

Fábrica de Noobs – Investigando Lendas Virtuais

Lua Pálida

Meus agradecimentos à *Bruna Siqueira*, pela indicação da história, ao *Danilo Kun* pela ajuda na investigação e ao *Kodo* pela engenharia reversa no jogo.

Nesta edição, investigaremos Lua Pálida, um suposto jogo antigo que conteria as coordenadas de um corpo escondido em uma floresta nos Estados Unidos!

A creepypasta original fica por conta do site “O Arquivo”:

“

Na última década, tornou-se muito fácil conseguir algo, isso graças a internet, que deixou tudo mais simples para qualquer um usar um computador e alterar a realidade. Uma abundância de informação que está a distancia de um simples clique, de uma forma na qual não se pode imaginar ficar sem isso. Ainda assim, uma geração atrás, quando as palavras "streaming" ou "torrent" não tinham sentido, a não ser que fossem citadas numa conversa sobre água e as pessoas precisavam se encontrar para trocar softwares, programas, jogos de cartas e cartuchos. Óbviamente, os encontros eram entre amigos que trocavam suas revistas pornográficas e seus jogos populares entre si, como King's Quest ou Maniac Mansion.

Porém, havia um problema: poucos eram os programadores que conseguiam fazer seus jogos para compartilhar com esses círculos, que caso gostassem, achassem divertido, original e etc, passariam adiante deixando o jogo " popular . Na época esse tipo de jogo era raro, e muitos colecionadores procuravam pelo país. Era como um video viral na década de 80.

No entanto, surgiu um jogo, Lua Pálida. Esse jogo ficou somente pela área da Baía de São Francisco. Todas as cópias ficaram lá e todos os computadores que já haviam jogado o jogo eram de lá. Isso se deu ao fato de que foram feitas pouquíssimas cópias do jogo. Lua Pálida era um jogo " texto-aventura " no estilo de Zork e The Lurking Horror, e o curioso foi que Lua Pálida foi feito na época em que esse estilo de jogo estava saindo de moda. Ao iniciar o programa você era recebido por um tela sem nada, exceto pelo texto:

- Você está em uma sala escura. Luz do luar brilha pela janela.
- Há OURO no canto, junto á uma PÁ e uma CORDA.
- Há uma PORTA para o LESTE.
- Comando?

E daí vem o que uma vez descrito por um escritor de fanzine como " enigmático, sem sentido e totalmente injogável " . O jogo apresenta os seguintes comandos: PEGAR OURO, PEGAR PÁ, PEGAR CORDA, ABRIR PORTA, IR AO LESTE. E o jogador recebia as seguintes instruções:

- Pegue sua recompensa.
- LUA PÁLIDA SORRI PARA VOCÊ.
- Você está na floresta. Existem 3 comandos. NORTE, OESTE E LESTE.
- Comando?

O frustrante do jogo para os poucos que jogaram, foi o confuso e tiltado comportamento da segunda fase em diante. Você só podia escolher uma opção, ou melhor, só uma estava certa. Se você errasse, obrigatoriamente tinha de reiniciar o computador deixando as coisas bem chatas.

Adiante, qualquer fase subsequente era tão somente uma repetição dos comandos anteriores, excetuando que eram somente as opções de direção que eram disponíveis. Ainda pior, os comandos

clássicos de jogos texto-aventura aparentavam ser totalmente inúteis. A única ação aceita, que não envolvia direções, era USAR OURO, que ocasionava o jogo a exibir esta mensagem:

- Não aqui.

USAR PÁ, que mostrava:

- Não agora.

E também USAR CORDA, que fazia aparecer isso:

- Você já usou isso.

A maior parte dos jogadores que tiveram a experiência de jogar Lua Pálida, jogaram até ficarem de saco cheio e por ter que reiniciar o computador várias vezes e jogar os disco longe, chamando aquilo de uma interface porcamente programada. Entretanto, há uma verdade imutável, sobre a internet: algumas pessoas que usam, vão ter muito tempo livre a sua disposição.

Um jovem chamado Michael Nevins decidiu se aprofundar no mundo de Lua Pálida para descobrir o que realmente tinha nesse jogo. Após cinco horas e trinta e três fases de tentativas e uma repetida série de cabos de computador retirados, ele finalmente fez o jogo mostrar um texto diferente. O texto na nova área é:

- LUA PÁLIDA SORRI ABERTAMENTE.

- Não há caminhos.

- LUA PÁLIDA SORRI ABERTAMENTE.

- O chão é macio.

- LUA PÁLIDA SORRI ABERTAMENTE.

- Aqui.

- Comando?

Passou-se quase outra hora para que o jovem Nevins conseguisse acertar na cagada a combinação correta de frases que fizesse o jogo prosseguir: CAVAR BURACO, DESCARTAR OURO E TAPAR BURACO . Assim, aparecia na tela, o seguinte:

- Parabéns.

-- 40.24248 --

-- 121. 4424 --

Ao que o jogo cessava de receber comandos e fazia o jogador ter de reiniciar o computador uma última vez.

Após alguma deliberação, Nevins chegou a conclusão de que aquilo se referia a linhas de latitude e longitude. As coordenadas levavam a um ponto na floresta crescente que dominava as adjacências próximas ao Parque Vulcânico Lassen. Como ele tinha mais tempo do que noção de perigo, ele decidiu conferir o fim de Lua Pálida.

No dia seguinte, Michael, armado de um mapa, um compasso e uma pá, ele andou pelas trilhas do parque, percebendo impressionado, como cada curva que ele fazia era igual a do jogo. Após ter inicialmente se arrependido de ter trazido sua pá, ele teve um instinto de que como o caminho era igual ao do jogo, havia a possibilidade dele encontrar um tesouro enterrado.

Sem fôlego após uma longa caminhada em busca das coordenadas, ele se surpreendeu ao tropeçar em um monte de terra revirada. Cavando tão animado como ele estava, é de se entender o jeito como ele se jogou para trás ao ver que sua escavação resultara em algo assustador. Ele achou uma cabeça em início de decomposição de uma menina loira.

Nevins prontamente, passou as informações para as autoridades. A garota foi identificada como Karen Poulsen, onze anos, dada como perdida para o Departamento de Polícia de San Diego a mais ou menos 1 ano e meio.

Esforços foram feitos para se encontrar o programador satânista de Lua Pálida, mas os rastros da comunidade de trocas de jogos se perdiam e sempre acabavam de volta ao ponto de partida.

Colecionadores nerds chegaram a oferecer 6 mil dólares em uma cópia do jogo.

”

O resto do corpo de Karen nunca foi encontrado.

A partir da história, podemos destacar os seguintes pontos:

1. A ocasião se passa na década de 80 ou 90, dadas as descrições a respeito da inexistência de serviços de torrents e a menção à jogos da época.
2. O jogo, Lua Pálida, foi distribuído na área da Bahia de São Francisco e ficou apenas por lá.
3. Ele era confuso, e apresentava situações com opções de decisões a serem tomadas. Somente uma era correta, e uma escolha errada levava ao fracasso.
4. Por essa razão, a maioria dos jogadores desistia depois de algumas tentativas.
5. Kevin Michael, no entanto, mostrou-se capaz de prosseguir no jogo e, após mais de 5 horas, chegou a uma fase que, após ser inserido um último comando correto, exibia as coordenadas de um local.
6. Que eram, segundo a história, -- 40.24248 -- -- 121. 4424 --, coordenadas em uma floresta próxima ao Parque Vulcânico Lassen.
7. No dia seguinte, Kevin, munido de uma pá, um mapa e uma bússola foi até o local, e, em determinado momento, tropeçou em um monte de terra.
8. Decidiu cavar, e encontrou uma cabeça em início de decomposição de uma garota loira.
9. Após chamarem as autoridades, identificou-se que a menina possuía 11 anos, chamada Karen Paulsen, e que havia desaparecido há um ano atrás. O resto de seu corpo nunca foi encontrado.

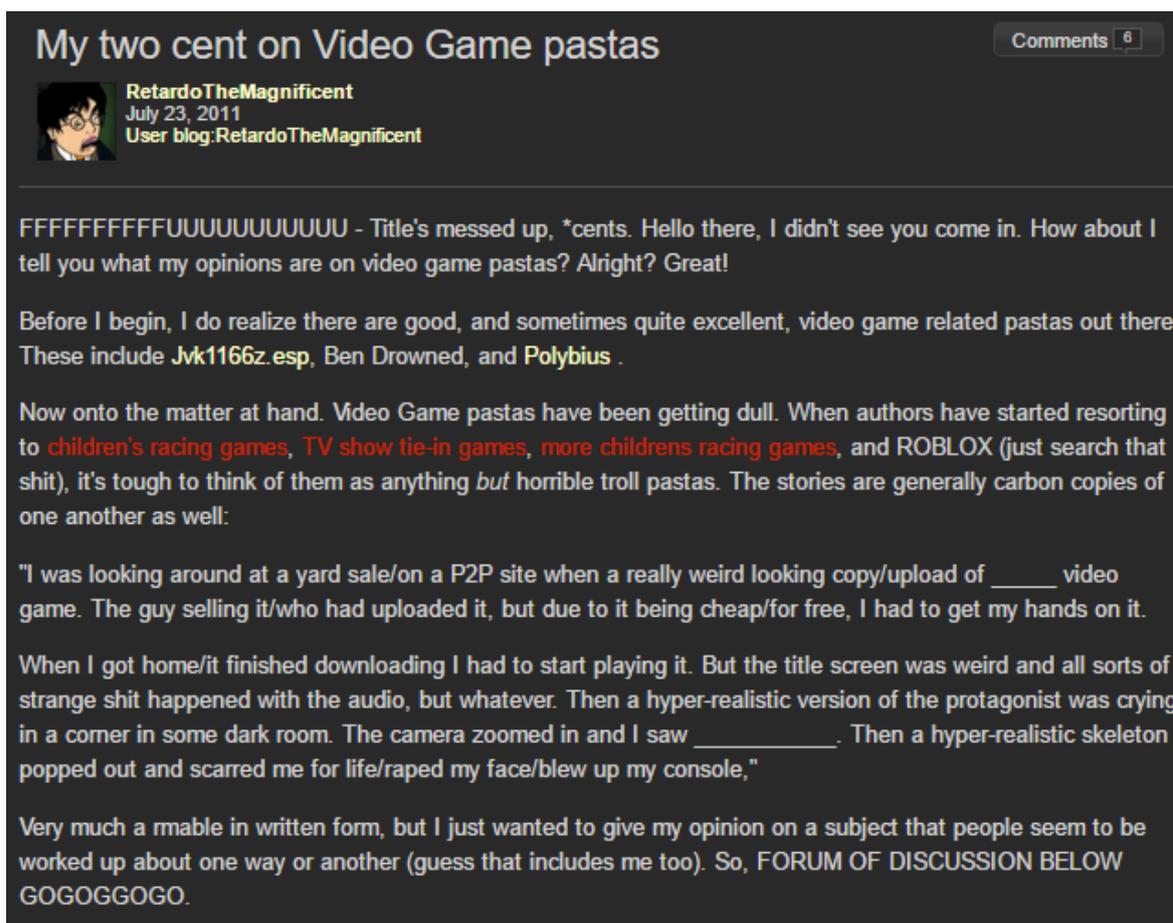
A primeira versão dessa história data-se de 6 de Agosto de 2011, e foi postada no Creepypasta Wika, em http://creepypasta.wikia.com/wiki/Pale_Luna sob o nome de Pale Luna pelo usuário RetardoTheMagnificent.



The screenshot shows the top portion of a Creepypasta Wiki page. At the top left is the logo 'CREEPYPASTA WIKI'. To the right are navigation tabs: 'Site Navigation', 'Community', and 'Useful Links'. Below these are sub-links: 'Site Rules Hub', 'Genre Listing', and 'Pasta of the Month'. The main title 'Pale Luna' is displayed in a large font, with '10,304 PAGES ON THIS WIKI' to its right and an 'Add New Page' button below it. Below the title are buttons for 'View source', 'Comments 63', and 'Share'. At the bottom, there is a paragraph of text: 'In the last decade and a half it's become infinitely easier to obtain exactly what you're looking for, by way of a couple of keystrokes. The Internet has made it all too simple to use a computer to change reality. An abundance of information is merely a search engine away, to the point where it's hard to imagine life as any different.'

RetardoTheMagnificent, inclusive, já é um antigo conhecido de nossas investigações, mais especificamente no desmistificando sobre o The Theater. Ele foi o responsável por criar uma das versões da história a respeito do jogo.

O usuário possui, inclusive, um vasto histórico na edição e criação de outras creepypastas. Encontramos, ainda, um post no qual ele conta um pouco sobre sua experiência criando creepypastas sobre vídeo games ([http://creepypasta.wikia.com/wiki/User_blog:RetardoTheMagnificent/My two cent on Video Game pastas](http://creepypasta.wikia.com/wiki/User_blog:RetardoTheMagnificent/My_two_cents_on_Video_Game_pastas)), inclusive mencionando outras já conhecidas.



My two cent on Video Game pastas Comments 6

 **RetardoTheMagnificent**
July 23, 2011
User blog:RetardoTheMagnificent

FFFFFFFFFUUUUUUUUUUU - Title's messed up, *cents. Hello there, I didn't see you come in. How about I tell you what my opinions are on video game pastas? Alright? Great!

Before I begin, I do realize there are good, and sometimes quite excellent, video game related pastas out there. These include [Jvk1166z.esp](#), [Ben Drowned](#), and [Polybius](#).

Now onto the matter at hand. Video Game pastas have been getting dull. When authors have started resorting to [children's racing games](#), [TV show tie-in games](#), [more childrens racing games](#), and ROBLOX (just search that shit), it's tough to think of them as anything *but* horrible troll pastas. The stories are generally carbon copies of one another as well:

"I was looking around at a yard sale/on a P2P site when a really weird looking copy/upload of _____ video game. The guy selling it/who had uploaded it, but due to it being cheap/for free, I had to get my hands on it.

When I got home/it finished downloading I had to start playing it. But the title screen was weird and all sorts of strange shit happened with the audio, but whatever. Then a hyper-realistic version of the protagonist was crying in a corner in some dark room. The camera zoomed in and I saw _____. Then a hyper-realistic skeleton popped out and scarred me for life/raped my face/blew up my console,"

Very much a rnable in written form, but I just wanted to give my opinion on a subject that people seem to be worked up about one way or another (guess that includes me too). So, FORUM OF DISCUSSION BELOW GOGOGGOGO.

Pouco mais de um ano depois, um site de creepypastas em espanhol (<https://creepypastas.com/luna-palida.html>) traduziu a história, dessa vez assumindo o nome de Luna Palida e creditando sua autoria à K.I. Simpson. Este é, muitas vezes, confundido com o autor original.

Luna Pálida

Evita los comentarios hasta finalizar la historia.

Luna Pálida

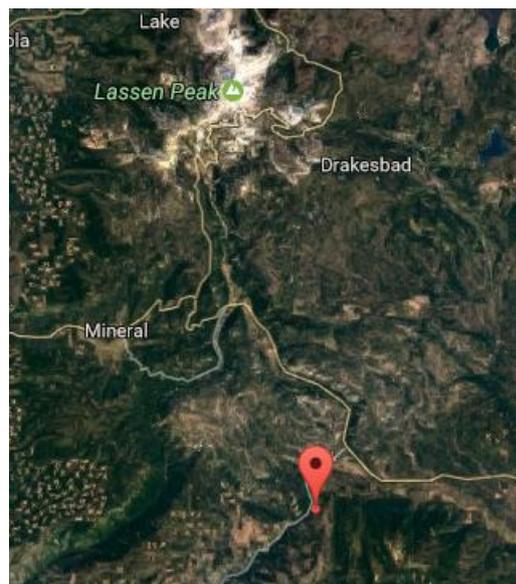
En la última década y media se ha vuelto infinitamente más fácil obtener exactamente lo que se busca con solo un par de teclados. El internet ha simplificado demasiado el uso de un ordenador para cambiar la realidad. Un vergel de información está a solo un motor de búsqueda de distancia, hasta el punto en que es difícil imaginar una vida diferente.

Sendo assim, há fortes evidências que Luna Palida é, na verdade um conto de terror. Mas e se for um conto de terror baseado em fatos reais?

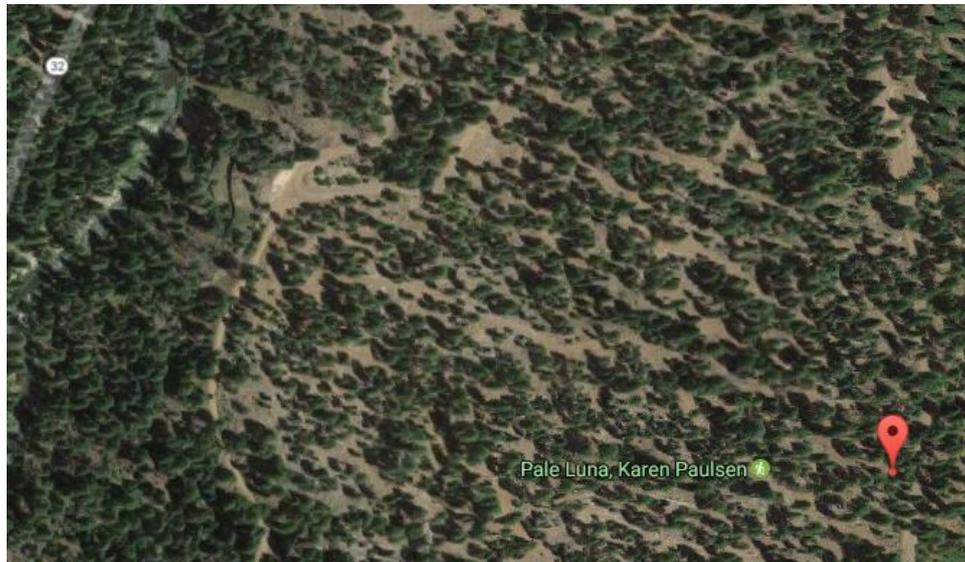
Para progredirmos, precisaremos destacar três elementos importantes para o andamento da investigação.

Afirma-se, na história, que o corpo foi encontrado perto do Parque Vulcânico Lassen, que fica nos Estados Unidos. Apesar de as coordenadas não conterem os pontos cardeais, podemos deduzir, a partir dessa informação, que se tratam de 40.24248 N 121.4424 W, que, ao serem convertidos para a notação tradicional, tornam-se 40°14'32.9"N 121°26'32.6"W.

O local realmente existe, e está situado nas proximidades do dito parque nacional, no estado da Califórnia e à 300 km de São Francisco.



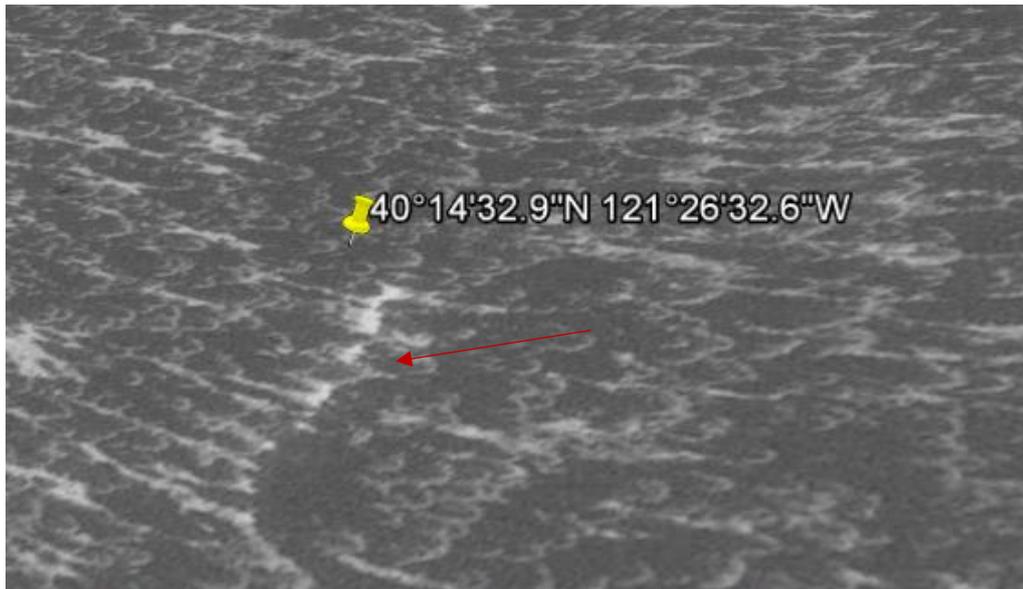
Se nos aproximarmos um pouco mais da localidade, notaremos que alguém, inclusive, já se encarregou de marcar um ponto definido como “Pale Luna, Karen Paulsen”.



Notamos também que a região, atualmente, se localiza as margens de uma trilha – ou estrada – presente no parque. Sendo assim, um local de fácil acesso.



Outra informação notável é que, graças ao recurso de “imagens históricas” do Google Earth, essa estrada já existia em 1993, e era muito bem demarcada.



Isso nos leva ao indício de que, caso um corpo fosse encontrado ali, seria um evento que chamaria à atenção de curiosos e, inclusive, da mídia local.

Vamos para as próximas informações. Kevin Michael e Karen Paulsen. O primeiro nome corresponderia ao garoto que encontrou o corpo da menina, chamada Karen. É lógico deduzir que, ao menos o segundo nome, deveria estar presente em alguma notícia local.

Pesquisaremos então por notícias que envolvam combinações de algumas das seguintes palavras-chave:

lassen national park
murder
kevin michael
found dead
11 years old girl
karen paulsen
missing
body found
corpse found
head found
90 decade
80 decade
game coordinates
san diego police department

Como resultado, levantamos as seguintes notícias e postagens, nenhuma delas relacionadas ao que procuramos:

- <http://www.sfgate.com/news/article/Lassen-sued-over-child-s-death-in-fall-4153463.php> e <http://www.latimes.com/local/lanow/la-me-ln-boy-killed-lassen-volcanic-park-settlement-20140220-story.html>: sobre um garoto de 9 anos que caiu de um penhasco nas dependências do parque e morreu;
- https://www.tripadvisor.com/ShowTopic-g143042-i4514-k3782580-Main_Road_Open-Lassen_Volcanic_National_Park_California.html: um pedido de possíveis parques para se levar uma criança de 11 anos que gosta de atividades ao ar livre;
- <http://www.koco.com/article/medical-examiner-on-scene-of-investigation-at-norman-park/8371653>: um corpo identificado como pertencente à Kevin Michael, que foi encontrado em um campo de golfe.
- <http://whotv.com/2015/09/09/jonas-sentenced-to-50-years-in-clive-trail-murder/>: um homem condenado à prisão pelo assassinato de Zachary Paulsen, de 21 anos.
- <http://ca.thenet24h.com/42520/update-catoraine-has-been-found-safe-thanks-everyone-sharing-have-you-seen-c.html>: uma mulher, chamada Karen Paulsen, pedindo notícias sobre outra garota desaparecida.

Não encontramos nenhuma notícia que relacionasse o nome de Karen à uma garota de 11 anos desaparecida e posteriormente encontrada morta, e muito menos a nenhum cadáver encontrado no parque nacional.

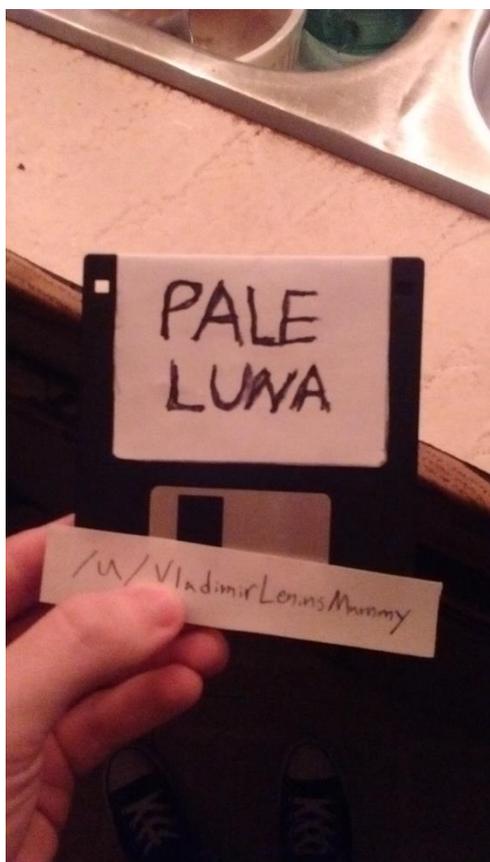
Essas informações são mais uma evidência de que o caso contado na história nunca ocorreu.

Por fim, iremos analisar algumas versões do jogo. A maioria das que encontramos são apenas feitas por fãs, muitas das quais contém esse mesmo aviso no próprio jogo e não clamam, de forma alguma, se tratem do jogo original.

São, por exemplo, as versões presentes em <http://gamejolt.com/games/pale-luna/90969> e <http://www.kongregate.com/games/supersnail200/pale-luna>. No entanto, uma chamou nossa atenção.

Em janeiro de 2017, o usuário VladimirLeninsMummy, do Reddit, fez uma postagem afirmando possuir uma versão física do jogo, em https://www.reddit.com/r/creepygaming/comments/5mhswe/i_found_a_physical_copy_of_pale_luna/.

Ela estaria salva em um disquete, o qual o mesmo comprou em uma loja de jogos antigos pois “sabia que conhecia o título”. O usuário ainda disponibilizou a seguinte foto:



Também foi disponibilizado o que o mesmo afirmou ser uma cópia dos arquivos presentes no disquete, em <https://dl.dropboxusercontent.com/s/9xecq2a36nzrtrq/PALELUNA.zip?dl=1>.

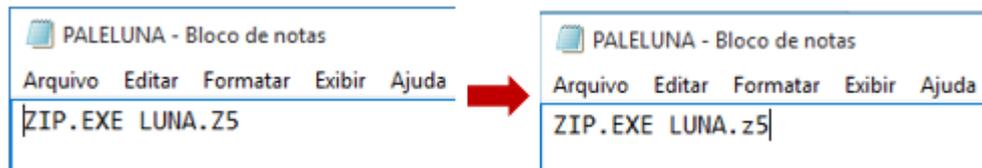
Sendo assim, trabalharemos na análise desses arquivos. Isso é o que encontramos dentro do arquivo compactado:

	Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
o	LUNA	06/01/2017 23:52	Arquivo Z5	88 KB
be	PALELUNA	06/01/2017 23:52	Arquivo em Lotes ...	1 KB
25	ZIP	06/01/2017 23:52	Aplicativo	72 KB

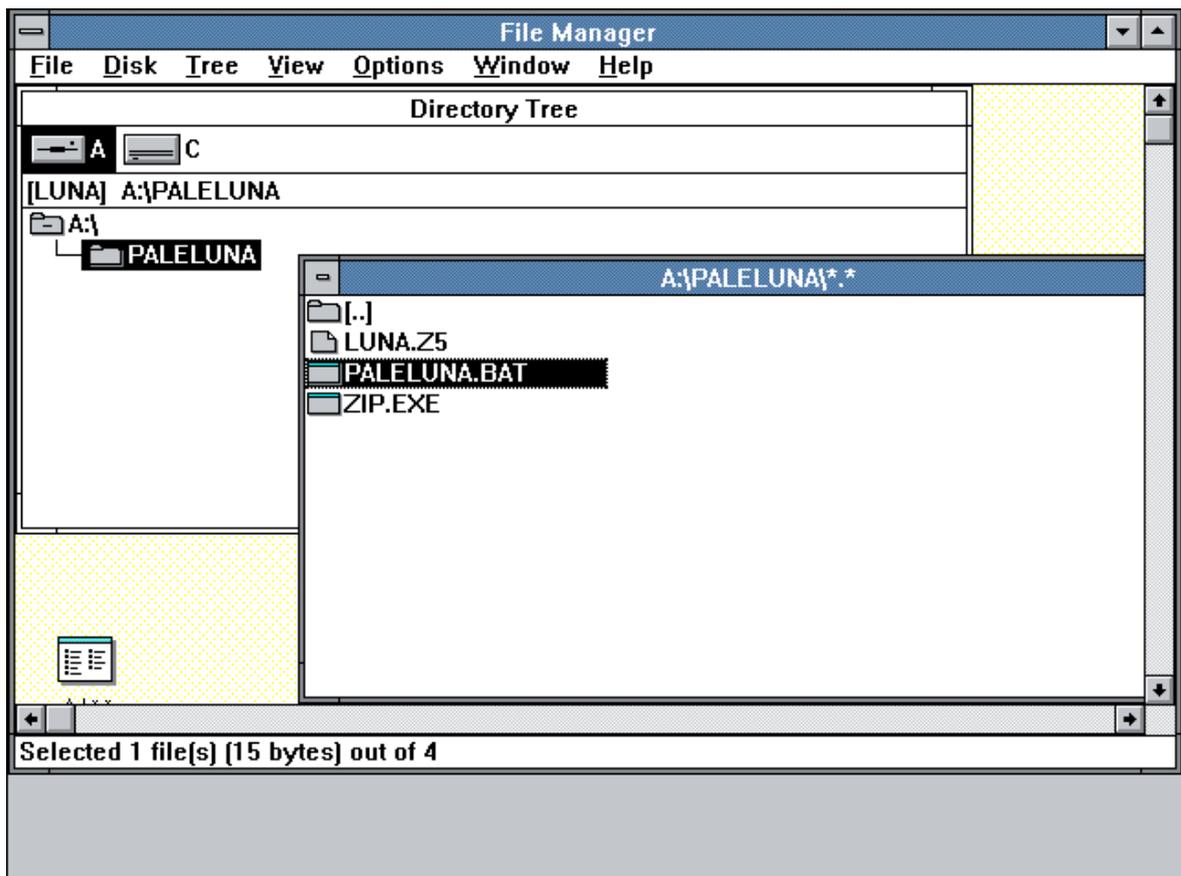
Desses, a ordem é a seguinte: o arquivo *LUNA.z5* trata-se do jogo original. O *ZIP.exe* é apenas um emulador para arquivos *.z5*, ao passo que o *PALELUNA.bat* é apenas uma instrução para execução do jogo em si.

Começamos, então, a conduzir alguns testes. A primeira coisa que notamos é que é impossível executá-lo da forma que vem no arquivo compactado.

Isso ocorre em função de serem usadas letras maiúsculas para designar a extensão do arquivo do jogo. Alterando isso, ele se torna executável em qualquer Windows de 32-bits.



Quando me refiro a qualquer Windows, isso inclui também o Windows 3.1, que era utilizado na época. Sim, fizemos uma máquina virtual com Windows 3.1, montamos uma imagem de disquete com os arquivos desejados e realizamos a execução.

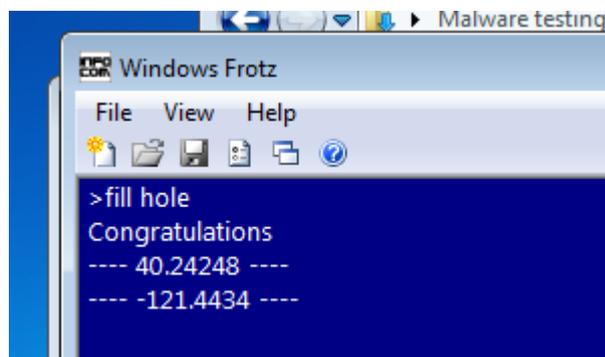


Por incrível que pareça, o jogo, ao ser executado, realmente adquire as características da história original: o terminal é aberto em tela cheia, sendo possível sair apenas através dos comandos presentes no jogo. Com alguma

gameplay, notamos também que, com alguns comandos errados, o jogo trava, e isso realmente força uma reinicialização do Windows – o que, na época, era feito removendo os cabos de energia.



No tópico do Reddit, algumas pessoas foram capazes de prosseguir no jogo e encontraram mesmas as coordenadas identificadas na creepypasta. Como mostrado em <http://i.imgur.com/J8x0vBM.png>.



Sendo assim, vamos para a análise forense das evidências. Ao examinar o código fonte do *ZIP.exe*, descobrimos que se trata de um compilador desenvolvido por Mark Howell, e está em sua versão 2.0.

```
6E732E2E2E5D2073 746F72792D66696C ns...] story-fil
650A0A005A495020 2D20616E20496E66 e...ZIP - an Inf
6F636F6D2073746F 727920666696C6520 ocom story file
696E746572707265 7465722E20566572 interpreter. Ver
73696F6E20322E30 206279204D61726B sion 2.0 by Mark
20486F77656C6C0A 00506C6179732074 Howell..Plays t
797065203120746F 203520496E6666F63 ype 1 to 5 Infoc
```

Com alguma pesquisa, descobrimos que esse compilador foi lançado em 1993, como mostrado em <http://www.ifarchive.org/indexes/if-archive/Xinfocom/Xinterpreters/Xzip.html>.

zip200.zip [18-Nov-1993]
Zip DOS executable version 2.00, by Mark Howell.

Passaremos agora para a análise do *LUNA.z5*. Podemos realizar a análise do código utilizando o Z-tools (<http://inform-fiction.org/zmachine/ztools.html>), um programa para decompilar e obter informações sobre jogos no formato z-game.

O primeiro comando, *infodump.exe LUNA.Z5*, foi capaz de nos retornar as seguintes informações:

```
Story file is LUNA.Z5

**** Story file header ****

Z-code version:          5
Interpreter flags:      None
Release number:         1
Size of resident memory: 2da0
Start PC:               2da1
Dictionary address:     2220
Object table address:   010a
Global variables address: 106b
Size of dynamic memory: 1a1c
Game flags:             Supports undo
Serial number:          170104
Abbreviations address:  0042
File size:              15d14
Checksum:               7330
Terminating keys address: 1a1b
  Keys used:
Header extension address: 0102
Inform Version:         6.33
Header extension length: 0003
Unicode table address:  0000
```

Um dos detalhes que podemos notar é a versão do Inform (isto é, do compilador) utilizado para fazer o jogo. No caso, é a versão 6.33, que, como mostrado em http://www.ifwiki.org/index.php/Inform_6, foi feito em 1996.

No entanto, informação mais importante que podemos obter daí é o número de serial: 170104. Esse serial é gerado por alguns compiladores de arquivos Z, e indica o ano, mês e dia da compilação do arquivo.

Por exemplo, compare os seguintes jogos (encontrados em <http://www.ifarchive.org/indexes/if-archiveXgamesXzcode.html>) e seus respectivos seriais – muitos deles datados de dias antes da postagem.

annoy.z5 [28-Aug-1999]

Annoyotron, The Most Annoying Game of All Time, by Ben Parrish Release 1 / Serial number 990127

AOTYRZ.z5 [27-Aug-2006]

Attack of the Yeti Robot Zombies, by Oyvind Thorsby. Release 0 / Serial number 060825

Aphasia Quest.zblorb [27-Apr-2015]

Aphasia Quest, by Kat, Nick, and Jonah. Release 1 / Serial number 150426

O serial é representando na forma ano/mês/dia. Logo, 170104 significa que o jogo foi compilado (observe bem, compilado) no dia 04/01/2017, apenas 2 dias antes da postagem ser realizada no Reddit!

Ou seja, a versão que possuímos está longe de ser original. Foi feita no começo de 2017.

O segundo comando, `txd.exe LUNA.Z5 > saida.asm`, foi capaz de obter todo o código fonte do programa original, o qual pode ser encontrado em <https://gist.github.com/hackerfts315/82ede1f38e37e8360f6d7f6c3abcae92>.

Através dele, somos capazes de ler todo o código fonte e confirmar a presença das coordenadas e dos textos.

```
saida.asm - Bloco de notas
Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda
S600: "PALE LUNA SMILES WIDE
There are no paths
PALE LUNA SMILES WIDE
The ground is soft
PALE LUNA SMILES WIDE.
Here
"
S601: ""|
S602: "Congratulations
---- 40.24248 ----
---- -121.4434 ----

"
S603: "write to"
S604: "read"
S605: "read"
S606: "send message"
S607: "apply 'ofclass' for"
S608: ": 'create' can have 0 to 3 parameters only **]"
S609: "objectloop broken because the object "
S610: " was moved while the loop passed through it **]"
S611: ", which is not a valid ZSCII character code for output **]"
S612: "tried to print (address) on something not the "
S613: "tried to print (string) on something not a "
S614: "tried to print (object) on something not an "
S615: "give" or test "has" or "hasnt" with a non-attribute on the object
S616: ", but it is longer than 2 bytes so you cannot use ""."
S617: "recreate"
```

Textos esses que, inclusive, apresentam uma semelhança chamativa em relação aos apresentados na creepypasta original. Daí, podemos fazer duas implicações:

- Se o jogo for real e original, a creepypasta também é. Logo, seu autor foi capaz de memorizar várias frases e uma sequência de 12 números (das coordenadas) de forma intacta por, no mínimo, 15 anos → **improvável**.
- Se o jogo realmente foi feito por um serial killer, uma cabeça de uma criança de 11 anos (identificada como Karen Paulsen) foi encontrada em uma trilha em um parque nacional → **não existem indícios disso**.

Conclusão

Dessa forma, as evidências apontam para nossa conclusão: Pale Luna é apenas um conto de terror escrito por um conhecido autor de creepypastas, a maioria das versões conhecidas atualmente do jogo são apenas obras de fãs.

A única versão teoricamente original que fomos capazes de encontrar (e que estava extremamente convincente) foi, na verdade, feita no começo de 2017.

É ainda prudente afirmar que o autor dessa última versão é, provavelmente, o mesmo do tópico do Reddit, VladimirLeninsMummy, o qual possui, inclusive, postagens sobre programação de jogos em terminal no seu histórico.