**Tantangan pada level 3 (perkotaan)**

1. **Anxiety :** polusi suara dari klakson kendaraan mobil

**Hint :** bewarna : ada sinyal lain ke otakku adalah hal yang ku benci

Bayangan : ada sinyal lain ke otakku adalah hal yang ku benci

Maksudnya, suara akan di proses di otak, dan jgn ada suara yg didengar

**Penyelesaian :**

Pada bewarna, 1 headset terdapat sebelum mobil-mobil, Ketika bewarna menggunakannya sudah dapat lewat.

Headset untuk bayangan terletak di bewarna sesudah mobil dan

Bewarna berinteraksi melempar headset ke lubang kecil di jalan untuk sampai ke bayangan agar bayangan dapat lewat dengan tenang

**Kurang nyawa :** bewarna maupun bayangan memutuskan tetap lewat

1. **Anxiety :** gonggogan anjing di trotoar

**Hint :** bewarna : jangan langsung lewat

Bayangan: tong kosong nyaring bunyinya

Maksudnya, berikan kaleng yang ada makanannya, apabila yang diberikan kaleng kosong, maka anjing akan mengonggong lebih keras

**Penyelesaian :**

Pada bayangan terdapat 2 kaleng, kaleng berisi dan kaleng kosong. Bayangan harus memberikan yang berisi, karena apabila diberikan yang kosong, maka anjing akan mengonggong lebih keras dan membuat nyawa berkurang. Berikan yang berisi agar dia bisa lewat

**Kurang nyawa :**

Ketika bayangan memberikan kaleng kosong

Ketika bewarna tetap melewati anjingnya

1. **Anxiety :** berdesak desakan dengan banyak orang

**Hint:** bewarna : suara yang keras dapat memecahkan sebuah kaca (sama seperti kaca yang bersatu,dengar suara keras bisa pecah. orang pun dengar suara spt pistol bisa bubar)

Bayangan : baik orang maupun benda hal yang bergesekan, itu mengerikan (peluru dan per didalam pistol ketika ditempat itu mengerikan, jadi bayangan pun takut, orang pun dengar suara pistol ya kaboer)

**Penyelesaian:**

Pada bayangan, pertengahan frame banyak orang orang yang berkerumun. Si bewarna menggunakan pistol di pertengahan frame agar orang berkerumun dapat bubar, sehingga bayangan dapat lewat. Namun apabila posisi bayangan di tengah frame juga mendekati kerumunan dan bewarna menembak pistol, maka bayangan akan terkejut dan nyawa berkurang. Kalua tetap lewat maka nyawa akan berkurang

**Kurang nyawa :**

1. apabila posisi bayangan di tengah frame juga mendekati kerumunan dan bewarna menembak pistol, maka bayangan akan terkejut dan nyawa berkurang.
2. Bayangan tetap lewat menerobos
3. **Anxiety :** kendaraan terus terusan lewat tanpa henti

**Hint :** bewarna : cahaya adalah energi dan kekuatan yang hebat (menyadari kekuatan dari lampu merah yg membuat mobil berhenti)

Bayangan : bahkan kedua kaki ku tidak berjalan secara bersamaan (bayangan gk suka kalau dia jalan, mobil pun tetap jalan, jd mobil harus berhenti dulu)

**Penyelesaian :** Bayangan ingin berjalan namun takut dengan arus kendaraan yang sangat kencang dan tak berhenti-berhenti. Di bewarna terdapat tombol untuk mengaktifkan lampu merah agar kendaraan dapat berhenti dahulu sehingga bayangandapat berjalan .

Kurang nyawa : bayangan jalan sebelum kendaraan berhenti maka nyawa berkurang

1. **Anxiety :** rasa sesak akibat polusi udara

**Hint :** bewarna : aku dan dia adalah satu badan dan satu waktu (jadi harus pake masker barengan, gk satu satu aja)

Bayangan : aku dan dia adalah satu badan dan satu waktu (jadi harus pake masker barengan, gk satu satu aja)

**Penyelesaian:** terdapat masing masing 1 masker di bewarna dan bayangan. Mereka harus menggunakannya dan berjalan secara bersamaan.

**Kurang nyawa :** Lewat tanpa menggunakan masker atau tidak jalan bersamaan maka nyawa berkruang

1. **Anxiety :** pesawat besar terjatuh karena ada perusak sinyal pesawat

**Hint :** bewarna : jatuh adalah hal yang mengerikan (pesawat jatuh itu ngeri)

Bayangan : bahkan hal yang tidak terlihat itu mengerikan (hal yang tidak terlihat disini maksudnya sinyal di tempat bewarna, jd harus dimatikan)

**Penyelesaian :** di bewarna, terdapat benda perusak sinyal pesawat sehingga membuat pesawat terjatuh di dekatnya. Di bayangan terdapat tuas di tengah frame untuk mematikan alat tersebut sehingga pesawat tetap diatas secara normal

**Kurang nyawa :** apabila bayangan tidak mengaktifkan tuas selama 2 detik

1. **Anxiety :** jatuh ke lubang

**Hint :** bewarna : jarak dengan tanah tidak boleh berubah (kalau dia jatuh, maka jarak pijakan dengan tanah berubah)

Bayangan : jarak dengan tanah tidak boleh berubah (kalau dia jatuh, maka jarak pijakan dengan tanah berubah)

**Penyelesaian :** di bewarna terdapat papan kayu untuk menyebrang ke jalan selanjutnya, begitu juga dengan bayangan.

**Kurang nyawa :** Ketika mereka lompat atau terjatuh ke lubang(lewat tanpa meletakkan papan)

1. **Anxiety :** kegelapan di perkotaan

**Hint :** bewarna : aku takut salah melangkah

Bayangan : aku sudah terbiasa, jadi aku dapat melihat semuanya

**Penyelesaian :** pada bewarna, lampu Gedung-gedung tinggi tersebut mati serta lampu di tiang jalan, karena itu bewarna menjadi takut. Untuk bayangan, ada kabel yang terlepas sehingga harus di sambung menggunakan penyambung kabel (lakban). Bayangan melakukan perbaikan terlebih dahulu sehingga perkotaan dapat terang Kembali.

**Kurang nyawa :** Lewat dari 4 detik kegelapan kota maka nyawa berkurang

1. **Anxiety :** penyakit yang mudah menyebar

**Hint :** bewarna : terkadang kita harus memerlukan musuh untuk mengalahkan musuh (perlu vaksin, atau dalam artian virus yang udah dijinakkan)

Bayangan : benda sekecil itu bisa menjadi besar(virus mudah menyebar)

**Penyelesaian :** obat terletak pada bewarna di bagian akhir frame. bewarna harus pergi kesana terlebih dahulu dan mengambil obat. Bewarna harus balek ke awal untuk memberikan kepada bewarna. Bayangan tidak boleh kemana mana dikarenakan orang terinfeksi makin mendekat ke bayangan.

**Kurang nyawa:** apabila bayangan bergerak sedikit saja mendekati ke kerumunan orang yang terinfeksi

1. **Anxiety :** takut akan ruangan sempit

**Hint :** bewarna : banyak yang tidak menyukai katak di dalam tempurung

Bayangan : (kosong)

**Penyelesaian:** ada objek ruangan di jalant tersebut, Yang dilakukan bewarna adalah tetap jalan tanpa menghiraukan ruangan. Di bayangan tidak ada apa apa.

**Kurang nyawa :** apabila bewarna memilih interaksi maka ia akan masuk

1. **Anxiety :** orang jalan santai membuntuti dari belakang

**Hint :** bewarna : jangan melihat masa lalu (arti masa lalu adalah belakang, jadi jgn lihat belakang)

Bayangan : jangan melihat masa lalu (arti masa lalu adalah belakang, jadi jgn lihat belakang)

**Penyelesaian :** tetap jalan ke depan

**Kurang nyawa :** Ketika bayangan atau bewarna melihat ke belakang atau jalan mundul