

بادیگارد ۱۷ میلیون دلاری!

«بادیگارد همسر هیتمن» محصول تازه شرکت فیلمسازی لاینزگیت توانست با افتتاحیه‌ای ۱۲ میلیون دلاری، صدرنشین جدول هفتگی گیشه نمایش سینماهای آمریکای شمالی شد. فروش پنج روز اول فیلم به رقم ۱۷ میلیون دلار رسیده‌است. این کمدی اکشن قسمت دوم «بادیگارد هیتمن» است که سال ۲۰۱۷ اکران عمومی شد. مدیران لاینزگیت قسمت دوم فیلم خود را فقط در سالن سینماها اکران عمومی کردند و خبری از پخش استریم همزمان آن نیست. رایان رینولدز، ساموئل ال جکسون و سلما هایک بازیگران این اکشن کمدی هستند. فیلم که در ۳۳۳۱ سالن سینما روی پرده رفته، احتمالا با فروش کلی ۷۰ میلیون دلاری (معادل رقم هزینه‌های تولید آن) به نمایش عمومی‌اش در آمریکای شمالی خاتمه می‌دهد.



«مکانی ساکت ۲» با فروش ۹/۵ میلیون دلاری، ردیف دوم جدول را اشغال کرد. فروش چهار هفته‌ای فیلم در آمریکای شمالی به رقم قوی ۱۲۵ میلیون دلار رسیده‌است. این درام دلهره‌آور علمی-تخیلی در بقیه کشورهای دنیا هم توانسته ۹۷ میلیون دلار فروش کند. سومین فیلم جدول، دومین قسمت کمدی خانوادگی «پیتِر خرگوشه» با فروشی شش میلیون دلاری است. تماشاگران سینما در آمریکای شمالی تا به حال ۲۰ میلیون دلار برای تماشای فیلم پرداخت کرده‌اند./ بکس آفیس



تغییر مسیر «هتل»

«هتل ترانسیلوانیا ۴» یک بار دیگر زمان اکران عمومی‌اش را تغییر داد. این بار قرار بر این شده که این کمدی خانوادگی ماجراجویانه اول اکتبر پیش رو به روی پرده سینماهای آمریکای شمالی برود. قبل از این اعلام شده بود، تماشاگران می‌توانند این کارتون کامپیوتری را ۲۳ جولای تماشا کنند. شرکت سونی دلیلی برای تعویق دوباره زمان نمایش محصول جنجالی خود ارائه نکرده است. داستان فیلم درباره جوانی است که داماد یک خون‌آشام چند هزار ساله می‌شود./ هالیوود ریپورتر



هالند وریدلی در نمایشی از «آشوب مدام»

«آشوب مدام» قربانی بازنویس‌های پی در پی شد

ناموفق در خلق فضای آینده‌نگرانه

❖ در ابتدای کار قرار بود رابرت زمه‌کیس کارگردانی «آشوب مدام» را به‌عهده بگیرد. او بعد از مطالعه فیلمنامه به‌تهیه‌کنندگان آن در شرکت مستقل فیلمسازی لاینزگیت گفت فیلمنامه‌ای که در اختیارش گذاشته شده، بسیار سطحی است و نمی‌تواند یک فیلم سرگرم‌کننده از آن درست کرد. اصرار بر بازنویسی فیلمنامه باعث شد تا مدیران لاینزگیت دست به دامان چند فیلمنامه‌نویس مطرح شوند. اما حتی دوباره‌نویسی فیلمنامه توسط فیلمساز سرشناسی چون جان لی هنکوک هم باعث نشد تا نظر زمه‌کیس تغییر کند. تلاش تهیه‌کنندگان فیلم برای رسیدن به یک توافق با این فیلمساز بی‌نتیجه ماند و آنها مجبور شدند وظیفه کارگردانی آشوب مدام را به داگ لایمن بسپارند. لایمن نامی آشنا برای تماشاگران سینما و گونه اکشن و علمی-تخیلی است. باور لاینزگیتی‌ها این بود که او می‌تواند درام اکشن آینده‌نگرانه علمی-تخیلی آنها را به‌اثری تماشایی و پرفروش تبدیل کند.

کیکاووس زیاری

سینمای جهان

این در حالی بود که فیلمنامه اقتباسی اثر توسط کریستوفر فورد و نویسنده داستان سه قسمتی پاتریک نس نوشته شده بود. نس در گفت‌وگویی از دیدگاه زمه‌کیس ابراز تعجب و شگفتی کرد و گفت مگر کسی غیر از خود نویسنده

کتاب می‌تواند چیزی بهتر در یک فیلمنامه سینمایی ارائه دهد! با وجود این، بعد از نمایش فیلم و رویارویی‌اش با تماشاگران، منتقدان حق را به زمه‌کیس دادند و گفتند تهیه‌کنندگان آشوب مدام باید از نظرات سودمند این فانتزی و

اکشن ساز موفق هالیوودی استفاده می‌کردند. منتقدان و نویسندگان سینمایی امتیاز چندانی به آشوب مدام ندادند و آن را اکشنی خسته‌کننده و طولانی ارزیابی و حتی تعدادی از آنها این پرسش را مطرح کردند که اصلا چرا لاینزگیتی‌ها سراغ

تولید نسخه سینمایی آن رفته‌اند! البته باید این نکته را در نظر داشت که داستان سه جلدی نس جزو آثار ادبی پرخواننده و موفق سال‌های اخیر بوده و همین مساله، باعث جذب صنعت سینما به آنها و تولید فیلم‌هایی بر مبنای داستان‌هایشان بوده‌است.

❖ احتمال بعید

اولین جلد کتاب نس سال ۲۰۰۸ منتشر شد. استقبال اهالی کتابخوان از این درام علمی-تخیلی باعث شد تا نس طی چند سال بعد، قسمت‌های دوم و سوم آن را هم بنویسد. اما با توجه به شکست سخت تجاری آشوب مدام، بعید به نظر می‌رسد که تهیه‌کنندگان سراغ تولید دو جلد بعدی کتاب بروند و فیلم‌شان را به صورت یک تریلوزی تکمیل کنند. داستان فیلم در آینده‌ای نه‌چندان دور اتفاق می‌افتد و تا حدودی حال و هوای وسترن دارد. اهالی یک سیاره/ دهکده توانایی شنیدن تفکرات‌شان را دارند و همیشه در محیط اطراف خود، صداهای درونی خود دیگران را می‌شنوند. تاد هویت (با بازی تام هالند، مرد عنکبوتی سینما) یکی از این افراد است که ضمن از موهبت‌هایی هم برخوردار می‌باشد. دیوید پرنیتسی (مدس میکلسون) اداره امور دهکده را به‌عهده دارد و به نظر می‌رسد آدم مثبتی نیست، به‌زودی مشخص می‌شود او با کمک پسرش دیوید (نیک جونز) و تعدادی از اهالی، قصد تسلط بر جان و مال مردم عادی را دارند. سیاره رازهای تاریکی با خود دارد و زمانی که سفینه ویولا ده (دیزی ریڈلی) در آنجا

«سینما» سوژه فیلم تازه

مقاله جنجالی و پرخواننده مجله نیویورکر، تبدیل به فیلمی سینمایی می‌شود. کریستن روپیان که با مقاله‌اش «آدم گربه‌ای» به شهرت زیادی رسید، در کار نگارش فیلمنامه نسخه سینمایی هم همکاری دارد. داستان درباره جوان ۲۰ساله‌ای است که در یک سالن سینما کار می‌کند و آشنایی‌اش با یکی از مشتریان دائمی سینما، سرآغاز ماجراهای فیلم است. نیکلاس براون و امیلیا جونز بازیگران فیلم هستند./ ددلاین

غرش خوب «گودزیلا»

«گودزیلا علیه کونگ» که حدود سه ماه قبل در آمریکای شمالی اکران عمومی شد، این هفته توانست به رقم فروش ۱۰۰ میلیون دلاری در جدول گیشه نمایش سینماهای این منطقه دست پیدا کند. محصول مشترک شرکت برادران وارنر و شرکت لجندری پیکچرز، اوایل آوریل با افتتاحیه بسیار خوب ۳۲ میلیون دلاری نمایش عمومی‌اش را آغاز کرد. تحلیلگران اقتصادی سینما پیش‌بینی می‌کردند این اکشن علمی-تخیلی خیلی زودتر از این، به رقم فروش ۱۰۰ میلیون دلاری در آمریکای شمالی برسد. دو هفته قبل، «مکانی ساکت ۲» توانست تبدیل به اولین فیلم ۱۰۰ میلیون دلاری جدول گیشه نمایش آمریکای شمالی در دوران کرونا شود./ بکس آفیس

تحقق رویای کودکانه

رک اشتاینر می‌گوید از ۱۱ سالگی در آرزوی ساختن یکی از قسمت‌های مجموعه اکشن علمی-تخیلی «جنگ ستارگان» بوده‌است و بالاخره یک روز این کار را انجام می‌دهد. از سال ۲۰۱۳ صحبت کارگردانی یکی از این قسمت‌ها توسط اشتاینر مطرح بوده و حتی اعلام شده بود این فیلم تحت تأثیر آثار کلاسیک اکبراکوروساوا، حال و هوایی سامویری‌وار خواهد داشت. جورج لوکاس و مدیران شرکت والت دیزنی از اشتاینر خواسته‌اند طرح فیلمنامه‌اش را به آنها ارائه دهد. ظاهرا فیلم شباهت زیادی به «هفت ساموایی» کوروساوا خواهد داشت./ کولیدِر

باز دوباره «اورست»!

«اورست» یک درام مهیج دلهره‌آور است که با بازی ایوان مک‌گرگور، مارک استرانگ و سام هیوگان جلوی دوربین می‌رود. همان‌طور که از نام فیلم پیداست، داستان آن اختصاص به جورج مالوری کوهنورد و تلاش او برای ممکن کردن یک غیرممکن دارد و قله اورست نقش مهمی در ماجراجویی‌های ورزشی‌اش بازی می‌کند. برای کارگردانی فیلم داگ لایمن انتخاب شده که قرار است همچنین یک فیلم فضایی علمی-تخیلی با نام کروزر را جلوی دوربین ببرد. فعلا معلوم نیست لایمن کارگردانی کدام‌یک از این دو فیلم را زودتر شروع خواهد کرد./ اسکرین اینترنشنال



شرکت خلاق و نوآور «استودیو گونای» بازی‌های موبایلی متنوع و جذابی را برای گروه‌های سنی مختلف ارائه کرده است

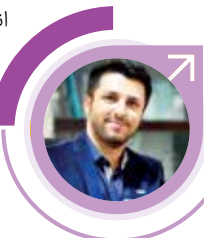
گونای، بازی‌ساز خلاق برای همه سلیقه‌ها

❖ این روزها کمتر کسی است که حداقل یک بار بازی‌های آنلاین را امتحان نکرده یا به دنبال بازی مناسب برای فرزند خود نبوده باشد. بازی‌های موبایلی دریچه تازه‌ای را به روی کاربران باز کرده‌اند؛ زیرا مثل بازی‌های رایانه‌ای محیط گرافیکی جذابی داشته و به‌علاوه دسترسی بهتری دارند و می‌شود آنها را در هر شرایطی بازی کرد؛ زمان‌های انتظار و فراغت‌های کوتاه می‌توانند فرصتی برای ورود به فضایی متفاوت باشند که خیلی راحت با گوشی در اختیارمان قرار می‌گیرد. در این میان بازی‌های ایرانی به دلیل نزدیکی فرهنگی و امکانات ویژه‌ای که برای کاربران فراهم می‌کنند، می‌توانند طرفداران زیادی را به خود اختصاص دهند. شرکت خلاق و نوآور «استودیوی تولید بازی و انیمیشن گونای» باد نظر گرفتن این نکته سعی کرده‌است بازی‌های متنوعی را برای گروه‌های سنی و سلیاق مختلف ارائه دهد.

مریم ملی

نشان ایرانی ۲

کیوان ملک محمدی، مدیرعامل استودیو گونای درباره اینکه چه شد به فکر ساخت بازی‌های رایانه‌ای در این شرکت افتادند به جام جم می‌گوید: «از نوجوانی به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مند بودم و از همان زمان دوست داشتم خودم سازنده بازی‌های رایانه‌ای مختلف باشم. از سال ۸۰ برنامه‌نویسی بازی‌های موبایلی را شروع کردم و بازی‌های تفننی مختلفی می‌نوشتم. در سال ۹۰ اولین بازی موبایلی



اندرویدی خودم را ساختم که نامش «جدل برای سرعت» بود و اتفاقاً بازی محبوبی هم شد و هفت میلیون کاربر آن را دانلود کردند. مدت‌ها روی موضوعات مختلف قابل اجرا در بازی‌ها تحقیق کردم تا ببینم تا چه حد می‌شود از موج رایج در بازار و آنچه محبوب شده استفاده کرد و تا چه حد می‌شود خلاقیت و ایده‌های نو را وارد بازی‌ها کرد. اگر مردم بازی خاصی را دوست دارند علتش چیست و اگر

بازی خاصی با وجود کیفیت خوبی که دارد محبوبیت چندانی پیدا نمی‌کند چه علت‌هایی می‌تواند داشته باشد.» در حال حاضر ۵ نفر در استودیو گونای مشغول به کار هستند و حجم زیادی از پروژه‌های این مجموعه را پروژه‌های بین‌المللی تشکیل می‌دهند. این استودیو در تلاش است سطح بازی‌های موبایلی تولید شده در کشور را ارتقا دهد و امکانات متفاوتی را به آن بیفزاید. پادشاهان جهان ۱ و ۲، دلاورا ۲، خاک، تکاورو بازی‌های مخصوص آموزش کودکان از نمونه کارهای استودیو گونای در سال‌های اخیر است.

پادشاهان جهان اولین بازی استراتژیک ایرانی با گرافیک ۳ بعدی

بازی‌های استراتژیک نوعی از بازی‌ها هستند که در آن بدون برنامه‌ریزی و ایده‌پردازی نمی‌توانید مسیر بازی را ادامه دهید و در همان مراحل اولیه شکست می‌خورید. همین موضوع باعث شده این بازی‌ها در بین گروه‌های خاصی از مردم طرفداران ویژه‌ای پیدا کنند. استودیو گونای با تلاش بلندمدت توانسته بازی «پادشاهان جهان» را به‌عنوان اولین بازی استراتژیک ایرانی که به‌صورت آنلاین و با گرافیک سه بعدی اجرا می‌شود، ارائه کند.

اکثر بازی‌های استودیو گونای برای سیستم عامل اندروید منتشر شده که در آینده نزدیک با تغییرات و بهبودهایی برای سیستم‌های عامل اندروید، ویندوز و کنسول‌ها نیز عرضه خواهد شد.

مزیت‌های بازی‌های موبایلی گونای

۱- نصب رایگان و پرداخت به ازای امکانات ویژه

بعضی از بازی‌های ارائه شده از سوی تیم استودیو گونای به‌طور کامل رایگان هستند اما بعضی دیگر امکان خرید درون برنامه دارند. به این شکل که کاربر برای این‌که شرایط دسترسی به امکانات ویژه را پیدا کند برایش هزینه می‌کند.

۲- سرعت و کیفیت

یکی از نکات مهم بازی‌های موبایلی این است که روی گوشی‌های مختلف به خوبی قابل اجرا باشد و سرعت و کیفیتش افت چندانی نکند. بر این اساس، حجم آن دسته از بازی‌ها که گرافیک بالا یکی از مشخصه‌های اصلی آنهاست را از حدود ۳۰۰ مگابایت به ۲۵ مگابایت کاهش داده‌اند تا قابلیت اجرایی آن برای تمام دستگاه‌ها وجود داشته باشد.

۳-تنوع در طراحی بازی‌ها

معمولا بسیاری از بازی‌سازهای رایانه‌ای و موبایلی وقتی در زمینه بازی مشخصی تجربه کسب می‌کنند بیشتر بازی‌های دیگرشان را هم در همان سبک و سیاق طراحی و عرضه می‌کنند. اما استودیو گونای تلاش کرده است با در نظر گرفتن سلیاق مختلف، بازی‌های متنوعی تولید کند که هر کدام با دیگری متفاوت باشد. تا به امروز و در مدت فعالیت استودیو گونای، ۳۰ بازی گوناگون تولید شده است.

۴- خلاقیت در ارائه بازی‌ها

همزمان با عرضه تعدادی از بازی‌های مختلف گونای، انیمیشن و بازی نرم‌افزاری و استیکرهای رایج در شبکه‌های اجتماعی و اسباب‌بازی مخصوص کاراکترهای مهم بازی هم ارائه شده است.

گونای چه چالش‌هایی را پیش روی خود دارد؟

ملک محمدی می‌گوید: «مشکلات حوزه کاری ما بیشتر به بخش نیروی انسانی بر می‌گردد؛ حوزه‌ای که در سال‌های اخیر کمبود آن، شرکت‌ها و استارت‌آپ‌های زیادی را تحت تأثیر قرار داده است. پیداکردن نیروی انسانی مجرب و آموزش دادن به او فرآیند وقت‌گیر و دشواری است که باید از سر می‌گذرانیم تا بتوانیم ایده‌هایمان را عملی کنیم. برای این منظور طی ۱۰ سال گذشته به صورت مستمر دوره‌های مقدماتی و پیشرفته‌ای را برای آموزش زمینه‌های تخصصی برگزار می‌کنیم و با جذب نیروهای علاقه‌مند سعی در آموزش و تربیت افراد با انگیزه و متخصص کرده‌ایم.»

این کارآفرین حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌افزاید: «گروه ما از افرادی تشکیل شده بود که تمایلی به ترک کشور نداشتیم و تمام هم‌وغم خود را روی این گذاشته بودیم که در همین کشور فعالیت کنیم و با تمام مشکلاتی که وجود دارد ایده‌های خود را به مرحله اجرا برسانیم. در این مسیر معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری حمایت‌های خوبی از ما داشت و برای سفرهای خارجی و ارتباطات کاری به ما کمک کرد. همکاری‌های خوبی هم با سازمان سراج داشته‌ایم. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم نگاه مثبتی به فعالیت‌های ما داشته است. اما هنوز هم به نسبت حمایتی که دیگر کشورها از بازیسازهای‌شان برای رقابت در بازارهای جهانی دارند به اندازه کافی رشد نداشتیم. خواهش ما این است که مشکلات سر راه ما کمتر کنند تا بتوانیم سریع‌تر و بهتر مسیر توسعه و ارتقا را طی کنیم.»



راه‌های ارتباطی با استودیو گونای

| | |
|---|--|
| gunaystudio.com | |
| gunaystudio | |
| info@guaystudio.com | |
| ۰۹۰۲۶۸۰۳۶۶۴ | |
| نشانی دفتر: ارومیه، خیابان مدرس، میدان مفتح ساختمان شمس، طبقه ۷ و ۶ | |