

BEM-VINDO
A
NOVA
ÁREA

CHRISTIAN MCKAY HEIDICKER



Resumo de Bem-vindo à Vida Real

Jaxon passa todo o tempo livre – e até o que deveria estar ocupado – na frente do computador, jogando com outros gamers on-line. Duzentas e cinquenta horas por mês, para ser mais exato.

Até que um dia, quando sai para levar o carro do pai a um lava jato, ele conhece Serena e consegue garantir seu primeiro encontro com uma garota de carne e osso.

O problema é que minutos depois ele é levado para a Vídeo Horizontes, uma clínica de reabilitação para viciados em videogame. Lá, Jaxon vai ter que conviver com outros jogadores em tratamento e aprender habilidades úteis na vida real até acumular 1 milhão de pontos em tarefas do dia a dia.

Como Serena não tem celular nem perfil no Facebook, Jaxon tem quatro dias para atingir a pontuação e ter alta da clínica. E ele fará de tudo — mentir, trapacear, trair e até mesmo aprender a bordar — para alcançar seu objetivo.

Mas, se nenhum desses macetes der certo, talvez Jaxon precise, enfim, se abrir de verdade, confrontar a ausência da mãe e, quem sabe, admitir para si mesmo que não é apenas a fissura pelos games que o impede de se conectar com o mundo à sua volta.

Um livro ao mesmo tempo divertido e comovente, Bem-vindo à vida real é uma história repleta dos dilemas e urgências da existência humana, com personagens apaixonadamente desajustados e entremeada de referências que são verdadeiros easter eggs plantados carinhosamente pelo autor – fissurado por ciências e Final Fantasy, Zelda, Mario Kart, Diablo, Dark Souls.

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