**1- Jogar a gelatina no relógio para parar o tempo por que o relógio está voltando o tempo;**

Gander é um ganso que sempre dorme no horario do trabalho, seu chefe descobre, e busca um feiticeiro para dar uma liçãozinha nele.

Animais trabalhando [som de conversas, impressora, teclado, bips, celulares]

Tela preta

Gander está dormindo, porém escuta uma porta sendo fechada [som de porta fechando], o escritorio está vazio [som de silencio / som de um vento muito muito baixo], ele vê um post it colado em seu rosto

“Aqui não é o país das maravilhas,

mas esse mundo é uma loucura”

Ele olha para o relogio, porém algo está estranho, o relogio gira no sentido anti-horario [som de relogio anti-horario/som do relógio ao contrário].

Ele tenta se aproximar do relogio para ajeita-lo, porém uma mensagem aparece na tela

“Isso parece um pouco estranho,

só uma coisa estranha para

acabar com algo assim”

Ele então olha ao redor e visualiza uma gelatina muito diferente [som de coisa mole ou/e gosmenta, estranha], ele chega perto dela e vê que em sua embalagem diz

“Eu endureço o tempo”

Ele então logo percebe que a gelatina pode “endurecer” o tempo, ou seja, para-lo.

Ele pega ela e joga no relogio [som de algo sendo jogado, um vento muito rapido], já que este está muito alto para alcançar. Com isto o relogio para e o tempo já não retrocede.

**2- A impressora imprime pela metade, direciona para ela e tem um bilhete dizendo que ele precisa fazer algumas coisas, colocar a tinta e não dá, colocar o café na impressora (cafeteira ou xícara de café na impressora) – Hoje o clima está ameno o mais é menos;(se errar na impressora ela gospe nele – com recadinho)**

Após conseguir parar o relogio Gander escuta um som vindo da impessora [som de impressora imprimindo], um som dela imprimindo algo. Ela imprime uma parte, mas para [som de impressora parando de imprimir/ travando], a luz de “Tinta” começa a piscar em vermelho, o que significa falta de tinta. Gander olha o que foi imprimido até então e vê a mensagem

“Só o café faz acordar a vida”

Ele logo tenta trocar a tinta da impressora, mas uma mensagem aparece

“O obvio, não precisa ser tão obvio

as vezes o artista só precisa acordar”

Então Gander percebe que a charada é o café que está em uma mesinha perto da impressora, ele pega este, e coloca no compartimento de tinta desta. Logo a impressora começa a imprimir [som de impressora imprimindo].

Primeira folha

“Finalmente acordei,

agora posso imprimir.”

Segunda folha

“Cuidado ao calcular,

por que o mais é menos

e 290 é mais”

O ar condicionado que nunca funcionou, liga sozinho, do nada [som de ar condicionado ligando], está frio e ele parece baixar a temperatura ao longo do tempo [som do vento cada vez mais forte e alto do ar condicionado].

**3- Pegar a calculadora, (menos une e o mais separa) o que o jogo uniu você tem que separar, (se errar fica mais frio e ele congela abaixa a temperatura).**

Ele não encontra nada semelhante a um controle, porém a calculadora é o que mais se assemelha a um, ele se aproxima desta e em sua tela aparece

“O que o jogo uniu,

você precisa separar”

Logo a tela se abre para 5 espaços para ele digitar, nas opções do que digitar aparecem numeros (de 0 a 9), e os sinais de soma, subtração, divisão e multiplicação.

Ele digita varios numeros aleatorios [som de digitação na calculadora/de teclas, sutil, baixo], porém o ar-condicionado apenas normaliza a temperatura quando este digita {2+9+0} [som do vento diminuindo]

**Animação de final: Abrir a porta e entrar no elevador que não vai levar em lugar nenhum com ascensorista que vai ser o bode.**

Logo após o ar-condicionado chegar a 29ºC a porta se abre e se ouve um som de elevador [som de elevador chegando no andar], com isto esse entra no elevador ao qual tem um ascensorista em forma de bode que fala

“Esse jogo é uma loucura

seria louco se você investisse nele,

mas todos nós somos um pouco loucos.

Certo?”

**Personagens**

**SixDuck:** Empresa do jogo, possui mais de 25 anos de mercado, empresa inclusiva e aliada as causas LGBTQUIA+

Ganso:

Nome: Gander

Cor Padrão: Branco e Amarelo Alaranjado

Tempo de Empresa: 3 anos e 4 meses

Queer

Interssexual

Contador

Gander adentrou na companhia SixDuck após a graduação em administração, melhor da turma, mas tendo sofrido bullying em toda sua graduação, se sentiu feliz ao encontrar uma empresa tão inclusiva como a SixDuck.

Capivara:

Nome: Capim

Cor Padrão: Marrom

Tempo de Empresa: 8 anos e 9 meses

Mulher

Lesbica

Diretora Geral de Operações

Campim trabalhava no campo com sua familia, mas ao se mudar para a cidade grande, se viu perdida, até que a SixDuck lhe deu sua primeira oportunidade em um trabalho CLT e remunerado, com isto está conseguiu fazer faculdade, além de se desenvolver na empresa e crescer nesta, se tornando Diretora Geral de Operações, um dos cargos mais altos dentro da SixDuck.

Cachorro:

Nome: Dashi

Cor Padrão: Branco

Tempo de Empresa: 1 anos e 6 meses

Agenero

Assexual

Estagiario de Gente e Gestão

Dashi é universitario, atualmente faz faculdade em Psicologia, adentrou na area de Gente e Gestão, a qual é uma area que almeja, Dashi ama estagiar na SixDuck e uma das coisas que mais lhe encanta é o ambiente da SixDuck.

Cachorra:

Nome: Yuri

Cor Padrão: Caramelo

Tempo de Empresa: 7 anos e 11 meses

Mulher Trans

Assexual

Supervisora de Gente e Gestão

Yuri é uma mulher trans, recebeu muitas negativas, apesar da suas qualificações, mas finalmente a SixDuck a reconheceu e ela conseguiu seu positivo, trabalha na SixDuck a anos e ama o que faz, Supervisora de Gente e Gestão, ama principalmente fazer a recepção de novos estagiarios.

Gato:

Nome: Bats

Cor Padrão: Branco e Preto

Tempo de Empresa: 7 anos e 3 meses

Homem

Gay

Operador de Redes

Bats trabalha na empresa desde que o primeiro computador chegou nesta, com isto ele se tornou o principal funcionario responsavel pela Operações de Redes Internas da empresa, atualmente trabalha treinando estagiarios e novos funcionario para a função.

Gata:

Nome: Arcade

Cor Padrão: Preto

Tempo de Empresa: 3 anos e 5 meses

Mulher

Lesbica

Desenvolvedora Senior

Arcade entrou na empresa após ser desiludida no amor, mulher lesbica, sofreu preconceito no seu emprego anterior, mas na SixDuck viu sua orientação sexual respeitada, e pode ser ela mesma, a primeira coisa que fez foi pintar seu cabelo de rosa, azul e verde, para representar bem sua personalidade, pois sabia que na SixDuck seria respeitada.

Onça:

Nome: Pantera

Cor Padrão: Preto e cinza

Tempo de Empresa: 1 anos e 1 meses

Mulher

Bissexual

Estagiaria de Desenvolvimento

Pantera é uma estagiaria da SixDuck que adentrou na empresa após procurar estagio relacionado a sua faculdade de Bacharelado em Sistema da Informação. Recentemente concluí seu primeiro ano na empresa, e já pensa que quer voltar a trabalhar nesta após terminar a faculdade.

Bode:

Nome: Bodel

Cor Padrão: Branco e Marrom

Tempo de Empresa: 17 anos e 2 meses

Homem

Pansexual

CEO

Bodel é o CEO da empresa, porém ninguém conhece a sua real identidade, ele acaba se disfarçando de ascensorista de elevador, para saber e conhecer mais sobre seus funcionarios e ficar por dentro da empresa.