# IN GAME

Gerome Nicolas dela Peña

1.

Isang mainit na hapon ng 2010, bumungad sa akin ang pamilyar na ngiti ni Christine. Kaklase ko siya noon pang first year high school at isa sa mga agad kong naging kaibigan, hindi naman kasi siya suplada at talagang open sa pakikipag-usap sa iba.

"Maglalaro na naman kayo, ano?"

Ngumisi lang ako (na para bang sinasabing ano ka ba'tine, may bago pa ba roon?) at ngumuso ng malaking RC Cola at pan de coco. Kumuha siya ng dalawang plastic ng soft drinks at iniabot sa amin ng isa ko pang kaklase. Isinunod ang apat na piraso ng paborito naming tinapay at iniabot ko naman sa kaniya ang dalawang lukot na Manuel Quezon. Normal na tagpo ito tuwing uwian, malapit lang kasi ang bakery ng kanilang pamilya sa aming paaralan. Stopover kung baga, bago simulan ang araw-araw naming kinapapanabikang ritwal—ang maglaro ng DotA.

Taong 2005 pa lang ay sikat na sa amin ang larong ito. Ang DotA o ang pinaikling Defense of the Ancients. Isa itong multiplayer online battle arena (MOBA) ng larong Warcraft III: Frozen Throne na hindi lang bumago sa aming routine, kundi maging sa aming mga buhay na rin. Kung dati'y laging bukambibig sa bawat umpukan ng mga lalaki sa klase ang tungkol sa walang katapusang naratibo ng wrestling, Flame of Recca, Dragon Ball Z, Slam Dunk, Beyblade, at iba pa, ngayon, nagniningning ang mata ng sinomang nagkukuwento't kinukuwentuhan tungkol sa kaniyang bagong hero (character na ginagamit sa game); bagong labas na item; bagong update na map; at higit sa lahat, bagong computer shop. Sa ilang pananaliksik, sinasabing kasabay na umiral ng larong ito ang mga larong sumikat sa gaming world gaya ng Counter Strike, RAN Online, Ragnarok Online, O2Jam, Cabal, Freestyle, StarCraft, Special Force, Crossfire, at marami pang iba. Depende na marahil sa trip ng mga kaklase namin kung ano ang lalaruin; wala namang lantarang discrimination sa pipiliing laro, pero iba pa rin kapag

DotA player ka. Prestige at bragging rights lalo na ng mga naunang naglaro at humusay rito.

Itinuturing naming isang sagradong templo ang mga computer shop, lalo na iyong may mga aircon, hindi basâ't mabaho ang mga headset, at most especially, may tindang sitsirya, ice candy, drinks. Subalit ang pinakamatindi sa lahat, kapag may option para maka-order ng pancit canton. Humahalo ang amoy ng chili-mansi flavored pancit canton sa malamig na hangin na talaga namang pansamantalang pumapawi (o higit pang nagpapasidhi) ng gutom ng lahat. Bonus na lang kung maganda at sexy pa ang bantay, o kung lalaki nama'y basta tropa namin at naire-reserve kami ng upuan tuwing uwian. Ang laging problema, kakapusan ng baon. Siguro, masasabi kong marami sa amin noon ay hindi rin naman kalakihan ang baon (o madalas ay kapos pa nga). Sa Manggahan High School na pinaliligiran ng kaliwa't kanang nagtitinda ng pagkain, malaking challenge ang magtipid; dagdag pa ang katotohanang marami sa amin, bahagi ng pamilyang maituturing na middle, lower-middle class, o mas mababa pa ang puwesto sa social triangle. Mabigat na pasanin din ang sandamakmak na bayarin sa groupings, presentations, at projects. Sobrang hassle, langya. Nakakasira ng pagdo-DotA. Kaya kani-kaniyang diskarte ang mga kaibigan ko para makakuha ng pondong panlaro, pamusta, o pambakas kapag may mga dumarayo sa amin upang labanan ang malalakas naming players. Iyong iba, nagsusugal na sa klase pa lang. Mula first hanggang last subject, walang pinalalampas na oras at pagkakataon. Digits, baraha, cara y cruz, at kahit na anong puwedeng pagsugalan at pagpustahan: magbe-break na ba ang mga kaklase naming parang mga ahas kung maglingkisan sa room, bakla ba si ganito, tomboy ba si ganiyan, anong kulay ng panty ng teacher sa next subject, kaninong kulangot ang nakadikit sa desk, sino ang magiging repeater next school year, etc. May ilan pa ngang patagong nagbebenta ng marijuana sa loob. Iyon ang di ko talaga masikmura kahit anong pilit sa akin. Di ako magpapakaipokrito. Totoong nakaka-tempt ang easy money. Walang kahirap-hirap eh. Pero hindi pa rin. Hindi dahil sa Katoliko ako, o takot akong ma-guidance at malaman ng magulang ko. Kahit paano, alam ko ang tama at mali. Proud akong sabihing kahit matindi ang pangangailangan ko para makapaglaro, 'di iyon sumagi sa isip ko kahit kailan.

Ang diskarte ko, SOP na dumaan muna kami kina Christine bago magpunta ng Cyber Café—ang sarili naming bersiyon ng Taj Mahal. Mahal ang mga pagkain sa shop at ang talagang nakakaubos ng pera ay ang creamy chocolate ice candy nila. Hanggang ngayon ay hinahanap pa rin ng dila ko.

Tres noong una pero naging limang piso noong naging best-seller. Parang may gayumang hatid ito sa aming lahat. Nakalagay ang ref sa likod ng server kung saan nagbabantay ang staff ng shop at tanaw na tanaw ang kumpol ng choco ice candy sa freezer. Patok na patok ito lalo na kapag bukod sa mainit na ang panahon ay mainit pa ang labanan, ang sigawan, ang trash-talk-an. Ang paisa-isang bili, kung hindi mababantayan, ay uubos sa inipon mong perang nakatabi sana pambayad ng PC. Sa bakery nina Christine, sa isip ko noo'y mapupunan ng tamis at bigat ng pan de coco ang gutom na tiniis mula pa noong recess. Lalo na kapag napagkakasunduan naming huwag na lang muna kumain at daanin na lang sa music jamming ang 20 minute-break. Kung magagawa ito'y kakayaning makapaglaro kahit hanggang tatlong oras. O, contingency plan ang mangutang sa kaklase naming bobo maglaro pero may pera kapag kinapos ang oras at mabibitin ang game; sa kondisyong isasali namin siya kahit pa neutral creep level lang siya—in short, pabigat. Conditional freeloader. Apat na oras kung makakapag-extend. Sapat na ito para di masyadong mapagalitan pag-uwi ng bahay; palusot.com ang walang katapusang may groupings kami eh, bad trip na teacher, ang dami-daming pinagagawa. Instant tahimik na ang parents. Kumain ka na riyan. May ulam na sa mesa.

2.

2014. 2$^{nd}$ year college na ako nang mabalitaan kong brutal na pinatay ang isang labing-isang taong gulang na bata matapos itong pagsasaksakin ng labing-anim na taong gulang na kaibigan. Sa Malolos, Bulacan ang lugar. Ayon sa nasabing ulat, 37 saksak sa iba't ibang bahagi ng katawan at basag pa ang likod ng bungo ng biktima na isang grade 5 student. Balisong ang murder weapon. Away-DotA ang puno't dulo.

Sukang-suka rin ako at halos hindi makakain nang maayos ng isang araw matapos mapanood ang actual video ng isang batang ginilitan sa leeg ng kapwa-bata gamit ang cutter sa loob mismo ng computer shop. May edited version pa ito na may tunog ng "first blood"—terminong maririnig sa DotA kapag mayroon nang nakapatay ng kalabang hero sa simulang bahagi ng laro.

Naranasan ko na rin ang makipag-away nang dahil sa game na ito. Madalas, bantaan. Takutan, abangan sa labas. Sumbungan sa tropa. Sino ba naman kasing hindi mapipikon kapag dinamay na ang magulang mo, ang trabaho ng mga ito, ang anomang personal na detalye ng pamumuhay mo

na maaaring maipukol sa iyo, para lang mabiso ka sa paglalaro. Kaya naman, mayroong mga nagpapasyang ilabas na lang sa pisikal na mundo ang hindi kayang tapusin sa birtwal. Suntukan habang nakapalibot ang mga kaibigan. May timer pa nga minsan. Basta ang golden rule, walang makikialam. At totoo, kahit basag na ang mukha't duguan na ang kaibigan, hangga't hindi nagtataas ng puting bandila para sa sarili, tuloy ang bakbakan. Ang hinding-hindi pumasok sa isip ko, ang pumatay. Hindi lingid sa kaalaman kong may mga taong kayang pumatay sa ngalan ng kanilang pinaniniwalaan; ideolohiyang higit na mabigat kaysa sariling buhay. O sa kahit anoman. Ayon nga sa Amerikanong manunulat na si Simone Elkeles, "Whether it's right or wrong, fight for what you believe in."

Mahalaga sa akin ang DotA. Hindi ko kayang mabuhay nang wala ito. Dumadaloy sa dugo ko ang anomang elementong may kinalaman dito: ang mga hero, items, ang updated na mapa. Ang skills, ang clash, ang eksena bago mabasag ang last tower ng kalaban. Hindi lang "saya," bagkus ay "ligaya" ang kahulugan sa akin ng ilang taóng naging bahagi ito ng aking pag-iral. Pero hindi ko kayang pumatay. Hinding-hindi ko kayang dungisan ang kamay ko. Mahalaga sa akin ang DotA pero hindi ko kayang kumitil ng buhay ng sinoman para lang dito. Pero ibang usapan kapag mahal ko sa buhay, kapag pamilya ko na. Lalo na kapag inaragabyado sila. Doon, kahit saang sulok pa ng mundo magtago ang maysala, hahanapin at hahanapin ko siya.

3.

Madalas akong Tuesday group kapag listahan ng cleaners ang pinag-uusapan. Dahil "D" ang simula ng apelyido ko at Monday ang lahat ng nagsisimula sa ABC, default na ring nailalagay ako sa row 2. Astig na astig sa mga mata ko ang mga teacher na hindi sumusunod sa alphabetical order formula, lalo na sa pag-aayos ng seating arrangement. Ang problema, 90% ata ng mga teacher sa high school na pinasukan ko ay wala sa bokabularyo ang salitang ito. Marami sa kanila ang pumapasok lang para magpa-"copy this," sumita ng mga may mahahabang buhok, naka-baston pants, at nakabukas ang butones ng mga polo. Iyong iba naman, entrep o business management ata ang unang kurso pero kalauna'y bumagsak sa education—tinda nang tinda ng kung ano-ano at maaapektuhan ang grado mo kung 'di ka marunong sumakay. Asahan ding nasa top ten ang anak ng sinomang PTA officer na nagdo-donate ng electric fan, nagpapaayos ng cabinet, bumibili ng bra at

underwear kay mam, etc. Ang natitirang 10% ng gurong hindi ko nabanggit sa itaas, nananatiling kaibigan at iniidolo ko hanggang ngayon.

Hindi ko malilimutan na nailagay ako sa likod ng isa sa mga pinakaastig kong kaklase, si DJ. "D" rin kasi ang apelyido niya. Bukod sa matalino siya at gusto siya ng halos lahat ng crush naming babae sa room, may taste siya sa music. Kahit nga rin si Christine na buong akala ko'y walang paki sa mga lalaki ay napapansin kong iba ang pakikitungo sa kaniya. Marunong siyang maggitara at kumanta. 'Di ko masasabing magaling na magaling pero nadadala niya. Suwabeng-suwabe. Naalala kong bigla si Alexandria, kaklase naming may gusto sa kaniya. Maputi siya at may hitsura, pero mataba. Kinaibigan pa ako para lang magtanong nang magtanong tungkol kay DJ, sa mga hilig niya, sa mga ayaw niya. Ang 'di ko masabi, nakita ko si DJ na may kasamang chick mula sa kabilang section. Maganda at campus crush. Higit sa lahat, sexy. Napipisil pa ngang sumali sa Ms. Manggahan.

Doon ako nagkaroon ng kakaibang hilig (dahil sa impluwensiya niya) sa pakikinig ng mga kanta ng Paramore, Secondhand Serenade, Saosin, My Chemical Romance, Typecast, Silverstein, Escape the Fate, Falling in Reverse, at iba pang emo, alternative rock, hardcore, at post-hardcore music. Lintik din ang hilig niya sa Math, na noong nasa grade 4 pa lang ako ay itinuring ko nang waterloo, personal kryptonite; at ang kagustuhan kong aralin ito ay tulad ng biniling lampara ni Simoun para sa kasal ni Juanito Pelaez at Paulita Gomez.

Top player din siya sa DotA sa buong Manggahan High School. Nananalo sila sa mga DotA competitions (formal contest man o iyong mga pustahan lang kung saan). Aminado akong 'di ako naging lubhang magaling sa larong ito. Support lang ang madalas kong role: healer, tagabili ng wards, taga-stun, taga-set ng clash, tagasalo ng damage—kung baga, ang tungkulin lang ay alalayan ang "hitter" namin—ang captain o ang pinakamalakas sa team—para mapatay ang mga kalabang hero, makalusot sa kanilang depensa, at matapos ang game. Bagay itong matagal na panahon bago ko lubusang natanggap. 'Di ko makakalimutan ang sobrang pag-iyak ko noong mga nasa pito o walong taong gulang ako nang 'di ako pinaglaro ng impaktang babaeng bantay sa Armscade, ang unang computer shop sa lugar namin, nang minsang isinama ako ng kuya ko para sana makapaglaro kami ng Counter Strike. Bata pa raw ako at baka masira ko ang pc. Para akong namatayan. Umuwi akong lulugo-lugo, basang-basa ang pisngi at tumutulo ang uhog. Sa murang isip

ko noon, makakabalik din ako kapag marami na talaga kaming dalang pera, tutal, iyon lang din naman talaga ang gusto ninyo. Mga hangal.

Lagi kaming nanonood sa bawat niyang laro; binabantayan ang husay niya sa creepings (o pagpapapera, mahalagang bagay kasi ito para makabili ng items at lumakas ang hero), pagtakas at pagpatay sa mga kalaban. Micro-gaming in a total different level. Utakan ang totoong labanan. Kakaibang team player si DJ. Magaling siya sa command at sa pagpapalakas ng loob ng mga kakampi, lalo na kapag may mga kalaban silang dayo sa Cyber Café. Sa salita ng basketball legend na si Michael Jordan, "Talent wins games, but teamwork and intelligence wins championships." 'Di kami nag-aalangan na ipusta kahit pa ang baon namin hanggang susunod na linggo; maging ang pambili at pang-ambag namin sa projects, magalit man ang mga kagrupong babae at ang leader namin. Magsumbong na sila sa teacher. Hindi lang dahil sa mahusay siya, o sure ball ang panalo (dahil wala namang ganoon), kundi dahil masaya kaming makitang nag-e-enjoy siya sa game; nakakapanatag ng loob kapag nakita mong di mainitin ang ulo ng pinupustahan mo. Ibig sabihin, malaki ang chance nilang manalo. Iba ang angas ng player kapag kalmado. May bahagi ng puso namin noon na kung kami ang nasa kalagayan nila, na kung minsan ay libo-libo na ang "raise" o pusta, matataranta kami nang husto. Mape-pressure at mawawala sa laro. Pero iba si DJ, epitome siya ng tunay na top player. Sabi nga ng marami, imba (pinaikling bersiyon ng salitang "imbalance") talaga siya. Hindi kayang hulaan ang kaniyang susunod na in game performance. Kahit mahinang hero ay kaya niyang ipanalo.

***

"Tang ina mo, pangit ng mukha mo, mukha kang pugitang ulupong na di marunong magsepilyo! Umuwi ka na sa inyo at mas boring ka pa sa mga taong-kumbento," sabi ni DJ sa akin. Nakabibingi ang hiyawan ng mga estudyante sa paligid namin. Ang ingay. Ang palakpakan. Ang bigat-bigat ng dibdib ko dahil hindi ko inaasahang sa kaniya pa, sa lahat ng mga tao sa buong paaralan, magmumula ang mga salitang iyon.

After ng recess, next na ang pinaka-boring na subject, Math. Naghahanap na ako noon ng puwesto kung saan puwedeng makatulog

nang hindi napapansin ng teacher. Gaya nang araw-araw niyang seremonya, nagsimula na siyang magsulat ng kung ano-anong numero sa pisara, nagbanggit sa hangin ng mga kinabisang formula, nagsabi ng paulit-ulit na "are you still listening, class?" habang kinakausap ang sarili sa board nang biglang may tumawag sa akin mula sa labas. Pabulong pero sapat para marinig ko ang tinig. Biglang bumalik sa katawan ko ang kaluluwang noo'y nagsisimula nang lumipad tungo sa computer shop. Nakasilip ang mata mula sa pinakababang bahagi ng lumang jalousie window ng aming classroom. Si Airalyn pala. Dati naming class president at sergeant-at-arms. Nasa section 5 na kasi ako naiwan naman sila sa section 3. Namatay ang Lolo Bert at Tito Arthur ko nang isang linggo lang ang pagitan, dahilan upang bumagsak ang moral kong ipagpatuloy pa ang pag-aaral. Nasa third grading period na noon at kung babawi naman ako, para saan pa? Pero dahil may sapat at excused namang dahilan, umabot nang halos isang buwan ang absent ko. 'Di ko na lang binigyan pa ng bigat at hinayaan ko na lang na mahulog ang section at rank ko. Aral-aral pa nang mabuti, mamamatay rin naman tayong lahat. Letse. Pero sabi nga ni Chuck Palahniuk, "We all die. The goal isn't to live forever; the goal is to create something that will." Kailangang may gawin ako.

Kaya naman nang pumunta si Aira sa klase at may dalang mga barya (ibibigay raw niya sa akin ang ambagan nilang magkakaklase kung pupunta raw ako sa room nila) ay 'di na ako nagdalawang-isip. Dahan-dahan akong umeskapo palabas at sumama sa kaniya.

Hiyang-hiya ako at di ko malaman ang gagawin matapos marinig ang mga salitang iyon. Siya kasi ang nanalo sa coin toss kaya siya rin ang may bola kung sino ang mauuna. Sumisibol na noon ang kausuhan ng Fliptop, isang nagsisimulang Rap Battle League sa Pilipinas. Pangunahin nitong isinusulong ang espasyo ng hip hop sa bansa, at masasabing lubos na impluwensiyado ng mga original rap battle league sa Kanluran gaya ng Grind Time ng United States, King of the Dot ng Canada, at Don't Flop ng United Kingdom. Kulturang popular at, as usual, bagsakan tayo ng surplus ng makakapangyarihang bansa, literal na produkto man o kultura. Sikat na sikat ang mga emcee na gaya nina Dello, Loonie, Apekz, Flict G, Shehyee, Target, BLKD, Bassilyo, Batas, at iba pa. Noong oras na iyon, habang lubos na kabado at nagtsi-cheer sa aming dalawa (although siyempre mas lamang ang sigaw kay DJ dahil sa kaniyang home-court advantage) ang mga tao, nakita kong ngumiti sa akin si Airalyn, itinaas ang bahagyang nakakuyom na palad para sabihing naroon ang premyo ko. Tila nabasa ko sa ngiti niyang

kaya ko ito, since lumalaban na rin naman ako sa iba pang rapper sa school; o siguro, dahil likas lang din ang hilig ko sa salita't natural nang makapal ang mukha ko. Lumakas ang loob ko kaya unti-unting pumasok sa isip kong style ni Batas ng Illustrado at Kampo Teroritmo ang ginagaya at ginagawa niya. Mistulang may demonyong bumulong sa aking kung gusto niya ng murahan, bastusan, damayan, personalan, 'di ko siya dapat atrasan. 'Di ko siya dapat urungan. 'Di ako puwedeng magpa-repress. I shall win at the odds. Tutal siya ang unang bumanat at nag-set sa mood ng crowd na acceptable ang ganitong atmosphere, 'di ako dapat na mag-hold back, kahit pa magkaibigan kami at mataas ang tingin ko sa kaniya bilang top player.

Bumuwelo ako, huminga nang malalim, at pinaulanan ko siya ng panlalait mula sa laki ng tenga niya, sungki-sungki at naninilaw niyang ngipin, ang mga pisngi niyang noon ay pinagkukutaan na ng mga tigyawat, at ang buhok niyang parang steel wool sa tigas. Wala akong sinayang na kahit na isang segundo. Binanggit ko ito na akala mo'y perpekto ang pagkakahulma at pagkakayari sa akin sa pugon. 'Di pa ako nakuntento, sinabihan ko na pokpok ang mga nagkakagusto sa kaniya, na malakas nga siyang mag-DotA pero ang baho naman ng hininga niya. Lahat ng salitang maaaring magpatinag sa kaniya upang maapektuhan ang performance niya at ako ang manaig sa rap battle na iyon. Pang-ilang oras ding rent ng pc sa Cyber ang laman ng palad ni Aira.

Bago magtapos ang unang round, ramdam ko na ang uneasiness sa crowd. Gumagapang sa tenga ko, parang nagmumula sa likod tungong batok. Halo-halo na ang naririnig ko. May mga natutuwa pero alam ko ring may ilang hindi na. Kahit ako'y nagsisimula na ring mag-alangan. Alinlangang bibihira ko noon maranasan, pero kung dumarating, sapat para panginigin ang aking kalamnan. Bigla'y tila hinihigop ako ng kumunoy. Ang hinding-hindi ko malilimutan ay nang mahulog sa dila ko ang mga katagang, "Umuwi ka na sa nanay mo!" Umuwi. Ka. Na. Sa. Nanay. Mo. Isang linya. Isang linya lang. Anim na salita. Linyang panapos bago sabihin ng tumayong Anygma o referee sa aming time na ako; na tapos na ang 1 minutong nakalaan sa akin; na si DJ na ang susunod na babanat; na oras na niya.

Nagulat ako nang mapansin kong parang may kung anong kumislap sa mga mata niya. Napapikit at napayuko. Bahagya akong naguluhan. Natahimik din ang buong room, nakabibinging katihimikan. Biglang may nahulog na mga balahibong puti. Nagniningning. Lahat natigilan, kahit pa

iyong mga 'di naman nanonood sa laban at gumagawa lang ng assignment para sa susunod na klase. Lahat napatingin sa akin. Para akong binuhusan nang malamig na tubig nang maalala ko sa mukha ng mga kaklase ko, kahit pa di na sila magsalita, ang katotohanan.

Patay na ang nanay ni DJ. Dalawang linggo lang pa lang ang nakararaan. Biglaang ginusto kong maglaho na lamang na parang bula.

4.

Ayon kay Dr. Alistair Brown ng Durham University, "Mini-mimic ng mga video game ang buhay: may mga bagay na nangyayaring hindi inaasahan, may mga hamon, nakagagawa tayo ng kamalian. Kaalinsabay nito, ang mga pagkakamaling ito at maging ang mga landas pabalik ay mas nakaaaliw sa konteksto ng isang laro dahil batid nating maaaring tumungo ang mga ito sa iba pang lugar, mula rito'y natututo tayo at naitatama ang mga maling iyon, dahan-daha'y makararating tayo sa dulo na naghihintay sa atin, bagay na nai-program ng grand designer."

Gaya ng pangako ko sa sarili, nakabalik kami sa Armscade. Malaking oras ng kabataan ko ang iginugol ko roon. Nagkaroon kami ng iba pang mga kakilala. Snowball effect. Nagiging kaibigan ang kaibigan ng mga kaibigan at nakagaanan ng loob ang sinomang makalaro; hanggang sa dumayo na rin kami sa iba pang computer shop labas sa Manggahan. Nakarating kami sa Cainta, sa Rosario, sa Libis, sa Marikina, at sa kung saanman kami dalhin ng aming mga paa sa ngalan ng natagpuan naming mumunting kasiyahan. Gabi man o madaling araw na umuwi. Sa kainitan ng hapon. O sa mga umagang pupunas-punas pa ng mata. Kung kailanman magkaayaan. May panibagong dahilan para magpa-good shot, maghugas ng plato, maglinis, maglaba. Para sa huli, may kaunting lambing kung puwedeng maglaro, kahit saglit lang. Mga bata lang kaming gustong hanapin ang sarili. Mga batang gustong tanggapin ng iba, gustong maranasang maging masaya. Maging maligaya. "Youth is happy because it has the capacity to see beauty. Anyone who keeps the ability to see beauty never grows old," sabi ni Franz Kafka. At maaaring kahit pa higit isang dekada na ang nakalipas mula nang maranasan ko ang mga bagay na iyon, lagi't laging kay sarap nitong sariwain. Pitak ng nakaraang bahagi ng kabuuan. Pinakamaikli subalit pinakamahabang bahagi rin ng buhay bilang batang ipinanganak sa panahong ang pinakamayamang tao sa mundo

ay isang software developer. Ang ingay ng computer shop, ang lagutok ng gigil na gigil na mga daliri sa keyboard at mouse. Ang playlist ng server na dumadagundong sa speaker. Ang kaba sa dibdib sa kasagsagan ng laban, ang gutom na pinupunan ng kung anomang pagkain ang masumpungan sa loob ng shop o sa lansangan, ang pakiramdam ng panalo, o ang madalas na pagkatalo. Lahat ng ito ay buhay; katotohanang minsan sa paglalakbay ko'y sinunod ko hindi lang ang kumpas ng teenage hormones, bagkus ang kagustuhan kong magkaroon ng mga kakilala, ng mga tunay na karamay, ng mga mabubuting kaibigan. Ng tulad kong batang hindi malay sa mga maaaring maganap sa hinaharap. Ang tanging mahalaga ay ang kasalukuyan, ang saglit, ang sandali.

Dahil ang kuya ko ang pinakaunang nakapag-DotA sa aming magpipinsan, siya rin ang unang nakagamay sa controls. Sa pagbuo ng mga gamit, sa paggamit ng mga skill. Sa pag-test sa mga bagong labas na hero, sa bug ng mga bagong mapa, sa pagkakaroon ng hotkeys, at sa lahat ng mga pasikot-sikot nito. Kay tagal na panahon ko siyang inidolo, at subconsciously ay hinangad na manalo sa kaniya. Ngayong inaalala ko ito'y napagbaliktanawan ko ang ilang beses kong pangangako sa nanay ko (habang naglulupasay at nagmamakaawa) na titigil na akong mag-DotA, basta matalo ko lang si kuya. Promise, cross my heart. Walang bawian. Basta matalo ko lang siya. May ibang pakiramdam kasi kapag nalalaman mong humuhusay ka nang maglaro; na habang nag-a-update ang game ay nakauusad ka sa normal mong laro; na may naipapanalo ka nang laban. Na bumibilis ka nang gumalaw, mag-isip. Subalit isang araw, bigla na lang nag-iba ang lahat.

Magkasama kaming mga lalaking magpipinsan sa kuwarto sa second floor ng bahay. Kuwentuhan, tugtugan, kulitan, asaran. Nang nagbibinata na kami'y pinili na rin ng aming mga magulang na hayaan kaming magsama-sama. Kunwari sa una'y pa-hard to get pa kami, para naman 'di masyadong halatang gustong-gusto namin ang ideyang ito; since maaaring makatakas kami sa madaling araw at makapaglaro sa bagong tayong computer shop sa lugar namin. Ang tulo-laway rito, sa tabi mismo ng bahay namin. Si Brandon ang may-ari. Kaibigan namin at kababata.

Nagse-set ng alarm si kuya, kung minsan ay alas-dose ng gabi, o ala-una ng madaling araw. Dumedepende rin kung nalalaman na naming tulog na ang mga magulang namin, o kung sinomang maaaring makapagsumbong at makabisô sa aming mga plano. Dahan-dahan niya kaming gigisingin mula sa pagkakaidlip (idlip lang dahil na-process na sa utak ang paggising dahil nga

planado na ang paglalaro) at para kaming mga akyat-bahay sa sariling mga tahanan sa hina ng aming mga yabag; maging sa hinay-hinay na pagbubukas at pagsasara ng pinto.

Kinabukasan, daig pa namin ang mga panda sa bigat ng aming eye bags. Papasok pa kami sa Manggahan nang alas-sais ng umaga, kami ng pinsan kong si Josh, at si kuya naman ay mamamalengke sa Marikina para sa supplies namin sa aming food business. Ganoon madalas ang routine, walang nababago. Nilulunod namin ang mga sarili sa paglalaro, pagsisigawan kung sino ang mananalo, at minsan pa'y ang natitirang oras ng madaling araw para pagkuwentuhan ang mga nangyayari. Pagplanuhan ang mga gagawin sa susunod.

Mayroong girlfriend si kuya, si Ate Annabelle. Maganda, matangkad, singkit, morena, lagpas-balikat na buhok at may napakagandang mga ngiti. Bagay na bagay sa kaniya ang dimples na tulad ng kay Mikee Cojuangco na kusang lumalabas kapag nahihiya sa iniaalok naming pagkain o sa tuwing binibiro namin si kuya sa kaniyang harapan. 'Di masyadong malalim pero pansin pa rin. High school pa lang sila ay sila na ni kuya. Dalawang taon ang agwat nila. Kilalang-kilala na sila sa kani-kaniyang pamilya at kahit bata pa ako noo'y iniisip kong mayroong mga bagay na sila lang ang nagkakaunawaan. Kitang-kita ko iyon sa kanilang mga mata.

May isang gabi noon, sa aming usual routine ng kuwentuhan matapos maglaro, biglang naging seryoso ang usapan. Hininaan ni kuya ang radyo, sakto pa't Barangay Love Songs ang segment sa FM radio station na madalas naming pakinggan. Senti at love songs na kadalasan ay 90s ang pinatutugtog. May bahagi rin ng BLS na bukod sa song request ay magpapadala ng mensahe ang avid listeners, sa DJ, at maging ang mga bagay na hindi nila masabi sa kanilang mga mahal o sekretong minamahal.

'Di ako sanay lalo pa't ang kuya ko ang isa sa mga pinakamasayahing taong nakilala ko. Madalas siyang magbiro, 'di nagseseryoso at laging gustong positive atmosphere ang pumapalibot sa aming lahat, lalo na kapag naglalaro kami. Madalas siyang mang-asar, oo't nakakapikon, pero magaan tanggapin sa dibdib kahit pa losing streak ang duluhin ng tatlo o apat na oras na laro kina Brandon. Kahit pa si Brandon na ka-batch niya ay sanay na sanay sa kaniyang mga hirit, kaya naman sinasabayan na lang niya ito. Kaya nang sabihin niyang 'di na pupunta pa si Ate Annabelle sa amin ay parang nagulo ang normal phase at process ng nerve impulse transmission sa utak ko. Ang

inisyal kong reaksiyon ay bakit. Paano na? Anong balak niyang gawin? 'Di ba niya hahabulin? Gano'n-gano'n na lang 'yon?

Sa mga sumunod na gabi, tumatanggi na akong sumamang maglaro. Hindi ko alam pero 'di ko kayang sumabay sa trashtalk-an lalo pa't narinig ko ang kuwento ni kuya. Baka sa oras na magkalaban kami ay kusang umiwas ang hero ko sa character niya. Na magpapatay na lang ako sa tower nila, sa Roshan. O di na ako bumuo ng gamit. Mahirap malamang ang isa sa mga pinakamasayahing tao sa buong mundo ay nawala sa isang iglap. Naglalaro kami gaya ng dati, ngumingiti at nang-aasar pa rin siya gaya ng dati, nag-a-alarm at ginigising kami gaya ng dati, pero sa tagal ko na siyang nakakasama ay batid kong may mali. Na may nagbago. Na may piraso ng dati niyang sariling isinama ni Ate Annabelle sa pag-alis nito. Dinadaan na niya sa pamura-mura, pagsigaw nang mas malakas, at pagpapatawa sa kaniyang gaming act. Inililibre na niya rin kami ng PC kahit pa di na namin siya matalo; wala nang pustahan at may libre pang softdrinks at Piattos. Basta maglaro lang kami kasama niya. Kaya kahit nakadarama na ako noon ng antok, noong mga oras na iyon na magbukas siya ng puso at sarili, pinilit kong iparamdam sa kaniyang nandito ako, kami ni Josh, handang makinig sa kaniya. Maintindihan man namin nang buo o hindi. Sabi sa isang quote na nabasa ko online, "A broken heart is the worst. It's like having broken ribs. Nobody can see it but the pain is unbearable every time you breathe."

Ang lamig ng simoy ng hangin noong mga oras na iyon, parang nakikisama sa kuya. Tahimik lang kaming nakikinig sa mga kanta ng Carpenters, Air Supply, 98 Degrees. Maging ng mga walang kamatayang awitin ng N* Sync, Backstreet Boys, Savage Garden, Aerosmith; nina Bryan Adams, Leann Rimes, Michael Bolton, at ang Grow Old with You ni Adam Sandler na nagsasabing, "Oh, I could be the man who grows old with you. I wanna grow old with you." Dama sa katahimikan niya ang nosyon ng struggle niya sa pagharap sa katotohanan. Ang espasyo ng pag-amin kahit pa maaaring sa kawalan namin ng karanasan noo'y di pa namin magawang magpayo sa kaniya, o mapagaan man lang ang loob niya. May detalye ng tampo, pag-aaway, pagkapit, pag-ibig. Noong nagse-celebrate sila ng monthsary at anniversary sa bahay ay nangarap din akong makatagpo ng isang gaya ni Ate Annabelle, taong tatanggap sa akin sa kung sino at ano ako. Sa lahat ng aking kapintasan, kahinaan, at kakulangan. Makakasama ko sa hirap at ginhawa na laging ipinangangalandakang aral sa mga pelikulang tungkol sa pag-ibig. Pero noong mga oras ding iyon, nabuksan ang isip kong maaaring isang malaong

pantasya lamang ang lahat; na hindi kailanman kayang sukatin sa tagal ng pagsasama ang katuparan ng pagmamahal; na maaaring magwakas sa isang iglap ang anomang ipinundar. Sa pag-ibig, sumusugal tayo kahit pa sabihing marami na tayong karanasan, nakatagpo ng kung sino-sino, o nakarinig ng maraming-maraming kuwento ng pagdating at pag-alis. Sa pahayag ni Martina Boone, "Love doesn't come with an on-off switch. It's made of too many threads of memory and hope and heartache that weave themselves into the very core of who you are." Third party? Kawalan ng atensiyon? Pera? Unwillingness na makipag-usap? Pride? 'Di ko alam kung ano sa mga ito ang dahilan ni ate, o kung may iba pang pinag-ugatan. 'Di ko na rin sinubukan pang tanungin. Pinto itong 'di ko na pinangahasang pasukin, kahit pa nakalapag lang sa paanan ko ang susi. Ang tanging alam ko lang ay sobrang salimuot ng pag-ibig. Nakakatakot. Nakakabalisa. Nakapangangamba. Lubhang komplikado. Higit, ng mga matatanda. Bakit ba kasi kailangang magtagpo sa simula kung sa huli'y maghihiwalay rin pala?

***

Nakaharap ako sa pc ko ngayon, habang tinitingnan ang icon ng Warcraft III: Frozen Throne na ni-download ng kapatid ko. Labing-apat na taon ang nakalipas mula nang unang beses kong buksan ang larong nagturo sa akin ng maraming bagay sa sarili at sa buhay. Hanggang ngayo'y bata pa rin akong ang gusto lang ay ang maging masaya. Tanggapin. Mahalin. Maging maligaya. Tumatanda na subalit mahirap sabihing mayroon nang pinagkatandaan. Natuto nang bahagya pero inaaral pa rin ang pinakamahalagang aral ng buhay, ang makipagkapwa. Support role pa rin, 'di na lang sa malalakas, kundi sa mga mahihina, sa mga maliliit. At gaya nang dati, nakikihamok pa rin sa mga hamon ng buhay. Nakikipaglaro pa rin sa sariling tadhana.

Launching Frozen Throne. Click. Local Area Network. Click. Create Game. Click. DotA v6.78c. Click. Start Game.