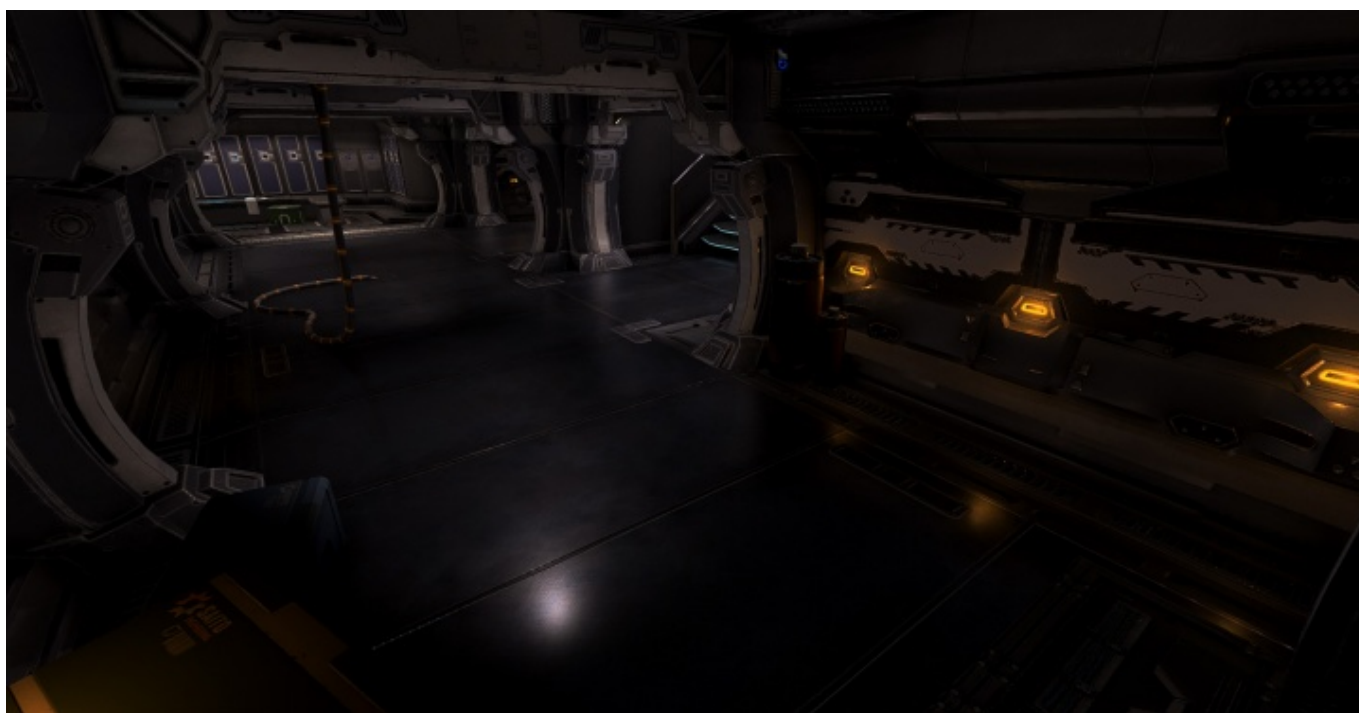


Fevereiro é o mês de The Station

Date : 9 de Janeiro de 2018

Encontra-se prevista para fevereiro próximo a chegada de The Station, uma aventura de ficção científica extremamente interessante e que se encontra a gerar fortes expectativas.

Parte dessas expectativas são geradas pela equipa de desenvolvimento do jogo que envolve alguns profissionais já batidos nestas andanças.



É verdade! A equipa por detrás de The Station envolve alguns elementos bastante experientes no desenvolvimento de jogos. Por exemplo, Dave Fracchia (antigo responsável da Radical Entertainment, uma subsidiária da Activision) Les Nelkin (Designer de the Kingdoms of Amalur: Reckoning) ou o responsável pela composição sonora de BioShock Infinite e League of Legends, Duncan Watt.

Numa época de colonização espacial, uma expedição científica desaparece enquanto estudava um planeta novo, Psy-Prime e da possibilidade de ser habitado por humanos. Contudo, algo se passou... há sempre algo que se passa de errado, certo? ... e somos enviados para tentar descobrir o que se passou na Espial Space Station.

As únicas notícias que sabemos são que a tripulação da Espial Space Station, chegou a descobrir uma civilização alienígena e encontrava-se a estudar a possibilidade de coabitação da nossa espécie com as residentes. No entanto, desde cedo se descobriu que as espécies

nativas se encontram no meio de um eterno conflito interno e subitamente todas as comunicações com a Espial se perderam.

Nós entramos em cena nessa altura na tentativa de descobrir o que se passou.

O jogo irá apresentar-nos diferentes tipos de obstáculos pelo caminho, muitos dos quais exigem a nossa atenção aos detalhes, ou leitura de variados logs espalhados pelos ecrãs. O discernimento lógico e capacidade de observação serão cruciais para voltar a restabelecer a energia na estação e descobrir o que se passou.

<https://youtu.be/RxE9tk6iN5E>

"O nosso objetivo é o de usar o ambiente envolvente como obstáculo e solução em simultâneo para os jogadores", referiu Dave Fracchia, Executive Producer, adiantando ainda que "Abandonando os clássicos sistemas de diálogos, tentámos reproduzir a sensação de solidão que se sente numa nave abandonada no espaço, ao mesmo tempo que tentámos adensar ainda mais a pressão claustrofóbica e sensação de mistério".

Ao longo da aventura, e dado que estamos (aparentemente) sozinhos na estação, a maior parte dos obstáculos a ultrapassar são ambientais e contextuais do local onde nos encontramos. Dessa forma quase que se poderá apontar a própria Espial Space Station como uma personagem própria do jogo. Conforme Fracchia mencionou, com esta nuance o jogo ganha toda uma outra dimensão ao nível do ambiente claustrofóbico que gera e da sensação de perigo iminente que rodeia o jogador.

Este é um jogo a ter debaixo de olho, sem dúvida.

The Station chegará a 20 de fevereiro para Xbox One, Playstation 4 e PC.