´loFábrica de Noobs – Investigando Lendas Virtuais

The Theater

Agradecimentos

Meus sinceros agradecimentos aos membros abaixo, que se dispuseram a fazer parte da investigação e contribuíram para que esse vídeo fosse ao ar:

etcryptographer; mrsnow; Nanfenkoff; kodo ;Lawrence; arkdark; darkmatter; mrwolfs; MrSmile; hornybee33; gideonyOB; Vega; CrowBone; supremo22; Gaster; Ryuk Leproso; snites; NicolasEidi; Nights Of Anubis; blankbanshee; skunkmat; 3du4rdo.

Tópico da investigação (público após a postagem desse vídeo): http://fabricadenoobs.boards.net/board/68/investiga-theater

Nesta edição, investigaremos The Theater, um suposto jogo amaldiçoado repleto de elementderkoçlqswaos perturbadores, que já foi tema de diversas creepypastas.

Qualquer pesquisa pelo conteúdo em questão antes de 2009 retorna resultados sobre atividades com crianças que envolvam teatro.

O primeiro registro que encontramos sobre o jogo é uma creepypasta postada no dia 10 de Outubro de 2010 em http://creepypasta.wikia.com/wiki/The_Theater .

Segue a tradução da creepypasta disponibilizada pelo blog Paranoia.

“Você já ouviu falar em um jogo antigo de PC chamado "O Cinema"? Exatamente, eu acho que não. Provavelmente porque muitas pessoas dizem que ele nem sequer existe. Olhe só, "O Cinema" é um antigo jogo de computrador lançado na mesma época que o Doom. Hoje, se você encontrá-lo, ele só está disponível em CD-ROMs de baixa qualidade, que geralmente nem contém o jogo de verdade. Dizem que as cópias reais legítimas foram lançadas há tempos, tinha uma capa em branco com nada, apenas com o que tem sido chamado de "O Bilheteiro". Ele é simplesmente mal desanhado, um homem branco pixelizado, careca com grandes lábios vermelhos, vestindo um colete vermelho em cima de uma camisa branca e calças pretas. Ele é completamente sem emoção, embora alguns dizem que se você quebrar o disco, na próxima vezque você o olhar, o seu rosto vai estar coberto de raiva, mas isso é descartado apenas como um mito. O que é peculiar sobre "O Cinema", é que não existe nenhum nome de desenvolvedor na capa do jogo, e nenhuma descrição do jogo na parte de trás da capa. É simplesmente "O Bilheteiro" em uma capa branca nos dois lados.

Inicialmente o jogo foi conhecido por sua incapacidade de se instalar corretamente. O processo de instalação imediatamente trava o computador quando o usuário chega no contrato de licença. Outra coisa estranha sobre o contrato de licenciamento para "O Cinema" é que onde deveria aparecer o nome do estúdio desenvolvedor do jogo, aparece um texto, o texto é simplesmente uma linha em branco. De qualquer forma, a maioria das pessoas que afirmavam possuir um dos CDs originais, dizem que eles descobriram como instalar o jogo, basta reiniciar o seu computador quando abrir o contrato de licença com o disco ainda dentro do pc. Em seguida, será solicitado pressionar "CONCORDO" na tela de início. Em seguida, eles continuam com a instalação. O jogo começa em seguida, sem qualquer introdução, além de um menu principal que é simplesmente a imagem do exterior de um cinema em uma rua vazia da cidade. O título enfraquece e depois aparecem os três botões do menu: "NOVO JOGO, CARREGAR, OPÇÕES". Selecionando "OPÇÕES" imediatamente o jogo trava e volta para o desktop. "CARREGAR" não funciona de forma alguma. Mesmo se você tiver um jogo salvo, nada acontece quando você o aperta. Assim, "NOVO JOGO" é única opção do menu que funciona.

Uma vez que é selecionado, você está na visão em primeira pessoa. Você está em pé em um saguão vazio de cinema, com a exceção do "Bilhereiro" na frente de um corredor escuro, que só pode se supor que leva para as salas dos filmes. Não há nada a fazer a não ser olhar para os cartazes de filmes mal desenhados e em sua maioria ilegíveis ou falar com o "Bilheteiro". Uma vez que o jogador se move pra perto do "Bilheteiro" um clipe de som de qualidade baixíssima começa "OBRIGADO, POR FAVOR APRECIE O FILME" junto com um speechbox dizendo a mesma coisa. Você, então, entra no corredor e a tela fica preta e você está de volta para o saguão vazio e você faz exatamente a mesma coisa de novo e de novo e de novo.

Embora isso possa soar como um jogo horrível, uma série de coisas peculiares ocorrem conforme você continua jogando. O número de vezes que você tem que continuar na sala depois de dar o seu bilhete para o "Bilheteiro" antes de dos acontecimentos estranhos acontecerem é desconhecido. A maioria dos jogadores afirmam que é completamente ateatório e pode levar a qualquer lugar, da primeira parte do jogo até a quadringentésima. O que acontece, porém, pertubou profundamente alguns jogadores.

A primeira ocorrência é quando o jogador volta depois de andar no corredor. Desta vez, eles irão notar que o "Bilheteiro" está completamente ausente. O jogador, então, sem outras opções, decide andar para o corredor escuro. O clipe de som e a caixa de texto mencionada anteriormente continuam normalmente, mesmo com a ausência do "Bilheteiro", mas quando o jogador entra nos corrredores, a tela não desaparece. Vai ficando mais escuro conforme eles andam mais no corredor, mas o som dos passos do jogador continua tocando conforme eles continuem apertando a tecla "pra cima" do teclado. Aqueles que afirmaram ter jogado o jogo original disseram ter se sentido

extremamente desconfortável andando pelo corredor, esperando o tempo todo que algo ruim iria acontecer. Bem, finalmente o jogador é incapaz de se mover para a frente. Não há nada por alguns momentos antes de um personagem estranho que é descrito como "O Bilheteiro, mas com um redemoinho no rosto" aparece e fica diante do jogador. Os jogadores dizem que seus corpos imediatamente ficaram gelados e com um frio na barriga quando viram o personagem (que foi apropriamente chamado de "O Homem com Cabeça de Redemoinho"). Nada acontece enquanto "O Homem com Cabeça de Redemoinho" está diante deles. De repente, um grito cortante pode ser ouvido, equanto isso o jogo começa a dar muitos erros. Isso dura alguns minutos, com o barulho contínuo. Em seguida, o jogador é abruptamente teleportado ao saguão com todos sons e gráficos sendo como deveriam ser.

O jogo continua normalmente nos próximos "ciclos" de entrar no corredor, e alguns jogadores do jogo original alegam que "O Homem com Cabeça de Redemoinho" momentaneamente aparece e desaparece no canto da tela, com um efeito de som parecido com um ganido. Então, em alguns momentos após encontrar "O Homem com Cabeça de Redemoinho", o jogador vê "O Bilheteiro" se mover para frente e para trás (embora não há animação - os membros do personagem estão completamente estáticos, então ele apenas pula para cima e para baixo) com os olhos arregalados e com a boca aberta para simular uma expressão facial de preocupação. Alguns jogadores notaram que os cartazes dos filmes tinham sido substituídos com imaggens do "Homem com Cabeça de Redemoinho", que faz com que imediatamente virassem a cabeça do seu personagem longe dos cartazes e se aproximarem do "Bilheteiro". Em outro caso, é reproduzido um som de baixa qualidade, mas a speechbox não contém nada além de caracteres corrompidos. Devido à qualidade extremamente baixa do som, é debatido pelos jogadores que o "Bilheteiro" diz neste momento, embora seja amplamente aceito que ele diz "NUNCA ALCANCEM OS OUTROS NÍVEIS". Em seguida, a tela desaparece mais uma vez e retorna o jogador de volta ao ponto de partida no saguão, mas o "Bilheteiro" está desaparecido e o corredor está bloqueado por uma grande parede de tijolos. Tocar a parede de tijolos fará imediatamente travar o jogo. E fim, isso é tudo. Ninguém sabe o que são "Os Outros Níveis" e como ter acesso a eles, nem se sabe porque o "Homem com Cabeça de Redemoinho" provoca tanto medo em quem o viu no jogo. Todos os exemplares originais de "O Cinema", foram perdidos ou destruídos. Mas a parte mais apavorante é o fato que todos os jogadores alegam que ocasionalmente enxergam um breve vislumbre do "Homem com Cabeça de Redemoinho" no canto dos seus olhos...”

Os próximo resultado data de 30 de junho de 2011, e é uma continuação da creepypasta original postada no mesmo site. Nela,

Segue sua tradução, disponibilizada pelo blog Damas e Games.

"Não é algo que é falado somente sobre certos grupos, não é algo que vem numa caixa simples, não é algo feito por um desenvolvedor sem nome e impossível de identificar... E, certamente, não é sobrenatural.

O jogo em questão realmente se chama The Theatre (o r antes do e), e foi desenvolvido por uma companhia chamada Salida Software. Eu tenho certeza de que é uma empresa inglesa, apesar do nome espanhol. Pelo que eu sei, eles faziam softwares de aprendizado (eu tenho um programa sobre matemática deles em algum lugar por aqui), então, The Theatre provavelmente era para ser um jogo educacional. Obviamente, o game

nunca foi finalizado, talvez por falta de dinheiro, ou por falência da empresa.

A descrição na história é até precisa; é em primeira pessoa, com sprites simples num ambiente em 3D, e cheio de glitches. O Bilheteiro tem um corpo em formato de ovo, e uma das suas mãos é enorme e com forma indefinida, acho que para fazer pensar que ele está pedindo seu ingresso. A descrição do Homem de Cabeça Espiralada também é precisa, só uma versão estranha do Bilheteiro, mas eu vi que algumas pessoas dizem que ele se parece com o Giygas... Esse não é o caso. As características de seu rosto são espiraladas, e são vermelhas porque seus lábios são gigantes. Eu não tenho idéia do porquê de isso acontecer, já que só existem alguns sprites de personagem, e esse não é um deles. Ah, e só para esclarecer, o sprite é um tanto medonho. Só isso. Não é assustador, nem me deixou com terror absoluto, é só um tantinho sombrio.

O jogo se passa exatamente como é descrito na história; tão preciso, na verdade, que eu acho que o autor baixou ele de algum lugar e decidiu fazer uma história de terror baseado em suas experiências. Eu admito que algumas coisas podem ser desconcertantes, mas nada como "MEU DEUS COMO ISSO É ASSUSTADOR". Como eu disse, o jogo não foi finalizado, e tem vários glitches.

Eu acho que a idéia era escolher um filme dos pôsteres na parede, entrar no cinema, e jogar um minigame. Os minigames são esquisitos (e tem partes faltando), quase não-jogáveis, mas não parece ter um tempo limite para eles, então você precisa jogar aleatoriamente até ter feito coisas certas o suficiente para ser jogado no saguão. O que é descrito na história acontece quando você não escolhe um filme; você pode entrar no cinema, mas, como o parâmetro de qual jogo é preciso carregar não foi estabelecido, você simplesmente é jogado de volta no saguão.

É aí que as coisas ficam um pouco estranhas. Se você continuar a entrar no cinema sem escolher um filme, às vezes, coisas assustadoras VÃO acontecer. Eu não sei por que, mas, se fosse para chutar, eu diria que passar os minigames assim fazem as variáveis alcançarem valores que não deveriam alcançar, fazendo coisas aparecerem onde não deveriam. Ou, sabe, o game é simplesmente muito mal feito. Já faz anos, mas esses são alguns efeitos que eu consigo lembrar:

-O Homem de Cabeça Espiralada

-Pôsteres de filmes aparecendo fora de suas molduras

-Texturas mudando de cor

-Problemas de áudio realmente perturbadores

-Outros personagens

-Outras áreas

Os últimos dois, é claro, são os mais interessantes. Às vezes, você aparece num quarto pequeno, de piso preto e paredes verdes, que fazem o jogo fechar se forem tocadas. Às vezes, você aparece num quarto parecido com o saguão, com um tipo de carrinho de vendas. Tem uma mulher atrás do balcão, com uma pipoqueira incrivelmente mal-desenhada e uma máquina de refrigerante, mas isso é só uma imagem na parede. É só um grande mural amarelo. Eu não lembro se você pode ou não interagir com ele.

O único personagem que aparece e que merece menção é um cara usando casaco marrom, que aparece na calçada do lado de fora do saguão. Pensando agora, eu não acho que a história mencionou isso, mas, à esquerda de onde você começa, existe uma fileira de portas de vidro que dão para a rua de fora do cinema. Se você pular várias vezes os minigames, um homem usando um casaco estranho (acho que era para ser de tweed) com um sorriso enorme em seu rosto vai estar do outro lado das portas, lhe encarando. E com um sorriso REALMENTE enorme, como o de Freaky Fred ou de Spark Brushel (procure no Google Imagens se quiser).

... Na verdade, já que ele tem o mesmo tipo de corpo que o Bilheteiro, ele se parece um pouco com o prefeito de O Estranho Mundo de Jack. Seu sorriso, no entanto, não é assustador, é só grande; o que É assustador são seus olhos. Enquanto o Bilheteiro, o faxineiro, e outros sprites sempre vão estar olhando na sua direção, o cara sorridente está preso num lugar só, como uma parede. Seus olhos, porém, sempre estão te encarando. Só de pensar, me dá calafrios... Certo, certo, não há nada extremamente medonho ou sobrenatural sobre o jogo, isso é só algo que, admito, realmente me assusta. Como uma boneca de porcelana...

Bom, isso é praticamente tudo que há para saber sobre The Theatre. Se você encontrá-lo em algum lugar, eu recomendo baixar só para ver como é. Ah, algo que eu esqueci... Como dito na história, fazer a coisa funcionar é um tanto difícil. Eu acho que alguém conseguiu dar um jeito em toda a programação e nos dados, juntou tudo, e adicionou seu próprio instalador, ou algo assim. De novo, não há nada de paranormal sobre a instalação, ele só não funciona direito."

Eis alguns tópicos que podemos apontar sobre cada um dos dois textos apresentados:

De acordo com o primeiro texto:

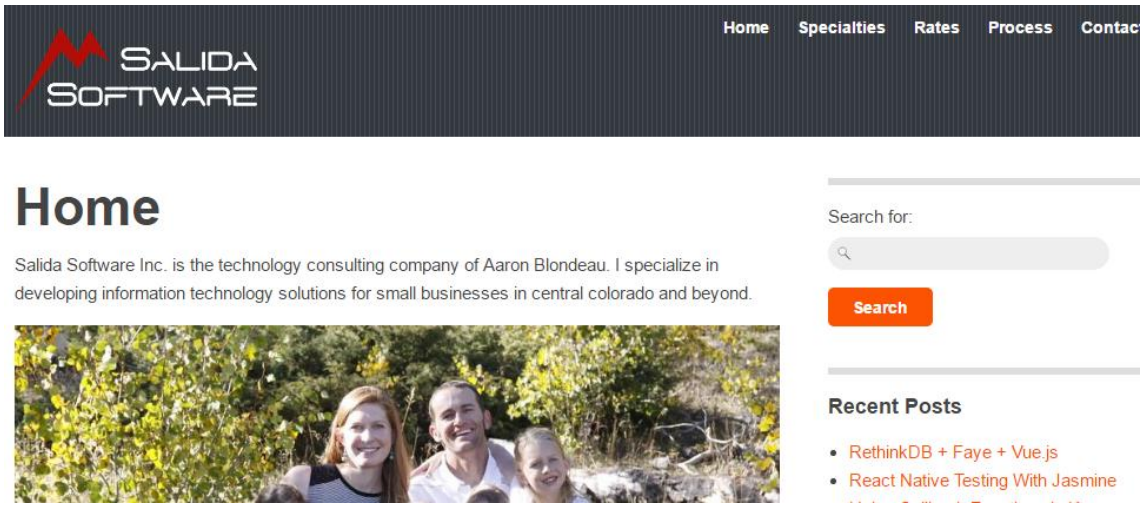
- O jogo foi lançado na mesma época que o Doom, portanto, no início da década de 90.
- Não há nenhum nome de desenvolvedor na capa do jogo, portanto o mesmo é desconhecido.
- O processo de instalação trava imediatamente após chegar em seu contrato de licença.
- No contrato, não há o nome do desenvolvedor.
- Se o computador for reiniciado ao exibir o contrato de licença, o jogo é instalado corretamente.
- Ao iniciar o jogo, o jogador depara-se com um cenário mal desenhado, no qual o mesmo só pode olhar para os cartazes ou conversar com o bilheteiro.

- Após conversar um número aleatório de vezes com o bilheteiro, alguns acontecimentos estranhos começam a ocorrer:
    - O bilheteiro desaparece, mantendo apenas um corredor vazio e a música original, o que deixa os jogadores desconfortáveis.
    - O bilheteiro volta a aparecer, com um redemoinho no lugar da face. O jogo dá alguns erros, e são tocados sons de gritos.
    - O jogo continua normalmente, até todos os cartazes serem substituídos por imagens do bilheteiro. O mesmo aparece, e, segundo alguns jogadores, diz "Nunca alcancem os outros níveis".
    - Uma parede de tijolos aparece, e tocar nela faz encerrar o jogo.
- Todos os exemples do jogo foram destruídos.

De acordo com o segundo texto:

- O jogo não é feito por um desenvolvedor desconhecido, nem é sobrenatural, e sim desenvolvido por uma companhia chamada Salida Software, uma empresa inglesa que desenvolvia softwares educacionais.
- O nome do jogo é "The Theatre", porém nem o autor da creepypasta se deu ao trabalho de usá-lo no título.
- A ideia original era que o jogador escolhesse um filme e participassem de mini-games relativos à sua escolha.
- Os eventos descritos na creepypasta anterior ocorrem por um bug do jogo quando nenhum filme é escolhido.
- Alguns deles são:
    - Aparecer em um quarto pequeno, de piso preto e paredes verdes.
    - Aparecer em um quarto parecido com um saguão, com uma máquina de vendas e uma pipoqueira.
    - Um homem com um casaco marrom semelhante ao bilheteiro apareceria do outro lado das portas caso os mini-games fossem pulados várias vezes.

A empresa mencionada no jogo, Salida Software existe, mas é especializada em desenvolvimento de programas para pequenos negócios no Colorado. Não há nada em seu site oficial (http://www.salidasoftware.com) sobre desenvolvimento de jogos.



Uma busca de Whois revela que o site foi registrado em 2011, mais de uma década depois após o suposto desenvolvimento do jogo original. Também revela que o site está registrado em nome de Aaron Blondeau.

Registrar Info	
Name	ENOM, INC.
Whois Server	whois.enom.com
Referral URL	www.enom.com
Status	clientTransferProhibited https://www.icann.org/epp#clientTransferProhibited
Important Dates	
Expires On	2017-09-15
Registered On	2011-09-15
Updated On	2016-08-31
Name Servers	

```
Registrant Contact Information:
        Name                            AARON BLONDEAU
        Organization                    SELF
        Address                         203 PONCHA BLVD.
        City                            SALIDA
        State / Province                CO
        Postal Code                     81201
        Country                         US
        Phone                           +1.7192074270
        Fax                             +1.7192074270
        Email                           ABLONDEAU@HOTMAIL.COM
```

Por se tratar de uma empresa à nível familiar, é provável que Aaron seja o fundador da mesma. Em seu perfil profissional (https://www.toptal.com/resume/aaron-blondeau), vemos que iniciou suas

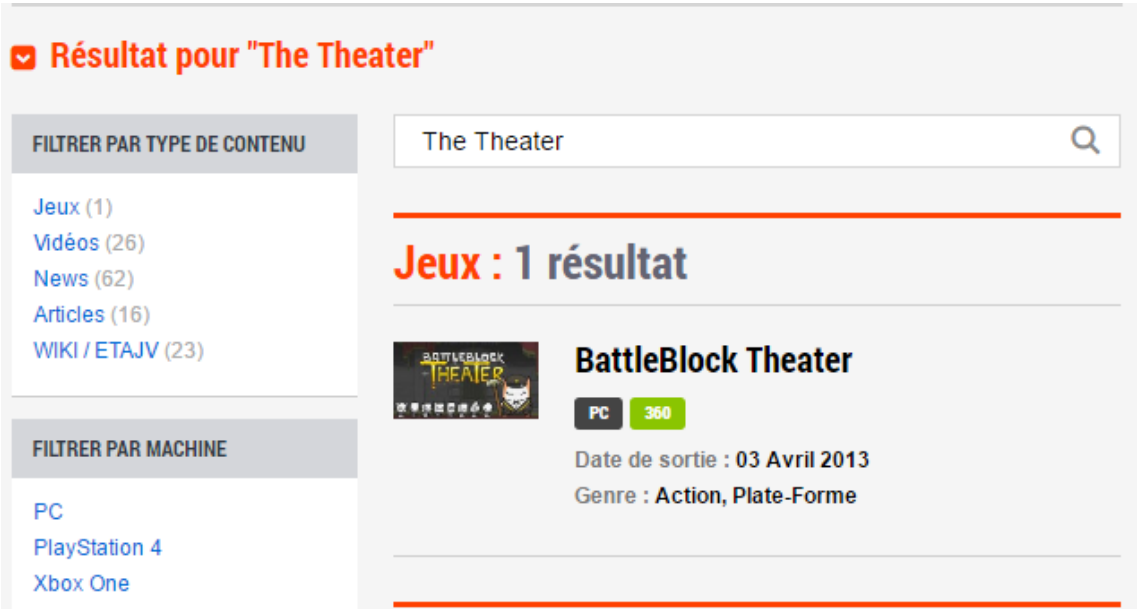
atividades na Salida Software em 2008, o que inviabilizada a teoria de que o jogo foi criado pela mesma.

Independent Web Developer 2008 - PRESENT
Salida Software, Inc.

- Developed Drupal websites for a wide variety of clients.
- Developed WordPress websites for a wide variety of clients.
- Built the website and Android application for JuicyTrails.com.
- Implemented and executed LoadRunner-based performance tests.
- Provided technology consulting services to small businesses.

Technologies: Drupal, WordPress, Laravel, PHP, JavaScript, HTML, CSS, Java, Android

Além disso, o site Jeuxvideo (http://www.jeuxvideo.com/) mantém uma vasta base de dados sobre jogos antigos e atuais, e buscas pelo nosso jogo não retornam resultados satisfatórios.



O Creepypasta Wiki, site onde foram postadas as histórias, nos fornece um histórico de edições em cada uma de suas páginas. Observe o histórico dos dois textos que encontramos:

- (cur | prev) 13:30, October 10, 2010 81.66.147.250 (talk) . . (6,939 bytes) (+6,939) . . (Created page
ever heard of an old PC game called "The Theater"? Yeah, I didn't think so. Probably because many people sa

- (cur | prev) 22:55, June 30, 2011 RetardoTheMagnificent (talk | contribs) . . (5,576 bytes) (+5,576) . . (Created page
orignal story, which can be found here. It's not something whispered about in certain circles, it's not something that comes in a

Daí, concluímos que os textos foram criados, respectivamente, por um usuário anônimo de IP 81.66.147.250, e por RetardoTheMagnificent, um usuário cadastrado no site.

Uma busca pelo IP nos retorna que o mesmo é francês.

IP Address	Country	Region	City
81.66.147.250	France	Nord-Pas-de-Calais	Lille
ISP	**Organization**	**Latitude**	**Longitude**
NC Numericable S.A.	Not Available	50.632968902588	3.0585799217224

Já o segundo usuário possui uma vasto histórico de edição e postagem de creepypastas, e alguns links de suas redes sociais em http://creepypasta.wikia.com/wiki/User:RetardoTheMagnificent.

Videos Edit

Sometimes I make videos on YouTube. Most of the time, they're pretty shitty. So, if you wanna see mah shit, be my guest:

The Let's Read - Account I use for watching videos and stuff, but don't upload anything. Used to be a collaboratory channel where some friends of mine and I would rip into some bad fan-fics/tween girl shit. It's old and pretty hackneyed, but the video's are still there if you're interested.

The Eccentric Films - Account I use for uploading my own videos. Pretty inactive, but I plan on uploading more shit (see my recent blog post).

Me gusta: Edit

- Rock (Classic, Indie, Folk...), All sorts of Metal, Funk/Soul, Reggae, some Techno
- Many movies. Many, many, many movies.
- H.P. Lovecraft
- Books and shit
- Vidya gaems on dem computahs. (Wit dem Meincrafts, Mount & Blade, Skyrim, etc)
- Philosophy
- COMEDY

Há links para dois canais do Youtube (https://www.youtube.com/user/TheLetsReader e https://www.youtube.com/user/TheEccentricFilms). O primeiro deles estava em atividade no momento em que a creepypasta foi escrita, mas possui vídeos aparentemente não relacionados com o autor da mesma.

No segundo canal, temos alguns vídeos de Creepypastas. Curiosamente, elas são narradas por outra voz, o que indiciaria que o garoto do canal anterior não é necessariamente o autor delas.

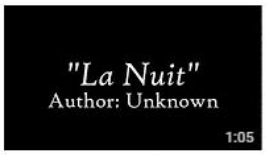
James - How odd.

Inscrever-se 52

Início Vídeos Playlists Canais Discussão Sobre

Uploads Data de inclusão (mais recente) Grade

The Zombies: A Butcher's Tale (Western Front 1914)
2.286 visualizações • 4 anos atrás



Creepypasta: La Nuit
99 visualizações • 4 anos atrás

Minecraft: Armania - Sundercliff Watch
191 visualizações • 4 anos atrás

Creepypasta - Truth
171 visualizações • 4 anos atrás

Creepypasta - The Trap
265 visualizações • 5 anos atrás

Creepypasta - The Fetid Cage
497 visualizações • 5 anos atrás

I KNOW WHAT I SAW
1.287 visualizações • 6 anos atrás

No decorrer de 2011, vários blogs, inclusive brasileiros, reproduziram as mesmas histórias.

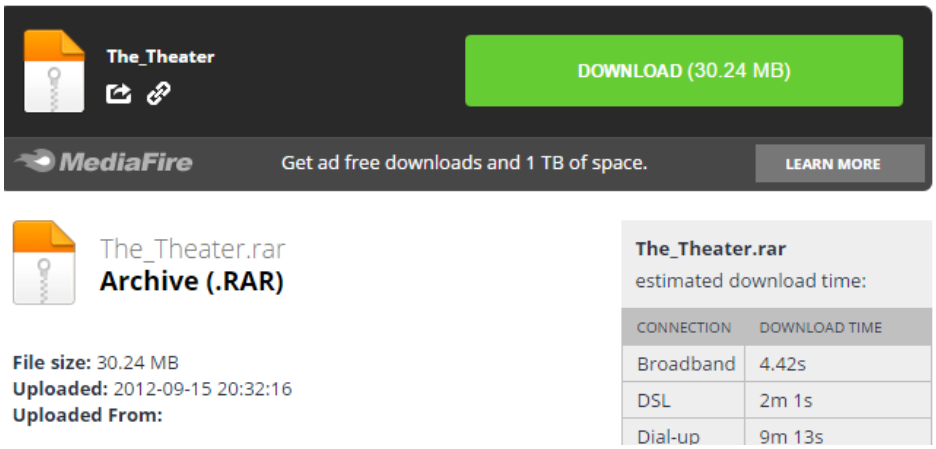
Inclusive este vídeo, de 23 de agosto de 2011 (https://www.youtube.com/watch?v=GKiIYTgn974), em que a Creepypasta é narrada em Espanhol. As razões para o mesmo ser mencionado serão explicadas adiante.

Somente em 8 de setembro de 2012 surge o download da primeira versão do jogo, disponibilizado no Youtube pelo usuário dixi doxi em https://www.youtube.com/watch?v=cycB4ix2in4.

Esse mesmo canal também realizou postagem de mais duas gameplays do jogo.

Inclusive, em algumas delas, o mesmo exibe closes de supostas fases secretas. Tais fases também são encontradas em artigos em sites e blogs que mostram sua existência. A primeira é mostrada brevemente no primeiro vídeo de dixi doxi, enquanto que a segunda foi retirada desse vídeo https://www.youtube.com/watch?v=P0Bj_hW6bn4, datado da mesma época.

Conforme a descrição do vídeo de dixi doxi, o jogo foi postado no Mediafire, em http://www.mediafire.com/file/7916ed3yb2zj4ij/The_Theater.rar e é a versão mais antiga que encontramos até agora.

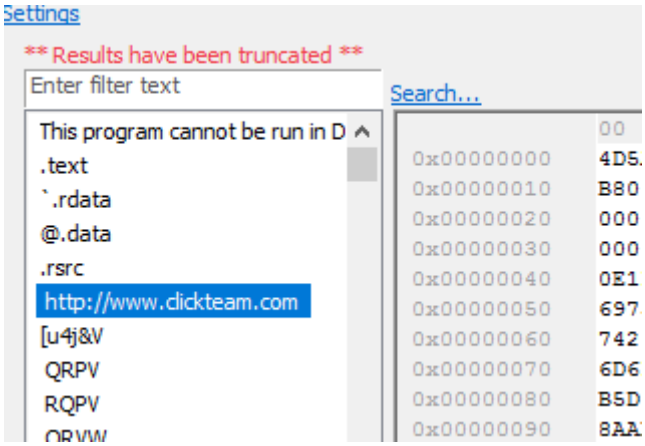


A análise forense do arquivo compactado não retornou resultados satisfatórios.

Ao ser extraído, recebemos um arquivo de nome installer.exe.

Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
installer	16/09/2012 01:22	Aplicativo	31.001 KB

A análise hexadecimal do arquivo nos retornou uma string curiosa:

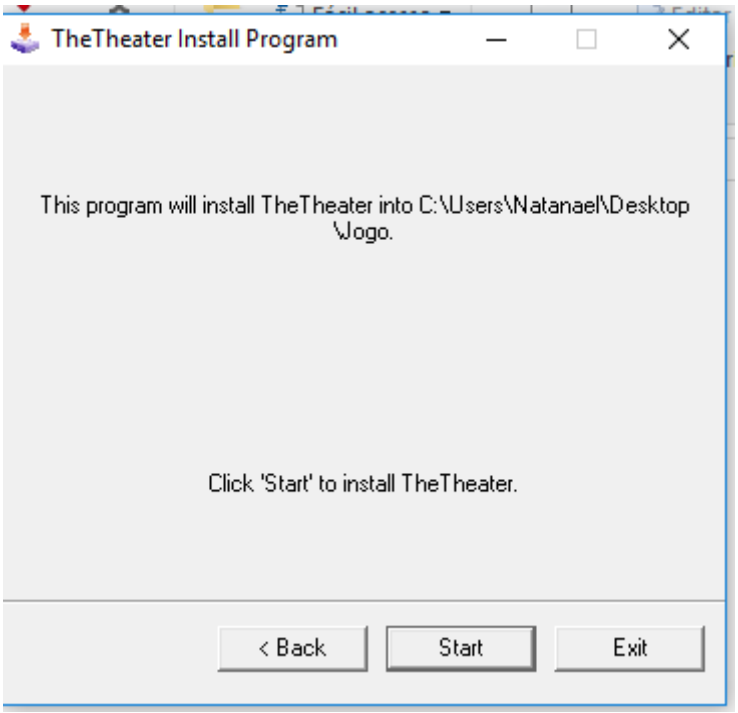


Click Team, como mostrado no site oficial, http://www.clickteam.com, é uma ferramenta destinada a criação de jogos, que também possui outra ferramenta para a criaçãoiyjkikjhte de instaladores para jogos. A análise forense que se seguirá mostra que a utilização da segunda opção é mais provável.

E, por fim, a análise de meta-dados nos dá informações a respeito da máquina utilizada na criação do arquivo:

File Modification Date/Time	2012:09:16 02:22:24-03:00
File Permissions	rw-rw-rw-
File Type	Win32 EXE
MIME Type	application/octet-stream
Machine Type	Intel 386 or later, and compatibles
Time Stamp	2007:08:01 06:37:03-03:00
PE Type	PE32
Linker Version	6.0
Code Size	135168
Initialized Data Size	49152
Uninitialized Data Size	0
Entry Point	0x1add2
OS Version	4.0
Image Version	0.0
Subsystem Version	4.0
Subsystem	Windows GUI
File Version Number	2.0.0.29
Product Version Number	2.0.0.29
File Flags Mask	0x003f
File Flags	(none)
File OS	Windows NT 32-bit
Object File Type	Executable application
File Subtype	0
Language Code	English (U.S.)
Character Set	Unicode

Prosseguindo com a instalação, essa é a aparência do instalador:



Esses são os arquivos que encontramos no diretório do jogo após a instalação. Repare que alguns deles são datados também de outubro de 2012, enquanto outros são datados da data de instalação.

Jogo

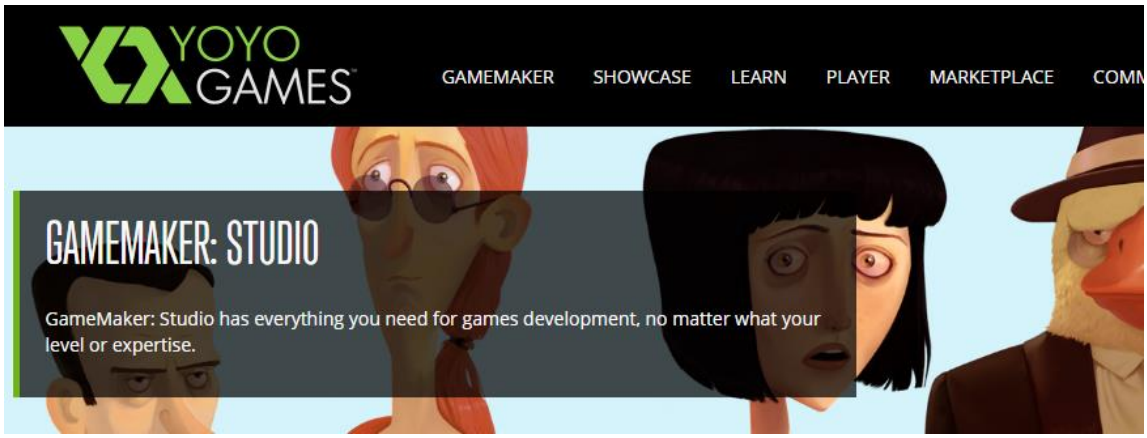
Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
map	14/11/2016 23:56	Pasta de arquivos	
sound	14/11/2016 23:56	Pasta de arquivos	
Temp2_§	14/11/2016 23:56	Pasta de arquivos	
GameConfig.SHS	11/09/2012 14:12	Arquivo SHS	6.566 KB
icon_file	07/09/2012 21:44	Ícone	1 KB
install_dec	11/09/2012 14:15	Arquivo	0 KB
install_inf	11/09/2012 14:21	Documento de Te...	2 KB
System_tex.wwa	11/09/2012 14:08	Arquivo WWA	6.572 KB
TheTheater	11/09/2012 14:04	Aplicativo	12.275 KB
Uninstal	14/11/2016 23:56	Aplicativo	74 KB

A análise hexadecimal no TheTheater.exe, nos retorna uma série de strings relativas a programação do jogo, entre elas, algumas que nos revelam a engine na qual o mesmo foi codado:

Maker

```
\Software\Game Maker\Scores\
gamemaker_registered
gamemaker_pro
gamemaker_version
\Software\Game Maker\
\Software\Game Maker\
\Software\Game Maker\
\Software\Game Maker\
\Software\Game Maker\
\Software\Game Maker\Version 8\Preferences
MakerRunning
AThis game has been created with a Release Candidate of Game Maker
```

Game Maker, segundo o site oficial (http://www.yoyogames.com/gamemaker), também é uma ferramenta destinada à criação de jogos, e foi a engine escolhida para o desenvolvimento do jogo.



Observe a existência das strings “Version 8” e “Release Candidate”. Elas correspondem a versões do jogo lançadas em 2009, e não em 1993, como o jogo pretende ser, como mostrado em http://www.gamemaker8.com.

Development Timeline:

- December 22nd 2009 - Game Maker 8 final release
- November 15th 2009 - Second Game Maker 8 Release Candidate (RC2) released
- September 20th 2009 - Game Maker 8 Release Candidate released
- July 20th 2009 - Second public beta released
- July 3rd 2009 - First public beta of Game Maker 8 released
- June 26th 2009 - Game Maker 8 feature list revealed

Uma análise de hash nos arquivos presentes na pasta sound, bem como na pasta map, mostra que eles são exatamente os mesmos, apenas copiados e colados com seus nomes alterados.

File Name	Hash Value
map.ChS	4EA97D801C7293BE4D6CE1B95E082C03FC9DBEAD
map0.ChS	4EA97D801C7293BE4D6CE1B95E082C03FC9DBEAD
map2.ChS	4EA97D801C7293BE4D6CE1B95E082C03FC9DBEAD

File Name	Hash Value
control.sfx	BBECE91575D22A707FBE595DCF6F4BC7FFF9FD16
effect.sfx	BBECE91575D22A707FBE595DCF6F4BC7FFF9FD16
mainC.sfx	BBECE91575D22A707FBE595DCF6F4BC7FFF9FD16
sound.sfx	BBECE91575D22A707FBE595DCF6F4BC7FFF9FD16

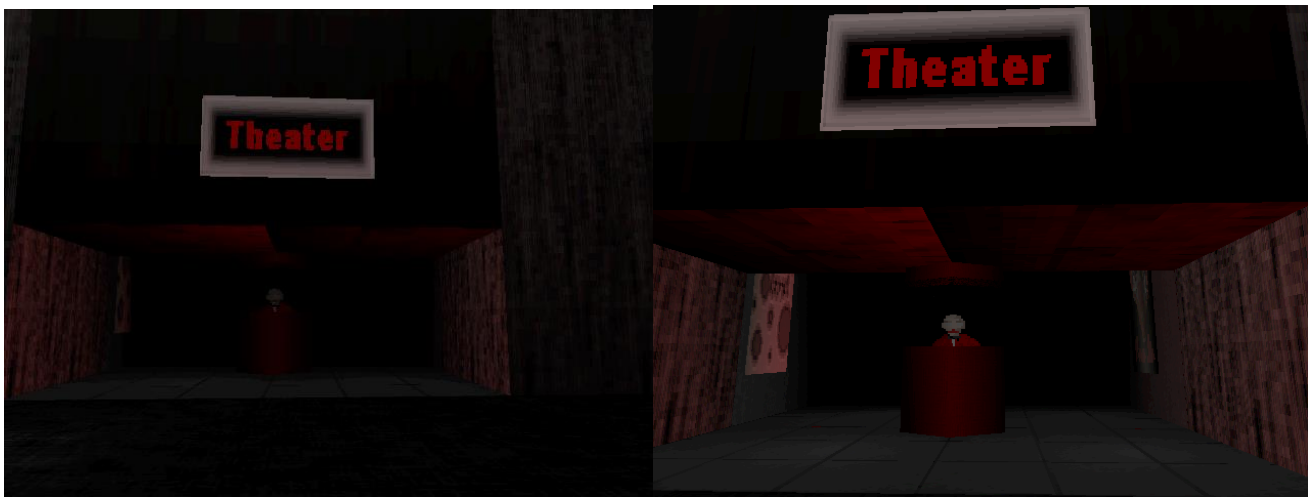
Finalmente, vamos para a gameplay do jogo. Por ser extremamente bugado, recomendo jogá-lo em uma máquina virtual com Windows 8 ou inferior.

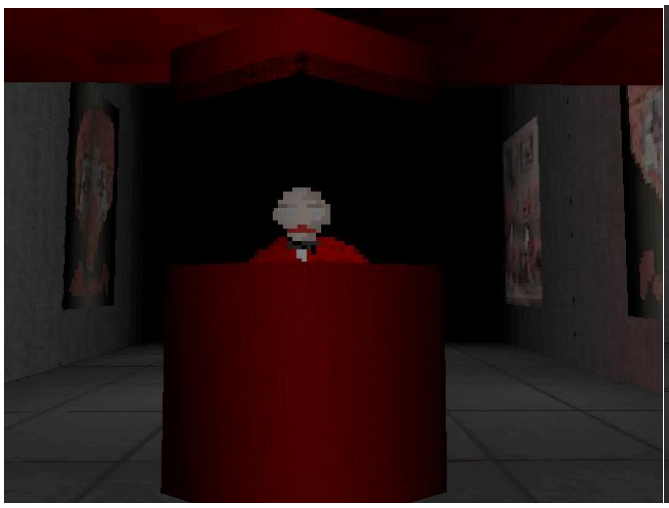
Na tela inicial, somente a opção New Game funciona. No rodapé, notamos a ausência de um desenvolvedor, além da informação do ano de 1993, e o preço sugerido de US$ 9,00.

As screeshots a seguir estão com o brilho aumentado para melhor visualização.

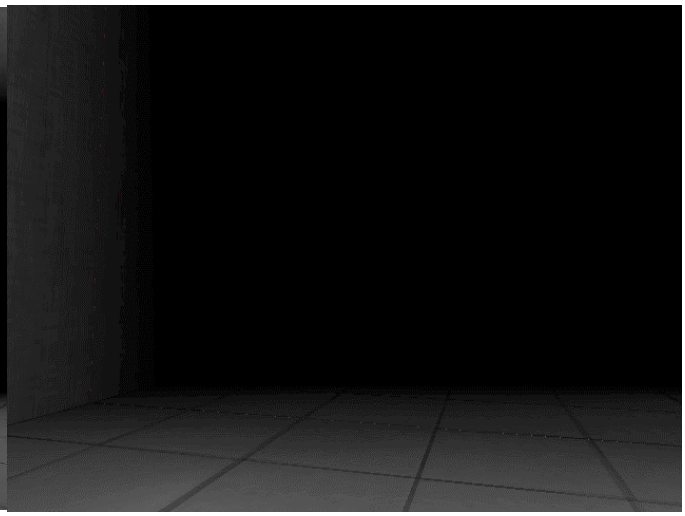
Uma vez que o jogo é iniciado, existem dois caminhos possíveis para se jogá-lo. As imagens a seguir tiveram seu brilho aumentado para melhor visualização.

Esse é o primeiro cenário que encontramos. Podemos nos aproximar do bilheteiro. Em uma primeira passagem, o jogo irá reproduzir um áudio um tanto estranho e exibirá a mensagem “THANK YOU, PLEASE ENJOY THE MOVIE”.

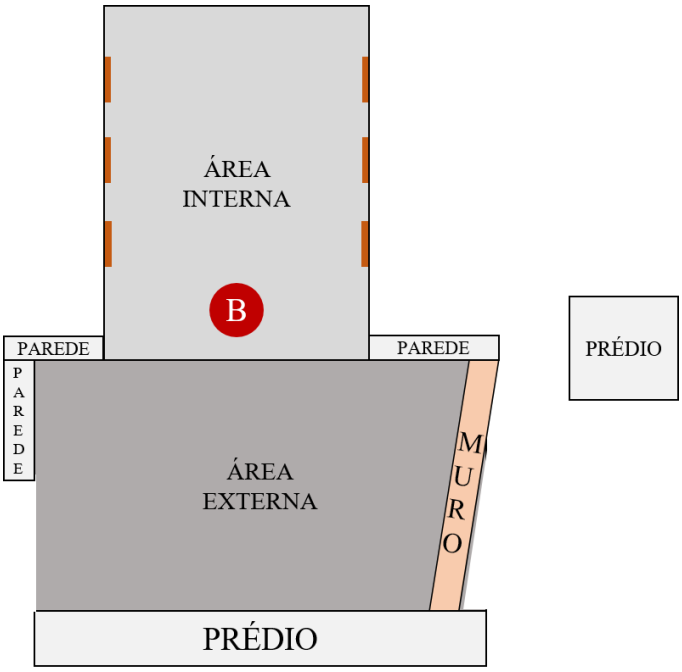




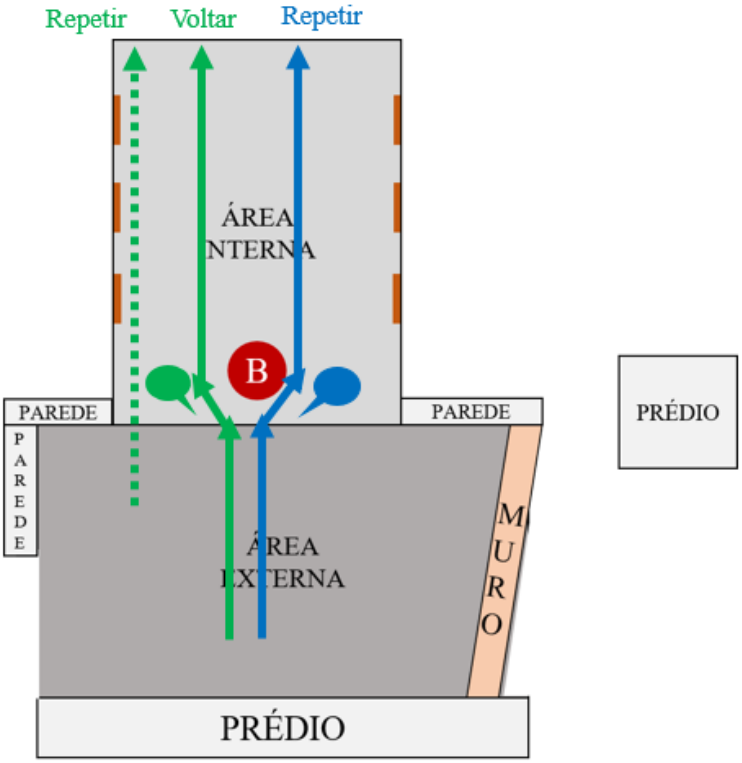
Após a conversa com o bilheteiro, temos acesso ao resto da sala, com alguns pôsteres de cinema. Continuamos até o final dela, e somos transportados para o mesmo local de início.



Nesse momento, é interessante considerarmos o cenário apresentado no jogo:



Nele, podemos configurar dois caminhos distintos, que nos levarão a cenários distintos, como mostra o esquema abaixo.



Em ambos os caminhos, iremos conversar com o bilheteiro, ir até o final da sala, retornar automaticamente. Após a primeira ida, retornaremos ao mesmo cenário, mas sem o bilheteiro presente. É nesse ponto que as coisas mudam. Seguindo o caminho azul, passaremos pelo meio da sala, conversaremos com o bilheteiro (mesmo invisível), atravessaremos a sala e

voltaremos para um cenário igual ao primeiro. No caminho verde, ignoraremos o bilheteiro invisível, seguindo por um dos cantos (esquerdo ou direito) da sala, sem olhar para o mesmo. Dessa forma, escaparemos da conversa com o bilheteiro.

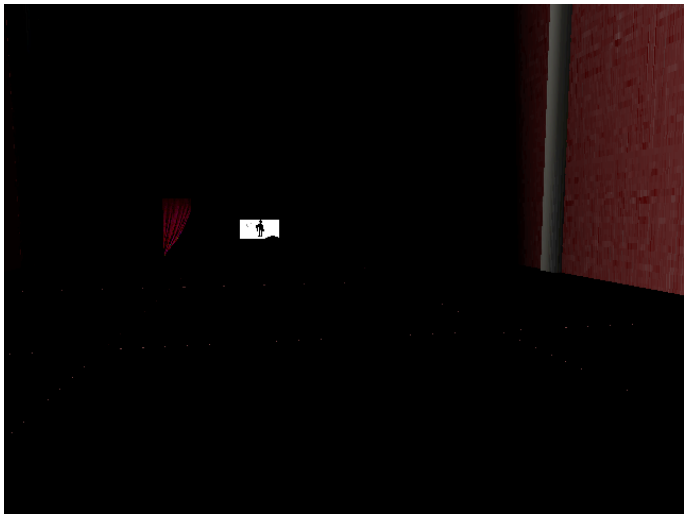
Mantendo o caminho azul, após um número aleatório de repetições, seremos surpreendidos por um susto – o rosto do bilheteiro aparecerá na tela e o driver de CD irá se abrir – e em seguida continuaremos a jornada.

Na próxima repetição, a sala ficará vermelha e encontraremos com o bilheteiro, que nos dirá uma mensagem incompreensível.

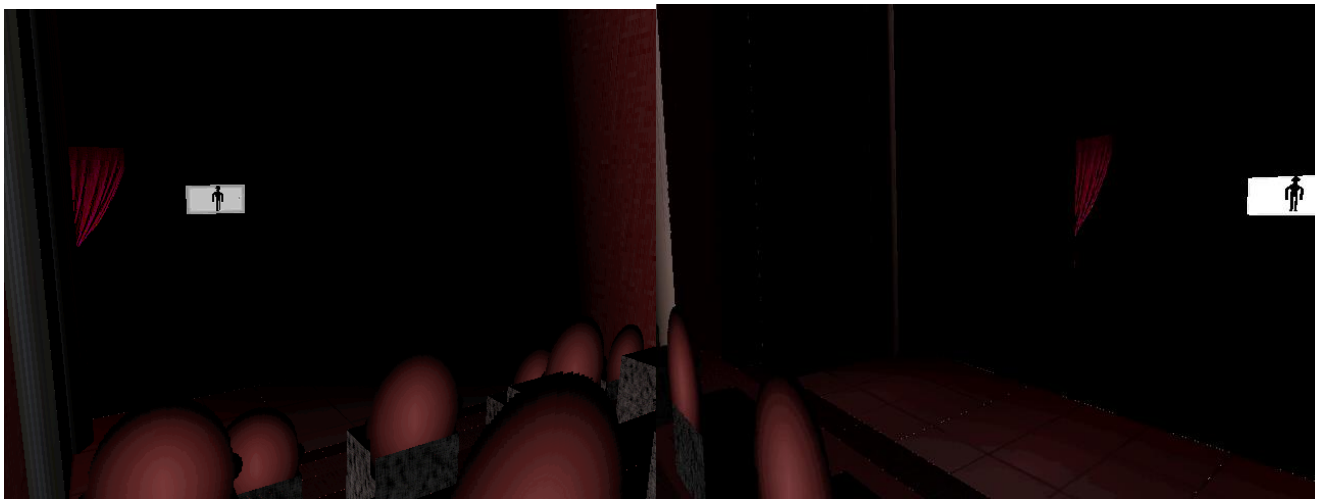
Seguimos até o fim da sala e encontramos uma parede de tijolos. Se aproximar dela fará o jogo encerrar.

Porém, se optarmos pelo caminho verde, e nos mantivermos ignorando o bilheteiro, vez após vez, iremos nos deparar com o mesmo susto após um número também aleatório de tentativas, e a sala ficará vermelha. O diferencial nessa parte está em não conversamos com o bilheteiro (e não lermos a mensagem incompreensível)

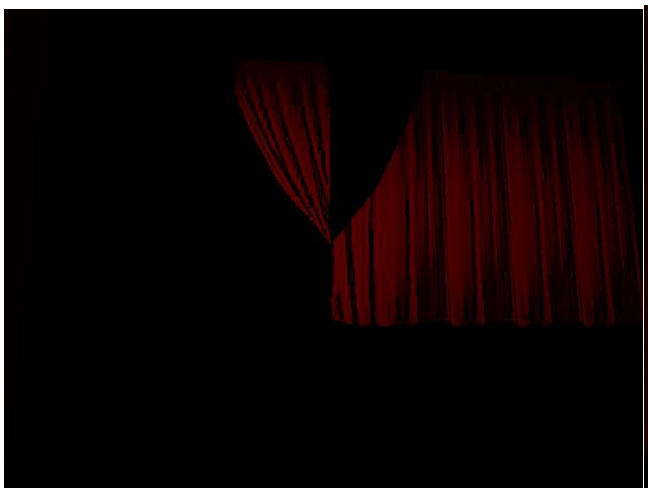
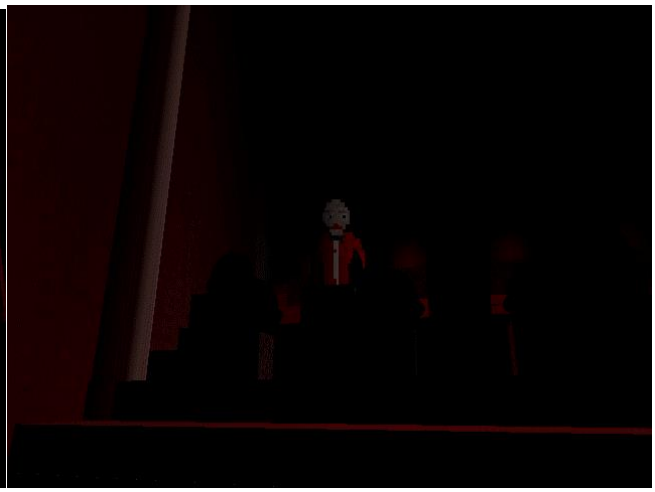
Após ignorá-lo, continuamos na sala e vamos em direção ao segundo pôster do lado direito. Ao atravessar a área demarcada, cairemos em um novo cenário.



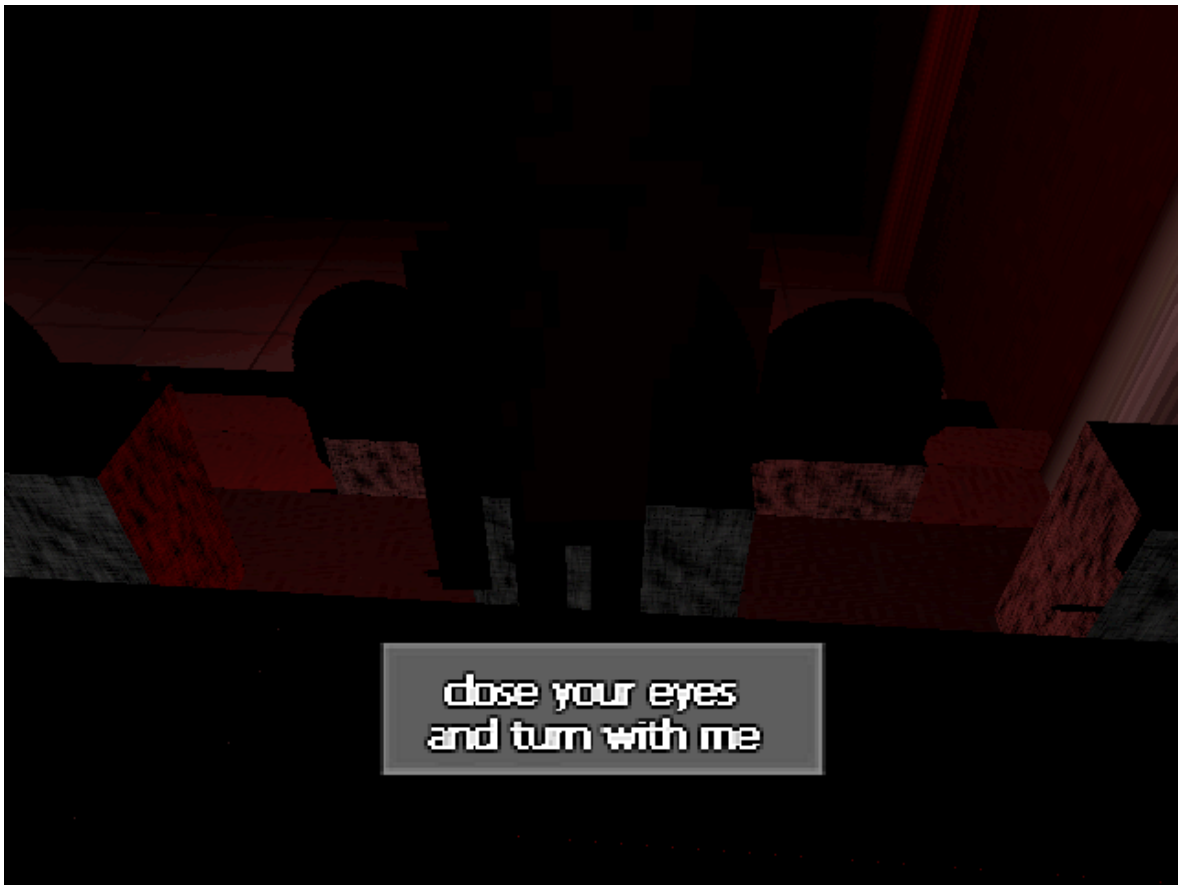
Ali, temos o que aparenta ser uma sala de cinema com poltronas e uma tela no final, na qual é apresentada uma silhueta.



Se continuarmos andando em direção à tela, ela se apagará, a música será interrompida e o bilheteiro aparecerá atrás de nós.

Ao aproximarmos dele, nos será exibida a mensagem “close your eyes and turn with me” e o jogo se encerrará.

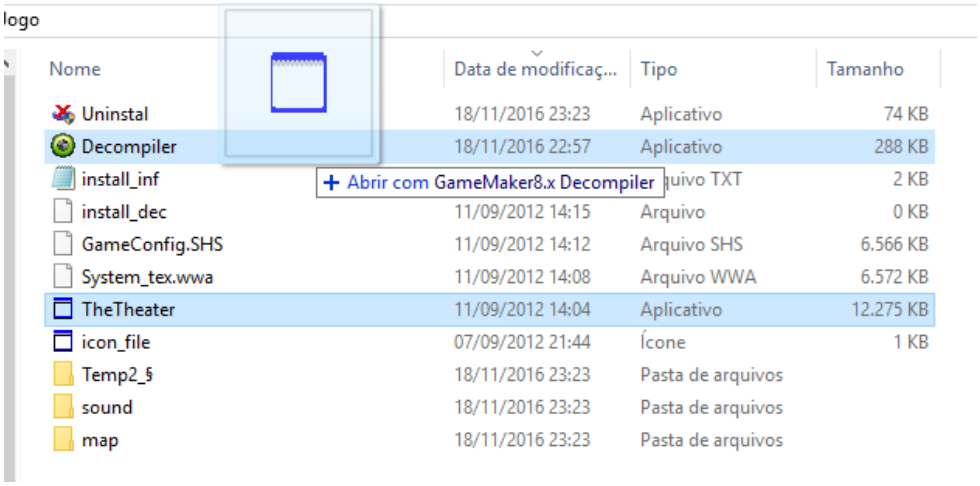


Até o momento, essas são as fases conhecidas dentro do jogo.

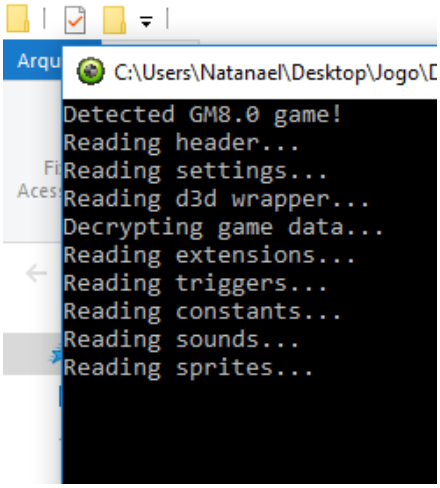
Baseado nas informações que conseguimos sobre a compilação do jogo, foi possível retorná-lo para o arquivo original do Game Maker, que permite edição. Para tanto, usamos dois programas: o Game Maker em sua versão 8.1 (https://game-maker.br.uptodown.com/windows) e uma pequena ferramenta

criada para decompilar jogos feitos na engine (http://host-a.net/u/AK%20Games/Decompiler).

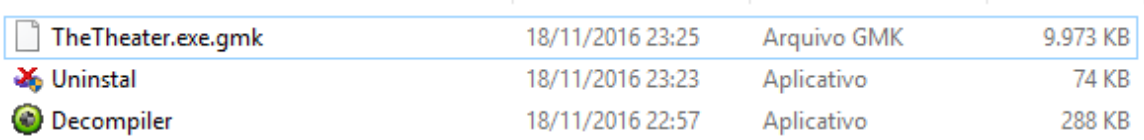
Uma vez em posse do mesmos, instale o Game Maker 8.1 e mova o Descompiler.exe para o diretório do jogo. Arraste o executável do mesmo para o programa.



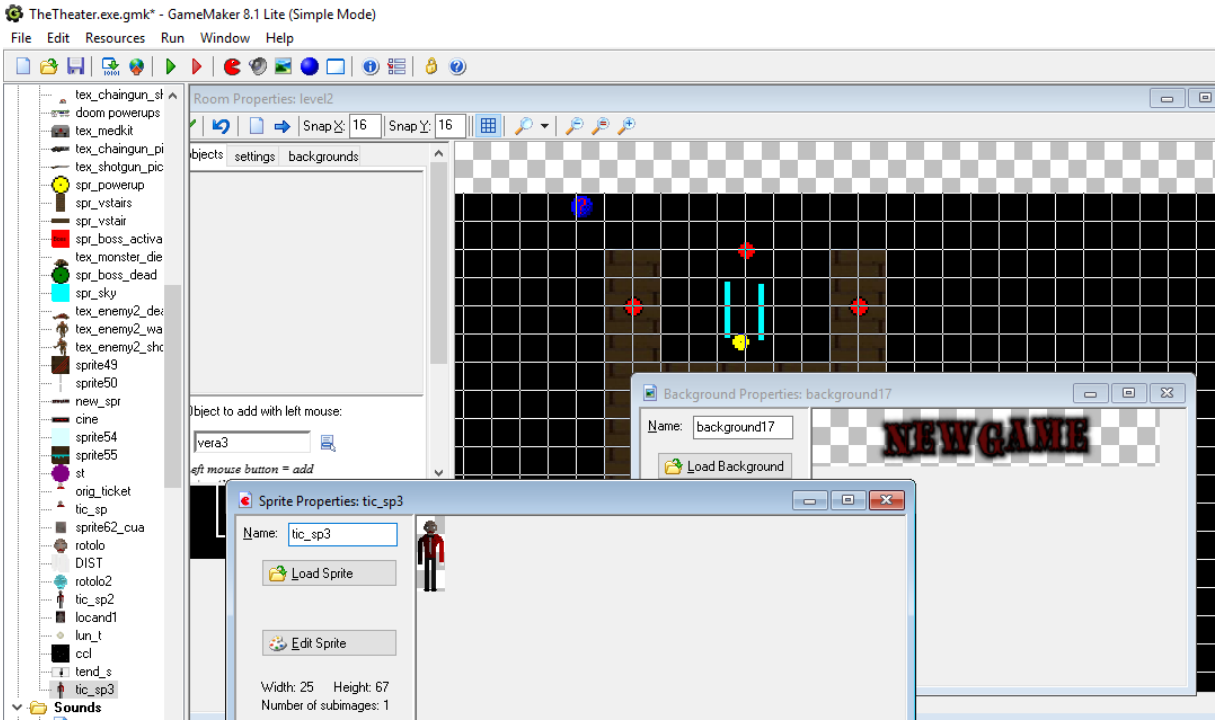
A decodificação se iniciará automaticamente. Aguarde até que seja concluída.



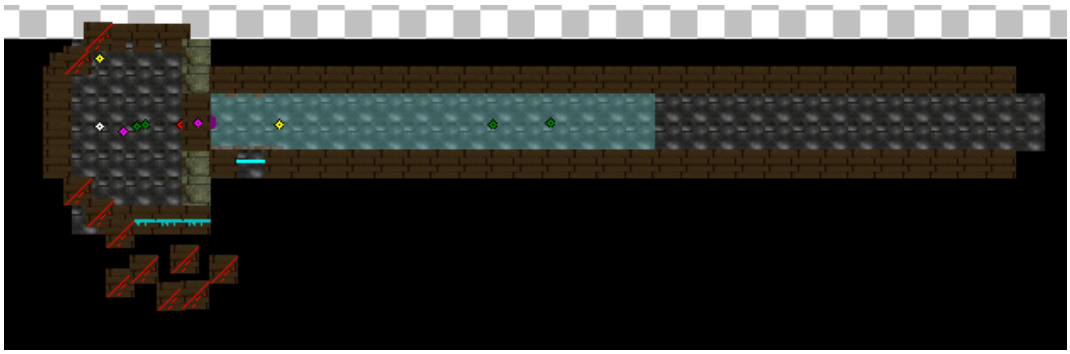
Ao final do processo, você terá o projeto do Game Maker em mãos.

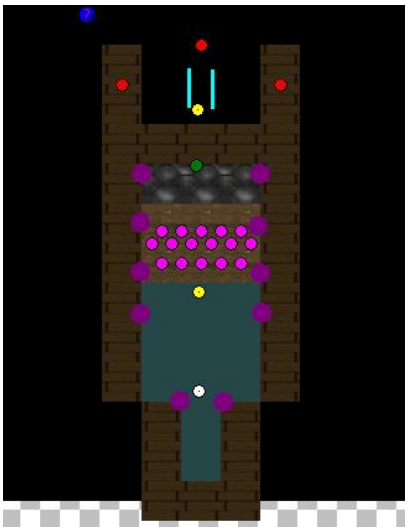


Agora, inicie a engine e abra o arquivo recebido. Teremos acesso à todo o projeto utilizado na criação do The Theater, incluindo mapas, imagens, sons e scripts.



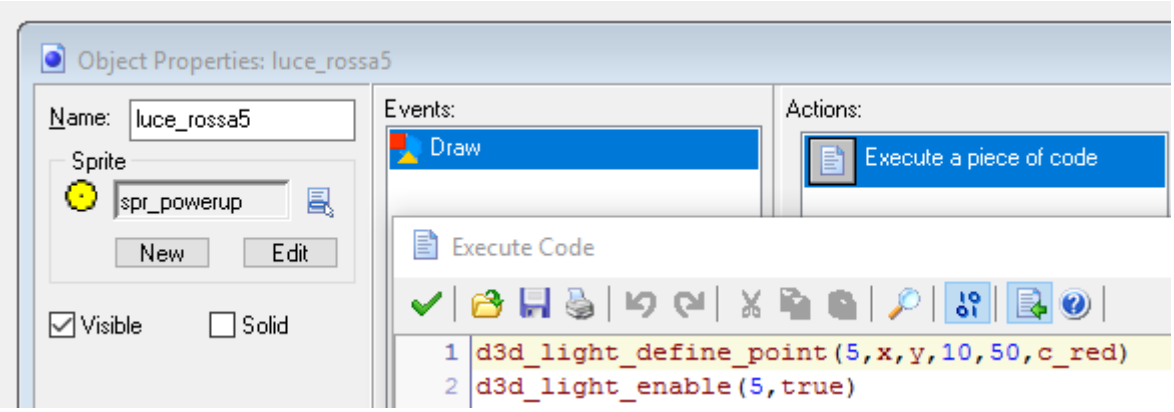
Por exemplo, abaixo estão os mapas das duas áreas que notamos na gameplay. Também percebemos que não existem outras fases secretas dentro do jogo.



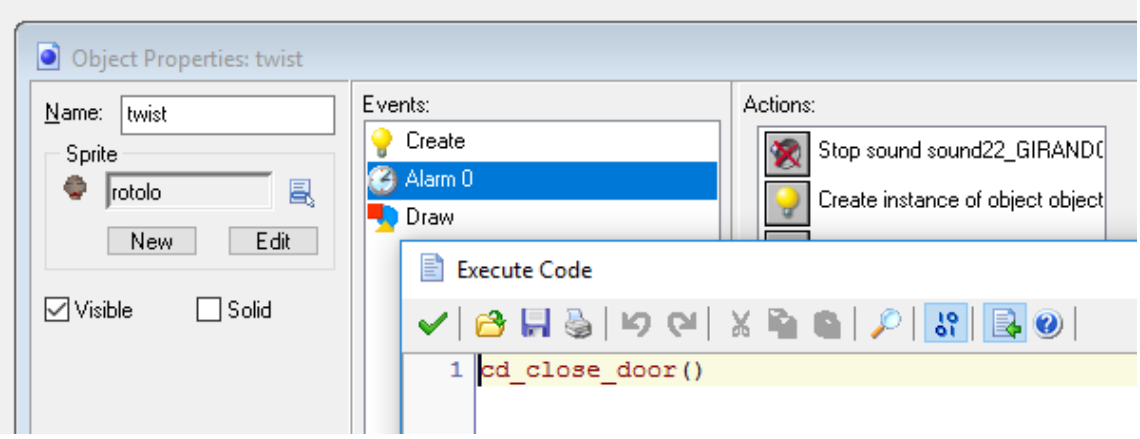


Cada círculo colorido corresponde a um objeto em específico inserido dentro do jogo. A relação completa deles pode ser encontrada na aba Objects. Eis alguns interessantes:

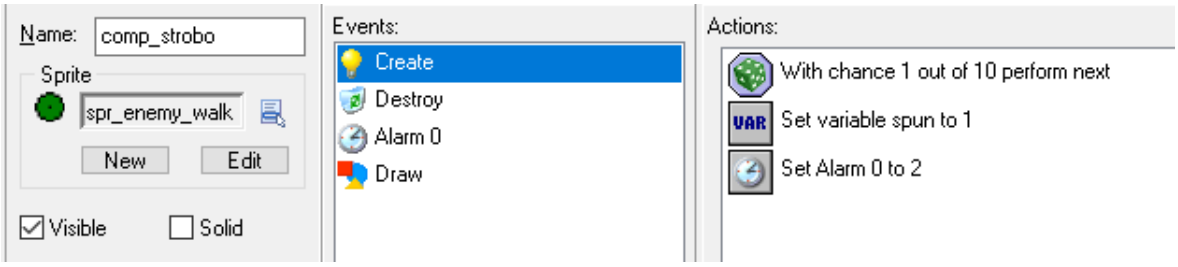
O ponto luce_rossa5 tem como função deixar o cenário com aquela luz avermelhada que presenciamos na gameplay.



O ponto twist corresponde ao rosto do bilheteiro girando, e também responsável por fazer o leitor de CD abrir e fechar. Eis a linha responsável por isso.

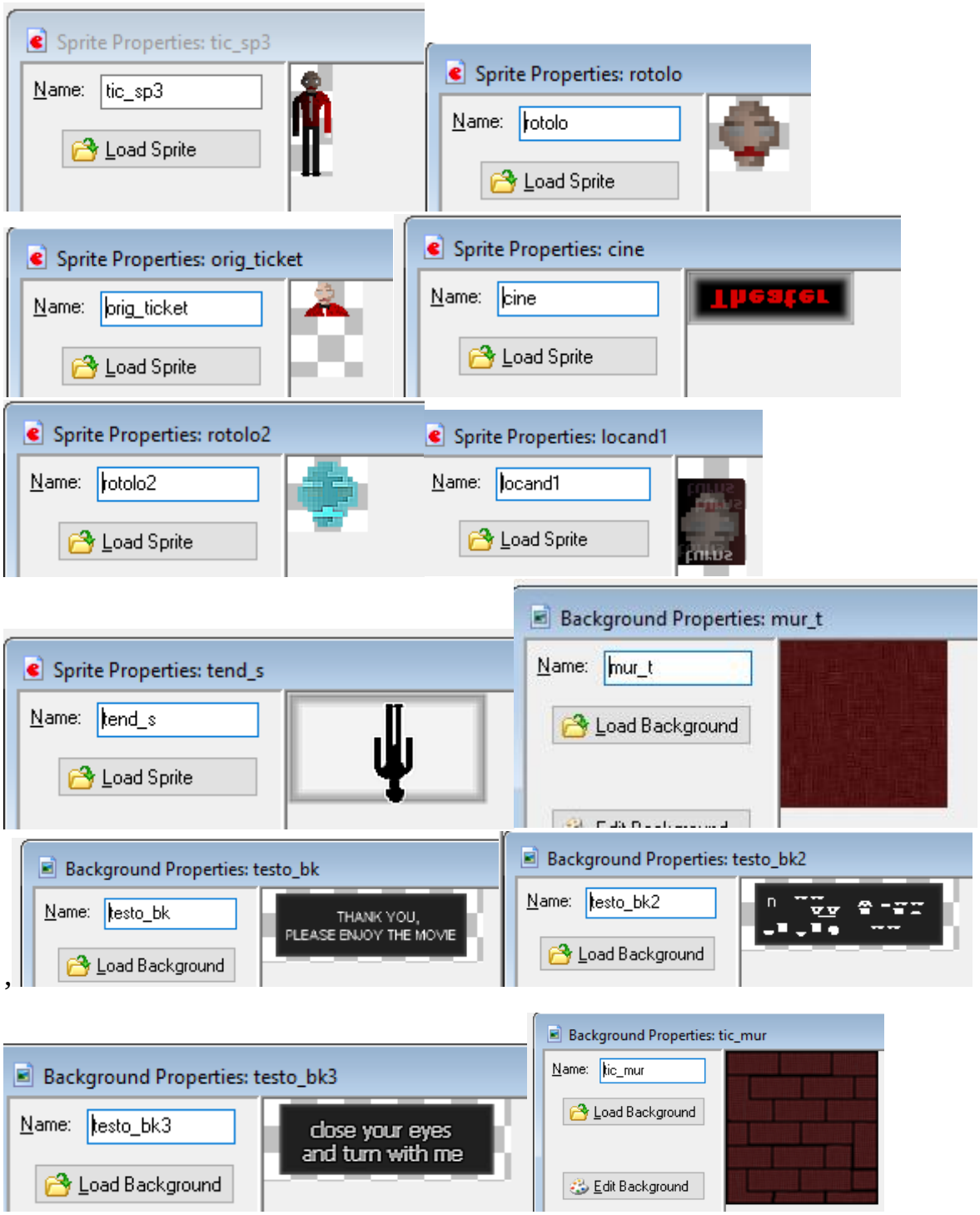


Já o ponto comb_strobo tem participação em alguma das várias sequências de probabilidade que o jogo apresenta.



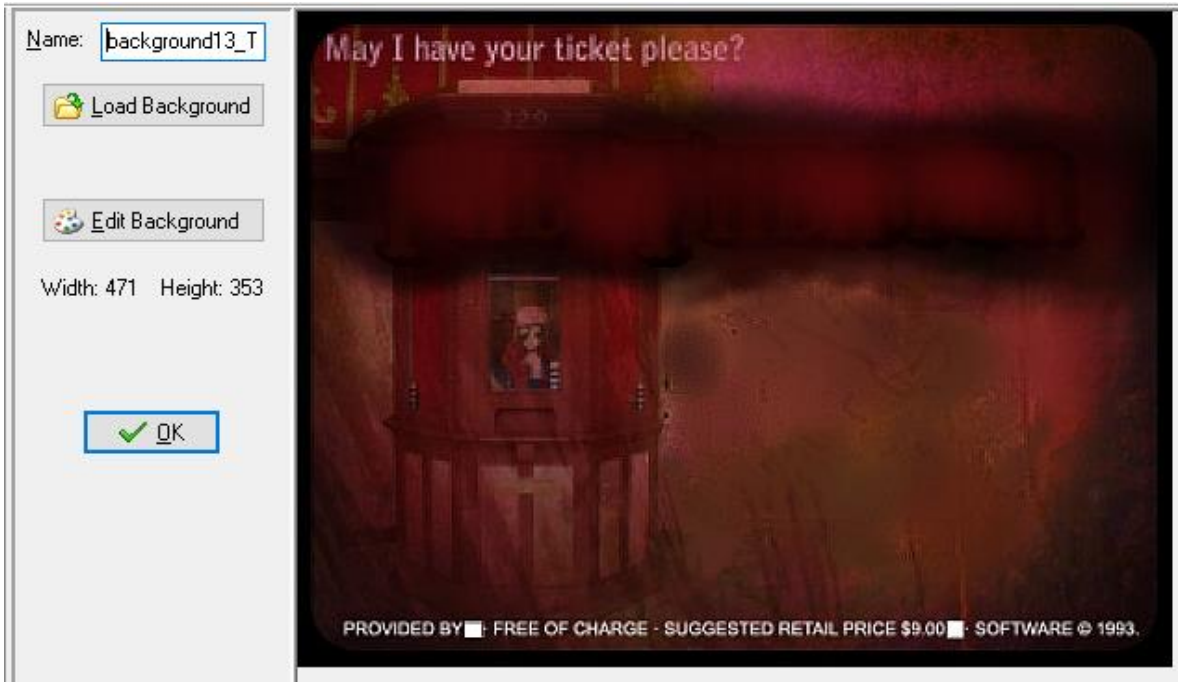
Nas abas Sprites e Backgrounds, podemos ter acesso à todas as imagens utilizadas no jogo. Entre elas, eis os arquivos utilizados de base para constituir

o bilheteiro, a entrada do teatro, os pôsteres de filmes e a sala de projeção. Também temos as mensagens exibidas pelo bilheteiro.



Outro ponto que nos chama a atenção são os elementos da interface. Lembram-se do vídeo de 2011? Se observarmos atentamente, há algumas divergências entre a imagem de fundo apresentada no mesmo (mais antigo) e no jogo, lançado em 2012.

Essa divergência pode ser facilmente solucionada se tivermos acesso ao arquivo utilizado no jogo. Percebemos claramente que o responsável por sua criação apenas editou a ilustração do vídeo de 2011 (também utilizada para ilustrar a creepypasta) e preencheu com os elementos da interface.



Os quais estão abaixo, e são levemente maiores do que os da imagem original, que foram apagados.

Além disso, conforme apontado no fórum pelo usuário etcryptographer, a cabine apresentada na ilustração foi inspirada em um local chamado Daisy Theatre, situado em 329 Beale Street, Memphis, Tennessee, como mostra esse site http://www.mississippibluestravellers.com/daisy-theatre-329-beale-street-memphis-tennessee/.

Compare a cabine central com a da ilustração. Uma série de características conferem, como a presença de uma figura feminina usando adereços azuis e vermelhos, o número 329 e os detalhes da cabine.

Compare a cabine central com a da ilustração. Uma série de características conferem, como a presença de uma figura feminina usando adereços azuis e vermelhos, o número 329 e os detalhes em ambas.

Conclusão

A história do jogo amaldiçoado é falsa, tendo-se originada em uma creepypasta de 2011, que foi ganhando novos elementos ao longo do tempo, incluindo sua continuação e um jogo.

O jogo foi criado em 2012, data posterior à criação da creepypasta e é feito justamente para apresentar as características contadas na história original. Ele não é de 1993, nem foi produzido pela Salida Software, como afirmado em uma das histórias.