف 3.000 - 2.000 VIP: ريال عماني / الساعة

**الباقات والاشتراكات:** - باقة مسبقة الدفع (10 ساعات) بسعر مخفض - عضوية شهرية بساعات محددة مع أولوية الحجز - باقات الطلبة (خارج أوقات الذروة)

**التسعير النفسي:** - أسعار واضحة ومبسطة - تجميع الساعات لزيادة مدة الجلسة المتوسطة

### 6.3 قنوات التسويق

أ. التسويق الرقمي (الأساسي)



TikTok Instagram - مقاطع لعب وأبرز اللحظات - إعلانات البطولات - زيارات وتقييمات المؤثرين

Google Maps والتقييمات - ظهور الموقع للعملاء القريبين - بناء الثقة من خلال المراجعات

WhatsApp Business - التواصل مع المشتركين - تسجيل البطولات - حجوزات خاصة

**ب. التسويق المجتمعي والميداني** - ملصقات ومنشورات في المدارس والكلية - شراكات مع مجتمعات الألعاب - رعاية بطولات محلية - عروض وتجارب في المراكز التجارية والفعاليات

**6.4 استراتيجية البطولات والفعاليات** - بطولات صغيرة أسبوعية - بطولات شهرية رئيسية - جوائز تعتمد على رسوم الاشتراك - عرض النتائج مباشرة وشاشات عرض

(تُجدول البطولات في أوقات انخفاض الطلب لتعظيم الاستفادة من الطاقة التشغيلية)

## 6.5 العروض وبرامج الولاء

**مرحلة الإطلاق (أول 60 يومًا)** - دقائق لعب مجانية للزوار الجدد - فعالية افتتاح مع مؤثرين - اشتراكات مخفضة

**برامج الولاء المستمرة** - نظام نقاط للعملاء - مكافآت أعياد الميلاد والإحالات - ساعات لعب مجانية بعد عدد زيارات معين

**6.6 الشراكات والتعاون** - المدارس والجامعات - شركات ملحقات الألعاب - مزودو خدمة الإنترنت - فرق الرياضات الإلكترونية المحلية

**6.7 خارطة النمو (5 سنوات)** - السنة 1: إطلاق العلامة واستقرار التشغيل — حركة يومية قوية - السنة 2: نمو الاشتراكات — إيرادات يمكن التنبؤ بها - السنة 3: افتتاح فرع ثانٍ — توسع السوق - السنة 4: تموضع في مجال الرياضات الإلكترونية — علامة مميزة - السنة 5: نموذج امتياز تجاري — توسع قابل للتكرار

## 7. الخاتمة والجدول الزمني للتنفيذ

### 7.1 الجدول الزمني للتنفيذ

- تسجيل النشاط: 1-2 أسبوع
- تجهيز الموقع: 4-6 أسابيع
- تركيب المعدات: أسبوعان
- الافتتاح التجريبي: أسبوع
- التشغيل الكامل: الشهر الثالث

### 7.2 الملاحظات الختامية

يقدم مشروع مقهى ألعاب البلايستيشن فرصة استثمارية قابلة للتنفيذ وموجهة للشباب وقابلة للتوسع في قطاع الترفيه بسلطنة عُمان. ومن خلال تنفيذ منضبط، وتفاعل مجتمعي فعال، ونمو مرحلي منظم، يمكن للمقهى الوصول إلى الربحية خلال 18 شهرًا والتطور لاحقًا إلى علامة متعددة الفروع أو نظام امتياز تجاري.