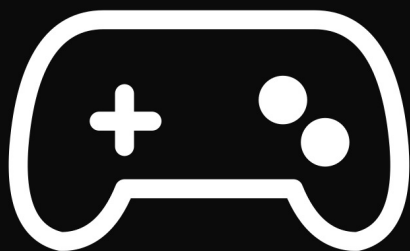


MEU MARIDO É GAMER



“Só mais uma partida, amor”



Dear **Folk** Books
BRIAN ALEXIS PARKER

CONTEÚDO

Carta da casa (modo campanha)	5
Modo campanha	5
Tutorial: "Só mais cinco minutos"	8
Nível 1: A negociação dos jantares	11
Nível 2: A jogadora 2 entra na partida	14
Nível 3: O corpo do jogador	19
Nível 4: A criança que queria jogar também	22
Chefão final: A noite das quatro da manhã	25
Créditos: O que fica depois da última fase	29

Carta da casa (modo campanha)

Uma amiga a quem vou chamar de Fátima me contou como foi o ano de convivência com o marido dela, a quem vou chamar de Leandro, um contador de trinta e nove anos que, ao chegar em casa, vira jogador. Com a permissão dos dois, e com os nomes trocados, conto aqui. O que vem a seguir é a Fátima quem narra, em primeira pessoa, organizado como um videogame; eu acrescento atividades no fim de alguns níveis.

Eu não sou psicólogo. Sou o amigo que escuta e anota, e que sabe o que é dizer "só mais cinco minutos" e passarem três horas (eu faço isso com as ideias). Tenho ideias demais, às vezes tantas que sufocam, e elas falam comigo no mesmo tom de um tutorial. Esta saiu de um "a janta está pronta" que chegou tarde.

No fim de alguns níveis você vai encontrar **Para fazer hoje:** algo para pedir a alguém e algo para praticar por cinco minutos.

Modo campanha

Quem conta é a Fátima.

Jogador 1: Leandro (meu marido, 39 anos, contador, nível 39). **Jogadora 2:** eu, Fátima (esposa, nível "cansada"). **Jogador 3:** Bernardo (filho, 8 anos, nível "quero jogar também").

Objetivo da missão: fazer a casa funcionar sem que ninguém precise pausar a partida para levar o lixo para fora.

Tudo começou, como todas as grandes sagas, com uma compra aparentemente inocente. Numa terça, chegou uma caixa enorme em casa.

– O que é isso? – perguntei.

– Um computador novo.

– Já temos computador.

– Este é para jogar.

– Jogar o quê?

– Tudo.

Leandro é a pessoa mais sensata que conheço. Cuida das contas de três empresas, não deixa passar uma data de vencimento e sabe de cor a senha do wi-fi dos pais. Mas tem uma fraqueza: os videogames. Joga desde criança. Antes eram cartuchos, agora são mundos abertos com quarenta

milhões de jogadores, servidores no exterior e um sistema de "conquistas" que parece desenhado por um psicólogo malvado e um vendedor de cereais.

Este livro é a crônica de um ano de convivência com um gamer, contada pela esposa. Está organizado como um videogame: **Tutorial, Nível 1, Nível 2, Nível 3, Nível 4, Chefão final e Créditos**, com "conquistas desbloqueadas" no fim de cada um. Quem conta sou eu, com humor, com carinho e com um profundo respeito pelos videogames, porque **jogar não é um problema. Nem uma virtude, nem um vício: é um hobby. O que importa é como ele se encaixa na vida da pessoa e de quem mora com ela.**

Aviso: este livro mistura humor e ficção com informação geral. Não substitui a consulta com um psicólogo ou um psiquiatra. A grande maioria das pessoas que jogam videogame faz isso sem problemas. Numa minoria, o jogo pode se tornar problemático (o chamado "transtorno de jogos eletrônicos"); mais adiante falamos dos sinais. Ninguém aqui zomba dos jogadores: rimos de quem não sabe o que é um "boss".

Aperte START.

Esta foi uma amostra grátis

Se você gostou, o livro completo tem 34 páginas e é baixado na hora em PDF. Tem garantia de 14 dias.

Garanta o seu aqui:

[**https://dearfolkbooks.com/b/H2V9h**](https://dearfolkbooks.com/b/H2V9h)