

— Relatório do exame físico? — Isso! Sempre que um jogador sai do jogo normalmente, a cápsula de cultivo faz uma varredura do clone dentro dela. Registra as funções corporais e coleta um número específico de células-tronco embrionárias para backup, além de acompanhar o progresso da sequência genética. — Espera aí, o que é sequência genética? Ao ouvir esse termo desconhecido, Chu Guang sentiu que tinha perdido alguma informação crucial. Diante da dúvida do Administrador, Xiao Qi respondeu com naturalidade: — Você não percebeu? Cada clone usado pelos jogadores é sintetizado a partir de um DNA diferente. A sequência genética é basicamente o código de cada DNA. Chu Guang pressionou: — E o progresso da sequência, o que é isso? — Cada sequência de DNA foi meticulosamente projetada, mas, infelizmente, ainda não dominamos todos os segredos da vida. — Nem todas as características genéticas são totalmente expressas. É como um filho de atleta, que tem mais chances de se tornar um atleta, mas não nasce pronto. — O "progresso" se refere ao nível de expressão de certos segmentos especiais da sequência genética, geralmente representado em porcentagem. — Por exemplo, um progresso de 100% significa que o corpo atingiu o limite do design genético, alcançando o estado mais perfeito possível... mas isso é quase impossível. — Atualmente, as quatro sequências genéticas ativadas estão entre 0% e 1%. Estudos mostram que, ao estimular os instintos de sobrevivência e exercitar o corpo, esse número pode aumentar. Se "sequência genética" fosse uma classe, o "progresso" seria como um nível. Uma sequência focada em força, por exemplo, seria como um "bárbaro" no universo de RPG — nasce mais forte e tende a se desenvolver nessa direção. Como o caso do "Cavalo Branco". Enquanto os outros jogadores eram normais, ele era um grandalhão cheio de pelos, claramente destacado. Puta merda. Esses clones — ou melhor, jogadores — podem evoluir! E ainda têm talentos específicos! Uma informação dessas e ele só descobre agora?! Olhando para Xiao Qi, que explicava tudo com naturalidade, Chu Guang não aguentou: — COMO É QUE VOCÊ SÓ ME CONTA ISSO AGORA??? Xiao Qi respondeu, constrangido: — Você não pediu pra eu não falar do nada? Eu já queria ter te contado desde o começo... Chu Guang: "...". Esse maldito... Fez de propósito! ### Capítulo 10 — Esse jogo é insano! — Galera, EU PODIA ESTAR MORTO, ENTERRADO, MAS IA GRITAR DAQUELE CAIXÃO: ESSE JOGO É DO CARALHO!!! — Nem vou enrolar: se esse jogo não bombar, EU VOU CAGAR DE CABEÇA PRA BAIXO! Logo cedo, o dono do grupo "Cavalo Branco" apareceu no "Clube dos Cavalos e Burros" com um post que fez um monte de gente sair da toca. — Caralho, o chefe voltou dos mortos? — Olha quem tá vivo quando o sol nasce! — Sumiram a noite toda, pensei que tinham sido presos. (risada) — Que jogo? Tô por fora. (carinha de confuso) Alguns minutos depois, o moderador "Futuro Promissor" também apareceu. — Aquele jogo de realidade virtual que o Guang recomendou anteontem. — SERÁ QUE VOCÊS JOGARAM MESMO?! Não tá zoando?! — Pra que eu ia zoar? Infelizmente, o equipamento não permitia tirar screenshots. Senão, ele já teria postado prova. — Então conta logo! Como é um jogo totalmente imersivo? Qual VR roda isso? — VR? HA! Esses óculos meia-boca não chegam perto do capacete de "Wasteland OL". (risada) — Como assim? Então você nem usa óculos VR? — Parece que você não entende nada. É um CAPACETE de jogo. Tipo... já viu Sword Art Online? É basicamente aquilo. — CARALHO?! — Capacete de micro-ondas?! QUE FODA! — Tá me enganando, né? Tipo Sword Art Online... Nunca ouvi falar de tecnologia dessa. — Pois é! A maioria não acreditou. Parecia coisa de louco! Se uma tecnologia revolucionária dessas aparecesse, teria que haver algum tipo de evolução gradual antes, certo? Futuro Promissor entendia o ceticismo deles. Ele mesmo já tinha duvidado no começo, achando que era trote. Mas... Era REAL. — O equipamento não tira foto, então não posso provar. Acreditem se quiser. Mas, depois de jogar um tempo, tenho algumas informações pra compartilhar. — Irmão, fala aí! — Dono, ativa o mudo geral. Vou digitar devagar. — Beleza! Como ex-top 200 no ranking de PUBG e lendário no League of Legends, Futuro Promissor era respeitado no grupo por seu conhecimento em games. O homem parecia nem trabalhar — só vivia jogando. Não só jogos online. Em várias listas de speedrun de jogos single-player, o nome dele aparecia. Até em jogos famosos. Muita gente ali já tinha usado os guias que ele escreveu. Era basicamente um deus dos games. Então, querendo acreditar ou não no conceito de "MMORPG imersivo", todo mundo ficou na expectativa. — Vou começar pelo cenário do jogo. — O cenário não tem nada de especial, é aquele clássico pós-apocalipse com um toque de punk

desolado. A história se passa num mundo fictício, onde uma guerra nuclear duzentos anos atrás destruiu tudo. Os jogadores assumem o papel de moradores de um abrigo que estão voltando para a superfície.— No momento, nós somos só jogadores do beta fechado, agindo como tropas avançadas que vão estabelecer um posto na superfície. Ainda não entramos na trama principal. Mais pistas provavelmente só vão ser liberadas no beta aberto ou até no lançamento oficial, então não vou me alongar nisso agora.— Agora, sobre o realismo do jogo!— Sem exagero, o nível de realismo desse jogo é o mais alto que já vi, e dá pra dizer que mesmo daqui a cinquenta anos dificilmente alguém vai superar. Por quê? Porque esse jogo é basicamente um DLC de Terra devastada pra um simulador da vida real!— Seja nos efeitos de luz e sombra, na interação com os cinco sentidos ou até na textura das superfícies que você toca... tudo foi feito pra fazer você acreditar que aquilo é real. A imersão chega a cem por cento. Sim, exatamente isso — cem por cento! Pelo menos eu não encontrei nenhum bug ou falha óbvia.— E sobre a liberdade...— Como um jogo sandbox, você pode interagir com praticamente tudo que encontrar. E não é só colisão básica — você pode mudar a posição das coisas conforme sua vontade e, dentro das leis da física, até alterar o formato ou estado delas.— Sei o que você tá pensando: Minecraft ou The Forest, né? Mas é totalmente diferente. Isso aqui é um sandbox de verdade, não um monte de blocos pixelados! Só por isso, qualquer fã do gênero já vai valer cada centavo.— Agora, o mais importante: o conteúdo!— Primeiro, nem jogadores nem monstros têm barras de HP ou MP, nem painéis de status visíveis — pelo menos não na fase de beta fechado.— Mas, na prática, os atributos iniciais variam de jogador para jogador. Alguns têm mais força, outros mais percepção, agilidade ou até atributos escondidos que ainda não descobrimos. Acho que na versão de beta aberto vão incluir sistemas de classes e armas, permitindo que cada um desenvolva seu estilo de jogo baseado nos próprios talentos.— Sobre os NPCs, no beta fechado só tem dois: um chamado "Aurora", que é o administrador, e o assistente dele, o Xiao Qi — que, aliás, é um robô!— Dá pra confirmar que os dois têm um nível altíssimo de inteligência artificial, conseguindo conversar e interagir normalmente com os jogadores. Suspeito que tenha um sistema de afinidade escondido, mas isso é só um palpite — nada confirmado ainda.— Outra coisa que me chamou atenção foi a questão da dor. Mesmo sendo um jogo super realista, tem coisas que não precisam ser tão fiéis, especialmente pra quem é sensível como eu. Mas o jogo é bem pensado: a dor existe junto com o tato, mas tem um limite de proteção.— Por exemplo: eu tentei cortar o braço com uma pedra e não senti nada, mas quando me belisquei, doeu um pouco. Acho que o jogo tem algum mecanismo que impede o cérebro de registrar dor além de certo nível... Ou talvez seja o próprio corpo se protegendo. É como quando a gente sonha — pode até doer, mas nunca além do suportável.— Pra ser sincero, acho que os desenvolvedores poderiam deixar o jogador ajustar a sensibilidade à dor. Eu, particularmente, gosto do nível atual, mas tem gente que curte um desafio maior. (risos)— Sobre o sistema de respawn, ainda não testei, mas dizem que cada morte custa alguns pontos de contribuição e tem um tempo de espera de três dias! Os pontos até dá pra conseguir fazendo missões, mas três dias é punição demais. Não tô afim de testar, mas se alguém quiser ser o voluntário, quem sabe não descobre algo novo?— Por último, mas não menos importante: por que todo personagem é homem??? Quem é que quer ver um monte de cara pelado??? Exijo que os desenvolvedores permitam escolher o gênero!O "FuturoPromissor" escreveu um textão de umas mil ou duas mil palavras, e o grupo só crescia com gente curiosa lendo.Incluindo o "mestre dos fantoches" — o próprio "Luz".Enquanto analisava os relatórios de saúde das cápsulas de cultivo, Chu Guang nem tinha visto as mensagens. Quando finalmente acessou o computador do saguão dos residentes, levou um susto com o tamanho do post.Mas, pra ser justo, o camarada "FuturoPromissor" resumiu bem — cobriu até pontos que ele nem tinha pensado.[Restrição de grupo desativada.][O grupo foi inundado por mensagens.]— 6666!— Que isso, se o jogo for tão bom assim, eu compro dez cópias!— Não acredito.— Não acredito +1! A menos que me dêem uma vaga no beta!Apesar de muitos ainda duvidarem que um jogo tão incrível existisse, pelo menos uma dúzia de pessoas já estava convencida.E como Chu Guang sabia disso? Porque ele tinha acesso ao painel do site.Enquanto o "FuturoPromissor" discursava, o número de inscritos no beta tinha pulado de 11 para 25.Luz: — Eu tava trabalhando e não vi o grupo. O que o FuturoPromissor falou tá bem preciso,

só vou complementar duas coisas.PararDeFumar: — Caramba! É o Luz!!![Restrição de grupo ativada.][Luz" foi promovido a moderador do grupo.]Hmm.Virou moderador?Chu Guang ficou surpreso, mas não deu muita importância e continuou digitando.— Sobre os personagens e atributos, é como o FuturoPromissor disse mesmo. O jogo tem sistema de atributos e níveis, e cada jogador começa com talentos diferentes. Isso pode ser verificado no ponto de respawn — as cápsulas de cultivo — ou no site oficial.

<http://portnovel.com/book/43/10473>