

من شاشة انقطاع الإنترنت إلى ظاهرة عالمية ☐☐ القصة الكاملة للعبة الديناصور الأشهر في متصفح كروم



الأربعاء 10 يونيو 2026 03:00 م

تحولت لعبة الديناصور الشهيرة في متصفح "جوجل كروم" من مجرد وسيلة بسيطة لتضيئة الوقت أثناء انقطاع الإنترنت إلى واحدة من أكثر الألعاب انتشاراً في العالم الرقمي، حيث أصبحت جزءاً من تجربة ملايين المستخدمين حول العالم، وارتبط ظهورها بلحظات فقدان الاتصال بالشبكة التي باتت عنصراً أساسياً في الحياة اليومية ☐

وعلى مدار سنوات، نجحت اللعبة في ترسيخ مكانتها كأيقونة رقمية مألوفة، إذ يكاد لا يوجد مستخدم لمتصفح "كروم" إلا وصادف ذلك الديناصور الصغير الذي يظهر فجأة على الشاشة عند تعطل الإنترنت، داعياً صاحبه إلى خوض تحدٍّ بسيط يقوم على الركض المستمر وتجنب العقبات ☐

بداية الفكرة ☐☐ كيف وُلد الديناصور؟

جاءت فكرة اللعبة في الأساس كحل مبتكر لمواجهة إحباط المستخدمين عند انقطاع الاتصال بالشبكة ☐ فبدلاً من الاكتفاء برسالة تخبر المستخدم بعدم توفر الإنترنت، قرر فريق تطوير "كروم" تقديم تجربة تفاعلية خفيفة تمنح المستخدم شيئاً يفعلُه خلال فترة الانتظار ☐

وتدور اللعبة حول ديناصور يركض في صحراء افتراضية لا نهاية لها، بينما يواجه مجموعة من العقبات المتمثلة في نباتات الصبار والطيور الطائرة ☐ ويحتاج اللاعب إلى القفز أو الانحناء في الوقت المناسب لتجنب الاصطدام والاستمرار في تحقيق النقاط ☐

ورغم بساطة الفكرة، فإن هذا التصميم البسيط كان أحد أهم أسباب نجاح اللعبة وانتشارها الواسع، حيث لا تتطلب أي خبرة مسبقة أو تعليمات معقدة، ويمكن لأي شخص بدء اللعب خلال ثوانٍ معدودة ☐

لماذا اختارت جوجل الديناصور؟

وراء اختيار شخصية الديناصور قصة طريفة تعكس فلسفة التصميم لدى فريق "كروم". فقد أوضح سيباستيان غابرييل، أحد مصممي المتصفح، أن الفكرة استندت إلى تشبيه انقطاع الإنترنت بالعودة إلى عصور ما قبل التاريخ، وكأن المستخدم يجد نفسه فجأة في زمن يسبق التكنولوجيا الحديثة ☐

ومن هنا جاء اختيار الديناصور باعتباره رمزاً لتلك الحقبة السحيقة ☐ كما أطلق الفريق على النموذج الأولي للمشروع اسم "مشروع بولان"، وهو اسم مستوحى من مارك بولان، المغني الرئيسي للراحل لفرقة الروك البريطانية الشهيرة "تي ريكس"، في إشارة مباشرة إلى نوع الديناصور الذي يمثل بطل اللعبة ☐

قيود تصميمية صنعت النجاح

ورغم أن اللعبة تبدو شديدة البساطة، فإن عملية تطويرها مرت بعدد من المراحل الدقيقة ☐ فقد حرص فريق التصميم على الحفاظ على مجموعة محدودة جداً من الحركات، تشمل الركض والقفز والانحناء فقط ☐

ويقول مصممو اللعبة إن هذا القرار لم يكن صدفة، بل جاء بهدف تقديم تجربة سريعة وخفيفة تعمل بكفاءة على مختلف الأجهزة، بما في ذلك الهواتف الذكية والأجهزة ذات الإمكانيات المحدودة

وقد ساهم هذا النهج في جعل اللعبة سهلة الاستخدام ومناسبة لجميع الفئات العمرية، وهو ما عزز انتشارها بشكل غير مسبوق

انطلاق رسمية وتحديات تقنية

أطلقت لعبة الديناصور رسمياً في سبتمبر عام 2014 ضمن متصفح "جوجل كروم"، لكنها واجهت في بداياتها بعض العقبات التقنية، خاصة على الأجهزة القديمة التي تعمل بنظام "أندرويد".

واضطر فريق التطوير إلى إعادة كتابة أجزاء من البرنامج لتحسين الأداء وضمان التوافق مع أكبر عدد ممكن من الأجهزة واستمرت عملية التطوير عدة أشهر قبل أن تكتمل في ديسمبر/كانون الأول من العام نفسه

وبعد تجاوز تلك التحديات، بدأت اللعبة في تحقيق انتشار متسارع جعلها إحدى أكثر الألعاب المصغرة استخداماً على الإنترنت

مئات الملايين من الجولات شهرياً

لم يكن أكثر المتفائلين داخل "جوجل" يتوقع أن تحقق اللعبة هذا القدر من الشعبية فبحسب بيانات كشف عنها مطورو المتصفح، تُلعب لعبة الديناصور مئات الملايين من المرات شهرياً عبر أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية

وتنتشر اللعبة بشكل خاص في الدول ذات الكثافة السكانية الكبيرة والاستخدام الواسع للهواتف المحمولة، مثل الهند والبرازيل وإندونيسيا والمكسيك، حيث يعتمد ملايين الأشخاص على الإنترنت المحمول الذي قد يتعرض للانقطاع بصورة متكررة

ويعكس هذا الرقم الضخم مدى تحول اللعبة من ميزة جانبية بسيطة إلى ظاهرة رقمية عالمية يتفاعل معها المستخدمون بشكل يومي

سباق الأرقام القياسية

ومع تزايد شعبية اللعبة، بدأ اللاعبون حول العالم في التنافس على تحقيق أعلى النتائج الممكنة

وتشير تقارير متخصصة إلى أن أحد اللاعبين، المعروف باسم "روما"، تمكن من تسجيل أكثر من 44 ألف نقطة، فيما تتحدث مصادر أخرى عن إمكانية الوصول إلى 99,999 نقطة، وهو الحد الذي يعيد عنده النظام عداد النقاط إلى الصفر تلقائياً

ورغم اختلاف الروايات حول الرقم القياسي الحقيقي، فإن المؤكد هو أن اللعبة أصبحت ساحة تنافسية يتحدى فيها المستخدمون أنفسهم وأصدقائهم سعياً لتحقيق أرقام أعلى

لعبة مصممة لتدوم ملايين السنين

ومن الحقائق اللافتة المرتبطة باللعبة أن مطوريها صمموها نظرياً لتستمر لمدة تصل إلى 17 مليون سنة من اللعب المتواصل قبل الوصول إلى نهايتها التقنية

وجاء هذا الرقم كنوع من الدعابة المرتبطة بتاريخ ديناصور "تي ريكس"، الذي عاش على الأرض خلال فترة امتدت ملايين السنين قبل انقراضه

ورغم استحالة اختبار ذلك عملياً، فإن الفكرة تعكس الروح المرحة التي تعامل بها مطورو "جوجل" مع المشروع منذ بدايته

ليست حكراً على انقطاع الإنترنت

وعلى عكس الاعتقاد السائد، فإن لعبة الديناصور لا تقتصر على حالات انقطاع الإنترنت فقط فقد أتاحت "جوجل" إمكانية تشغيلها في أي وقت حتى عند وجود اتصال بالشبكة

وأصبح بإمكان المستخدمين الوصول إليها مباشرة عبر متصفح "كروم" والاستمتاع بالتحدي دون الحاجة إلى انتظار ظهور رسالة فقدان الاتصال

ومع مرور أكثر من عقد على إطلاقها، لا تزال لعبة الدينامور تحتفظ بجاذبيتها الخاصة، لتثبت أن الأفكار البسيطة قادرة أحياناً على تحقيق نجاح يفوق أكثر المشاريع تعقيداً، وأن لعبة مُصممت لتخفيف ملل انقطاع الإنترنت يمكن أن تتحول إلى واحدة من أشهر التجارب الترفيهية في تاريخ المتصفحات الإلكترونية □