



درباره بازی ایرانی «مختار: فصل قیام»

فیلم به جای مختار

مصطفی محسنی

انواع بازی های کامپیوتری و موبایلی، سهم قابل توجهی از اوقات امروز جوان ها و نوجوان ها را در اختیار گرفته است. صنعت بازی های رایانه ای که در اواسط قرن بیستم به خانه های مردم دنیا آمد، طی دو دهه اخیر توانسته به یکی از بزرگ ترین تفریحات کودکان و جوانان و یکی از دغدغه های والدین تبدیل شود.

در تمام این سال ها تلاش های محدودی از سوی برخی شرکت ها و ارگان های ایرانی شده تا بتوانند سهم قابل توجهی را در بازار و صنعت گیم داشته باشند. با توجه به اهمیت و کارکرد فرهنگی بازی های رایانه ای و البته گردش مالی نهفته ای که در تولید این جنس بازی ها قرار دارد، به شکل طبیعی، مجموعه های ریز و درشتی سعی در تولید بازی های رایانه ای و رقابت به همتایان داخلی و بعضا خارجی داشته اند.

در گزارش پیش رو می خواهیم یکی از جدیدترین عناوین داخلی بازی رایانه ای به نام «مختار: فصل قیام» را بررسی کنیم. این عنوان که توسط استودیو رسانا شکوه کویر ساخته شده، توانسته نظر بسیاری از منتقدان و مخاطبان را به خود جلب کند. این بازی که به عنوان دومین نسخه از سه گانه سفیر عشق منتشر شده، با اینکه در بیشتر زمینه ها توانایی مقابله با عناوین به روز خارجی را ندارد، از سوی بیشتر منتقدان به عنوان یک گام موفق به جلو شناخته می شود. بیشتر عناوین تولیدشده در بازی ایرانی بر زندگی مشاهیر ملی و مذهبی ما تمرکز دارند. سه گانه سفیر عشق نیز از این قاعده مستثنی نیست. اولین عضو این مجموعه که با نام سفیر عشق منتشر شد، به روایت زندگی کیسان ابوعمره می پرداخت. این قهرمان ملی مذهبی پیش از این، در قلاب سریال مختارنامه با عنوان کیان ایرانی مشهور شده بود. دومین عضو مجموعه سفیر عشق به نام «مختار» است که بر زندگی مختار ثقفی تمرکز دارد.

در قصه بازی «مختار: فصل قیام» که در دسته عناوین بازی سوم شخص گروه بندی می شود، به سال ۶۰ هجری برمی گردیم، یعنی دوسال پس از شهادت امام حسین (ع). در شروع بازی کاراکتر شما یعنی مختار در زندان این زیاد به سر می برد و پس از آزادشدن به سمت مکه رفته و تا پایان قیام همراه او خواهد بود.

مجموعه های سفیر عشق، برخلاف برخی دیگر عناوین داخلی با

توجه به محتوا و حجم بازی، با قیمت نسبتا معقولی ارائه شد. با وجود این انتقاداتی نسبت به نحوه نصب پیچیده آن بین کاربران وجود دارد. البته انتقاداتی نسبت به طراحی نور و صحنه این بازی هم مطرح می شود. مثلا نورپردازی بازی، نتوانسته متناسب با صحنه های مختلف بازی طراحی شود. در زندان نقاط تاریک کاملا سیاه است و در بخش های بعدی بازی در نقاطی نور بسیار زیاد است و بخش هایی هم کاملا تاریک است و کاراکتر در تاریکی محض یا روشنایی خیره کننده باید راهش را ادامه دهد.

مورد دیگری که از ابتدای بازی نظر شما را جلب می کند صدای افراد است و می توان گفت صداگذاری بازی به بهترین نحو انجام شده و یکی از نقاط قوت این بازی به شمار می رود. اما از موارد آزاردهنده ای که به سرعت متوجه آن می شوید عدم همخوانی صورت و دهان شخصیت های بازی با صدای کاراکترهاست. در ادامه بازی هم متوجه خواهید شد در بسیاری از بخش های سینماتیک بازی، تصاویر تکراری استفاده شده که جذابیتی برای کاربران بازی ندارد. نمونه این تکرارهای توی ذوق زننده، دیالوگ های تکراری سربازهای داخل بازی است که قبل از کشتن هر سرباز حداقل یکبار عبارت «مادرت را به عزایت می نشانم» را می گویند. همچنین محیط و روند بازی نیز طی مراحل تغییر چندانی نمی کند و میزان جان و مقاومت سربازان بیشتر می شود.

درباره روند بازی در زندان بخش آموزشی بازی را پشت سر گذاشته و سپس داستان بازی شروع می شود که در تمام طول بازی شما توانایی استفاده از چهار نوع سلاح دارید که تشکیل شده از تیر و کمان، شمشیر و سپر. همچنین از آنجایی که داستان بازی بر موضوع قیام و خونخواهی امام حسین (ع) استوار است، در بخش هایی از بازی، تم رنگی قرمز، شما را بیشتر در روند داستانی بازی فرومی برد. یکی دیگر از موارد متمایز بازی مخفی کاری بازکن در روند داستان است که باید با استفاده از عواملی همچون پنهان شدن و حواس پرتی دشمن سعی کنید با کمترین درگیری مسیر خود را طی کنید. اما پس از مدتی یکسان بودن روند بازی، شما را وامی دارد که به دل دشمنان بزنید تا زودتر مراحل را سپری کنید.

بعضی از شرایط بازی کمی شما را به تعجب وامی دارد، مثلا شما در بازی توانایی استفاده از تیر و کمان پیش از شروع درگیری و مطلع شدن دشمن را ندارید، همچنین توانایی پریدن ندارید که کمی عجیب است. یکی دیگر از مواردی که در این بازی، باعث کم شدن

جذابیت های روایی است، روند کاملا خطی داستان است. در این بازی شما هیچ اختیاری برای انتخاب مسیر و روند داستان ندارید و همچنین روند داستانی و مبارزات بازی هیچ تغییری نمی کند و کمی کسل کننده می شود.

از طرفی داستان بازی به نسبت عمده عناوین مشابه کوتاه است، به طوری که تمام بخش سینماتیک بازی ۵۰ دقیقه بوده و فرآیند طی کردن مراحل بازی جمعاً چهار ساعت طول می کشد. در نسخه قبلی مجموعه یعنی «سفیر عشق» شما تا حدی توانایی گشت و گذار در کوچه های شهرها را داشتید، اما در این نسخه این قابلیت نیز برداشته شده و تمام توانایی شما برای جست و جوی نقشه، پیدا کردن آیتم هایی همچون بت ها در شهر است که در قبال پیدا کردن و شکستن آنها کمی سکه به دست می آورید که تنها استفاده آن برای ارتقای سطح اسلحه های شماست و با توجه به کم بودن تعداد سکه ها چندان برای شما جذاب نخواهد بود و احتمالا به دنبال تمام مراحل خواهید رفت.

البته در فضای مجازی از سوی کاربرانی که این بازی را نصب کردند، واکنش هایی هم صورت گرفته است. عمده این واکنش ها درمورد شباهت های این بازی با نمونه های خارجی است. این اشکال را افرادی متوجه می شوند که اوقات زیادی را پای بازی های ویدئویی گذاشته اند. روند، مراحل و سبک بازی به شدت شبیه چند عنوان خارجی معروف است. به عنوان مثال نوع حرکت دوربین و مبارزات و قابلیت های جنگی و افزایش سطح خون و عصیانیت (Rage) کاراکتر شما و همچنین ارتقای سطح اسلحه و حرکات ترکیبی آنها برای شما به شدت مشابه نسخه اول بازی «خدای جنگ» است که در سال ۱۳۸۳ منتشر شد و بر قصه خدایان باستانی یونان تمرکز دارد.

ازجمله مواردی که می توان از بازی های سوم شخص نقش آفرینی انتظار داشت مبارزات تن به تن با فرماندهان دشمن است که در این بازی تنها دو مورد از این مبارزات وجود دارد و در کمال تعجب این افراد هیچ فرقی با سربازان معمولی بازی ندارند و تنها جان سخت تر هستند.

در بخش سینماتیک بازی نیز می شود کمی بیشتر به آفرینش و خلاقیت تکیه کرد. اما در بخش های زیادی از روند بازی و کلیپ های طی بازی به نحوی عمل شده که احساس می کنید درحال مشاهده سریال مختارنامه هستید. از بزرگ ترین نقدهای وارد به نسخه اول این مجموعه، عدم بهینه سازی آن بود که برای اجرا در رایانه های متوسط

با مشکل روبه رو می شدید، اما خوشبختانه در این نسخه به خوبی به این مشکل رسیدگی شده و تقریباً می توان با یک رایانه متوسط به راحتی بازی را اجرا کرد.

دزنیات می توان گفت با تمام ایرادات و انتقاداتی که نسبت به طراحی، گرافیک و نحوه بازی «مختارنامه» می شود اما می توان این بازی را به عنوان یک موفقیت مناسب در فرآیند پیشرفت صنعت بازی سازی داخلی دانست و امیدوار بود در سومین نسخه بازی و دیگر بازی های احتمالی آینده، شاهد رشد چشمگیری باشیم. در سال های اخیر در زمینه بازی های رایانه ای توجه بیشتر تولیدکنندگان و مخاطبان روی بازی های آنلاین بوده است و عناوین آنلاین توانسته اند بیشتر فروش بازار را سهم خود کنند. از دیگر قابلیت هایی که می توان در نسخه های بعدی منتظر آن بود بخش همکاری در بازی است به این صورت که بازیکنان مختلف بتوانند همراه یکدیگر مراحل را پشت سر بگذارند.

با توجه به اینکه به دلیل تحریم ها و مشکلات سیاسی یکی از بزرگ ترین اعتراض های مخاطبان ایرانی، مشکلات اینترنتی و نبود سرور بازی های آنلاین در داخل کشور است، با افزودن این قابلیت به بازی های داخلی می توان گام های مثبتی در این زمینه برداشت تا امیدوار باشیم در آینده ای نزدیک به جامعه بزرگ فعالیت این صنعت پیوسته و در رقابت با دیگر شرکت ها محصولی مناسب برای ارائه داشته باشیم.

با توجه به گسترش شدید شرکت های بازی سازی، خلق شخصیت های مناسب که بتوانند به خوبی نظر مخاطب را جلب کنند کار آسانی نیست. اما با توجه به گستره تاریخی فرهنگی ایران و گستردگی زیاد مشاهیر ملی و مذهبی، به لحاظ محتوایی یک گام در طراحی بازی جلوتر از سایر کشورها هستیم. همچنین با افزایش چشمگیر مخاطبان صنعت بازی، به راحتی می توان گفت درصورت سرمایه گذاری و حمایت مناسب، این صنعت، آینده خوبی خواهد داشت. چه بسا از این طریق می توان ارزش های فرهنگی خود را نیز به مخاطبان داخلی و خارجی معرفی کرد. مساله حائزاهمیت دیگر اشتراکات فرهنگی، قومی و مذهبی ایران با کشورهای همسایه است، به نحوی که با توجه به نبود رقبای چندان در این کشورها و همچنین توجه به گستره مخاطبان خارجی سریال مختارنامه، دور از انتظار نیست بازی های ساخت ایران بتوانند نظر مخاطبان منطقه را نیز به خود جلب کنند.

چارسو

گریم متفاوت علی دهکردی در مستوران



همزمان با ادامه مراحل تصویربرداری سریال «مستوران»، علی دهکردی با نقشی متفاوت به ایفای نقش می پردازد. کارگردانی ۷ قسمت اول این سریال تاریخی به تهیه کنندگی عطا پناهی برعهده سیدجمال سیدحاتمی بود. این سریال روایتگر ماجراهایی جالب و جذاب در زمان صفویان و نوزیان است. این سریال برگرفته از قصه های کهن و جذاب ایرانی است که فصل اولش در ۲۶ قسمت تولید خواهد شد و مجری طرح این مجموعه (استودیو بادبان) است. سازمان هنری رسانه ای اوج سریال مستوران را برای پخش از رسانه ملی می سازد. مسعود آب پرور پیش از این کارگردانی آثار مختلف سینمایی و تلویزیونی را عهده دار بود که می توان از «هوش سیاه» و «عملیات ۱۲۵» به عنوان آثار شاخص وی نام برد. حمیدرضا آذرنگ، نازنین فراهانی، رویا میرعلمی، بیژن بنفشه خواه، علی دهکردی، الهام جعفرنژاد، عیسی یوسفی پور، رابعه اسکویی، صفا آقاچانی، مزدک رستمی، رسول نقوی، حامد محمودی و جواد انصافی ازجمله بازیگرانی هستند که مقابل دوربین مستوران قرار گرفته اند.

فیلم چینی با ۱۱ روز اکران چهارمین فیلم پر فروش جهان شد!



به گزارش فارس به نقل از ورایتی، فیلم «نبرد در دریاچه چانگجین» تنها در ۱۱ روز اکران، چهارمین فیلم رتبه بندی جهان در سال ۲۰۲۱ شد. نبرد در دریاچه چانگجین امسال چهارمین فیلم موفق جهان شد؛ چراکه برای دومین تعطیلات آخر هفته در گیشه چین پر فروش ماند. براساس داده های Artisan Gateway، حتی با پایان یافتن فصل تعطیلات روز ملی، این فیلم چینی ۱۰۹ میلیون دلار در آخر هفته به دست آورد. این مبلغ مجموعاً ۶۲۳ میلیون دلار بود که از ۳۰ سپتامبر به دست آمد. فیلم رتبه دوم آخر هفته، «کشور من، والدین من» ۱۹/۶ میلیون دلار فروش داشت. مجموع فروش این فیلم به ۱۸۲ میلیون دلار افزایش یافت. براساس داده های Box Office Mojo، امتیاز نبرد در دریاچه چانگجین بسیار بالاتر از «افسانه شانگچی» است که قبل از واپسین هفته اکران توانست ۴۰۲ میلیون دلار در جهان کسب کند. همچنین فیلم «گودزیلا در مقابل کنگ» نیز توانست در گیشه جهانی ۴۶۸ میلیون دلار در جهان به دست آورد. تنها عناوین سینمایی ای که تاکنون در سال ۲۰۲۱ رتبه بالاتری نسبت به چانگجین در فروش جهانی کسب کرده اند عبارتند از: «سلام، مامان» ۸۲۲ میلیون دلار، «۴۹» با ۷۱۷ میلیون دلار و «کارگاه چینی ۲» با ۶۸۶ میلیون دلار.

احیای شورای عالی سینما با حضور رئیس جمهور



به گزارش مهر به نقل از روابط عمومی سازمان سینمایی، محمد خزاعی، رئیس سازمان سینمایی کشور با اعلام خبر احیای شورای عالی سینما گفت: «با پیگیری های محمد مهدی اسماعیلی اولین جلسه شورای عالی سینما با حضور رئیس جمهور آذرمه سال جاری برگزار می شود. خزاعی ادامه داد: «شورای عالی سینما پس از وقفه ای هشت ساله با تلاش ها و پیگیری های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به زودی در عالی ترین سطح برگزار خواهد شد. اعضای شورای عالی سینما پس از بررسی و ارزیابی های گسترده انتخاب شدند و به زودی معرفی خواهند شد. شورا، همزمان با اولین نشست آن با حضور رئیس جمهور آغاز به کار می کند. رئیس سازمان سینمایی کشور با اشاره به بخش هایی از مهم ترین اهداف شورای عالی سینما عنوان کرد: «اعمال سیاست های متمرکز در حوزه سینمای ایران برای اجرا توسط تمامی دستگاه های اجرایی و مراجع ذی ربط در چارچوب الگوی اسلامی- ایرانی پیشرفت و

آرمان های بلند انقلاب اسلامی، پیشرفت همه جانبه کمی و کیفی توانمندی های ملی در عرصه سینما، پیشرفت متوازن زیرساخت های سینمای ایران، تقویت مولفه های سینمای ملی و انقلابی به عنوان یکی از عناصر هویت اسلامی ایرانی، رونق اقتصاد سینما و توانمندسازی بخش های غیردولتی فعال در حوزه سینما، حمایت و هدایت سینما در جهت تحقق اهداف کلان فرهنگی انقلاب اسلامی و منویات رهبری، ارتقای حضور اثرگذار و مشارکت سینمای ایران در عرصه بین المللی، گسترش، تنظیم و ساماندهی بازار فیلم در راستای توسعه اقتصاد سینما و پاسخ گویی به نیازها و مطالبات مخاطبان، افزایش کمی و ارتقای کیفی تولیدات سینما با توجه به مضامین، موضوعات و سوزهای ارزشمند، تقویت و ساماندهی آموزش و پژوهش سینمایی متناسب با رویکردها و جهت گیری های پیشرفت و تعالی سینما و شناسایی و پرورش استعداد های جدید و تربیت نیروهای متخصص و متعهد به ارزش های اسلامی انقلابی در کشور ازجمله این اهداف است. خزاعی با بیان اینکه با توجه به دغدغه جدی رئیس جمهور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی این شورا بعد از هشت سال تعطیلی احیای می شود، افزود: «احیای شورای عالی سینما پس از سال ها تعطیلی در دولت سیزدهم و حمایت شخص رئیس جمهور به عنوان عالی ترین مقام اجرایی کشور از فعالیت این شورا، نشان دهنده اهمیت و جایگاه راهبردی سینما و مرجعیت فرهنگی آن در جامعه است. رئیس سازمان سینمایی اظهار امیدواری کرد که این اقدام بتواند برای سینمای ایران در گام دوم انقلاب و در جهت تحول و بازسازی انقلابی و اعتلای آن مؤثر باشد. وی در پایان عنوان کرد: «به شخصه آیت الله رئیسی، رئیس جمهور محترم و دکتر اسماعیلی، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به خاطر توجه و اهتمام ویژه به نیازهای سینمای کشور تشکر و قدردانی می کنم و باور دارم برکات و نتایج فعالیت این شورا باعث رونق، پویایی و بالندگی بیشتر سینمای کشور خواهد شد. »