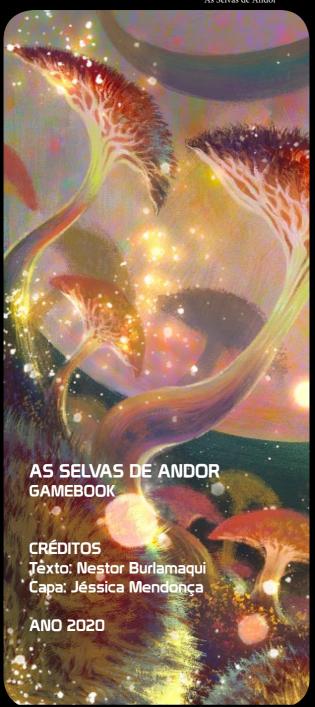
AMOSTRA NESTOR BURLAMAQUI AS SELVAS DE ANDOR. GAMEBOOK



# INTRODUÇÃO

M GAMEBOOK É UMA HISTÓRIA na qual você faz escolhas durante a narrativa, decidindo o destino do herói. Escolhas ruins podem dificultar sua jornada e escolhas inteligentes te levam à recompensas e ao seu objetivo. Ou seja, existem diferentes caminhos a percorrer e mais de um final.

Nesta aventura, você é **John Hawk**, piloto de combate das Forças Espaciais da Terra. O ano é 2142, trinta anos após a Revolta das Máquinas e, agora, a humanidade está em guerra contra uma Inteligência Artificial chamada Apogeus, a qual controla exércitos de robôs espalhados em vários planetas.

Seu objetivo é sobreviver à selva de um planeta distante e retornar vivo para a Terra. Para ser bem sucedido, você deverá resolver alguns problemas e tomar decisões importantes.

Em alguns momentos, a aventura desafiará seus conhecimentos em matemática, geometria e programação de computadores, mas não só isso. Será necessário bom senso e raciocínio lógico em suas escolhas. Geralmente, vale a pena ter paciência e tentar passar por um obstáculo usando o intelecto mais do que a força bruta.

Não se preocupe se você não souber resolver

um problema. Para os desafios mais difíceis, haverá uma opção para você ver a resposta, aprender um pouco, e prosseguir a aventura sem precisar resolvê-lo.

# **COMO JOGAR**

A história está dividida em vários textos numerados, que se conectam dependendo de suas escolhas, formando, no final, uma história coesa. Basta clicar no número da sua escolha.

A narrativa lhe pedirá para fazer anotações numa folha de papel, onde você irá registrar as vidas perdidas, as condições adquiridas pelo herói ou anotações importantes para o desenrolar da história.

Se preferir, no lugar de lápis e papel, pode usar um aplicativo de bloco de notas ou outro programa similar de anotações.

Está preparado(a)? Pegue um papel em branco, um lápis e uma borracha. Você começa com cinco vidas. Portanto, já anote isso na parte superior do papel. Escreva "Vidas: 5".

Quando você perder uma vida, você irá apagar também todas as condições negativas que você tiver adquirido, que são "Ferido" e "Exausto". Porém, não apague outras anotações, como "Nave" ou "Robô".

Se você perder todas as cinco vidas, quer dizer que o jogo acabou. Você terá que recomeçar do início ou a partir de um ponto salvo, igual a um video game. Agora, inicie a aventura na próxima página. Boa sorte.

Você acaba de acordar dentro de sua nave de combate após um pouso forçado na densa selva de Andor, um planeta distante. A última coisa que você lembra é de ter sido atacado por uma nave inimiga. No combate aéreo, a asa direita de sua nave foi atingida e, agora, o que lhe resta fazer é tentar consertá-la para retornar à Terra.

O vidro do visor frontal está todo trincado pelo impacto e não dá para ver quase nada do que está do lado de fora.

Ainda atordoado, você levanta-se do assento do piloto e pressiona o botão que abre a porta da cabine de pilotagem. Nada ocorre. Você aperta mais algumas vezes e percebe que a queda danificou os circuitos da porta. Em outras palavras, você está preso.

"Isso não é uma maravilha!?", você fala. Agora, leia o texto <u>5</u>.

Na tela do computador de bordo, você vê o triângulo movimentar-se, indicando que a unidade Bob está andando pela nave. Quando o Bob está aproximando-se da cabine, você protege-se atrás do assento, pouco antes de ouvir um disparo e uma explosão. PZEWW! BUMMM!

A porta agora está no chão, fumegando. Você sai da cabine, passa por Bob e dá um tapinha de agradecimento em sua cabeça metálica antes de sair da nave. "Bob, você é o cara". Vá para <u>8</u>.

Você não sabe quanto tempo passou desacordado, mas, ao abrir os olhos, percebe que está em outro lugar da selva. Assim que tenta se levantar, percebe que suas mãos e pernas estão amarradas.

A luz de uma fogueira ilumina um soldado robô que está diante de você, apontando uma pistola laser. Esse cara se parece com um Stormtrooper, do filme Star Wars, só que todo preto.

"Bom dia, senhor robô", você fala, com um sorriso falso.

"Humano, você é meu prisioneiro", disse ele com uma voz metálica.

"Eu já desconfiava, por causa das amarras. Mas, obrigado por esclarecer", você responde.

"Por nada, senhor humano. Agora, libertarei suas pernas e você irá fazer exatamente o que eu ordenar ou será morto", ele fala.

Ainda meio zonzo, você vê que uma nave inimiga está presa nos galhos de uma grande árvore próxima. Foi esse cara que o derrubou!

Pelo menos, parece que ele teve o mesmo destino que você. O soldado aproxima-se devagar, puxa uma faca e começa a cortar os cabos que aprisionam suas pernas. Enquanto isso, você nota que o laço nas suas mãos não está muito apertado. Se quiser obedecer o robô, vá para a <u>22</u>, mas, caso queira atacá-lo assim que ele libertar suas pernas, vá para a <u>31</u>.

Subitamente, uma rajada de fogo verde queima tudo ao seu lado. Por pouco, você não foi incinerado, mas, agora, uma parte de seu traje está pegando fogo. Anote a condição "Ferido".

Dando tapas no seu traje, você conseguiu apagar o fogo, enquanto continua correndo até chegar na beira de um precipício. Uns vinte metros lá embaixo há uma pequena lagoa. Se quiser pular na lagoa, vá para 10. Se quiser usar sua pistola congelante para tentar esfriar o monstro, vá para 12.

Você vai até o comunicador do painel e tenta entrar em contato com a base, mas ele também está inativo. Então, você liga o radar interno. Na tela do computador de bordo aparece um mapa da nave.

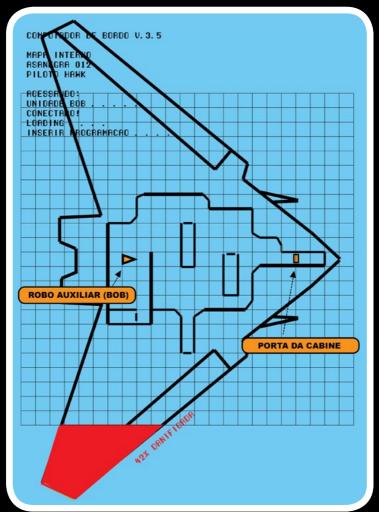
E, só agora, você lembra-se de Bob, o pequeno robô auxiliar que é equipado com um laser de combate. Segundo o mapa, ele está na parte de trás da nave. "Bob, você é minha última esperança", você fala.

Na intenção de fazê-lo andar pela nave e destruir a porta da cabine com o laser, você usa o sinal de rádio para programá-lo.

Bob compreende uma linguagem de programação similar à LOGO, que foi criada em 1967 para crianças programarem robôs.

Consulte a imagem na próxima página.

Considerando os quadrados, qual programa você irá utilizar para fazer Bob – representado pelo triângulo – atirar contra a porta?



**Programa A)** Frente 1; Girar Esquerda; Frente 4; Girar Direita; Frente 7; Girar Direita; Frente 4; Girar Esquerda; Atirar.

**Programa B)** Frente 1; Girar Esquerda; Frente 3; Girar Direita; Frente 7; Girar Direita; Frente 3; Girar Esquerda; Atirar.

Se quiser usar o programa A, vá para o texto  $\underline{6}$ , mas se quiser usar o programa B, vá para o texto  $\underline{2}$ .

Na tela do computador de bordo, você vê o triângulo movimentar-se, indicando que a unidade Bob está andando pela nave. Depois de um tempo, você escuta um ruído e uma explosão. O robô atirou, mas você percebe que cometeu um erro na programação.

O Bob disparou numa parede da nave, mas não na porta da cabine. Você tenta reprogramar, mas é inútil. Parece que, ao disparar contra a parede, a explosão o danificou. Sem mais saídas, você passa um bom tempo empurrando e golpeando a porta da cabine com chutes, até que ela cede e, enfim, você está livre, mas muito exausto e com dores nas mãos e nos pés. No papel, anote a condição "Exausto". Agora, vá para 8.

Você prossegue. Já está caminhando na selva há quase uma hora. Concentrado em seguir o caminho até a base abandonada, você não notou uma figura escondida sobre um grande galho em cima de sua cabeça. Quando você a percebe, ela já saltou e o chutou no tórax. POW! Quando cai, você bate a cabeça numa rocha e desmaia. Vá para 3.

Você sai da nave. Árvores imensas erguem-se ao seu redor. Vários tipos de fungos gigantescos crescem aqui e acolá. Sua atenção volta-se para a asa da nave. É impossível decolar desse jeito.

O disparo inimigo fez um estrago feio.

Depois de alguns minutos, você conclui que a única forma de sair dessa selva é chegar na Base X, uma antiga base humana abandonada no meio dessa selva.

Com sorte, poderá encontrar alguma comida, um veículo ou um comunicador que funcione. Você pega seu computador portátil, sua mochila de sobrevivência e suas três armas: um fuzil de calor, uma pistola congelante e uma espada curta. Vá para 11.

Os raios de calor não fazem nenhum efeito contra o flamgondar. Então, você nota que o monstro começa a encher os pulmões.

"Droga!", você grita, enquanto salta para o lado, escapando, por pouco, de uma baforada de chamas esverdeadas que saiu queimando fungos e árvores. O dragão de Andor emite um rugido terrível e avança contra você. Vá para 30.

Você não lembra de já ter saltado de uma altura tão alta. Sem mais delongas, você pula.

A queda é mais rápida do que você imaginava e, ao atingir a água, o impacto também foi pior do que você estava pensando. Salto ornamental nunca foi seu forte.

SPLASHHARGLUBLUB...

Mesmo sentindo muitas dores, você consegue nadar até a margem. Então, o mundo gira ao seu redor e você desmaia. Vá para a <u>3</u>.

Usando um mapa, você começa a seguir rumo à base abandonada. Com a espada, você adentra a selva, cortando a vegetação que eventualmente fica em seu caminho. Neste momento, você sente um tremor no solo. Uma revoada de grandes pássaros vermelhos vem em sua direção. Você se abaixa e eles passam, mas agora não há mais ruído algum. A selva está silenciosa, silenciosa demais.

Então, dois olhos brilhantes surgem adiante, vindo das trevas. Um réptil imenso aproxima-se rapidamente enquanto expele fumaça da boca, como um dragão. É um flamgondar!

"É sério? Justo um flamgondar?!", você lamenta.

Ele é tão grande que é capaz de engoli-lo de uma vez. Se quiser tentar fugir do monstro, vá para 30. Se quiser atacá-lo com sua arma congelante, vá para a 12, mas se prefere usar o fuzil de calor, vá para a 9.

Rapidamente, você saca sua pistola e dispara um raio pálido contra a criatura, que rosna e sibila de dor enquanto vapores sobem de seu corpo. O monstro é grande demais para ficar aprisionado no gelo, mas o frio o afugenta. Agora, ele se afasta de você, tossindo labarejas esverdeadas e balançando a cabeça enquanto desaparece na selva. Aliviado, você prossegue sua busca. Vá para a 7.

Você se esquiva do golpe. No lugar de sua cabeça, o chute faz um estrago numa árvore que estava logo atrás. KRAAK!

Depois, ele o derruba com uma rasteira e fica sobre você, desferindo vários socos. Enquanto esquiva-se e bloqueia seus golpes, você nota que o soldado robô parece ser feito de um material mais macio do que os outros soldados robóticos que você já enfrentou. Um perfume estranhamente agradável chega em suas narinas.

Quando você consegue libertar as mãos, o empurra novamente para longe e joga-se nos arbustos, encontrando a arma dele. Agora, você está a apontando para o inimigo, que levanta-se devagar, com as mãos para cima. "Que tipo de robô é você?", você diz. Vá para 16.

Fugindo dos flamgondar, infelizmente, um deles o persegue.

Após muita correria na selva, você acaba dentro de um pântano escuro. Pelo menos, o monstro desistiu de persegui-lo e você sente um grande alívio, mas isso não dura muito tempo. Tentáculos negros surgem da lama, o agarram e o levam para uma morte lamacenta.

Retire uma vida de sua ficha. Caso ainda possua, pelo menos, uma vida, apague suas condições e volte para <u>16</u>.

Em pouco tempo, a mulher desperta.

"O que leva uma humana a se unir ao exército dos robôs?", você pergunta, apontando uma arma.

"Depois do que fiz por você, ainda não confia em mim, senhor humano?", disse ela.

"Confiar em você?! O que fez foi para você mesma se salvar".

"É o senhor quem decide, soldado! O que eu sei é que estamos sozinhos nesse planeta. E se não trabalharmos juntos, ninguém voltará para casa", ela fala.

Se quiser aceitar a proposta, vá para <u>20</u>. Caso prefira atordoá-la com um soco, recuperar suas coisas e prosseguir sua busca, vá para <u>18</u>.

Antes de o inimigo falar qualquer coisa, um grunhido rouco o interrompe, vindo da vegetação à sua direita. GROAAK!

É o imenso flamgondar! Só que, desta vez, ele está acompanhado por outro!

"Não. De novo, não!", você fala.

"Eu posso afugentá-los com minha arma sônica. Ela está num compartimento do meu traje. Irei pegá-la", disse o soldado robô. Se quiser confiar no que ele está dizendo, vá para o texto 17. Caso queira fugir e torcer para que os monstros ataquem apenas seu inimigo, vá para a 14.

De um bolso, o soldado robótico retira um pequeno dispositivo e diz para você tapar os ouvidos. Ele joga a coisa na direção dos monstros e um terrível ruído agudo toma conta de tudo. ZIIIIMMMM!

Você encolhe-se no chão, tapando os ouvidos e pensando que sua cabeça vai explodir.

Os monstros soltam baforadas de fogo e saem correndo como loucos, atropelando o robô antes de sumirem na selva. O ruído pára após alguns segundos. Quando você abre os olhos, vê a cabeça do robô no chão, arrancada pelo ataque dos flamgondars.

Porém, em pouco tempo, você nota que, na verdade, isso não é a cabeça dele, mas sim apenas um capacete. Levantando-se e olhando na direção do soldado caído e inconsciente, você encara o verdadeiro semblante de seu inimigo: o rosto de uma jovem mulher.

"O quê?!", você fala, boquiaberto. Se quiser tentar reanimá-la e fazer algumas perguntas, vá para 15, mas se deseja apenas recuperar suas armas e equipamentos e continuar sua busca imediatamente, vá para 18.

Abandonando a mulher desmaiada, você segue o caminho até a Base X. Enquanto prossegue, enfrentando a densa vegetação, começa uma tempestade que parece não ter fim. A noite chega e as águas não param de cair. Finalmente, após cerca de seis horas de caminhada, ainda de noite, a luz de sua lanterna ilumina uma estrutura metálica coberta por grandes trepadeiras. É a porta da base abandonada. "Finalmente!", você comemora. Vá para 21.

Ao chegar em sua nave, o inimigo vasculha o veículo, roubando algumas ferramentas e um tonel de combustível.

Ele o amarra numa árvore e vai embora. Não demora muito para que apareçam dois flamgondar e o ataquem. Você perdeu uma vida. Se ainda tiver uma vida, apague suas condições e volte para a 22.

"Você pode me chamar de L500", disse ela.

"L500?! É claro que isso não é um nome", você responde. "Se não quer falar seu nome verdadeiro, vou te chamar de Ellie. Meu nome é John".

Depois das apresentações, ou algo parecido, a mulher te acompanha rumo à base. Enquanto prosseguem, enfrentando a densa vegetação, começa uma tempestade. A noite chega, mas as águas não param de cair. Finalmente, após cerca de quatro horas de caminhada, ainda de noite, a luz de sua lanterna ilumina uma estrutura metálica coberta por fungos e grandes trepadeiras.

"É a porta da base abandonada. Finalmente, chegamos!", você diz.

"O painel da porta ainda funciona", disse Ellie. Imediatamente, você pressiona um botão da porta e a tela exibe a mensagem:

BASE X: INATIVA.
DIGITE A SENHA:
Código de Emergência: 5-3-21-3

Você não tem a menor ideia de qual seja a senha, mas esse código de emergência parece ser uma solução. Quando você está digitando os números do código, Ellie o impede, segurando seu braço com força.

"Está vendo aquilo?", diz ela, apontando para a parte superior da porta.

Só agora você nota dois canhões desintegradores os recepcionando.

"Se errar a senha, seremos mortos", disse ela. "Esse código de emergência é apenas uma parte do quebra-cabeças. A outra parte é um segredo que apenas os oficiais superiores de seu exército sabem. Essa base foi abandonada por uma boa razão. Entrar é muito perigoso. Se deseja continuar, eu lhe conto como decifrar a senha, mas, diante disso, eu acho mais seguro voltar e aguardar que uma equipe de resgate venha procurá-lo".

Se deseja decifrar a senha, vá para <u>26</u>, mas se quer desistir de seu objetivo, voltar para sua nave e esperar que uma equipe de resgate sobrevoe a região, vá para <u>24</u>. Caso prefira destruir os canhões desintegradores e a porta com vários disparos de sua arma, vá para a <u>29</u>.

A tranca eletrônica ainda funciona e pede uma senha, mas você não tem a menor ideia do que digitar. "Obrigado por me trazer até aqui, humano traiçoeiro.", diz uma voz feminina, que vem da selva logo atrás. É ela, a sua inimiga, que aponta um fuzil. Um raio de calor o atinge e você morre. Retire uma vida de sua ficha. Se ainda possuir pelo menos uma vida, apague suas condições e volte para <u>17</u>.

Apontando a arma, ele ordena que você o guie até o local onde sua nave está caída. Você obedece e começa a andar.

Porém, no meio do caminho, imagina que, após ele roubar o que deseja de sua nave, certamente o matará. Afinal, robôs não possuem quaisquer sentimentos de compaixão. Discretamente, você afrouxa ainda mais o nó em suas mãos e, de repente, tudo começa a tremer. É um terremoto. Se quiser aproveitar a distração para atacar o inimigo, vá para a 31, mas se não quer arriscar por enquanto e vai continuar o guiando, vá para 19.

Vocês vão até ao local da queda de sua nave e aguardam. Os dias passam e a comida está quase acabando. Sem mais escolhas, vocês decidem retornar à base e tentar entrar. Porém, ao chegar lá, a falta de comida o deixa cansado. Anote a condição "Exausto". Novamente diante do portão de entrada, o painel pede uma senha. O que vai fazer? Se quiser tentar decifrar a senha, vá para 26, mas se não tem tempo para isso e deseja tentar destruir o portão com disparos, vá para 29.

Qual palavra vai digitar no painel? Se quiser digitar BASE, vá para <u>34</u>; se quiser digitar CASA, vá para <u>35</u>.

"A verdadeira senha não são números. É uma palavra obtida ao subtrair 2 em cada número do código de emergência e, depois, transformá-lo em letra, conforme a ordem das letras no alfabeto. Por exemplo, 1 é igual a A, 2 é igual a B e assim por diante.", diz Ellie.

Você começa a pensar sobre o problema enquanto olha para o código de emergência na tela: 5-3-21-3.

Se já descobriu a senha e deseja tentar digitála, vá para <u>25</u>, mas se acha melhor tentar destruir os canhões desintegradores e a porta com suas armas, vá para o texto <u>29</u>. "Não temos tempo para joguinhos. Voltar também não é uma opção", você fala, sacando sua arma. "É você quem sabe", diz ela, afastando-se.

Então, você começa a disparar contra os canhões desintegradores. PZEWW! BAAMMM!

Você destroi um deles. No entanto, o outro dispara e o atinge em cheio. ZEEEWW!

Ellie corre e tenta reanimá-lo, mas não adianta. Você perdeu uma vida. Se ainda tiver alguma vida, volte para <u>20</u>.

Você começa a correr como nunca, saltando sobre grandes raízes e balançando-se em alguns cipós, enquanto escuta o barulho do monstro derrubando pequenas árvores e esmagando arbustos, vindo logo atrás. Dá para sentir o hálito quente do monstro nas suas costas enquanto ele rosna. Se você anotou a condição "Exausto", vá para a 32. Caso contrário, vá para a 4.

Com um chute, você empurra o inimigo com força, o jogando para longe. A arma dele cai em meio a um monte de arbustos. Enquanto você tenta se soltar do resto das amarras, ele levantase e corre em sua direção, desferindo um chute alto na sua cabeça. Se você estiver com a condição "Ferido" ou "Exausto" anotada no papel, vá para 33. Caso contrário, vá para 13.

Sem forças para correr, você é alcançado pelo flamgondar. Retire uma vida de sua ficha. Caso ainda possua, pelo menos, uma vida, apague suas condições e volte para <u>11</u>.

Com o corpo ainda dolorido, você não consegue esquivar-se do poderoso golpe do robô. O chute o atinge na cabeça com força. Você perdeu uma vida. Caso ainda possua uma vida, apague suas condições e volte para <u>31</u>.

Uma mensagem surge no painel: "Muito obrigado por ter jogado até aqui! Para continuar esta aventura, explorando a base abandonada, adquira a versão completa da obra **As Selvas de Andor**.



Você encontra sua aventura completa no site da Amazon, em versão Kindle. Confira:

https://amzn.to/2Y4aLpP

Uma mensagem surge no painel: "Muito obrigado por ter jogado até aqui! Para continuar esta aventura, explorando a base abandonada, adquira a versão completa da obra **As Selvas de Andor**.



Você encontra sua aventura completa no site da Amazon, em versão Kindle. Confira:

https://amzn.to/2Y4aLpP



## **SOBRE O AUTOR**

Nestor Burlamaqui é escritor, game designer e jornalista. Foi gerente de conteúdo de uma escola de robótica para crianças e adolescentes, na qual criou materiais didáticos, jogos e brincadeiras com robôs. Desde 1995, mestra jogos de RPG.

#### websites:

- > www.nestorburlamaqui.org
- > www.montantemagica.blogspot.com