

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB

YAN ARANTES GUIMARÃES

A QUESTÃO DA AUTORIA EM NARRATIVAS DE *VIDEO GAME*

A morte do autor em *Dark Souls*

Brasília – DF

2019

YAN ARANTES GUIMARÃES

A QUESTÃO DA AUTORIA EM NARRATIVAS DE *VIDEO GAME*

A morte do autor em *Dark Souls*

Monografia em Literatura apresentada ao curso de Letras Português da Universidade de Brasília - UnB, como requisito parcial para a obtenção dos títulos de Licenciado.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Trindade Nakagome

Brasília – DF

2019

“Bom, bom. O que é bravura, sem um pingo de imprudência?”

Hidetaka Miyazaki.

AGRADECIMENTOS

Não haveria como não agradecer, em primeiro lugar, a minha extremamente empática e paciente orientadora, Patrícia. Não fosse sua confiança em mim, este trabalho jamais sairia da teoria, visto que, tanto em quesito de prazo quanto de liberdade criativa, ela abriu os braços a minhas demandas e, igualmente, a minhas ideias.

Também agradeço profundamente às minhas duas ex-namoradas, Camila e Lara, hoje grandes amigas e parceiras. A primeira, com sua constante repetição de que eu sou a pessoa mais criativa que ela já havia conhecido, sempre me impulsionou a não ser menos que isto: audacioso. Ela sempre acreditou no meu sucesso pelo caminho da criação, e, por isso, agradeço. A segunda, Lara, viu de perto o processo de esta monografia ser criada desde o absoluto zero; viu as crises de ansiedade que me acompanharam e foi meu suporte, meu apoio, minha força e minha consciência. Quando tudo o que eu conseguia produzir era autoindulgência, ela me colocava diante das gentis palavras: “vamos tentar só por 10 minutos hoje?”. Obrigado, Lara.

Ademais, jamais me esqueceria de meus pais, terrenos ou celestes. Sem a força que extraí de Deus e Nossa Senhora, personificados em Luiz e Margarete, jamais seria capaz de transpor as barreiras psicológicas autoimpostas nesta produção. Qualquer agradecimento escrito nesta folha seria minúsculo e fútil ao que lhes é de direito, portanto reservo a vida inteira para honrá-los.

Por fim, agradeço à Jade por, em um casual e acidental encontro em um festival de música de Brasília, ter me gerado o *insight* para que toda esta criação fosse possível. Minha ideia anterior à conversa com ela era fazer uma análise comparativa de livros de narrativas distópicas com jogos de *video game* de similar abordagem. De fato, muito pouco interessante. Por me salvar da mediocridade, obrigado, Jade.

SUMÁRIO

Antes do início.....	6
<i>Games: arte?</i>.....	6
Morte do autor.....	8
Objetivos.....	10
Morte do autor em <i>Dark Souls</i>.....	11
Enredo.....	13
A era dos antigos.....	13
A era do fogo.....	16
A era do homem.....	17
A resistência de Gwyn.....	20
A peripécia de Oolacile.....	20
A corrupção dos justos.....	22
A ascensão e a queda de Artoria.....	23
O <i>undead</i> escolhido.....	25
A morte do autor em <i>The Stanley Parable</i> e conclusão.....	58

Antes do início

Morte do autor: mesmo aqueles que nunca se aprofundaram em estudos literários, ou sequer ouviram falar em Roland Barthes, possivelmente já se depararam com o conceito de sua autoria. Aqueles que não, acalmem-se: dedicarei um momento específico para passar pelos pontos necessários à compreensão dessa teoria. Isto porque, antes deste problema - entender a morte do autor -, existe um outro, que penso me requerer mais engenho na tarefa argumentativa: quero falar, sim, de uma teoria que aborda arte; quero, igualmente, associar essa teoria a elementos que se encontram em jogos de *video game*; parece-me, portanto, mais urgente (no sentido de não ter meu trabalho descartado imediatamente pelos renomadíssimos críticos literários que certamente lerão este trabalho) posicionar a mídia dos jogos eletrônicos no rol do que se pode chamar arte.

Games: arte?

Apesar de o mercado de *video games* já arrecadar financeiramente mais que o do cinema e o da música juntos, no que tange essa mídia e o motivo de seu sucesso, ainda é claramente um nicho extremamente específico. Enquanto escrevo este texto, o Ocidente se mobiliza pela vitória dos heróis da Marvel sobre o tirano Thanos no último longa da aclamada série Vingadores; da mesma forma, em 2017, *Shape of You*, do britânico Ed Sheeran, tomava conta de todas as baladas e festas a Oeste do mapa-múndi. No entanto, quem, à parte dos iniciados em *video games*, aguarda as próximas aventuras criminosas de Michael, Trevor e Franklin, coprotagonistas do quinto título da polêmica série de jogos *Grand Theft Auto*, que havia arrecadado, até abril de 2018, U\$ 6 bilhões em receita? São seis bilhões de dólares, leitor. Em um jogo.

Talvez esse distanciamento entre a grande massa e os *video games* seja explicado pelo estigma, já datado, de ser uma mídia derivada a crianças, cujo único propósito seria entreter e tirar os pequenos de perto dos livros de matemática. Bom, é exatamente isso que eu quero quebrar agora.

Consigo enxergar duas possíveis abordagens que possam mostrar ao leitor como os

jogos eletrônicos podem ser considerados arte: uma prática e uma lógica. A prática é o simples fato de eles terem sido convencionalmente aceitos como a 10ª arte na lista inicialmente proposta no Manifesto das Sete Artes. A outra abordagem, a lógica, apoia-se em pensar em alguns elementos da composição básica de um jogo qualquer, e talvez sejam nesses pontos em que eu surpreenda alguns.

Primeiramente, é seguro pensar que a obra conterá uma trilha sonora (música, 1ª arte, de acordo com o Manifesto das Sete Artes), em regra composta especificamente para ela. Caso o leitor se enquadre naqueles que nunca adentraram esse mundo, deixo o convite de vislumbrar o longo caminho que as músicas nos *games* percorreram desde o viciante tema de *Super Mario Bros*. O quinto episódio da série de jogos *The Elder Scrolls, Skyrim*, foi um jogo lançado em 2011, e sua trilha sonora foi composta por Jeremy Soule. A música tema, executada originalmente por um coro de 90 vozes, já ganhou versão pela *Swedish Radio Symphony Orchestra* e foi amplamente premiada. Não me estenderei em explicar mais sobre *Skyrim* - visto não ser o foco -, apenas deixarei o convite para que os que ainda não conhecem o trabalho de Soule façam-no. Acredito que ficará claro por que o enquadro como arte.

Ademais, muitos jogos possuem um trabalho cênico (2ª arte) tanto na localização das vozes das personagens (como é chamada a "dublagem" dos *games*) quanto na atuação propriamente dita, necessária para que se faça a captura de movimentos e posterior transferência para moldes virtuais em 3D. Mais uma vez, convido o leitor a procurar pelos bastidores de *God of War* (2018) e ver por conta própria o profundo empenho cênico que existe nessa mídia.

As artes plásticas (3ª arte) também possuem amplo espaço nos jogos eletrônicos. Quando se fala nos estonteantes cenários de *Zelda: Breath of the Wild* ou na variada gama de aterrorizantes monstros na saga *Silent Hill*, deve-se pensar em artistas plásticos tornando visuais os conceitos criados, em regra, pelo diretor do *game*, seja em um processo inicial de desenvolvimento, com papel e lápis; seja já trabalhando com moldes em 3D em um computador.

Não imagino ser surpresa para o leitor, tendo em vista o foco literário deste trabalho, que a literariedade (6ª arte) também estaria presente nos jogos de *video game*. É, pois, nesse

ponto - e no que se seguirá - em que a maior concentração de minha atenção será destinada. Para não abandonar a estratégia de exemplificar o que digo, deixo a narrativa da primeira entrada da trilogia *Bioshock* como forte recomendação. Reitero, no entanto, que mais tardiamente haverá o devido foco a esse elemento dos jogos eletrônicos.

Entretanto, os *games* não são um mero aglomerado de diversas composições artísticas. Existe um trabalho de síntese dessas criações quando passam pelo seu derradeiro e mais relevante elemento idiossincrático: interação direta e ativa do interlocutor (jogador) com os elementos da obra, em especial a história. É ela que diferencia as obras dessa mídia de qualquer outra forma de arte. É a linguagem específica dos *video games*.

Diante de tudo isso, não é possível não se pensar os *games* como arte, a não ser que se negue tal título a outras formas, consagradas. É, portanto, apenas uma nova forma de expressão introduzida na contemporaneidade.

Morte do Autor

Cumprindo minha promessa, dedicarei toda a minha atenção agora a tentar orientar o mais literariamente leigo dos meus leitores na teoria que guiará este trabalho. Afinal, que cisma tinha Roland Barthes, um escritor, sociólogo, crítico literário, semiólogo e filósofo francês, com a vida dos autores?

Para começar, é necessário explicar que, como o próprio teórico colocou em seu ensaio, a figura do autor nem sempre teve relevância quando se abordava a contação de uma história. Importava, em verdade, o símbolo, o que se queria transmitir. Pense você, leitor, quando ouve uma anedota qualquer: sua preocupação imediata é descobrir que gênio a criou ou apenas rir, satisfeito por ter acrescentado uma cômica história ao seu repertório de conversas de bar? Será que, se reproduzir uma piada de papagaio em uma mesa com amigos embriagados, aparecerá das sombras alguém reivindicando autoria da ideia? Não, sabemos que é absurdo. Isto porque, como defende o autor, "a escritura é a morte de toda voz, toda origem" (BARTHES, 2004, p. 57).

A exaltação ao autor é um fenômeno moderno, que acompanhou o aparecimento da

relevância da "pessoa humana". Durante a Idade Média, existia apenas "povo", mas não "gente". Foi somente com a saída desse período e com a chegada de movimentos históricos como o empirismo inglês, o racionalismo francês e a Reforma Protestante que se descobriu o "prestígio do indivíduo". Nasceu, assim, o *autor* enquanto figura indispensável a uma história: lê-se Machado, não *Memórias Póstumas*; Stendhal, não *O Vermelho e o Negro*; Tolstói, não *Guerra e Paz*.

E qual o problema? Teria, então, Barthes uma secreta inveja dos autores que agora concentram em si a glória que antes pertencia às histórias? Na verdade, a centralização do poder da narrativa no autor cria alguns empecilhos a qualquer texto. Basta analisar o estado da crítica literária tradicional. Se se quer entender a obra de Van Gogh, procura-se em Van Gogh o significado da obra. Se ele era louco, sua criação é reflexo da loucura; se era triste, da tristeza; solitário, da solidão. Essa abordagem transmite uma ideia muito clara sobre o que é a obra artística para os críticos: uma mensagem uniforme que um Autor-Deus tenta passar a seu interlocutor e que deve ser, a todo custo, decifrada. O quão limitante é isso, leitor? Não te indigna essa castração? "Veja, mas não toque", "descubra, mas não crie", "exista, mas não pense": seja passivo.

"[...] um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único [...], mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original." (BARTHES, 2004, p. 62). Toda história é repleta de lacunas e de ideias unilateralmente compreendidas por personagens. A figura que preencherá os espaços, que conseguirá compreender os diversos sentidos das palavras, a única capaz de ter a visão do todo do texto - imagino que a essa altura já esteja óbvio -, é o *leitor*.

Permito, neste momento, que se faça uma pausa para respirar, pois suponho um completo estado de arrebatamento com o bombardeio de informação e frases de impacto.

Retornemos.

Objetivos

Agora que o leitor entrou em contato com os pressupostos básicos para que esse trabalho seja compreendido, posso finalmente abordar o ponto aonde quero chegar. É, sendo sincero, básico e não muito ambicioso: desejo mostrar a morte do autor como elemento presente em um jogo específico de *video game*, qual seja, a primeira entrada da trilogia *Dark Souls*. Para cumprir tal tarefa, ainda, lançarei mão de um outro título, de nome *The Stanley Parable*.

Antes de abordar, no entanto, o motivo da escolha dessas duas obras, gostaria de levantar uma questão que talvez já tenha florescido na cabeça do leitor: por que *video games*? Sim, é fato que a literariedade é um dos componentes dessa mídia. Mas, de tantos suportes igualmente compostos por literariedade, por que escolhi este?

Excelente pergunta, de fato. Os *video games*, por terem nascido sob o estigma de serem um brinquedo para crianças, nunca receberam os olhares da crítica literária, mesmo quando começaram a apresentar fortes elementos dessa área. Isso fez que a mídia crescesse à deriva da crítica formal e, dessa forma, não se submetesse a seus grilhões. Já conversamos sobre o fato de o tradicionalismo constantemente buscar no autor o significado e o valor de uma obra; os jogos eletrônicos, por outro lado, seguiram o caminho oposto: enquanto a crítica literária tradicional demorou décadas a olhar para o leitor, este foi a base para a construção do império que se tornaram os *video games*.

Um jogo não pode, por definição, ser a pura realização do ego do autor. Se ele não buscar, em primeiro plano, a satisfação do jogador - a qual envolve a permissão de que se explore com as próprias pernas um universo novo -, descumpra a primeira máxima dos *video games*: ser divertido. A diversão foi o primeiro propósito dessa mídia, e é uma realidade que nunca a abandonou; por isso, portanto, conforme os elementos artísticos começaram a aparecer nos jogos eletrônicos, eles se posicionaram circunscritamente ao entretenimento. Sim, se tornou arte, mas sem nunca abandonar o que o fez existir enquanto suporte independente, autônomo e único.

Agora sim podemos tratar das pendências: por que *Dark Souls*? Por que *The Stanley Parable*?

Dark Souls, jogo de 2011, acredito ter sido, até hoje, uma das maiores implementações da morte do autor como pressuposto para a construção de uma obra. O criador e diretor, Hidetaka Miyazaki, não somente conseguiu colocar sua "pessoa humana" de fora da equação da peça, como fez dessa ausência um elemento de "jogabilidade".

Então, se já teremos um exemplo quase perfeito de como a morte do autor pode impactar a experiência de um jogo se inserida organicamente no processo de criação, para que precisaríamos de outro, no caso *The Stanley Parable*? O motivo de sua escolha foi simples: a obra, criação independente de Davey Wreden em 2011, aborda a teoria de Barthes não de maneira implícita, no *backstage*, mas sim no tema. A narrativa do jogo se constrói sobre o debate da liberdade do interlocutor no processo de criação de uma história: é o embate - literal - entre autor e leitor e suas consequências para a obra.

Acredito, portanto, que *The Stanley Parable* complementarará minha análise de *Dark Souls*, a qual abordará as possibilidades que se criam quando se trata um jogo de *video game* como ele próprio, e não como uma extensão de seu criador. São exemplos do que pode ocorrer, afinal, quando o ego deixa de ser um fator em uma forma de arte que cresceu sob a égide da satisfação do interlocutor.

Morte do autor em *Dark Souls*

É quase chegado o momento, leitor. Veremos em breve, juntos, de perto, a morte do autor acontecendo e admiraremos seu impacto nas obras escolhidas. A primeira: *Dark Souls*.

O que é, afinal, *Dark Souls*? Lançado em 2011 sob direção criativa e produção do japonês Hidetaka Miyazaki, o jogo se enquadra no gênero de *role-playing games*, RPG. Esse gênero, desde o seu nascimento muito antes da era dos jogos eletrônicos, manteve o mesmo conceito-base: a imersão do jogador em um mundo fantasioso em que interpretará uma personagem e viverá suas aventuras como se de fato estivesse em sua pele. No caso de *Dark Souls*, essa iniciativa de introduzir o jogador na história começa desde antes de iniciar a jogatina: na tela de criação de personagem.



Os familiarizados com os *video games* de certo já viram essa tela, ou similares, dezenas de vezes; mas aos não iniciados explico: é comum que os jogos que partem da premissa de "crie sua própria narrativa", como é o caso dos RPGs, permitam-nos inclusive moldar a personagem que controlaremos ao longo de todo o *game*. Escolheremos o nome (mesmo que isso não influencie pragmaticamente em nada na experiência), o sexo biológico, as características físicas, assim como a *classe* do protagonista. Essa classe, por se tratar de um jogo ambientado em um mundo fantasioso remanescente da era medieval, pode ser cavaleiro, guerreiro, mago, clérigo, ladrão etc., influenciando diretamente a forma de se jogar: um cavaleiro pratica combate próximo, com espada e escudo, enquanto um feiticeiro prefere encarar os conflitos com ataques mágicos a distância. Ao longo do jogo, conforme vamos conquistando objetivos e derrotando inimigos, somamos pontos de experiência (aqui denominados "almas"), os quais alocamos a atributos específicos que fortalecerão nosso estilo particular de jogo. Por exemplo, se optei por jogar com um cavaleiro, é importante que eu desenvolva os atributos de força e destreza, visto que eles serão responsáveis pelo bom uso de armas como espadas, machados e lanças. Toda essa criação e desenvolvimento, sozinhos, já nos aproximam dessa personagem: é cria nossa, como um filho, leitor; ou, mais precisamente, como nós gostaríamos de ser nesse mundo. E que mundo é esse? Onde esse

protagonista existe, o que ele faz, por que faz, contra quem faz? É hora de nos ambientarmos no universo de *Dark Souls*.

Enredo

Leitor, explicar o enredo de *Dark Souls* não é tarefa simples. Para ser mais claro, o estúdio responsável pela sua criação, *From Software*, em 2016 ofereceu um prêmio de U\$ 10 mil para quem conseguisse cumprir essa tarefa em um vídeo postado na plataforma YouTube. O motivo para essa complexidade advém de alguns fatos muito específicos: o primeiro é que a esmagadora maioria do que se entende por "história" no jogo ocorreu mais de um milênio antes do *locus* temporal em que a nossa personagem se insere. Isso leva ao segundo ponto: nosso papel nesse mundo não é épico: as grandes guerras já ocorreram, a destruição já foi feita, os grandes nomes que um dia pisaram a terra hoje estão mortos ou são uma mera casca do que já foram. Nosso papel nesse mundo decaído é selar seu caixão, ainda que nem mesmo esse papel nos seja claro (seja enquanto jogadores, seja enquanto personagem). Então como, por Deus, se descobre a história desse jogo? Voltarei a abordar esse ponto com mais detalhes posteriormente, mas, por agora, saiba apenas que grande parte da compreensão desse universo adveio de especulações, todas fundadas em fortes elementos internos ao jogo. No entanto, sempre haverá lacunas de conhecimento e, ao final, você verá que são essas lacunas que dão vida a *Dark Souls*. Finalmente, com a ajuda de plataformas como *wikis* e canais de YouTube especializados nesse *game*, tentarei explicar os principais eventos que precedem a narrativa da nossa personagem, deixando a ressalva das já mencionadas lacunas que restam na história.

A Era dos Antigos

Há muito tempo - na verdade, antes do próprio tempo -, o mundo era coberto por uma densa neblina e possuía dois planos de existência: o superior e o inferior. O primeiro era habitado por dragões eternos e árvores ancestrais, e o último, por seres humanoides sem almas (e, portanto, sem vida). Esta ficou conhecida como a Era dos Antigos. Seu fim foi

engatilhado pelo inexplicável nascimento do fogo no plano inferior, o qual trouxe ao mundo o que lhe faltava: disparidade. Em *Dark Souls*, pense o fogo de duas maneiras: a primeira, pragmática, assemelha-se ao que se entende por fogo pelo senso comum: aquece no frio, ilumina no escuro etc. A segunda maneira o trata de forma mais mística, ou até divina. Foi a partir da Primeira Chama que a vida ganhou forma. Antes do fogo, não havia o conceito de morte, frio ou escuridão, porque nunca houvera vida, calor ou luz.

Apesar de não mencionado no jogo, acredita-se que, a partir desse evento e conforme décadas foram se passando, diversas sociedades primitivas se desenvolveram no plano inferior. Nessas sociedades, três figuras se destacavam: Gwyn, que havia, nesse tempo, montado uma legião de fiéis Cavaleiros de Prata; a Bruxa de Izalith, com suas sete Filhas do Caos; e Nito, uma figura grotesca formada por dezenas de esqueletos empilhados, cobertos por uma capa acinzentada. Foram essas personagens que viriam eventualmente a encontrar, dentro das chamas, as poderosas Almas de Lordes. Eram quatro almas no total: a da Vida, herdada pela Bruxa; a da Morte, reivindicada por Nito; a da Luz, que se tornou posse de Gwyn; e a mais misteriosa de todas, adquirida por um pigmeu esquecido pela história: a Alma da Escuridão (*Dark Soul*).





Com o poder de Lordes, Gwyn, Nito e a Bruxa de Izalith foram ao plano superior com seus aliados para enfrentar os dragões ancestrais pelo domínio do planeta. No entanto, um problema os limitou: as feras eram imortais. Muitos do exército do plano inferior já haviam morrido na luta quando um dos dragões, Seath, se voltando contra os demais, revelou o segredo da imortalidade de seus afins: suas escamas de pedra. O motivo para essa traição pode-se inferir a partir do aposto que sempre acompanhou seu nome: o Sem Escamas. Inveja, talvez, e possivelmente discriminação por partes dos irmãos o levaram a cometer tal ato.



A partir do recém-descoberto ponto fraco dos dragões, Lorde Gwyn, com suas lanças de raio, estilhaçou as escamas das bestas, para que a Bruxa e suas filhas, mestras em piromancia, queimassem-nas em carne viva. Nito, por fim, espalhou no mundo um miasma de morte e doença, contaminando irremediavelmente todos os seres ancestrais, levando-os à extinção.

A Era do Fogo

Assim, iniciou-se a Era do Fogo. Com a luz das chamas, reinos e cidades nasceram e prosperaram, assim como religiões foram fundadas em torno dos Lordes e de seus filhos. Como recompensa a Seath pela ajuda na guerra, Gwyn lhe cedeu parte de sua alma, deu a ele o título de Duque e construiu uma imensa biblioteca para que o dragão pudesse estudar a possibilidade de atingir a imortalidade mesmo sem as escamas. Outros pequenos pedaços de sua alma, o Lorde presenteou aos quatro cavaleiros que mais se destacaram na guerra: Gough,

o Falcão; Ornstein, o Leão; Ciaran, a Vespa; e Artorias, o Lobo. Por agora, só guarde a informação de que esses quatro Campeões existem. Em especial o último, Artorias.

Um reino fundado em torno das chamas: Lordran. Quero aqui que o leitor se lembre: apesar do caráter divino da Primeira Chama, ela ainda é fogo. E fogo apaga. Sem ele, tanto a Alma da Vida (Bruxa) quanto a da Luz (Gwyn) se enfraqueciam e a civilização como se conhecia começava a decair. “Então é agora que entra o protagonista? Ele salva o mundo reacendendo a Primeira Chama?”. Inocência. Leitor, não só estamos ainda a um milênio da chegada da nossa personagem nesse universo, como é necessário que você se desvencilhe desses conceitos de “salvar”, tal como os de “bem” e de “mal”. Sim, para Lordran, o mundo afundar na escuridão era uma tragédia; existia, contudo, quem se beneficiasse profundamente do breu: aquele esquecido pigmeu, que havia herdado a *Dark Soul*. É uma balança. O nascimento da Primeira Chama trouxe a disparidade. Como consequência, luz e escuridão agora coexistem e se alimentam mutuamente, mesmo que, menos do que uma balança, elas sejam tratadas como polos de um cabo de guerra.

Regressando à crise em Lordran (e citando textos de alunos do Ensino Médio se preparando para o ENEM): medidas deviam ser tomadas pelas autoridades. Uma das primeiras providências drásticas foi de autoria da Bruxa de Izalith. Vamos lembrar: se a vida veio do fogo e a Bruxa herdou a Alma da Vida, que poder ela adquiriu? O da piro-mancia. “Posso tentar recriar a Primeira Chama com as minhas habilidades”, pensou a Leide. Uma ideia brilhante, se considerarmos apenas a faceta pragmática do fogo; quando, no entanto, pensamos no seu caráter divino, conseguimos perceber o tamanho da heresia praticada pela Bruxa: na iniciativa de substituir Deus, nasceu o Diabo. A heterodoxa empreitada originou a Chama do Caos, que consumiu o corpo da Bruxa, moldando-a em um ser gigantesco e distorcido, cujo poder formou um leito de caos e vida que daria origem a todos os demônios do mundo. O mesmo destino foi reservado a algumas das filhas da mulher.

A Era do Homem

Com esse fracasso na conta dos Lordes, as chamas do mundo efetivamente se apagaram e assim nasceu a Era do Homem, também conhecida como Era da Escuridão.

Agora chegou um ponto crítico na história: por que esse período recebeu nomes tão díspares? Qual é a relação entre o homem e a escuridão? O mundo é uma balança entre luz e breu, leitor. Os dois dependem um do outro. Mas até onde vai isso?

Vamos voltar ao ponto inicial dessa história: o nascimento da vida a partir do fogo. O que permitiu que aqueles seres humanoides recebessem vida? As almas extraídas das chamas, certo. Mas, só com essas almas, eles ainda não poderiam ser chamados de “seres humanos”; faltava-lhes um elemento particular ao homem: escuridão. Quando o pigmeu percebeu a enorme desvantagem quanti e qualitativa contra os outros Lordes, ele começou a dividir a *Dark Soul* em inúmeros fragmentos e a distribuí-los aos seres humanoides, o que os permitiu sair de um estado irracional (no jogo, *hollow*), em que apenas obedeciam a seus instintos mais primitivos, numa busca eterna por mais almas. Não à toa, esses fragmentos receberam o nome de *humanidade*, mas somente alguns poucos sabiam sua origem. Obviamente, Gwyn era um deles.

Antes de entrarmos na medida tomada em resposta pelo Lorde da Luz, leitor, quero que perceba a genialidade da ação do pigmeu: agora, não só as pessoas vão viver em uma busca eterna por fragmentos da *Dark Soul*, como o próprio reino de Gwyn dependerá de que todos os seus habitantes mantenham dentro de si um pedaço de Escuridão, caso contrário inúmeros *hollows* sairão pelas ruas matando e extraindo a humanidade daqueles que a detêm. E é muito difícil manter qualquer civilização funcionando quando há seres irracionais assassinos andando por aí. Ainda mais vestidos de verde e amarelo.

Algum tempo após esse feito, e por causas desconhecidas, a morte chegou ao pigmeu. No entanto, no simples espalhamento de sua alma, seu legado jamais seria apagado. Além disso, assim como Gwyn tinha um exército, o pigmeu também tinha quem pudesse continuar seus planos: as Serpentes Primordiais. Fiéis servas do Lorde da Escuridão, eram despercebidas de armas ou de quaisquer meios ofensivos diretos, mas mestras em manipulação. Qual era seu objetivo? Única e exclusivamente espalhar as trevas pelo mundo e encontrar, dentre os humanos, o herdeiro do trono do pigmeu: o novo *Dark Lord*.



Agora sim. Como Gwyn respondeu a essa estratégia impecável do pigmeu? Da pior maneira possível: com os três *ãos* do apocalipse: religião, enganação e maldição. O Lorde fundou uma religião chamada de “O Caminho do Branco” (em galês, *gwyn* significa literalmente “branco”). E qual era a missão dada aos seguidores dessa religião? Usar sua humanidade para alimentar as chamas espalhadas pelo mundo. Genial! Agora a escuridão estaria, literalmente, fortalecendo a Era do Fogo. Qual é a falha? Sem humanidade, idiotas assassinos.

Gwyn, não satisfeito com um só ato de extrema irresponsabilidade, cometeu o segundo: criou, junto aos outros deuses, uma maldição que ficou conhecida por “maldição dos *undeads*”, a qual colocou todos os habitantes de Lodran em um estado de não-vida, essencialmente os tornando mortos-vivos. Dessa forma, Gwyn conseguiria minar a humanidade pouco a pouco de todos no reino, visto que, a cada morte (e posterior ressurgimento), os homens perdiam mais de sua humanidade e se aproximavam cada vez mais do estado *hollow* original. Resultado? Idiotas assassinos imortais espalhados pelo reino.

Diante da própria estupidez, Lorde Gwyn se viu obrigado a encurralar todos os *undeads* em enormes complexos prisionais longe de Lordran, visto que eles se tornaram uma ameaça aos costumes de não se assassinarem uns aos outros. Quando os cidadãos se tornam inimigos do Estado, não há sociedade que sobreviva.

Em resumo: todos os homens são filhos daquele que herdou a *Dark Soul*. Então agora,

tendo entendido essa relação, podemos retornar ao ponto em que estávamos.

A resistência de Gwyn

Entramos na Era do Homem após o fracasso da Bruxa, e o mundo está sendo tomado por *hollows*. Diante disso, os deuses da linhagem de Gwyn, temendo por sua vida, começaram a desertar a capital de Lordran, chamada Anor Londo. Na cidade, restou apenas o filho mais novo de Gwyn, alcunhado de Gwyndolin, o Sol Negro. Explicarei mais tarde qual passou a ser sua missão nesse lugar.

Diante do autoexílio de sua família e de um mundo tomado por Escuridão, Gwyn começou os preparativos para tomar uma desesperada providência, a fim de manter o reino vivo e recuperar sua Era do Fogo.

Primeiro, precisava de um sucessor. Encontrou quatro justos reis em uma cidade remota e a eles presenteou o resto de sua grande alma. Por fim, consagrou a cidade desses reis como a nova capital de Lordran, passando a se chamar Nova Londo. Não se preocupe com o nome desses quatro, visto que eles eram conhecidos somente por *The Four Kings*. Com sua sucessão certificada, Gwyn fez o sacrifício máximo: usou seu corpo como combustível para realimentar a Primeira Chama e fazê-la queimar por mais mil anos.

A peripécia de Oolacile

Vamos agora levar nossa história a um novo lugar. Uma terra antiga e amaldiçoada pelo infortúnio, onde os cidadãos, buscando sua salvação, condenaram a si mesmos: falo da cidade de Oolacile.

Muitos de seus habitantes eram praticantes de magias que manipulavam a luz, logo eram mestres de invisibilidade, camuflagem e, claro, iluminação. No entanto, por nunca terem tratado a magia como uma arma, ficaram indefesos quando a cidade foi invadida por um dos pouquíssimos descendentes dos dragões ancestrais, Kalameet. Por ser um simples descendente, esse dragão negro não possuía as escamas da imortalidade de seus ancestrais,

mas, ainda assim, levou Oolacile à destruição, obrigando os moradores a buscarem meios desesperados para conseguirem contra-atacar.

Qual foi a ideia? Eles sabiam manipular luz, certo. Então nada os impediria de se tornarem mestres também em magias nascidas da Escuridão. Mas de onde eles poderiam extrair escuridão para manipular se, por causa do sacrifício de Gwyn, o mundo estava vivendo uma nova Era do Fogo? Bom... todos tinham escuridão dentro de si, a Humanidade. Então faria sentido extrair dela a força necessária para criar poderosas magias. Mas como?

Os habitantes de Oolacile começaram, assim, processos extremamente cruéis de tortura com humanos, objetivando levar a humanidade do prisioneiro a um estado selvagem, fazendo com que se manifestasse concretamente no mundo. De certa forma, obtiveram sucesso, visto que de fato criaram magias a partir da humanidade selvagem, que ficaram conhecidas por sortilégios; no entanto, o humano cuja humanidade se torna selvagem convertia-se em uma fera proporcional ao tamanho de sua Escuridão. Assim como Gwyn, os cidadãos de Oolacile estavam criando seu próprio inimigo.

Um dia, apareceu uma figura grotesca na cidade e induziu os habitantes a violarem uma tumba, desenterrarem um corpo específico, reanimarem o cadáver e conduzirem os mesmos processos de tortura, sob a promessa de que, de dentro daquele ser, extrairiam um enorme poder.

Levaram o pobre homem à beira da loucura: torturaram-no de inúmeras maneiras, mas não conseguiam fazer sua humanidade se tornar selvagem. Somente quando um dos torturadores retirou da frágil criatura um pingente que ele guardava com muito apreço, o prisioneiro atravessou a linha da sanidade.

Leitor, prepare-se: esse homem era o pigmeu. E a figura grotesca que induziu os habitantes a desenterrarem seu corpo era uma de suas leais Serpentes Primordiais, chamada Kaathe. “Como leal?! Fez seu mestre ser torturado ao ponto de sua humanidade perder o controle!” Verdade. Mas com que objetivo? Uma vez que a humanidade se torna selvagem, ela se manifesta no mundo concreto. Então como seria a selvageria do próprio detentor da *Dark Soul*? A manifestação concreta de sua alma foi tão grandiosa, que tudo em volta do epicentro começou a ser consumido por uma massa negra de Escuridão crua, que passou a

ser chamada de Abismo. “E o pigmeu?” Transfigurou-se na fera mais temida de Lordran e passou a ser conhecido como Manus, o Pai do Abismo. “Nossa... pelo menos o povo de Oolacile conseguiu matar o dragão Kalameet com os sortilégios descobertos?” Não.



A corrupção dos justos

Com a brilhante manobra da serpente Kaathe para rebater o renascimento da Era do Fogo, agora a Escuridão voltava a se espalhar pelo mundo. Mas ainda era pouco. Era necessário derrubar um pilar central do novo reino da Luz: os herdeiros da grande alma de Gwyn, os *Four Kings*. Para isso, a cobra explorou uma fraqueza universal: ganância.

Veja, qual é o bem mais valioso a todo homem? A Humanidade. Sem ela, encontra-se não só a morte como também a perda da razão como um todo. Diante disso, um poder de sempre restaurar a própria humanidade, mesmo que roubando de outros homens, soaria bastante tentador a qualquer um. Esse poder existia e se chamava “a arte de *Lifedrain*”, uma

habilidade lendária do *Dark Lord*. Sob a promessa de Kaathe de vida e poder eternos, Os Quatro Reis foram dissuadidos de seus postos e se tornaram discípulos da serpente e mestres em *Lifedrain*. Com a nova habilidade aprendida pelos reis, eles começaram a acumular uma quantidade descomunal de Humanidade, o que os permitiu espalhar em Nova Londo o temido Abismo. Diante do enorme poder dos quatro, muitos guerreiros da cidade, deslumbrados com a capacidade de extrair humanidade, se juntaram aos reis e formaram, assim, o pacto dos *Darkwraiths*. Apesar de cada integrante desse pacto apenas almejar o benefício próprio (perenidade), o resultado final era caos em Lordran e um espalhamento fora de controle do Abismo.

A ascensão e a queda de Artorias

Com o nascimento dos *Darkwraiths*, era necessário que os guerreiros de Gwyn respondessem à altura. Ainda se lembra de Artorias, um dos quatro Campeões que mais se destacaram na grande guerra contra os dragões ancestrais? Nesse momento de crise, ele deu um passo à frente e decidiu descer ao Abismo de Nova Londo para derrotar os *Darkwraiths* e parar o avanço das trevas.



Chegando lá, lutou bravamente, mas o Abismo era mais forte do que podia imaginar. Percebendo a inutilidade na persistência, Artorias decidiu tomar uma atitude drástica, que marcaria o trágico fim da nova capital: o guerreiro, com o objetivo de impedir que o Abismo transbordasse da cidade, inundou Nova Londo, selando, sim, os *Darkwraiths*, mas matando afogados no processo centenas de milhares de inocentes.

Apesar do fracasso assumido, a lenda de Artorias se espalhou por todos os cantos de Lordran, e o guerreiro passou a ser conhecido pela alcunha de “o Andarilho do Abismo”, aquele que havia derrotado os *Darkwraiths*.

Pela fama adquirida em Nova Londo, ele foi enviado para uma nova empreitada, agora para dar um fim ao núcleo da Escuridão: deveria derrotar o Pai do Abismo, que habitava Oolacile. Caso obtivesse sucesso, o plano de Kaathe fracassaria por completo e a Era do Fogo consagraria vitória. Portanto, para essa luta, Artorias levou seu fiel escudeiro, o lobo cinzento Sif, que, à época, apesar de seu tamanho e de sua imensa força, ainda era somente um filhote.



A batalha contra Manus foi brutal. Com seu imenso poder, a fera foi capaz de quebrar o braço esquerdo de Artorias, no qual empunhava sua espada. Para continuar o combate, trocou a lâmina de mão e, percebendo seu inevitável fim, imbuiu seu escudo em uma magia de proteção para que seu amigo, Sif, pudesse se esconder e ficar a salvo.



A luta se encerrou com o Abismo sendo mais forte que Artorias. O guerreiro foi consumido pela escuridão e seu túmulo simbólico, no qual só ficaram seus pertences, seria para sempre guardado pelo seu melhor amigo.

O *undead* escolhido

Leitor, não há, finalmente, mais nada a explicar sobre o que precedeu a chegada do nosso personagem no universo de *Dark Souls*. Daqui em diante, tudo sobre o que falarei é experienciável ativamente pelo jogador. Então vamos começar.

Quem somos nós nesse mundo? Basicamente, ninguém. Um *undead* qualquer aprisionado em um dos complexos prisionais a mando de Lorde Gwyn. E é dentro de uma

cela onde começamos nossa jornada: eu, você e Yanzeiro, o cavaleiro.



Sem esperança e perto de se tornar um *hollow*, Yanzeiro permanece sentado, esperando sua Humanidade se ir. Contudo, o destino o reservava outro caminho: um herói chamado Oscar, por uma fresta no teto, arremessa um corpo morto dentro da cela. No corpo, a chave que libertará Yanzeiro.



Enfim libertos, vemo-nos diante de um corredor no qual começam a aparecer os primeiros sinais de que esse não é um jogo como qualquer outro: nele, o jogador deve adotar

uma postura ativa, sem somente seguir os passos prescritos por um Autor-Deus a fim de entender sua proposta. Em resumo, os primeiros indícios de que o autor está morto.



Veja, leitor, um simples corredor. Qualquer jogador minimamente experiente o percorreria sem questionar absolutamente nada, visto que, nos primeiros 15 segundos de um jogo, não é nada provável que exista algo a ser feito, percebido ou investigado. E pensar isso é um terrível engano em *Dark Souls*.

Com um simples olhar para a direita, teríamos percebido, sem nenhuma dificuldade, a presença de um gigantesco e obeso demônio alado, pisando forte no chão de um grande pátio. Nesse momento, não é possível enfrentar esse demônio, apenas admirá-lo andando em círculos separado por nós por uma grade de ferro retorcido. Então por que isso é relevante? Perceba: foi a ínfima minoria dos jogadores que percebeu sozinha que havia aquele demônio errante ali. Inclusive eu só descobri depois de algumas dezenas de jogatinas completas, quando assisti a um vídeo no YouTube que abordava alguns segredos de *Dark Souls*. “Como segredo, se basta olhar para o lado?” É aí que está a genialidade do processo criativo desse jogo. Miyazaki sabia como a mente de um jogador atuava e deixou, nos primeiros segundos da experiência, a seguinte mensagem: “se consigo esconder uma criatura horrenda do tamanho de um pequeno prédio à plena vista, o que eu não conseguiria esconder?” E mais: com essa atitude, o autor está mostrando que não possui preciosismo por suas ideias; não faz

nem sequer questão de que alguém perceba suas intenções ou “genialidades”. E, ao longo de todo o jogo, perceberemos repetidamente essa mesma liberdade: seguimos reto sem questionar ou tomamos uma postura ativa e olhamos para o lado, curiosos? A resposta a essa pergunta determinará o tipo de experiência que cada jogador de *Dark Souls* terá, a qual nunca se assemelhará à de outros.



Seguindo o único caminho disponível, Yanzeiro encontra um portão de madeira com dimensões sobreumanas. Ao abri-lo, depara-se, do outro lado do salão, com um outro portão igualmente grande, mas de metal e mais rebuscado.



Sem hesitar, corre para abri-lo e libertar-se da prisão. Na metade do caminho, no entanto, cai do céu um demônio muito similar àquele do início: mesma estatura e gordura

localizada. Yanzeiro corre para alcançar o portão de metal, apenas para descobrir que está trancado. Olha para trás e percebe que a entrada que utilizou agora está fechada. Com uma espada quebrada em mãos, vê-se obrigado a lutar nos primeiros cinco minutos de sua jornada, ação que leva inevitavelmente a sua morte.

Agora vamos retroceder a narrativa à abertura do portão de madeira e ver como isso tudo poderia ter sido diferente, caso Yanzeiro tivesse prestado atenção nos seus arredores.



Está vendo lá em cima o demônio, pronto para trazer a morte ao herói? Então não corra desesperadamente para o caminho mais óbvio. Olhe em volta e perceba que à esquerda da sala está, discreta, uma pequena porta, a qual usaremos para fugir, já que a luta agora é completamente inviável.



Tudo parece muito simples, mas saiba: não são raros os jogadores que precisam

pesquisar em fóruns como vencer esse primeiro chefe. Há casos inclusive daqueles que desistem do jogo por acharem que devem derrotar o Demônio do Asilo com uma espada quebrada.

A salvo da besta, Yanzeiro continua sua jornada na prisão. Encontra, finalmente, uma espada e um escudo (armas que variam a depender da classe que escolhemos na criação do personagem) e consegue enfrentar alguns prisioneiros que já atingiram o estado de *hollow*. Agora confiante, o cavaleiro se depara com uma triste imagem: através de uma porta bloqueada por escombros, vê Oscar, seu libertador, deitado, à beira da morte. Sem ter como entrar para ajudá-lo, Yanzeiro continua pelo caminho existente. Sobe uma escada, apenas para receber um presente de um *hollow*: uma bola de ferro maciço girando escada a baixo, que nos atropela e quebra a parede atrás de nós, abrindo uma passagem para entrarmos na sala onde estava Oscar. Saiba, leitor, que mais uma vez poderíamos ter evitado o infortúnio do atropelamento se tivéssemos olhado para cima da escada e visto que claramente a armadilha estava pronta. De qualquer forma, entremos na sala.



Já com Oscar, ele nos fornece suas últimas palavras. Explica que todo *undead* tem um destino a cumprir; no entanto, para descobrir qual é esse destino, deve-se ir para a terra dos Lordes ancestrais (Lordran) e tocar o Sino do Despertar. Com essa mensagem, o homem morre, deixando, com suas palavras, um pedaço de rastro a ser seguido por Yanzeiro.

Antes de prosseguirmos, vamos revisitar esse encontro com Oscar: ele estava dentro de uma sala. *Check*. Não conseguíamos entrar porque a porta estava bloqueada. *Check*. A entrada só foi permitida porque uma bola de ferro abriu um buraco na parede. *Check*. Então como Oscar foi parar ali?

Se prestarmos atenção, veremos que, vindo do teto até o cavaleiro jogado no chão, há um feixe de luz, o qual está passando por um buraco que foi claramente arrombado. Mas por quem? Coloquemos a cabeça para funcionar. Onde estava Oscar quando primeiro o encontramos? No telhado do asilo. Quem mais estava no telhado do asilo? O demônio de que fugimos! Qual a suposição mais plausível? Oscar e o demônio lutaram, este o arremessou para longe, fazendo-o cair, abrir esse buraco no teto e ficar à beira da morte. **E quem nos contou toda essa história? O cenário. É mais uma vez em que Miyazaki, ao se retirar da narrativa, permitiu que o jogador construísse a sua própria. Quantos jogadores nem sequer perceberam a incongruência de Oscar estar preso naquela sala com a entrada bloqueada. E quantos perceberam, mas supuseram simplesmente ser um erro de planejamento no fazimento do jogo. A experiência é sempre única, e o jogador é sempre o foco.**

Agora devidamente equipado, Yanzeiro vai à luta novamente contra o assassino de Oscar, dessa vez matando-o e extraindo dele a chave para sua libertação. Abre o portão de ferro, anda até o penhasco à vista e se deixar pegar pelas garras de um enorme corvo que o levará à terra de Lordran.

O asilo é considerado por muitos a melhor introdução da história dos jogos, visto que não cumpre apenas o papel de ser tutorial de mecânicas básicas de jogabilidade (andar, correr, atacar, defender), mas também do que se espera do jogador, de como se portar diante de *Dark Souls*.

Em Lordran, a ave nos leva ao Santurário do Elo do Fogo, um local seguro que usaremos por muito tempo como base para descansar da exploração. Já no Santuário, deparamo-nos com um guerreiro cabisbaixo, que nos informa que na verdade existem dois Sinos do Despertar: um acima, na catedral; o outro abaixo, na cidade empesteada de *Blighttown*.

Nesse momento, Yanzeiro se vê diante de três caminhos possíveis: um que pode levá-

lo tanto a um dos Sinos do Despertar quanto às ruínas da cidade de Nova Londo (após ser inundada por Artorias); outro que o levará às Catacumbas, onde habita o Lorde Nito; e o último, o caminho que nos colocará diante da Catedral onde está o outro sino. E essas são apenas as polifurcações imediatas: conforme percorrermos cada caminho, novas opções aparecerão.

Leitor, perceba: qualquer um desses trajetos pode ser explorado já no início do jogo, mesmo aqueles que levam a figuras importantíssimas à narrativa, como os Quatro Reis e o Lorde Nito (com algumas ressalvas que explicarei mais tarde). Sim, é fato que em um deles haverá inimigos mais fracos que nos outros, mas um jogador experiente não hesitaria em optar por caminhos alternativos para conseguir equipamentos de maior qualidade mais cedo. O autor pensou em uma ordem lógica para se experimentar *Dark Souls*, mas permitiu que o jogador discordasse dessa ordem e vivesse sua própria experiência. O tempo todo vemos o resultado pragmático de quando o ego do criador não impede a experiência do leitor/jogador.

Yanzeiro escolhe, então, o último caminho, o da catedral, onde os inimigos não impõem uma ameaça tão grande quanto os dos outros trajetos. Após uma longa jornada subindo um assentamento residencial de *undeads*, o herói encontra, em uma torre, um novo demônio: *Taurus Demon*. Com a vitória, o cavaleiro prossegue e se depara com uma extensa e larga ponte, com alguns itens a serem coletados no meio. Um jogador não iniciado correria cegamente em direção aos itens, mas Yanzeiro já passou por duas traumáticas experiências por não prestar atenção. Puxa seus binóculos e percebe que há uma área da ponte completamente chamuscada, com alguns corpos queimados estendidos. “Deve haver uma besta que solte fogo por perto”, pensa. Analisa todos os cantos, mas nada encontra. Por precaução, decide procurar uma rota alternativa e vê que há uma passagem por debaixo da ponte. Enquanto atravessa por esse caminho encontrado, ouve acima um bater de asas e observa, em segurança, uma fera draconiana voar sobre a ponte, incendiando-a.

Já a salvo, avista adiante a catedral onde tocará o primeiro Sino do Despertar. Sobe as escadas enfrentando a onda de inimigos no caminho e chega ao telhado da igreja. Aqui acontecerá a primeira intensa luta de Yanzeiro, em que aplicará todos os aprendizados adquiridos até agora. Os inimigos intitulam-se Gárgulas do Sino: feras que soltam fogo, empunham alabardas e possuem lâminas de machado na ponta do rabo. Quando eu coloco

no papel, parecem figuras em que uma criança de 10 anos pensaria, mas eu juro: são chefes dignos da posição e da recompensa que guardam.



Vencidos os Gárgulas na sétima tentativa, Yanzeiro sobe a torre do sino e encontra sua primeira majestosa conquista. Toca o Sino do Despertar e ouve seu ressoar por toda Lordran, orgulhoso de seu trajeto até aqui. Mas agora é hora de ir buscar o segundo. É hora de descer ao terrível pântano venenoso, na base da cidade de *Blighttown*.

Retorna ao Santuário do Fogo e, antes de começar a descida, ouve por perto um ronco, como se uma grandiosa figura repousasse por ali. Não encontrando ninguém, segue para a jornada.

Vou pular o trajeto por *Blighttown* e apenas resumir em morte, muita morte, envenenamento, raiva, sofrimento, tô perdido, esse não pode ser o caminho certo, pelo amor de Deus, como enfrenta esse inimigo, tudo parece igual, morri.

Finalmente no pântano, na base da cidade empesteada, diante do chefe que nos separa do segundo Sino do Despertar, empunhamos nossa espada e nosso escudo e adentramos no enorme salão. Que fera enfrentará Yanzeiro agora? Ninguém menos que uma das filhas da Bruxa de Izalith, Quelaag. Era uma linda mulher, mas, após a heresia de sua mãe, tornou-se

um demônio horrendo que divide o corpo simbioticamente com uma enorme aranha capaz de expelir as mesmas chamas do Caos que consumiram o corpo da Leide.



Com esse triunfo, nosso herói toca o segundo sino e pode, finalmente, descobrir o destino dos *undeads*. Mas percebe: se continuasse seguindo o caminho aberto por essa vitória, estaria em Izalith, o lugar onde habita o próprio Leito do Caos, o que restou da Bruxa. No entanto, decide voltar ao Santuário do Fogo.

Chegando lá, dirige-se ao lugar onde antes ouvia os roncões e não crê em seus olhos. O soar dos sinos havia despertado uma adormecida Serpente Primordial de nome Frampt. Esta indica a Ynzeiro o seu caminho: diz que deve encontrar a capital de Lordran, Anor Londo, adquirir a relíquia dos deuses, o *Lordvessel*, para que enfim possa suceder o Lorde Gwyn em sua tarefa de dar nova vida à Era do Fogo, sacrificando seu corpo na Primeira Chama.



“Espera. Uma Serpente Primordial? Nos pedindo para reacender as chamas? Mas elas não são servas do *Dark Lord*?” É, elas são. Para você, leitor, que já viu todos os acontecimentos que precederam a chegada de Yanzeiro no mundo, é óbvio que tem alguma coisa errada aqui. Mas Yanzeiro ainda de nada sabe. **Nunca ouvira falar das serpentes nem do pigmeu.** “Então, por Deus, quando ele descobrirá a verdade?” Talvez nunca. Talvez um dia. “E eu?” **Você descobrirá sim, caso contrário este trabalho não faria nenhum sentido. Mas não agora.**

Yanzeiro, ainda cego para as incongruências da narrativa que lhe é passada, decide descansar da última aventura e se senta à fogueira no Santuário. Relaxado, mirando a cabeça para cima, avista o corvo que o trouxe a Lordran em um ninho, não muito longe de onde estava. Curioso, decide tentar chegar até lá. Quando se encontra aos pés da ave, sente o impulso de se enrolar como uma pequena bola e descansar ali, como se um ovo fosse. Muito estranho? Pois é. Mas essa ação, leitor, extremamente subversiva (subversão que também abarca a maneira como se chega ao ninho), nos permite voltar ao asilo de onde partimos. Ao nos enrolarmos como uma bola, o corvo nos segura em suas garras e voa de volta à prisão. E sabe quantos indicativos existiam de que isso era possível? Apenas um. Veja: todos os itens em *Dark Souls* possuem uma descrição escrita. Se abrirmos o nosso inventário para explorar os itens adquiridos, podemos ler um pouco sobre qualquer artefato. No Santuário do Fogo,

existe uma chave escondida de nome *Undead Asylum F2 west key*, e sua descrição sinaliza o seguinte: “chave para as portas de ferro no lado oeste do segundo piso do Asilo de *Undeads* do Norte. O Asilo de *Undeads* é uma enorme prisão, segmentada por incontáveis portas de ferro. Mas, mesmo se um herói encontrasse em Lordran uma chave para abrir essa porta, ele teria os meios, ou a coragem, de um dia voltar?”



Vamos revisitar tudo? O que foi necessário para que conseguíssemos voltar ao Asilo? Ver o corvo, encontrar a chave, ler sua descrição e sentir curiosidade o suficiente para persistirmos na tarefa de subir ao ninho. **Leitor, é tudo ativo. Nada disso é obrigatório. É tudo um caminho secundário de exploração facultativa. Mais um aperto de mão que Miyazaki dá em Barthes.**

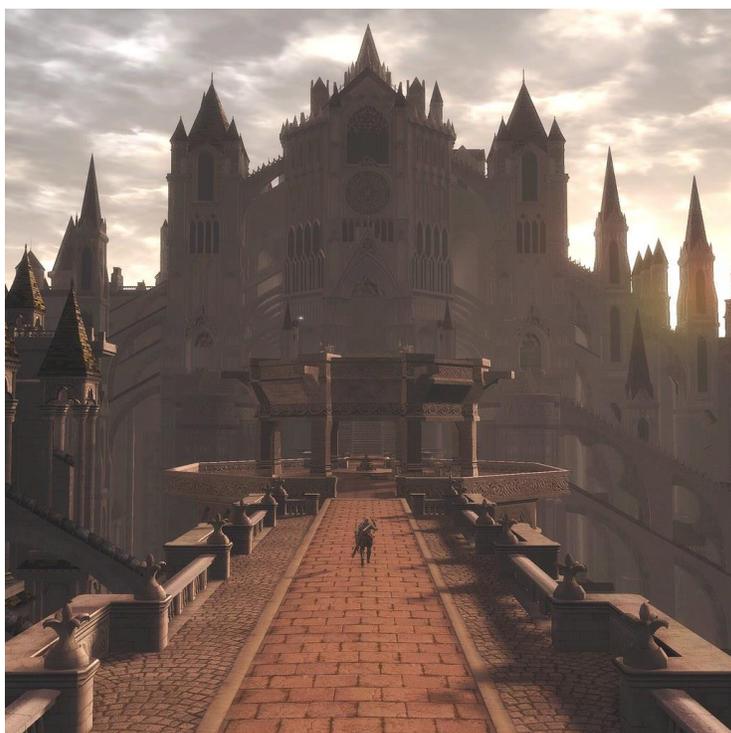
E o que há de novo para se ver na prisão? Bom, assim que chega, Yanzeiro é recepcionado por alguns *hollows* de tochas na mão e os mata facilmente. Quando, no entanto, entra no salão onde matou o Demônio do Asilo, o chão se quebra, fazendo-o cair naquele enorme pátio onde avistamos o Demônio Errante, nos primeiros 15 segundos de jogo. A luta é muito mais intensa, mas a vitória nos coloca diante de um item muito curioso: uma boneca. Sem entendermos muito, continuamos a explorar a prisão. Usamos a chave que encontramos no Santuário para abrir uma porta que escondia um anel que sinceramente não tem muita relevância nem em termos de jogabilidade, nem de história. Essa chave serviu, em resumo,

como um mero convite à exploração. Mas não se esqueça da boneca.

Repleto de um espírito aventureiro após a nova confusa descoberta, Yanzeiro continua sua jornada seguindo as orientações de Frampt. Para chegar em Anor Londo, volta à catedral, onde um enorme portão se abriu após o tocar do segundo sino. Esse portão dá acesso à Fortaleza do Sentinela, um antro de armadilhas mortais e passarelas estreitas, repleto de inimigos muito mais poderosos que os últimos enfrentados (essa é uma constante em *Dark Souls*). Na história, o lugar funciona como o derradeiro teste para que o *undead* mereça pisar na cidade dos deuses.

A caminhada para vencer o forte é árdua, mas eventualmente Yanzeiro tem sucesso e pode enfrentar o chefe que o separa de Anor Londo: um golem de ferro cujo núcleo é formado pelo osso de um dragão ancestral. Derrotado o gigante, Yanzeiro consegue, finalmente, chegar à capital de Lordran.

A visão é arrebatadora. O sol brilha com uma força jamais vista em nenhuma outra parte de Lordran; construções monumentais, dignas de deuses; a sensação que acomete Yanzeiro é de que o mundo não está tão em ruínas, afinal.



Na exploração por Anor Londo, o cavaleiro luta contra diversos gigantes-sentinela, guardadores do castelo principal, além de Cavaleiros de Prata, os lendários seguidores de Gwyn, cuja simples existência ali sinalizava ainda mais que o reino do Lorde da Luz ainda vigorava forte. De repente se depara com uma enorme plataforma móvel, como um elevador. Puxando sua alavanca no centro, a plataforma desce e Yanzeiro consegue continuar sua jornada. Mas, curioso que aprendeu a ser, decide voltar à estrutura e puxar a alavanca uma vez mais. Com a ação, o elevador desce mais um andar, e o herói descobre um salão. Contudo, antes de explorá-lo, decide descer ainda mais um andar e percebe uma pequena sala com uma estátua de Gwyn encostada na parede. Fica intrigado com o lugar vazio, mas nada percebe que pudesse ser feito ali e retorna ao piso de cima. Agora dentro do salão, observa como suas dimensões são monumentais e vê ao longe, do outro lado do cômodo, uma gigantesca pintura. Apesar da enorme curiosidade, decide que já desviou muito seu caminho do destino original e opta por continuar na trajetória que seguia previamente. Puxa a alavanca uma vez mais, o que faz o elevador voltar ao andar de cima.



O caminho escolhido coloca Yanzeiro diante de severos testes, até que finalmente consegue entrar no castelo principal de Anor Londo, onde ficava a família real antes do sacrifício de Gwyn. Lá dentro, no salão principal, após derrotar diversos Cavaleiros de Prata e gigantes-sentinela, encontra um portão que o separaria de dois homens que, na vasta maioria das opiniões, são os chefes mais difíceis de *Dark Souls*: Ornstein e Smough. Talvez o leitor ainda se lembre de quem é Ornstein, o Leão, mas, senão, eu cumpro esse papel: era

um dos quatro lendários campeões de Gwyn, que lutou ao lado de Artorias na guerra contra os dragões. Se fosse uma luta só contra ele, já não seria minimamente fácil; no entanto, a batalha conta com o segundo elemento: o executor e torturador Smough, que, com seu pesadíssimo martelo e sua força sobreumana, praticava rituais sórdidos com os prisioneiros de Gwyn. Inclusive, ele só não foi escolhido como um dos cavaleiros de prestígio do Lorde por causa de seu espírito sádico e pouco nobre.



A batalha, que levou, para este escritor, mais de um mês para ser vencida, quando finalmente acaba, deixa o cenário completamente destruído e a passagem aberta para nosso cavaleiro prosseguir. O que guardavam os dois guerreiros? O quarto da única filha de Gwyn, Gwynevere. Quando Yanzeiro abre as portas de seu cômodo, lá está a princesa, majestosa, em seu leito. Ela nos congratula pela vitória e nos entrega a relíquia que buscávamos: o *Lordvessel*. Agora a missão nos passada por Frampt está completa.



“Mas espera. Gwynevere? Filha? Mas em Anor Londo não tinha restado somente Gwyndolin, o filho de Gwyn?” Leitor, você está certo, e realmente é muito difícil te enganar. De fato, Gwyndolin é o último membro da família real restante em Anor Londo, e agora finalmente vou explicar seu papel nessa cidade abandonada. Porque é também agora que Yanzeiro começará a perceber que está sendo enganado.

Em um ato estabonado, diante da beleza incomparável de Gwynevere, o nosso herói tropeça, deixando cair perto da princesa uma bomba que guardava no bolso. Desesperado, corre para alcançá-la, mas falha. A explosão ocorre, e Yanzeiro vê a moça desaparecer diante de seus olhos. Ela não morreu, leitor, apenas desapareceu. O que houve então?

Com o sumiço, uma voz ecoa nos céus direcionada ao cavaleiro: “Tu manchaste a imagem da Madrinha. Eu sou Gwyndolin. E tua transgressão não sairá impune. Tu perecerás no crepúsculo de Anor Londo”. Com essa mensagem, que arrepiava o mais preparado dos jogadores, a capital de Lordran é tomada por um intenso breu, e todas as figuras que faziam parte da cidade desaparecem, restando apenas as enormes construções, agora sem brilho ou traço de vida.

Leitor, Gwyndolin é o filho mais novo da linhagem de Gwyn e, desde cedo, mostrou proeza na arte do ilusionismo. O jovem, que guardava com muita afeição os objetivos do pai,

ficou em Anor Londo para garantir que qualquer *undead* que pisasse na cidade sentisse o que Yanzeiro sentiu: que as coisas não parecem estar tão mal assim; que os planos de Gwyn faziam sentido, afinal. Ao ver os Cavaleiros de Prata de pé, o mundo claro como dia e Gwynevere, a princesa de Lordran, tranquila em seu quarto, criava-se confiança nas palavras de Frampt. Qualquer *undead* que chegasse a Anor Londo pensaria que não seria uma ideia nada ruim se, após o reacendimento da Primeira Chama, o mundo inteiro ficasse como está essa cidade, ainda mais com as palavras de confiança da amada Princesa da Luz. Gwynevere era uma ilusão, o sol era uma ilusão, a beleza, a prosperidade, os cavaleiros nobres do exército de Gwyn, tudo era uma ilusão para que Yanzeiro fosse cego no caminho de suceder os passos de Gwyn.

Vamos falar de morte do autor um segundo. Eu inventei uma narrativa patética qualquer para justificar como Yanzeiro descobriria que Gwynevere era uma ilusão. Contudo, cabe à proatividade de um jogador em atacá-la, por livre e espontânea vontade, para que o segredo de Anor Londo seja descoberto. Mais um pedaço extremamente relevante à compreensão de *Dark Souls* sendo deixado livre para o jogador descobrir ou não.

Diante da reviravolta inesperada, Yanzeiro corre do castelo, motivado a encontrar respostas. Mas antes precisava encerrar uma pendência: o salão da pintura gigante.

Retorna ao elevador, puxa a alavanca novamente e desce ao piso inferior. Ia entrando no cômodo do quadro, mas, por desengano de consciência, desceu mais uma vez à sala com a estátua de Gwyn. Para sua surpresa, a estátua havia desaparecido: também era uma ilusão. O sumiço revelava atrás uma passagem para um longo corredor, e, no corredor, estava Gwyndolin, pronto para desafiar Yanzeiro.



Gwyndolin usa de muitos artifícios para derrotar o herói: cria uma ilusão para estender indefinidamente o corredor, conjura magias, atira com seu arco e constantemente se teletransporta para se afastar do cavaleiro. No entanto, eventualmente perece diante da determinação de Yanzeiro, e, com sua morte, a cidade de Anor Londo se torna, definitivamente, deserta. O último pilar do que um dia representou a prosperidade trazida pelos deuses ruiu.

Com a consciência confusa, Yanzeiro retorna ao piso superior para finalmente explorar o salão da pintura. Quando se aproxima da obra, inicia-se uma cena em que o cavaleiro encosta no quadro e é puxado para dentro dele, como se fosse um portal.



Isso faz com que nosso herói adentre o chamado Mundo Pintado de Ariamis, onde inimigos bizarros, diferentes de tudo o que *Dark Souls* vinha apresentando até então, são encontrados. Algumas horas serão gastas nesse lugar até que tudo seja explorado, leitor. E se trata de um local secreto. “Tudo bem, mas não é tão secreto assim. Era só puxar a alavanca do elevador e se aproximar do quadro.” Não exatamente. Sob condições normais, nada aconteceria quando Yanzeiro se aproximasse da pintura. A cena que o leva ao novo mundo só é ativada quando temos em nossa posse a boneca encontrada na prisão. Então reveja: foi necessário o corvo, a chave, a descrição, o trajeto para o ninho, a vitória contra o Demônio Errante e a segunda puxada na alavanca para descobrir o Mundo Pintado.



Então agora, já que estamos aqui, nesse fortuito cenário, vou segurar um pouco a narrativa principal e contar o que, na minha opinião é a melhor história secundária de *Dark Souls*. A narrativa de Havel, a Rocha.

Quem é Havel? O primeiro contato com esse nome aconteceu quando Yanzeiro subia o assentamento de *undeads*, logo antes da luta contra *Taurus Demon*. Na mesma torre em que o demônio se encontrava, aguardava uma batalha muito mais dura, por trás de uma porta trancada. Lá estaria um homem de armadura de rocha sólida, empunhando um escudo de mesmas características e um dente de Dragão Ancestral como arma. Derrotando esse homem, adquirimos um item chamado Anel de Havel. Veja que não digo que adquirimos “o anel de Havel”, mas um item com esse nome. Em sua descrição, descobrimos que todos os seguidores desse guerreiro utilizavam a mesma armadura, as mesmas armas e o mesmo anel, que os dava uma força descomunal para suportar o peso dos equipamentos. Então não, esse não era Havel, mas um de seus seguidores. E essa descoberta, por si só, não é minimamente simples de ser feita.



Mas antes, de novo, quem é Havel? De acordo com um item escondido nas catacumbas do Lorde Nito, ele era o arcebispo da religião da Luz, liderada por Gwyn, e braço direito desse Lorde. Contribuiu, inclusive, com a vitória contra os dragões na Era dos

Antigos. Não se sabe muito de sua personalidade, mas sabe-se que Havel tinha ódio de duas coisas em particular: dragões (uma dedução óbvia, tendo em vista sua arma de escolha) e magias. Por que magias? Em *Dark Souls*, existem duas ideias antagônicas: a de fé e a de conhecimento. Por meio do caminho da fé, ascende-se na religião da Luz e ganha-se a habilidade de conjurar milagres; já o caminho do conhecimento é considerado extrema heresia pelos religiosos, pois utiliza a alma, energia vital dos homens, para conjurar feitiços (os sortilégios, que partem da Humanidade, também derivam do caminho do conhecimento).

Leitor, lembra-se de Seath, o Sem Escamas? Após a vitória dos Lordes, Gwyn o presenteou não só com metade de sua alma, mas também com uma enorme biblioteca, onde poderia estudar maneiras de atingir sua imortalidade mesmo sem escamas. Nesse mesmo lugar, Seath estudou a arte da feitiçaria e se tornou um poderosíssimo mago. Ora, um dragão mago me parece ser o alvo mais atraente do ódio de Havel. Imagine, então, um dragão mago que foi recompensado por Gwyn com sua alma, deixando o bispo, braço direito de Gwyn, de mãos abanando. Como isso faria Havel se sentir? Traído, no mínimo. Antes de continuarmos, um anexo: como descobrimos que Havel odeia magia? Oh céus. Se começar a ficar muito complexo, saiba que essa é a intenção.

Lembra-se do pântano na base de *Blighttown*? Se explorarmos o lado oposto de onde lutamos contra Quelaag, encontramos uma abertura dentro de um tronco enorme de madeira, que parece relativamente importante pela sua estrutura. Dentro desse espaço, há um baú. E dentro desse baú há um mísero escudo de tábuas. Deixe essa informação em *stand-by* por enquanto (por Deus, quantos *stand-by's*).

Voltemos para Gwyndolin um segundo. Ele é um exímio ilusionista, como aprendemos em Anor Londo. Mas nem todas as suas ilusões estão na capital de Lordran. Há, em diversos pontos do reino, as chamadas paredes ilusórias. São, basicamente, paredes falsas que Gwyndolin criou ao redor de Lordran para esconder qualquer coisa que poderia ser ameaçadora aos planos de seu pai, Gwyn. E dentro do jogo, como essas paredes funcionam? É simples: se elas sofrerem um golpe qualquer, desaparecem, revelando o que há por trás. Mas como saber que estamos diante de uma parede ilusória? Devemos agredir todos os tijolos de Lordran? Não. Devemos só prestar atenção. Não existe crime perfeito, e o mesmo vale para os disfarces do filho de um Lorde. Em mais de 90% das paredes ilusórias do jogo, é

possível, com simples observação, vislumbrar, por algum ângulo, o que há por detrás da ilusão. Um exemplo hipotético: estou andando em um cômodo de uma casa e nele há uma pequena fresta na parede que me permite enxergar que, do outro lado dessa parede, há um banheiro. Procuro, então, a entrada desse banheiro, mas não avisto nenhuma porta: é, efetivamente, um banheiro sem entrada. Esse, em *Dark Souls*, é o sinal de que há uma parede ilusória, e, aí sim, golpeamos as paredes na redondeza até encontrarmos a bendita.

Voltando ao tronco de árvore no pântano. Se a sua curiosidade não aflorar, você poderia sair desse lugar sem nada descobrir. Mas um jogador de *Dark Souls*, que muito provavelmente já entrou em contato (mesmo que acidental) com as paredes ilusórias, desconfiaria de um pedaço tão grande de cenário dedicado a um mero baú cheio de um punhado de tábuas. Sim, atrás desse baú há uma parede ilusória. E pasme: atrás dessa parede ilusória, há outro baú, dentro do qual encontramos uma Humanidade, um item mais valioso, mas ainda relativamente comum em *Dark Souls*. Parece piada, mas não é: atrás do segundo baú, há uma segunda parede ilusória. E, atrás dessa ilusão, descobrimos que estamos no topo de nada menos que uma Árvore Ancestral, daquelas que a Bruxa de Izalith incendiou na batalha contra os dragões. Assim, começamos uma difícil jornada para descer essa gigantesca - gigantesca - árvore e, quando conquistamos o solo, encontramos possivelmente o lugar mais secreto de *Dark Souls*: o Lago de Cinzas.



O local parece deserto, com a exceção de uma hidra negra que guarda a entrada do Lago. Bom, se há guarda, há o que se guardar. Com essa mentalidade, Yanzeiro mata a hidra e percorre a extensa praia cinza, vislumbrando, por todos os lados, outras Árvores Ancestrais.

Quando finalmente se aproxima do outro extremo do Lago, depois de alguns minutos andando, o herói entra em uma passarela estreita e avista uma criatura que, num esplendoroso abrir de monumentais asas de pedra, se revela: era, sim, um Dragão Ancestral, em toda a sua majestade.



Perplexo, Yanzeiro se prepara para o combate, mas a fera não ataca. É pacífica. Mesmo se cravarmos a espada sobre seu corpo, o dragão permanece inerte, visto que é fútil qualquer tentativa de feri-lo. De pé diante do último Dragão Ancestral, mais uma vez Yanzeiro sente em seu coração a dúvida: por que está seguindo os passos de Gwyn se o que ele fez foi matar criaturas tão nobres e gentis? De que vale a Era do Fogo, afinal?

“Muito bonito, adorei. Mas o que tudo isso tem a ver com Havel?” Leitor, o dragão em si, apesar de sua descoberta ser um gigantesco exemplo da morte do autor presente no jogo, nada tem a ver com Havel. Mas veja, deixe-me justificar essa digressão: no caminho para encontrarmos a criatura lendária, nos deparamos com um corpo de um homem morto. Nesse corpo encontramos um item que ensina a conjurar um milagre chamado Grande Barreira de Magia. Vamos ler juntos a descrição desse item: “milagre do bispo Havel, a Rocha. Cobre o corpo em uma poderosa capa de defesa contra magia. Havel, um antigo compatriota de batalha de Lorde Gwyn, era o jurado inimigo de Seath, o Sem Escamas. Ele desprezava magia e estava certo de inventar uma maneira de agir contra o dragão”.

Basicamente, foi um milagre criado por Havel e ensinado a seus seguidores para que pudessem ter chance em uma luta contra o mago draconiano.

Leitor, toda essa jornada de descoberta de segredos teve o objetivo de lhe mostrar como é possível saber que Havel tinha ódio por magos e, conseqüentemente, por Seath. Era só isso. Então agora podemos continuar a história desse bispo.

“E o que Havel fez afinal? Onde ele está? O que tudo isso tem a ver com o Mundo Pintado de Ariamis? Estou muito confuso.” Leitor, por favor se acalme. Lembre-se de que o propósito desse momento do trabalho é mostrar como a experiência de *Dark Souls* se beneficia da morte do autor, então, por favor, tenha paciência e continue lendo. Responderei a todas as suas perguntas no tempo devido.

Onde está Havel? Bom, ele está morto, e seu corpo está muito bem escondido atrás de uma parede ilusória no castelo de Anor Londo. Se tem parede ilusória, tem ameaça aos deuses. Que ameaça existia no corpo de Havel? Os segredos de sua morte.

Na sala secreta, encontramos em baús sua armadura, seu dente de dragão e uma arma muito peculiar: uma clava de madeira imbuída com um poder chamado “oculto”. Veja, leitor, esta é uma mecânica de jogabilidade em *Dark Souls*: imbuir as armas com elementos distintos presentes no universo do jogo. Esses elementos podem ser: fogo, eficaz contra feras; divindade, eficaz contra criaturas do abismo; raio, eficaz contra criaturas aquáticas, entre muitos outros. Mas essa imbução, oculto, ainda não nos tinha sido apresentada. É eficaz contra quem? Quem Havel tentava matar? Essa resposta encontraremos, finalmente, no Mundo Pintado de Ariamis. Vamos acabar com todos os *stand-by's* agora, leitor. Está empolgado? Eu estou, porque essas últimas cinco ou seis páginas me custaram a paz para escrever.

Primeiro de tudo, não pergunte quem é Ariamis. Não faço ideia, e não acho que alguém faça. De qualquer forma, ele ou ela pintou esse quadro dentro do qual vários seres grotescos vivem.

Dentro desse mundo, existe uma criatura pacífica e consciente, chamada Priscilla. Ela nos diz que esse lugar foi criado para jogar tudo que era considerado ameaça de primeiro

escalão aos deuses. Tudo que foi rejeitado por completo pelo reino de Lordran era despejado ali como poeira embaixo de um enorme tapete. Após isso, ela nos pede que saíamos daquele mundo e os deixemos em paz. No entanto, se o jogador for um completo sádico (o que Yanzeiro certamente não é), ele pode matar Priscilla e descobrir em seus itens que ela é uma híbrida: filha de um dragão e de um ser divino. Pela cor esbranquiçada similar à de Seath, o palpite mais plausível é de que é uma filha sua, mas não se sabe com quem. Com um possível medo do renascimento dos dragões, a menina foi despejada no Mundo Pintado, para que nunca posasse ameaça ao reino de Gwyn.



Sabendo agora que esse lugar esconde tudo aquilo que poderia genuinamente encerrar o reinado dos Lordes, continuamos nossa exploração e finalmente descobrimos o que procurávamos: um item chamado “Brasa Escura”, que é exatamente o que nos permite imbuir uma arma qualquer com o elemento oculto. Bom, se está no Mundo Pintado, pouca coisa não é. Então vamos, mais uma vez, nos aventurar na descrição do item: “brasa necessária para melhoria de arma. A igreja, por muito tempo, escondeu a brasa negra e nenhum ferreiro jamais ouviu falar nela. [...] As armas ocultas eram usadas para caçar os deuses e são efetivas contra seus seguidores e afins”. É, leitor. Já dizia a sabedoria popular: “sem perdão pra vacilão”.

Em suma, Havel se revoltou contra Gwyn e jurou derrubar sua linhagem, com a ajuda do grupo de rebeldes do oculto, que criaram a Brasa Escura. Por essa traição, Havel foi morto; seu corpo, escondido; e todos os traços do movimento “subversivo”, apagados da História.

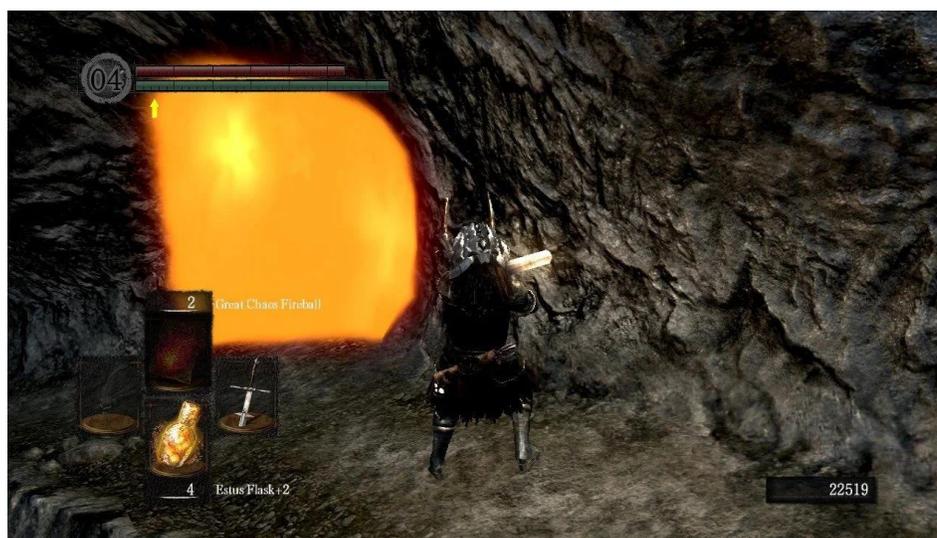
Agora vem a melhor parte: o que foi necessário para descobrir toda a história de Havel? Lá vamos nós: o Anel de Havel, a descrição do Anel de Havel, o corvo, a chave da prisão, a descrição da chave da prisão, o trajeto para o ninho, a vitória contra o Demônio Errante para achar a boneca, a segunda puxada na alavanca do elevador para descobrir o Mundo Pintado, a parede ilusória de Anor Londo, a clava oculta escondida atrás da parede ilusória de Anor Londo, as duas paredes ilusórias no pântano de *Blighttown*, o milagre no corpo morto no Lago de Cinzas, a descrição do milagre, a híbrida Priscilla, a Brasa Escura, a descrição da Brasa Escura e, claro: muita capacidade de dedução, conexão de informações obtidas fora de ordem e ação do jogador. Leitor, Miyazaki está morto, enterrado e decomposto. E, caso não tenha assimilado ainda, tudo isso serviu para descobrir a história de uma personagem secundária, que sequer aparece no jogo. E as outras personagens não ficam para trás, como você pôde perceber quando expliquei os principais eventos que precederam a chegada de Yanzeiro. A formação de todas aquelas ideias, leitor, da página 9 à 17, foi feita da mesma maneira. Havel é 1% de *Dark Souls*. Você quer arriscar um palpite de quantos jogadores jamais vieram a descobrir o trágico fim do bispo da igreja de Gwyn? Então imagine quantos não sabem daquele enredo e de todo o resto que eu omiti por não contribuir com esse trabalho. E isso não é um desqualificador! Nem do jogo, nem do jogador. Eu tive paciência e interesse para gastar em torno de duas mil horas nesse universo e descobrir tudo o que havia para ser descoberto dentro do “discurso” instaurado por Miyazaki chamado *Dark Souls*. Mas há aqueles que buscam nos *video games* um mero entretenimento, e sua experiência não é menos válida por isso. A morte do autor nessa obra permitiu que o mais desatencioso dos jogadores se divertisse, porque, no final de tudo, é um jogo extremamente divertido pelo desafio que oferece. Na experiência de muitos, *Dark Souls* é simplesmente um teste de resiliência por sua intensa dificuldade e, para estes, assim que se derrota o último chefe, o jogo à estante, independente de ainda existirem inúmeros pontos a serem explorados. Liberdade, leitor. É isso que se vive em *Dark Souls*.

Então agora só nos resta encerrar a narrativa de Yanzeiro. Vamos lá.

Nosso cavaleiro, agora sabendo que foi manipulado, volta ao Santuário do Fogo para conversar com Frampt e descobrir qual seria o próximo passo no plano dos deuses. A serpente, então, extasiada ao ver o *Lordvessel* em nossas mãos, nos carrega para uma seção inferior do Santuário, onde está a porta que nos separa de Gwyn e da Primeira Chama.

Frampt, nesse momento, diz que devemos encher o recipiente sagrado com quatro poderosas almas para que a porta se abra: a alma dos Quatro Reis, a do dragão Seath, a da Bruxa e a do Lorde dos mortos, Nito (que preferiu se isentar por completo de praticamente toda a história de *Dark Souls* após a guerra contra os dragões).

“Espera... No início do jogo já não era possível entrar nas catacumbas de Nito? E depois, após derrotar Quelaag, não poderíamos chegar em Izalith? Então era possível matar alguns Lordes mesmo antes de encontrar o Lordvessel?” Perspicaz, leitor, mas não é exatamente assim. Se percorrêssemos a extensão total das catacumbas, ou de Izalith, ou ainda do lugar em Anor Londo onde está a biblioteca de Seath, empacariamos em espécies de barreiras luminosas douradas. Ao tentar atravessá-las, receberíamos a mensagem de que um poder divino impede a passagem. No entanto, Frampt explica que, assim que posicionarmos o *Lordvessel* em seu lugar, as barreiras que nos separam de Nito, de Seath e da Bruxa serão derrubadas. Nesse momento, Yanzeiro percebe que a serpente não mencionou uma barreira antes dos Quatro Reis e diz à cobra que ainda tem algumas pendências antes de poder colocar o receptáculo em seu lugar.



O herói corre para Nova Londo, onde conhece um homem chamado Ingward, que é um sábio responsável por guardar o selo que mantém aquela cidade inundada. Quando, no entanto, ele percebe que Yanzeiro tem em sua posse o *Lordvessel*, nos entrega a chave com a qual o selo será rompido e toda a água, drenada. Isso porque sabe que aquele que possui essa relíquia precisou enfrentar incontáveis desafios e talvez tenha a força necessária para terminar a tarefa de Artorias e, enfim, parar os *Darkwraiths*, os Quatro Reis e o abismo.

Com a água drenada, Yanzeiro se assusta com o cenário: não havia pedaço de ladrilho para pisar. Todo o solo estava coberto por corpos em decomposição dos inocentes que morreram nessa cidade, e seus fantasmas passaram a assombrar o lugar. Os únicos sobreviventes eram os inimigos, *Darkwraiths*, seguidores dos Reis.



Quando finalmente encontra o paradeiro dos quatro, Yanzeiro se lança em uma queda quilométrica para atingir o mais profundo abismo e, assim, iniciar a luta contra os herdeiros de metade da alma de Gwyn.



Após a vitória contra os *Four Kings*, Yanzeiro finalmente encontra, dentro do Abismo, aquele que responderá todas as suas perguntas e lhe mostrará a verdade; aquele que estava lá, desde o início dos tempos, manipulando os homens para seguirem a vontade do *Dark Lord*: a Serpente Primordial Kaathe.



É ele quem revela que Yanzeiro é descendente do pigmeu, informação que, até então, era mistério para qualquer jogador. Revela também que Gwyn, ao ir contra a balança natural do universo, lançou o mundo em desordem e transformou os cidadãos de seu reino em

inimigos de Estado, tudo para que a Escuridão não se espalhasse e a Era do Fogo não encerrasse. Por fim, explica que Frampt é uma Serpente Primordial traidora, que caiu nos discursos do Lorde da Luz e se afeiçãoou por ele. Então Kaathe nos diz que sim, devemos ir até a Primeira Chama, só não para que ela seja reacesa, mas o oposto: para garantir que ela apagará e o mundo entrará finalmente na aguardada Era da Escuridão, sob o reino do novo Lorde das Trevas, Yanzeiro.

Dito isso, Kaathe nos leva ao mesmo lugar a que Frampt nos levou, no subterrâneo do Santuário do Fogo. Lá ele pede que posicionemos o *Lordvessel* em seu lugar e nos diz o mesmo que a outra serpente: que são necessárias mais três grandes almas para encher o recipiente (visto que a dos Quatro Reis já se encontrava nele).

Leitor, perceba: desde o início do jogo, poderíamos ter enfrentado os Four Kings. Mesmo a chave do selo para drenar a água da cidade de New Londo poderíamos ter adquirido se matássemos Ingward. No entanto, se esperássemos para somente enfrentá-los após posicionarmos o *Lordvessel* em seu lugar sob as ordens de Frampt, Kaathe nunca apareceria para nós. Então foi necessário, mais uma vez, que prestássemos atenção a tudo (no caso, à fala de Frampt), para descobrirmos mais um segredo de *Dark Souls*.

Este é meu último grande ponto sobre a teoria de Roland Barthes no que diz respeito à experiência de *Dark Souls*: Miyazaki não só permitiu que os jogadores não conhecessem a história em que ele pensou, como autorizou que fôssemos inteiramente guiados por uma história falsa, a qual, para muitos, é a única história existente.

Vamos fazer um salto longo agora: Yanzeiro desce às catacumbas, derrota Nito. Vai à cidade perdida de Izalith e derrota o que restou da Bruxa; sobe no topo da biblioteca de Seath, tenta derrotá-lo, mas descobre que ele conseguiu atingir a imortalidade por meio da criação de um cristal mágico que o concedia vida eterna. No entanto, por sua extrema fragilidade, precisava ficar escondido, o que faz nosso cavaleiro sair em busca desse artefato e o encontrar em uma caverna. Dentro da caverna, passa por vários desafios, encontra o cristal e o quebra. Na segunda luta contra Seath, derrota-o, completando a quantidade de almas necessárias para encher o *Lordvessel*.

Desculpem-me por não dar a atenção devida ao encontro com os Lordes. Sei que o

build up para eles não foi pequeno, mas entendam meu lado: eu fiz um trabalho que tem complexidade suficiente para, em 2016, valer U\$ 10.000. Mas hoje ele só vale um SS. E agora eu só preciso que a história de *Dark Souls* acabe. Contudo, prometo ser mais compassado no encontro final do jogo.

Aberta a porta no subterrâneo do Santuário do Fogo, Yanzeiro começa a percorrer um longo caminho coberto de cinzas, onde enfrenta diversos Cavaleiros Negros, que são os antigos Cavaleiros de Prata, mas cobertos pelo tempo e pelas cinzas. Bonito.

No final desse caminho, encontra uma cúpula, com uma espécie de chaminé natural no topo. Sabia: era onde residia a Primeira Chama. Ao entrar, percebe no centro uma frágil brasa, ao redor da qual estava Gwyn, de costas para a entrada. Quando ele se vira, Yanzeiro treme com a imagem: está, diante de seus olhos, uma casca, literalmente *hollow*, um homem que abandonou tudo por um sonho infantil, uma sede de conquista, e agora passava a eternidade abraçando seu fracasso. Um homem cujo nome foi sempre exortado como o Lorde da Luz agora se apresentava como um Lorde das Cinzas. Lorde de coisa alguma. Manipulou, mentiu, usou, perseguiu... apenas para no fim ser apagado como a chama que tentou proteger.



E agora, diante da última espada que verá, cai pela **última** vez, liberando definitivamente o caminho para que a balança do universo possa tender para o outro lado.

Mas essa decisão cabe a Yanzeiro: ainda agora, pode reacender a Primeira Chama ou pode simplesmente abandonar a cúpula, onde será recepcionado por todas as Serpentes Primordiais como o Lorde da Escuridão. Escolha sabiamente, Yanzeiro, mas lembre-se: não há luz tão brilhante que não se apague, e não há escuridão tão profunda em que uma fagulha não possa reacender. Então não se apegue a um reinado. Respeite o equilíbrio.

Fim.

“Fim nada. E Manus, o Pai do Abismo? E o dragão Kalameet?” Inferno. Existe um conteúdo extra para *Dark Souls* que você precisa comprar com dinheiro real para ter acesso. Comprando, você libera no jogo a possibilidade de voltar no passado em Oolacile. Lutamos contra o próprio Pai do Abismo e é surrealmente difícil. Muito mais difícil que Ornstein e Smough. Também encontramos os outros três cavaleiros lendários de Gwyn: Ciaran, Gough e Artorias, sendo o último um dos chefes, também bastante difícil. É incrível e triste ver seu braço quebrado balançando enquanto agita irracionalmente a espada com o outro. Quanto ao gigante Gough e Ciaran, são pacíficos.





Sobre Kalameet, encontramos-lo sobrevoando um vale e, se nos aproximarmos, ele cuspe uma chama negra que nos mata quase instantaneamente. Apesar de ser possível matá-lo nesse estado usando arco e flecha, podemos pedir ajuda a Gough, o gigante arqueiro que ganhou a alcunha de “o Olho de Falcão”, por ter matado incontáveis dragões com seu arco. Como recompensa por termos concedido paz a seu amigo Artorias, ele aceita nos ajudar. Assim, com uma precisa flechada de seu gigante arco, Kalameet cai no vale por onde voava, tornando-se uma luta mais justa, mas ainda muito desafiadora.

“E Artorias não tinha um cachorrinho? Sif?” Um lobo cinza, isso. No jogo base, podemos encontrá-lo crescendo protegendo o túmulo de Artorias. Ele nos impede de chegar até o corpo do guerreiro, que contém os segredos de andar pelo Abismo. Pulei essa parte no trabalho porque não era tão relevante. Mas olha: em Oolacile do passado, nós resgatamos Sif filhote (que estava sendo protegido pelo escudo de Artorias), que depois nos ajuda na luta contra Manus. É bem fofo ele pequeno atacando. Se o encontrarmos no jogo base depois de o resgarmos em Oolacile, ele se lembra de nós, nos fareja, uiva triste, e, ainda assim, inicia a luta. Isso nos faz perceber que ele não quer nos matar: ele quer nos proteger do mesmo destino de seu amigo, Artorias. Chega ao extremo de, quase sem vida, mancando, sem

conseguir propriamente ficar de pé, ainda tentar lutar. É unanimemente o momento mais triste de *Dark Souls*. Mas agora chega. Fim. Acabou esse jogo.



A Morte do Autor em *The Stanley Parable* e conclusão

Não se assuste, leitor. A explicação desse novo jogo será infinitamente mais simples que a do anterior. A obra criada por Davey Wreden em 2011 não possui quase nenhum elemento de história ou jogabilidade (é o que chamamos carinhosamente de *walking simulator*). Somos apenas uma personagem chamada Stanley, que só anda ao som da voz de um narrador.

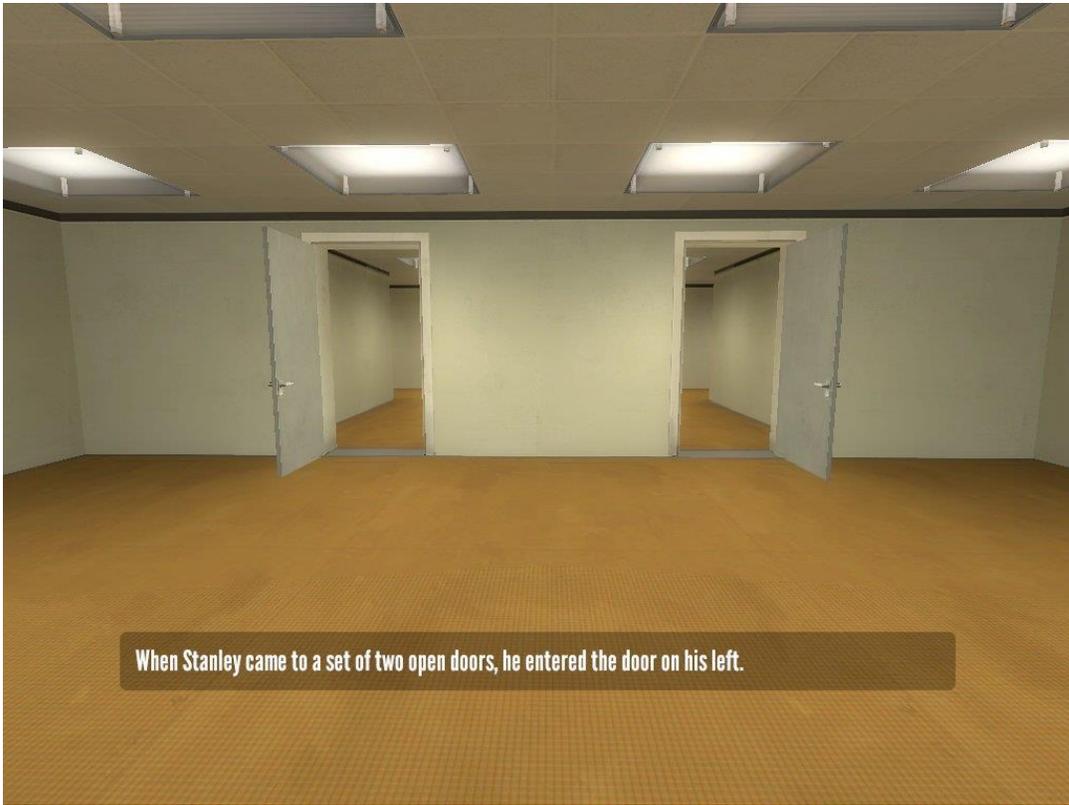
Stanley é apresentado, no início do jogo, pelo narrador como um funcionário de uma grande empresa, e sua função era ficar à frente de um computador esperando comandos aparecerem e, sem questioná-los, cumpri-los. O dia inteiro: recebe comandos, aperta botões, recebe comandos, aperta botões. E assim era feliz.



Mas, um dia, não apareceu nenhuma instrução na tela de seu computador. Confuso, ele saiu de sua pequena sala e foi investigar. Assim começa o jogo.

Nessa obra, Stanley não fala. Quem fala por ele é o Narrador, o qual também descreve todos os seus sentimentos e prescreve suas ações. Por exemplo, assim que Stanley sai de sua sala, o narrador diz: “Todos os seus colegas de trabalho haviam sumido. O que isso poderia significar? Stanley, então decide ir à sala de reunião; talvez ele tivesse apenas perdido um memorando”.

Com essa fala, nós, controlando Stanley, continuamos a seguir até chegarmos em uma bifurcação, com uma porta à esquerda e outra à direita, ao que o Narrador diz: “Quando Stanley se depara com um conjunto de duas portas abertas, ele entra na porta à sua esquerda”. Continuamos seguindo sua orientação até descobrirmos a grande reviravolta da história: aquela empresa, na verdade, era uma enorme máquina de dominação mental, e Stanley tinha sua mente lavada por somente seguir os comandos de uma entidade, a organização. Stanley não era verdadeiramente livre, nunca tinha decidido por si mesmo e agora cabia a ele destruir seu escravizador e conquistar a liberdade. Assim o faz.



Finalmente, com a máquina destruída, Stanley consegue sair daquele lugar e respirar o perfume das flores uma vez mais.

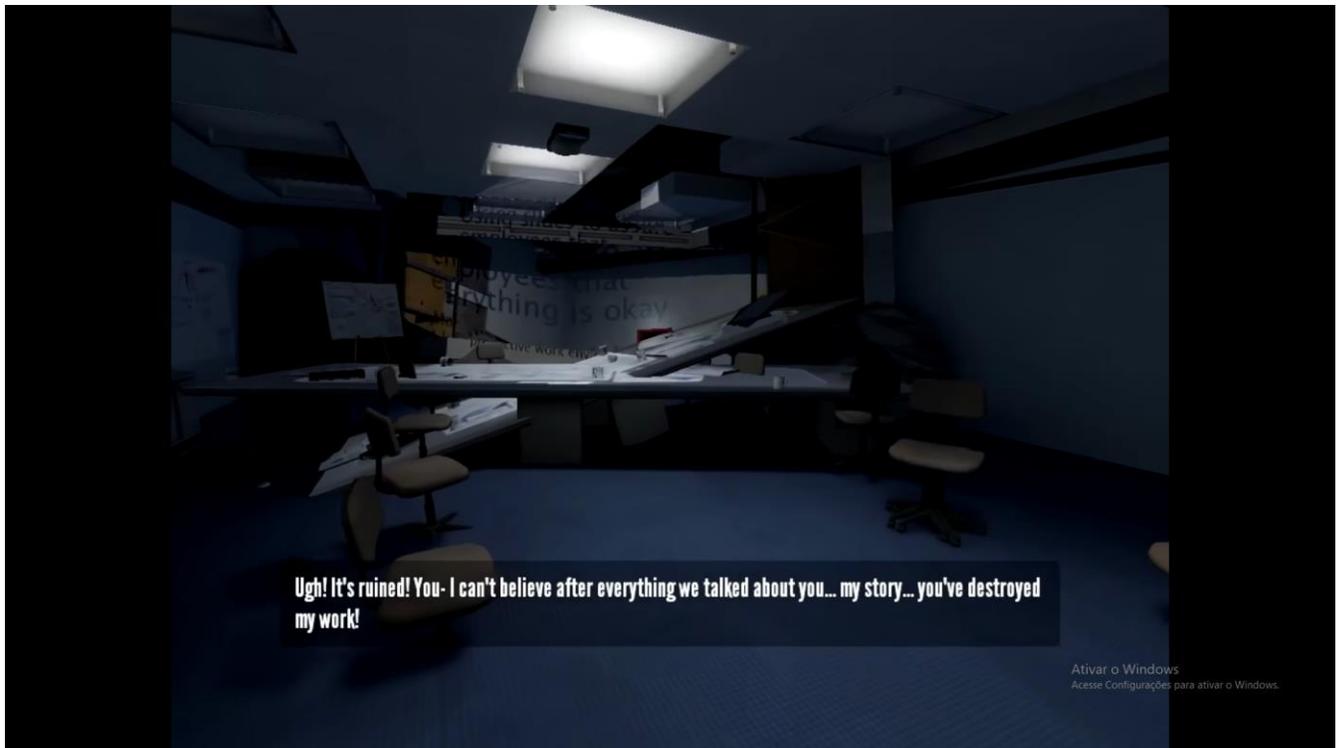
Não parece absurdo pensar que Stanley é uma metáfora para todos aqueles que vivem no automático, apenas seguindo ordens. Também faria sentido, trazendo para a ótica deste trabalho, pensar nele como interlocutores de obras de arte que acatam tudo que o autor lhes impõe como verdade, visto que isso lhes retira o esforço de pensar, tornando-se robôs que apenas obedecem a comandos e desvendam a história secreta que o Autor-Deus os quer passar. E a organização em que trabalha pode ser tudo aquilo que nos aliena e nos tira a liberdade de pensar, o que, muitas vezes, é o próprio autor.

Mas, Leitor... foi de fato a empresa que tirou o livre arbítrio de Stanley? Quem nos disse isso foi o Narrador, mas que confiança podemos ter nele? Se ele quer tanto criticar a empresa por guiar a mente de Stanley, por que ele mesmo obrigou o homem a entrar pela porta da esquerda e a seguir tantos outros comandos? Em verdade, quem está dominando a cabeça do protagonista é o criador dessa história: o próprio Narrador.

Diante das duas portas, poderíamos ter escolhido a da direita. Nesse momento, o Narrador adaptaria sua história como se já previsse o desvio de Stanley, que, logo em seguida, deveria voltar pelo caminho que escolheu e entrar pela outra porta.

Leitor, se insistirmos em discordar dos comandos do Narrador, ele começa a se irritar profundamente com Stanley, acusando-o de prejudicar sua história. Finalmente, diante de consecutivas desobediências, o autor entende que aquele homem que está se rebelando não é Stanley, mas sim uma pessoa de verdade. E isso o faz tremer de pânico: uma pessoa de verdade não obedece, decide.

Sentindo-se completamente ameaçado de perder a posse de sua narrativa, o Narrador começa a tentar sabotar a jornada autônoma do interlocutor. O resultado disso é o testemunho pelo jogador de diversos *bugs* acontecendo, como se o jogo estivesse colapsando.



Esse *bugs* continuam a acontecer até que, enfim, ocorre um *crash* completo: a tela do jogo escurece e reacende de volta na cena das duas portas. No entanto, dessa vez, não mais controlamos Stanley; ao contrário, observamos o homem de cima, parado diante das duas portas, e ouvimos, a distância, a fala do Narrador: “Quando Stanley se depara com um conjunto de duas portas abertas, ele entra na porta à sua esquerda”. Já que agora nós, pessoas de verdade, não controlamos mais Stanley, ele permanece inerte. Isso resulta em o Narrador finalmente perceber o papel do homem à narrativa: “Stanley? Olá? Você está... tá tudo bem? Stanley, por favor... eu... preciso que faça uma escolha. Eu preciso que você entre pela porta. Você está me escutando? Você consegue me ouvir? Tá tudo bem? Stanley, isso é importante. A história precisa de você. Ela precisa que você tome uma decisão. Ela não pode existir sem você. Você me entende? Qualquer decisão que você tome, está tudo bem, as duas estão corretas; não existe erro aqui. A gente pode trabalhar juntos; eu vou aceitar qualquer coisa que você fizer. Eu simplesmente preciso que você dê um passo à frente. Por favor? Escolha? Faça algo? Qualquer coisa. Isso é mais importante do que você jamais pode entender. Eu preciso disso. A história precisa disso. Então, você me ouviu? Você está aí? Você está escutando isso? Stanley, você está aí?! Eu... tudo bem... tá tudo bem, eu posso esperar. Você precisa de tempo pra decidir, tempo pra ter certeza de que sua escolha está correta. Essa é a

melhor... escolha. Tá tudo bem. Eu vou esperar você decidir o que é a coisa certa a se fazer. Tome o tempo que precisar.”



Com a voz já inundada por tristeza, o Narrador percebe que, ao tentar tirar o poder do jogador de decidir sua própria história, ao não ser capaz de abafar seu ego, ele construiu história nenhuma. Sem um leitor/jogador, uma obra se torna apenas isto: uma obra, estática, sem vida. Quem pode conhecer os diversos caminhos a que uma história pode levar é o interlocutor. Somos nós.

Quando nos depararmos com a arte e, conseqüentemente, com a vida, seremos Stanley ou uma pessoa de verdade? Vamos seguir os corredores sem pensar ou vamos olhar para o lado? A morte do autor não é uma ordem de assassinato: é uma tomada ativa do poder pelo lado que nunca deveria tê-lo perdido: o leitor.