



ERNEST  
CLINE

# ARMADA

DO MESMO AUTOR DE  
JOGADOR NÚMERO 1



## Resumo de Armada

Ernest Cline é o único que poderia juntar tantas referências de ficções científicas de modo brilhante, e este livro é o resultado desse talento: um thriller surpreendente e uma história sobre invasão alienígena nunca antes contada.

Confira a cada página o embate clássico entre humanos e extraterrestres recheado de cultura pop que fez de Jogador número 1 um fenômeno. Durante toda a sua vida, Zack Lightman quis que o mundo real fosse menos chato.

Segundo ele, a realidade poderia ser mais parecida com o universo dos livros de ficção científica, filmes e videogames. Poderia acontecer algo fantástico para que sua vida deixasse de ser monótona, levando-o a uma aventura – e por que não uma aventura espacial?

Apesar disso, Zack diz a si mesmo saber a diferença entre a fantasia e a realidade e que jogadores de videogames adolescentes e sem objetivos na vida não são os salvadores do universo.

Então, um dia, durante a aula de matemática, ele a vê pela janela: uma nave que se parece com o caça Glaive do videogame on-line de simulação de voo que ele joga todas as noites, Armada, que tem como objetivo proteger a Terra de uma invasão alienígena.

Agora isso está realmente acontecendo. E suas habilidades, assim como as de milhões de jogadores no mundo, são necessárias para salvar o planeta da destruição. Um excelente entretenimento! [...] Um tributo aos antigos jogos de videogames e, assim como Jogador número 1, uma incrível diversão para qualquer um que se lembre daquele tempo e daqueles jogos.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)