

LEONARDO MOLINARI























SUMÁRIO

Prefácio	Vİİ
PARTE I: VERSÃO BETA	1
Capítulo I: ECOS333	1
Capítulo 2: Defeito Zero	3
Capítulo 3: Defeito Um	9
Capítulo 4: Defeito Dois	П
Capítulo 5: Versão Demo	23
PARTE II: UNIVERSO ALTERNATIVO	29
Capítulo 6: Fator X	29
Capítulo 7: Conexão Mental	39
Capítulo 8: Superpoderes	51
Capítulo 9: Amálgama	59

PARTE III: POP!	69
Capítulo 10: Ir Além	69
Capítulo II: Iluminação	П
Capítulo 12: Vida Digital	85
Capítulo 13: Defeito Perfeito	97
PARTE IV: VIDA EXTRA	109
Capítulo 14: Fase Um	109
Capítulo 15: Pulando Etapas	119
Capítulo 16: Solução Teórica	133
Capítulo 17: Momentum	143
PARTE V: FIM DE JOGO	157
Capítulo 18: Verdades	157
Capítulo 19: Epílogo	159

PARTE I:

VERSÃO BETA

(APÍTULO 1: E(OS333

"Houve um filósofo que deixou aos infelizes esta máxima: Se a tua dor te aflige, faz dela um poema."

Eça de Queiroz, escritor português

—Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!

Era a risada dada por alguém, ou algo, que não estava ali e não se podia ver.

Não, não era a risada do Coringa ou do Chapeleiro Maluco.

Pensando bem...

Refazer um final de algo que deu errado na vida não é igual a corrigir um texto no computador, que você volta e corrige. Pronto! Não, não é igual.

Não é um de "De volta para o Futuro". Não.

Não é um "Flashpoint". Não.

Não é a "Máquina do Tempo" de H. G. Wells. Não.

Definitivamente, não, não é. Se você voltar no tempo, criará uma nova linha temporal ou um novo futuro. Pessoas podem fazer novas escolhas.

Aqui a história era outra...

Na calada da noite, uma luz piscava no computador da empresa, afinal, era uma grande fabricante de automóveis. Era o código-fonte de uma versão final do *software* que apoiava o controle do carro.

Naquele momento, um defeito estava sendo introduzido (ou corrigido?) por um *craker*, que é um *backer* mau, no *software* de controle do carro. O *software* seria gravado no chip que iria para o automóvel. Seria ele um ser humano a ponto de não perceber as consequências de suas atitudes? Seria ele um monstro da terceira dimensão? Seria um anjo com cara de mau? Eu não sei. Ninguém sabe.

O *cracker* penetrou nas brechas do sistema e o seu alvo era aquele computador. Tinha um alvo específico.

O arquivo em **C++** (uma linguagem de programação) foi alterado com certeza. Algo foi trocado. O *software* foi alterado. O *software* iria ser "embarcado no chip" (ou colocado) do carro mediante gravação no chip. Uma vez lá, estava lá, e ele não sairia de lá. Nunca poderia ser alterado.

Não era apenas um bug de *software*, eram, na verdade, vários erros simples que passavam despercebidos. Ou seriam consertos? Ou seria apenas uma criança brincando? As consequências seriam nefastas. Ou seriam boas? Eu ainda não sei. Ninguém sabe ainda.

Quando gritamos de um lugar alto e aberto, e o som reflete em um obstáculo bem distante, ouvimos dois sons: o som emitido e o som que volta. É um eco. Aqui é como se uma consequência levasse a ecoar diversas vezes em um único ato. Ações aqui levam a reações. Um poema às vezes se escreve com ações e atitudes boas ou más. Nesse caso, seria um poema ruim (ou seria bom?) com linhas tortas na vida real. Era uma dor transformada em um poema feito de bits e bytes.

Para piorar, o arquivo original (que foi deixado no computador propositalmente no lugar de outro) passou a ter uma senha acesso, que era **Ecos333@!>**.

— Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!

Novamente a risada silenciosa decretava o seu ponto final. Mas nada tinha de final.

E silêncio precedeu o estrondo que estava por vir. Silêncio. Era puro silêncio.

O momento exato do fato não se podia precisar, mas as consequências sim. O sim, ou o não, virou um "não" veemente depois. Seria um não de desespero.

Quer saber onde essa loucura vai parar? Você entenderá através de nossos heróis que virão a seguir. O desafio está lançado.

CAPÍTULO 2: DEFEITO ZERO

"Os defeitos são por vezes os melhores adversários que podemos opor aos vícios."

Marquerite Yourcenar, escritora

PLAFT!

Foi um tapa na cara de primeira. O som foi inconfundível. Doeu na alma. Ela o encarou e disse, mesmo assim, com o rosto doendo:

— Pai, o senhor me deu um tapa... A que ponto o senhor chegou! Eu digo e repito de novo: eu amo ele. Eu vou viajar neste fim de semana com ele. Não adianta o senhor me impedir. Sou maior de idade! O senhor nunca mudará...

Ele não se conteve e disse com um tom penoso:

- Kátia, minha filha, eu, eu... Não queria fazer isso... Desculpe.
- Seu babaca, fingido de uma figa. Eu sou sua filha. Não precisava. Foda-se! Com todo mundo o senhor fala direito. É "Seu Hélio pra cá", "Seu Hélio pra lá". Foda-se! O senhor me trata como uma escrava. Só me dá esporro. Eu sou gente, pai. Você só cobra, cobra! Porra nenhuma de elogio. Eu sou mais que isso, pai!

PHFPT!

Era cuspe na cara do próprio pai. O som do cuspe foi forte. Ninguém acreditou. Parecia a fúria do *Hulk* vindo à tona com tantas coisas reprimidas.

— Eu sou uma *nerd*, pai! Eu não sou igual ao senhor. Eu sou parecida com o tio Pedro, seu cunhado de merda que o senhor só critica. Mas ele é muito legal. O senhor só quer saber de futebol. Já chega dando bronca. Tapa na cara, aí é demais... Aloprei. Cansei!

Todos ficaram boquiabertos. Ela foi mais rápida que o *Flash* na reação. O impacto foi duplamente qualificado. Ambos erraram e ambos se machucaram por dentro. Não tinha mais volta. Ela se foi. Kátia, 27 anos, se foi. A relação dos dois nunca mais seria a mesma, ou seria?

Era como se fosse a espaçonave *Enterprise*, de "Star Trek", indo rumo ao desconhecido. Ela ousou. Não, estava mais para o "Guia do Mochileiro das Galáxias". Kátia já era adulta. Ela passou a mão no seu tablet que ainda estava em cima da mesa. Pegou a mochila e saiu. Ela falou consigo mesma: "Vamos lá, Seiya, santo guerreiro, só você me escuta". Era assim que ela chamava o seu tablet, com o nome de um dos "Cavaleiros do Zodíaco".

Novamente o choque trancafiou todos num silêncio sepulcral. Pai, mãe, irmão. Até a "empregada-faxineira-faz-tudo" ficou calada.

Ela bateu a porta com força e se foi.

"Era necessário sempre olhar para o futuro", era o que ela dizia sempre para si mesma. Agora ela o fez. Ela apertou o botão da detonação. Ela encarou tudo e a todos e se foi.

Kátia, com seus cabelos castanhos-escuros e cortados na altura dos ombros, e seus olhos amendoados e castanhos cor-de-mel, estava imponente ali. Cheia de si. Sua pele clara, ao melhor estilo Branca de Neve, brilhava ainda mais devido ao suor de raiva que escorria. Ela nunca foi alta e estava mais para uma pessoa de baixa estatura. Sempre foi bem magrinha. Ela não era princesa, mas ali precisava encarar seus medos e virar uma guerreira. Ela nunca foi vaidosa, como muitas mulheres não são. Sempre usou pouca maquiagem, ou quase nada, mas ali, na hora, ao sair, ela nem passou nada no rosto. Saiu, como diriam, de "cara lavada" e cheia de coragem, e medo ao mesmo tempo. Ela se foi.

Todos erraram. Todos estavam cegos vivendo em seu mundinho em que estava sempre tudo bem. Mas ela era realista. Talvez ela tenha até errado, ou exagerado. Mas não dá pra voltar atrás. Ida sem volta.

Leitor, se desejar pare de ler. Vá ver alguma mensagem no seu celular, ouvir música, sei lá... Não prossiga se assim desejar. Das palavras não terei pena e nem dó. O máximo que posso fazer é acreditar em você. Tudo bem, isso aqui não é um livro de Machado de Assis. Serei apenas sincero se você desejar no fundo de sua alma. Desejo apenas contar essa história, onde os defeitos são a maior prova de que devemos lutar para melhorar sempre. Só que o adversário nesta luta será sempre nós mesmos.

Sono. Muito sono.

Kátia somente conseguia sentir sono. Ela sentia o corpo cansado.

Ela tinha a impressão de estar dopada, meio grogue. Resolveu abrir os olhos.

Onde estava?

Ele presumiu que estava em uma cama de hospital. Estava deitada e com muito sono.

Não conseguia ver seu próprio corpo direito por conta da posição na qual estava. "Vou me levantar", pensou ela. Não conseguiu.

Dor. Ela sentia dor nos braços e nas mãos.

"Meu nome é Kátia Rosanna Bellaventura. Penso, logo tô aqui, porra!", dizia para si mesma em seu pensamento tonto.

"Vou mexer com minhas mãos", pensava novamente. "É difícil. Consegui", pensou mais uma vez. Conseguiu mexer com as mãos, mas observou que elas estavam machucadas.

"O que aconteceu?", se perguntava. As pernas dela formigavam. Tinha a impressão de uma coceira leve constante. Ela só sabia que pouco sabia de si. Algo havia acontecido.

"E agora?"... Ela se questionava.

Sono. Só sentia sono. Muito sono.

Tentou lutar contra a sensação de cansaço e o arrependimento que batia em seu coração.

Fechou os olhos.

"Não conseguia pensar em mais nada", era sua reação. "Onde está meu cordão do *Naruto* que tanto amo?" Essa era a única coisa que conseguia pensar e focar.

Sono veio, e ela dormiu. A enfermeira cobriu novamente suas pernas. Nem percebeu.

Apenas dormiu novamente. A natureza foi mais forte desta vez.

Kátia abriu os olhos

Finalmente ela tinha acordado. Era uma sensação entranha.

Sua mãe estava ao seu lado e a olhava com um olhar triste. Uma lágrima escorreu de seu rosto.

- Mãe, por que você está chorando?
- Por nada, minha filha. Que bom, você acordou... O que importa é que você está aqui.
- Mas, mãe... O que eu faço aqui?
- Você não sabe? Você foi engolida por um vórtice temporal, atravessou um buraco negro e caiu aqui nessa cama.
 - Quê?
- Brincadeira, filha. Seu tio que fala isso às vezes. Aqui é um hospital. Você sabe que adoro essas piadas que seu tio faz. Copiei uma delas...
- Vera Lúcia da Cruz Bellaventura... V-O-C-Ê é louca, mãe! Tô meio perdida no espaço...Só sei que tô aqui.
- Boa notícia: você se lembra de meu nome. Você se machucou, minha filha. Sofreu um acidente de carro. Você...
 - Eu o que, mãe? Kátia interrompeu a mãe com a pergunta.
- Você estava viajando com o seu namorado... Minha filha, o médico pediu pra não tocar nesse assunto. Eu já estava indo. O tempo de visita é curto. Amanhã eu volto.
 - Mamãe, mas eu não me lembro...
- Descansa, minha filha. Seu tio Pedro passou por aqui hoje e disse que voltará amanhá com seu tablet. Boa noite.
 - O Seiya? Meu tablet, nem me lembrava dele...

E a mãe se foi... Ela se foi pra voltar no dia seguinte. Saiu alegre, mas ao mesmo tempo preocupada, como se soubesse que um iceberg estava a caminho.

Kátia dormiu de novo.

Horas depois, foi acordada pela enfermeira para tomar a medicação.

— Boa Noite! Vamos tomar o comprimido com a água fresca que eu trouxe?

Ela tomou tudo num gole só. Só queria beber. Sua sede era enorme. Parecia que tinha ficado dias num deserto.

Olhou para a cara robusta da enfermeira e disse com uma cara séria e triste:

- Posso mais? perguntou com voz de cansada.
- Meu amor, pode sim. Aqui tem mais.

Sua mente voltou no tempo. Parecia que ela tinha descoberto uma chave invisível. Sua mente saiu do corpo e ela se lembrou. Um *flash* diante de seus olhos. Ela se lembrou do momento do acidente:

— Meu amor, pode sim. Aqui tem mais.

E ela passou o copo de plástico cheio de cerveja para o Antônio Carlos, seu namorado. Ele estava ao volante e resolveu tomar mais um gole. Estava calor e sua sede era terrível. Estava dirigindo há quase quatro horas sem parar.

O que ele fez era errado? Com a Lei Seca do Governo contra o álcool ao volante publicada em 2008, a repressão contra motoristas bêbados era enorme. Ele estava errado por beber ao volante.

Parecia que aquela cena se repetia diversas vezes. Eram os dois segundos que pareciam uma eternidade.

Ele sorriu e virou a cabeça de lado para apanhar o copo, mas ela viu muito mais do que deveria. Ele errou.

Ela o viu piscar o farol e em seguida pisar no freio. O carro acelerou, ao invés de diminuir a velocidade, e se desgovernou um pouco. Parecia que o carro teve um comportamento aleatório, inesperado. Tudo estava vindo à mente. Foi tudo muito rápido.

Ela viu um carro em alta velocidade surgir na pista onde estavam. O outro carro apareceu bem na frente deles.

Choque frontal. Não dava tempo mais.

Ferragem contra ferragem. Motor contra motor. Energia cinética contra energia cinética. Era literalmente o choque entre o *Hulk* e o *Thor*. Nada sobrou. Ou pouco sobrou.

Silêncio. Dor. Sem dor. Muita dor. Nada de dor.

Um palhaço e irresponsável fez uma ultrapassagem proibida sem ter a visibilidade necessária e bateu de frente. Eles não puderam desviar por conta do descontrole do carro. Dava tempo, talvez...

Um palhaço fez uma palhaçada que não tinha a menor graça. Parecia um palhaço saído de um livro de Stephen King. Não tinha graça nenhuma.

Choro. Desespero. Agonia.

Uma vida interrompida.

Ela viu Antônio Carlos morrer em poucos segundos. Ela foi jogada para um lado da estrada, e ele, para outro. Corpos cuspidos e embrulhados em aço e ferro.

No meio de tudo, ela só disse uma coisa:

— Meu Deus! Deus, tenha piedade de nós...

E ela mergulhou inconsciente na sua própria dor...

Sua mente voltara ao mundo de agora.

Seus olhos estavam petrificados, como que em choque. A enfermeira perguntou:

- O que foi, meu amor?
- Nada, nada... Apenas estava com muita sede. Muito obrigada.

Em pouco tempo, ela estava dormindo.

— Bom dia, Kátia Rosanna. — Era assim que enfermeira vinha acordá-la para tomar a medicação.

Não, não era o sono de Odin que Kátia sentia, mas seu sono foi pesado naquela noite.

— Hein?... Bom dia.

Kátia parecia ter dormindo um sono de 300 anos, de tão sonolenta que estava.

Quando ela olhou para o lado oposto ao da enfermeira, o susto veio. Era algo bom.

- Tio Pedro! Que bom te ver. Fico tão feliz. Como o senhor está? Alguma novidade do mundo maluco do anime?
- Ah! Ah! Ah! Ah! Você é doida, sobrinha. Somente outro filme de heróis da Marvel no cinema. Estreou outra série da DC na TV... Saíram mais algumas fotos de ambos e muitos spoilers. — Ele sorriu. — Não sei a quem você puxou esse seu jeito.
- Puxei meu tio predileto e número um. O supertio Pedro Maravilha. O meu tio com poderes ocultos e mágicos. Primeiro poder: sabe que estou tentando descobrir até agora qual é esse poder...

Ambos caíram na gargalhada.

- Aqui está o seu tablet... No impacto, parece que alguns arquivos que estavam abertos na hora do acidente se perderam. A sua mãe mandou avisar que seu cordão está em cima da Bíblia, aqui na cabeceira. Você sabe o que te aconteceu, não é, Kátia?
 - Bem, eu tenho muitos flashes.
- Vamos aos fatos. Você sofreu um acidente de carro com seu namorado... A única diferença entre você e o professor Xavier dos "X-Men" é que você não está careca.
 - Eu percebi, tio... Não sou boba. Pelo menos não fiquei careca.

Novamente ambos caíram na gargalhada. A reação dela era igual à do *Homem-Aranha* quando faz piadas e brincadeiras para disfarçar seu medo e insegurança perante seus adversários. Mas quando ela explodia em raiva, era pior do que o Hulk, pelo menos na teoria.

Kátia ficou séria.

— Alguém avisou na minha empresa?

Ela estava no meio de um teste de software, que retomaria após a volta da viagem... Kátia era analista de testes de software júnior, mas com jeito, cara e capacidade de nível pleno. Estava há cerca de dois anos na empresa e era muito elogiada.

- Bem... Eu conversei com seu pai e eu liguei. Expliquei a situação. Bem... Você tem direito a 15 dias pagos pela empresa, é auxílio-doença. Depois disso, o INSS assume. Você está aqui há cerca de 10 dias. Pode ser demitida depois disso. Depende da empresa.
 - Tô fudida! Aqui no hospital, pelo que os médicos falaram, o meu caso é grave?
- Você ficou sem o movimento das pernas, mas a lesão parece ser incompleta. Na prática, grosso modo, você está, pelo menos temporariamente, paraplégica. O resto parece que está bom. Quanto à parte urinária, está com um controle razoável. Você tem usado uma sonda...
- Chega! Deixa acontecer. Vou voltar da melhor maneira. Sabe, tio, sou meio *Superman*. Tacaram *kriptonita* em mim e deu no que deu...
- Olha, a coisa é séria. Não é hora de ficar se zoando e nem de ter pena de si mesma. Veja pelo lado positivo: você está viva e ainda pode trabalhar com tecnologia.
 - E aquele babaca?
- O seu pai não é babaca. Ele pode ter seus defeitos, mas ele te ama. É teu pai, porra. Lembra: ele não queria que você fosse viajar. Mas você foi. Pai e mãe às vezes têm um sexto sentido que não se sabe explicar. O lance é que ele não soube te explicar. Mas depois ele me contou. É teu pai, porra!
 - Eu sei... Eu fui teimosa. Mas ele tinha me dado um tapa.
- A menina *Hulk* veio à tona... Olha, eu sei que nessas horas é difícil se controlar. Perdoa ele. Ele está com peso na consciência. Nem tem dormido direito. A pressão dele tem estado alta. Ele fez merda também e sabe disso. Para de teimosia. Chega!
 - Vou pensar no seu caso.
 - Se você não perdoar, não te devolvo o Seiya. Vendo ali na esquina.
 - Pô! Aí é sacanagem, tio...

Ele falava sério, e muito sério.

— Tá bom tio. — Kátia olhou para ele com os olhos lacrimejando.

Os dois riam do nada, como se tivessem ouvido uma piada antiga. Perdoar era, na visão dela, como se soltassem em sua alma um *patch* de um *software* e este corrigisse algo (como a Microsoft faz às vezes).

Caro Leitor, pode até ser meio "versão antiga", por assim dizer, mas perdoar faz bem às vezes para o coração e a alma. Kátia nunca foi de guardar rancor. Era o jeito dela.

Ele lhe devolveu o tablet por fim. Quase que imediatamente, ela mergulhou na web. Era como se estivesse viva novamente. Em seguida, ela colocou o cordão, que estava em cima da Bíblia, em seu próprio pescoço e ficou imersa em seu mundinho. Seu tio se despediu e lhe deu um beijo na testa por fim. Ela sorriu com a alma. Ele foi embora sabendo que algo havia mudado.

Ali renascia alguém. Era uma nova Fênix com um jeito meio diferente. Ela não se deixava abater à toa. Ela era durona. Precisava ser. Ela ganhou uma "vida extra", como os *gamers* dizem. A primeira heroína de nossa história estava viva e em jogo.

CAPÍTULO 3: DEFEITO UM

"Defeito: examinando os seus, cada um aprende a perdoar os dos outros."

Pietro Domenico (conhecido como Pietro Metastasio), poeta italiano do século XVIII

CRASH, BOOM, BANG!

Parecia tiro, porrada e bomba, mas não era.

— Chega! Chegaaaaaaaa! Pelo amor de Deus!... Eu não aguento mais! Você só liga para reclamar da pensão! Eu já disse que no máximo daqui a 10 dias eu passo aí pra apanhar a Juliana! Eu não sou um pai ausente. Estou sempre ligando. Esse final de semana eu vou ficar com ela. Sá-ba-do, escutou? Ela está com 12 anos. Rosana, eu já disse que amanhã, terça-feira, vou depositar o dinheiro! Desculpa, eu tenho de trabalhar! Fui.

Hugo parou e respirou fundo. Ele não aguentava sempre que a sua ex-esposa ligava cobrando a pensão.

Era um antigo relacionamento de infância que havia durado cinco anos quando se casaram. Ele um *geek* que amava tecnologia, em especial *Java*, *card games* (em especial "Magic: The Gathering", ou apenas "magic", como é mais conhecido) e jogava *Assassin's Creed*. Seu problema era justamente o seu ponto forte. Ele mergulhava em tecnologia e dava uma aula. Mas ele se esquecia do tempo da família e de todos ao seu redor, menos quando o assunto era trabalho.

— Merda! — Lembrou-se do papo com Rosana.

Estava no banheiro, seu refúgio nada secreto nos momentos de estresse. Não podia demorar (estava no trabalho), mas era como uma câmara de reenergização no momento do cafezinho (ele não tomava café puro, só café com leite).

Não. Pensando bem, ele estava mais para estátua o "Pensador" tupiniquim do que para "Bat-caverna" portátil. Ali ele via os sites de *magic*, as novidades, e se renovava. Fórmula maluca, mas que com ele funcionava. Tudo durava mais ou menos cinco ou dez minutos, mas era efetivo. O banheiro era seu refúgio.

Antes de sair do banheiro, se olhou no espelho. Ele, de pele morena quase negra, e cabelo meio ausente, cortado ao estilo militar, e olhos negros, falou para si mesmo em pensamento: "Estou aqui, vivo. Vamos para a próxima fase. Trabalho me chama". Precisava continuar trabalhando. Lavou as mãos e o rosto. Sempre foi meio gordinho e de boa estatura, quase um metro e oitenta, e ao sair do

banheiro, sempre falava para si mesmo, também em pensamento: "Esse banheiro é muito apertado". Na verdade, era bem espaçoso, como Rosana falava do banheiro do apartamento onde eles moraram. Os ecos do passado ainda cobravam um preço no presente.

. "Logo depois que saiu e chegou a sua baia, olhou para o laptop e pensou: "Vamos, meu querido Java Amava aquela linguagem de programação. Tinha umas rotinas em Java para desenvolver naquele dia. Era fácil para ele, mas era trabalho e tinha de executá-lo. Trabalho é trabalho.

- Fala, Marcão! Vamos validar esse novo pedaço de código do novo sistema de consulta web? perguntou Hugo todo entusiasmado.
- Sim, Hugo, vamos fechar esse código. Deixa que eu testo, valido e boto meu carimbo de testador — observou o colega de trabalho e analista de testes Marco.
- Yahooooooo! Assim que é bom! Pintou um bug, me passa logo que eu conserto. Não demora para me informar — lembrou Hugo ao colega.

Terminar um pedaço do código era como ter um filho. Ele procurava ser preciso e detalhista no que fazia, que era programar.

Todo dia era assim. Ele fechava pequenas partes do código Java e liberava para alguém testar. Naquele dia, era o Marcão quem testaria o que ele desenvolvesse.

Ele e Marcão jogavam magic¹ (também conhecido "Magic: The Gathering", apelidado por muitos que tinham dificuldade em guardar o nome do jogo) e às vezes se encontravam no lançamento de novas coleções de magic ou em torneios específicos, como o famoso "FNM", ou Friday Night Magic em inglês (ou "torneio de magic das sextas-feiras", em tradução livre).

- Eu atuo na escuridão para servir à luz! dizia às vezes Hugo quando terminava uma tarefa no trabalho, fazendo uma alusão ao lema do jogo Assassin's Creed, onde a "luz" eram os clientes.
- Pela força de Gideon² e pela fúria de Chandra, eu acabarei com os bugs desse código! dizia Marco enquanto ia realizar a sua tarefa no trabalho, que era testar um código.

Nesse momento, Hugo se lembrou da origem do jogo, o magic. Era como se tivesse parado no tempo. Ele amava tanto esse jogo, que relembrou sua origem.

> Quem criou o jogo foi Richard Garfield, em 1993. Ele criou o primeiro grande card game do mundo, um jogo de cartas colecionáveis.

> Tudo começou em 1991, quando a Wizards of The Coast na época imprimia jogos e suplementos de RPG. A empresa funcionava no porão da casa de Peter Adkinson, CEO e dono da empresa. Richard Garfield propôs a ele o jogo RoboRally, o qual foi rejeitado. Mas por outro lado, Peter pediu que ele criasse um jogo mais simples que pudesse ser jogado em pouco tempo e em qualquer

¹ Caro Leitor, você entenderá ao longo do livro o fato de eu explicar e repetir o termo magic algumas vezes. Muitos têm dificuldade de entender e preconceito com jogos nerds. O preconceito existe até dentro do mundo nerd. O termo aqui tem um papel significativo na presente obra.

² Gideon e Chandra são famosos cards (cartas) e ao mesmo tempo personagens no jogo Magic: The Gathering.

lugar. Tempos depois, Richard Garfield voltou com a primeira versão do jogo de cartas colecionáveis. Claro que a Wizards fez alguns ajustes finos no jogo, e Magic estreou em 1993 e foi um enorme sucesso. Novas coleções foram lançadas, e novos ajustes foram feitos, e a cada nova coleção, o jogo foi ficando mais moderno e atualizado e cada vez mais agradável. Cada coleção tinha por objetivo contar uma história. Em 2002, o magic criou sua versão online do jogo, o Magic Online. Isso fez com que acelerasse o crescimento do jogo no mundo inteiro. Isso aumentou ainda mais com criação do Magic Arena em 2018, que tinha um visual similar a diversos outros jogos eletrônicos atuais.

O jogo é composto por um duelo de jogadores, que se autointitulam magos, que invocam criaturas, artefatos, feitiços (tudo em forma de cartas montadas em um baralho) mediante fases, que permitem definir ao fim quem vence Podendo, portanto, haver empate. É considerado um "jogo mental" nos EUA, como xadrez, e não um jogo de azar (que vale dinheiro) no qual você define uma estratégia e um plano de ação. Claro que o jogo tem um toque de sorte, mas em geral, sem uma estratégia, ninguém vence. Os torneios são jogados como no xadrez, em rodadas de torneio suíço. Mas é um jogo que pode ser jogado com os amigos, na mesa da cozinha ou em qualquer outro lugar.

Hoje o jogo possui mais de 12 milhões de jogadores, que não somente jogam, mas que também colecionam cartas e que constroem decks. São pessoas que se encontram para jogar e muitas se tornam amigas. É competição e diversão juntos. Eu adoro esse jogo, e Hugo se orgulhava disso.

As palavras de Marco eram referência a Gideon e Chandra, que eram dois icônicos personagens de magic, chamados de planinautas ou plannerswalkers e também eram cartas no jogo. Os dois inspiram muitas pessoas, pois lutavam a favor da liberdade e justiça. Em muitas lojas havia pôsteres de ambas as cartas com os personagens. No famoso programa nerd da Globo, o Zerol, apresentado por Tiago Leifert desde 2016, havia dois quadros ao fundo do cenário com os dois, onde as vezes eram mostrados. Poucos notavam isso. Eram dois quadros, cada um com uma carta do jogo ampliada onde esse dois personagem apareciam de forma isolada cada um. Os quadros viviam mudando de lugar no programa. As cartas dos quadros eram muito lindas quando ampliadas. Por mais incrível que pareça, não se tem como menosprezar a força representativa de ambos os personagens quando as imagens deles são vistas em um quadro.

- Quando acabará essa alusão super-heroica, afinal, vocês estão lidando com os programas? perguntou Plácido, o gerente de projeto, que era um pouco chato, mas sempre de bom humor. Ele não perdeu o bom humor nem mesmo no dia em que seu filho ficou doente e foi parar no hospital. Um gerente em TI tem de ser "centrado" e calmo, sempre que possível, por conta de liderar pessoas e pressão constantes. Hugo e Marco se olhavam e riam discretamente. Um dos dois (ou os dois) dizia, como sempre:
 - Pelos poderes de *Greyskull*, e se o "Deus-Java" permitir...
 - Em dois dias fechado! O outro, ou ambos, completava, sempre de bom humor.

E todos riram...

Era sempre assim: bom humor, sempre que possível.

COFF! COFF! COFF!

Mesmo doente, ele não parava. Estava resfriado há dias. O seu estilo era meio Robocop, como ele mesmo dizia. Hugo não desistia até consertar o erro encontrado (ou bug, como é chamado). Já era o segundo dia de tentativa de encontrar onde estava o erro.

Ele era teimoso demais em sua vida pessoal, mas não na profissional. Foi assim que ele se lembrava por não ceder nas brigas com a ex-esposa, Rosana, pois ele ainda a amava. Ele era teimoso, e ela, teimosa. Ninguém cedia. Quando se lembrava, ficava triste. Teimosia mata, ou quase. Teimosia podia levar a um desgaste.

Por isso que, quando ele se lembrava, procurava se concentrar mais ainda para resolver o problema em seu trabalho. Era uma forma de esquecer.

— Marcão, explica de novo a parada do bug! Cara, não tô entendo... Essa porcaria funcionava aqui, mas aí na tua máquina não funciona.

E lá ia o Marco explicar de novo e de novo. Levou Hugo até sua baia e o mostrou de novo. O *bug* estava lá.

- Que horas você gerou o instalador para eu testar a consulta? perguntou Marco.
- Olha, eu gerei às 17 horas... Putz, me lembrei: eu gerei primeiro o instalador e depois atualizei o código, mas depois fiz um ajuste final "bobo" nesse pedaço de código. A liberação que fiz para os testes foi antes do último acerto — hugo respondeu por fim, boquiaberto. Era algo tão simples e óbvio, que ele não havia visto.
- Está aí o problema. O seu acertinho faz com que a consulta fique correta, mas a versão que você liberou para eu testar é anterior ao seu acerto, na verdade, alguns minutos antes. Gera de novo que aposto que estará tudo ok.

Erro assim bobo, Hugo odiava. Testaram e estava tudo certo agora após gerar nova versão para testes.

Nada que uma boa partida de magic não o ajudasse a lidar com essa frustração, e claro, a velha e boa vitamina C e um "leite quente", como sua mãe dizia.

— Esqueci de dizer, Hugo: já falei com o Plácido e vou precisar da tua ajuda nesse outro problemão. Conto contigo! — lembrava Marco.

— Fechado!

TIC-TAC! TIC-TAC!

E os olhos de Hugo não saíam do relógio. Teimoso como ele, não tirava da cabeça a conversa que tivera com Rosana. O dinheiro já estava depositado. Um pouco de magic e sua filha. Encontrar a pequena, que já não tão era pequena, Juliana Flor era um alívio para seu coração.

Eram seis horas da tarde e hora de sair e ir jogar *magic*. Era a sexta-feira mágica.

— Yes! — Era o que ele sempre dizia ao fim do dia quando acabava o expediente. Era seu grito de guerra.

Antes de sair, pegou o smartphone e ligou para a mãe:

— Dona Linda, mamãe? Não falei contigo de manhã, vou jogar *magic*. Relaxa, mãe, amanhã pegarei a Juliana e sairemos nós três. Estou com meu deck na mochila e vou jogar. Mãe, relaxa... Sim, vou comer algo e tentar me alimentar bem. Relaxa.

Sua máe, Dona Lindalva, ou Dona Linda, como ele a chamava, era carinhosa com o filho e se preocupada com ele. Era teimosa também. Quando cismava com algo, não tirava da cabeça. A teimosia do filho tinha a quem puxar.

E lá foi ele com a sua mochila. Entrou no metrô e pensou "vou jogar magic". Era o seu momento de escape, sua válvula.

Já dentro do metrô, olhou para o lado disse:

- És tu, Marcão? Vai jogar hoje?
- Você duvida? Há algum tempo que não jogo. Aquele bug me deu uma dor de cabeça. Depois eu tive de testar outros dois bugs pesados... Estou há um mês e meio sem jogar, nem online joguei, estou seco!
 - Ah! Ah! Ah! ambos riram bem alto.

— Falaaaa, galera!

Hugo entrava assim na loja de *magic*: cumprimentando todo mundo. Era só sorriso. Eram 30 minutos do trabalho até a loja via metrô.

Ele entrava alegre na loja. Parecia estar em outro mundo. Era emoção pura. Afinal, era dia de mágica, era dia de "magic". Quem começava a jogar se apaixonava pelo jogo. Sem preconceito, Caro Leitor.

O dono da loja era um italiano que se apaixonou por gibis e abriu a loja que virou um ponto de encontro para quem joga magic no bairro. "Seu Giuseppe", como todos o chamavam de forma carinhosa. O seu filho adotivo era quem organizava os torneios de magic. O seu filho adorava comida japonesa de todos os tipos ("loucura dos tempos modernos" que Seu Giuseppe dizia) e cozinhar. Tinha até um blog de cozinha. Era tão apaixonado por *magic*, que conhecia detalhes do jogo a fundo. Era ainda o juiz do jogo, quando era convocado. Tirava as dúvidas quando era o caso também. Era Antônio o seu nome.

A loja vendia gibis, mangás e várias action figures e, claro, card games de magic e Yu-Gi-Oh. Hugo adorava Yu-Gi-Oh também, mas tinha poucas cartas. Agora, quando se falava de magic, estava sempre comprando cartas. Era sua segunda paixão.

O que Hugo concluiu é que magic é difícil "acontecer" fora dos grandes centros urbanos, mas existe muita gente que gosta de magic e vive em cidades pequenas. No interior é mais difícil, mas sempre existe alguma loja perto ou em cidade próxima. Magic não é somente para jogar e se divertir, mas para conhecer novas pessoas e fazer novos amigos. Magic pode ser jogado em qualquer lugar, inclusive em uma mesa de bar entre dois amigos. Isso vale para diversos jogos nerds. O mundo nerd é assim, tem suas dificuldades e prazeres.

Hugo encontrou um amigo antigo que lhe ensinara magic, Alexandre Coral Duarte. Era o "Coral" para os íntimos.

— Fala, mestre Coral, o homem do azul. O homem do controle. — Era assim que ele sempre dizia.

Os dois riram e contaram piadas e histórias recentes. Coisa de amigo. Um ajudava e aconselhava o outro. Uma vez, quando Hugo perdeu todas as partidas de forma humilhante, Coral lhe falou como um amigo sincero:

— Não desiste, cara. Se você joga *magic*, não deve desistir. Monta seu baralho, volta e vence. Perder faz parte do jogo. O importante é você se decidir no que faz. Sou teu amigo, vamos treinar qualquer dia desses.

E então eles treinaram muitas vezes juntos, em vários barzinhos perto do trabalho após o expediente. Ele lhe ensinou muito das boas práticas do jogo. Hugo era teimoso para aprender algumas coisas, mas a derrota transforma um homem às vezes. A perda transforma o homem ainda mais. A vitória também transforma, olhada por outro ângulo.

Perda do casamento transforma.

Perda do emprego transforma, uma das razões das muitas brigas com a ex-esposa, que era extremamente materialista.

Perda do contato diário com a filha transforma.

Perda de muitas partidas de magic, de forma humilhante, também transforma.

Mas o tempo e o aprendizado transformam tudo. Amadurecem. Mas ele ainda era um pouco teimoso. Talvez bem menos teimoso agora.

— Eu confio no coração das cartas! — Hugo repetia sempre antes de começar o FNM. Ele repetia um lema do *Yu-Gi-Oh* em *magic*. Muitos *nerds* fazem isso.

Vira e mexe ele abraçava alguns amigos que fizera ali na loja, como o Bernardo, médico mineiro e amigo dele que amava *magic* também. Os dois sempre se encontravam para treinar e jogar. Um ajudava o outro com conselhos. *Nerd* é obrigado a ser de área tecnológica? Não pode ser de outra área? Olha o erro do politicamente correto aí. *Nerd* não tem cara, sexo, idade ou profissão. *Nerd* é *nerd*.

Era a terceira rodada do FNM na loja, quando no meio do terceiro game contra seu adversário (estavam empatados em 1 a 1 e era o terceiro game decisivo), ele chamou o juiz:

— Antônio, por favor, tenho uma dúvida! Antônio!!!

O juiz veio. Cada jogador colocou o seu ponto de vista. O juiz decidiu, simples:

— Hugo, neste caso você estava certo. Mas vou advertir os dois: se discutirem de novo aqui, tomarão uma advertência. Pega mal para vocês dois. Aqui é diversão.

Milagre. Deus-Java ajudou. Não, aqui não era o trabalho. Os deuses do *magic* ajudaram. Milagre. Não. Os deuses de *magic* ajudaram sem ele saber.

O adversário era um jogador novato, mas em geral o Hugo quase sempre perdia a dúvida contra o juiz. Estava começando a aprender de fato o jogo. Acabou ganhando a partida.

Teimosia cede ao tempo, ao tempo da razão. Ele estava aprendendo. Mesmo sendo aos poucos.

No fim da noite, ele estava sorrindo. Duas vitórias e dois empates foi o saldo final da noite. Seu deck vermelho e branco estava consistente. Não era perfeito, mas dava para o gasto. Estava feliz.

Ali, naquela noite, Hugo renascia. Se reenergizava na prática. Era a experiência sobrepujando a teimosia excessiva.

— Eu precisava ter uma noite assim. Obrigado, meu Deus! — ele disse quando saiu da loja.

Era como tivesse encontrado um pouco de paz no coração. Era como tivesse perdoado algo ou alguém, ou a ele mesmo.

Ao sair, deparou com uma menina linda e discreta que havia jogado *magic* naquela noite. Ele, distraído, não havia reparado nela. Ela estava parada na porta da loja conversando com outros jogadores de *magic* discutindo algumas jogadas. Ele sorriu para ela, e ela para ele. Achou ela linda. Pediu licença. Ela o deixou passar. Os seus olhares se cruzaram. Ele era tímido quando se tratava de cantar uma mulher.

Foi para casa feliz. Era dia de *magic*. Era dia de mágica. Nosso segundo herói estava mentalmente vivo. Nosso segundo herói da história estava mentalmente inteiro e no jogo.