

— A punição por morte não é só o tempo de espera de 3 dias para reviver e a perda de pontos de contribuição, mas também faz você perder parte do progresso feito antes do último save. E pra salvar seu progresso, você precisa deitar na cápsula de cultivo pra ser escaneado e ter amostras de células coletadas. O processo leva de 1 a 2 horas e acontece automaticamente quando você sai do jogo.— A gente planeja implementar um sistema mais rápido de verificação de atributos antes do teste fechado, pra que os jogadores possam acompanhar o status do personagem em tempo real e ter mais opções de jogabilidade.— Sobre personalizar a aparência e o gênero do personagem... infelizmente, isso não é possível.— É tipo não poder escolher como nasce. No jogo, seu corpo é definido pelo DNA pré-carregado. Se não gostar da aparência, mais pra frente vai ter opção de cirurgia plástica ou até implantes cibernéticos.— Ah, e a partir do teste da Fase A, os jogadores poderão responder um questionário na página de agendamento pra definir sua preferência nos atributos: força, agilidade, constituição, percepção e inteligência.— Se escolher força, por exemplo, você terá maior chance de ganhar talentos relacionados e começará com esse atributo mais alto. Se não quiser focar em nada, dá pra escolher o tipo equilibrado.— Quanto ao gênero, ele será o mesmo do jogador na vida real e não pode ser alterado. Isso é por questão de segurança, já que diferenças na estrutura física podem causar problemas de adaptação. Além disso, queremos evitar riscos de disforia de gênero e críticas na sociedade. Na verdade, essas regras não foram definidas por Chu Guang. Eram configurações originais do sistema. Parecia haver dificuldades técnicas muito complexas envolvidas – Chu Guang não entendia os detalhes, só sabia que era assim.— Pô, qual é! Eu já sou adulto, posso assinar um termo de responsabilidade!!! T.T [O moderador "Vida Longa" foi silenciado por 10 minutos pelo dono do grupo.]— Ei, para de interromper! — Isso aí, cala a boca. — Pelo amor de Deus, fica quieto um pouco. Chu Guang riu por dentro, mas ignorou e continuou digitando. — Essas foram as decisões da reunião. Ah, e na próxima fase de teste, vamos incluir um sistema de "afinidade". — Afinidade?! Como assim? Dá pra namorar os NPCs?! [O moderador "Dez Vezes por Noite" foi silenciado por 10 minutos pelo dono do grupo.] Puxa vida. O Velho Bai realmente não perdoava, silenciava na hora. Pelo menos economizou tempo. Chu Guang, mantendo a pose séria, continuou digitando. — Para de pensar em romance, cara. Afinidade é a avaliação que os NPCs têm de você. — Basicamente, suas ações influenciam como os NPCs te veem. Principalmente os NPCs importantes — se a afinidade for alta, você pode ganhar recompensas extras, desbloquear missões secretas e até rotas de classe exclusivas! Missões secretas! Classes ocultas! Ao ler essas simples palavras, os quatro jogadores beta arregalaram os olhos. Era como se uma chama tivesse se acendido dentro deles. Pô, isso é incentivo pra puxar saco! Mas... Opa, nós curtimos! Qual o problema de ser puxa-saco? Não é como se fosse na vida real! São NPCs, inteligência artificial, e ainda por cima com benefícios. Nada vergonhoso! Chu Guang pensou um pouco e não lembrou de mais nada a acrescentar. No momento, o abrigo estava muito pobre — ele, o "chefe solitário", só tinha um monte de funcionários de graça e nenhum recurso. Restava apenas desenhar cenários promissores como "game designer online". — Vocês têm alguma dúvida? Ou algo que queiram sugerir? — Chu Guang queria saber se os jogadores tinham ideias melhores. Ele era mente aberta. Se fosse viável, consideraria implementar. Se não, podia ao menos prometer pra depois. — Sim! Esses pontos de contribuição... o que são exatamente? Moeda? Tipo experiência? Pontos? Era mesmo inevitável que perguntassem. Chu Guang refletiu e respondeu. — O sistema econômico do jogo ainda está em desenvolvimento. Queremos criar algo totalmente realista, desde produção até circulação, para que tanto jogadores de estilo vida quanto de combate aproveitem o jogo. — Quanto aos pontos de contribuição, podem entender como uma moeda especial da fase beta, usada principalmente pra testar o sistema de missões atual. — Além de comprar "moedas de reviver", a equipe também está pensando em recompensas exclusivas que só possam ser obtidas com esses pontos, como agradecimento aos jogadores beta. Era puro marketing, claro. Que recompensas? Ele nem tinha pensado ainda — dependia do que conseguisse arrancar do sistema. Mas, para os jogadores, as palavras soavam completamente diferentes. Exclusivas só por pontos?! Ou seja... Recompensas limitadas da beta! Os quatro sortudos com acesso já estavam rindo à toa. Os que estavam na fila de espera no site oficial ficaram com água na boca. Quanto aos que nunca

acreditaram no tal "jogo de realidade virtual imersiva", nem uma palavra ia mudar a mente deles. Mas... Isso não importava. Só precisava que alguns acreditassem. — Já é tarde, fiquei a noite toda trabalhando e preciso dormir. Ah, "Vida Longa", seu guia foi muito bom. Que tal postar no site oficial? O fórum já está aberto, dá pra registrar e postar. Se for bom, os moderadores podem destacar. O moderador, é claro, era o próprio Chu Guang. No momento, a "empresa" só tinha ele — fazia papel de NPC, de designer e ainda moderava o fórum. — Beleza! Já vou! — disse "Vida Longa", já liberado do silêncio, antes de sair correndo pra revisar o histórico do chat. [O dono do grupo removeu o silêncio geral.]As mensagens no grupo transbordavam como uma enxurrada.Chu Guang viu que muitas pessoas estavam adicionando-o como amigo — algumas querendo negociar o acesso ao beta fechado, outras tentando obter informações sobre o jogo, e até mesmo aquelas que pretendiam ensiná-lo a "fazer jogos direito".Incapaz de responder a todos, ele simplesmente ignorou e saiu do chat.Ao observar os quatro relatórios médicos em seu computador, uma ideia repentina surgiu na mente de Chu Guang.— Xiao Qi.— Sim, mestre?— Se os jogadores podem usar as cápsulas de cultivo... Será que eu também conseguiria controlar um clone criado nelas? — Hmm... Não sei.— Como assim não sabe??? — Porque eu sou apenas sua assistente! Tudo que eu sei, você também sabe. Meu banco de dados não tem registros sobre cápsulas para seu uso. Talvez... o Administrador original simplesmente não tenha projetado uma para você? Chu Guang quase perguntou "por quê?", mas ficou em silêncio subitamente.A razão era óbvia, no fundo. Se esse abrigo fosse capaz de resistir a um ataque nuclear estratégico, então nada nessa terra devastada poderia invadi-lo à força. Mesmo se ele, o tão esperado Administrador, morresse... o sistema apenas hibernaria novamente, aguardando o próximo candidato. Percebendo o silêncio, Xiao Qi emitiu um som de preocupação.— Mestre? — Nada. Chu Guang voltou sua atenção aos relatórios na tela. Talvez para facilitar a compreensão dos jogadores — ou por puro capricho do primeiro Administrador — os 120+ dados complexos de avaliação física haviam sido sintetizados em cinco atributos simples: Força, Agilidade, Constituição, Percepção e Inteligência. Força representava músculos, ossos e estrutura física — determinando carga máxima, dano corpo a corpo e alcance de arremessos. Agilidade ligava-se aos reflexos e coordenação motora — jogadores ágeis esquivavam-se melhor e moviam-se com graça nos combates. Constituição media resistência e vitalidade — afetando regeneração de saúde e imunidade a efeitos adversos. Inteligência (não confundir com QI) influenciava aprendizado, recuperação mental e sincronia com dispositivos neuronais — permitindo operar mais equipamentos simultaneamente. Percepção era o atributo mais místico — intuits afiados para perigos e talento em detectar armadilhas e pistas ocultas. Todos os valores base começavam em 5, com variação de ± 2 conforme genética e condições físicas. Apesar de não ter sua própria cápsula, Chu Guang encontrara equipamentos médicos reserva no nível B1. Como suspeitava, ele também possuía uma sequência genética especial detectável pelo sistema. O problema? Nenhum dado existia sobre ela no banco de dados — como se fosse uma variável inesperada. Em termos de jogo: até os "desenvolvedores" não previram essa possibilidade. Ninguém sabia aonde esse caminho levaria... ou que resultados traria. Uma pontada de inquietação surgiu no peito de Chu Guang. Mas predominava a excitação. Talvez o espírito aventureiro estivesse em seu sangue. Em vez de seguir rotas pré-determinadas, ele preferia trilhar seu próprio destino. Usando os exames e fórmulas do Administrador original, Chu Guang criou sua ficha de atributos — e replicou o modelo para seus quatro beta-testers. [ID: Chu Guang Sequência Genética: Administrador Nível: LV.5 Atributos: Força: 8