



O Kerbal Space Program já foi uma franquia renomada. Lançado em 2015, rapidamente obteve mais de 100.000 avaliações no Steam, alcançando uma pontuação extremamente positiva. Este simulador espacial sandbox permite aos jogadores projetar, construir e testar uma variedade de naves espaciais capazes de explorar os confins do nosso sistema solar. [Eu](#) e outros amigos passamos inúmeras horas jogando, enviando homenzinhos verdes em viagens infinitas pelo cosmos.

O charme, a peculiaridade e o desejo geral de construir naves estelares melhores descartaram o primeiro jogo da série a vender mais de quatro milhões de cópias. A comunidade estava ansiosa por mais, e a editora Private Division, junto com a Take-Two, percebeu isso e encomendou uma sequência anos antes mesmo de o conteúdo do primeiro jogo ser concluído. Para eles, esta deveria ter sido uma vitória fácil.

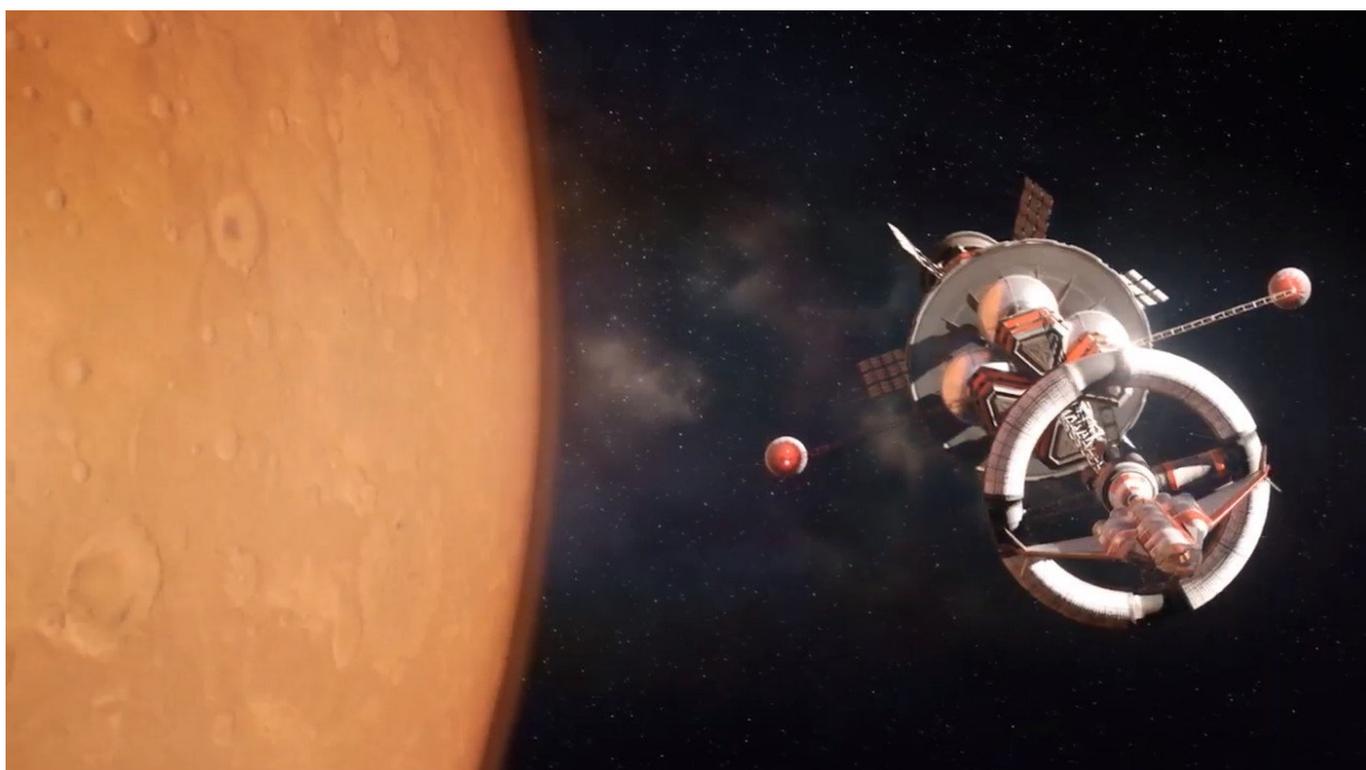
Bem, foi um desastre absoluto, e isso pode ser uma expressão leviana: pense que 'a SpaceX não conseguiu lançar um foguete por um ano' é ruim. Até o momento, Kerbal Space Program 2 tem mais de 24.000 análises do Steam, com uma avaliação positiva péssima de 32%. Avaliações recentes mostram que o valor é ainda mais baixo, com 5%, provavelmente transmitindo assuntos mais atuais, como o fechamento do desenvolvedor e a venda do jogo pela Take-Two. Esses problemas significam a ruína para um jogo de acesso antecipado, mas ainda está sendo vendido pelo preço total. Antes de mergulhar nisso, aqui está um pouco da história do desenvolvimento do Kerbal Space Program 2.

O que você vai ler:



- [As dores do desenvolvimento](#)
- [O que está acontecendo agora?](#)
- [Um pouco tarde demais? Bem, talvez](#)

## **As dores do desenvolvimento**



O Kerbal Space Program 2 corajosamente vai aonde alguém já foi, mas você não pode perguntar sobre isso. (Crédito da imagem: Take-Two)

A pré-produção começou em 2017 com Star Theory antes de ser trocada para outro desenvolvedor no meio da produção para Intercept Games em 2021. Em junho de 2024, a Intercept Games foi fechada pela Take-Two, os ex-proprietários da Private Division, junto com a atualização final do bug, o o jogo já recebeu. Embora o fechamento tenha sido

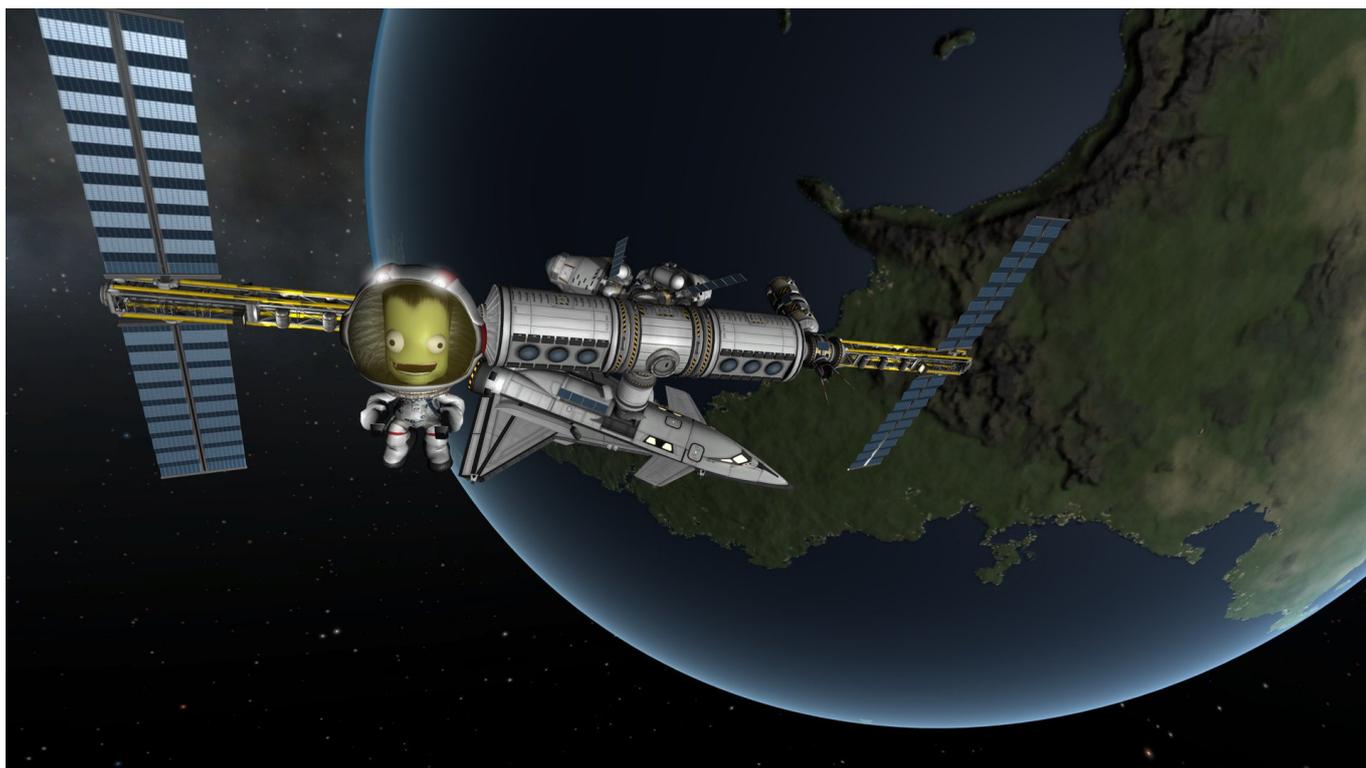


anunciado no início de 2024, o estúdio continuou trabalhando no título até que suas portas se fechassem meses depois.

A história fica ainda pior quando você começa a se aprofundar na história do desenvolvimento. O Youtuber ShadowZone entrevistou ex-funcionários que trabalharam no projeto para entender melhor o que aconteceu exatamente. Embora valha a pena conferir o vídeo inteiro, aqui estão alguns destaques:

- O desenvolvimento começou em 2017, mas a Star Theory não teve permissão para falar com o Squad (os criadores originais do KSP) até que o Squad terminasse o KSP1, o que só aconteceria em meados de 2021.
- Em vez de começar do zero, o KSP2 foi forçado a usar o código KSP1 original enquanto tentava implementar sistemas multijogador e novos sistemas de colônias.
  - Isso fez com que problemas que os desenvolvedores originais já haviam resolvido aparecessem no novo código, além de ter que forçar recursos como multiplicadores em uma base de código que não era para eles.
- Depois de assumir o desenvolvimento em 2021, a Intercept Games também foi forçada a usar o mesmo código que a Star Theory refatorou do KSP1. Isso gerou confusão e uma falta fundamental de compreensão do que o código fazia.

## **O que está acontecendo agora?**



Um trecho da jogabilidade do superior Kerbal Space Program 1.

Desde o fechamento do estúdio, não houve nenhuma atualização no Kerbal Space Program 2. Para piorar a situação, não houve nenhum conteúdo adicional adicionado ao jogo em mais de um ano, desde dezembro de 2023. No entanto, o jogo ainda é sendo vendido pelo preço original de lançamento de US\$ 50, US\$ 10 a mais que o original. Kerbal Space Program 2 ainda carece de recursos do primeiro jogo.



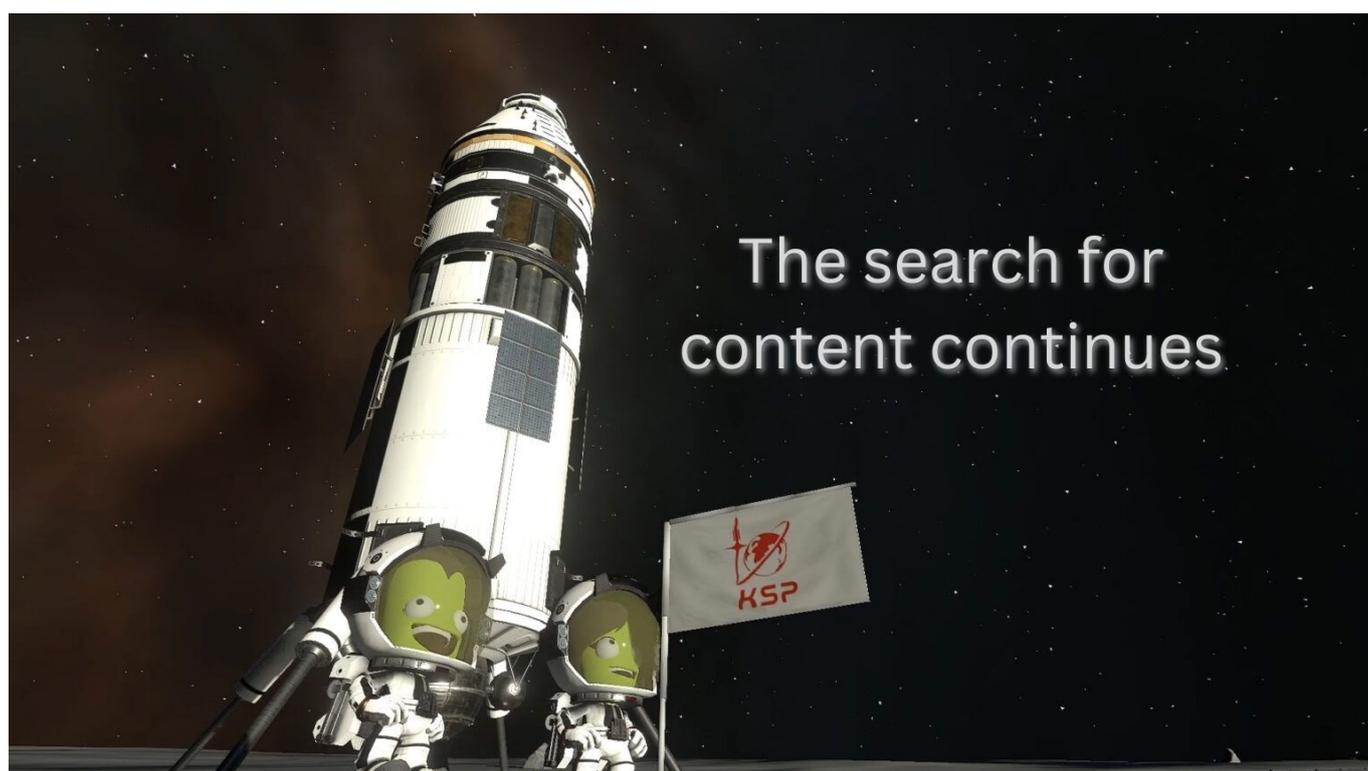
Há alguns meses, em novembro de 2024, a Take-Two vendeu todos os jogos e franquias da Divisão Privada para um comprador desconhecido. Ninguém sabia quem era o comprador até poucos dias atrás, quando foi revelado que um acordo havia sido fechado entre a Haveli Investments e ex-funcionários do Annapurna. Esses trabalhadores supostamente assumirão os antigos jogos da Divisão Privada, incluindo o Programa Espacial Kerbal.

Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por Windows e [Xbox](#).

Como os fãs se sentem? Você mesmo pode ler as análises do Steam. Se não for do seu agrado, você pode navegar por esta postagem do Reddit que inspirou esta peça.

- “É um dos dois jogos que já reembolsei no Steam em mais de 15 anos.” - FuzzeWuzze
- “Kerbal Space Program 2 deve ser removido da loja até que fique claro que o jogo tem pelo menos algum tipo de desenvolvimento ativo em andamento e entregará os recursos pelos quais foi vendido.” - simpaticamente Windi
- “Isso ainda me enfurece. Eles não apenas mataram o KSP2, mas o suporte ao original também foi encerrado em antecipação a isso.” -Kerlyle

**Um pouco tarde demais? Bem, talvez**



Kerbals vasculham o universo em busca de atualizações para seu hardware. (Crédito da imagem: Divisão Privada)

Embora ouvir que alguém possa estar iniciando o desenvolvimento, isso ainda é uma possibilidade. É como uma pilha de dívidas técnicas que continua sendo jogada de um grupo para outro. Os jogadores que pagaram US\$ 50 por um produto premium que já foi prometido pelos editores de Grand Theft Auto ficaram parados por mais de um ano,



esperando por novo conteúdo.

Editoras como a Ubisoft tinham os meios para reembolsar os jogadores assim que cancelassem o desenvolvimento do XDefiant. A Sony reembolsou todos os jogadores e desligou o Concord. Por que ninguém fez [nada](#) semelhante com o Kerbal Space Program 2? Mais uma vez, entendo que o desenvolvimento pode estar de volta, mas por que não pausar as vendas até que o progresso seja feito?

Por mais ansioso que eu esteja para ver o Kerbal Space Program 2 retornar que poderia fazer até Sean Murray sorrir, não posso recomendar a ninguém que compre esse jogo. Alguém como o Steam precisa intervir e, pelo menos, remover o Kerbal Space Program 2 da venda. Reliste o jogo se o trabalho continuar, mas até então, os clientes precisam ser protegidos.

Sei que os jogadores deveriam saber o que estão comprando, mas se você não prestar atenção, como poderá saber que o desenvolvedor original do jogo foi fechado? A descrição do Steam ainda lista o roteiro completo, como se houvesse alguém desenvolvendo ativamente o jogo. Mesmo com o Annapurna assumindo o desenvolvimento, até que tenhamos informações concretas sobre como ou se o desenvolvimento do Programa Espacial Kerbal 2 continuará, as pessoas devem ficar longe.

Não acredito que o jogador médio deva saber que o jogo que potencialmente irá comprar mudou entre várias equipes de desenvolvimento durante o acesso antecipado, com a chance de nunca mais verem outra atualização. Talvez eu seja o louco e simplesmente não entendo. Eu simplesmente não posso deixar de sentir que há algo que alguém deveria estar fazendo sobre toda essa situação.

Alguém lendo isso sente remorso de comprador? Talvez você seja como eu e tenha ficado de lado pacientemente e esperando que um salvador aparecesse. Seja qual for o caso, informe-nos nos comentários abaixo ou nas redes sociais. Vou verificar o que todos têm a dizer.