



<INSERT (G/N)AME HERE>

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

Sumário

Prólogo: o último encontro	3
Capítulo Primeiro: Impossibilidade Meramente Possível	3
Item List	17
Créditos	19



Prólogo: o último encontro

Subiu o último lance de escadas da torre cambaleando. Os inimigos que acabara de derrotar quase foram páreo para o seu *level* e para seus status. Perseguiu em vão o rastro de um baú secreto cujo conteúdo, segundo rumores, era a última arma. Seus companheiros estavam esgotados. Àquela altura da torre, mais de cem andares acima do chão, quase sem itens, quase sem mágica, quase sem renovamento, os quatro heróis e seu líder lutavam, degrau por degrau, para alcançar e derrotar o causador de misérias.

No topo das escadas, que por fim acabavam, havia uma porta. Nela, uma reentrância na madeira pedia por aquele item em especial. Eles o tinham. Encaixaram o item na porta, e esta abriu, revelando um ambiente esfumaçado, mau cheiroso e escuro. Os cinco andaram na ponta dos pés, encostando e quase tropeçando uns nos outros. Por fim, ele apareceu.

A batalha começou intensa. Com um primeiro golpe mágico, o vilão fez desmaiar três dos personagens e envenenou um quarto. O líder, desesperado, começa a gastar os itens, um a um, do mais comum ao mais raro, do mais barato ao mais caro, e até aquele elixir que não se pode comprar. “É a nossa última batalha. Tudo deve ser usado nela!”

O grupo se recupera. Os desmaiados levantam e o envenenado é curado. O contra-ataque começa e seus poderes combinados formam um onda de energia tão incrível que um troféu chamado “A união faz a força” foi adicionado no *profile* do jogador. Com vários hits, quebram a defesa do vilão e penetram em suas fraquezas. O vilão cai, inválido.

Depois de um discurso funesto do vilão, o líder faz as honras. O vilão grita anunciando um provável retorno seu, mas todos sabem que é um blefe. O líder segura a espada sobre a cabeça, respira e...

ZION

[Please continue to part 2: The Legend of Dinastia: Rebirth]

Capítulo Primeiro: Impossibilidade Meramente Possível

— O quê?

Desesperado, Qwert aperta vários botões. Nada acontece, a tela permanece estática pedindo por um segundo disco. Qwert tenta novamente e nada acontece novamente. Qwert agarra o manual do jogo *The Legend of Dinastia: Ultimatum*, folheia as páginas em uma ânsia desesperada de quem quer achar custe o que custar. Quando encontra a página, lê calmamente: “ao terminar de subir a torre, coloque a pedra rubi na porta para que ela abra. O último chefão te espera ali. Equipe-se! No primeiro ataque ele tentará envenenar todos os seus personagens, então se você tiver algum acessório que previna isso, use-o”. Qwert pulou alguns parágrafos, pois disso ele já sabia. “Pronto! Você derrotou Maleficus para todo o sempre. Aproveite a linda *cut-scene* e o final feliz do jogo. Não esqueça de gastar seu pontos em melhorias para um *new game+*! Só assim você poderá completar o *collector’s book*”. Qwert parou, esfregou os olhos, levantou do chão, acendeu a luz e leu novamente, sublinhando com o dedo: “VOCÊ DERROTOU MALEFICUS PARA TODO O SEMPRE. APROVEITE A LINDA CUT-SCENE E O FINAL FELIZ DO JOGO.”

— Eu não acredito. Esse jogo deve estar bugado — disse, sentando-se novamente e tentando mais uma série de comandos no controle. Inútil. A tela estática pedia que ele, Qwert, inserisse a parte dois do jogo. A parte dois de um jogo de uma parte, segundo o guia. De um jogo, dessa vez de acordo com o guia não-oficial, que todo mundo falava que era “um inferno para zerar e que somente os mais experiente jogadores conseguiram”, no caso, os próprios autores desse último guia.

De fato. O jogo tinha sido muito difícil até para um beta-tester como o ele (o melhor de seu continente). “Um RPG lendário que promete itens fabulosos para o conquistador da saga”, segundo o subtítulo do guia oficial. Claro, esse não era o único atrativo. O jogo era visualmente bonito, tinha músicas radiantes e uma história de dar lágrimas nos olhos do mais forte e audacioso mercenário de todo Suri-D.

De fato. Deu lágrimas nos olhos de Qwert, só que quase chorando de desespero.

— Queria ver o final... Por que ninguém me falou que não tinha final... Por que ninguém, ninguém me preparou para isso... Eu teria comprado a segunda parte...

— Qwert...

— Me enganaram. Quanto tempo eu vou ter que esperar para jogar essa segunda parte? Meu deus, e se não tiver saído ainda? — descabelou-se.

— Irmão...

— Droga, dois meses trancado aqui para conseguir fazer essa proeza e tudo o que eu ganho é uma tela preta que me...

Wsad ergueu um pouco mais a voz e dessa vez Qwert o ouviu.

— Qwert!

— Desculpa, o que foi?

— Você jogou muito bem esse jogo. Acho que poucos conseguiram e você é um desses poucos.

— Ah... que nada... — Qwert desconcertou-se pelo elogio e por ter esquecido que o irmão mais novo estava ali com ele.

— Sim, sim! Se não fosse por você, eu nunca poderia ter visto uma batalha tão emocionante como esta! — Wsad sorriu largamente e bateu duas palmas.

Qwert quase chorou, de novo. Odiava ter que esperar para ver o final das coisas e odiava mais ainda ter que deixar o irmão esperando. Sempre que o irmão assistia, Qwert tentava jogar o melhor possível para fazer com que a história fosse para Wsad o mais lógica e divertida possível. Wsad sempre gostava e se orgulhava do irmão mais velho, e Qwert sabia disso e sabia que esse orgulho era sincero. Por isso, odiava desapontar Wsad, por menor ou mais irreal que fosse esse desapontamento.

— Wsad, vou sair.

— Onde você vai?

— Vou procurar essa parte dois.

— Mas já? Você tem certeza de que não é um bug? Será que não é melhor tentar fazer o final de novo? Vai que acontece alguma coisa de diferente...

— Eu até poderia, mas eu conheço jogos. Sou profissional lembra? Sei quando um jogo tem bug ou não e, apesar de eu ter suspeitado um pouco, uma obra-prima dessa magnitude não comportaria um erro, mesmo que mínimo.

— Bom, tudo bem então. Vou preparar alguma coisa para você comer antes de ir.

— Cadê a mamãe?

— Ela está viajando com as amigas. Saiu ontem a noite. Volta só no final de semana.

Qwert sentiu vergonha. Quando jogava, por prazer ou por trabalho, ficava imerso de tal maneira que nada, absolutamente nada, o tirava dali. Ele quase não falava, não comia, não dormia direito. Claro, não tomava banho direito também. Como tinha cabelo comprido e liso, ficava parecendo uma Samara travestida de moletom. Mas esses hábitos lhe garantiram o emprego e a função de beta-tester oficial em Suri-D, um

dos melhores do seu continente, o que por consequência garantia um bom salário, bastante dinheiro para sustentar a mãe, o irmão e as suas eventuais crises pulmonares.

Os designers de game na sua época eram impiedosos. Como a concorrência era muito grande, os beta-testers tinham que trabalhar muito e muito rápido. Se um beta-tester não fosse muito ágil, mesmo que fosse excelente testador, não tinha chance alguma naquele mundo. Não era contratado e os designers e produtoras não pagavam.

Qwert acreditava que os sacrifícios eram válidos. Moravam em Ilia, uma cidade ícone pelo seu porto, tecnologia e variedades. Era uma cidade grande, um pouco difícil de se viver tendo pouco dinheiro. Mas Qwert sendo beta-tester os salvou da vida dura desde que o pai falecera, há 14 anos. Qwert estava com 19.

— Bom então acho que vou... — Qwert levantou-se do chão, espreguiçando.

— Não se esquece de tomar banho — Wsad gritou da cozinha.

— Ah sim, claro — Qwert já tinha esquecido enquanto pensava no ódio que sentia daquele jogo. Ele não só sentia ódio, como também pensava nesse ódio para ficar com mais ódio ainda.

Depois de tomar um banho e finalmente ajeitar o cabelo, ficou parecendo cantor de música pop japonesa, mas isso não interessava a ele. Wsad tinha lhe preparado um sanduíche, sua primeira refeição em...

— Aonde você vai primeiro?

— Bom, como você sabe — deu uma abocanhada —, na maior loja daqui. Se eu não encontrar lá, vou procurar em algumas produtoras, porque elas geralmente têm estoque dos jogos da concorrência. Se eu ainda não achar — abocanhou de novo — vou ligar pra Ivory e perguntar para ela.

— Você vai engasgar.

— Se eu AINDA não achar, vou ter que ir à produtora do jogo, que eu ainda não sei onde... — engasgou, tossiu tão forte que caiu da cadeira. Levantou, continuou comendo. — Que eu ainda não sei onde fica.

— E se você ainda não achar?

Qwert fez um sinal de pausa para terminar o lanche. Bebeu um pouco de suco.

— Bom, aí... aí é impossível, Wsad. Um jogo sublime desse não poderia esconder um troll tão maligno desse.

— Lembre-se de Pant...

— Sim, não precisa falar. Eu e todo mundo desse mundo nos lembramos bem daquele dia em que o Natal foi exterminado.

— Hum, espero que você encontre...

— Não se preocupe, irmãozinho. Qwert vai achar pra você, eu prometo. E aí, nós vamos ver o final da história de uma vez por todas. Certo?

— Obrigado, Qwert.

Qwert deu tapinhas da cabeça do irmão.

— Bom, eu vou indo então. Se ficar tarde, jante sem mim. Eu me viro.

— Toma cuidado.

Qwert agora pensava no ódio que tinha de ter ódio de pensar no ódio intesificado pelo sol do final de tarde. Ilia tinha porto e tinha praia, e tinha sol. E às vezes tinha gente de roupa de banho na rua. Hoje tinha e era uma menina bem bonita acompanhada da avó. A menina tinha lá um cabelo cor de pêssgo lindo, magra, e olhos encantadores dentro de um biquíni branco que só puras podem usar. Devia ser filha de alguém importante. Mas ela era muito tímida, tinha uma presença quase inexistente, e como Qwert estava cego por causa da luz do sol, perdeu uma *service time* valiosa.

Foi andando pelas ruas povoadas de gente. Hoje deve ser dia de chegar coisas novas no porto... Talvez eu devesse ir lá ver quais jogos... Deu um tapa na própria cara. Nem bem saiu de casa em uma missão importantíssima, já estava se esquecendo dela. Enfiou as mãos no bolso e caminhou decidido em direção ao centro *gamer*. Foi difícil chegar lá, pois no meio do caminho conversou com muitas pessoas que não o viam fazia muito tempo e queriam saber como ele estava. Pessoas que o conheciam desde criança.

— Qwert, seu cabelo cresceu! Nossa está maior que o meu!

— Qwert, como você está? E seu irmão, melhorou?

— Qwert amigo, você sumiu! Tava terminando um jogo, né? Passa lá em casa pra bate um fut!

— Qwert, querido, você tem se alimentado? Está tão magrinho...

— Nossa, Qwert, que pele e cabelos macios... qual o seu segredo?

— Ficar sem tomar banho quase dois mes...

— O quê?

— Nada não. Eu não faço nada, sou assim naturalmente.

— Nossa, que inveja. Eu que queria eu parecer um astro pop japonês...

— Ahahahah, que mentira. Eu não sou pareço nada disso...

— Como não? Você não se lembra que a cidade te elegeu como o rapaz mais bonito no festival do ano passado? E você nem veio pegar o prêmio...

— Isso só aconteceu porque eu tenho os olhos um pouquinho claros, só por isso...

— Ah, que raiva que eu tenho de gente que não se enxerga. Toma, Qwert, fica com isso. Use-o às vezes e comece a dar valor no que você tem, rapaz — a moça do balcão da loja de jogos colocou em sua mão um espelho de bolso.

— Mas, isso não é teu?

— Claro que é. Estou dando para você. Cuida bem dele, era da minha mãe. E vê se aprende a se olhar de vez em quando. Odeio quem se faz de desentendido.

Qwert abriu o espelhinho e espiou. Não viu nada demais. Pele branca, cabelo preto arroxeadado, olhos médios de um verde claro esquisito.

— Hum... não vejo nada demais-

— Some daqui! — a moça do balcão perdeu a paciência e deu as costas para Qwert, sumindo atrás de uma cortina.

— Espera, eu preciso falar com o...

— Ele está atrás de você!

— Quebrando corações de novo, Qwert?

Qwert virou-se e deu de cara com Vendor, o responsável pela maior loja de jogos do continente, ou do planeta, a depender de onde você olhasse. Vendor possuía um catálogo gigantesco que incluía até os jogos que nunca saíram do papel ou da cabeça de alguns designers, segundo rumores relacionados à extração de informação e tortura que circundavam a figura de Vendor. Ele tinha já seus 50 anos, era casado com um holograma que ligava para ele toda terça-feira à noite para contar os prazeres do mundo virtual. Vendor vivia dizendo que um dia iria para lá, arrumaria as malas e passaria pelo portal impossível da realidade mórbida em direção à virtualidade delirante. Qwert acreditava que era Vendor mesmo que tinha fabricado aquele holograma com um algoritmo qualquer que achou jogado em um *galge* qualquer, mas não conseguia explicar como que a figura maternal e feminina do holograma possuía uma aura tão sagaz de fazer recuar o mais astuto dos assassinos.

O matador chegaria a uma casa de esquina escolhida para aquele dia e ao entrar se depararia com aquela figura esbelta de olhos cor-de-mel. Ela o olharia e oferecia chá. Ele então desaparecia para todo o sempre dentro de seu próprio vórtice mental pensando que sua sombra ainda era aquela mulher terrível. Ou então ele literalmente se comeria.

Só Vendor mesmo se encantava com ela. Ela dava arrepios em Qwert. De todos os clientes de Vendor, só Qwert mesmo sabia da existência dela porque ele era o único que ficava até tarde na loja. O resto do pessoal se sentava no projetor de holograma achando que era apenas um banquinho *hi-tech*. Mas Qwert, para seu próprio bem, não pensava nela:

— Vendor, vim ver se você tem aí um jogo que eu preciso.

— De qual jogo você não precisa, Qw?

— Esse é especial.

— Hum, me fale mais.

Vendor usava um moicano, era alto, moreno, e musculoso, mas exalava simpatia porque realmente se interessava pelos assuntos alheios, principalmente se o outro fosse um bom gamer. Tinha paciência, tolerância a melodramas e paixonites virtuais, e em razão dessas duas qualidades conseguiu expandir muito os negócios da loja, tanto no eixo comercial quanto no eixo psicológico.

— Zerei *The Legend of Dinastia: Ultimatum* pouco tempo atrás. Preciso da continuação.

Vendor piscou. Apoiou um braço no balcão, respirou fundo, apoiou uma mão no ombro de Qwert.

— Céus, é mais sério do que eu imaginava.

— O que?

— Me conte mais, me conte mais.

— Bom, eu fiz tudo o que era possível fazer no jogo, até um pouco mais do que fala no guia oficial, no não oficial, desconfiando até meu próprio taco. Fui zerar, subi a terrível torre de 120 andares quase invicto e matei Maleficus. Depois da fanfarra da batalha, a tela ficou preta e apareceu uma mensagem pedindo uma continuação do jogo.

— Hum, hum.

— E eu não tenho essa continuação. E como você sabe, meu irmão me acompanha nas jornadas de jogo. Ele ficou sem ver o final tanto quanto eu.

— Sim.

— E então, eu tentei de tudo, mas parece que é isso mesmo. O jogo quer a continuação para que eu possa prosseguir na história. E pior é que os guias falam que depois de derrotar Maleficus tem uma *cut-scene* que é o encerramento do jogo.

— Qwert.

— O que?

— Senta aqui — Vendor mostrou-lhe uma cadeirinha que era geralmente usada por jogadores quando faziam campeonatos. Vendor já estava sentado em outra, que era usada pelo juiz dos campeonatos, ou seja, ele mesmo.

Qwert sentou-se.

— Menino, escuta bem. Preta bem atenção... — apoiou o a testa em uma das mãos, expressando um *facepalm* desesperador — eu acho que você precisa de ajuda.

— Por que?

— Olha, Qw, não existe isso de derrotar o Maleficus.

— Como assim?

— Simplesmente não existe. Esse jogo, *Dinastia*, não tem final e não foi feito para ter um. Todo mundo sabe disso. Esse jogo é a lenda do mundo dos games. É o genuíno RPG perfeito, feito para ser eterno. Além de todo o gráfico excelente, personagens, música e história eletrizantes, essa fama de impossibilidade de zerar e de eternidade prometida foram as estratégias de marketing que a produtora encontrou para fazer o jogo ter sucesso. *Dinastia* não tem final, não tem nada depois da última porta da torre. Essa última porta te leva para o primeiro andar da torre, e a partir daí é um *loop*. Eu conheço muitos gamers e nunca vi ninguém que sequer conseguiu passar pela torre mais de três vezes para ver se algo de diferente acontecia... e você está dizendo que não só passou por ela como matou o último chefe.

— Não... sério?

— É isso o que eu estou te falando, Qw. Não tem mesmo final. O jogo é eterno. Eternamente no último *dungeon*. É um jogo para acabar com aquela angústia que bate quando você está para terminar um RPG. *Dinastia* “acaba” sempre no último *dungeon*. A maioria dos que jogam RPG param no último *dungeon* para não ver o jogo acabar. Esse jogo concretiza isso.

— Mas até nos guias que eu consultei o final é mencionado. Tem uma *cut-scene* depois do chefe, e depois disso o final do jogo. O guia oficial até fala que tem *new game+*!

— O guia oficial foi lançado junto com o jogo para servir de brincadeira com os jogadores e foi uma estratégia bem pensada para que o jogo tivesse procura. “Um jogo inconsistente mas que impressiona” foi o nome de uma das resenhas que eu li na época. E o guia não-oficial foi lançado por um grupo de trolls pagos pela produtora só para aumentar o falatório em cima do jogo polêmico. Tudo mentira. Não tem final. A única

coisa que tem depois daquela porta é a eternidade daquele *loop*. E isso aumentou ainda mais o falatório em cima do jogo, foi um sucesso...

— Bom. Então eu devo ter quebrado esse *loop* supostamente impossível, porque eu matei o chefão. Mas eu não vi a *cut-scene*. O jogo quer a continuação.

— Você deve ter jogado tanto que começou a delirar. Ainda mais sem comer. Pensa bem. Quantos irmãos você tem?

— Um.

— Qual o nome dele?

— Wsad.

— Certo.

Silêncio no ambiente. Vendor parecia não saber mais o que falar, não tinha criatividade para fazer perguntas de checagem de verossimilhança igual um psiquiatra faria nesse tipo de situação. Sentiu vontade de render Qwert e bater-lhe no rosto perguntando “Aho ka? Aho ka?”, mas se conteve. O quadro era realmente preocupante. Ele sabia que um dia Qwert iria quebrar. Era muito novo e trabalhava demais para cuidar da família. Sim, claro. Esse tal de chefão Maleficus deve ser uma metáfora para a figura faltante do pai.

— Você tem um Playbox aqui?

— Tenho sim.

— Você tem esse jogo aqui?

— Que pergunta.

— Acabei trazendo meu MemoryData pessoal. Vou te mostrar meu último *savestate* e vou matar o chefão de novo para você ver.

— ...

— Que foi, você não tem curiosidade? Ou você está com medo de que eu abra uma distorção no espaço tempo e nós dois sejamos sugados para algum planeta que já foi comido pelo Lavos?

— Claro que não. É só que... ah, tá bom. Não custa nada.

Vendor sumiu nos fundos da loja. Voltou alguns minutos depois com um PlayBox e a fita do jogo *Dinastia*. Ligou o console em uma das telas usada para campeonato. Qwert logo em seguida ligou o aparelho, inseriu o cartão de sua MemoryData e iniciou o jogo. Começou a jogar do último *savepoint*, que era exatamente antes da última porta da torre.

— Vamos lá.

Qwert inseriu o *keyitem* na porta, que abriu. Vendor riu sarcasticamente para dentro, incrédulo. Qwert passou pela porta e entrou no último andar da torre, um ambiente escuro, meio verde, cheio de fumaça. Maleficus apareceu. Vendor engasgou. Qwert derrotou Maleficus depois de poucos minutos. Vendor ajoelhou-se e chorou ao ver Maleficus caído no chão.

— N-Ã-O-A-C-R-E-D-I-T-O.

— Te disse.

Depois da fanfarra, a tela escureceu com um ZION e a seguinte mensagem apareceu:

[Please continue to part 2: The Legend of Dinastia: Rebirth]

Os dois encararam a tela. Vendor tremeu um pouquinho o queixo. Realmente. O jogo eterno não era eterno coisa nenhuma e ainda por cima queria mais. Pelo menos das mãos de Qwert.

— Céus — Vendor enxugou as lágrimas — você acabou com tudo: comigo, com o jogo, com o mundo, com você...

— Sou apenas um bom beta-tester. E você me elogiando é meio creepy.

— Certo. Não é bem um elogio, apesar de soar como um. Monica diz que eu tenho uma habilidade de ambigüizar certas frases, fazendo com que uma crítica às vezes pareça até com uma súplica.

— Monica?

— Minha esposa.

— Ah.

Qwert desligou o console.

— E então? Acho que eu não estou louco.

— Não. Acho que nós dois estamos. Seja lá o que você cheirou, passou pra mim.

— Como assim você ainda não acredita?

— Porque é impossível o que você acabou de fazer. Você não entende? — Vendor ergueu os braços como que em clemência aos céus — Milhares de jogadores já vieram aqui reclamar e confessar o desespero que esse jogo os causou. Eu mesmo já fui vítima desse *Dinastia*. Sofri noites sem fim pensando que era um bug. Você não entende, Qw — agarrou os dois ombros de Qwert e balançou-o para frente e para trás — Esse é o RPG perfeito. O que você fez ali, menino, é impossível. Você não fez aquilo.

— Vendor — afastou delicadamente as duas grandes mãos que o espremiam — porque *you* então não pega e faz? Vai, eu espero. Pega um *save* meu no primeiro andar da torre, sobe a torre e mata aquele *chefão*.

— São quase oito da noi...

— Eu te desafio.

— Céus.

Horas depois.

ZION

[Please continue to part 2: The Legend of Dinastia: Rebirth]

— Viu?

— Bom, acho que temos um problema sério então.

— Qual?

— Simples. Eu não tenho a continuação. Sim, estou muito desapontado comigo mesmo, minha loja agora não vale nada. Na verdade, eu nunca ouvi falar de uma continuação, e então eu, por indução, não valho nada.

— Olha, Vendor, eu nunca tinha ouvido falar dessa lenda de jogo eterno. Eu é que não valho nada porque sou beta-tester há anos e não sabia disso nem de perto.

— Você não sabia, Qw, porque isso é uma coisa que foi abafada logo que foi descoberta — Vendor tirou do bolso da camisa um maço de chicletes cor-de-rosa. Colocou um na boca e ofereceu a Qwert, que pegou dois. — Simplesmente parou de se comentar sobre ele, igual boato de blog na internet. Acho que se você procurar não vai ter nenhum resultado no Goggles. Pessoas novas como você dificilmente saberiam sobre a lenda desse jogo, simplesmente o jogariam e, ao verem que não tem final, achariam que tem um dos famosos bugs de erro de programação e deixariam quieto. — Fez uma bola de chiclete fenomenal em forma de Kirby que, décadas antes, havia lhe garantido o prêmio de melhor escultura de bola de chiclete. Vendor tinha uma história estranha. — Na verdade verdadeira, nem sei onde você arrumou esse jogo.

— A Ivory me desafiou a zerar.

— Por que ela faria isso? Ela te conhece.

— Bom, aparentemente não. Ela andou conhecendo os beta-testers de um concorrente e deve ter ficado insegura, ou eles devem ter falado algo pra ela ou dos

jogos dela, ou ela devia estar de TPM e queria azucrinar algum inocente... Não sei. Fiquei tão interessado quando ela me falou que esse jogo era muito bem feito e difícil que me esqueci dela do momento em que peguei o jogo até o momento em que você a trouxe à tona.

— Hum. Certo. Foi sorte mesmo, ele veio até você. A Ivory então não sabe da sua façanha?

— Não, não falei com ela desde então.

— Onde será que ela arrumou esse jogo?

— Ela tem muitos contatos e conhece muita gente. Então poderíamos supor que ela conseguiu de qualquer lugar.

— Pelo que eu saiba, esse jogo foi lançado com uma tiragem limitadíssima. A produtora LolliSoft estava quase falindo, então eles deram tudo o que tinham para fazer um último jogo. Resultado foi que não sobrou muito dinheiro para muitas cópias. É um item de colecionador, guarde-o bem.

Os dois pararam para pensar. Qwert sentia que deveria mudar um pouco os hábitos e, ao invés de se deixar seduzir no ato por um jogo, devia procurar saber primeiro se ele tem continuação ou não antes de começar a jogar e, caso tenha, adquirir a continuação. Na cabeça de Vendor, *The Legend of Dinastia: Ultimatum* era agora um puzzle. O lance da eternidade sempre o atraiu mas nunca o convenceu inteiramente. Vendor suspeitava desde o princípio, mas ignorou por falta de evidências. Agora tudo veio à tona.

— É... — Vendor fez outra bola de chiclete, dessa vez um Jigglypuff que não lhe garantiu o prêmio porque perdeu para o Wigglytuff do concorrente — O mais estranho é que mesmo com toda a hype feita em cima desse jogo na época, o sucesso não perdurou. As cópias que existiam foram todas vendidas, daí viram que o jogo era perfeito e eterno, todo mundo comentou em fóruns e trolls e mais trolls apareceram dizendo que tinham zerado o jogo, e secretamente a cargo da produtora montaram um guia não-oficial. Saiu a notícia de que a empresa estava trabalhando em uma nova tiragem, todo mundo ficou esperando entusiasmado. A espera foi tão longa que o povo acabou esquecendo e ficou por aí mesmo. Simplesmente murchou e... PUF — tentou fazer outra bola, mas o protótipo rosado explodiu em seu rosto antes que pudesse terminá-la. — Até os trolls sumiram. Daí veio a guerra e foi aí que se parou de falar dele de vez.

— Peraí, esse jogo existe desde antes da Game War?

— Exatamente — Vendor tirava os retalhos de chiclete do rosto. — E foi um dos jogos precursores da matriz estrutural dos jogos de hoje.

— Pode ser que um projeto para uma continuação tenha iniciado, então. Mas aí com a guerra, ele foi cancelado ou pausado.

— O problema maior não é esse, Qw. Você ainda não percebeu? Você QUEBROU o jogo, rapaz. QUEBROU. Não sei o que você fez nele, como você jogou, o que você usou, o jogo se abriu para você e revelou algo tão extraordinário quanto a própria invenção da primeira PCI. Se souberem disso, ou você vai ficar muito famoso e aclamado ou, o que eu particularmente acho mais provável, você vai atizar a ira de milhares de caras como eu que vão colocar sua cabeça a prêmio. E seu inimigos vão finalmente ter um pretexto. Talvez nem mais em Aloa você consiga competir, nem mesmo disfarçado.

— Não é tão grave assim.

— Não? Você acha mesmo? Isso não é um blefe como aqueles trolls de antigamente faziam, isso é um atrocidade.

Qwert desviou o olhar para o chão. Fitou-o por alguns instantes. Respirou fundo.

— Eu sei que é duro para você ouvir isso, mas é a verdade — Vendor era muitíssimo sincero.

— Olha aqui, pra começo de conversa, eu... — desistiu. Sabia que conversas como essa não levavam a lugar algum. Quando o assunto era relacionado à suas habilidades jogatrizes, nada havia para ser discutido. Deveria agradecer Vendor por ser sincero. — É que Wsad está esperando para ver o final.

— Eu também estou. Apesar de estar ressentido no meu âmago por você ter acabado com essa obra prima, quero resolver esse mistério. Vamos fazer o seguinte: primeiro, não conte isso para ninguém. Segundo, vamos falar com a Ivory e com a produtora amanhã. Terceiro, eu vou colocar o jogo naquela minha analisadora...

Qwert estava muito triste, não ouvia o que o outro falava. Queria poder mostrar o final para seu irmão, ele merecia mais do ninguém. Era a única pessoa que jogava com ele sem ficar bravo e sem conjurar forças da natureza vindas da raiz vital do mundo. Sentiu-se impotente. Se isso aqui fosse um jogo, pensou, eu o conquistaria num piscar de olhos e conseguiria esse desfecho para Wsad. O pensamento apenas o desapontou ainda mais, porque o lembrava do tanto que não podia agir no mundo real em comparação com todo o seu poder no mundo dos bits. Sem contar que aquele dia era terça-feira.

— V, querido, boa noite.

Ela sempre aparecia às 23:47.

— Moniquinha! Estava te esperando!

O holograma piscava sobre a base projetora. Monica era uma (suposta) moça de (supostos) 35 anos que trabalhava em uma (suposta) escola de arte como (suposta) professora. Real ou não, seu avatar era de um mulher alta, esbelta, cabelos e olhos cor-de-mel e bochechas de boneca. Tinha uma voz suave e controladora.

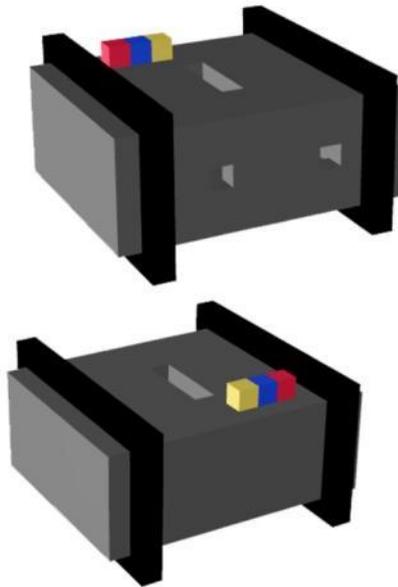
— Vejo que temos visita. Olá Qwert, como vai? Fazia tempo que eu não te via.

Qwert sentiu um frio repentino. Seus olhos estufaram, seus cabelos se arrepiaram e o mundo inteiro em torno dele começou a escurecer. Gotas de suor escorriam-lhe pelo rosto. Olhou tremente e clemente para os pés de Monica, no caso, para o “banquinho” que emitia o holograma.

— Oi Monica, eu já estava de saída. Até — tossiu um pouco ao olhá-la nos olhos, em seguida mais um pouco e mais forte. Conteve-se com todas as forças — até amanhã, Vendor.

Como um tengu, recolheu o seu MemoryData e desapareceu pela porta. Mais um pouco e ele teria desmaiado. Sumiu tão rápido e em um desespero tão grande para preservar sua vida que não ouviu Vendor gritando boa noite para ele.

Item List



PlayBox

Descrição:

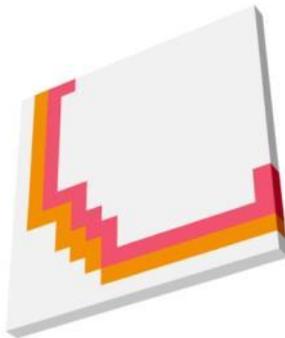
PlayBox foi um console desenvolvido para o único propósito de rodar RPGs. Os desenvolvedores tinham em mente criar um aparelho que pudesse aguentar RPGs de grandes dimensões, fazendo dele um ícone e referência para a indústria dos jogos.

O PlayBox foi um sucesso, um dos consoles mais vendidos de todos os tempos. Os jogos que foram lançados para ele se tornaram cânones, e ninguém ousa negar a representatividade deles para o gênero RPG. Outros jogos experimentais para outros gêneros foram lançados para este console, mas jamais chegaram a obter o mesmo sucesso.

Alguns críticos dizem que a natureza RPGista do PlayBox foi uma das causas da Game War.

Dados Técnicos:

O PlayBox possui entrada para somente uma fita e apenas dois controles. Um botão de liga/desliga, um de reset, e um de eject, para que ele cuspa a fita como uma torradeira cuspe uma fatia de pão. Isso porque um dos defeitos do PlayBox é engasgar com a fita.



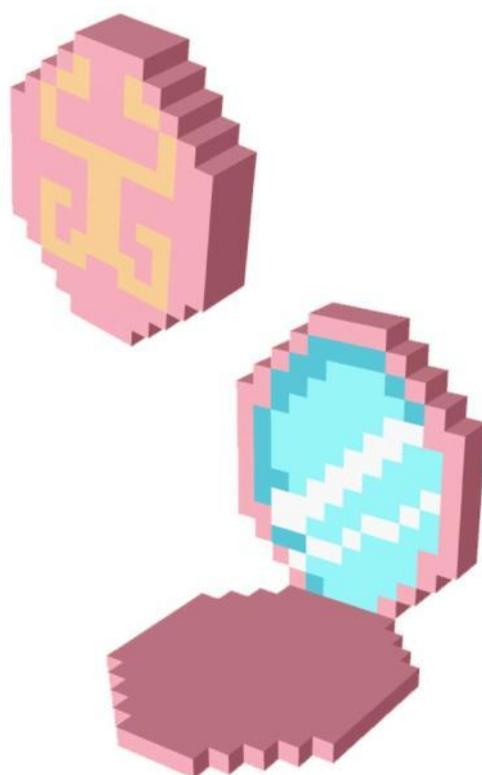
MemoryData

Descrição:

MemoryData é um cartão muito conveniente usado por gamers. Poucos sabem disso, mas foi uma criação anônima que revolucionou a maneira de guardar, preservar, compartilhar e carregar saves de jogos. O MemoryData pode ser usado em qualquer console, salvando o progresso daquele que joga. Ele guarda as inforções em diferentes partições, separando-as por console jogo. É pequeno, à prova d'água e tem várias cores. O do Qwert, por sinal, é branco. É um pequeno cartão pessoal e intrasferível. Ninguém sabe quem detém a patente.

Dados Técnicos:

É um quadrado achatado, com uma faixa vermelha e laranja. A cor pode variar a depender do usuário. O MemoryData do Qwert é branco.



Espelho

Descrição:

Um espelho de mão pequeno e oval.
Lina (a moça do balcão) ganhou o
objeto da própria mãe.

Dados Técnicos:

É um espelho de mão oval.
Não parece fazer mais muita coisa
além de refletir.

Créditos

Ilustrações em PixelArt feitas com a ferramenta Online Q-BLOCK:
<http://kyucon.com/qblock>