



**SuperSugoiSoft**

**presents:**

<INSERT (G/N)AME HERE>

An experimental novel on  
gaming culture  
by <INSERT AUTHOR NAME HERE>

## Sumário

<u>Disclaimer</u> .....	3
<u>Capítulo Segundo: the lost game</u> .....	4
<u>Item List</u> .....	14
<u>Créditos</u> .....	15



## Disclaimer

Esta é uma história de ficção realizada a partir de influências de inúmeros jogos e variados elementos da cultura japonesa e é, acima de tudo, experimental. Todas as ilustrações são originais.

Qualquer semelhança com nomes, pessoas, jogos, animes, espadas míticas, itens de RPG e combos de jogos de luta do nosso mundo real é mera coincidência.

## Capítulo Segundo: the lost game

Ao chegar em casa, Qwert encontrou Wsad limpando a coleção de controles e consoles. Ele estava de pé sobre uma cadeira, de frente para um armário com as portas abertas, olhando pensativo para um joystick de um antigo console Nanonii. Qwert não queria atrapalhá-lo, então esgueirou-se de fininho pelo corredor em direção ao jardim dos fundos, devagar o suficiente para ouvir o irmão suspirando. Um pouquinho do seu coração se retorceu no peito e ele suspirou também.

— Desculpa, Wsad.

Sentou-se na varanda e ficou olhando o céu noturno estrelado de Suri-D. A nebulosa naquela noite estava azul, roxa e verde, um espetáculo que apenas a série *Worship in Space* conseguiu recriar graficamente. A coletânea de três jogos bateu o recorde como a mais cara produção da história, e não era para menos. Uma pena que ainda assim não tinha conseguido ser tão bonito quanto o real, e em pouco tempo a série caiu em descrédito.

— Dizem que quando tem verde é porque o dia vai ser bom amanhã — Wsad apareceu e sentou-se ao lado do irmão.

— Quer dizer que amanhã o sol vai estar latejante de novo.

— É bom para lavar roupa e para as plantas — Wsad sorriu. — Mas é ruim para todo o resto do mundo eletrônico.

Qwert ofereceu a ele um dos chicletes que pegou de Vendor enquanto colocava o outro na boca. Wsad aceitou.

— É sabor de rosa, sei que você gosta.

Wsad já sabia pela reticência do irmão, mas mesmo assim resolveu perguntar.

— Como foi lá?

Qwert contou-lhe tudo, nos mínimos detalhes. Até mesmo sobre Monica. Wsad não parecia sentir medo dela.

— Foi horrível. Eu olhei nos olhos dela por alguns segundos e quase virei pedra. Não sei como Vendor continua com essa farsa.

— Mas irmão, se fosse uma farsa porque ele criaria algo tão assustador?

— Sabe quando um designer faz um horror survival que segundo ele é facinho, diz que qualquer um pode jogar e no final você vai ver, é um jogo terrível que deveria ser lançado em órbita? Ele não tem noção do monstro que ele criou, acontece com muitos. A iVory mesmo já teve momentos. Então, é a mesma coisa com Vendor.

— Será que realmente não existe vida no mundo virtual? Quer dizer, será que é impossível certamente?

— Não sei, Wsad. Mas se for, e se todos os habitantes de lá forem como ela, nunca quero ir para lá. Credo.

— Talvez seja o ciúme.

— Ciúme?

— É. Pensa. Ela mora em um lugar que está teoricamente muito distante daqui. Ela só aparece às terças, então significa que ela fala muito pouco com o marido. Muitas vezes das quais ela apareceu, você estava lá. E é razoável pensar que você está lá há muitas horas, porque de noite a loja já fechou há muito tempo. Você passa mais tempo com o Vendor do que ela. E isso a deixa com ciúmes e até inveja.

— Hum... — Qwert parecia desinteressado, mas essa era só uma tática para apagar de sua memória os olhos assustadores da dama holográfica. — Por falar em inveja... ganhei isso hoje.

Qwert mostrou a irmão o espelhinho que a moça do balcão o forçara a aceitar. Wsad pegou o espelho em mãos, abriu-o.

— Quem te deu?

— A moça do balcão. Ela disse alguma coisa parecida com eu ter que aprender a me enxergar.

— Não acho que isso tenha alguma relação com inveja, irmão... — Wsad observava o espelho. Observava bem o menino de nove anos, cabelo claro e cheio de sardas, olhos castanhos e fundos, sempre meio esnobes e pensativos.

— Que foi?

— Queria igual a você, irmão — fechou o espelho.

Qwert passou a mão na cabeça do irmão menor.

— Não é bom ser como eu, Wsad. É bom que você seja como você.

— Por que?

— Porque eu não poderia de maneira alguma jogar com outro Qwert.

Wsad sorriu. Um vento soprou e sacudiu as moitas de flores azuis que enfeitavam o jardim, sacudindo-as e liberando uma multidão incomodada de insetos brilhantes, que avançaram para todos os lados procurando se reestabelecer. O vento parou, e eles começaram a se ajeitar nas pétalas, procurando retomar no sono. Alguns ficaram grudados no cabelo de Wsad.

— Talvez eu tenha que ir para Aloa amanhã.

— Vai se encontrar com a iVory?

— É, mais ou menos. Se ela atender o telefone, não vou precisar viajar.

— De qualquer jeito, melhor ir dormir. Faz tempo que você não dorme também.

— É. Sem contar que todo o resto de energia que me restava foi drenada pela Monica.

Qwert com um suspiro profundo levantou-se e se dirigiu ao quarto. Assim que caiu na cama, tudo escureceu.



— Irmão, o café está pronto!

Qwert pulou da cama, assustado. Estava sonhando que era uma bolinha amarela indefesa sendo perseguida por fantasmas coloridos num labirinto. O mais estranho era que para avançar ele precisava comer toda a comida que havia pelo caminho.

Levantou-se e praticou todas as atividades matinais que as pessoas fazem enquanto ignorava o sonho que havia tido. Não tinha terminado de arrumar o cabelo, o telefone tocou.

— Deixa que eu atendo, Wsad. Alô?

— Você não vai acreditar.

— Sonhei que eu era uma bolinha amarela sendo perseguida por fantasmas coloridos depois de ter zerado um jogo que não tem final. Não há nada que eu não acredite.

— *Dinastia* não tem bugs.

Qwert esperou um tempo para ver se Vendor não estava brincando. Era um costume que ele praticava nas manhãs de quarta-feira em razão da euforia causada pela visita da esposa no dia anterior.

— Acabei de acordar...

— Não, é sério. Você sabe como minha analisadora não falha, não é?

Vendor tinha nos fundos dos fundos dos fundos da loja um gigantesco aparato que processava qualquer tipo de data que lá fosse colocada. Era uma all-purpose-analyser e a máquina nunca negou nenhum objeto de análise e nunca deixou de entregar um relatório completo que dissesse nos mínimos detalhes qual era o objeto, como ele era, e porque ele era, mesmo que esse objeto fosse as cinzas de uma película de 35mm queimada e derretida nos vulcões de Katanagatari com muito ódio. Ela analisou e concluiu que era *Citizen Kane*.

— Não estou te entendendo, Vendor. Você por acaso dormiu de ontem para hoje?

— Não, e tomei três litros de café até agora. É o seguinte... *Dinastia* não tem bugs.

— Expanda.

— Então, coloquei o jogo nela e pedi uma full analysis com todas as opções possíveis. Ela analisou e me cuspiu um relatório de trezentas e poucas páginas. Li tudo do começo ao fim e te digo com toda a certeza do mundo: o jogo não tem bugs. Se você mostrar isso pra iVory, ela vai ficar louca e talvez até desista da vida, do universo e de tudo mais.

— Vendor, olha só, vou tentar ser o mais direto possível. Você perdeu tempo. Eu já sabia disso, nós já tínhamos concluído isso.

— Não, não, Qw, céus. Eu estou falando sério. Entende o sentido literal daquilo que eu estou falando. Não-tem-bug. Nenhum. Nem a mímima sombra de bug. Zero. Sabe aquele errinho de programação que passa despercebido e que só analisando o jogo assim dá pra perceber? Sabe aquele comentário que o designer esquece de apagar? Então, nada disso. O jogo não tem nenhuma falha sequer. Ele é fechado, lacrado, quase inerte.

— Espera aí. Você quer dizer que nem aquelas falhas que fazem parte da estrutura do jogo não existe?

— Não, nem aquelas. Eu e você sabemos bem que por mais perfeito que seja, um jogo sempre terá um errinho qualquer. O livro dos récordes da Universidade de Homero diz bem que o jogo com menos erros já criado é *Mana Luring* e mesmo assim ele tem dois. Dois. Esse não tem nenhum.

— Hum, ele então é que deveria estar nesse livro dos récordes.

— Bom, acabei de pesquisar aqui na rede e vi que ele não está e que a última atualização desse livro foi feita ontem. Ou seja...

— Eles não sabem.

— Ninguém deve saber.

— Mas como, se esse jogo fez tanto sucesso?

— Também estou me perguntando isso. Talvez tenha algo a ver com conflito de interesses. Os récordes foram tomados e datados depois da Game War, uma época em que quase ninguém mais falava desse jogo. Talvez eles da Homero nem saibam que esse jogo existe.

— Quinze anos fizeram tanto estrago assim?

— Você nem imagina, Qw. Eu não tinha barba! Mas escuta só, acho bom você dar uma olhada nesse relatório. Já ligou pra iVory?

- Não, acabei de levantar.
- Vem aqui assim que você puder.

E desligou. Qwert fez as contas: a guerra terminou há vinte anos atrás, um anos antes de ele nascer, durou quinze anos, vinte mais quinze, trinta e cinco. Começou a se indagar sobre a verdadeira idade de Vendor. E sobre a verdadeira idade de sua mãe também.

— Wsad, quantos anos a mamãe tem? — Qwert perguntou, sentando-se à mesa.

- Quarenta e dois.
- Não era trinta?

— Era quando eu nem tinha nascido ainda — serviu duas panquecas ao irmão.

— Hum... — Qwert mastigava, pensativo. Olhou para as panquecas de Wsad, observando o jeito que o irmão mais novo comia. Ele cortava a panqueca em fatias iguais, fazendo oito fatias de cada panqueca. Pegou a primeira fatia, comeu. Pegou a segunda, comeu. A panqueca de Wsad agora tinha uma forma conhecida. Foi então que Qwert surtou.

- EPIFANIA! — e engasgou.

Depois de tomar café, Qwert ligou para iVory. Digitou o número (que não coincidentemente era o mesmo segredo de um dos jogos mais famosos dela, *Thunder Thunder II*) e esperou. Nada. Discou de novo. Nada.

- Acho que ela não está-  
Alguém atendeu. Esse alguém ficou mudo.
- iVory?
- Quem é?
- Sou eu. Olha só, acho que-  
— Espera aí.

O telefone ficou mudo. Qwert ouviu do outro lado vários barulhos que incluíam caixas caindo, chocalhos e apitos de microondas que diziam claramente que não só a comida estava pronta, como também estava queimada.

- iVory, tá tudo bem aí?  
Alguém pegou o telefone, ofegante.
- Pronto. Quem é?
- Sou eu, iVory. Qwert. Olha, precisamos conversar. Sabe aquele jogo que você me emprestou?  
— Qual? Aquele...
- Sim, aquele que você me desafiou a zerar uns meses atrás.
- Ah... — a voz dela estava trêmula. Qwert se indagou sobre qual das personalidades estaria ativada. — O que tem ele? Está... está com você ainda?  
— Sim, claro. Estou com ele em mã-  
— FICA AÍ E NÃO SE MOVA!  
— Quê?!

Sem resposta, Qwert ouviu mais alguns dos barulhos como os de antes. Depois o telefone ficou mudo, depois deu ocupado. Suspirou.

- O que acontece com ela?

A história de iVory e Qwert era longa e intensa. Não eram amigos de infância, não eram sequer amigos. Havia entre eles uma relação de ódio lívido e



dependência obrigatória. Os pais de ambos eram amigos de longa data, mas os filhos nunca se deram muito bem com algo que não fosse relacionado a videogame. Essa era a única coisa que os manteve juntos por tanto tempo.

iVory era um ano mais velha, várias vezes mais estudada. Prodígio, entrou na faculdade de design aos treze anos, depois de ter lançado inúmeros jogos independentes de sucesso. Qwert testou todos eles, um por um, e a ajudou a consertar diversos bugs, erros dos mais variados, coisas que mesmo as capacidades over-level de programação da iVory não conseguiam detectar. Em vista disso os jogos produzidos por ela tinham fama de aspirarem à perfeição, porque eram praticamente perfeitos. Em troca de todo esse testing, ela indicou Qwert para as produtoras mais famosas. Ele chegou a trabalhar para cinco empresas diferentes, incluindo a dela, em razão das indicações. Os pais diziam que eles foram feitos um para o outro, mas não era bem assim. Eles eram incompatíveis em tudo o resto.

iVory também tinha um lado sádico e um lado menos sádico, e usava ambos para desafiar e testar a habilidade de Qwert quando bem entedesse. Qwert odiava ser menosprezado, então aceitava tudo. *Legend of Dinastia* foi o resultado de um desses desafios. Uma vez, quando iVory acabara de se tornar doutora, ela desafiou Qwert a jogar vinte jogos de uma vez para provar estar no nível dela. Ele quase morreu jogando, e ela quase morreu assistindo. Wsad presenciou o evento e tem uma teoria de que, naqueles dias, eles apenas sobreviveram porque transcenderam para algum lugar distante e colorido. Depois disso, a mãe deles decretou que iVory tinha que mudar de cidade e ela montou para um estúdio em Aloa, onde ela trabalhava agora.

Qwert estava preocupado. Ele sabia que o lugar que estúdio dela era bagunçado, cheio de caixas e guizos de gato (nunca descobriu porquê). Não seria surpresa se, de repente, as caixas comesçassem a cair em cima dela. Ainda assim, iVory não reagiria daquele jeito. Pensou no barulho de microondas que ouviu ao fundo.

— Ela devia estar torturando alguém —concluiu.

A loja de Vendor estava cheia. A moça de balcão estava afobada buscando fitas, atendendo clientes e configurando os consoles. Qwert entrou e foi direto para o fundos da loja sem perturbá-la, onde imaginou que Vendor estaria. Encontrou-o debruçado sobre a própria mesa, desmaiado de sono, murmurando para si coisas indecifráveis. Qwert não se deteve com a cena e procurou pelo relatório. Ele já esperava encontrar Vendor dormindo, pelo estado elétrico em que ele se falava no telefone.

Encontrou o gigantesco formulário contínuo de mais de trezentas páginas semiaberto sobre outra mesa. Dobrou-o, colocou-o debaixo do braço. Encontrou a fita do jogo debaixo do bolo de papéis; guardou-a cuidadosamente no bolso. Estava saindo, apagando a luz, quando ouviu:

— Você ligou para a iVory?

— Liguei, mas não consegui falar com ela.

— Hum — e Vendor desmaiou de novo.

Na recepção, a moça do balcão afobada perguntou a Qwert como estava o patrão.

— Dormingo e babando em cima da mesa.

— Mas ele parece normal?

— Sim, por quê?

— Não sei direito... hoje de manhã, quando eu cheguei, a primeira coisa que ele me falou foi “Linaaa...”, daquele jeito de homem bêbado, “me traz um barbeador...” — ela tentou imitar a voz de Vendor, e se saiu muto bem nisso. — Eu achei que ele estivesse louco, então falei pra ele esperar sentado na mesa que eu já “ia buscar”.

— Ah. Não se preocupe, não. Ele só está inconformado. Já vi antes. Qualquer coisa que acontece, ele quer raspar a barba achando que vai voltar a ter seis anos de idade.

A moça do balcão inclinou a cabeça. Ia pedir uma explicação mais detalhada sobre seu próprio chefe. Um ponto de interrogação grande se formava na testa dela quando um dos clientes pediu sua atenção.

— Ei, tia, você tem aí a versão mais nova do *Thunder Thunder II*?

— Não, não. A titia não tem.

Qwert perguntou:

— Como não?

— Nós temos, mas eu não empresto para quem me chama de tia.

— Ah,ahaha...

— Falando nisso, você está muito ocupado?

Qwert mostrou o gigantesco formulário contínuo.

— Um pouco. Tenho que ler isso. Por quê?

— É que você sempre parece não estar fazendo nada. Não sei, você tem uma expressão contínua de ausência — antes de Qwert responder, ela atacou. — Hoje a loja está movimentada e Vendor enlouqueceu. Que tal me ajudar um pouquinho?

— Hum... acho que não vai dar não, viu...

Com lágrimas nos olhos, ela deu o bote:

— Primeiro você se faz de tonto perto de uma mulher solteira nos seus trinta anos, e agora ainda nega ajuda para ela...

A referência ao dia anterior deixou Qwert confuso. Antes que pudesse solucionar o puzzle sentimental de outrem, já estava de avental configurando consoles e atendendo clientes.

— Qwert, seu irmão ligou perguntando por você. Avisei para ele que você estava me ajudando, tudo bem?

— Ah, ahahaa, tudo bem...

Qwert suspirou. Falar com o irmão no telefone era um dos seus planos para escapar. Explicaria para ele a situação depois o diria como proceder. O irmão então ligaria novamente e avisaria que estava se sentindo mal. Qwert teria a desculpa de ir embora. Qwert iria embora. Fim. Mas não, ela foi mais esperta.

— Olha, se eu fosse você não sentava aí não... — alertou um menino que estava se aconchegando no transmissor holográfico, de onde Mônica saía todas as terças.

— Por quê? Sou cliente, tenho direito de senta onde eu quiser.

— É, bem...

— E então? Se continuar resmungando muito vou reclamar e...

— É que uma vez um menino muito parecido com você assim, sabe, morreu sentado aí. Nunca se soube porque... ele estava jogando e de repente estava morto, sem olhos e sem-

O moleque saiu como uma sombra. Mas na cabeça de Qwert, isso era realmente o que poderia acontecer com alguém que sentasse, deitasse, ou profanasse de qualquer maneira o local de onde Mônica aparecia. Para ele era realmente provável.

Estremeceu e olhou o relógio. Faltava muito para a loja fechar. Suspirou. Pegou o espelho que a moça do balcão lhe dera e olhou. “Tenho mesmo cara de ausente.” Qwert tinha olhos verdes claros quase sem pupila, meio aquarelados, como se ele estivesse sempre olhando para outro lugar e esse outro lugar se refletisse nos olhos dele. O cabelo roxo bem escuro não ajudava.

Guardou o espelho e olhou ao redor. A loja estava tranquila agora. Ao menos sua ajuda serviu para alguma coisa. A moça do balcão estava mesmo afobada.

Aproximou-se dela. Engoliu.

— Hum, Lina...

— Sim?

— Obrigado pelo espelho. Acho que eu esqueci de te falar isso ontem...

— Ah, que nada — ela sorriu gentilmente, agradada. — Você não tem que me agradecer. Não antes de ver no espelho realmente aquilo que você procura.

— O quê?

Antes que ela pudesse explicar (é, hoje o dia está cheio de interrupções) alguém (realmente alguém, porque a fumaça deixou essa pessoa irreconhecível) explodiu (de verdade) a porta de entrada.

— QWERT!

Todos gritaram de susto. Ninguém podia ver nada por causa da fumaça.

— Qwert! Você está aqui?!

Tossindo muito, respondeu:

— Cough! Cough, cough!

E então foi num instante. Qwert sentiu sua mão sendo puxada por alguém. Esse alguém arrastou-o até os fundos da loja, onde Vendor dormia. Esse alguém estourou uma outra bomba de fumaça preta lá dentro e estourou os bulbos das lâmpadas. Ele também quebrou a janela com um bastão metálico, e defenestrou um Qwert indefeso, que caiu gritando como uma menina dentro de um cesto grande de lixo seco. Esse alguém também pulou, caiu com o cotovelo em cima do estômago de Qwert, que desmaiou.

— Por que você fez isso?

— Shhh.

Os dois estavam encolhidos dentro do cesto de lixo, disputando o pouco espaço entre os muitos papéis dali.

— Ah meu deus, alguém jogou um papel aqui que não é inorgânico...

— Shhh.

— Ah, que irritante.

Qwert virou os olhos. Estremecia de raiva e náusea. Estava, por ordem de alguém que odiava, escondido em um lugar apertado quase sem ar com alguém que odiava.

iVory reiterou.

— Eu também estou odiando isso aqui, mas é extremamente vital.

— Quer dizer que minha vida depende disso?

— Shhh.

Qwert calou-se. iVory pegou no bolso um pequeno aparelho similar a um fone de ouvido. Colocou em uma das orelhas e escostrou a outra ponta em um dos lados da lixeira.

Qwert pôde ouvir algumas vozes vindo de fora. Várias masculinas e uma feminina, que parecia ser da moça do balcão. Ouviu uma voz um pouco mais grossa, meio nervosa. Era Vendor.

— O que está acontecendo, iVory?

Ela agarrou o pescoço de Qwert.

— F-I-C-A-Q-U-I-E-T-O — e se concentrou em alguma coisa que estava ouvindo.

Qwert aproveitou para quase quebrar alguns dedos dela.

Mais vozes vindas de fora. Dessa vez histéricas. A moça do balcão parecia estar entrando em colapso. Qwert ficou realmente preocupado. A voz de Vendor cobriu, forte, todos os outros zunzuns. Foi então que uma voz gélida, sombria e meticulosa respondeu algo ininteligível para quem estivesse sem os fones que iVory usava. Depois de alguns segundos tudo acabou.

iVory tirou o dispositivo do ouvido, guardou-o o bolso.

— Vamos ter que ficar aqui por um tempo.

— Ah não.

— É. Para o nosso bem.

— Peraí. Por que eu tenho que ouvir o que você está falando? Nunca te obedeci.

— Dessa vez é sério.

— Ah tá. Ok, iVory, acredito em você.

— Olha, estou aterrorizada em ter que olhar para você agora, mas acredite, dessa vez é sério.

Qwert ressentiu. Olhando bem, ela estava com uma touca preta, o cabelo escondido sob ela. No pescoço ela tinha uma máscara de gás pendurada. Olhando melhor ainda, ela estava com alguns cortes superficiais no rosto. Prestando mais atenção, a roupa dela estava rasgada em alguns lugares e no ombro direito o corte parecia fundo.

— Pu. Você fica parecendo um homem com o cabelo assim.

— É, também achei.

Shock! Foi então que ele concluiu. A situação era séria, mesmo. Já tinha todas as evidências de que, dessa vez, ela não estava brincando, nem tramando contra ele, nem fazendo nenhum teste. Fazia muito tempo que ele não a via assim.

— Ok, então. O que está acontecendo?

— É complicado de explicar, não dá pra falar aqui.

— Vamos sair então.

— Não, ainda não. Temos que esperar um pouco. Eles ainda devem estar rondando a cidade atrás de nós.

Qwert juntou as peças. No telefone, ela não estava torturando ninguém. As caixas caíram porque ela provavelmente fez uma barricada na porta e nas janelas, protegendo a central, onde ficava o telefone. O som dos chocalhos e guizos de gato serviam para avisar que alguém se aproximava e por qual direção se aproximava.

Pela frequência e pela altura do som, algumas dezenas de pessoas estavam lá. Ela provavelmente amarrou os objetos barulhentos com nylon e e pendurou-os em várias partes estratégicas dos corredores do escritório.

Mas e os apitos de microondas?

Qwert se aproximou dela e, discretamente, cheirou-a.

É. Ela explodiu o lugar.

## Item List

Sem itens neste capítulo.

## Créditos

Sem créditos neste capítulo.