علمی-تخیلی اشنایدر

زک اشنایدر بعد از بهره گرفتن از موجودات فضایی و زامبی‌ها در فیلم‌هایش، حالا سراغ یک افسانه علمی-تخیلی حماسی می‌رود. او برای کارگردانی «ماه شورشی» انتخاب شده که توسط شبکه نتفلیکس تهیه خواهد شد. فیلمنامه را اشنایدر با همکاری دو نفر دیگر نوشته و درباره آن به‌عنوان یک فانتزی ماجراجویانه اسم برده می‌شود. زن مرموزی باید در کهکشان به جست‌وجوی سلحشوری بپردازد که می‌تواند زندگی همگان را نجات دهد./ددلاین

ترسناک تازه

جوردن بیل که در چند سال اخیر با درام‌های ترسناک کم‌خرج، تماشاگران را حسابی ترسانده، با «نه» نوع تازه‌ای از گونه ترس و وحشت را تجربه می‌کند. اطلاع چندانی از داستان فیلم در دست نیست اما بیل قول داده تماشاگران را سرگرم کرده و باز هم بترساند. این درام ترسناک قرار است ۲۲ جولای سال آینده از طریق اینترنت پخش شود./موویز

«حرکت ناگهانی ممنوع» ساخته سودربرگ با استقبال مخاطبان همراه شده است

دایره تکرار جنایتکارانه

کیکاووس زیاری

جام جم

درام‌های جنایتکارانه که چند آدم خلافکار نه‌چندان بد (و حتی شاید دوست‌داشتنی) را در رأس ماجراهای خود دارند، طرفداران زیادی بین فیلمنامه‌نویسان و فیلمسازان دارند. استیون سودربرگ کانادایی تبار هم یکی از همان فیلمسازانی است که بدش نمی‌آید هر چند وقت یکبار، سری به دنیای پرآشوب این نوع آدم‌ها بزند و داستانی پرتنش را در ارتباط با آنان تعریف کند. «حرکت ناگهانی ممنوع» تازه‌ترین ساخته سینمایی این هنرمند مستقل، از جمله فیلم‌هایی است که در این‌گونه سینمایی تولید شده‌است. نکته جالب در ارتباط با این درام دوره‌ای دلهره‌آور جنایتکارانه این است که تولید آن در دوران کرونا و قرنطینه صورت گرفته است و از این نظر، فیلمی کرونایی محسوب می‌شود! سودربرگ در کنار کارگردانی فیلم، کار فیلمبرداری آن را هم انجام داده است. او در عین حال، تغییراتی هم در فیلمنامه‌ای که ادسولومون نوشته بود ایجاد کرد. دلیل این کار هم تغییر دو بازیگر اصلی فیلم بود و سودربرگ تلاش کرد فیلمنامه را به سمتی ببرد که با حال و هوای بازیگران تغییر کرده همخوانی داشته باشد.

دان چیدل، بنیسیو دل تورو، دیوید هاربر، جان هم، ایمی سیمتز، براندون فریزر، کیران کالکین و ری لیوتا بازیگران اصلی فیلم هستند. البته در ابتدای امر که بحث تولید فیلم مطرح شد، قرار بود جورج کلونی، نیکلاس کیج و جان سنا هم در آن حضور داشته باشند. به صورت طبیعی، کلونی و سنا قرار بود دو نقش محوری داستان را داشته باشند. اما تاخیری که در ساخت فیلم ایجاد شد، انصراف این سه بازیگر را در پی داشت. سودربرگ علاقه‌مند حضور کیج، کلونی و سنا در درام دوره‌ای‌اش بود و در مصاحبه‌ای گفت اگر فیلم با حضور آنها ساخته می‌شد، حتما بازخورد بسیار بهتر و مثبت‌تری از سوی منتقدان و تماشاگران می‌داشت.

خلافکاری ناگهانی

داستان «حرکت ناگهانی ممنوع» در دهه ۵۰ میلادی اتفاق می‌افتد. سه خلافکار حرفه‌ای از سوی فرد ناشناسی استخدام می‌شوند تا دست به یک گروگانگیری بزنند. عملیات آنها با موفقیت انجام می‌شود. اما اتفاقات بعدی حکایت از چیزهای مرموزی می‌کند که ناخواسته سه جنایتکار را در موقعیت دشواری قرار می‌دهد. آنها که میانه چندان خوبی هم با یکدیگر ندارند، مجبور به همکاری با هم می‌شوند تا بفهمند چه کسی آنها را استخدام کرده و چه هدفی از این کار داشته است. رمزوراز ماجرا زمانی شکلی پیچیده‌تر به خود می‌گیرد که این جنایتکاران بخت‌برگشته متوجه می‌شوند دستور قتل‌شان هم صادر شده‌است.

باز هم کرونا!

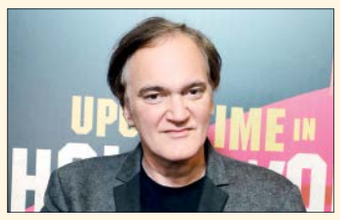
سودربرگ نوامبر ۲۰۱۹ خبر از کارگردانی فیلم تازه‌اش داد. قرار بود کلید فیلمبرداری اول آوریل ۲۰۲۰ زده شود اما شیوع بیماری کرونا زمان شروع کار را به عقب انداخت. سازندگان فیلم که تصور می‌کردند کرونا تمام خواهد شد، تابستان ۲۰۲۰ با رعایت تمام پروتکل‌های بهداشتی کلید فیلمبرداری را زدند. اما در شرایط تازه، فیلم سه بازیگر سرشناس خود را از دست داده بود و با حضور ترکیب تازه بازیگران وارد مرحله تولید شد. تنها بعد از نمایش فیلم بود که معلوم شد مت دیمون دوست صمیمی سودربرگ هم در آن بازی داشته و به‌عنوان بازیگر مهمان در دقایق پایانی داستان، حضوری کوتاه‌مدت را تجربه کرده‌است.

ترکیب خوب و همگون بازیگران

اولین نمایش فیلم در جشنواره فیلم‌های مستقل تریبکا، با استقبال پرشور منتقدان سینمایی همراه بود. تمام نقدهایی که برای حرکت ناگهانی ممنوع نوشته شد، مثبت بود و در آنها به‌ویژه هنر کارگردانی سودربرگ، ترکیب بسیار خوب و همگون بازیگران (و بازی عالی آنها) و داستان جذاب آن اشاره شده بود. طبق نوشته‌های رسمی، ۳۶ منتقد سرشناس در کل حدود ۸۰ امتیاز از ۱۰۰ امتیاز را به فیلم دادند.

این در حالی بود که در این نقدها، به این نکته مهم هم اشاره شده بود که داستان فیلم در عین روشنفکرانه و ثقیل بودن، به‌شدت سرگرم‌کننده است و تماشاچی معمولی را کاملا با خودش همراه می‌کند. شبکه اچ بی او مکس فیلم را اول جولای سال جاری میلادی به صورت استریم پخش کرد. به گفته مدیران شبکه، تعداد ۵۷۰ هزار تماشاچی خانگی در چهار روز اول پخش اینترنتی فیلم به تماشا آن نشستند. اهل فن این تعداد تماشاچی را برای درامی سنگین و غیرمتعارف چون حرکت ناگهانی ممنوع یک پیروزی برای سازندگان آن می‌دانند. تحلیلگران سینمایی هم عقیده دارند در صورت حضور کلونی، کیج و سنا در فیلم، تعداد تماشاگران فیلم میلیونی می‌شد.

باز هم «بیل را بکش»



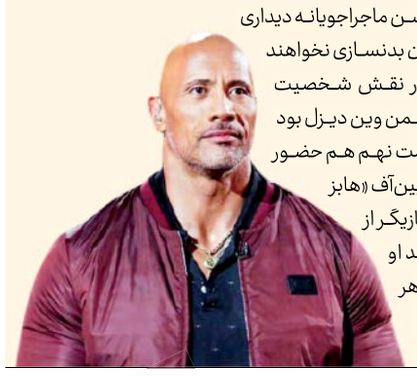
خبر می‌رسد که کوئنتین تارانتینو به‌دنبال ساخت قسمت سوم «بیل را بکش» است و حتی مایا هاوک را برای بازی در نقش دختر عروس سیاهپوش انتخاب کرده است. هاوک، دختر واقعی اوما تورمن است که در مجموعه بیل را بکش در قالب شخصیت عروس انتقامجو بازی کرد. با وجود ابراز تمایل کارگردان برای استفاده از هاوک در سومین قسمت فیلم، اطلاعات چندانی درباره با این اکشن و داستانش در دست نیست. حتی اطرافیان تارانتینو هم نمی‌دانند او چه زمانی کلید فیلمبرداری بیل را بکش ۳ را خواهد زد. این در حالی است که تارانتینو مدتی قبل خبر از بازنشستگی خود طی چند سال آینده داد./کولیدر

«روح» برمی گردد

صنعت سینما که در تعدادی از محصولاتش انواع و اقسام روح‌ها را به جان تماشاگران انداخته، با «ما یک روح داریم» روح تازه‌ای را به تماشاگران معرفی می‌کند. دیوید هاربر و آنتونی مکی نقش‌های اصلی این درام ترسناک را بازی می‌کنند و کریستوفر لاندن کارگردان آن است. تماشاگرانی که با «روز مرگت مبارک» لاندن نوع تازه‌ای از ترس را تجربه کردند، قرار است در ما یک روح داریم هم تجربه متفاوت دیگری را داشته باشند. کلید فیلمبرداری فیلم همین روزها زده می‌شود. فیلمنامه اقتباسی این درام ترسناک با نگاهی به داستان کوتاهی از جوف ماناگ نوشته شده و درباره مرد جوانی است که متوجه می‌شود روحی ناشناس خانه‌شان را تصرف کرده و به‌دنبال چیز مرموزی است./هالیوودریپورتر

انصراف عجیب راک

دواین جانسون که با نام هنری راک معرف حضور همگان است، رسما اعلام کرد در دو قسمت آخر مجموعه «سریع و آتشی» بازی نخواهد کرد. به این ترتیب، تماشاگران سینما در دو قسمت دهم و یازدهم این اکشن ماجراجویانه دیداری با قهرمان سابق کشتی کج و قهرمان بدنسازی نخواهند داشت. راک در سریع و آتشی‌ها در نقش شخصیت مامور لوک هابز ظاهر شد که ابتدا دشمن وین دیزل بود و بعد با او دوست شد. راک در قسمت نهم هم حضور نداشت و دلیل غیبت او، بازی در اسپین‌آف «هابز و شاو» اعلام شد. دلیل کناره‌گیری بازیگر از فیلم معلوم نیست و کسی نمی‌داند او در قسمت‌های بعدی هابز و شاو ظاهر می‌شود یا نه./اسکرین اینترنشنال



شرکت خلاق و فناور «توسعه سرگرمی نوین کاوش و معما» موفق به طراحی و پیاده‌سازی ایده بازی‌های موسوم به «اتاق فرار» در کشور شده است

اتاق فرار، سرگرمی مورد علاقه باهوش‌ها

فراز سهیلی‌آزاد

نشان ایرانی ۲

احتمالا در سال‌های اخیر با پدیده‌ای به‌نام «اتاق فرار» (Escape Room) برخورد کرده‌اید. این نوع از سرگرمی که اخیرا در کشورمان نیز مشتریان خاص خود را پیدا کرده است، می‌تواند فعالیت گروهی مفرحی برای گذراندن اوقاتی خوش به‌همراه جمعی از دوستانتان باشد.

بازی‌های اتاق فرار به بازی‌هایی گفته می‌شود که ژانر فکری-معمایی دارند و در یک فضای واقعی انجام می‌شود. این نوع سرگرمی در سال ۲۰۰۷ میلادی در ژاپن ابداع شد و در سال ۲۰۱۲ ابتدا در کشورهای اروپای شرقی و سپس در اروپای غربی نیز فراگیر شد. شرکت «توسعه سرگرمی نوین کاوش و معما» موفق به پیاده‌سازی این سبک از بازی‌ها در کشور شده است.

هم‌بنیان‌گذار و مدیرعامل شرکت «توسعه سرگرمی نوین کاوش و معما» در خصوص نحوه شکل‌گیری این مجموعه می‌گوید: «داستان از جایی شروع شد که برای تحصیلات در مقطع کارشناسی ارشد در خارج از کشور به‌سر می‌بردم و در آنجا به اتفاق یکی از دوستانم با نوع جدید و جذابی از بازی‌های فکری میدانی آشنا شدیم. ما هر دو در رشته‌های مهندسی تحصیل می‌کردیم، اما با توجه به علاقه‌ای که به این سبک از بازی پیدا کردیم و همچنین به‌دلیل ظرفیت بالایی که در آن می‌دیدیم، تصمیم گرفتیم آن را به کشورمان بیاوریم؛ به این ترتیب بود که به‌عنوان هم‌بنیان‌گذار در شرکت حقوقی «توسعه سرگرمی نوین کاوش و معما» به همکاری باهم ادامه دادیم و این سبک از سرگرمی را در ایران پیاده‌سازی کردیم.»

مسیح خدابخشیان ادامه می‌دهد: «فعالیت ما با تشکیل یک تیم از سال ۹۵ به‌صورت غیررسمی آغاز شد و از همان ابتدا تمرکزمان روی ساخت «بازی‌های فضای واقعی» (Real Life Games) بود. ما در اواخر سال ۹۸ شرکت‌مان را به‌طور رسمی ثبت کردیم و در سال ۹۹ نیز موفق به کسب گواهی خلاقیت‌وفناوری از سوی معاونت علمی‌وفناوری ریاست‌جمهوری شدیم.»

فرار از اتاق‌های رازآلود

مدیرعامل مجموعه «کاوش و معما» در خصوص چگونگی بازی اتاق فرار می‌گوید: «افراد غالبا در تیم‌های چهار تا هشت نفره قرار گرفته و وارد یک اتاق یا مجموعه‌ای از اتاق‌ها می‌شوند که داستان یا سناریوی مشخصی دارند؛ برای مثال این اتاق می‌تواند اتاق کار یک کارآگاه، فضای داخلی یک سفینه فضایی، دفتر کار یک وکیل یا سلول یک زندان یا هر موضوع دیگری داشته باشد. در ادامه این گروه از بازیکنان حدود ۶۰ تا ۹۰ دقیقه زمان دارند تا با پشت‌سرگذاشتن مجموعه‌ای از چالش‌های ذهنی و حل‌کردن معماها بر اساس کارگروهی، درنهایت بازی را به پایان رسانده و از اتاق خارج شوند. بازی اتاق فرار برای گروه سنی بزرگسال طراحی شده است و عمده مخاطبان آن را افراد ۲۱ تا ۳۴ ساله تشکیل می‌دهند.»

وی می‌افزاید: «ابتدا برای اجرای این سرگرمی در کشور با چالش‌های زیادی روبه‌رو بودیم و به نهادها و سازمان‌های زیادی مانند ادارات کل ارشاد در استان‌ها، نیروی انتظامی، وزارت ورزش‌وجوانان، شورای نظارت بر اسباب‌بازی و... مراجعه کردیم و سرانجام در سال ۹۵ با کمک شهرداری منطقه ۱۲ تهران موفق شدیم فعالیت‌مان را در عمارت تاریخی دبیرالملک آغاز کنیم. در آنجا اتاق فراری را به‌نام «نجات شهر» راه‌اندازی کردیم که اولین اتاق فرار کشور محسوب می‌شود. پس از آن توانستیم با همکاری وزارت ورزش‌وجوانان و همچنین شورای نظارت بر اسباب‌بازی، این بخش از تفریحات را در قالب «باشگاه بازی‌های فکری و اتاق فرار» تعریف کنیم و سروشکل رسمی به فعالیت‌مان دهیم. در ادامه ما علاوه‌بر تهران، فعالیت‌مان را در استان‌های البرز، خوزستان و اصفهان نیز گسترش دادیم و تاکنون بیش از ۳۰ اتاق فرار را در کشور پیاده‌سازی کرده‌ایم.»

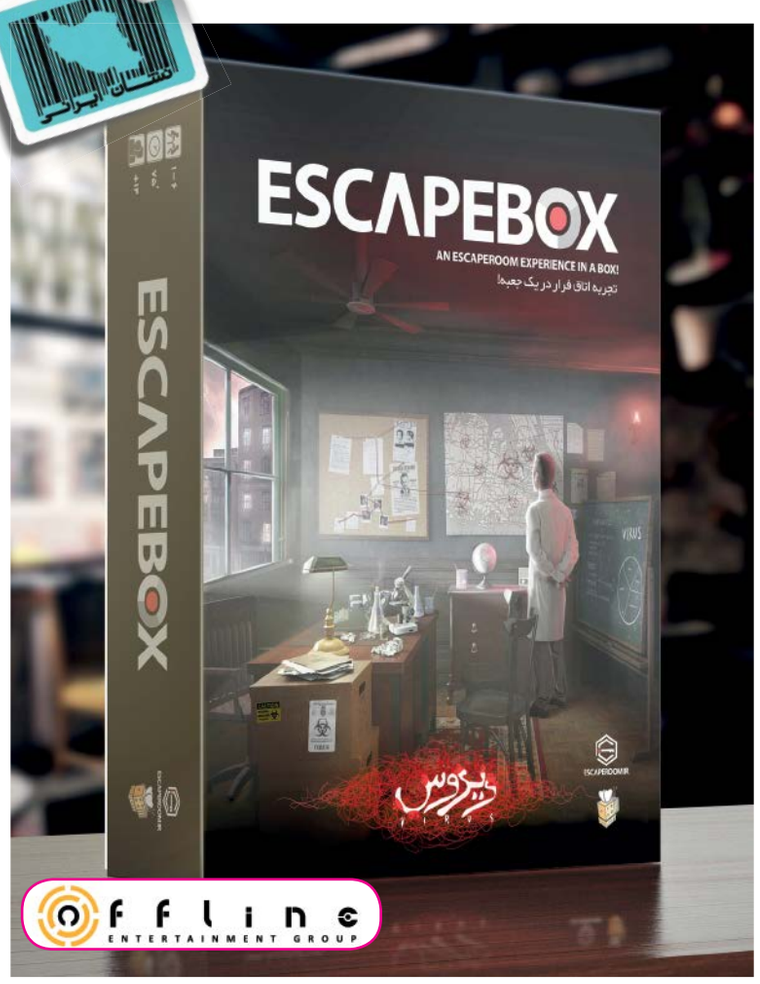
شکارگنج در سطح شهر

به گفته خدابخشیان، نوع دیگری از بازی‌های فضای واقعی وجود دارند که به‌نام بازی‌های «شکارگنج» مشهور هستند و همچنین به آنها بازی‌های محیطی نیز گفته می‌شود. این سبک از بازی‌ها را معمولا در فضاهای گسترده‌ای مانند اماکن تاریخی، موزه‌ها و... انجام می‌دهند و حتی قابلیت درگیرکردن کامل یک شهر یا پیاده‌سازی در قسمت‌هایی از شهر را نیز دارند. شرکت کاوش و معما در این زمینه هم تولیداتی داشته است؛ برای مثال از بازی محیطی «میراث لاله» که در پارک لاله برگزار می‌شد و تمام محوطه این پارک را در برمی‌گرفت و یا بازی «سیتی‌هانت» (City Haunt) که از طریق یک اپلیکیشن اختصاصی انجام می‌شد و کل شهر تهران را شامل می‌شد، از محصولات این شرکت به‌شمار می‌روند. در چنین بازی‌هایی، بازیکنان باید در موقعیت‌های مکانی مختلفی از شهر حضور پیدا کنند و برای مثال معماهایی که در عناصر شهری برای آنها تعبیه شده را حل کنند.

به‌گفته هم‌بنیان‌گذار مجموعه کاوش و معما، این شرکت در ادامه مسیرش اقدام به طراحی و ساخت بازی‌های اختصاصی برای شرکت‌ها و سازمان‌های مختلف کرده است. تاکنون شرکت‌هایی مانند «کافه‌بازار»، «دیجی‌کالا» و... از آن دسته مشاغلی بوده‌اند که تیم کاوش و معما، در داخل فضای کار این شرکت‌ها، بازی‌هایی را براساس سفارش آنها طراحی کرده است. کسب‌وکارهای نوین و استارت‌آپ‌ها معمولا این کار را به‌منظور بالابردن روحیه کارمندانشان و همچنین برای تقویت توانایی‌های کار گروهی در آنها، سفارش می‌دهند.

وقتی کرونا سبب خیر می‌شود!

خدابخشیان درباره تأثیراتی که شیوع کرونا بر روند کاری شرکت تحت مدیریتش داشته است می‌گوید: «با توجه به اینکه مشخصه اصلی سرگرمی‌های ما، انجام آنها به‌صورت گروهی است و معمولا در فضاهای باز و پرتردد شهرها انجام می‌شوند، زمانی‌که وضعیت شهری به رنگ قرمز درمی‌آید، اجازه فعالیت از ما سلب می‌شود. اما همین کرونا و شرایط ناشی از آن، باعث شد به‌فکر ایجاد انواع دیگری از سرگرمی‌ها و تفریحات بیافتیم؛ یکی از این بازی‌ها «اتاق فرار در قالب آنلاین» (Escape Online) است که آن را در بستر «ربات تلگرام» پیاده‌سازی کردیم و در دوران قرنطینه عمومی، با استقبال بسیار خوبی از جانب کاربران همراه شد. محصول دیگر ما «بازی رومیزی با تِم اتاق فرار» (Escape Box) است که محصولی کاملا نوآورانه بوده و برای اولین‌بار در کشور اجرا شده است؛ البته این سبک از بازی نمونه‌های خارجی موفقی داشته است، مانند «قفل را باز کن!» (Unlock!) یا «خروج» (Exit) که یک بازی آلمانی است. در همین راستا، ما اولین بازی رومیزی با تم اتاق فرار را با نام «ویروس» روانه بازار کردیم که با شرایط کرونایی نیز تناسب جالبی دارد.»



برنامه‌هایی برای ادامه مسیر

مدیرعامل شرکت کاوش و معما در رابطه با برنامه‌هایی که این مجموعه برای ادامه فعالیتش درنظر گرفته است می‌گوید: «تمرکز اصلی ما بر طراحی و تولید بازی‌های رومیزی با تم اتاق فرار خواهد بود. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های این دسته از بازی‌ها، یکبارمصرف بودن آنهاست؛ همین عامل باعث شده است میزان خطرپذیری مورد نیاز برای ورود به این حوزه بسیار بالا برود و هر سازنده‌ای نتواند چنین ریسکی را قبول کند. جذابیت این بازی‌ها باید به‌اندازه‌ای زیاد باشد که کاربر به‌جای خریدن انواع دیگری از بازی‌های رومیزی که امکان استفاده به‌تعداد دفعات نامحدودی دارند، تمایل به تهیه‌کردن این نوع از بازی‌های رومیزی را پیدا کند که فقط یک بار قابل استفاده خواهند بود.»

وی می‌افزاید: «ظرفیت بازی‌های رومیزی با تم اتاق فرار به‌اندازه‌ای است که می‌توان بازار فروش خارجی خوبی برای آنها متصور شد. طبق نظرسنجی انجام شده برای مقایسه بین بازی «ویروس» که ما تولید کرده‌ایم و بازی «خروج» از آلمان، اکثریت قابل‌توجهی از کاربران جذابیت بازی ویروس را بیشتر دانسته‌اند. درنتیجه امیدواریم با شرکت در نمایشگاه‌های بین‌المللی بتوانیم محصولاتمان را به کشورهای دیگر عرضه کنیم و بازار خوبی برای صادرات این بخش از تولیداتمان ایجاد کنیم.»

ویژگی‌های منحصربه‌فرد و مزایای رقابتی

به‌گفته خدابخشیان، سرگرمی‌هایی مانند اتاق فرار در سال‌های ۹۸ و ۹۹ با شیب بسیار تندی در کشور و به‌خصوص تهران رواج پیدا کرد؛ اما یکی از عواملی که در بین شرکت‌های فعال در این حوزه تمایز ایجاد می‌کند، دارا بودن ژانرهای مختلفی از بازی است. تقریبا بین ۹۰ تا ۹۲ درصد از مجموعه‌های سازنده اتاق فرار در کشور، فقط در ژانر ترسناک فعالیت می‌کنند که این موضوع باعث شده است خلاقیت در داستان‌پردازی به‌شدت کاهش پیدا کند یا از بین برود. در ژانر وحشت غالبا استفاده از فناوری‌های جدید و همچنین دکورهای ترسناک، موجب هیجان بیشتر می‌شود. اما شرکت کاوش و معما در طول فعالیتش تا به‌امروز تلاش کرده است اصالت این صنعت را حفظ کرده و از ژانرهای متنوعی در ساخت اتاق‌های فرار استفاده کند.

مزیت مهم دیگر استفاده از فناوری‌های نوین است. در همین راستا، این مجموعه به‌تازگی استفاده از فناوری اینترنت اشیا را در ساخت بازی‌هایش آغاز کرده است که این امر به‌زودی باعث ایجاد نسل جدیدی از اتاق‌های فرار خواهد شد.

راه‌های تماس با شرکت «توسعه سرگرمی نوین کاوش و معما»

escaperoom.ir و offlinegroup.ir

info@escaperoom.ir

escaperoom.ir

۰۲۱۲۶۱۱۳۳۸۹