GANSOFFICE

Escritório - 18:00

Gander, o ganso folgado e protagonista da história, dormindo babando em cima da mesa. Ouve-se o som de burburinhos de conversas de outros funcionários animais.

[Falas de animais ao fundo e distantes]

[Barulhos de casacos sendo colocados, guardas-chuvas equipados, gavetas fechando, computadores com suas ventoinhas se desligando.]

[Tela preta]

Gander acorda assustado, com um recado no bico. A folha está meio amassada e torta, com as pontas levemente dobradas

BILHETE [inserir janela de diálogo]

“Se gosta de procrastinar, seu tempo irá rebobinar. A saída do escritório terás que achar, e da forma normal é que não será!”

Gander se levanta assustado, olhando o escritório vazio, as luzes apagadas, tudo deserto. Fica tudo bem mais assustador quando não tem pessoas ao redor.

De repente, começa a reparar que o relógio está fazendo um barulho muito mais alto que o normal. Ele olha para cima, e vê o relógio com seus ponteiros andando talvez um pouco mais rápido que o normal, só que ao contrário

[tac tic tac tic tac tic tac tic]

Lembrando do bilhete, é preciso parar o tempo. E não será simplesmente tirando a pilha do relógio.

Na mesa do colega da diagonal, vê-se uma gelatina de abacaxi com um bilhete:

BILHETE [inserir janela de diálogo]

‘Meu colágeno vai sumir para o tempo parar de urgir”

Gander pega a gelatina arredondada, mira no relógio e arremessa, fazendo um barulho gosmento (blosh). O alimento vibra um pouco, mas acaba se fixando no relógio.

[barulho de algo mole e gosmento batendo e grudando em uma superfície]

Ele repara que o tempo parou, então é hora de se mexer para sair do escritório.

A atenção agora vai para a impressora, que está fazendo um barulho mais alto

[pipipipipipi]

Nela, tem um bilhete meio descolado, em cima da tampa

BILHETE [inserir janela de diálogo]

“Impressora vazia não imprime nem nota de rodapé. E agora, José? Nada de tinta de Taubaté!”

Ao lado, há uma cafeteira, com café frio e nada fresco. Ele deve jogar o líquido no local de abastecimento.

[barulho de líquido sendo despejado]

[som de impressora imprimindo uma folha]

A folha sai e está escrito um bilhete

BILHETE [inserir janela de diálogo]

“Um desafio terás que encarar. O que o jogo uniu, você terá que separar”

Logo após, sai outro bilhete

BILHETE 2 [inserir janela de diálogo]

“A calculadora é exigente. O mais é menos e 290 é mais. Tudo para explodir sua mente e o tempo ficar menos quente”

Gander percebe que o ar condicionado começa a funcionar sem ter sido acionado. A charada deve ser resolvida pela calculadora, sem delongas.

[sons de cliques na calculadora]

[tela se abre com 5 caracteres para serem digitados, além das 4 operações básicas]

Digitando a charada certa, o ar condicionado se estabiliza em temperatura e faz um clique

[som de algo se destrancando]

[tela preta]

Corta a cena para Gander de frente para um elevador, em um corredor vazio. Ao chamar para o seu andar, aparece o bode Bodel como ascensorista, com um risinho irônico, em seu uniforme cinza escuro.

BODE BODEL [inserir janela de diálogo]

“Sair da caixa é o que move a humanidade. E se esse jogo fosse de verdade?”

Probabilidades: caso Gansel pegue algum objeto errado/fora da ordem, abrirá uma janela de diálogo:

“Não tente abraçar o mundo só com duas asas. Se falhar o pensamento, volte duas casas”.

Caso ele coloque algo que não seja café na impressora, a mesma deve cuspir nele

[barulho de algo espirrando]

Se o Gansel errar a charada da calculadora, o tempo vai ficando mais frio, ele perderá uma vida e a seguinte frase aparecerá:

“Se a próxima vida você gastar, a neve mais rápido irá encontrar”

Se o Gansel morrer congelado:

“O gato tem 7 vidas e você tem 3. Pense mais fora da caixa da próxima vez”.