«نوار مغناطیسی ایستگاه ۲ ایستگاه‌بیابان» و «نقشه‌های ایستگاه ۲» در بازیگاه‌بیابان مصاحبه اختصاصی هدهد با «کاوه ارجمند» (مشاور ایستگاه ۲)

هدهدنامه ـ گفت‌وگو: مهرداد نیک‌پی

«نوار مغناطیسی ایستگاه ۲» و «نقشه‌های ایستگاه ۲» دو محصول تازه‌ی بازیگاه‌بیابان هستند که در فاصله‌ی کوتاه از یکدیگر عرضه شده‌اند. «کاوه ارجمند» مشاور ایستگاه ۲ در این گفت‌وگو توضیح می‌دهد چرا این دو محصول به سراغ بازیکنان قدیمی رفته‌اند و چرا هر دو با یک پرسش ساده شروع می‌شوند: «ایستگاه ۲ هنوز روشن است؟».

هدهدنامه: چرا بعد از سال‌ها سراغ نوار مغناطیسی رفتید؟ مگر پخش آنلاین کافی نبود؟

ارجمند: پخش آنلاین کافی است اما صمیمی نیست. نوار مغناطیسی به بازیکن می‌گوید که این ماجرا قرار است کمی طول بکشد و باید صبر کند. ما می‌خواستیم تجربه‌ای بسازیم که با گوش دادن، کنار آتش نشسته باشد و منتظر بماند تا اتفاقی بیفتد. نقشه‌ها هم همین کار را می‌کنند. بازیکن با هر نقشه‌ای که باز می‌کند، چیزی از ایستگاه ۲ را می‌بیند که قبلاً ندیده بود و این یعنی هر بار بازی متفاوت می‌شود.

هدهدنامه: نقشه‌ها دقیق هستند یا عمدی اشتباه دارند؟

ارجمند: هر نقشه یک نقطه‌ی کور دارد. یکی از نقشه‌ها مسیر گشت‌زنی را نشان می‌دهد اما زمان‌بندی‌ها را اشتباه می‌زند. دیگری محل انبار را درست می‌گوید اما نام راه‌ها را عوض کرده است. بازیکن باید مقایسه کند و تصمیم بگیرد کدام را باور کند. ما دوست نداریم بازی به او بگوید چه کار کند، دوست داریم به او کمک کند تا خودش فکر کند.

هدهدنامه: آیا قرار است این محصولات ادامه پیدا کنند؟

ارجمند: اگر بازیکن‌ها بخواهند، بله. ما برای هر دو محصول برنامه‌ی کوتاه‌مدت داریم اما تصمیم نهایی با کسانی است که ساعت‌ها وقت گذاشته‌اند. اگر نوار مغناطیسی برای شما خاطره ساخت، یا نقشه‌ها به دوستی کمک کرد که گیر کرده بود، ما آن را می‌فهمیم. بازی برای همین ساخته شده است.

هدهدنامه: اگر بازیکن تازه بخواهد شروع کند، از کجا شروع کند؟

ارجمند: اگر نوار را دارید، اول نوار را گوش بدهید. اگر نقشه دارید، اول نقشه را باز کنید. هیچ کدام لازم نیست قبل از دیگری باشد. هر دو طوری طراحی شده‌اند که بدون دیگری هم کار کنند.

«نوار مغناطیسی ایستگاه ۲» در ۶۰ دقیقه به فروش رسید

هدهدنامه‌نگار: مهسا رهنورد

نوار مغناطیسی «ایستگاه ۲» ظهر دیروز ساعت ۱۲ به وقت شرق آمریکا وارد فروشگاه‌های دیجیتالی بازی شد و ظرف کمتر از ۶۰ دقیقه تمام موجودی‌اش فروخته شد. تیم توسعه‌دهنده گفته است نسخه‌های محدود دیگری در هفته‌های آینده منتشر می‌شود و نسخه‌ی فیزیکی نوار نیز برای ماه آبان برنامه‌ریزی شده است.

بازیکنان می‌گویند نوار برای گوش دادن طراحی شده است نه برای بازی کردن. هر قطعه روایت یک شب در ایستگاه ۲ است و بازیکن باید بین صداها تصمیم بگیرد کدام را باور کند. برخی منتقدان می‌گویند این تصمیم‌ها گاهی خسته‌کننده‌اند اما بسیاری دیگر می‌گویند همین خستگی بخشی از حس بازی است.

(ادامه در صفحه ۹ ستون ۲)

«نقشه‌های ایستگاه ۲» در ۲۴ ساعت اول ۱۲ هزار بار دانلود شد

هدهدنامه‌نگار: مهسا رهنورد

«نقشه‌های ایستگاه ۲» ظرف ۲۴ ساعت اول ۱۲ هزار بار دانلود شد و بیش از ۳ هزار بازیکن نقشه‌ها را چاپ کردند. تیم توسعه‌دهنده گفته است نسخه‌های چاپی به ترتیب وارد فروشگاه‌های دیجیتالی بازی می‌شوند و نسخه‌ی فیزیکی نوار نیز برای ماه آبان برنامه‌ریزی شده است.

بازیکنان می‌گویند نقشه‌ها برای گوش دادن به نوار طراحی شده‌اند و بدون نوار هم کار می‌کنند. برخی منتقدان می‌گویند این تصمیم‌ها گاهی خسته‌کننده‌اند اما بسیاری دیگر می‌گویند همین خستگی بخشی از حس بازی است.

(ادامه در صفحه ۹ ستون ۲)

«نوار مغناطیسی ایستگاه ۲» در ۶۰ دقیقه به فروش رسید

هدهدنامه‌نگار: مهسا رهنورد

«نوار مغناطیسی ایستگاه ۲» ظهر دیروز ساعت ۱۲ به وقت شرق آمریکا وارد فروشگاه‌های دیجیتالی بازی شد و ظرف کمتر از ۶۰ دقیقه تمام موجودی‌اش فروخته شد. تیم توسعه‌دهنده گفته است نسخه‌های محدود دیگری در هفته‌های آینده منتشر می‌شود و نسخه‌ی فیزیکی نوار نیز برای ماه آبان برنامه‌ریزی شده است.

بازیکنان می‌گویند نوار برای گوش دادن طراحی شده است نه برای بازی کردن. هر قطعه روایت یک شب در ایستگاه ۲ است و بازیکن باید بین صداها تصمیم بگیرد کدام را باور کند. ما دوست نداریم بازی به او بگوید چه کار کند، دوست داریم به او کمک کند تا خودش فکر کند.