



BETA FECHADO - RODADA 1 v2

A massive, articulated robotic hand, likely belonging to one of the Outriders, holds a detailed map of a city at night. The map shows various buildings, roads, and landmarks. The hand is illuminated by the light from the map, casting shadows on the ground. In the background, a city street is visible with a few people and a sign that reads "PAREDA DE COTELAS PÚBLICAS".

# MANUAL DE ORIENTAÇÕES



## ORIENTAÇÕES GERAIS

Bem-vindo ao Beta Fechado do Outlive 25. Essa é uma etapa importante para aprimorarmos diferentes aspectos do jogo, especialmente no que diz respeito à jogabilidade e balanceamento das unidades, além da detecção e correção de erros que passaram despercebidos.

É **importante** destacar que **o produto ainda está em desenvolvimento**, podendo apresentar eventuais erros e/ou itens ainda não implementados. Por isso, a sua contribuição relatando os erros e sugerindo melhorias é fundamental.

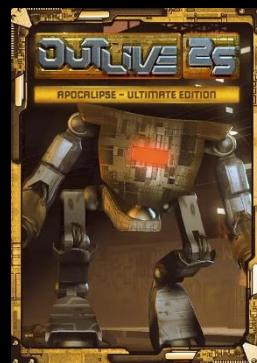
Esperamos que essa experiência seja muito enriquecedora e divertida, e que a sua colaboração nos ajude a melhorar o Outlive 25. E, ao final do processo, o seu nome ficará eternizado nos créditos do jogo, que é uma forma de agradecermos por seu apoio.

## COMO VAI FUNCIONAR O BETA FECHADO

O Beta do Outlive 25 será executado por meio de sucessivas rodadas, formadas por um período de **testes**, com duração variável, e outro de **ajustes**, no qual serão implementadas algumas melhorias e corrigidos eventuais erros. Não há um número definido de rodadas previstas, mas há a intenção de realizá-las sucessivamente até semanas antes do lançamento do Outlive 25, previsto para abril/2026.

Durante o **período de testes**, os participantes estarão liberados para jogar os mapas disponibilizados e enviar as sugestões e/ou relatar eventuais erros. Durante o **período de ajustes**, que será breve, o Outlive 25 ficará indisponível para novas partidas, sendo liberado novamente no início da rodada seguinte.

Poderão participar do Beta fechado os apoiadores que adquirirem a edição **Tanque Pesado** ou **Apocalipse**, enquanto a etapa de pré-venda estiver disponível no site da **Nuuvem**, e enquanto ainda houver rodadas de testes previstas.



## COMO FUNCIONARÁ A COMUNICAÇÃO

As orientações e informações referentes ao Beta serão comunicadas oportunamente por diferentes meios de comunicação, sendo que os principais canais de contato entre a Continuum e os participantes serão:

- **Canal oficial do Outlive 25 no Discord** ([link](#)), onde os participantes com os cargos **Tanque Pesado** e **Apocalipse** poderão acessar as salas exclusivas do Beta;
- **E-mail pessoal** informado no momento da aquisição dos pacotes na Nuuvem, no qual serão enviadas instruções e informações.
- **Site e Redes Sociais** da Continuum.



Por esse motivo, verifique se o e-mail informado no site da Nuuvem está correto e, também verifique se recebeu o seu cargo no Discord. Em caso de dúvidas, entre em contato por meio do [suporte@continuum.com.br](mailto:suporte@continuum.com.br).

## COMO HABILITAR A VERSÃO BETA NA STEAM

Os apoiadores que irão participar da fase de testes receberão uma **chave de acesso** à versão Beta do Outlive 25 na Steam, que ficará disponível na **conta do usuário** no site da Nuuvem. É importante destacar que:

- A chave é **exclusiva para a fase do Beta Fechado**, e será substituída, ao final desta etapa, por uma nova chave que dará acesso à versão definitiva do Outlive 25.
- Para habilitar a chave o participante deverá ler e concordar explicitamente com o **Termo de Participação do Beta Fechado**;
- A chave é de uso individual e exclusivo de cada participante, e não deve ser compartilhada, sob o risco de ser cancelada e o jogador perder acesso à versão Beta.

Em posse da chave, o jogador poderá acessar o Outlive 25 na plataforma Steam, e liberar o acesso à versão **Outlive 25 Playtest** que estará disponível na biblioteca do jogador.

## COMO PARTICIPAR DOS TESTES

Após habilitar a chave de acesso, o jogador deverá aguardar o início do período de testes da Primeira Rodada, que começará no dia **12/12/2025 às 19h00**, momento em que será liberado o acesso à versão Beta na plataforma Steam. Para as rodadas seguintes, cujos períodos serão anunciados posteriormente, não será necessário liberar novamente a chave de acesso.

A fase de testes de cada rodada terá duração variável, sendo que as datas e horários de início e fim de cada rodada serão anunciados oportunamente.

Uma vez iniciado o período de testes, os jogadores poderão acessar a versão Beta e iniciar os testes, jogando partidas multiplayer e/ou single player. O conteúdo disponível será selecionado de acordo com o foco dos testes, o qual será divulgado antes do início da rodada.

Os jogadores ficarão livres para testar todo o conteúdo disponível naquele momento, sem limitação. Porém, pedimos que testem e avaliem com especial atenção os itens definidos como prioritários no início da rodada.

Além dos conteúdos específicos, estarão disponíveis o Tutorial e a Pré-Campanha contidos na versão Demo. Recomendamos aos jogadores que ainda não têm familiaridade com o Outlive ou com a mecânica de um jogo RTS, que completem esse conteúdo antes de jogar as fases específicas da rodada.

É **importante** destacar que durante o Beta, os usuários estarão jogando um produto ainda em desenvolvimento, podendo apresentar erros e/ou itens ainda não implementados. Por isso, o objetivo desta fase é realizar melhorias e ajustes, principalmente nos aspectos de jogabilidade e balanceamento das unidades, bem como corrigir eventuais “bugs”.

## COMO ENVIAR SUGESTÕES E RELATAR ERROS

A Continuum disponibilizará um Formulário Google no qual os jogadores poderão enviar sugestões em geral, informar sobre a ocorrência de erros, além de anexar telas e arquivos de log. O formulário pode ser acessado por meio do [link](#). Dúvidas a respeito do preenchimento poderão ser sanadas no [canal oficial do Outlive 25 no Discord](#).

Pedimos que os usuários descrevam detalhadamente as suas sugestões, ilustrando quando possível com imagens do jogo, para facilitar a compreensão. No caso da ocorrência de erros, solicitamos que seja encaminhada, juntamente com a descrição do erro, o arquivo “Outlive.log”, encontrado na pasta **Outlive25**, localizada nos Documentos do Windows.

Após o período de testes, o acesso à versão Beta será desabilitado até o início da próxima rodada. Nesse meio tempo, os relatos de erros serão encaminhados para correção. Se necessário, a equipe Continuum poderá entrar em contato com o participante para esclarecer eventuais dúvidas sobre a ocorrência.

As sugestões serão analisadas com muito cuidado pela equipe Continuum, e caso selecionadas, serão colocadas na fila de desenvolvimento. Importante frisar que, por motivos de viabilidade e/ou decisão da equipe de game design, nem todas as sugestões serão implementadas.

## SOBRE A PRIMEIRA RODADA

A primeira rodada inicia no dia **12/12/2025** (sexta-feira), às **19h00**, e permanecerá disponível para testes por prazo a ser definido. Após esse período, o acesso à versão beta será desabilitado por um curto período para permitir a implementação de melhorias e correção de “bugs” até o início da segunda rodada, a ser informado com a devida antecedência.

Apesar do teste ser amplo e livre para que os jogadores possam explorar qualquer recurso de jogo que estiver disponível, solicitamos que alguns itens sejam observados e testados com mais atenção:

- **Partidas Multiplayer**
  - Testar a adaptação do multiplayer à Steam: Criar partida, juntar-se à uma partida, iniciar o jogo, salvar um jogo multiplayer e restaurar, sair abruptamente de um jogo.
  - Usar diversas configurações de partidas: desde 2 até 16 jogadores, controlando individualmente e cooperativamente o mesmo exército, alternando humanos e robôs, misturando jogadores humanos e controlados pela IA, partidas com diferentes modos de jogo.
- **Balanceamento das Unidades**, especialmente:
  - Dificultar o “rush” de unidades administrativas no início das partidas (QG influencia positivamente as unidades administrativas do jogador dentro do raio);
  - Dificultar o uso de Torres inimigas como forma de ataque dentro da sua base principal (QG influencia negativamente as torres adversárias dentro do raio);
  - Os abomináveis surgem apenas após os 5min de jogo, sem revolta. Após 10min de jogo o nível de revolta é alterado para normal (como já era no jogo original);
  - Dificultar o “rush” de vingadores, reduzindo o poder de ataque contra unidades terrestres;
  - Tornar o Lança-Mísseis mais efetivo;
- **Novas Implementações**
  - Aprimoramento da interface de pesquisas, com suporte ao enfileiramento e cancelamento.
  - Seleção múltipla de fábricas, permitindo a gestão centralizada da produção de unidades.

A lista completa das alterações realizadas desde a versão Demo, com os respectivos detalhes de implementação, pode ser encontrada na seção **Notas sobre Ajustes e Correções - Versão Beta 1** logo abaixo.

Nesta primeira rodada, além do mapa Tutorial e da Pré Campanha contidos na versão Demo, serão disponibilizados os seguintes mapas para teste:

- **Duelo**, mapa de 2 jogadores (até 4 jogadores no modo cooperativo)
- **Perigo**, mapa até 4 jogadores (até 8 jogadores no modo cooperativo)
- **Radar**, mapa até 8 jogadores (até 16 jogadores no modo cooperativo)
- **Caos Urbano**, mapa de 2 jogadores (até 4 jogadores no modo cooperativo)
- **Campo de Batalha**, mapa de 6 jogadores (até 12 jogadores no modo cooperativo)

Lembre-se: Qualquer dúvida ou problema para iniciar os testes, pode ser comunicado pelo canal oficial do Outlive 25 no Discord. Já as sugestões de melhorias e relato de “bugs”, solicitamos que seja usado o formulário pelo [link](#).

Por fim, agradecemos novamente a todos os apoiadores e esperamos que vocês curtam essa experiência!!!



## NOTAS SOBRE AJUSTES E CORREÇÕES – BETA RODADA 1

- **Multiplayer via Steam**
  - Foi implementada a versão inicial do multiplayer substituindo o suporte ao Continuum Game Server (CGS) pela API Steam, e retirando os modos IPX (Rede Local), Serial e Modem, não mais utilizados.
- **Player ID**
  - Foi removido o item do menu em que o jogador definia o nome do usuário, sendo que a partir de agora será utilizado o nome do jogador na Steam.
  - Neste momento, o nível de dificuldade (das IAs), que antes era atrelado ao Player ID, está sendo definido no menu “configurações”.
- **Laboratório de Pesquisas e Centro Tecnológico:**
  - Foram adicionados botões para todas as pesquisas, facilitando a navegação, visualização e seleção rápida das pesquisas.
  - Agora é possível enfileirar pesquisas de forma fácil e visível, permitindo também o cancelamento de pesquisas enfileiradas por meio dos ícones que foram criados para formação da fila de pesquisas.
- **Seleção Múltipla de Fábricas de Unidades**
  - Agora é possível selecionar Fábricas de Unidades do mesmo tipo, sendo que ao ordenar produzir uma unidade, ela será produzida na Fábrica que terminar a produção mais rapidamente.
  - Caso duas ou mais Fábricas do mesmo tipo sejam selecionadas e haja produção nelas, também é possível ordenar por meio de botão “Otimizar Filas de Produção” que a fabricação seja redistribuída para otimizar o tempo total de produção.
  - O ponto de saída de construções que podem fabricar unidades pode ser definido usando o botão direito do mouse (atälho), quando a(s) construção(ões) estiver(em) selecionada(s);
  - Do mesmo modo, o ponto de saída fica visível quando a construção está selecionada, indicando o destino definido.
- **Balanceamento**
  - Os ajustes de balanceamento desta versão têm o objetivo principal de evitar rushes no início de partidas, bem como ajustes pontuais em unidades.

- Alterações em unidades:
  - **Construtor**: redução do dano inicial para 3 (era 5)
  - **Coletor**: redução do dano inicial para 3 (era 5)
  - **Transportador**: redução do dano inicial para 3 (era 5) e aumento do custo de produção para \$700 (era \$500), com aumento proporcional do tempo de produção.
  - **Morfo**: redução do dano inicial para 5 (era 8)
  - **Saqueador**: redução do dano inicial para 3 (era 5)
  - **Tornado**: redução do dano inicial para 3 (era 5) e aumento do custo de produção para \$700 (era \$500), com aumento proporcional do tempo de produção.
  - **Lança Mísseis**: Raio do alcance inicial foi aumentado em 1, o tempo de recarga da Repetição Rápida foi reduzido em 25% e a duração do efeito da Repetição Rápida foi aumentada em cerca de 33%.
  - **Vingador**: redução do dano do Torpedo de Fóttons para 20 (era 40)
- **Influência do Quartel General ou Centro de Controle**
  - A construção principal da base passa a ter um raio de influência (20) que afeta tropas administrativas de defesa e torres inimigas dentro desta área.
  - A princípio, o efeito é visível por meio de uma elipse em torno da construção, além disso, as unidades afetadas indicarão este(s) modificador(es) nos ícones de dano e blindagem, quando selecionadas.
  - As tropas administrativas de defesa relacionadas ao Quartel General (**Construtor, Coletor e Transportador**) ou ao Centro de Controle (**Morfo, Saqueador e Tornado**) que estiverem dentro da área de influência recebem um bônus de dano que dobra o dano atual destas unidades, além de um bônus de +2 na blindagem.
  - Caso haja **Torre de Defesa, Canhão de Defesa ou Canhão Antiaéreo** dentro do raio de influência de um Quartel General inimigo ou Centro de Controle inimigo estas construções irão sofrer uma redução de 50% no dano.
  - Além disso, a **Torre de Defesa e o Canhão de Defesa** irão receber redutor de -2 na blindagem.
- **Abomináveis**
  - Nos modos de jogo diferentes de “padrões do mapa” os abomináveis surgem somente a partir dos 5 minutos, sendo que até os 10 minutos de jogo eles não ficam agressivos espontaneamente.