



کنزارش

دهمین 10TH
جشنواره
بازی های
رایانه ای
فجر

FAJR GAME
FESTIVAL



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



"اینها بنشینند شرح حوادث و سرگذشت دوران جنگ تحمیلی‌شان یا احیاناً قبل و بعد آن را بیان کنند، به چه وسیله؟ به شکل بازی‌های رایانه‌ای. امروز در دنیا، بازی‌های رایانه‌ای یکی از ابزارهای انتقال پیام است؛ یعنی فقط بازی نیست. افراد با فکر می‌نشینند طراحی می‌کنند؛ بازی جنگ بین ایران و خودشان را، و جوری طراحی می‌کنند که وقتی جوان آمریکایی، نوجوان آمریکایی نشست پای رایانه و این بازی را تماشا کرد، احساس قدرت بکند، احساس توانایی بکند، امیدوار بشود که ما در این مبارزه پیروز خواهیم شد. مثلاً باید این جوری حرکت کرد"

بیانات رهبر معظم انقلاب اسلامی

در دیدار دست‌اندرکاران برگزاری کنگره

بزرگداشت شهدای استان اصفهان ۱۴۰۳/۰۸/۲۱

مجموعه



ویژه‌نامه دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

برگزارکننده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

تلفن: ۰۲۱۸۸۳۱۰۲۲۲

تارنما: IRCG.ir

پست الکترونیک: info@ircg.ir

شبکه اجتماعی: @iranvideogames

نشانی: میدان هفت تیر، خیابان شهید هفتح شمالی،

کوچه گلزار غربی، نبش خیابان شهید زیرک زاده، پلاک ۳۲

کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳

تیم هنری جشنواره: محمد جواد کلیائی

سهید کیهانی

صفحه آرایی: محمد جواد کلیائی

فهرست

۱	مقدمه
۲	پیام وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی
۴	پیام مدیرعامل محترم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۶	مدیران اجرایی
۹	رئیس (توسعه کسب‌وکار)
۳۳	سکوی پرش غزال
۴۳	جایزه غزال زرین
۷۶	جایزه بازی جدی



مقدمه

دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر جدا از اینکه بهانه‌ای برای انتخاب بهترین بازی‌های ایرانی است، اهداف دیگری هم دارد؛ اهدافی که طبق اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شامل شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی‌سازی در ایران، قدردانی از بازی‌سازان با استعداد و بازی‌های با کیفیت در سراسر کشور، بهره‌مندی از ظرفیت‌های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی‌های ویدئویی، ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی‌های ویدئویی با دانشگاه‌ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه‌گذاری در تولید بازی‌های ویدئویی می‌باشد. جشنواره ۱۴۰۳ به عنوان یک رویداد کامل برای بازی‌سازان کشور، دارای دو بخش رقابتی و کسب‌وکاری است. در بخش اول جایزه غزال زرین، جایزه بازی جدی و رویداد سرمایه‌گذاری سکوی پرش غزال برگزار می‌شود. در بخش کسب‌وکاری رویداد رسش با نمایشگاه تخصصی، کنفرانس‌های آموزشی و جلسات B2B میزبان بازی‌سازان است. جشنواره امسال در ۳ روز در محل سالن حجاب برگزار می‌شود و بیش از ۳۰ استاد و خبره بازی‌ساز، ارائه‌کنفرانس‌های آموزشی و نشست تخصصی خواهند داشت. همچنین حدود ۴۰ شرکت و تیم بازی‌ساز در بخش نمایشگاهی به ارائه آخرین دستاوردهای خود خواهند پرداخت. صدها بازی‌ساز نیز در پلتفرم تنظیم جلسات که مختص این رویداد طراحی شده به آشنایی و شبکه‌سازی با یکدیگر اقدام نمودند. در بخش رقابتی نیز ۲۲۸ اثر و تیم از ۲۰ استان کشور ثبت‌نام کرده‌اند که در مجموع ۱۱۶ بازی برای بخش غزال و ۷۰ بازی برای بخش بازی جدی به این جشنواره ارسال شده است. همچنین ۴۲ درخواست برای حضور در بخش سرمایه‌گذاری دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر در سایت رسمی این جشنواره ثبت شده است. امید است این رویداد بتواند نقش مهم خود که شبکه‌سازی و اتصال اجزای مهم صنعت-رسانه بازی‌سازی به یکدیگر است را ایفا نماید.





**پیام دکتر سیدعباس صالحی
وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به مناسبت
دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر**

"صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دو دههٔ اخیر به عنوان بستری نو ظهور در عرصهٔ اقتصاد فرهنگ سربرآورده و کشورها می‌کوشند در رقابتی نانوشته بهره‌مندی بیش‌تری از این فرصت داشته باشند. در جهان امروز، استقبال عمومی از یک بازی در جامعه صرفاً انتخاب جمعی یک کالای سرگرمی نیست بلکه بازتابی از نگرش فرهنگی آن جامعه است و از این‌رو، بازی‌های رایانه‌ای محصولاتی بسیار مناسب برای تحلیل پدیدار شناختی هستند.

اگر رسانه‌های دیگر همچون کتاب، سینما و موسیقی سبک زندگی امروز جامعه را نشان می‌دهند، بازی‌های رایانه‌ای سبک زندگی نسل آینده را پیش‌بینی می‌کنند. نتایج پیمایش‌های مصرف بازی‌های دیجیتال که در سال‌های اخیر انجام شده نیز به روشنی شتاب تغییرات نسلی را در جامعه ما نشان می‌دهند. در این میان، مؤلفه‌هایی همچون فرهنگ غنی اسلامی و تاریخ کهن ایران در کنار ظرفیت بالای نسل جوان در ایران مهم‌ترین مزیت راهبردی ما به شمار می‌آیند.

بازی‌های رایانه‌ای این ظرفیت را دارد که تبلوری از جهان فرهنگی ایرانی در برابر فرهنگ جهانی عمدتاً غربی باشد. از سویی دیگر، «بازی» ابزار دیپلماسی فرهنگی و تراوش خرده فرهنگ‌ها در جهان است.



صنعت بازی ذاتاً جوان پسند و جوانگراست و ما باید بیش از هر زمان دیگری نسل جوان را به عنوان سرمایه‌های بزرگ این سرزمین باور کنیم و بپذیریم که جوانان ما می‌توانند خلاقیت و نشاط اجتماعی ایجاد کنند. از این منظر، برگزاری جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بسترساز ایجاد نشاط اجتماعی در جامعه باشد.

مسئله اصلی امروز ما در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، درک نسبت هویت ملی و تولید بازی‌های بومی است. امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز به احیای هویت اخلاقی، انسانی و معرفتی در کشور داریم و بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی در شکل‌گیری این هویت از رهگذر معرفی اسطوره‌های ملی و دینی و بازخوانی تحولات تاریخی ایفا می‌کند. مؤلفه‌هایی همچون کنشگری مردم، موازنه مصرف فرهنگی به نفع محصولات ایرانی اسلامی، توجه به زیست‌بوم اقتصاد فرهنگ و کنشگری فناوری هوش مصنوعی در تولیدات فرهنگی به عنوان کلان برنامه‌های اولویت‌دار وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در دولت چهاردهم تعیین شده‌اند و همه این مؤلفه‌ها یکجا در صنعت بازی‌های رایانه‌ای امکان ظهور و بروز دارند.

وظیفه دولت در قبال این صنعت آن است که خلأهای سیاست‌گذاری‌ها را پیدا و برای رفع آن‌ها اهتمام ورزد. همچنین، حمایت از بازی‌های رایانه‌ای بومی برای حضور در بازار داخلی و خارجی، توجه به حوزه‌های پژوهشی و آموزشی، بهبود فضای کسب و کار، پشتیبانی‌های زیرساختی، توجه به سبک زندگی ایرانی اسلامی، تدوین شیوه‌های عدالت‌محور حمایتی، نظارت شفاف و دقیق و به طور کلی صیانت از بازار را می‌توان مهم‌ترین وظایف دولت دانست و ما می‌کوشیم در حد توان بر این تکالیف جامعه عمل بپوشانیم.

دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر از این جهت اعتبار دارد که هم می‌تواند دریچه‌ای برای وفاق بازی‌سازان و فعالان صنعت بازی باشد و هم جریان‌ات یک سال این صنعت را بازتاب دهد.

تلاش و همت تمامی فعالان در این جشنواره را قدر دانسته و توفیق همراهان این رویداد بزرگ را در قامت جشن‌های فاخر فجر انقلاب اسلامی، از درگاه خداوند متعال، خواستارم."





مقدمه محمد امین حاجی هاشمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از مهم‌ترین ارکان صنعت سرگرمی و رسانه در جهان امروز، نه تنها به‌عنوان یک وسیله تفریحی، بلکه به‌عنوان ابزاری برای آموزش، آگاهی‌بخشی و انتقال پیام‌های فرهنگی و اجتماعی نیز شناخته می‌شوند. در این راستا، جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر، به‌عنوان بزرگ‌ترین و معتبرترین رویداد این صنعت در کشور، به ترویج و ارتقاء بازی‌های ایرانی کمک شایانی خواهد کرد.

برگزاری دهمین دوره این جشنواره در بهمن ماه ۱۴۳ فرصتی است تا توانمندی‌ها و دستاوردهای برجسته صنعت بازی‌سازی ایران به نمایش گذاشته شود و زمینه‌ساز ارتقای کیفی و کمی این صنعت در کشور باشد. دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر با بهره‌گیری از تجربیات نُه دوره قبل و با بهره‌مندی از الگوهای بروز دنیا، تبدیل به رویداد تخصصی برای کلیه بازی‌سازان در بخش‌های تخصصی شده است. رویدادی که همه بخش‌های تخصصی صنعت بازی را پوشش می‌دهد. از بخش‌های هنری، فنی تا محتوایی و طراحی. این رویداد چتری است برای همه سطوح فعالیت در عرصه بازی‌سازی از فعالیت انفرادی تا تیم و شرکت.

جشنواره فجر دهم تلاش کرده است تا کلیه رویدادهای تخصصی بازی‌سازی را تجمیع کند. این جشنواره با اضافه کردن بخش‌های جدید و نوآورانه، به‌ویژه در حوزه‌های «بازی‌های جدی» و «توسعه کسب‌وکار»، ظرفیت‌های جدیدی را برای بازی‌سازان و صنعت‌گران این حوزه فراهم کرده است. این رویداد در تلاش است تا بستری باشد برای همکاری همه اجزای صنعت بازی؛ از ناشران و صندوق‌های سرمایه‌گذاری برای تامین مالی و نشر، تا بازی‌سازان آینده برای ارائه آخرین دستاوردها و طرح‌های خلاقانه و نیز اساتید و بازی‌سازان خبره برای انتقال تجربه.

بخش «بازی‌های جدی» که برای اولین بار در جشنواره دهم اضافه شده است، شامل جوایزی برای بازی‌هایی است که هدفمند و در راستای حل مسائل اجتماعی، آموزشی، بهداشتی و فرهنگی طراحی شده‌اند.

در بخش رقابتی جشنواره، جوایز متعددی به بازی‌های برتر اهدا خواهد شد. این جوایز شامل جایزه بهترین بازی سال، بهترین دستاورد فنی، بهترین دستاورد طراحی بازی، بهترین دستاورد هنری، بهترین دستاورد صداگذاری و موسیقی، بهترین دستاورد داستان و روایت بازی و بهترین دستاورد فرهنگی می‌شود. همچنین، در بخش‌های مختلف سبک‌های بازی مانند اکشن، ماجراجویی، نقش‌آفرینی، استراتژی، شبیه‌سازی، ورزشی، تفننی، مسابقه‌ای، پازل، دفاع از قلعه و تیراندازی نیز جوایز ویژه‌ای به بازی‌های منتخب اهدا خواهد شد.

بخش «توسعه کسب‌وکار» برای اولین بار به جشنواره افزوده شده است که می‌تواند نقطه عطفی در مسیر رشد و توسعه بازی‌های ایرانی باشد. در این بخش، علاوه بر کنفرانس‌ها و کارگاه‌های آموزشی تخصصی با حضور اساتید برجسته داخلی و خارجی، نمایشگاه‌های تخصصی بازی‌سازان و جلسات شبکه‌سازی B2B برگزار خواهد شد تا بازی‌سازان بتوانند با ناشران، سرمایه‌گذاران و سایر ذینفعان صنعت بازی ارتباط مستقیم برقرار کنند و محصولات خود را معرفی کنند. این سکو در تلاش است تا یک سکوی کسب و کاری برای ارتباط‌گیری، تنظیم جلسات، تعاملات مستمر و تعمیق و توسعه شبکه ارتباطی صنعت بازی باشد.

بخش سرمایه‌گذاری این جشنواره نیز امسال بارویکرد جدیدی به‌ویژه در حوزه «هم‌سرمایه‌گذاری» و «سرمایه‌گذاری جمعی» به بازی‌سازان این امکان را می‌دهد که از منابع مالی مختلف بهره‌مند شوند و محصولات خود را در مسیر تجاری‌سازی و توسعه بیشتر قرار دهند. در این بخش، تیم‌ها پس از ارزیابی و حضور در دوره‌های آموزشی ویژه، برای ارائه به صندوق‌های سرمایه‌گذاری آماده خواهند شد. دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر، به بازی‌سازان، ناشران، سرمایه‌گذاران، دانشگاهیان، رسانه‌ها و علاقه‌مندان به صنعت بازی‌های رایانه‌ای فرصتی برای ارتباط و تعامل فراهم می‌آورد. این جشنواره نه تنها به معرفی بازی‌های ایرانی بلکه به تقویت زیرساخت‌های صنعت بازی در کشور کمک خواهد کرد و موجب خواهد شد تا ایران به عنوان یک بازی‌ساز معتبر در سطح جهانی مطرح شود.

"در نهایت، از تمام بازی‌سازان، تیم‌ها و شرکت‌هایی که با حضور و یا ارسال آثار خود به این جشنواره، سهم خود را در رشد و پیشرفت صنعت بازی‌سازی کشور ایفا کرده‌اند، تقدیر و تشکر می‌کنم. امیدوارم که این جشنواره فرصتی برای ارتقاء کیفی این صنعت در کشور و گامی موثر در جهت توسعه بازی‌های ایرانی و گسترش بازارهای بین‌المللی آنها باشد"



مدیران اجرایی

محمد امین حاجی هاشمی (دبیر جشنواره)

حسین قیامت‌یون (دبیر اجرایی)

علیرضا فراهانی (دبیر بخش رسش)

سید محمد سادات اخوی (مسئول رسانه و دبیرخانه)

جعفر بختیار (مسئول اجرایی)

ناصر محسنی (مسئول مالی)

رضا محسنی (مسئول فناوری اطلاعات)

وحید اسلامی (مسئول بخش کنفرانس‌ها و نمایشگاه)

رضا احمدی (مسئول بخش جلسات کسب و کار)

حسن مداحی (مسئول بخش غزال زرین)

احسان جازم (مسئول بخش سکوی پرش غزال)

محمد صادق دهنادی (مسئول بخش بازی‌های جدی)

مرتضی جمشیدی (مسئول بخش بین الملل)





FAJR GAME
FESTIVAL



دهمین TH 10 جشنواره بازی های رایانه ای فجر

۱۶-۱۸ بهمن ۱۴۰۳-تهران

**FAJR GAME
FESTIVAL**

TEHRAN, 4-6 FEBRUARY 2025





رشد توسعه کسب و کار

مقدمه

رایانه‌ای فجر است. این رویداد جهت ارتباط هر چه بهتر اجزای مختلف صنعت، در سه بخش اصلی نمایشگاه تخصصی، کنفرانس‌های آموزشی و برگزاری جلسات B2B بین بازی‌سازان و ناشران برگزار می‌شود. هر یک از این بخش‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که به بهترین شکل ممکن نیازهای مختلف شرکت‌کنندگان را برآورده سازند.

برگزاری رویدادهای کسب‌وکار در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، از مهم‌ترین و جذاب‌ترین فرصت‌های گردهمایی توسعه‌دهندگان، ناشران، سرمایه‌گذاران و علاقه‌مندان این صنعت محسوب می‌شود. این رویدادها علاوه بر معرفی و ارائه محصولات جدید، به محل تجمع حرفه‌ای‌ها و علاقه‌مندان بازی‌های رایانه‌ای تبدیل می‌شوند.

رئیس به معنای رسیدن، نام بخش توسعه کسب‌وکار از دهمین جشنواره بازی‌های

جدول زمانبندی

پنجشنبه (۱۸ بهمن)	چهارشنبه (۱۷ بهمن)	سه‌شنبه (۱۶ بهمن)
نمایشگاه تخصصی (Expo)		
شبکه‌سازی (Networking) و کنفرانس‌های آموزشی		
	جایزه بازی (Game Award)	سکوی پرش غزال (Funding)



چه کسانی می‌توانند شرکت کنند



خدمات‌دهندگان
بازی



ناشران



بازی‌سازان



فعالان



رسانه‌ها



دانشجویان
و اساتید

همکاران مشارکت‌کننده در رویداد رشد



بخش‌های رویداد



معرفی بهترین‌های صنعت



انتقال دانش از طریق سخنرانان داخلی و خارجی



ارائه پروژه و جذب سرمایه



شبکه‌سازی و جلسات B2B بین کسب و کارها



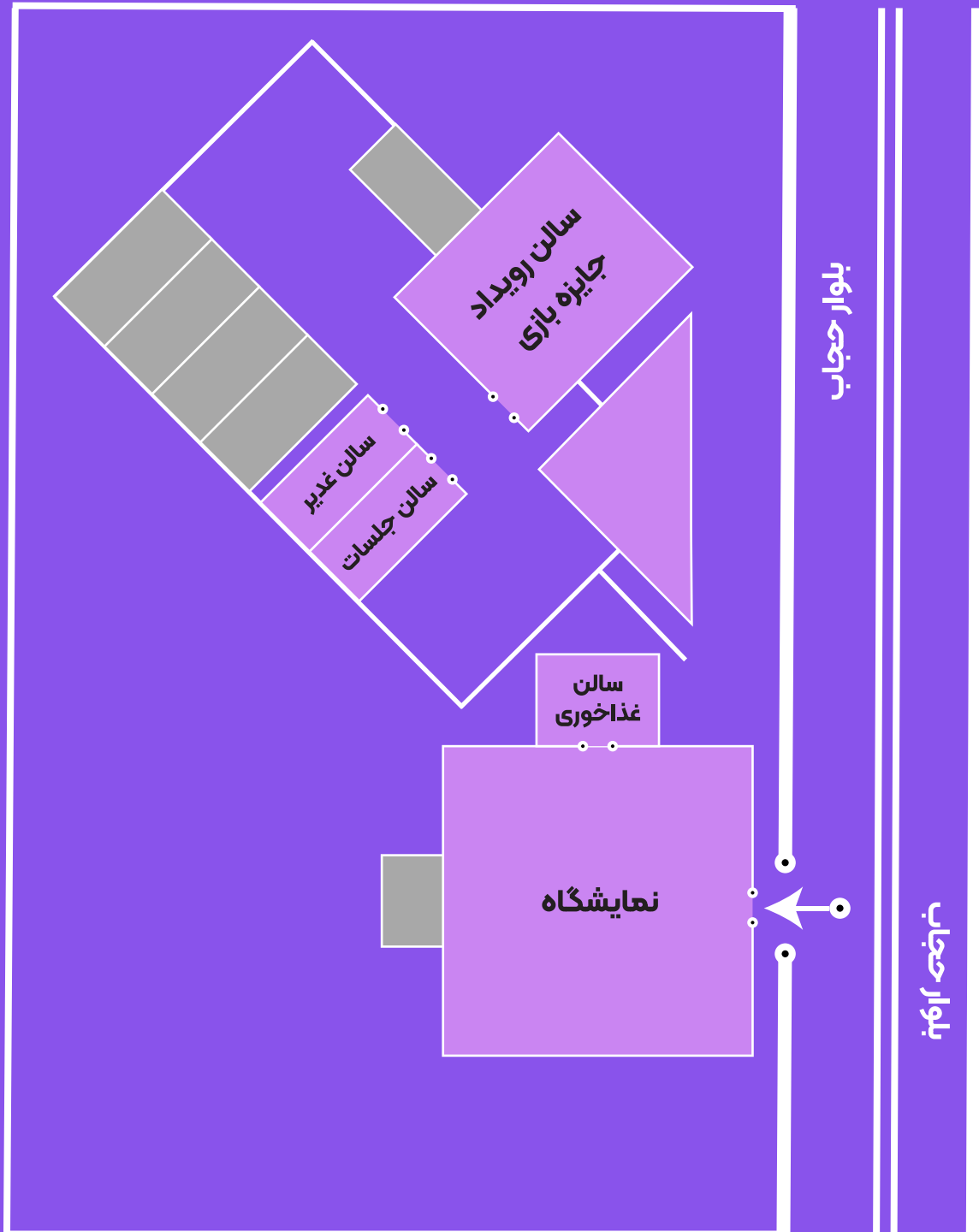
هم افزایی بین فعالان صنعت



نمایشگاه تخصصی

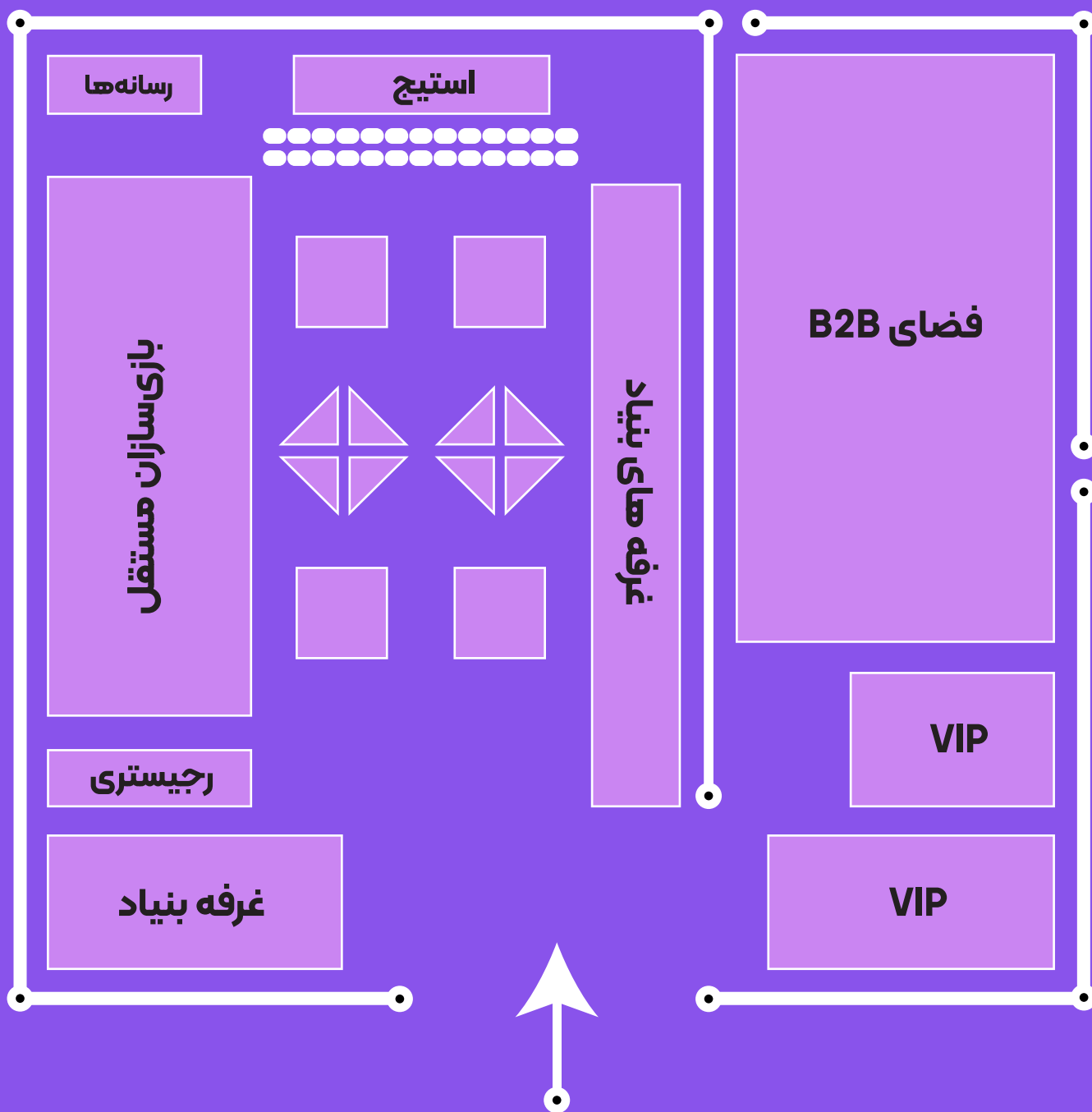


نمای محل برگزاری





مصرفی بخش‌های نه‌ایشگاه





کارگاه‌های آموزشی و کنفرانس‌ها

روز اول (سه شنبه ۱۶ بهمن ۱۴۰۳)

ساعت	سالن غدیر	سالن جلسات
۱۴:۰۰ تا ۱۵:۰۰	<p>موضوع: The Six Golden Rules of Level Design</p> <p>سخنران: Pascal Luban (آنلاین)</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: طراح بازی و مشاور طراحی بازی - مدیر کل The Game Design Studio</p> <p>تیم/شرکت: The Game Design Studio</p>	<p>موضوع: بهینه‌سازی یونیتی (Optimization in Unity)</p> <p>سخنران: علی افروغه</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر پروژه و مدیر فنی بازی باغ نگار</p> <p>تیم/شرکت: استودیو بازی‌سازی پاییزان</p>
۱۵:۰۰ تا ۱۶:۰۰	<p>موضوع: روش‌های انتخاب بهترین سرمایه‌گذار و چگونگی ارتباط با آن‌ها</p> <p>سخنران: سیدمصطفی کیوانیان</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیرعامل شرکت آنو</p> <p>تیم/شرکت: آنو</p>	<p>موضوع: اهمیت تجزیه و تحلیل داده‌ها در توسعه بازی F2P، تست A/B، و راه حل‌های تجزیه و تحلیل داده‌های سفارشی</p> <p>سخنران: سیاوش جعفرزاده</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: هم‌بنیان‌گذار استودیو پاییزان - مدیر محصول بازی پسرخوانده</p> <p>تیم/شرکت: استودیو بازی سازی پاییزان</p>
۱۶:۰۰ تا ۱۷:۰۰	<p>موضوع: بازی‌ساز مستقل و بازار بین‌المللی</p> <p>سخنران: امین شهیدی</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: هم‌بنیان‌گذار و مدیر تیم بازی‌سازی بلک کیوب گیمرز</p> <p>تیم/شرکت: بلک کیوب گیمرز</p>	<p>موضوع: چالش‌های برنامه‌نویسی بهینه در بازی‌سازی</p> <p>سخنران: آذیندخت صالحی‌فر</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: توسعه‌دهنده بازی - برنامه‌نویس ارشد</p> <p>تیم/شرکت: استودیو بازی‌سازی کاریزما</p>
۱۷:۰۰ تا ۱۸:۰۰	<p>موضوع: از ایده تا قرارداد: چگونگی تبدیل رویدادهای بازی به فرصتی طلایی برای موفقیت - راهنمایی گام‌به‌گام برای یافتن سرمایه‌گذار و ناشر در رویدادهای بین‌المللی</p> <p>سخنران: حسن مهدی‌اصل</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیرعامل سورنا گیمرز</p> <p>تیم / شرکت: سورنا گیمرز</p>	<p>موضوع: مدیریت چالش‌های فنی بازی‌سازی</p> <p>سخنران: مهدی عسگری</p> <p>تخصص/نقش یا زمینه کاری: توسعه‌دهنده بازی - برنامه‌نویس ارشد</p> <p>تیم/شرکت: بازی‌گستران دریک (مدریک)</p>

کارگاه‌های آموزشی و کنفرانس‌ها

روز دوم (چهارشنبه ۱۷ بهمن ۱۴۰۳)

ساعت	سالن غدیر	سالن جلسات
۰۹:۳۰ تا ۱۰:۳۰	موضوع: در جستجوی سیمرغ، هفت مرحله رشد تیم تولید سخنران: امیرحسین فصیحی (آنلاین) تخصص/نقش یا زمینه کاری: بنیان‌گذار و مدیرعامل فن افزار شریف تیم/شرکت: فن افزار شریف	موضوع: جلوه‌های ویژه بصری (VFX) سخنران: سروش عباسیان تخصص/نقش یا زمینه کاری: طراح جلوه‌های ویژه، طراح رابط کاربری تیم/شرکت: بلک کیوب گیمرز
۱۰:۳۰ تا ۱۱:۳۰	موضوع: هنرمند در صنعت گیم سخنران: احسان طاهری تخصص/نقش یا زمینه کاری: کارگردان هنری استودیو لیدی برد - کانسپت آرتیست تیم/شرکت: ---	موضوع: هوش مصنوعی؛ اسبی قدرتمند اما وحشی سخنران: سجاد قلیزاده تخصص/نقش یا زمینه کاری: کارگردان هنری، انیماتور، طراح کاراکتر، طراح پس‌زمینه تیم/شرکت: قهرمان‌های نصفه نیمه
۱۱:۳۰ تا ۱۲:۳۰	موضوع: Stories and insights of my journey so far سخنران: Alitt Khaliq (آنلاین) تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر اجرایی استودیو Albrite تیم/شرکت: استودیو Albrite	موضوع: سبک هنری در بازی سخنران: کیان اشرفی تخصص/نقش یا زمینه کاری: کانسپت آرتیست تیم/شرکت: فن افزار شریف
۱۴:۰۰ تا ۱۵:۰۰	موضوع: بررسی متدهای مدیریت پروژه در بازی‌های موبایلی سخنران: شهریار ازهاریان فر تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیرعامل نردبان اندیشه فردا تیم / شرکت: نردبان اندیشه فردا	موضوع: چگونگی مدیریت کسب و کار بازی‌سازی و درآمدزا کردن آن سخنران: سروش شهبازی تخصص/نقش یا زمینه کاری: هم‌بنیان‌گذار بلوط گیمرز تیم/شرکت: بلوط گیمرز
۱۵:۰۰ تا ۱۶:۰۰	موضوع: Game Design Trends سخنران: Guven Catak (آنلاین) تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر موسس آزمایشگاه بازی دانشگاه Bahcesehir تیم/شرکت: BUG Lab TEKMER	موضوع: کاربردهای هوش مصنوعی در نشر و بازاریابی بازی سخنران: محمد حیدری تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر تیم نشر تیم/شرکت: استودیو بازی سازی پاییزان
۱۶:۰۰ تا ۱۷:۰۰	موضوع: خلق رویاها در دنیای واقعیت‌های سخت: مسیر شکست در بازی‌سازی سخنران: مهرداد آشتیانی تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر عملیاتی استودیو مدیریک تیم/شرکت: بازی گستران دریک (مدریک)	موضوع: کاربرد هوش مصنوعی در دیجیتال مارکتینگ سخنران: فرانہ کمال خانی تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر پرفورمنس مارکتینگ شرکت مدیریک - بازاریابی دیجیتال تیم/شرکت: بازی گستران دریک (مدریک)
۱۷:۰۰ تا ۱۸:۰۰		موضوع: رهبری تیم‌ها در عصر هوش مصنوعی سخنران: آرش خسرویانی تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر محصول و اسکرام مستر ارشد تیم/شرکت: بازی گستران دریک (مدریک)



کارگاه‌های آموزشی و کنفرانس‌ها

روز سوم (پنجشنبه ۱۸ بهمن ۱۴۰۳)

ساعت	سالن غدیر	سالن جلسات
۰۹:۳۰ تا ۱۰:۳۰	موضوع: از استاتیک به مکانیک سخنران: حمیدرضا سعیدی تخصص/نقش یا زمینه کاری: نویسنده، طراح بازی، طراح روایت تیم/شرکت: فن افزار شریف	موضوع: کارگردانی موسیقی و صدا در بازی سخنران: حمیدرضا انصاری تخصص/نقش یا زمینه کاری: آهنگسازی و طراحی صدا تیم/شرکت: فن افزار شریف
۱۰:۳۰ تا ۱۲:۳۰	موضوع: تناسبات در طراحی بازی سخنران: حمیدرضا سعیدی تخصص/نقش یا زمینه کاری: نویسنده، طراح بازی، طراح روایت تیم/شرکت: فن افزار شریف	موضوع: ارتباط طراحی بازی، داستان و طراحی محیط در بازی سخنران: سامان کاظمی تخصص/نقش یا زمینه کاری: بازی ساز مستقل - موسس استودیو لکسیپ گیمز تیم/شرکت: استودیو لکسیپ گیمز
۱۴:۰۰ تا ۱۵:۰۰	موضوع: How a mobile game can succeed on Russian Market ? سخنران: Svyatoslav Zinovskiy و German Kurnikov (آنلاین) تخصص/نقش یا زمینه کاری: سرپرست تیم توسعه کسب و کار RuStore - مدیر توسعه کسب و کار RuStore تیم/شرکت: RuStore	موضوع: کریپتوکارنسی و مدل‌های Play-to-Earn در صنعت بازی سخنران: میلاد قهرمانی تخصص/نقش یا زمینه کاری: طراح ارشد بازی و مدیر محصول BuzzyBee تیم/شرکت: استودیو BuzzyBee
۱۵:۰۰ تا ۱۶:۰۰	موضوع: هک رشد در بازی‌ها سخنران: علی نادعلیزاده - حسن متقی گلشن تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر اجرایی استودیو تاد - کارشناس هک رشد استودیو تاد تیم/شرکت: استودیو تاد	موضوع: چگونه از هوش مصنوعی برای ایجاد یک تجربه استفاده کنیم سخنران: آیدین رحیمی تخصص/نقش یا زمینه کاری: طراح ارشد بازی تیم/شرکت: استودیو polydin
۱۶:۰۰ تا ۱۷:۰۰	موضوع: Funding Models and Global Investment Trends سخنران: Jason Della Rocca (آنلاین) تخصص/نقش یا زمینه کاری: هم‌بنیان‌گذار - مشاور بازرگانی بازی و سرمایه‌گذار تیم Execution Labs تیم/شرکت: Execution Labs	موضوع: طراحی بازی در عصر هوش مصنوعی: ارتقای خلاقیت و توسعه سخنران: پردیس مرتضایی تخصص/نقش یا زمینه کاری: طراح ارشد بازی و مدیر محصول تیم/شرکت: بازی گستران دریک (مدریک)
۱۷:۰۰ تا ۱۸:۰۰	موضوع: سرمایه‌گذاری خطرپذیر سخنران: سید احمد شریفی تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیرعامل شرکت ادپلی - سرمایه‌گذار خطرپذیر تیم/شرکت: شرکت ادپلی	موضوع: اهمیت گیم‌دیزاین در مدیریت محصول بازی‌ها سخنران: شهره اسماعیلی تخصص/نقش یا زمینه کاری: مدیر محصول - هم‌بنیان‌گذار تیم/شرکت: استودیو بازی سازی کاریزما

سخنرانان

Pascal Luban

طراح بازی و مشاور طراحی بازی
مدیر کل The Game Design Studio



امیرحسین فصیحی

بنیان‌گذار و مدیرعامل فن افزار شریف



Alitt Khaliq

مدیر اجرایی استودیو Albrite



محمد مهدی بهفراد

مدیرعامل استودیو مدریک



Guven Catak

مدیر و موسس آزمایشگاه بازی
دانشگاه Bahcesehir



حسن مهدی اصل

مدیرعامل سورنا گیمز



شهریار ازهاریان فر

مدیر عامل نردبان اندیشه فردا



محمد زهتابی

مدیر و موسس استودیو پاییزان



علی نادعلی زاده

مدیر اجرایی استودیو تاد



امین شهیدی

هم بنیان‌گذار و مدیر تیم بازی‌سازی
بلک کیوب گیمز





سخنرانان

حمیدرضا سعیدی
نویسنده، طراح بازی،
طراح روایت



احسان طاهری
کارگردان هنری استودیو لیدی برد،
کانسپت آرتیست



ابوالفضل صادق
مدیرعامل استودیو
تتراپازل



محمد حیدری
مدیر تیم نشر



سیاوش جعفرزاده
هم‌بنیان‌گذار استودیو پاییزان
مدیر محصول بازی پسرخوانده



سجاد قلیزاده
کارگردان هنری، انیماتور،
طراح کاراکتر، طراح پس‌زمینه



آرش خسرویانی
مدیر محصول و اسکرام مستر ارشد



میلاذ قهرمانی
طراح ارشد بازی و مدیر محصول



سروش شهبازی
هم‌بنیان‌گذار بلوط‌گیمز



سید احمد شریفی
مدیرعامل شرکت ادپلی،
سرمایه‌گذاری خطرپذیر



سخنرانان

فرانه کمال خانی

مدیر پرفورمنس مارکتینگ شرکت
کوئیز آو کینگز، بازاریابی دیجیتال



مهرداد آشتیانی

مدیر عملیاتی استودیو مدریک



شهره اسماعیلی

مدیر محصول،
هم‌بنیان‌گذار استودیو کاریزما



کیان اشرفی

کانسپت آرتیست



علی افروغہ

مدیر پروژه و مدیر فنی بازی باغ نگار



آذیندخت صالحی فر

توسعه دهنده بازی،
برنامه‌نویس ارشد



سامان کاظمی

بازی ساز مستقل
موسس استودیو لکسیپ گیجیز



محسن محمودآبادی

مدیر تیم بلوط گیجیز



پردیس مرتضایی

طراح ارشد بازی و مدیر محصول



نیما محمدحسینی

مدیر بازاریابی دیجیتال تپسل





شرکت‌ها و نهادهای همکاری کننده



هنر افزار اسپاد ایستاتیس



سازمان توسعه و ترویج فرهنگ
دفاع مقدس در فضای مجازی و
فناوری‌های نوین



نوبین اندیشه پردازان آمولای



هوش جامع فناور



هوشمند اول بهشتی



معرفی پنل‌های تخصصی

چهار پنل تخصصی در روزهای ۱۷ و ۱۸ بهمن‌ماه ۱۴۰۳ برگزار گردید.

پنل روز ۱۷ بهمن‌ماه، اختصاص به موضوع رسانه‌های تخصصی بازی داشت. در این پنل که از ساعت ۱۰ تا ۱۱:۳۰ برگزار شد، به جایگاه، اقتصاد و چالش‌های رسانه‌های تخصصی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، با حضور فعالان رسانه‌های حوزه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شد.

روز ۱۷ بهمن، در پنل «شبکه تبلیغات» که از ساعت ۱۴ تا ۱۵:۳۰ برگزار شد، به موضوع هم‌افزایی در بازاریابی دیجیتال صنعت بازی‌های رایانه‌ای (مدیران محصول، سکویهای تبلیغاتی و صاحبان کسب‌وکار) پرداخته شد.



معرفی پنل‌های تخصصی

روز پنج‌شنبه ۱۸ بهمن، در پنل «صنعت بازی؛ چالش‌ها، فرصت‌ها و آینده»، به موضوع مسئولیت حاکمیت در قبال اجزای زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شد. این پنل از ساعت ۹:۳۰ تا ۱۱ و با حضور نمایندگان از بازی‌سازان، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز ملی فضای مجازی و ستاد توسعه فناوری‌های نرم و صنایع خلاق برگزار شد.

اطلاعیه

صنعت بازی؛ چالش‌ها ۱۸ بهمن
فرصت‌ها و آینده
۱۱:۰۰-۰۹:۳۰

محمد زهنایی
محمد مهدی بهزاد
آرش سروری

فهرمه محمد زمانی
سید امیر آقایی
علیرضا قرآنی
امیرحسین صادق

موضوع:
مسئولیت حاکمیت در قبال اجزای زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای و پانکس

اطلاعیه

پنل طراحی روایت ۱۸ بهمن
۱۴:۰۰-۱۵:۳۰

سلمان کاظمی
حمیدرضا سعیدی

محمد مهدی صادق
سید علی سنی‌تکانه
علی عاشوری

موضوع:
نقش و تأثیر طراحان روایت در فرآیند تولید بازی‌های رایانه‌ای

روز ۱۸ بهمن، در پنل «طراحی روایت» نیز به موضوع نقش و تأثیر طراحان روایت در فرآیند تولید بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شد. این پنل با حضور طراحان بازی و روایت و نویسندگان فعال در صنعت بازی ایران برگزار شد.

شرکت‌های بازی‌ساز حاضر در نمایشگاه

سازمان توسعه و ترویج فرهنگ
دفاع مقدس در فضای مجازی
و فناوری‌های نوین



شبکه اهید



هلدینگ آفاق



ستارت هاب



گیمفا



هوشمند اول
بهشتی (هاب)



استودیو بازی‌سازی
اینسایتل



بازی نگار



استودیو بازی‌سازی
بلوط گیمرز



شرکت بازی‌سازی
نورولند



موسسه فرهنگی هنری
ناجی هنر



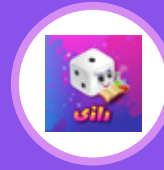
استودیو بازی‌سازی
کندو



پلیس فتا



رازی



پارسی گیم

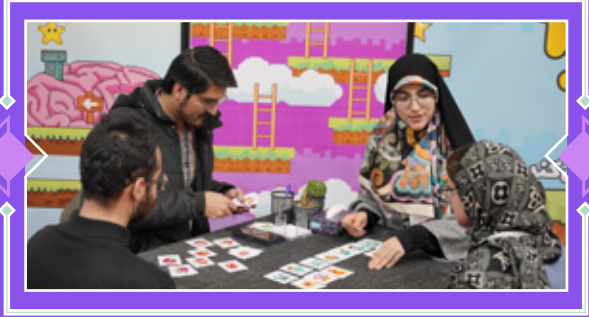


بازیبان





شرکت‌های بازی‌ساز حاضر در نمایشگاه



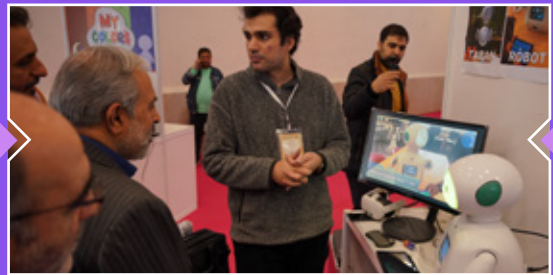
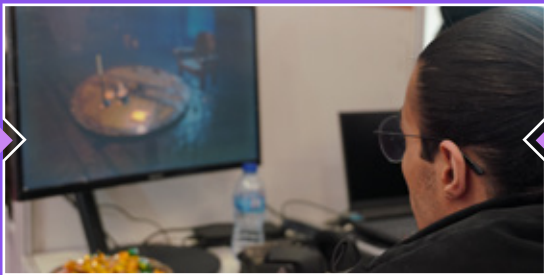


ایندی گیمرها

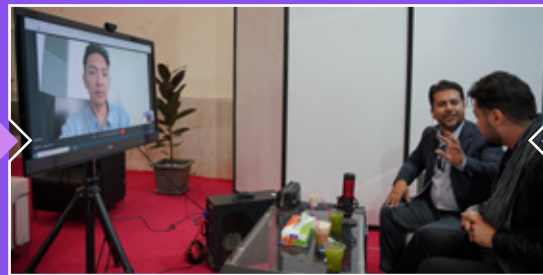
لکسیپ گیمرز		پرشالند		چک پوینت	
استودیو بازی سازی باباردو		ترمنتیکا		فیکولند	
داتا		شرکت رسانه گستر بنیسی		شرکت رویای کیهیاگران تصویر	
گروه بازی سازی دوستان		آیلیگ		موسسه مهادرسانه	
استودیو مصور		علی افرنگ		استودیو فرهنگی هنری مروارید	
اپلیکیشن هوشمند Ai No		سایرس استودیو		اندیشه نوآور اسلامی	
دایما گیمرز		مرکز دانش بازی های رایانه ای		استودیو بازی سازی هیج	
الف گیمرز		استودیو فانی گوست		استودیو حسان	
VrdeV		سدرا		تیم بازی سازی ریسا	



ایندی گیماها

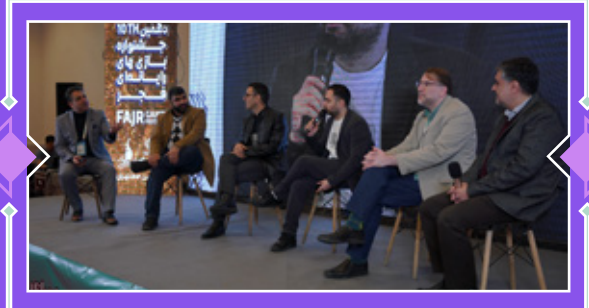


گالری عکس جلسات B2B

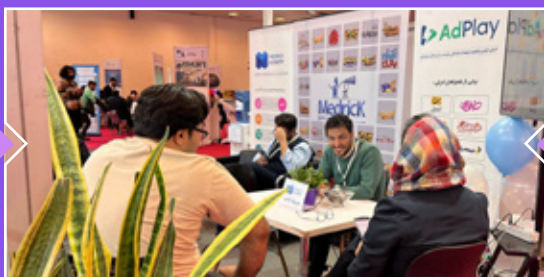




گالری عکس پنل‌های تخصصی

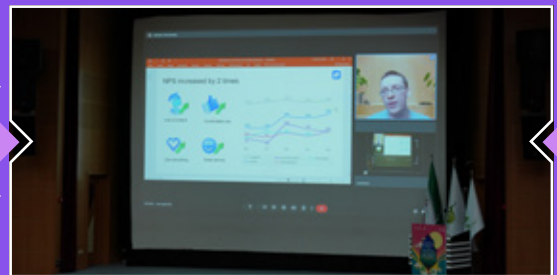


گالری عکس بخش نمایشگاه





کنفرانس‌ها و کارگاه‌های آموزشی



جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

دهمین TH 10 جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

۱۶-۱۸ بهمن ۱۴۰۳-تهران

**FAJR GAME
FESTIVAL**

TEHRAN, 4-6 FEBRUARY 2025





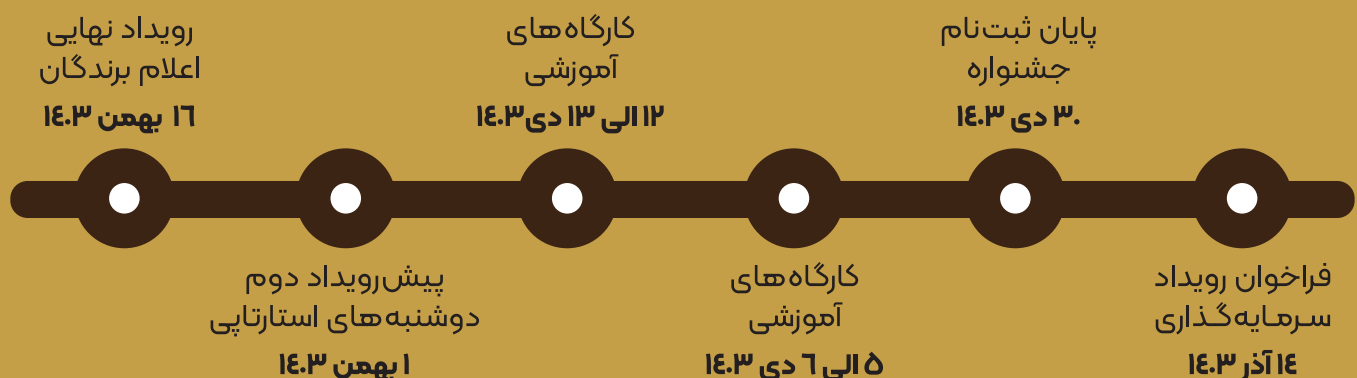
عزیزان سسکمی

دعوت به شب نوار و بازی رایانه ای فخر

مقدمه

- ◆ تجربه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه سرمایه‌گذاری و بازارپردازی برای بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد توسعه بخش سرمایه‌گذاری در این حوزه نیاز به طراحی برنامه‌های کسب و کاری و رویدادهای سرمایه‌گذاری دارد تا در کنار آن، با همراهی دیگر بازیگران، زمینه ایجاد سرمایه‌گذاری و مسیر رشد اکوسیستم فراهم گردد. امسال علاوه بر هم‌سرمایه‌گذاری، جمع‌سپاری مالی نیز براساس نیازسنجی و درخواست بازی‌سازان و سرمایه‌گذاران انجام خواهد شد.
- ◆ سرمایه‌گذاری در نشر، ارائه و پویش‌های منجر به توسعه بازار
- ◆ سرمایه‌گذاری برای بازی‌های نوپا
- ◆ سرمایه‌گذاری در طرح و ایده برای تولید بازی
- ◆ مشارکت برای استفاده از فناوری‌های بازی برای تولید محتوای مطلوب در بازی‌ها
- ◆ توسعه بازی‌های جدی خصوصاً بازی‌های آموزشی
- ◆ معرفی فرصت‌ها و استعدادها برای شرکت‌های تامین سرمایه و جمع‌سپاری مالی با همکاری صندوق‌های نوآوری و شکوفایی، صنایع خلاق و...
- ◆ رویداد سرمایه‌گذاری غزال برای بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد ارائه بازی‌های فعال و جذب سرمایه‌گذار به این شرح برگزار می‌شود:

زمانبندی جشنواره





نهادهای مشارکت کننده



ویژگی های رویداد جذب سرمایه



جلسات مشاوره و کارگاه های آموزشی



فرصت های شبکه سازی



حضور صندوق های سرمایه گذاری مهم



حضور ناشران و بازی سازان مطرح



ارزیابی و انتخاب بهترین پروژه ها



رویدادهای ویژه و برنامه های جانبی



ارائه پروژه های نوآورانه

فرآیند اجرای رویداد جذب سرمایه

◆ ثبت نام:

شرکت‌کنندگان می‌توانند از طریق فرم آنلاین ثبت نام خودشان را نهایی کنند. تکمیل تمامی موارد خواسته شده فرم در ارزیابی و امتیاز نهایی نقش بسزایی خواهد داشت.

◆ ارزیابی اولیه:

تیم ارزیابی ما، درخواست‌ها را بررسی کرده و براساس شاخص‌های تعریف شده اسناد و پروژه‌ها را رتبه بندی و برای هر کدام یک مسیر ارائه و پیشرفت تعریف خواهد نمود.

◆ آماده‌سازی:

تیم‌های منتخب با کمک مشاوران، پروژه‌های خود را برای ارائه آماده می‌کنند. این آماده‌سازی شامل مشاوره برای خدمات مشاوره و سرمایه‌گذاری، بهینه‌سازی ارائه‌ها و آماده‌سازی دمو بازی‌ها می‌باشد.

◆ پیش‌رویداد اول:

اولین دوره‌می که در آن ناشرین و بازی سازان مطرح به انتقال تجربه و تعریف داستان‌های موفق خود خواهند پرداخت. هدف اصلی این پیش‌رویداد معرفی بهتر صنعت برای بازی سازان نوپا خواهد بود.

◆ پیش‌رویداد دوم:

در پیش‌رویداد دوم که بعد از آماده سازی مسیر پیشرفت اتفاق خواهد افتاد، متقاضیان در زمان‌های تعریف شده به ارائه پروژه خود خواهند پرداخت. این پیش‌رویداد بهترین محل برای دریافت بازخورد و نظر سرمایه گذاران خواهد بود.

◆ روز رویداد:

شرکت‌کنندگان منتخبی که توانسته‌اند امتیاز مورد نیاز را کسب نمایند در حضور داوران به ارائه پروژه‌های خود را خواهند پرداخت. داوران این بخش از میان ناشرین و سرمایه گذاران برتر انتخاب خواهند شد.

◆ ارزیابی نهایی و انتخاب:

سرمایه‌گذاران به ارائه‌ها امتیاز داده و پروژه‌های مورد نظرشان را انتخاب می‌کنند.

◆ قرارداد و سرمایه‌گذاری:

با پروژه‌های منتخب قراردادهای سرمایه‌گذاری منعقد شده و برای هر کدام یک فرآیند شتابدهی در نظر گرفته می‌شود.



پیش رویدادها

پیش رویداد سرمایه گذاری

تاریخ: ۲۴ دی ۱۴۰۳

موضوع: معرفی رویداد و فرآیند سرمایه گذاری
حاضرین: صندوق‌ها، ناشرین و بازی‌سازان
محل برگزاری: صندوق نوآوری و شکوفایی



پیش ارائه اول

تاریخ: ۱ بهمن ۱۴۰۳

موضوع: پیش ارائه تیم‌ها برای ارزیابی عملکرد
حاضرین: صندوق، ناشرین، بازی‌سازان
محل برگزاری: صندوق نوآوری و شکوفایی



نخستین نشست صندوق‌ها و ناشرین

تاریخ: ۶ بهمن ۱۴۰۳

موضوع: بررسی و ارزیابی آثار مشخص شده منتخبین
برای ارائه نهایی
محل برگزاری: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



پیش ارائه دوم

تاریخ: ۸ بهمن ۱۴۰۳

موضوع: پیش ارائه تیم‌ها برای ارزیابی و بهبود عملکرد
محل برگزاری: برخط



برگزاری برخط

ارائه نهایی

تاریخ: ۱۶ بهمن ۱۴۰۳

موضوع: ارزیابی نهایی صندوق‌ها و ناشران سکوی پرش غزال
محل برگزاری: سالن همایش‌های حجاب



دوره‌های برگزار شده



آشنایی با مسائل مالی استارت‌آپ‌ها

تاریخ: ۱۸ دی ۱۴۰۳
مدرس: محمدرسول محمدی



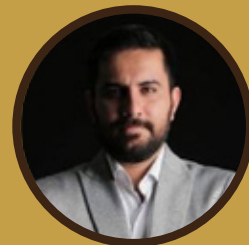
همه‌چیز درباره تیم‌سازی در یک استارت‌آپ

تاریخ: ۱۶ دی ۱۴۰۳
مدرس: محمد گرویی



مارکتینگ بازی‌های رایانه‌ای را از کجا شروع کنیم؟

تاریخ: ۲۰ دی ۱۴۰۳
مدرس: محمدامین عطوفی



مهارت ارائه به سرمایه‌گذار

تاریخ: ۱۹ دی ۱۴۰۳
مدرس: محمد حسین مسعودی

رویداد نهایی سکوی پرش غزال

روز ۱۶ بهمن، سکوی پرش غزال فرآیندهای خود را به پایان رساند. در این روز، ۱۰ تیم که موفق شده بودند امتیاز بالایی کسب نمایند، به ارائه نهایی طرح خود پرداختند. هدف اصلی از این ارائه، معرفی تیم و توانایی ایشان در معرفی پروژه و کسب اعتماد سرمایه‌گذاران بود. همچنین در این رویداد، آقای حامدی که نتوانسته بودند حضور داشته باشند، به‌منظور جلوگیری از، تلف شدن فرصت ایشان، موافقت شد تا بتوانند به‌صورت مجازی به ارائه طرح خود بپردازند.



رویداد نهایی سکوی پرش غزال

ارائه دهنده	نام تیم	نام طرح
محمدصادق علیزاده	پیشرو فناور آیرین	شورش پادشاهی‌ها
سامان کاظمی	لکسیپ گیمرز	حفره‌ای در اتاق من
مهدی دهنمکی	مهدی دهنمکی	شیپ بنگ
حمیدرضا شجاعی	طلوع ارتباطات دیاکو	چیلکس
شاهین چرخشت	بازی‌سازان دنیای خیال	عشق سرعت
ادریس محمدی	رایانه‌نگار آینده	اوژن
حسنعلی نجاتی	مروارید	ناهداران
حجت ریحانه	استودیو باباردو	تسخیرگران
مجید لشگری	مجید لشگری	کافه مهتاب
جواد حامدی	سبز نویسان	شادوپیا

پس از پایان یافتن ۱۰ ارائه، جلسه بررسی نهایی و تعیین سرمایه توسط سرمایه‌گذاران انجام گرفت. در این جلسه، که با مدیریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرفت، سرمایه‌گذاران ذیل حاضر بودند:

رویداد نهایی سکوی پرش غزال

نام نهاینده	نام سرمایه گذار
محمدرضا پژوهنده	صندوق پژوهش و فناوری گیلان
اسفندیار غفوری	کارایا
پیام آزادی	صنایع خلاق
محمدرضا قبادی	اینسایتل
محمد اسماعیلخانیان	نیک استارتر
مصطفی کیوانیان	آنو
علی سدیفی	توسعه نوآوری و فنآوری چاره‌جو

پس از جمع‌بندی نهایی، ۳ پروژه موفق به دریافت سرمایه قطعی شدند و بقیه طرح‌ها به‌طور غیرقطعی انتخاب شده و قرار بر برگزاری جلسات بیشتر و بررسی‌های دقیق‌تر توسط سرمایه‌گذاران برای رسیدن به نتیجه نهایی گذاشته شد.

طرح‌هایی که توانستند سرمایه قطعی را کسب نمایند

چیلکس

مدیر: حمیدرضا شجاعی
سرمایه قطعی: ۲ میلیارد تومان

سرمایه‌گذاران

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
صندوق پژوهش و فناوری
گیلان

حفره‌ای در اتاق من

مدیر: سامان کاظمی
سرمایه قطعی: ۲ میلیارد تومان

سرمایه‌گذاران

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
توسعه نوآوری و فناوری
چاره‌جو

تسخیرگران

مدیر: حجت ریحانه
سرمایه قطعی: ۲ میلیارد تومان

سرمایه‌گذاران

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
صندوق پژوهش و فناوری
گیلان



گالری عکس سکوی پرش غزال



گالری عکس سکوی پرش غزال





عضایه ایست

دو مجلد شماره‌های رایانه‌ای فخر

جایزه غزال زرین در یک نگاه

بازارهای جهانی، و تقویت جایگاه ایران در صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سطح منطقه و جهان اشاره کرد.

براساس فراخوان دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر، این جشنواره در ۳ بخش رقابتی برگزار شد و زمان ارسال تولیدات بازی‌سازان ایرانی در بخش‌های مختلف جشنواره از ۲۸ مهر ماه آغاز و براساس فراخوان اولیه تا ۳۰ آبان ماه ادامه یافت. اما بنابه درخواست بازی‌سازان برای تمدید این فرصت، زمان ارسال تولیدات برای بخش‌های مختلف تا ۳ آذرماه تمدید گردید. سه بخش اصلی رقابتی این جشنواره عبارت بود از:

◆ **بخش بهترین دستاورد:** شامل معرفی بهترین بازی سال، بهترین دستاورد فنی، طراحی بازی، هنری، صداگذاری و موسیقی، داستان و روایت در بازی و فرهنگی بود.

◆ **بخش بهترین بازی در سبک (ژانر):** شامل

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای مأموریت‌های خود در زمینه توسعه و ارتقای زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای در برنامه‌ریزی‌ها و اهداف کلان خود برای سال ۱۴۰۳ جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر را در دستور کار قرار داد. جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر پس از ۹ سال برگزاری در حالی در سال ۱۴۰۳ به ۱۰ سالگی‌اش قدم گذاشت که به عنوان یکی از رویدادهای اصلی و تاثیرگذار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران، به دنبال شناسایی، معرفی و حمایت از استعدادهای جوان و خلاق در این حوزه است. دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر صرف نظر از انگیزه اصلی‌اش که همان انتخاب بهترین بازی‌های ایرانی است، اهداف دیگری را هم ملاک برگزاری این رویداد مهم و بزرگ زیست‌بوم هنر، صنعت و رسانه صنعت بازی کشور معرفی کرد. از جمله این اهداف می‌توان به ایجاد بستری مناسب برای تبادل نظر و همکاری بین بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و سایر فعالان این صنعت، ارتقای سطح کیفی بازی‌های ایرانی، معرفی بازی‌های ایرانی به



جایزه غزال زرین در یک نگاه

روایت پیشرفت، بهترین شخصت پردازی، بهترین بازی از نگاه مردم بهترین به روزرسانی و بازی مورد انتظار.

اکشن، ماجرای، نقش آفرینی، سکوبازی، استراتژی و شبیه سازی، ورزشی، تفنی، مسابقه ای، پازل، دفاع از قلعه، تیراندازی، کلمه ای و اطلاعات عمومی.

◆ بخش ویژه: شامل بازی های قابل تقدیر در موضوعاتی نظیر: خانواده، مقاومت،



آشنایی با هیئت داوران



احسان طاهری

داور بخش هنری

تخصص:

کارگردان و نویسنده انیمیشن، کانسپت آرتیست، مدیر هنری بازی

سوابق کاری:

کارگردانی و نویسندگی سریال انیمیشن گرگ همسایه‌ها، کارگردانی و عضو تیم نویسندگی انیمیشن سینمایی بازمانده، کارگردانی و کانسپت آرتیست بازی روبو هالو، مدیریت هنری بازی‌های استیم کارت، خروس جنگی، مزرعه شادی، صفر تا صد، بک گامون و...، نویسندگی سریال انیمیشن رومی و جوجه‌ها، کانسپت آرتیست بازی سیاره میترا و عصر پهلووانان، نقاش بک‌گراند و لی‌آت آرتیست سریال ریزه میزه، نقاش بک‌گراند انیمیشن بلند عاشورائیان، لی‌آت و نقاش بک‌گراند انیمیشن ریزه میزه، مسئول جلوه‌های ویژه سریال تلویزیونی نفس، کانسپت آرتیست فیلم محمد رسول الله، کارگردانی و نویسندگی سریال انیمیشن گرگ همسایه‌ها، مدرس و مدیر هنری انستیتو ملی بازی‌سازی

سوابق داوری:

داور بخش هنری در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران



سید علیرضا گلپایگانی

داور بخش هنری

تخصص:

دکترای پژوهش هنر (با گرایش انیمیشن) از دانشگاه هنر اصفهان

سوابق کاری:

عضو هیئت مدیره بنیاد بازی های رایانه ای ایران ۳۸۶ تا ۱۳۹۲ (معاونت بخش هنری)، داور بخش هنری اولین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران سال ۱۳۹۰، عضو هیئت داوران دومین جشنواره ملی صنعت هنرهای دیجیتال تبریز ۱۳۹۷

سوابق داوری:

داور بخش هنری، اولین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، ۱۳۹۰، عضو هیئت داوران دومین جشنواره ملی صنعت هنرهای دیجیتال تبریز ۱۳۹۷

افتخارات:

تهیه کننده و کارگردان تله فیلم انیمیشن مذهبی آقای مهربان به سفارش مرکز فرهنگی هنری صبا، تهیه کننده پروژه انیمیشن پهلوانان



آشنایی با هیئت داوران



آیدین شندی آبادی
داور بخش طراحی بازی

تخصص:

طراحی صحنه، طراحی مکانیک، طراحی بازی غیردیجیتال

سوابق کاری:

همکاری در طراحی بازی‌های پرسیتی، فرودگرفت، مه‌دیار، آب‌های آبی، خاله قزی و...

سوابق داوری:

داور بخش طراحی بازی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

افتخارات:

کسب چهار جایزه در جشنواره چهارم



امیر بادامچی
داور بخش فنی

سوابق کاری:

مدیر انجمن بازی‌سازان نسل آینده در دانشگاه بازی‌های رایانه‌ای و مدرس دانشگاه Left It!, English Literature (British and Commonwealth)

سوابق کاری:

CEO & Founder of TerraUnity Co.
Guardian Ninja (temporary), TerraUnity Website



آشنایی با هیئت داوران



سید ابوالفضل سجادی
داور بخش طراحی بازی

تخصص:

کارشناسی، مهندسی مکانیک، دانشگاه آزاد اسلامی واحد خمینی شهر. مدیریت پروژه بازی، طراحی بازی، طراحی مرحله، داستان نویسی

سوابق کاری:

نویسنده، طراح بازی و مرحله، اسپریس پویانما / میرمهنّا، ترکمنچای، طراح بازی و مرحله در پروژه میرمهنّا و ترکمنچای، نویسنده ترکمنچای، سرمایه گذار و مدیرعامل مؤسسه فرهنگی هنری زمستان رسانه پایا / بازی جدی شبیه ساز بارگیری در انبار نفت، بازی جدی مستند تعاملی انقلاب عشق، بازی موبایلی تک تیرانداز: عملیات انتقام، سرپرست طراحی بازی و طراح مرحله، رسانه شکوه کویر / سفیر عشق، مختار فصل قیام، فرمانده: نبرد آمرلی، طراح بازی و طراح مرحله در مختار: فصل قیام، نویسنده، سرپرست طراحی بازی و طراح مرحله در فرمانده: نبرد آمرلی سرپرست طراحی بازی سوزنا گیمز / هومیز، سرپرست تیم طراحی بازی در هومیز

سوابق داوری:

داور بخش طراحی دومین و چهارمین دوره جشنواره بازی‌های مستقل، عضو آکادمی داوران بخش ژانرها در هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران، داور بخش طراحی بازی ششمین رویداد بازی‌های جدی



حمیدرضا سعیدی
داور بخش طراحی بازی

تخصص:

طراح بازی، مترجم کتاب «مطالعات بازی»؛ نشر نو

سوابق کاری:

همکاری با استودیو فن افزار از سال ۱۳۸۹ در طراحی پروژه‌هایی همچون «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» و «فرزندان مورتا» به عنوان نویسنده، طراح روایت و تهیه کننده

سوابق داوری:

داور بخش طراحی بازی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران





آشنایی با هیئت داوران



میلا د ابراهیمی

داور بخش موسیقی ، صدا

و افکت صوتی

تخصص:

کارشناسی معماری دانشگاه علمی کاربردی،
کارشناس موسیقی رسانه

سوابق کاری:

کارشناس موسیقی شورای عالی استان های صدا و
سیمای جمهوری اسلامی

سوابق داوری:

داور جشنواره موسیقی دانش آموزی ۱۴۰۲، جشنواره
موسیقی نوترانه اقوام ایرانی ۱۴۰۱، داور جشنواره
موسیقی اقوام کردستان ۱۴۰۲، داور هشتمین
جشنواره بازی های رایانه ای



مهرداد اسماعیل پور

داور بخش موسیقی ، صدا

و افکت صوتی

سوابق کاری:

فعالیت در بیش از ۲۰ فیلم سینمایی، ۴ پویانمایی
بلند، ۹ بازی رایانه ای و ۱۲ نمایش تئاتر به عنوان
آهنگساز

سوابق داوری:

داور دو دوره جشنواره موسیقی جوانان، داور دو دوره
جشنواره بازی های رایانه ای، داور یک دوره جشنواره
مهر و ماه، داور یک دوره جشنواره رمضان،
داور بخش موسیقی بازی در نهمین جشنواره
بازی های ویدیویی ایران

افتخارات:

مقام اول در جشنواره موسیقی فجر، مقام اول
جشنواره تئاتر آئینی، دیپلم افتخار جشنواره
مقاومت، غزال زرین جشنواره بازی های رایانه ای
موسیقی خاکستر سوزان بیداری اسلامی، دیپلم
افتخار جشنواره بازی های رایانه ای برای صداگذاری
خاکستر سوزان بیداری اسلامی





آشنایی با هیئت داوران



محمود بلالی

داور بخش روایت و

داستان بازی

سوابق کاری:

مدیر سایت کالبدشکافی بازی‌های رایانه‌ای و رسانه ewake game-، سردبیر سایت vgpستمortem، عضو هیات تحریریه نشریه بازی‌رایانه، سردبیر نشریه دنیای نرم‌افزار، سردبیر نشریه بازی، سردبیر و مدیر اجرایی نشریه بازی‌کام، دبیر تحریریه نشریه بازی‌نما، دبیر تحریریه نشریه کار، دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای نهمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال، دبیر بخش بازی‌نما چهارمین دوره جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران

سوابق داوری:

داور جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران، داوری سه دوره جشنواره بازی‌های دانشجویی، داور بین‌المللی جشنواره بازی‌های مستقل، داور سه دوره جشنواره رسانه‌های دیجیتال (بخش بازی‌های رایانه‌ای)، داور بخش روایت و داستان بازی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

افتخارات:

برگزیده بخش ایده‌های قرآنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای به خاطر نگارش بازی نامه "راز سربه مهر (ذوالقرنین)"، برنده جایزه بهترین طراحی بازی و بازی نامه از طرف کانون پرورش فکری کودک و نوجوان برای بازی رایانه‌ای "عمونوروز و رویای آدم برفی"



حسین عزیزی

داور بخش روایت و

داستان بازی

تخصص:

برنامه‌نویس و طراح بازی

سوابق کاری:

برنامه‌نویس و طراح بازی استودیو Deedema، برنامه‌نویس و طراح بازی استودیو فن‌افزار، هم‌بنیانگذار، برنامه‌نویس و طراح بازی، استودیوی بازی‌سازی متانویا، تأسیس استودیوی مستقل بازی Electric Metanoia، برنامه‌نویس و طراح بازی Arena

افتخارات:

بهترین بازی مستقل، دارنده جایزه بخش داستان‌نویسی برای بهترین بازی مستقل کنفرانس Flipping Filip در White Nights سن پترزبورگ، جایزه بهترین بازی رایانه شخصی برای رویداد TGC در تهران، جایزه بهترین طراحی بازی در جشنواره بازی تهران، جایزه بهترین طراحی بازی برای آب‌های آبی در چهارمین جشنواره بازی تهران، جایزه بهترین داستان جشنواره بازی تهران، جایزه بهترین داستان برای بازی آب‌های آبی در چهارمین جشنواره بازی تهران

سوابق داوری:

داور بخش روایت و داستان بازی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران



آشنایی با هیئت داوران



سجاد قلی زاده

داور بخش هنری

تخصص:

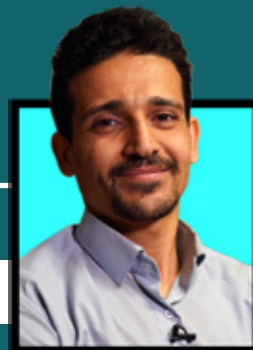
کارگردان هنری، انیماتور، طراح کاراکتر و طراح پس‌زمینه

سوابق کاری:

همکاری در طراحی بازی‌های نجات بندر، کوهنورد، راه افتخار، خلیج عدن، ماجرای دکتر منوپولی، کارخانه رویایی، کلاه قرمزی و پسرخاله، پروانه، ماجراهای دی دی و وودی، افسانه آورا، کوبی کوچولو

سوابق داوری:

داور بخش هنری در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران



مرتضی جمشیدی

داور بخش روایت و

داستان بازی

سوابق کاری:

مشاور بازی‌بازی و بازی‌سازی موسسه توانبخشی ولیعصر (عج)، کارشناس مرکز محتوا و مشاور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معلم سواد بازی، کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مسئول مطالعات مرکز گیم سازمان فضای مجازی سراج، سردبیر مجله تخصصی بازی بان، هم‌بنیان‌گذار و مدیر استارت‌آپ آزمایشگاه ارتقای محتوای بازی‌های رایانه‌ای

سوابق داوری:

داور بخش نقد بازی در جشنواره فرهنگی فردا (وزارت آموزش و پرورش)، داور بخش روایت و داستان بازی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

افتخارات:

تالیف کتاب‌های از هفت سنگ تا کالاف (توجهات والدین در بازی‌های رایانه‌ای)، بازی‌کس و خانواده باحال، از بازی‌شناسی تا بازی‌آگاهی، معرفی چرخه "بازی آگاهی" در خصوص عوامل موثر بر ارتقاء سواد بازی‌های دیجیتال در میان بازیکنان و خانواده‌ها



آشنایی با هیئت داوران



بهزاد خورسند

داور بخش فنی

تخصص:

کارشناس فنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برنامه‌نویس در بازی Naxia، برنامه نویس ارشد و Developer Business در بازی «جرینگ لند» شرکت آنشید، طراح و برنامه‌نویس در موتور بازی SMBH

سوابق کاری:

مدیر پروژه و مدیر فنی در بازی «رستاخیز» شرکت آنشید، مدیر پروژه، طراح و برنامه‌نویس در بازی «فریاد آزادی: تنگستان»، مدیر پروژه در بازی F، عضو هیئت مدیره در انجمن علمی کامپیوتر و انفورماتیک دانشگاه آزاد کرج، مدرس برنامه‌نویسی به زبان های C++ و C# در دانشگاه آزاد کرج

سوابق داوری:

داور فنی پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران
داور فنی هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران
داور فنی نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران



حجت جعفری

داور بخش فنی

تخصص:

کارشناسی ارشد هوش مصنوعی از دانشگاه علوم و تحقیقات تهران، برگزاری کارگاه هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای در انستیتو ملی بازی‌سازی، مدرس برنامه‌نویسی و هوش مصنوعی در دوره‌های مختلف انستیتو ملی بازی‌سازی از زمستان ۱۳۹۳ تاکنون

سوابق کاری:

کارگردان فنی و برنامه‌نویس ارشد در شرکت فن افزار، همکاری در طراحی بازی‌هایی چون گرشاسپ گرزثیت، گرشاسپ راز اژدها، شمشیرتاریکی، شمشیرتاریکی: آخرین جنگاور، فرزندان مورتا

سوابق داوری:

داور فنی هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران
داور فنی نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

افتخارات:

غزال زرین دستاورد فنی در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران به عنوان مدیر فنی بازی «شمشیرتاریکی: آخرین جنگاور»



آشنایی با هیئت داوران



حجه الاسلام عبداللهی

داور بخش فرهنگی

سوابق کاری:

عضو هیئت موسس و هیئت امنای مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای، نایب رئیس مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای، عضو هیئت مدیره انجمن مطالعات فضای مجازی حوزه‌های علمیه، عضو ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌های علمیه سراسر کشور، عضو شورای بازی‌های رایانه‌ای حوزه علمیه قم، عضو گروه علمی بازی‌های رایانه‌ای معاونت تبلیغ و معاونت آموزش حوزه علمیه قم، دبیر اجرایی سلسله نشست‌های الگوی فقهی بازی‌های رایانه‌ای، دبیر علمی نشست‌های مدل پیشبرد فقه در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، دبیر اجرایی نشست روش موضوع شناسی مسائل مستحدثه با تطبیق بر بازی‌های رایانه‌ای، مدیر مسئول سایت مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای

افتخارات:

تدوین مقاله "شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع شناسی فقهی" در سومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها، تدوین مقاله موضوع شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای

سوابق داوری:

داور بخش فرهنگی در نهمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران



معرفی بازی‌ها



حفره ای در اتاق من

سازنده: سامان کاظمی

پلتفرم: رایانه / سبک: ماجراجویی



حفره ای در اتاق من، یک بازی ماجراجویی - معمایی است که در آن شما در نقش جیمز، در فضایی عجیب و تاریک با خطوط غریب گرفتار شده‌اید. شما باید با کاوش در محیط، حل پازل‌ها و استفاده از آیتم‌های مختلف، راهی برای خروج از این فضای وهم‌آلود پیدا کنید. اما مراقب باشید، شما در این اتاق تنها نیستید! موجودی عجیب و تاریک در کمین شماست و باید از آن دوری کنید. آیا می‌توانید قبل از اینکه گرفتار شوید، راهی برای فرار پیدا کنید؟

نامزدهای
دریافت
جایزه
غزال زرین
دهمین
جشنواره
بازی‌های
رایانه‌ای
فجر



معرفی بازی‌ها



پاییز ۲

سازنده: funnyghost

پلتفرم: موبایل / سبک: اکشن - ماجراجویی

پاییز ۲ یک بازی اکشن ماجراجویی است که به صورت دمو در اختیار کاربران قرار گرفته است. در این نسخه دمو، شما می‌توانید قسمت کوتاهی از بازی را تجربه کنید و در نقش یک دختر جوان، برای بقا در دنیایی پر از زامبی تلاش کنید و با مبارزه با زامبی‌ها، حل معماها و کشف رازهای پنهان، در دنیای آخرالزمانی بازی، به ماجراجویی بپردازید. برای تجربه بهتر بازی می‌توانید از هدفون استفاده کنید. بازی زیرنویس انگلیسی دارد و به زبان فارسی است.



پاییز ۱

سازنده: funnyghost

پلتفرم: موبایل / سبک: اکشن - ماجراجویی

در بازی پاییز ۱، در دنیای آخرالزمانی قدم می‌گذارید و در میان زامبی‌ها به دنبال مسیر خود می‌گردید. در این بازی چالش برانگیز، باید با استفاده از هوش و ذکاوت خود، از میان زامبی‌ها عبور کنید و راه خود را در محیط‌های شبیه‌سازی شده از شهر مشهد پیدا کنید. برای تجربه بهتر بازی از هدفون استفاده کنید. بازی به زبان فارسی است و دارای زیرنویس انگلیسی می‌باشد.



معرفی بازی‌ها



ذهن افزار

سازنده: سرو هانا پارسیان

پلتفرم: موبایل / سبک: پازل

ذهن افزار تجربه‌ای جذاب از حل معما و به چالش کشیدن ذهن را برای بازیکن فراهم می‌کند. بازیکن با طیف گسترده‌ای از معماها و چالش‌های فکری مواجه می‌شود که هوش، خلاقیت و توانایی حل مسئله او را محک می‌زند. با پیشروی در بازی و حل معماهای مختلف، سطوح دشواری افزایش می‌یابد و بازیکن را به تفکر عمیق‌تر و خلاقانه‌تر وا می‌دارد. ذهن افزار با گرافیک زیبا و موسیقی آرامش‌بخش، فضایی مناسب برای تمرکز و فعالیت ذهنی ایجاد می‌کند.



چاره

سازنده: مروارید

پلتفرم: موبایل / سبک: کلمه‌ای



چاره یک بازی کلمه‌ای سرعتی است که در آن باید با سرعت عمل و هوش خود، کلمات چهار حرفی فارسی را پیدا کنید. این بازی با گرافیک جذاب، موسیقی دلنشین و رابط کاربری ساده، تجربه‌ای لذت‌بخش و سرگرم‌کننده را برای شما به ارمغان می‌آورد. چاره، یک بازی فکری و سرگرم‌کننده برای همه سنین است که به شما کمک می‌کند تا دایره لغات خود را افزایش دهید و مهارت‌های کلامی خود را تقویت کنید.



معرفی بازی‌ها



قلب‌های نیمه تاریک ۲

سازنده: متین طاهری

پلتفرم: موبایل / سبک: اکشن - ماجراجایی

قلب‌های نیمه تاریک ۲ ادامه‌ی ماجرای پسری به نام متین را روایت می‌کند که پس از انفجار بن‌بست، در مکانی نامعلوم به هوش می‌آید. او در پی یافتن نشانه‌هایی از پدرش به ساحلی مرموز می‌رسد، غافل از اینکه در آنجا با تاریکی و خطراتی جدید مواجه خواهد شد. بازیکن در نقش متین، در محیطی ترسناک و پر رمز و راز به کاوش می‌پردازد، با موجودات وحشتناک مواجه می‌شود و با حل معماها، سعی در کشف حقیقت و نجات خود دارد.



فینگیلیش

سازنده: آریا پیکس

پلتفرم: موبایل / سبک: کلمه‌ای

فینگیلیش با هدف تقویت مهارت تلفظ و نوشتاری زبان انگلیسی به شکلی سرگرم‌کننده طراحی شده است. این بازی کاملاً رایگان، بیش از ۱۷۰۰ مرحله متنوع شامل اصلاحات و کلمات پرکاربرد زبان انگلیسی را ارائه می‌دهد. بازیکن با تایپ کلمات انگلیسی به صورت فینگیلیش، با تلفظ صحیح آن‌ها آشنا می‌شود.





معرفی بازی‌ها



بایک تو ماین

سازنده: استودیو بباردو

پلتفرم: موبایل / سبک: تفنی

در بایک تو ماین باشگاه ورزشی خودتان را بسازید و با برق تولید شده از ورزش کردن مشتری‌ها، بیت‌کوین استخراج کنید! شما به عنوان رئیس باشگاه، مسئولیت مدیریت همه کارها را بر عهده دارید، از تولید آب معدنی گرفته تا استخدام کارگر و ارتقاء



تجهیزات. هدف شما گسترش باشگاه و کسب درآمد بیشتر است. با استخراج بیت‌کوین، می‌توانید پول پارو کنید و جوایز نقدی و ایردراپ‌های ویژه را برنده شوید. بایک تو ماین با گیم‌پلی خلاقانه و چالش‌های مدیریتی، تجربه‌ای منحصر به فرد و سرگرم‌کننده را برای شما به ارمغان می‌آورد.



کارآگاه علوی گمشده

سازنده: رازی‌ا گیمز

پلتفرم: موبایل / سبک: ماجراجویی

کارآگاه علوی یک بازی معمایی و ماجراجویی است که در آن شما در نقش کارآگاه علوی، باید راز آتش‌سوزی هرروز و ناپدید شدن افراد در یک شهر آرام را کشف کنید. با بررسی دقیق صحنه‌های جرم، پیدا کردن سرنخ‌ها و مصاحبه با افراد مختلف، می‌توانید معمای پیچیده این حادثه را حل کنید. اما وظیفه شما فقط به حل معما محدود نمی‌شود! شما همچنین می‌توانید با استفاده از منابعی که در طول بازی به دست می‌آورید، شهر را بازسازی کنید و آن را به شکوه و جلال سابق برگردانید.





معرفی بازی‌ها



زندان شیطان

سازنده: محمد سپهوند

پلتفرم: رایانه / سبک: پازل



زندان شیطان یک بازی در سبک پازل است که در آن، خود را در یک سیاه‌چال شوم و وحشتناک گرفتار می‌یابید و باید با حل پازل‌های پیچیده و فرار از دشمنان وحشتناک، راهی برای خروج پیدا کنید. در طول مسیر، با آیینه‌های مرموزی روبرو می‌شوید که شما را به خاطرات گذشته‌ی افراد دیگر متصل می‌کند و به شما در درک تاریخ تاریک سیاه‌چال کمک می‌کند. این بازی، با پازل‌های چالش‌برانگیز و گیم‌پلی پویا، شما را به دنیایی از ترس و رمز و راز می‌برد. آیا می‌توانید از این سیاه‌چال نفرین شده فرار کنید و به یکی از ۵ پایان مختلف بازی برسید؟



چیلکس

سازنده: طلوع ارتباطات دیاکو

پلتفرم: موبایل / سبک: تفننی

چیلکس یک بازی سه بعدی است که در آن می‌توانید آواتار شخصی خودتان را بسازید، بازی‌های آنلاین هیجان‌انگیز را تجربه کنید و دوستان جدید پیدا کنید. در چیلکس، بازی‌های متنوعی مانند تخته‌نرد، منچ، فوتبال، یاتزی و اونو وجود دارد که می‌توانید با دوستانتان یا سایر بازیکنان رقابت کنید و در تابلو امتیازات روزانه جوایز جذابی را دریافت کنید. همچنین می‌توانید ماموریت‌های روزانه را انجام دهید و جوایز بیشتری کسب کنید.



معرفی بازی‌ها



تکنیک تسخیر

سازنده: استودیو بباردو

پلتفرم: موبایل / سبک: استراتژی و شبیه‌سازی

تکنیک تسخیر، روایتگر نبردی استراتژیک میان بازیکن و حریفانش برای تسخیر برج‌ها در یک میدان نبرد پرهیجان است. بازیکن با بهره‌گیری از تکنیک‌های مختلف و نیروهای متنوع، سعی در غلبه بر حریف و تصرف برج‌های استراتژیک دارد. او با چینش هوشمندانه نیروها و پیش‌بینی حرکات حریف، راه را برای پیروزی هموار می‌کند و در نهایت، با تسلط بر میدان نبرد، عنوان فرمانده را از آن خود می‌کند.



بازگشت داوود خسته

سازنده: موسسه بازی‌سازی آریا کوروش کویر

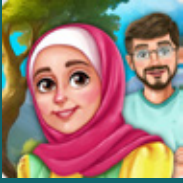
پلتفرم: موبایل / سبک: اکشن



در این بازی، زامبی‌ها شهر را تسخیر کرده‌اند و شما تنها کسی هستید که می‌توانید آن را نجات دهید! در این بازی، شما در نقش داوود، قهرمانی خستگی‌ناپذیر، با سلاح‌های مختلف به مصاف زامبی‌ها می‌روید و با استفاده از تله‌های مرگبار، آن‌ها را از بین می‌برید. در طول مسیر، با چالش‌های مختلفی روبرو می‌شوید و باید با سرعت عمل و هوش خود، از میان آن‌ها عبور کنید. با نجات بازماندگان و پاکسازی شهر، آرامش را به مردم بازمی‌گردانید. این بازی با گیم‌پلی اکشن، مراحل چالش‌برانگیز و داستانی جذاب را برای علاقه‌مندان به بازی‌های زامبی‌کشی فراهم می‌کند.



معرفی بازی‌ها



عاشق باشی

سازنده: رسانه گستر نیسی

پلتفرم: موبایل / سبک: تفنی



عاشق باشی روایتگر داستان عاشقانه‌ی زهرا و همسرش است که پس از سال‌ها به ایران بازگشته‌اند تا در خانه‌ی ویلایی قدیمی خود، زندگی جدیدی را آغاز کنند. شما در این بازی به آنها کمک می‌کنید تا با چیدمان وسایل و طراحی دکوراسیون، خانه‌ی رویایی خود را بسازند. در طول بازی، شما می‌توانید با مهدیسا و همسرش در چیدمان خانه همکاری کنید. با حل پازل‌ها و چالش‌های بازی، قفل مراحل جدید را باز کنید. با انتخاب رنگ دیوارها، پرده‌ها، فرش‌ها و سایر وسایل، خانه را به سلیقه‌ی خودتان طراحی کنید.



زاغ: روایت اول

سازنده: امیرحسین محمدی فرد

پلتفرم: موبایل / سبک: ماجراجایی



زاغ: روایت اول بازیکن را به دنیایی تاریک و رازآلود می‌برد و او را با سرگذشت دختری به نام زاغ همراه می‌کند. زاغ که در گیر زیاده‌خواهی اطرافیان‌ش شده، خود را در مرکز دنیایی ترسناک می‌بیند. بازیکن باید به زاغ کمک کند تا با حل معماهای خلاقانه و عبور از موانع، در میان این دنیای ترسناک به خانواده‌اش برسد. زاغ: روایت اول با فضای تاریک، موسیقی متن محیطی و گیم‌پلی چالش برانگیز، تجربه‌ای منحصر به فرد و به یادماندنی را برای بازیکن رقم می‌زند.

معرفی بازی‌ها

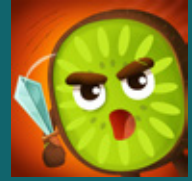


جک بد

سازنده: مهرداد رضایی

پلتفرم: موبایل / سبک: ماجراجویی

جک بد یک بازی اکشن ماجراجویی کم‌دی است که داستان آن از جک و لوییای سحرآمیز الهام گرفته شده. در این بازی، شما در نقش جک، شخصیتی سرکش، با تصمیمات و اقدامات ناشیانه خود، موقعیت‌های خنده‌دار و غیرمنتظره‌ای را در طول مسیرتان رقم می‌زنید. با شخصیت‌های عجیب و غریب ملاقات می‌کنید و در رویدادهای غیرقابل پیش‌بینی شرکت می‌کنید. با کنترل جک و هدایت او در مسیر داستان، لحظات شاد و خنده‌داری را تجربه می‌کنید.



ماکتل

سازنده: فانتو کشن

پلتفرم: موبایل / سبک: استراتژی و شبیه‌سازی



ماکتل یک بازی کارتی استراتژیک با طعم میوه‌هاست که بازیکنان را به رقابتی هیجان‌انگیز برای کسب امتیاز دعوت می‌کند. بازیکنان با ترکیب هوشمندانه کارت‌های رنگارنگ و میوه‌ای، نوشیدنی‌های خوشمزه می‌سازند و با کسب امتیاز بیشتر، عنوان بهترین بازیستاشو را از آن خود می‌کنند. بازی با گیم‌پلی ساده و درعین‌حال چالش‌برانگیز، لحظاتی سرگرم‌کننده و مهیج را برای بازیکنان فراهم می‌کند.



معرفی بازی‌ها



شورش پادشاهی‌ها

استراتژی آنلاین جدید

سازنده: پیشرو فناوری آیرین

پلتفرم: موبایل / سبک: دفاع از قلعه

شورش پادشاهی‌ها یک بازی استراتژیک آنلاین ایرانی است که شما را به دنیایی از نبردهای حماسی و رقابت‌های نفس‌گیر می‌برد. در این بازی، شما در نقش فرمانده یک دهکده قرار می‌گیرید و با ساخت و ساز ساختمان‌های مختلف، جمع‌آوری منابع و آموزش سربازان قدرتمند، ارتشی شکست‌ناپذیر می‌سازید. با اتخاذ استراتژی‌های مناسب و چینش هوشمندانه نیروها، به دشمنان حمله می‌کنید و قلعه‌های آن‌ها را فتح می‌کنید. در کنار نبردهای مهیج، باید به مدیریت منابع و اقتصاد دهکده نیز توجه داشته باشید تا بتوانید ارتش خود را تقویت کنید.



لاکی ماکارون

سازنده: وحید جعفری هرستانی

پلتفرم: موبایل / سبک: سکوبازی



لاکی ماکارون یک بازی اکشن است که بازیکن را به مسابقه‌ای هیجان‌انگیز با خرگوش مفرور در دنیایی از ماکارونی، گوجه و کوفته قلقلی دعوت می‌کند. بازیکن با هدایت لاکپشت و کشیدن خط ماکارونی برای او، باید از موانع و دشمنان عبور کند و خرگوش را در این مسابقه شکست دهد. این بازی با گرافیک جذاب، چالش‌های فکری و گیم‌پلی ساده و مهیج، تجربه‌ای لذت‌بخش و سرگرم‌کننده را برای همه سنین فراهم می‌کند.



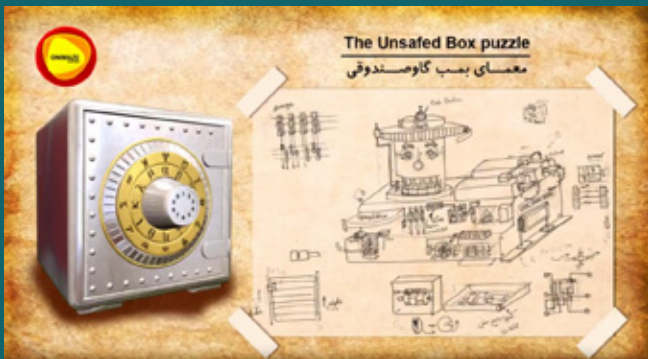
معرفی بازی‌ها



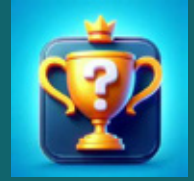
معمای بمب گاو صندوقی

سازنده: مهدی ده نمکی

پلتفرم: موبایل / سبک: پازل



معمای بمب گاو صندوقی یک بازی فکری جدید و چالش برانگیز است که بازیکن را در نقش یک خنثی کننده بمب قرار می دهد. بازیکن باید با تمرکز و هوش خود، پازل های سه بعدی مهیج و پیچیده ای را حل کند و در هر مرحله بمب را خنثی کند. معمای بمب گاو صندوقی با ایجاد چالش های فکری گوناگون، تجربه ای لذت بخش و مهیج را برای علاقه مندان به بازی های فکری فراهم می کند.



کوویز مستر

سازنده: ترهنتیکا

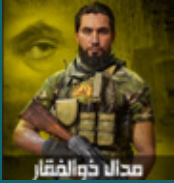
پلتفرم: موبایل / سبک: کلمه ای

کوویز مستر یک بازی در سبک پرسش و پاسخ و اطلاعات عمومی است که دانش شما را به چالش می کشد! با بیش از ۳۰ هزار سوال جذاب در موضوعات مختلف، می توانید اطلاعات عمومی و تخصصی خود را افزایش دهید و با کاربران واقعی به صورت آنلاین رقابت کنید. این بازی، با گیم پلی اعتیادآور، آواتارهای قابل شخصی سازی، ماهوریت های روزانه، چت و شکلک های باهمه، تجربه ای لذت بخش و سرگرم کننده را برای شما به ارمغان می آورد.





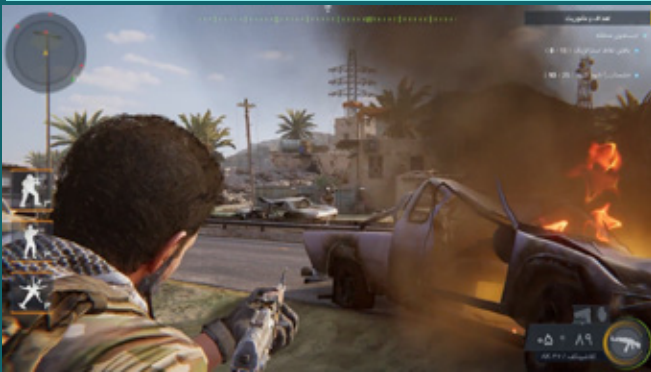
معرفی بازی‌ها



مدال ذوالفقار - حلقه سیاه

سازنده: سیدهادی موسوی

پلتفرم: رایانه / سبک: اکشن - ماجراجویی



در این بازی، شما در نقش یکی از نیروهای مقاومت، در عملیات آزادسازی شهر آمرلی از محاصره‌ی داعش شرکت می‌کنید. در این بازی اکشن و ماجراجویی، در ماهوریت‌های مختلفی مانند آزادسازی روستاها، حمله به کمپ‌های نظامی داعش و دفاع از شهر آمرلی، با دشمنان مبارزه و برای نجات مردم تلاش می‌کنید. با پیشروی در بازی، با چالش‌های سخت‌تر و دشمنان بیشتری مواجه می‌شوید و باید با استفاده از مهارت و هوش خود، بر آنها غلبه کنید. این بازی، با گیم‌پلی اکشن، داستان مهیج و فضای واقع‌گرایانه، تجربه‌ای جذاب از مقاومت و ایثار را برای شما به ارمغان می‌آورد.



گمانچی - بازی آنلاین حدت کلمات

سازنده: استودیو بازی سازی هوران

پلتفرم: موبایل / سبک: کلمه‌ای



گمانچی یک بازی آنلاین کلماتیک و اطلاعات عمومی است که شما را در رقابتی فکری و هیجان‌انگیز برای کسب جوایز ارزنده به چالش می‌کشد. در این بازی، شما باید با حدس کلمات مخفی، در لیگ‌های مختلف و مسابقات نوبتی شرکت کنید و با کسب امتیاز، در صدر جدول رده‌بندی قرار بگیرید. گمانچی با گرافیک جذاب، امکان شخصی‌سازی کاراکتر، قدرت‌های ویژه و بیش از ۱۷۰۰۰ کلمه متنوع، تجربه‌ای لذت‌بخش و آموزنده را برای تقویت مهارت‌های فکری و زبانی شما فراهم می‌کند.



معرفی بازی‌ها



رئیسعلی دلواری: نبرد با استعمار

سازنده: گولی لند

پلتفرم: موبایل / سبک: تیراندازی



در بازی رئیسعلی دلواری: نبرد با استعمار، به قلب تاریخ سفر کنید و جنگ جهانی اول را در ایران تجربه کنید! در این بازی هیجان‌انگیز، شما در نقش رئیسعلی دلواری، قهرمان ملی ایران، در برابر حمله استعماری انگلیسی‌ها به دلوار ایستادگی می‌کنید و از خاک وطن دفاع می‌کنید. با شرکت در نبردهای حماسی، دشمنان را شکست دهید و با ارتقاء سلاح‌ها و یاران خود، در برابر موج حملات دشمن مقاومت کنید. این بازی، با روایت تاریخ جنگ جهانی اول در ایران، فصل‌ها و مراحل متنوع، گویش فارسی کاراکترها و گیم‌پلی هیجان‌انگیز، تجربه‌ای منحصربه‌فرد و سرگرم‌کننده را برای شما به ارمغان می‌آورد.



حنظله

سازنده: سید وحید مصطفوی

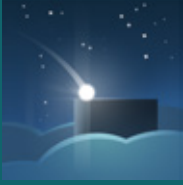
پلتفرم: رایانه / سبک: اکشن



مجموعه بازی‌های حرکتی محور مقاومت، شامل سه بازی جذاب با موضوعات الهام‌گرفته از مفاهیم مقاومت و ارزش‌های اجتماعی است که از تکنولوژی‌های تشخیص حرکتی و تعاملی کینکت برای تعامل بازیکن با بازی بهره می‌برد. در بازی اول، حنظله، شما در نقش شخصیت کارتونی حنظله، در یک بازی رانر، با حرکات بدن خود، شخصیت را هدایت می‌کنید، از موانع عبور می‌کنید و امتیاز جمع‌آوری می‌کنید. در بازی دوم، هدهد، شما کنترل یک پهباد را به عهده دارید و باید از برخورد موشک‌ها جلوگیری کرده و با موانع صهیونیستی مقابله کنید.



معرفی بازی‌ها



شب افروز

سازنده: استودیو بازی هیج

پلتفرم: موبایل / سبک: تفننی



شب افروز تجربه‌ای آرامش‌بخش و بی‌پایان را در آسمان شب برای بازیکن به ارمغان می‌آورد. او در نقش نوری درخشان، در میان ابرها پرواز می‌کند و با پرش از روی سکوها، به سمت بالا اوج می‌گیرد. بازیکن با ثبت رکوردهای جدید و صعود در جدول امتیازات، در دنیایی مینیمال و زیبا غرق می‌شود و از تجربه‌ای آرامش‌بخش و چالش‌برانگیز لذت می‌برد.

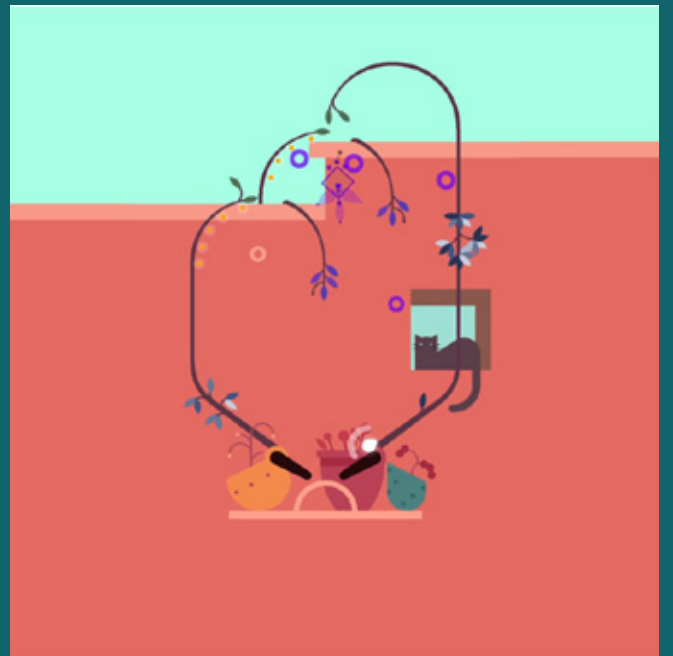


از طرف ایوا

سازنده: فانوس گیمز

پلتفرم: موبایل / سبک: تفننی

در بازی از طرف ایوا با دریافت نامه‌ای مرموز از ایوا و یک سوغات سبز رنگ، وارد دنیایی مسحورکننده و آرامش‌بخش می‌شوید. این بازی پین‌بال جذاب، شما را با داستانی دلنشین و شخصیت‌های دوست‌داشتنی، به سفری پرهیجان و در عین حال آرام می‌برد. با گیم‌پلی روان و ساده، موسیقی دلنشین و گرافیک مینیمال، در دنیای بازی غرق شوید و رازهای آن را کشف کنید.



بیانیه هیئت داوران دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر مهم‌ترین رویداد بازی‌سازی ایران است؛ به همین خاطر هم می‌تواند نشان‌دهنده عیار بازی‌سازی کشور باشد و هم می‌تواند جریان‌ساز فعالیت در این حوزه باشد. در همین راستا، داوران تلاش زیادی کردند تا در عین سخت‌گیری در معیارهای داور و استانداردهای جهانی، ملاحظات یک جشنواره داخلی را هم در نظر بگیرند.

داوران در حوزه‌های مختلف تخصصی، از جمله بخش‌های هنری، داستان و روایت، پویانمایی، موسیقی، طراحی بازی، فنی و فرهنگی، آثار را با معیارهای مشخص مورد بررسی قرار دادند و در نهایت، در جلسه هم‌اندیشی به جمع‌بندی در مورد نامزدها و آثار برتر رسیدند. مهم‌ترین معیار داوران در بررسی آثار، علاوه بر کیفیت، خلاقیت و نوآوری بود که متأسفانه جمع این دو معیار در آثاری کمی مشاهده شد.

تعداد بالای آثار ارسالی نشان‌دهنده شور و اشتیاق جوانان و تیم‌های بازی‌سازی و وجود ظرفیت بالا برای رشد این صنعت در کشور است؛ لذا امید است با توجه به این ظرفیت بالا، تأثیرگذاری و سودآوری این صنعت، مسئولان محترم توجه بیشتری به سرمایه‌گذاری، تقویت زیرساخت‌ها و ارتقای آموزش در این حوزه داشته باشند. همچنین، انتظار می‌رود فعالان این حوزه با توسعه افق دید و نگاه به بازارهای جهانی، تلاش بیشتری در جهت نوآوری و افزایش کیفیت آثار خود داشته باشند.



هیئت داوران

دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر



برگزیدگان دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

سازنده: فانوس گیمز



از طرف ایوا

غزال زرین

سبک تفنی



غزال زرین

بهترین دستاورد هنری و زیبایی شناسی



غزال زرین

بهترین بازی سال



دیپلم افتخار

بهترین دستاورد طراحی بازی



دیپلم افتخار

بهترین دستاورد روایت و داستان



دیپلم افتخار

بهترین دستاورد فرهنگی



دیپلم افتخار

بهترین دستاورد فنی



سازنده: پیشرو فن‌آور آیرین



شورش پادشاهی‌ها

غزال زرین

بهترین دستاورد طراحی بازی



غزال زرین

بهترین دستاورد فنی



غزال زرین

سبک استراتژی و شبیه‌سازی



دیپلم افتخار

بهترین بازی سال



سازنده: سیدهادی موسوی



مدال ذوالفقار - حلقه سیاه

غزال زرین

بهترین دستاورد روایت و داستان



غزال زرین

بهترین دستاورد موسیقی



غزال زرین

سبک اکشن و اکشن ماجراجویی



غزال زرین

بهترین بازی در بخش نگاه مردمی



غزال زرین

بهترین دستاورد فرهنگی





برگزیدگان دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

سازنده: سامان کاظمی



حفره ای در اتاق من

غزال زرین

سبک ماجراجویی



دیپلم افتخار

بهترین دستاورد
صدا و افکت صوتی

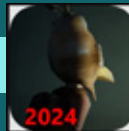


دیپلم افتخار

بهترین دستاورد
هنری و زیبایی‌شناسی



سازنده: امیرحسین محمدی فرد



زاغ : روایت اول

دیپلم افتخار

بهترین دستاورد
فرهنگی

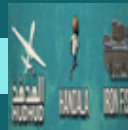


غزال زرین

سبک پازل



سازنده: سید وحید مصطفوی



حنظله

دیپلم افتخار

بهترین بازی
حوزه مقاومت

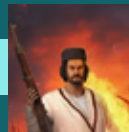


دیپلم افتخار

بهترین دستاورد
موسیقی



سازنده: گولی لند



رئیسعلی دلواری: نبرد با استعمار

غزال زرین

بهترین دستاورد صدا
و افکت صوتی





برگزیدگان دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

سازنده: استودیو باباردو



بایک تو ماین

دیپلم افتخار
بهترین دستاورد
فنی



دیپلم افتخار
سبک تفنی



سازنده: استودیو باباردو



تکنیک تسخیر

دیپلم افتخار
سبک استراتژی
و شبیه‌سازی



سازنده: محمد سپهوند



زندان شیطان

دیپلم افتخار
سبک ماجراجویی



سازنده: funnyghost



پاییز ۲

دیپلم افتخار
سبک اکشن
و اکشن ماجراجویی



سازنده: استودیو بازی‌سازی هیچ



شب افروز

دیپلم افتخار
سبک سکوبازی





برگزیدگان دهمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

سازنده: استودیو بازی‌سازی هوران



گمانچی - بازی آنلاین حدس کلمات

دیپلم افتخار
سبک کلمه‌ای
و اطلاعات عمومی



سازنده: موسسه آریا کوروش کویر

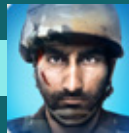


بازگشت داوود خسته

دیپلم افتخار
سبک اکشن
و اکشن ماجراجویی



سازنده: رسانه گستر پنیسی



عهلیات انهدام

دیپلم افتخار
بهترین بروزرسانی



سازنده: مجید لشگری



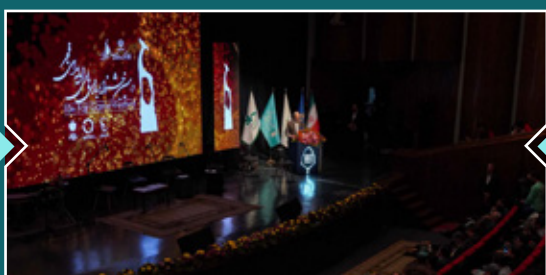
کافه مهتاب

دیپلم افتخار
بهترین بازی
مورد انتظار





گالری عکس بخش غزال زرین



گالری عکس بخش غزال زرین





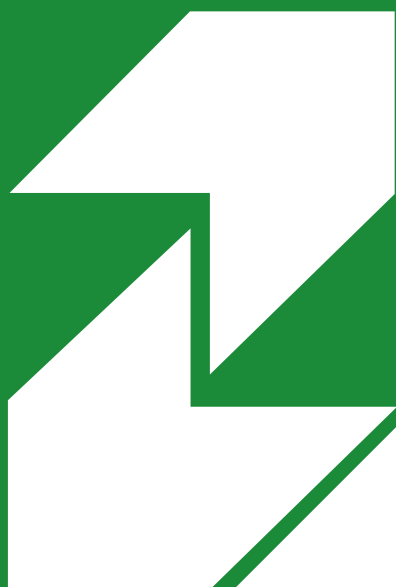
دهمین TH 10 جشنواره بازی های رایانه ای فجر

۱۶-۱۸ بهمن ۱۴۰۳-تهران

**FAJR GAME
FESTIVAL**

TEHRAN, 4-6 FEBRUARY 2025





حامیه‌ی تاریخی چندینی



مقدمه

جشنواره فجر مورد توجه قرار گرفته است و درصدد است تا با کاربردی‌سازی این بازی‌ها در جهت توسعه زیرساخت‌های علمی و صنعتی در کشور گام بردارد. بر این اساس دبیرخانه بازی‌های جدی از تمامی بازی‌سازان و تولیدکنندگان دعوت به عمل می‌آورد تا به این جمع بزرگ بپیوندند و در اشتراک‌گذاری تجربیات ارزشمند خود با سایر فعالان این عرصه مشارکت نمایند.

بازی‌های جدی بخشی کلیدی از بازی‌های ویدئویی هستند که در حوزه‌های مختلف از جمله آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی کاربرد دارند. توسعه این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی مستلزم وجود دانش علمی و تخصصی در حوزه موردنظر است. رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۳، بر خلاف سنوات گذشته با هدف تجاری‌سازی و جلب حمایت‌های مادی گسترده‌تر به‌عنوان یک محور ویژه در

اهداف این دوره از جایزه بازی جدی

۱ کمک به توسعه فرصت‌های کسب و کار و اشتغال‌زایی با اتکا به ظرفیت رسانه‌ای و بازتاب بین‌المللی در جشنواره فجر

۲ جذب، شناسایی و حمایت از گروه‌های نوپا در عرصه تولید بازی‌های جدی

۳ تلاش در جهت اطلاع‌رسانی در خصوص این حوزه و جلب نظر سیاست‌گذاران به ظرفیت‌های موجود در بازی‌های جدی برای حل مسائل کشور

۴ ایجاد فرصت‌های شبکه‌سازی و اتصال فعالان صنعت



نهادهای مشارکت‌کننده



بازی‌های جدی در یک نگاه

۷۰ بازی

۲۸ بازی

۴ بازی

۳۸ بازی

تعداد کل آثار ارسال شده

رایانه شخصی

کنسول

موبایل

۵۴ سازنده بازی

۲۵ نفر

۳۳ تیم

۱۲ شرکت

تعداد کل بازی‌سازان

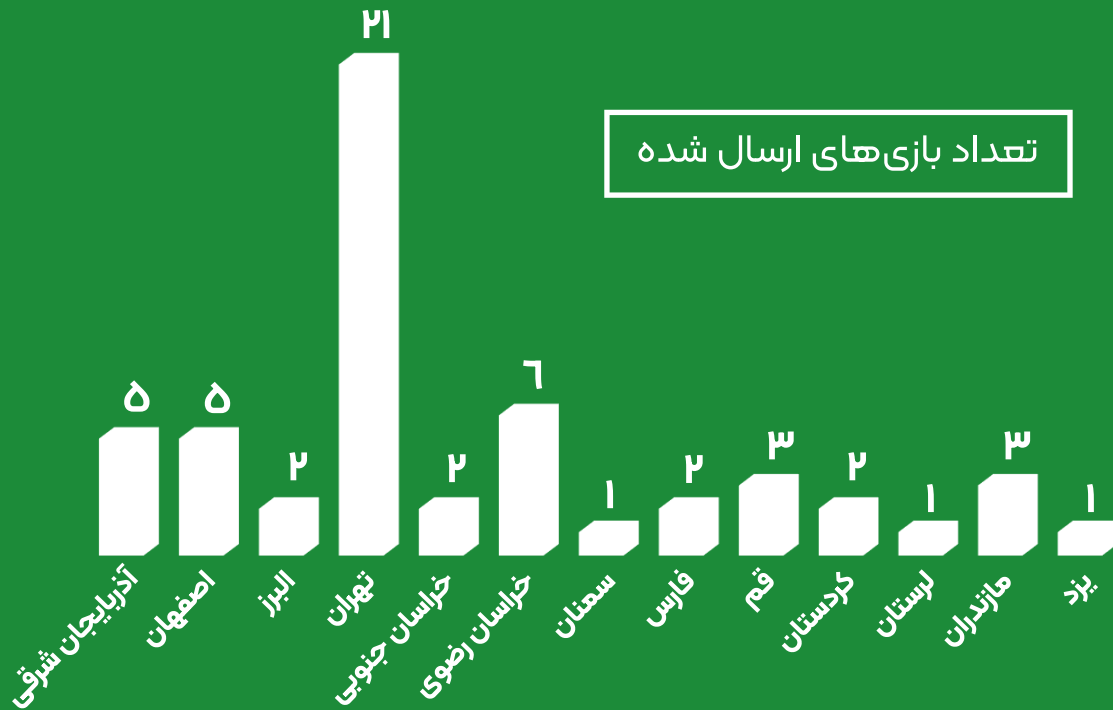
انفرادی

تیم بازی‌ساز

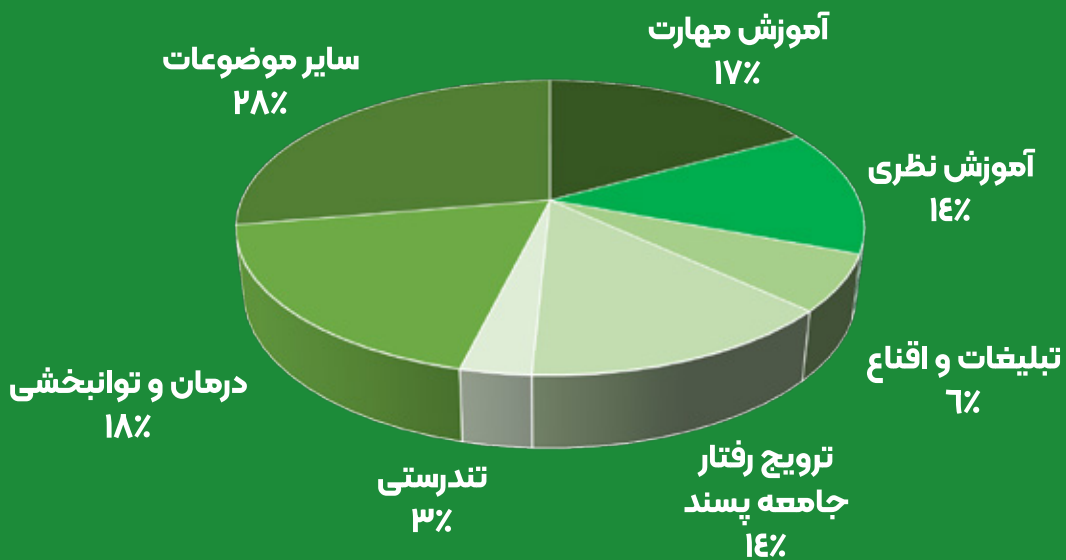
شرکت بازی‌ساز



پراکندگی استانی



موضوعات و حوزه ساخت بازی





داوران بخش نهایی جایزه بازی‌های جدی

◆ دکتر مهناز استکی

روان‌شناس، متخصص حوزه علوم شناختی و درمان - داور ادوار جایزه بازی‌های جدی

◆ دکتر اعظم ده‌صوفیانی

پژوهشگر علوم ارتباطات اجتماعی و رسانه‌های نوین - مولف کتاب بازی‌های جدی؛ فراتر از سرگرمی

◆ دکتر محمد حسن یادگاری

عضو هیات علمی دانشکده ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی - بازی‌پژوه و مولف کتاب‌های حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای

◆ استاد علیرضا قلندری

مسئول سابق مرکز رشد بنیاد و کارشناس و مشاور بازارپردازی بازی‌های رایانه‌ای

◆ استاد نادر صدیق

مدرس دانشگاه و مشاور و توسعه‌دهنده حوزه فنی بازی‌های رایانه‌ای

◆ استاد آیدین شندی آبادی

مدرس حوزه طراحی انستیتو ملی بازی‌سازی و مشاور و توسعه‌دهنده بازی‌های رایانه‌ای در بخش طراحی

◆ استاد سوشیانت جوشقانی

مدرس هنر در بازی‌های رایانه‌ای انستیتو ملی بازی‌سازی و مشاور هنری طرح‌های حوزه بازی



نامزدهای جایزه بازی جدی

پلتفرم بازی	نام بازی	نام بازی ساز
موبایل	کودکان با استعداد	موسسه بازی سازی آریا کوروش
موبایل	نورولند	اندیشه پردازان آمولای
رایانه شخصی	اوهای	آراز
موبایل	کیدورا	فناوری همراه گسترش ذهن
رایانه شخصی	بازی مبتنی بر ربات اجتماعی نائو	ماجرهای نائو
موبایل	احیای قلبی	تکنوورس
موبایل	اسکلت	تکنوورس
رایانه شخصی	سایکوورس	جواد راستی
موبایل	دیابتی توانمند	سارا قدوسی مقدم





نامزدهای جایزه بازی جدی

پلتفرم بازی	نام بازی	نام بازی ساز
موبایل	کیدزلند	برنا فناوران سیمرغ سپیدار
کنسول	ویرالی قاپو	فاطمه هاشمی زاده
رایانه شخصی	دفتین	مهدی رزاقیها
موبایل	تیارا و شجره معیوب	سه پامین
رایانه شخصی	ضربستان	آدراپانا گیم
موبایل	بازی کرم کلمه	بازی دوزک
رایانه-موبایل	بسته آموزشی ربات تابان	سدرا (CEDRA)
رایانه شخصی	رنگ های من	ReySa Team
موبایل	بازی های حرکتی ورزشی	امیرحسین موسوی
موبایل	شادوپیا	شادوپیا





معرفی برندگان جایزه بازی جدی



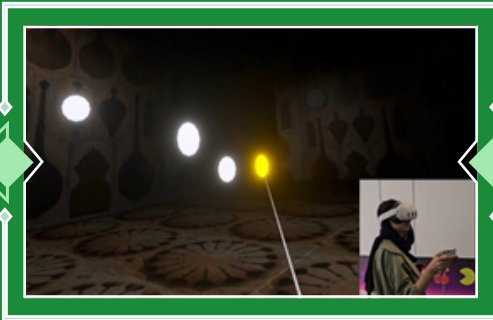
تندیس بهترین بازی جدی سال ربات تابان، مجتبی شهاب

این ربات یک ربات اجتماعی است که برای کودکان دارای اختلال یادگیری و وسیله کمک آموزشی در راستای تمرین کودکان دچار نارساخوانی است. تنوع تعریفات ربات، جذابیت کلاس‌های آموزشی را برای کودکان افزایش می‌دهد و مانع از خسته شدن آن‌ها در طول جلسات و فرآیند آموزش می‌شود.



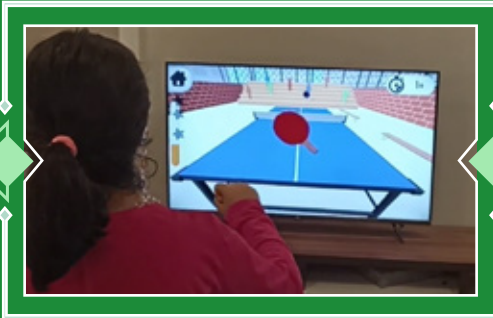
دیپلم افتخار بهترین بازی بخش دانشجویی رنگ‌های من، ریحانه اصولی

یک بازی شناختی که بر اساس تشخیص رنگ‌ها و احساسات افراد مشخص می‌شود. کاراکتر بازی یک نوجوان در روستایی است که همه مردم شش رنگ روی بدنشان دارند و نشانگر شدت و نوع احساساتشان است. همانطور که احساسات مابه‌مرور پخته تر شوند رنگ‌های افراد نیز به مرور کم‌رنگ‌تر می‌شوند.



دیپلم افتخار بهترین بازی در بخش گردشگری وی آر عالی‌قاپو، فاطمه هاشمی‌زاده

یک بازی موسیقایی که با هدف معرفی میراث فرهنگی و تاریخ تمدنی ایران تولید شده است. بر این اساس بازیکن در بنای تاریخی عالی‌قاپو با انتخاب گزینه‌های در دسترس خود، یک نوت موسیقی تولید می‌کند.



تندیس بهترین بازی در بخش سلامت بازی حرکتی ورزشی، امیرحسین موسوی

یک بازی حرکتی ورزشی موبایلی که در آن ورزش‌های مختلف از قبیل پینگ و پنگ و بازی‌های راکتی قرار داده شده است. حرکاتی مانند بشین پاشو، حرکات مچ و دست‌ها، به کارگیری و استفاده از پاها و درگیرسازی اعضای مختلف بدن که موجب تحرک و فعالیت بدنی بازیکن می‌شود.





معرفی برندگان جایزه بازی جدی



دیپلم افتخار بهترین بازی بخش آموزش شادوپیا، جوادعاهلی



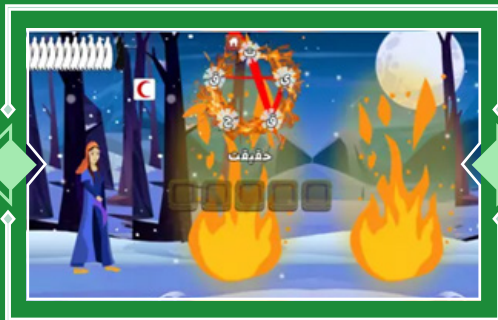
کودکان در شادوپیا با بازی‌های شاد و متنوعی مواجه می‌شوند که به تقویت مهارت‌ها و توانمندی‌هایشان کمک می‌کند. این بازی‌ها به توسعه مهارت‌های پایه، شناختی و اجتماعی پرداخته و یادگیری را در محیطی امن و جذاب تشویق می‌کنند.



تندیس بهترین بازی در بخش آموزش کودکان با استعداد، سید مرتضی ارغوان



کودکان با انجام این بازی، آموزش را به همراه بازی تجربه می‌کنند. از ویژگی‌های دیگر این بازی آموزش رنگ‌ها، اعداد، اعضای بدن و بسیاری دیگر از واژگان و دیالوگ‌های مقدماتی زبان انگلیسی است که کودک باید قبل از ۸ سالگی یاد بگیرند.



دیپلم افتخار بهترین بازی در بخش به روزرسانی تیارا و شبکه معیوب، سوسن دادخواه



تیارا یک بازی جذاب و هیجان‌انگیز است که به صورت تخصصی، مبتنی بر اصول روان‌شناسی و علوم شناختی، جهت تقویت حافظه و توجه شما طراحی شده است. این بازی دو بعدی، تولید گروهی از متخصصین و دانشجویان دانشگاه هنر تبریز می‌باشد.

همچنین در این بخش، از دو معلم بازی‌ساز، جناب آقای عارف سرمدی به خاطر بازی ضربستان و سرکار خانم مهناز شهابی مهر به خاطر مجموعه بازی‌های زیست‌شناسی تقدیر به عمل آمد.



گالری عکس بخش بازی جدی







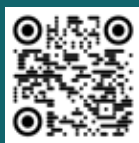


۱۶ تا ۱۸ بهمن ماه ۱۴۰۳

تهران، خیابان فاطمی، بلوار حجاب، مرکز همایش‌های حجاب

fajrgamefestival.ir

@fajrgamefestival



rasesh.fajrgamefestival.ir



paresh.fajrgamefestival.ir



ghazaal.fajrgamefestival.ir



segap.fajrgamefestival.ir



IRCG.ir

@iranvideogames



**FAJR GAME
FESTIVAL**

