

Edição revista pelo autor.

O Mestre dos Games

© Afonso Machado, 2008

**Gerência editorial** Cintia Sulzer

**Coordenação editorial** Kandy Saraiva

**Edição** Andreia Pereira

**Coordenação comercial** Carolina Tresolavy

**Gerência de produção editorial** Ricardo de Gan Braga

**Planejamento e controle de produção** Paula Godo (ger.), Roseli Said (coord.)

#### ARTE

Erika Yamauchi (coord.), Nathalia Laia (assist.)

**Projeto gráfico & redesenho do logo** Marcelo Martinez | Laboratório Secreto

**Capa** montagem de Marcelo Martinez | Laboratório Secreto sobre ilustração de Hector Gómez

**Editoração eletrônica** Nathalia Laia

#### REVISÃO

Hélia de Jesus Gonsaga (ger.), Kátia Scaff Marques (coord.), Rosângela Muricy (coord.),

Hires Héglan, Ricardo Miyake

#### ICONOGRAFIA

Sílvio Kligin (superv.), Cesar Wolf e Fernanda Crevin (tratamento de imagem)

**Crédito da imagem** Sílvia Victorazzo (p. 162); Afonso Belarmino (p. 164)

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Machado, Afonso

O Mestre dos games / Afonso Machado. — 2. ed. —

São Paulo : Ática, 2018. (Vaga-Lume)

ISBN: 978-85-08-19104-8

1. Literatura infantojuvenil. I. Título. II. Série.

2018-0066

CDD: 028.5

Julia do Nascimento – Bibliotecária – CRB-8/010142

CL 740245

CAE 630848

2018

2ª edição

1ª impressão

Impressão e acabamento:



editora ática

Direitos desta edição cedidos à Editora Ática S.A., 2017

Avenida das Nações Unidas, 7221

Pinheiros – São Paulo – SP – CEP 05425-902

Tel.: 4003-3061 – atendimento@aticascipione.com.br

www.aticascipione.com.br

**IMPORTANTE:** Ao comprar um livro, você remunera e reconhece o trabalho do autor e de muitos outros profissionais envolvidos na produção editorial e na comercialização das obras: editores, revisores, diagramadores, ilustradores, gráficos, divulgadores, distribuidores, livreiros, entre outros. Ajude-nos a combater a cópia ilegal! Ela gera desemprego, prejudica a difusão da cultura e encarece os livros que você compra.



A decorative graphic consisting of a series of black dots forming a wavy, looping path that starts from the top left and ends at the top right.

# O Mestre dos Games

AFONSO MACHADO

*Série Vaga-Lume*

A decorative graphic consisting of a series of white dashed lines forming a wavy, looping path that starts from the bottom left and ends at the bottom right.

**ea**

editora ática



# O game da vida

O HOMEM DESCE DO CARRO para fechar o portão. Do canto da tela aparecem três bandidos ninjas; um deles derruba o homem, que cai no chão e leva vários chutes. Ele tenta se levantar e é derrubado de novo. Mais chutes, sangue e gritos. O herói vê a cena e se aproxima. Prepara-se para reagir e salvar o homem, que precisa de sua ajuda. Os bandidos ninjas estão armados. Cuidado! Um tiro é disparado contra o herói...

Apretar as teclas rapidamente, superar dificuldades, enfrentar o perigo, criar estratégias, surpreender o inimigo, não cometer nenhum vacilo, escolher a melhor forma de atacar, vencer o combate. Ah, os *games* de ação têm tanta emoção!

Mas, espera! A cena que se passa é real. Os bandidos são cruéis e a violência é brutal. O sangue é de verdade e os gritos são de dor. Está acontecendo na realidade. Um sequestro! E o homem que apanha dos bandidos é o meu avô, meu querido vovô!

É assim que Cláudio Renato, viciado no mundo virtual dos *games* de ação, sente a realidade cair em cima dele com toda a sua violência. Depois de varar mais uma noite jogando no seu *videogame* e tendo levantado de madrugada para sair com o avô, ainda não está completamente desperto, a cabeça no Jogo da Selva, quando a fatalidade acontece. É preciso ser muito rápido, a bala vem em direção ao herói, e o herói é ele!

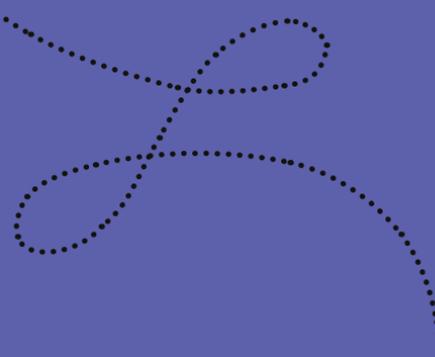
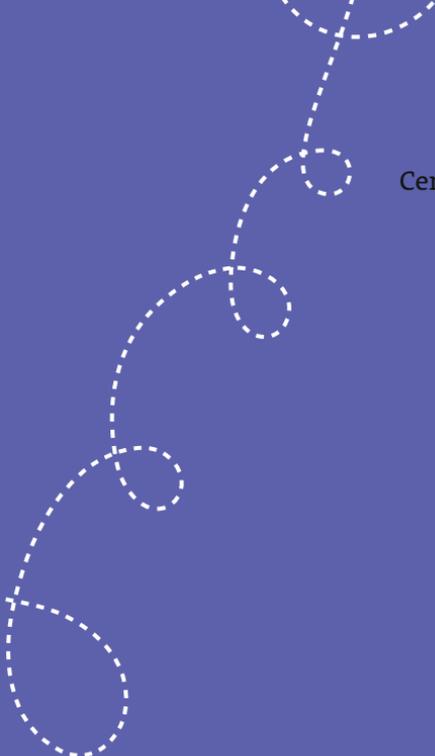
Esse é apenas o primeiro desafio que Cláudio Renato terá de enfrentar se quiser preservar a vida e salvar a do avô. Segure-se, porque vem muito mais ação e suspense nas próximas páginas.



*sumário*

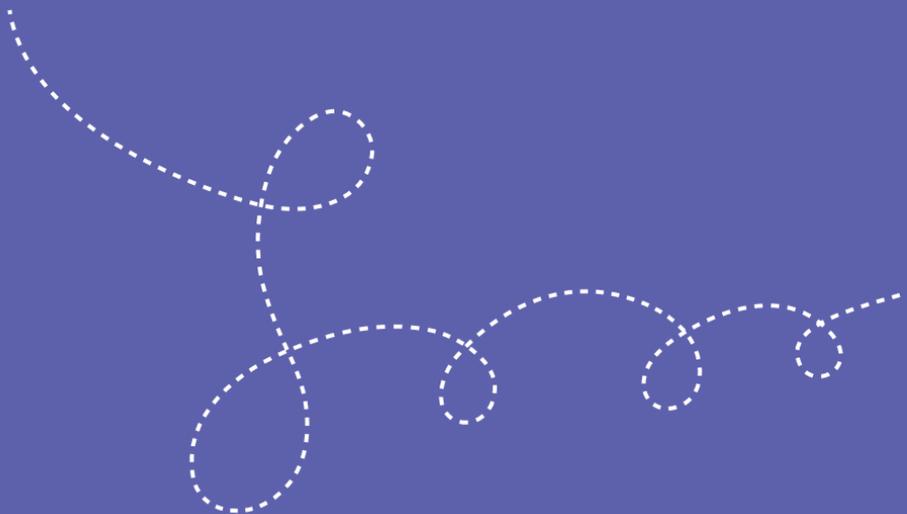
<i>capítulo 1.</i>	
Ninjas	<b>13</b>
<i>capítulo 2.</i>	
Intuição de mãe	<b>20</b>
<i>capítulo 3.</i>	
Chão frio de terra batida	<b>27</b>
<i>capítulo 4.</i>	
O mundo numa tela	<b>33</b>
<i>capítulo 5.</i>	
A foto	<b>37</b>
<i>capítulo 6.</i>	
Pé descalço	<b>44</b>
<i>capítulo 7.</i>	
O acaso	<b>50</b>
<i>capítulo 8.</i>	
Roupas na mochila	<b>59</b>
<i>capítulo 9.</i>	
Cimento fresco	<b>68</b>
<i>capítulo 10.</i>	
O Mestre dos Games	<b>71</b>





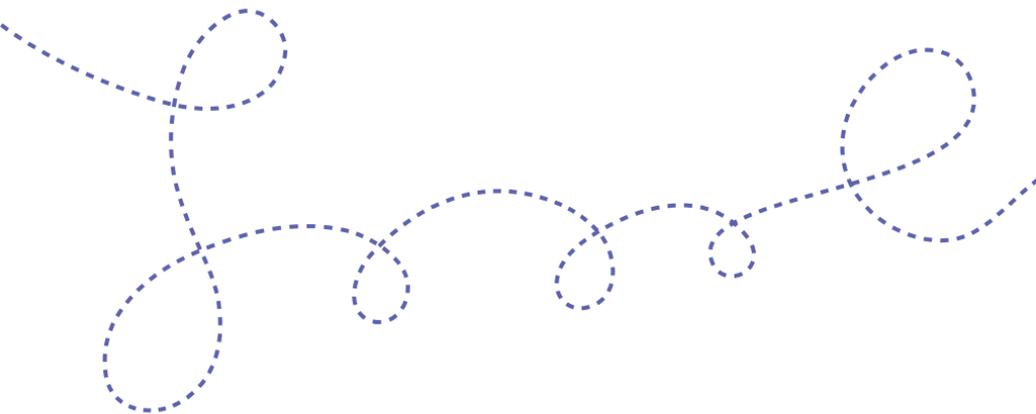
<i>capítulo 11.</i>	
Cemitério de destroços	<b>79</b>
<i>capítulo 12.</i>	
Pão com mortadela	<b>86</b>
<i>capítulo 13.</i>	
Bife com fritas	<b>90</b>
<i>capítulo 14.</i>	
Tico-tico	<b>97</b>
<i>capítulo 15.</i>	
Alarme	<b>102</b>
<i>capítulo 16.</i>	
O bilhete	<b>105</b>
<i>capítulo 17.</i>	
Aqui, agora	<b>108</b>
<i>capítulo 18.</i>	
Mosca azul	<b>114</b>
<i>capítulo 19.</i>	
Instante derradeiro	<b>126</b>
<i>capítulo 20.</i>	
Um segundo, apenas	<b>128</b>

capítulo 21.	
Tudo é possível	<b>132</b>
capítulo 22.	
Almoço de domingo	<b>136</b>
capítulo 23.	
Operação resgate	<b>142</b>
capítulo 24.	
Prótons e elétrons	<b>145</b>
capítulo 25.	
Sonhos e pesadelos	<b>150</b>
capítulo 26.	
Por onde ir?	<b>154</b>
capítulo 27.	
Game over	<b>157</b>
capítulo 28.	
Flores da quaresmeira	<b>160</b>
<i>Saiba mais sobre Afonso Machado</i>	<b>162</b>





*Para seu Pedro.*





# 1. Ninjas

O *VIDEOGAME* de última geração, com controle sem fio, foi instalado no quartinho dos fundos, na televisão mais velha da chácara. Cláudio Renato gostava de se sentar no chão para jogar.

Depois, quando se levantava e olhava pela janela, a primeira coisa que via eram os dois tocos pintados de branco que serviam como traves. A chácara era grande, havia as árvores frutíferas que o avô plantara, além de outras tantas que, desde que o mundo é mundo, sempre estiveram por lá.

O quintal era meio inclinado, mas uma parte dele — do lado esquerdo de quem olhasse da janela — era plano, a grama baixinha, perfeita para Cláudio Renato dar seus chutes na bola oficial de couro que trouxera de casa. Porém, precisava dar os chutes bem calibrados, fortes e certos, senão a bola podia bater no viveiro dos pássaros, ou na casinha do Chupisco, ou subir muito e cair do outro lado, na chácara vizinha. Precisava dar o chute de um jeito que a bola passasse entre os tocos brancos marcando o gol. Mas, para Cláudio Renato,

não bastava marcar o gol, era preciso fazer que a bola passasse entre os tocos com força suficiente para bater no muro e voltar até ele, para poder, assim, dar outro chute sem precisar buscá-la. Quando isso acontecia, quando marcava o gol e a bola voltava redondinha, bem no jeito para outro chute, só então é que ele dava um soco no ar comemorando.

Mais para o fundo do quintal, já bem próxima de um riacho que delimitava a chácara, ficava a árvore que ele achava a mais bonita de todas: a quaresmeira. Sempre no verão, quando ia passar as férias de fim de ano com o avô, a árvore resolvia dar seu *show* de delicadeza e graça, exibindo-se com cachos e mais cachos de flores roxas, brancas e azuis, que iam caindo sobre as placas de cimento, tingindo o chão, como se quisessem cobrir toda a terra com um tapete colorido.

O *videogame* caríssimo, o mais recente lançamento do mercado, ele ganhara do tio André, no Natal. Tio André também lhe dera, anos atrás, seu primeiro jogo eletrônico: um *videogame* portátil. Na época, com vários *games* de ação, entre eles o Jogo da Selva. Assim, toda vez que chegava uma encomenda pelo correio, Cláudio Renato percebia seus pais meio que torcerem o nariz para os presentes de tio André.

Também, pudera. Tio André era considerado o intelectual da família. Estudava Física nos Estados Unidos. Luci, mãe de Cláudio Renato, não se conformava com o fato de que, no lugar de livros, o irmão sempre presenteasse o filho dela com jogos eletrônicos, justificando que, além de possibilitar ao jovem vivenciar outras realidades, aquilo era um bom treino para os reflexos do sobrinho.

\*\*\*

Do que Cláudio Renato mais se recorda nem é tanto do jogo em si, mas sim de seu avô entrando no quartinho dos fundos. O avô, com a voz abafada pelos sons metálicos do *videogame*, pedindo para ele parar; já estava jogando há bastante tempo, que estava se viciando, se iria passar as férias inteiras preso ali naquele quarto. Pedindo para ele, pelo menos, tirar os olhos da tela e prestar atenção no que estava dizendo. E quando Cláudio Renato realmente conseguia ouvir aquela voz que parecia vir das profundezas, dos labirintos escuros, dos abismos sem beiras e obstáculos sem fim, então compreendia que era o avô chamando, propondo: “Que tal ir ao pesqueiro amanhã?”. O garoto levantava os olhos, via de relance o quintal, a bola de couro encostada no muro e, ao fundo, a quaresmeira. A monotonia repetitiva das flores caídas no chão... Tudo o que mais queria na vida (seu desejo secreto do momento) era que o avô saísse do quarto e o deixasse em paz para terminar o jogo. “Só mais esse, vô.”

Então, tudo aconteceu assim. Foi tão rápido que parecia mais uma partida, tão veloz quanto cheia de surpresas.

Virar para o lado, decidir a direção, apertar rápido as teclas do controle, porque os maus elementos já estavam à espreita, prontos para atirar, sem dó.

Era preciso localizá-los. Antever de onde poderiam surgir, porque apareciam dos mais inesperados vãos, curvas, brechas de muro, trincas do chão, fendas secretas. Cláudio Renato em estado de alerta máximo. Vigilante até o último fio de cabelo.

Jamais poderia ser surpreendido; jamais, para não perder a vida, sua última chance.

Do que se lembra — e depois teve de contar à polícia — é que estava escuro quando saiu com o avô. O dia não tinha amanhecido totalmente. Tampouco ele, ainda cheio de sono. Tinha ido dormir tarde aquela noite e quase teve de ser arrancado da cama pelo avô.

Era de madrugada. O avô queria chegar cedo ao pesqueiro e assim “pegar os peixes que acordavam com fome”, brincou. Cláudio Renato sentia-se como se fosse seu *game* portátil carregando. A tela estática à espera de que se apertasse a tecla *start* para parar de bocejar, acabando de vez com a preguiça. Resolvera levar o *game* ao pesqueiro, meio escondido do avô, que, é óbvio, não iria concordar com a ideia. Ainda bem que o trouxera, pensou, pois o que teria para fazer enquanto esperava o peixe morder a isca?

De repente aconteceu, enquanto o avô descia do carro para fechar o portão da chácara.

Foi naquele exato momento que Cláudio Renato viu o primeiro deles, como se saísse do nada, da escuridão, de um desvão inexistente. Logo apareceu outro, em seguida mais outro. Encapuzados. Três ninjas! Gritando, mais xingando o avô do que falando. O que queriam? Cláudio Renato ali, assistindo a tudo de dentro do carro sem saber o que fazer. Ao mesmo tempo, desesperado, porque sentia que precisava fazer algo, rapidamente!

O ninja maior, com a arma na mão, deu ordens para que derrubassem o avô, que desabou no chão, gemendo de dor. Começaram a chutá-lo enquanto o amarravam com um fio

grosso, dando voltas e mais voltas em suas mãos, e Cláudio Renato no carro, olhando. Precisava fazer alguma coisa. O quê, meu Deus? Tinha de ser já. Desespero mudo. Aflição medonha. Fazer o quê? Gritar por socorro? Socorro, socorro! Mãe? Mãe, socorro! Vô? Vovôoo...

Cláudio Renato compreendeu — assim como quem entra num beco sem saída — que fez justamente o que jamais deveria ter feito: chamar a atenção. Porque agora os três ninjas, juntos, olhavam para dentro do carro. Lembraram-se dele! Viraram-se para ele! Vinham em sua direção!

O jogo em suas mãos começou a tremer, a tremer tanto que as teclas faziam barulho. Mas ele precisava agir rápido, sem se precipitar, sem cometer nem um erro sequer, apertando as teclas certas o mais rápido que pudesse: para frente, para trás, juntas, quase ao mesmo tempo.

Para a esquerda, para a direita, para cima, para baixo!

Assim, quando Cláudio Renato deu por si, já estava fora do carro.

E se conseguisse contornar o carro? E se conseguisse se esconder embaixo dele?, pensou.

Agachado, por debaixo do carro, por um instante, era ele quem vigiava os ninjas. Cuidado. Os maus elementos espreitam...

Foi quando viu o avô, meio que gemendo, falando baixinho para que só ele escutasse:

— Fuja, fuja, fuja!

Mas não queria fugir. Não queria deixar o avô ali, sozinho. Não podia. Não podia deixá-lo com eles.