

Mais de 1 milhão de livros vendidos no Brasil

ALI HAZELWOOD

AUTORA DE *A HIPÓTESE DO AMOR*

JOGO DE

AMOR

PARA DOIS





Capítulo 1



– Vamos começar pela boa notícia – diz Mike, e na mesma hora agarro a borda da mesa de reunião para me preparar.

É a combinação específica de palavras – *começar* e *boa* – que aciona meu instinto de lutar ou fugir. Implica que vai haver um *fim*, que, logicamente, vai ser *ruim*. Não quero ouvir uma má notícia do CEO do estúdio independente de videogame onde trabalho. Minha mente, em geral propensa a desconfiança e pensamentos em excesso, não consegue deixar de criar cenários catastróficos.

Queda nas vendas. Falência iminente. Demissões em massa.

Nas ruas, lixeiras pegam fogo.

– *Você sempre pode voltar pra casa. Fica comigo por algumas semanas enquanto se reergue e procura um emprego de verdade.*

A voz da minha mãe soa alta e clara na minha cabeça, provavelmente porque o Dia de Ação de Graças foi semana passada e ela teve várias chances de reargumentar seus argumentos durante o jantar de cinco horas.





– Viola, como você pode acreditar que design de jogos vai pagar suas contas a longo prazo?

Ainda assim, quando observo a sala de reunião, o restante da equipe principal irradia empolgação, *muita* empolgação, e nada de pânico. Isso ameniza minha vontade de fugir e de lutar. Estou sendo paranoica demais. A FlyButter Studios está indo bem. Muito bem, na verdade. Seis meses atrás, lançamos nosso jogo de maior sucesso até o momento, que vendeu milhões de cópias. Eu estava entre os principais designers. Meu emprego está mais garantido do que nunca.

Isso para não falar que uma grande distribuidora de videogame dos Estados Unidos acabou de solicitar que enviássemos uma proposta para...

– A StarPlay respondeu sobre aquelas nossas ideias pro jogo *Limerência 3* – continua Mike.

Seus olhos percorrem toda a mesa e param em mim. Faz sentido, já que sou a responsável pelo projeto. Porém, não sou muito fã dessa pausa dramática de três segundos, em que passo empoleirada na beira do assento, ponderando se devo esganar meu chefe.

Até que ele continua:

– E eles acham que somos as pessoas certas pra desenvolver o jogo.

De repente, a sala de reunião vira o Coachella. O time principal da FlyButter é pequeno – somos menos de dez pessoas –, mas sabemos fazer um barulho danado quando há algo para comemorar. Há aplausos e assobios. Um dos nossos programadores se levanta e faz uma dançinha. É um momento raro de alegria em uma indústria que quase sempre se resume a bebidas energéticas consumidas tarde da noite e choros diante de teclados ergonômicos.

– Não preciso lembrar a vocês que a franquia *Limerência* é a maior sensação do momento – acrescenta Mike quando a comemoração amansa. – E que a StarPlay estava conversando com vários outros estúdios. Então a gente ter conseguido impressionar os caras com o nosso trabalho diz muito sobre o talento de vocês.

Meu olhar encontra o de Ethan. Como eu, ele é designer de jogos,





e nós dois somos bem amigos desde o primeiro ano de faculdade, quando quase fomos reprovados numa matéria de engenharia de software porque estávamos ocupados demais... falando sobre videogame, na maior parte do tempo.

Ele sabe, melhor do que ninguém nesta sala, que os livros da saga Limerência eram meus favoritos quando eu era mais nova. Algumas das minhas lembranças mais queridas são de meu pai lendo os livros em voz alta e apontando para as ilustrações em preto e branco das primeiras edições – e, quase duas décadas mais tarde, quando a visão dele ficou prejudicada, eu fazendo o mesmo por ele. Quando Ethan e eu ouvimos falar que a StarPlay, a distribuidora detentora dos direitos de licenciamento, estava pensando em desenvolver a terceira parte da franquia do jogo baseado na saga, logo passamos a fazer lobby para que nossos nomes entrassem no páreo.

Posso ter assumido a posição de liderança quando chegou a hora de desenvolver uma proposta para esse projeto, mas Ethan esteve comigo a cada passo da jornada. Foram muitas madrugadas em claro para cumprir o prazo – tantas que nossos colegas na FlyButter começaram a pensar que estávamos tendo um caso secreto –, mas todo esse trabalho obviamente valeu a pena.

Ethan me dá um sorrisinho e ergue a mão em um high-five. Eu o cumprimento, eufórica – até que Mike interrompe a algazarra.

– O problema é que...

Fico tensa e volto a agarrar a mesa. Lá vem. A *má* notícia.

– A StarPlay gostaria de fazer algo diferente dos dois primeiros jogos. O público mudou, a tecnologia evoluiu, o mercado cresceu, blá-blá-blá. Estão pensando em adicionar um elemento significativo de combate, que... Bom, não preciso dizer pra vocês que o nosso forte é mais a parte RPG do jogo. – Mike coça a nuca, como se o que estivesse prestes a dizer lhe desse urticária. – Como falei, tinha outras equipes na disputa pra assumir as próximas etapas da franquia *Limerência*. Uma delas é a Nephilim Studios e, como todos vocês sabem...

Um bufo alto o interrompe. O barulho de desprezo se sobrepõe a





vários grunhidos, um “Esses escrotos” resmungado e uma onda de murmúrios que expressa variados graus de insatisfação. Nosso gerente de garantia de qualidade dá a impressão de que vai cuspir no chão. Olho ao redor, quase esperando ver alguém fazendo o sinal da cruz, mas Mike abre os braços para calar os protestos e segue em frente.

– ... e, *como todos vocês sabem*, a Nephilim recentemente lançou *A Lâmina de Zephyr*, que foi *O* jogo de combate do ano. É claro que eles não têm tanta experiência quanto nós quando se trata de RPG, e foi por isso que a StarPlay teve a, *hã*, ideia nada convencional de perguntar se *nós* poderíamos nos juntar a *eles* e...

– Não.

Shannon, nossa designer de personagem, levanta da cadeira num salto, como se tivesse a intenção de sair do prédio.

O restante dos meus colegas continua sentado, mas balançando a cabeça, retorcendo os lábios, *ofegando* e...

– Chega – ordena Mike, e todos se calam. Ele costuma ser um chefe relaxado e de boa, mas examina a sala com uma expressão tão implacável que fico com um pouco de medo. – Preciso lembrar a vocês que somos um estúdio de médio porte? Estamos tendo lucro no momento, mas, cada vez que desenvolvemos um jogo novo, corremos o risco de o produto ser um fracasso e a gente ir à falência. Vocês sabem que tipo de oportunidade os recursos da StarPlay poderiam proporcionar pra gente. O dinheiro de um jogo da franquia *Limerência* poderia sustentar o nosso estúdio por anos. Então, faça o favor de se sentar, *Shannon*.

Ela obedece fazendo biquinho. A sala fica em silêncio, e Ethan aperta a caneca entre as mãos como se estivesse pensando em arremessá-la. Em vez disso, ele declara com uma calma surpreendente:

– O lance é que a gente conhece a maioria dos caras da Nephilim. Eles não são exatamente... A gente tem uma história com eles.

– Estou ciente disso. Assim como a StarPlay. E assim como Otto, o CEO da Nephilim.

Mike solta o nome de forma casual, como se não estivéssemos todos





cientes de que Otto e Mike têm uma amizade colorida há dez anos. Eles são vistos furtivamente entrando e saindo do quarto de hotel um do outro cerca de uma vez por convenção. Bom, Mike é quem sai furtivamente. Otto apenas fica andando todo pomposo por aí, em geral brandindo um pacote de camisinhas.

– É uma indústria pequena – continua Mike –, e alguns de vocês já, hã, trabalharam com funcionários da Nephilim no passado, tiveram relacionamentos com eles ou... – ele olha de esguelha para Shannon – ... viveram questões de outros tipos. A compatibilidade entre as nossas equipes é uma preocupação válida, e conversamos sobre a possibilidade de estabelecer uma parceria. E foi por isso que tivemos uma ideia. – Um único suspiro profundo para tomar coragem. – Algumas semanas atrás, pedi que vocês reservassem uns dias em meados de dezembro pra um retiro da equipe FlyButter.

– Não – sussurra Shannon, balançando a cabeça rápido.

Ao lado dela, Ethan cobre a boca com a mão. Mila, nossa sonoplasta, parece à beira de uma síncope nervosa. Todos os outros piscam surpresos, em um silêncio perplexo.

– Sim. Decidimos que a equipe principal da Nephilim vai se juntar a nós na pousada e...

– Mas por quê? – pergunta Shannon.

– ... e vamos ver se conseguimos dar um jeito de tornar viável uma parceria profissional. Vamos ter alguns dias pra nos concentrar em formação de equipes, desenvolvimento de grupo e coisas assim. Não me obriguem a usar a palavra “sinergia”, vocês sabem que eu não faço a menor ideia do que ela significa de verdade.

Ele parece estar em sofrimento de novo.

– E se... – Mila dá um pigarro. – E se... e essa possibilidade é real... quando a gente chegar na pousada e descobrir que isso tudo é só um arдил que eles orquestraram pra colher e traficar os nossos órgãos?

Mike suspira.

– Diante do nosso estilo de vida coletivo, duvido que os nossos fígados valham muita coisa em *qualquer* mercado.





– A acomodação é grande o bastante pra hospedar todos nós? – pergunta um designer de fases. – Se alguém precisar ficar em casa, eu me ofereço como voluntário pra...

– O lugar é grande, mas valeu a tentativa.

– E se a gente ficar *preso na neve* com eles? – pergunta Mila. – E se eles derem uma de *O iluminado* pra cima da gente? E se a gente acabar junto na jacuzzi, e um deles soltar um pum lá dentro só por maldade, e se...

– Beleza, chega. Já deu de escrever fanfics sobre a Nephilim. – Mike desliga o monitor e desconecta o iPad. – Mês que vem. Retiro. Vão ser alguns dias dedicados a resolver essa hostilidade estranha que temos com a Nephilim. Quero que vocês fiquem amigos deles. Ou, pra ser mais realista, quero que vocês finjam ser amigos até que isso se torne verdade e tentem evitar *incidentes físicos*, tendo em mente que qualquer alteração representaria zero chance de trabalhar com *Limerência 3*.

– Ele se levanta e espalma as mãos na mesa de reunião. – Vocês vão esquiar um pouco, sentar em frente à lareira com alguma bebida cara que vai pra conta da StarPlay e, na hora de voltar pra casa, seremos todos amigos do peito e viveremos felizes para sempre. Senão... – Uma pausa. – Reunião encerrada. Voltem ao trabalho. – Ele bate palmas. – Vamos, vamos.

É louvável como Mike se mantém imune aos olhares feios que as pessoas lançam na sua direção quando saem da sala, arrastando os pés e murmurando coisas como “soberanos corporativos malignos”, “como se a gente não soubesse sobre ele e o Otto” e “vou bloquear o PS5 dele”.

Continuo na minha cadeira, mordendo o lábio e tentando ver o lado positivo dos últimos dez minutos.

A única coisa que importa é que não vou ser demitida. Todo o resto vai ficar bem.

Com certeza.

É o mais provável.

Talvez.





Existe uma pequena chance de que vá ficar tudo bem.

Claro, a chance de trabalhar com a minha franquia favorita deveria ser um dos pontos altos da minha carreira, e não parecer que alguém mijou no cereal do meu café da manhã e me entregou a tigela, mas...

– Obrigado, Viola.

Ouçó Mike dizer meu nome e ergo a cabeça de repente.

– Fico muito feliz que pelo menos *alguém* não está reagindo com tanto exagero. – Ele me dá um sorriso. – Sei o quanto Limerência significa pra você. Você é a única que eu confio que vai se comportar de um jeito civilizado.

Engulo em seco. Tento reunir palavras suficientes para dar uma resposta, mas nada vem.

– Você tá meio pálida. – Mike franze a testa. – Tá tudo bem?

– É claro. – Colo um sorriso mediano no rosto, pego o computador e me levanto. A caminho da porta, até consigo falar: – Está tudo maravilhoso.





CONHEÇA OS LIVROS DE ALI HAZELWOOD

A hipótese do amor
A razão do amor
Odeio te amar
Amor, teoricamente
Xeque-mate
Noiva
Não é amor
No fundo é amor
Um amor problemático de verão
Parceira
Uma noite de inverno com você (e-book)
Jogo de amor para dois



Este e outros títulos do nosso catálogo estão disponíveis em audiolivro.

editoraarqueiro.com.br

