Orientações para o jogo: responda todas as perguntas somente com a palavra, sem o artigo. Exemplo: “Quanto mais tiram de mim, maior fico, o que sou?” Resposta: Buraco. Repare que o artigo não foi utilizado como em “o buraco”.

INTRODUÇÃO

Você abre os olhos. Sua cabeça está confusa e as ideias estão deturpadas. O ambiente ao redor roda incessantemente, dando-lhe a impressão de estar num carrossel. O que aconteceu? Para onde foram George e Mary?

Aos poucos você vai reconhecendo a situação que até então era digna de livros e filmes. Cercado por paredes, você conclui: está num labirinto. O maior desafio? Sair dele com vida.

PRIMEIRA DECISÃO

O desespero então, chegou. E de uma só vez. Todos os questionamentos do que fazer e para onde ir pareciam retirar o pouco de ar que ainda restava ali. Mesmo porque, além de todo o desconforto de se estar totalmente perdido num labirinto, havia em suas costas o peso de ter perdido dois de seus mais próximos amigos, os quais só estavam nessa situação por sua causa. Era seu dever, então, encontrá-los vivos e tirá-los dali.

Sua primeira decisão chegou. Você pode caminhar à direita, à esquerda ou para frente.

Faça sua escolha:

1. Direita
2. Esquerda
3. Frente

FRENTE (HIGH SCORE - VIDA)

Suas mãos tremem. O caminho é um tanto quanto escuro e isso faz com que o pavor percorra pelo seu corpo. Por que lidar com o desconhecido é sempre tão amedrontador? O local parecia isolado de tudo, o único barulho possível de ouvir eram de passos receosos que ditam o caminho percorrido. Você então, chega num novo lugar. Muito semelhante ao anterior, com as mesmas escolhas.

Faça sua escolha:

1. Direita
2. Esquerda
3. Frente

ESQUERDA (MEDIUM SCORE - HALF VIDA)

Você entra numa sala cuja passagem se fecha antes mesmo que consiga pensar em retornar. Aparentemente, você está trancado. Uma luz se acende. Você espreme os olhos na tentativa de se adequar ao local, percorrendo-o com o olhar. Uma placa, pendurada na parede, contém a seguinte mensagem:

“O gato de Schrödinger dependeu de uma observação para viver ou morrer. Você dependerá somente de si próprio. Veja bem, você já está morto e vivo neste exato momento. Com qual realidade você irá ficar?”

Abaixo da placa, encontra-se uma mesa que contém um card. Nele está escrito:

“Responda em voz alta a pergunta abaixo:

Se você me comer, quem me enviou fará o mesmo com você. O que sou?”

R: anzol

RESPOSTA CERTA

A porta se abre. Você corre para fora da sala, com o coração disparado. O primeiro desafio serviu para mostrar que sair vivo deste labirinto seria uma missão extremamente difícil. Novamente, você se encontra na mesma situação anterior. Com três escolhas de direções a seguir. A porta por onde saiu se fechou instantaneamente atrás de você, impedindo que retorne.

* JUNTA COM AS ESCOLHAS DA HIGH SCORE

RESPOSTA ERRADA

As luzes se apagam no momento que diz a resposta em voz alta. O que aconteceu? Você então tenta tatear por alguma saída, uma vez que os olhos repentinamente abandonaram uma realidade luminosa. Simplesmente nada. A respiração antes mais controlada pelo foco de responder corretamente a pergunta, voltava a descompassar, embargada por um desespero que faz com que arregale os olhos.

Um barulho então se inicia, facilmente reconhecido como o escape de um gás. Essa substância, até então desconhecida, trouxe uma sensação de queimação por todos os órgãos do seu corpo após a primeira inalada e uma voz, vinda de dentro da sala, disse antes que você perdesse o equilíbrio das pernas e caísse no chão:

“Infelizmente o seu destino será tão trágico quanto o do pobre bichano. Oh, Schrödinger, por quê fez isso com este pobre ser humano?”

Fim de Jogo.

DIREITA - (LOW SCORE - DEATH)

Você caminha, então, à direita, adentrando uma sala cuja porta se fecha em seguida, tornando impossível uma possibilidade de retorno. O primeiro passo é dado, o qual provoca um súbito desnível no chão. A iluminação amarelada e fraca que reflete no local em conjunto com o alto barulho de engrenagem acionada pelo passo faz com que perceba o pior: as paredes estão se fechando.

Em desespero, você tenta distribuir chutes, arranhões e pontapés por todo o cômodo, este que aos poucos se fechava ao seu redor.

Gritos desesperados de socorro, dor, agonia. Uma morte inevitável. As paredes então definitivamente se fecham.

Fim de jogo

SEGUNDA DECISÃO

DIREITA - (HIGH SCORE - LIFE)

Ótima escolha. Você percebe que está à salvo quando, ao entrar na próxima sala, nenhuma das passagens se fecha e é possível atravessá-la em direção à saída sem nenhum problema. Ao lado da porta, há uma garrafa de água com um bilhete: “Beba, você irá precisar”.

Após alguns segundos de descanso, há uma nova motivação para prosseguir. Afinal, seus amigos continuam desaparecidos.

Ao continuar o caminho, desta vez a situação se desdobra de outra maneira. Diferentemente da vez anterior, desta vez existem três portas. Há a necessidade de escolher uma.

* Porta 1 - “Aqui há um incêndio”
* Porta 2 - “Aqui há um assassino”
* Porta 3 - “Aqui há um leão que não se alimenta há um ano”

FRENTE - (MEDIUM SCORE - HALF LIFE)

Ao adentrar a nova sala, as passagens de acesso entre o ambiente anterior e o próximo, se fecham. Desta vez a luz está acesa, então facilmente é possível analisar o ambiente e sentir o pavor provocado pelo item localizado ali: Uma maca, próxima de um dispositivo cuja finalidade não é possível distinguir. Há um bilhete na parede que diz:

“Quando o calor é intenso, tudo que procuramos é um local para nos esconder dele.”

Abaixo deste bilhete, um outro papel estava em cima de uma pequena mesa localizada ali, com dizeres que se assemelhavam à um manual de instruções:

“Há duas possibilidades. Recusar-se à seguir as instruções e morrer num local que não se abrirá ou segui-las. na tentativa de prosseguir com seu caminho.

Deite-se na maca com os braços esticados e colocados ao lado do corpo.”

Você então, realiza o que é pedido. Deita-se na maca, posicionando os braços ao lado do corpo. Dispositivos de metal automaticamente surgem, prendendo os membros inferiores e superiores. O aparelho que até então não demonstrava a funcionalidade, fazia sentido. Um mecanismo o posicionou sobre sua barriga, e era possível sentir a movimentação de ratos em contato direto com a sua pele. Aos poucos, concluiu que estava sendo vítima de uma tortura medieval. O dispositivo seria aquecido e, quando o calor for intenso, os ratos tentarão fugir deste por meio de sua pele.

Uma voz então ecoa pelo ambiente:

“Há somente uma chance, responda cautelosamente:

Qual é o lugar mais quente de uma sala?”

r: o canto, pois tem 90 graus

RESPOSTA CERTA

Tão logo a resposta é dada, o dispositivo é retirado do seu corpo e as amarras são soltas, permitindo que levante e possa prosseguir com o seu caminho.

* JUNTA COM AS ESCOLHAS DA HIGH SCORE

RESPOSTA ERRADA

A resposta é dada. As unhas dos ratos já estão com intensidade contra sua pele, provocando sérios arranhões. O calor então, é aumentado, provocando uma movimentação intensa e capaz de ser sentida. Lágrimas de agonia retratam um fim inevitável e doloroso.

Fim de jogo

ESQUERDA - (LOW SCORE - DEATH)

O primeiro passo é dado dentro de uma nova sala e o chão simplesmente despenca de uma altura imensa. Infelizmente tamanha queda é o suficiente para deixar um corpo desfigurado.

Fim de jogo

TERCEIRA DECISÃO

PORTA 3 - (HIGH SCORE - LIFE)

Você abre a porta cuidadosamente, torcendo com todas as forças para ter feito uma boa escolha. E fez. Ao entrar no pequeno recinto, há um bilhete na parede: “Parabéns pela sábia escolha. Nenhum animal seria capaz de viver sem se alimentar por um ano. Boa sorte em sua jornada.

PORTA 1 - (MEDIUM SCORE - HALF LIFE)

Ao abrir a porta, nada ocorre. Você suspira aliviado, afinal de contas pensa ter optado pelo melhor caminho. Quando esta se fecha atrás de você, o chão repentinamente se alastra em fogo, consumindo o ambiente e rapidamente o preenchendo quase por completo. Entretanto, há uma chance de escapar por responder corretamente à pergunta escrita na parede da frente:

“Se você me tiver, irá querer me compartilhar. Se você me compartilhar, não me terá mais. O que sou?”

R: segredo

RESPOSTA CERTA

Após respondida a pergunta, um dispositivo é acionado, inundando todo o ambiente com uma artificial chuva, cessando o fogo aos poucos. Em poucos instantes, o local já está contido, permitindo que consiga prosseguir com o caminho.

RESPOSTA ERRADA

A força do fogo é intensificada consumindo o ambiente por inteiro e inevitavelmente alastrando-se pelo seu corpo. Os gritos de dor aos poucos se enfraquecem e silenciam, substituídos pelo estalar da brasa contínua.

Fim de jogo

PORTA 2 - (LOW SCORE - DEATH)

O rangido da porta ao abrir ecoa pelo local, que aparenta estar vazio. Você se encaminha para o centro, buscando o acesso ao outro lado que lhe permitirá prosseguir com seu caminho até ser surpreendido por alguém que passa o braço pela sua garganta, pressionando-o contra sua traquéia. A força feita pelo indivíduo aumenta, tornando o ar impossível de passar. Sua visão fica turva aos poucos, lentamente seu corpo deixa de se debater entregando-se ao sono profundo da morte.

Fim de jogo

QUARTA DECISÃO

Algo lhe diz, como uma intuição, que o fim dessa agonia está próxima. Você está vivo e não foi fácil para que chegasse até aqui. Ao se encaminhar para próxima etapa, consegue ouvir uma voz familiar distante e abafada. Mary?

* Por favor, venha logo! Estou com o George, precisamos sair daqui o mais rápido possível!

Você então corre em direção ao som, mas se depara com três opções de caminho possíveis:

1. Esquerda
2. Direita
3. Em frente

FRENTE - (HIGH SCORE - LIFE)

O cômodo para qual se dirige apresenta uma escada, que o coloca num nível abaixo do que se encontra e é compatível com a origem dos sons que ouviu recentemente. Talvez sua intuição realmente esteja certa e de fato isso esteja acabando.

Você desce as escadas, na esperança de encontrar Mary e George.

ESQUERDA - (MEDIUM SCORE - HALF LIFE)

Ao optar pela direção esquerda, a entrada para esta sala é diferente das demais. Diferentemente das anteriores cujas entradas eram seladas após estar-se lá dentro, especificamente essa possuía maçaneta. Ao colocar a mão para abri-la, sentiu uma agulhada na ponta do dedo.

Após entrar no local, uma trava automática é chamada, trancando a entrada atrás de você. O efeito da picada sentida passa a fazer efeito e em poucos segundos você já não possui domínio sobre suas pernas. Todo o seu corpo da cabeça para baixo não obedece seus comandos.

Você tenta se rastejar até a porta de saída que se mantém aberta, entretanto se dá conta que uma aranha vermelha caminha lentamente em sua direção.

# O que nasce aos socos e morre a facadas?

R: pão

RESPOSTA CERTA

Você consegue rastejar com extrema dificuldade até o outro lado do cômodo, desviando da aranha. Cerca de 40 minutos após o corpo estar totalmente paralisado, os movimentos começam a retornar lentamente.

RESPOSTA ERRADA

A substância parece contrair todos os seus tendões musculares, tornando cada vez mais impossível realizar qualquer movimento. Apesar da consciência lúcida e mente funcionando em perfeito estado, nada mais restava além de aguardar a aranha se aproximar. Ela então, sobe em um dos seus dedos, caminhando em direção à sua mão. Num dos poucos e limitados reflexos que lhe sobrou, um espasmo faz com que sua mão se mova, sendo imediatamente apanhada pela aranha.

O veneno é letal.

Fim de jogo

ESQUERDA - (LOW SCORE - DEATH)

Ao optar pela direção esquerda, a entrada para esta sala é diferente das demais. Diferentemente das anteriores cujas entradas eram seladas após estar-se lá dentro, especificamente essa possuía maçaneta. Pendura nela, um óculos estava. Ao colocá-lo e adentrar a sala, era possível notar que era feito justamente para que fosse possível enxergar no escuro.

Para sua surpresa, no cômodo recém entrado havia uma mesa e em cima desta, um aparelho celular. Você sorri aliviado. Acabou. Você sobreviveu e conseguirá finalmente pedir por ajuda.

Corre então, em direção ao dispositivo, apertando o botão para ligá-lo.

A fagulha criada pelo aparelho era o que bastava para que o ambiente preenchido por gás altamente inflamável explodisse com você dentro.

Fim de jogo

ÚLTIMA DECISÃO

A escada levou até uma grande região central, iluminada e cinza, diferente dos ambientes obscuros visitados anteriormente. Um grande painel repleto de botões fazia parte do local que lembrava uma sala de controle. Próximo do teto, havia um painel com um relógio em contagem regressiva. Um total de 3 minutos era tudo que restava.

Havia uma tela em sua frente que repentinamente apresentou uma pessoa mascarada, que dizia com a voz transformada por meio de efeitos:

“Devo dizer que subestimei sua capacidade em chegar até aqui. Porque simplesmente achei que não fosse ser capaz de passar da primeira sala. Gosto quando meus participantes se superam. Pois bem. Alcançamos o auge da pontuação de audiência do dia, espero que fique feliz com essa informação.”

A tela ao lado então, ligou, mostrando Mary e George dentro de cômodos, com olhares de desespero e preocupação.

A voz então continuou:

“Bem vindo ao Hunner. Espero que consiga sair vivo para acompanhar as próximas temporadas desse programa. Vamos à etapa final. Tudo que tem que fazer é escolher um botão dentre os três abaixo e apertar. Ah, devo dizer que seus dois amigos possuem um dispositivo no corpo que pode explodi-los dependendo do botão que escolher.”

1 - botão verde

2 - botão roxo

3 - botão amarelo

BOTÃO VERDE - (HIGH SCORE - LIFE)

Enquanto apertava o botão, sabia que o poder daquela decisão poderia salvar ou custar alguma vida, Você fechou os olhos esperando pelo pior mas uma porta se abriu em sua frente, de onde Mary e George saíram de lá, aliviados por estarem vivos. A voz então, ressurgiu com a seguinte mensagem:

“Meus parabéns! São poucas as vezes que temos finais felizes por aqui. Nossa equipe estará entrando em contato para oferecer suporte à vocês. Após isso, serão encaminhados para serem entrevistados”.

A indignação por serem submetidos à condições mortais por entretenimento estava misturada com o alívio de poder estar junto das pessoas pelas quais se preocupou durante todo o percurso.

Fim de jogo

BOTÃO AMARELO - (MEDIUM SCORE - HALF LIFE)

Enquanto apertava o botão, sabia que o poder daquela decisão poderia salvar ou custar alguma vida. Após pressionado, a câmera que focava Mary e George, televisionou em tempo real e ao vivo a morte de George, cujo corpo instantaneamente explodiu pelo dispositivo acionado por meio do botão amarelo. O espanto, horror e desespero tomaram conta do seu corpo.

A porta do local onde se encontrava Mary abriu, libertando-a de vez.

A voz então, ressurgiu com a seguinte mensagem:

“Poxa vida, sinto muito pela sua perda. Nossa equipe estará entrando em contato para oferecer suporte à vocês. Após isso, serão encaminhados para serem entrevistados.”

Fim de jogo

BOTÃO ROXO - (LOW SCORE - LIFE)

Enquanto apertava o botão, sabia que o poder daquela decisão poderia salvar ou custar alguma vida. Após pressionado, a câmera que focava Mary e George, televisionou em tempo real e ao vivo a morte de George e Mary, cujos corpos instantaneamente explodiram pelo dispositivo acionado por meio do botão roxo. O espanto, horror e desespero tomaram conta do seu corpo.

A voz então, ressurgiu com a seguinte mensagem:

“Poxa vida, sinto muito pela sua perda. Nossa equipe estará entrando em contato para oferecer suporte à você. Após isso, será encaminhado para ser entrevistado.”

Seu corpo foi ao chão. As lágrimas escorriam pelo seu rosto sem que tivesse total controle da situação. Não havia mais nada que poderia ser feito. Seus melhores amigos haviam morrido em prol do entretenimento popular. Esse pensamento consumia todos os pedaços de si.

Fim de jogo