**Yeti Wetiasami - Roteiro**

**Cinematic Intro**

**\*Sonho da Yeti\***

* 1º Flash: Yeti e Kimaro saem da Maloca, Yeti com um cesto para colocar ervas e Kimaro com uma adaga para colhê-las.
* 2º Flash: No meio da Floresta Amazônica, Yeti com o cesto em mãos e algumas ervas no mesmo, enquanto Kimaro ajoelhado colhe mais algumas delas.
* 3º Flash: Voltando e conversando, os dois se deparam com a sua Maloca pegando fogo e tudo sendo destruído por um grupo de Portugueses.
* 4º Flash: Uma pancada na cabeça de ambos, e tudo se apaga.

**\*Fim do sonho\***

Yeti acorda assustada, ainda meio zonza, olha em volta e não reconhece nada. Ao seu lado, ela ve Kimaro deitado inconsciente no chão. Ela se aproxima dele e tenta reanima-lo:

- Kimaro! Vamos, acorde. – em tom de desespero.

O velho xamã acorda e diz:

- O que está acontecendo? Yeti, onde estamos? – assustado.

De repente, eles ouvem um grito distante (grito do caio, tem q ter xD).

- O que foi isso? Precisamos sair daqui! - Diz o xamã mais assustado ainda.

**Fim da Intro**

* **1ª Fase**

**Cenário descrito:**

Uma cela comum, fria e com feno espalhado pelos cantos, servindo de colchão para os prisioneiros. Alguns grilhões e correntes quebrados jogados perto da “porta”. Uma grade de madeira.

**Combinação correta:** Porta.

***(Player ativo)*** Yeti vai até a grade de madeira usada para fechar a cela que se encontram e num momento de fúria da uma cabeçada na mesma **(ação do player ao apertar a tecla de interação)**, ativando um som profundo de uma barra de madeira oca, abrindo assim a grade. Depois de uma leve tontura e um lapso de memória, Yeti diz:

- Como viemos parar aqui? Não me lembro de nada.

- How did we get here? I don’t remember anything.

* **2ª Fase**

**Cenário descrito:** Uma sala da defesa do forte, com um canhão virado para fora e com algumas bolas de canhão ao seu lado. Bem no canto da sala, ainda na parede do canhão, há uma estatua do monstro Mapinguary, baseado na mitologia nativa. Espalhados pela sala alguns esqueletos sem pele alguma dos portugueses.

**Combinação correta:** Canhão e Estatua.

***(Player ativo)*** Os dois personagens entram na sala e se deparam com vários objetos. Após ativarem o primeiro objeto da sala, o velho xamã espantado, comenta:

- Espere! Esse som... O espírito de Jurupary esta entre nós, mesmo sem as flautas. O que está acontecendo?

- Wait! That sound... Jurupary spirit is among us, even without the flutes. What is happening?

Ao ativar a estatua, que seria o ultimo item da sala o xamã completa com certo medo:

- Sinto outra presença... E não é boa...

- I feel another presence.... Is not a good one...

Eles saem da sala.

***(Cinematic HQ)*** Eles entram na sala e veem q o canhão esta com uma aura (uma espécie de fumaça em volta e um leve brilho). Yeti vai até ele e da uma cabeçada nele, produzindo um som, a aura sai e paira até a estatua, deixando um rastro de flautas espectrais. Kimaro vendo isso, diz espantado:

- Espere! Esse som... O espírito de Jurupary esta entre nós, mesmo sem as flautas. O que está acontecendo?

- Wait! That sound... Jurupary spirit is among us, even without the flutes. What is happening?

Então, ele vai até a estátua e bate a bengala nela, fazendo a fumaça ir para a porta e abrindo a mesma, após isso, a fumaça vai porta adentro e some.

A estatua então vibra mais intensamente e de repente, sessa a vibração. Vendo isso o velho xamã, com medo profere:

- Sinto outra presença... E não é boa...

- I feel another presence.... Is not a good one...

Eles acompanham a fumaça e entram na porta. Logo após eles sumirem da sala em que estavam, a estatua começa a se mexer, começa a cair os pedacinhos de pedra, liberando o Mapinguary, que logo em seguida, é atraído por um som de madeira sendo batida, ele solta alguns grunhidos (ouvir o som do Mapinguary) e vai rapidamente para a porta aberta onde estão os dois protagonistas. ***(fim)***

* **3ª Fase**

**Cenário descrito:** Uma sala quadrada com uma mesa grande bem ao centro. Com um item em cada canto da sala, sendo eles um barril, um vaso, um banco e um armarinho.

**Combinação correta:** Armário, Vaso e Mesa.

***(Player Ativo)*** Após ativar o primeiro objeto da cena um barulho na sala anterior chama atenção dos dois, o Mapinguary aparece e começa a correr atrás deles, dando então uma ação maior ao jogo. Desesperado o xamã grita:

- Du’tiya! (Fuja)

- Run?(Yeti) – Pergunta Yeti sem muito entender o que se passa.

- Mapiguary! (Xamã) – Gritou o xamã

Eles correm do monstro e saem à procura da combinação certa de sons para que Jurapary abra a porta para eles.

* **4ª Fase**

**Cenário descrito:** Uma sala quadrada com uma pequena extensão em um dos cantos. Com um canhão quase ao centro, dois barris em sequencia nos cantos, um armário e um vaso.

**Combinação correta:** Armário, Barril, Vaso e Barril.

***(Player Ativo)*** Ainda sem sucesso de escape, eles procuram novamente uma maneira de abrir a próxima porta e sair daquele forte amedrontador.

* **5ª Fase**

**Cenário descrito:** Dois corredores ligados, com várias pilastras ao centro. Contém uma mesa, um armário, um báu, outro tipo de armário, um barril, um vaso e o esqueleto de um português, com um capacete.

**Combinação correta:** Mesa, Vaso, Barril, Armário e Capacete do esqueleto..

***(Player Ativo)*** Ao interagir com um esqueleto de elmo cor diferente, Yeti se lembra de ter visto o mesmo elmo em um soldado ateando fogo em sua Maloca.

- Agora eu me lembro! Esse povo queimou tudo!

- Now I remember! These people burn everything!

* **6ª Fase**

**Cenário descrito:** Uma sala labirinto, tem apenas um caminho até a porta, conta com vários objetos em sequencia quase perfeita. A idéia é acertar os objetos de uma vez sem errar.

**Combinação correta:** Barril (definir os itens da sala)

***(Player Ativo)*** Mais um puzzle complicado.

* **7ª Fase**

**Cenário descrito:** Sala em formato diferente, meio quadrado. Conta com várias pilastras, uma mesa e vários objetos, incluindo o banco indígena.

**Combinação correta:** Banco Indígena (definir os itens).

***(Player Ativo)*** Entre os objetos na cena está um banco nativo, ao interagir com ele, o xamã reconhece o banco:

- Yã-a! Eles profanaram nossos objetos sagrados!

- Yã-a! They profaned our sacred objects!

* **8ª Fase**

**Cenário descrito:** Uma sala quadrada com outra sala ao meio, cercada por pilastras e duas mesas. Dentro dessa mini sala ao centro contém os itens para a combinação, sendo o ultimo item uma das mesas, nunca quebrar as duas para entrar.

**Combinação correta:** Mesa (definir os itens).

***(Player Ativo)*** Apenas uma cena comum, puzzles e escape.

* **9ª Fase (última)**

**Cenário descrito:** A ultima sala parece que há algum tipo de maldição! Todos os itens nessa sala estão invisíveis, seu chão é amarelo e o tapete ao centro azul, fora da sala se ve algumas arvores (formando assim a bandeira do Brasil). Os índigenas terão que acertar a combinação de 7 itens e em seguida acertar o baú, pois só assim ele terá uma machadinha dentro, se não for na ordem ele estará vazio.

**Combinação correta:** Baú, pegar o machado e acertar o Mapinguary (definir os outros itens).

***(Player Ativo)*** Ao interagir com o penúltimo item, que será um barril, ele quebrará, mostrando uma machadinha que leva ao ultimo item, o Mapinguary. O xamã deverá acertar o monstro antes de ser devorado. (caso sobre tempo, o cachimbo indígena será adicionado no lugar da machadinha).

Assim que o monstro morre, eles ganham a liberdade, pois conseguem sair do forte português.

**Mapa.**

