

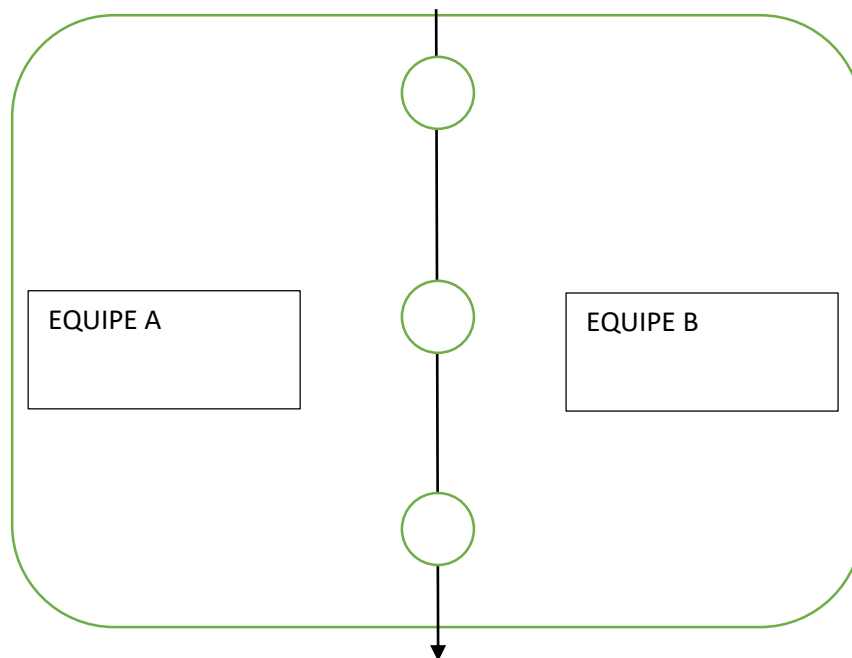
~ BIXBITE ~

Em uma arena onde tudo é resolvido apenas por habilidade, como uma equipe ou um lobo solitário apenas um único resultado importa e isso é o que todos procuram e isto é a vitória.

Muitos desistiram do caminho árduo com o treino repetitivo e que requer uma determinação firme, estas pessoas que simplesmente mudaram de rumo por motivos fúteis e desistência total um dia estiveram no mesmo time em que eu estive, com os mesmos sonhos de um dia conquistar a vitória, mas diferente deles eu procurei me apoiar no mesmo caminho até o fim, e essa decisão infantil só me quebrou por dentro, sem o mesmo tipo de determinação de meus companheiros eu acabei abandonado pelo tempo... e abandonado por todos.

Levemente abrindo seus punhos um homem ainda jovem observa em suas mãos uma medalha de bronze, dentro da mesma medalha em formato redondo, continha as informações de “ 3º E-SPORTS ARENA 2014 – BIXBITER ”

Em uma arena de realidade virtual onde o objetivo no mapa é manter três pontos capturados ao mesmo tempo, formando uma linha dividindo os dois lados do cenário entre essa linha encontra-se os três pontos, a cada captura simultânea dos três pontos para um time a mesma linha é empurrada contra o inimigo que perdeu o objetivo até empurrar a linha para o limite do mapa e expulsar o time inimigo ou então eliminar todos participantes da equipe inimiga, um simples jogo com simples regras e uma infinidade de opções.



No passo antes de ser abandonado pelos meus aliados que diziam frases como “Não dá mais para vencer” “Já era” ou então “Já estou enjoado disso, você não faz ideia do que passei” e tudo isso simplesmente como desculpa para conquistas e objetivos que sonharam um dia em alcançar, e logo depois descartaram seus sonhos como se fosse lixo, o meu antigo time foi desfeito e o sonho acabou... isso pelo menos para eles... hoje eu continuo da mesma forma que meu personagem em Bixbite foi escolhido eu continuo pelas sombras como ele, um dia sonhando em vencer o primeiro lugar.

[Nome: Rayder / Nick(Personagem Bixbite): Shadow One]

O Capacete de realidade virtual que torna possível a imersão do jogador na arena requer um registro único por jogador, ou seja, é uma unidade por pessoa o sistema reconhece vários algoritmos físicos do corpo e então cria seu registro não só como usuário único do equipamento, mas também um jogador com estilo único e habilidade únicas por registro.... Um jogo competitivo com um limite desconhecido para combinações.

De forma direta em uma sequência de dez partidas iniciais após a explicação das regras os jogadores são encaixados em seus respectivos valores, conhecido como Ranque/Ranking para determinar seus níveis individuais de habilidade.

[0 – 800] PRATA

[800 – 1200] OURO

[1200 – 1600] MESTRE

[1600 – 2500] LENDÁRIO

[? ? ?] BIXBITE

O Último nível é decidido pela equipe de desenvolvedores da arena, e aquilo que eles determinarem como “Talento” entre os jogadores lendários será promovido para esse ranque.

