



Búzios

Ecos da Liberdade

Distribuidor/
Desenvolvedor:



Comunidades
Virtuais

Financiamento:



Fundação de Amparo
à Pesquisa do Estado da Bahia



Secretaria de Ciência,
Tecnologia e Inovação

Apoio:



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



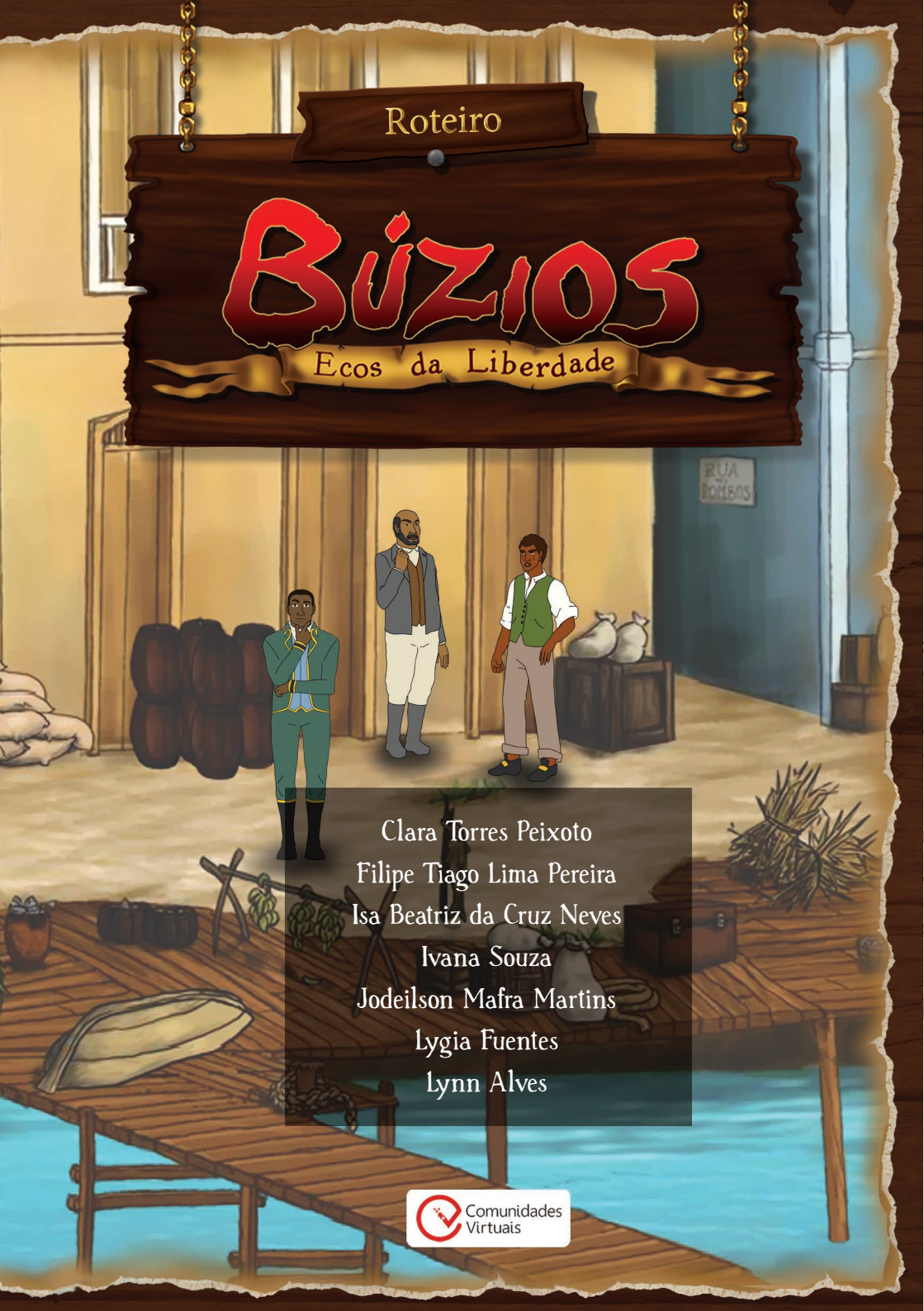
Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico

www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios

Roteiro

Búzios

Ecos da Liberdade



Clara Torres Peixoto
Filipe Tiago Lima Pereira
Isa Beatriz da Cruz Neves
Ivana Souza
Jodeilson Mafra Martins
Lygia Fuentes
Lynn Alves

O Búzios é um jogo adventure sobre a Revolta dos Búzios que aconteceu na Bahia no fim do século XVIII. Esse game foi desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia com o financiamento da FAPESB.

O Projeto Búzios: Ecos da Liberdade tem o objetivo de simular o contexto da sociedade baiana no século XVIII, especificamente a Revolta dos Búzios, e resgatar uma revolta popular que se desenvolveu na Bahia, criando um espaço para que os alunos possam construir conceitos e significados acerca desse conteúdo histórico mediado por um jogo eletrônico.





Roteiro

Búzios

Ecos da Liberdade



Distribuidor/
Desenvolvedor:



Comunidades
Virtuais

Financiamento:

fapesb
Fundação de Amparo
à Pesquisa do Estado da Bahia

Bahia
LIBERA DE TODOS LADOS
Secretaria de Ciência,
Tecnologia e Inovação

Apoio:



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA

Lourivaldo Valentim da Silva
Reitor

Amélia Tereza Santa Rosa Maraux
Vice-Reitora

Lídia Boaventura Pimenta
Chefe de Gabinete

Eduardo Lessa Guimarães
Procuradoria Jurídica (PROJUR)

José Bites de Carvalho
Pró-Reitor de Ensino de Graduação (PROGRAD)

José Claudio Rocha
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (PPG)

Adriana Marmorì
Pró-Reitora de Extensão (PROEX)

Paulo José Gonçalves de Souza
Pró-Reitoria de Assistência Estudantil (PRAES)

Luiz Paulo Almeida Neiva
Pró-Reitoria de Planejamento (PROPLAN)

José Durval Uzêda Filho
Pró-Reitoria de Administração (PROAD)

Marcelo Duarte Dantas de Ávila
Pró-Reitoria de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas (PGDP)

Djalma Fiuza Almeida
Unidade de Desenvolvimento Organizacional (UDO)

Monsenhor Raimundo dos Anjos
Ouvidoria

Luiz Carlos dos Santos
Wilson Roberto de Mattos
Zita Maria Farias Gomes Guimarães
Assessores Especiais

Antônio Amorim
Diretor do Departamento de Educação

Eliseu Clementino Souza
Coordenador do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade

Equipe

Coordenação

Lynn Alves (*Coordenadora / Produtora*)

Josemar Rodrigues (*Vice-coordenador*)

Game Design

Aldemar Macedo Junior

Alexandre Macêdo Santos

Arivan Silva Bastos

Felix de Souza Neto

Filipe Tiago Lima Pereira

Jodeilson Mafra Martins

Lynn Alves

Raphael de Andrade Montenegro

Túiris Andrade de Azevedo

Artes e Design

Alexandre Macêdo Santos

André Luís Pereira dos Santos

Danilo Dias

Felix de Souza Neto

Jailce Fernanda Brito

Leomir Costa

Mariá de Sá Frizzera Scárdua

Piero Carapirá

Raphael de Andrade Montenegro

Raquel Meira de Andrade

Túiris Andrade de Azevedo

Vitor Torres

Roteiro

Clara Torres Peixoto

Filipe Tiago Lima Pereira

Isa Beatriz da Cruz Neves

Ivana Carolina Souza

Lynn Alves

Jodeilson Mafra Martins

Velda Gama Alves

Historiadores

Filipe Tiago Lima Pereira

Isa Beatriz da Cruz Neves

Jodeilson Mafra Martins

Trilha Sonora

Aldemar Macedo Junior

Programação

Arivan Silva Bastos

Laíza Costa Camurugy

Equipe Pedagógica

Alessandra Silva de Souza

Glória Araújo

Lygia Fuentes

Lynn Alves

Vanessa dos Santos Rios

Tatiana Santos da Paz

Consultoria

Cícero Bathomarco (*Roteiro*)

Jaci Maria Ferraz Menezes (*História*)

Revisora Linguística

Obdália Ferraz

Agradecimentos

Cícero Bathomarco

Eduardo Borges

Edyala Iglesia

Jaci Maria Ferraz Menezes

Pola Ribeiro

Sofia Federico

Sumário

1. ATO I	09
2. ATO II	22
3. ATO III	42





ATO I

ANIMAÇÃO

DESCRIÇÃO ANIMAÇÃO: Retratará Francisco no Porto de Lisboa, dirigindo-se para a nau Conceição, que é a embarcação que o trará até Salvador; mostrará Francisco observando a cidade de Lisboa de dentro da nau Conceição. Francisco, Bacharel em Direito pela Universidade de Coimbra, retornará de Portugal para Salvador a fim de assumir os negócios do pai (Vicente Vilar), que está muito doente.

CENÁRIO:

- Porto de Lisboa

PERSONAGENS:

- Francisco

TEXTO DA ANIMAÇÃO

1. *Porto de Lisboa, 1797;*
2. *Diversos navios saem de Portugal com direções distintas pelo mundo;*
3. *Depois de anos vivendo em Portugal, Francisco volta para a cidade de Salvador com o objetivo de ajudar seu pai, que se encontra muito doente;*
4. *Além de carregar na bagagem os conhecimentos adquiridos no curso de Direito na Universidade de Coimbra, trás no seu coração as idéias de mudanças que estão influenciando toda a Europa.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco estará no convés e conversará sobre a Revolução Francesa com Pierre; um francês que estará infiltrado no navio, a fim de trazer, para a elite baiana, livros, cartas, documentos e jornais com temáticas revolucionárias. Ele informará a Francisco sobre os roubos das bagagens no navio e sobre a existência de ladrões a bordo.

CENÁRIO:

- Convés

ITENS:

- Garrafa de vinho (inventário)
- Informações do jogo Torre de Hanói (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Pierre

DIÁLOGO

FRANCISCO – *A viagem está bem tranqüila, não acha?*

PIERRE – *Desculpe-me, mas não vejo nada de tranqüilo...*

FRANCISCO – *Por que pensas assim?*

PIERRE – *Não percebe a quantidade de ladrões a bordo?*

FRANCISCO – *Ladrões?*

PIERRE – *Isso mesmo. Ontem escapei de ser roubado.*

FRANCISCO – *O que ocorreu?*

PIERRE – *Presenciei pessoas suspeitas no porão e, imediatamente, peguei o que era meu.*

FRANCISCO – *Então, preciso pegar minhas malas!*

PIERRE – *Só que agora colocaram um marujo na porta para impedir que qualquer um entre.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – *O que o senhor vai fazer em Salvador?*

PIERRE – *Estou indo para o Recôncavo, em busca dos diamantes que tem feito muitas pessoas ricas.*

FRANCISCO – *Não me parece que esteja indo só para isso...*

PIERRE – *Tenho outros interesses sim, mas são assuntos pessoais.*

FRANCISCO – *Sinta-se à vontade para falar, se assim o senhor desejar.*

PIERRE – *Quem me garante que é de confiança?*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2.1:**

FRANCISCO – *Pelo seu sotaque, a sua origem é francesa. Como veio parar nesse navio português?*

PIERRE – Parece até que trabalha para a Coroa Portuguesa.

FRANCISCO – Pelo contrário. Não concordo com o modelo político português no Brasil.

PIERRE – É opositor ao domínio português?

FRANCISCO – Sim, pois penso que há muita exploração.

PIERRE – Mas o que quer comigo?

FRANCISCO – Alguns boatos dão conta de que franceses estão espalhados pelo mundo afora, influenciando Movimentos Revolucionários.

PIERRE – Vejo que está muito bem informado.

FRANCISCO – Inclusive, os regimentos militares estão vigiando a presença dos franceses nas embarcações.

PIERRE – Verdade. As autoridades portuguesas estão bem preocupadas com a divulgação dos ideais franceses de liberdade, igualdade e fraternidade.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.2:

FRANCISCO – Se sabe do perigo, o que faz aqui?

PIERRE – Vejo que o senhor já desconfia da minha presença.

FRANCISCO – Não se preocupe em dizer se é um desses franceses.

PIERRE – De fato, participo dessa rede de divulgação dos ideais franceses. Vou a Salvador para contribuir com a circulação de livros e documentos revolucionários.

FRANCISCO – É um trabalho muito arriscado.

PIERRE – Mas precisamos fazê-lo.

FRANCISCO – De onde vem essa ligação dos franceses com os baianos?

PIERRE – Anos atrás, um comandante francês chamado Antonie Larcher fez importantes propagandas dos nossos ideais por toda Bahia.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.3:

FRANCISCO – Mas nunca desconfiaram dessa sua função?

PIERRE – Meu sotaque sempre chama atenção, mas nunca fui pego.

FRANCISCO – Vejo que fui o primeiro a perceber seus interesses.

PIERRE – Realmente. É bem observador.

FRANCISCO – Mas essas ideias já circulam por Salvador? Preciso conhecer as

peças de lá que estão envolvidas.

PIERRE – Certamente, os ideais da revolução francesa estão por todo o mundo. Mas tenha cautela ao falar desse assunto ou as autoridades podem lhe prender.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – Quem está a sua espera em Salvador?

PIERRE – Vou encontrar-me com o tenente Hermógenes Pantoja.

FRANCISCO – Não conheço ainda esse sujeito.

PIERRE – Dizem que ele é um articulador e um grande leitor das nossas idéias na Bahia.

FRANCISCO – Esse tipo de leitura também me agrada bastante.

PIERRE – Pelo que ouço, o povo da Bahia convive com muitos problemas. Acredito que a difusão dos nossos ideais revolucionários poderá ajudar.

FRANCISCO – Estou ansioso para chegar a Salvador, pois sinto que algo importante me aguarda.

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco conversará com Sebastião, que estará limpando o chão do convés com vassoura e balde e descobrirá que o marujo tinha sido punido por estar jogando com Cristovão. Sebastião promete ajudar Francisco a ter acesso ao porão, caso este desafie e vença Cristovão no jogo das porcelanas. Francisco aceitará o desafio.

CENÁRIO:

- Convés do navio

ITEM:

- Torre de Hanói (hipertexto)
- Laxante

PERSONAGENS:

- Francisco
- Sebastião

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – De onde vieram essas caixas? Ontem não estavam aqui.

SEBASTIÃO – Vieram do mar.

FRANCISCO – Do mar? Como assim?

SEBASTIÃO – Muitas vezes encontramos esses tipos de objetos boiando. E, na maioria das vezes, são mercadorias do Oriente.

FRANCISCO – Será que foi um naufrágio? O senhor avistou alguma embarcação?

SEBASTIÃO – Não, mas meses atrás um galeão de bandeira portuguesa naufragou por aqui.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – Que trabalho duro limpar sozinho este convés.

SEBASTIÃO – Pois é. O pior é que fui obrigado a fazer isso durante todo o dia.

FRANCISCO – E qual foi o motivo?

SEBASTIÃO – Sou o responsável por dar as coordenadas ao capitão, mas estava jogando com um dos tripulantes e fui punido.

FRANCISCO – Mas foi uma punição bastante injusta, não achas?

SEBASTIÃO – Pior seria se ele me mandasse descascar batatas, pois alguns marujos ficam praticamente sem dedos.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 3:**

FRANCISCO – O senhor sabe como posso passar para o porão?

SEBASTIÃO – O que quer no porão?

FRANCISCO – Preciso pegar alguns pertences nas minhas bagagens.

SEBASTIÃO – Me faça um pequeno favor que eu lhe ajudo.

FRANCISCO – Sei... Isso não me parece boa coisa.

SEBASTIÃO – Preciso recuperar as porcelanas que estão nas mãos daquele sujeito ali.

FRANCISCO – E por que o senhor não vai até lá e pega?

SEBASTIÃO – Porque ele inventou um jogo estranho que ninguém consegue

ganhá-lo.

FRANCISCO – *E como funciona esse jogo?*

SEBASTIÃO – *Tome isto. São algumas informações sobre o jogo. Volte aqui quando ganhar daquele filhote de sardinha!*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO: APÓS GANHAR DE CRISTOVÃO:

FRANCISCO – *Foi muito fácil aquele jogo!*

SEBASTIÃO – *Fácil? Não acredito que você conseguiu resgatar as porcelanas daquele imprestável!*

FRANCISCO – *Claro que sim. Aqui estão! Agora diga-me como posso passar para o porão.*

SEBASTIÃO – *O senhor tem dois caminhos: o primeiro pela porta que Roderico está guardando, e o outro pelo alçapão. Mas a chave fica com o capitão.*

FRANCISCO – *Mas aquele marujo não me deixará passar.*

SEBASTIÃO – *O senhor precisa tirá-lo da porta.*

FRANCISCO – *Como farei isso?*

SEBASTIÃO – *Tome esse laxante. É inteligente e saberá o que fazer.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Caso Francisco retorne para conversar com Sebastião, sem a porcelana.

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

SEBASTIÃO – *Perdeu alguma coisa?*

OPÇÃO 2:

SEBASTIÃO – *Olhe ao redor e veja se acha algo para fazer.*

OPÇÃO 3:

SEBASTIÃO – *Deixe-me trabalhar em paz.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco conversará com Cristovão e o desafiará no jogo de porcelanas. Caso perca, Francisco deverá dar a Cristovão uma dose de seu vinho do Porto. Caso ganhe, Francisco recuperará as porcelanas, entregando-as para Sebastião. Em troca, este lhe dará um laxante que será útil para desvencilhar Roderico da porta que dá acesso ao porão.

CENÁRIO:

- Convés do navio

ITENS:

- Porcelanas
- Vinho do porto (inventário)
- Torre de Hanói (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Cristovão

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – O senhor está bem? Precisa de ajuda?

CRISTOVÃO – Quem é você? Minha mãe? Nem me conhece e já está tirando suas conclusões.

FRANCISCO – Sou Francisco.

CRISTOVÃO – Sou Cristovão.

FRANCISCO – É o senhor mesmo que procuro.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – Então, o senhor é o jogador do navio?

CRISTOVÃO – Sim, e sou o melhor desse lugar. Até agora ninguém conseguiu me vencer.

FRANCISCO – Aposto esse vinho que consigo ganhá-lo.

CRISTOVÃO – Então vamos jogar. Mas o que o senhor quer em troca?

FRANCISCO – Quero todas essas porcelanas.

CRISTOVÃO – Tudo bem!

DIÁLOGO

APÓS O MINI-GAME:

CRISTOVÃO – *O senhor joga bem. Tome aqui o que combinamos.*

FRANCISCO – *Depois de resolver algumas coisas importantes, voltaremos a jogar.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OBS: Quando Cristovão chamar Francisco para jogar novamente, seguirá o diálogo.

CRISTOVÃO – *Vamos jogar novamente!*

FRANCISCO – *Lamento, mas agora não vou mais jogar.*

CRISTOVÃO – *Por quê? Está com medo?*

FRANCISCO – *Agora não, estou ocupado. Jogaremos depois.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco falará com o marujo do porão. Para Francisco conseguir colocar o laxante no suco de limão de Roderico, terá que desviar a atenção deste dizendo que existe um monstro marinho no mar. Quando Roderico (marujo) virar-se para ver o monstro, Francisco colocará o item (laxante) dentro do suco do marujo. Devido ao susto, Roderico ficará nervoso e tomará o suco de limão. Logo depois, sentirá dor de barriga e sairá correndo, deixando a passagem livre para Francisco entrar no porão.

CENÁRIO:

- Convés do navio

ITENS:

- Laxante (inventário)
- Copo de Suco de limão

PERSONAGENS:

- Francisco
- Roderico

DIÁLOGO

RODERICO – *O que faz aqui? Esta área é restrita. Passageiros não podem circular por aqui.*

FRANCISCO – *Gostaria apenas de pegar minhas bagagens.*

RODERICO – *Isso é permitido somente quando o navio estiver em terra firme. Saia já daqui. Deixe-me tomar minha limonada em paz.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Caso Francisco insista em falar com Roderico:

DIÁLOGO

RODERICO – *O senhor não tem nada de importante para fazer?*

INTERJEIÇÃO 1 - *Preciso achar uma maneira de tirar esse homem daí e pegar a chave desta porta.*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO 2 - *Preciso achar uma forma de passar por esse marujo.*

RODERICO – *O que o senhor disse?*

FRANCISCO – *Nada. Estava só pensando em uma coisa aqui.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

RODERICO – *Não acredito! O senhor mais uma vez aqui!*

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Em que parte do navio estamos?*

RODERICO – *Senhor, volte para a companhia dos outros tripulantes.*

FRANCISCO – *Não encontrei nada de interessante para fazer.*

RODERICO – *Não tenho tempo para conversa, senhor.*

FRANCISCO – *O que há dentro desse copo?*

RODERICO – *Isso aqui não passa de uma limonada. Quem faz uma viagem como esta, precisa de “vitamina C” para não adquirir escorbuto.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – *O que tem atrás desta porta?*

RODERICO – *Atrás da porta só tem mercadorias e pertences dos passageiros.*
FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – *Quero pegar uns pertences que esqueci na minha mala.*

RODERICO – *Está me achando com cara de tolo?*

FRANCISCO – *Olhe bem para mim e veja se tenho jeito de ladrão.*

RODERICO – *Lamento, mas na posição em que me encontro não posso confiar em ninguém.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 4:

FRANCISCO – *Sabe que o mar esconde muitos mistérios?*

RODERICO – *Eu não gosto dessas histórias.*

FRANCISCO – *Nunca ouviu falar de um navio inglês que sumiu com 280 homens a bordo? Ele viajava do Brasil rumo à Inglaterra.*

RODERICO – *Vamos mudar de assunto!*

FRANCISCO – *Certa vez uma fragata bateu em uma embarcação, que navegava a deriva, sem qualquer vestígio de sua tripulação.*

RODERICO – *Que história mais louca é essa?*

FRANCISCO – *Na primeira viagem que fiz, um dos marujos viu no oceano um monstro gigantesco capaz de devorar a tripulação inteira.*

FRANCISCO – *Olhe ali! Poseidon!*

RODERICO – *Isso não tem graça. Meu coração veio na boca com essa sua brincadeira. Preciso tomar minha limonada para me acalmar um pouco.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Quando o marujo olhar para o mar, tentando achar Poseidon, Francisco colocará colocar em sua limonada um pouco de laxante. Após tomar a limonada, o marujo se contorcerá segurando a barriga e sairá correndo.

ANIMAÇÃO

DESCRIÇÃO DA ANIMAÇÃO: Nesse momento, aparecerá Xavier (marujo

de óculos fundo de garrafa) olhando o horizonte com a luneta e dando as coordenadas para o capitão. Logo depois, haverá um estrondo no navio e seguirá a cena de Francisco observando o vazamento no porão.

CENÁRIO:

- Convés

PERSONAGENS:

- Xavier
- Capitão

TEXTO DA ANIMAÇÃO

XAVIER – *Capitão vire o navio a estibordo! Não... não... vire a bombordo.*

CAPITÃO – *Seu filhote de Sardinha, decida-se!*

XAVIER – *Minha Nossa Senhora! Segurem-se, o navio vai bater!*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Fala de Francisco antes do navio bater.

INTERJEIÇÃO - *Vou pegar minhas coisas e sair logo, antes que alguém me veja.*

OBS: Fala de Francisco depois do navio bater.

INTERJEIÇÃO - *Que estrondo foi esse? Ah não... O barco se chocou contra alguma coisa.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco entrará no porão, procurará seus pertences e logo depois de achá-los, ouvirá um barulho muito forte. Ao olhar para um dos cantos do porão, verá que o navio foi perfurado. Se tentar fugir da sala não conseguirá, pois a porta estará emperrada. O jeito será tapar o buraco utilizando alguns itens. Francisco deverá achar madeira, pedra, betume e pregos dentro do porão para colocá-los no buraco e sanar o problema. A madeira estará próxima das malas; as pedras deverão ser encontradas num canto, amontoadas; os pregos deverão estar numa caixa que Francisco deverá abrir para poder pega-los; o betume estará vazando de um barril quebrado.

CENÁRIO:

- Porão do navio

ITENS:

- Mala de Francisco
- Peça de madeira
- Barril de Betume
- Pedras
- Pregos

PERSONAGEM:

- Francisco

INTERJEIÇÃO - *O que devo fazer agora? Vamos, Francisco, pense em uma solução. Terei de consertar antes que esse buraco vire algo maior. Preciso impedir esse naufrágio.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Para poder sair do porão, Francisco deverá combinar cordas ao arpão e arremessar até a parte superior do recinto. Nesse momento, cairá uma cesta com cordas proporcionando a abertura do local por onde Francisco subirá ao convés. Após cair essa cesta aparecerá uma animação de Francisco subindo até o convés. Logo depois, aparecerá o personagem vindo a panorâmica da cidade de Salvador.

CENÁRIO:

- Convés

ITENS:

- Cordas
- Arpão
- Cesta com a caixa
- Alçapão
- Saca de farinha (hipertexto)

PERSONAGEM:

- Francisco

DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO - *Agora que solucionei este problema, tenho que sair daqui. Como a porta está emperrada, devo achar outra saída.*

OBS: Ao ver a abertura na parte superior.

INTERJEIÇÃO - *Como farei para alcançar aquela saída?*





ATO II

ANIMAÇÃO

DESCRIÇÃO DA ANIMAÇÃO: Francisco, contemplando a vista da Bahia de todos os Santos, e a embarcação aproximando-se de Salvador. Mostrará alguns pontos da cidade como a parte do cais, alguns escravos sendo açoitados e plantações de fumo.

CENÁRIO:

- Baía de Todos os Santos
- Porto de Salvador
- Cidade de Salvador
- Plantações de Fumo
- Fonte Pública

PERSONAGENS:

- Francisco
- Escravos
- Capataz

TEXTO DA ANIMAÇÃO

1. *Aparentemente, a cidade de Salvador está tão bonita e convidativa, como sempre esteve. Mas é preciso olhar um pouco mais de perto para entender o que se passa na cidade.*

2. *Após uma viagem turbulenta, Francisco se depara com a cidade de Salvador, um local que, ao fim do século XVIII, possuía uma população numerosa, formada, principalmente, por pardos e negros.*

3. *A base econômica da Bahia era concentrada na produção de açúcar, fumo e cachaça, e dependia, excessivamente, da mão de obra escrava.*

Nessa sociedade, o poder e os privilégios eram direcionados somente para os brancos de origem portuguesa, restando às pessoas de cor um tratamento rígido e violento.

4. *Apesar do grande empenho da Coroa Portuguesa em manter longe as ideias libertárias, muitos livros, textos e cartas chegaram à Bahia, influenciando escravos, alfaiates, soldados e diversas pessoas que estavam descontentes com a sua situação social.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Depois de chegar a Salvador, Francisco se deslocará para o armazém do pai, onde conversará sobre o seu estado de saúde e também sobre a situação dos negócios da família. Seu pai estará gerenciando o armazém, mesmo mal de saúde. Após essa conversa, Francisco procurará o médico Cipriano Barata.

CENÁRIOS:

- Armazém

ITEM:

- Cordas
- Ábaco (hipertexto)
- Pé-de-cabra

PERSONAGENS:

- Francisco
- Vicente

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Benção, meu pai.*

VICENTE – *Deus lhe abençoe. Que bom vê-lo aqui novamente, meu filho!*

FRANCISCO – *Como vão o senhor e a minha mãe?*

VICENTE – *Estamos bem. Sua mãe está na Igreja do Carmo rezando pela sua viagem.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Estava com muita saudade do senhor e desta cidade.*

VICENTE – *Achei que não viveria para vê-lo outra vez!*

FRANCISCO – *Meu pai, não seja exagerado!*

VICENTE – *Meu filho, com a transferência da sede da colônia de Salvador para o Rio de Janeiro, as coisas por aqui mudaram bastante. Estamos amargando muitos prejuízos.*

FRANCISCO – *E Salvador tem perdido importância?*

VICENTE – *Não só Salvador, mas todas as regiões próximas. A maioria dos*

comerciantes está sofrendo com as restrições econômicas e com as altas taxas de impostos.

FRANCISCO – Isso acontece porque o sistema colonial é guiado pela obrigação de comercializarmos com Portugal, o que impede a prosperidade do comércio.

VICENTE – Infelizmente, nossa situação não faz parte das preocupações deles.

FRANCISCO – O senhor sabia que, na Europa, um Movimento revolucionário francês conseguiu derrubar todos esses privilégios?

VICENTE – Não, mas parece ser algo interessante. Já ouvi boatos de que aqui existem movimentos semelhantes. Isso lembra muito as idéias do Sr. Cipriano Barata.

FRANCISCO – Preciso conhecê-lo!

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.1:

FRANCISCO – Onde está o “Vicente”, valente e corajoso, que deixei antes de viajar?

VICENTE – Eu ando cansado, doente e muito contrariado com a situação dos meus negócios.

FRANCISCO – Qual a sua doença, meu pai?

VICENTE – Não sei ao certo, mas sua mãe acha que é pneumonia.

FRANCISCO – Aquele seu amigo médico ainda está morando por aqui?

VICENTE – Sim, ele que é o Cipriano. Está morando aqui próximo do atracadouro.

FRANCISCO – Espero que ele tenha um bom remédio para o senhor.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.2:

FRANCISCO – Como andam os negócios e o armazém?

VICENTE – Muito mal. As taxas que a Coroa Portuguesa impõe aos comerciantes estão acabando com todos.

FRANCISCO – Mas não se preocupe, pois agora eu cheguei. Poderá descansar.

VICENTE – Claro que tenho que me preocupar, filho. Se as coisas não mudarem, todos nós estaremos arruinados.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.3:

FRANCISCO – *O senhor não gastou dinheiro em vão, pois tive acesso a muitas ideias de liberdade.*

VICENTE – *Cuidado, meu filho. Existem boatos de que algumas pessoas estão se reunindo de forma secreta para tratar desses assuntos.*

FRANCISCO – *Parece que aquele francês do navio estava certo.*

VICENTE – *O que disse, meu filho?*

FRANCISCO – *Nada não, pai! Preciso falar com o Sr. Cipriano.*

VICENTE – *Ele parece ser uma pessoa muito culta e confiável.*

FRANCISCO – *Irei agora mesmo falar com esse seu amigo.*

OBS: As cordas estarão disponíveis em um canto do ambiente. Elas serão utilizadas mais adiante na construção do cavalo de pau. Após conversar com o pai, Francisco sai do armazém em direção à casa de Cipriano Barata. Caso o jogador escolha ir até a sua própria casa:

INTERJEIÇÃO - *Mas o que irei fazer lá em cima agora? Minha mãe nem está lá!*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Como o estado de saúde de seu pai está se agravando, Francisco decide buscar ajuda com o médico Cipriano Barata. Ao chegar lá, Cipriano recomenda um remédio para que Sr. Vicente melhore. Aproveitando o momento, Cipriano falará também da necessidade de mudanças para a sociedade baiana que sofre bastante com o abuso de poder e as cobranças de impostos. Como Francisco mostra-se interessado, será convidado a participar de uma reunião secreta no engenho para tratar destes assuntos.

CENÁRIO:

- Casa de Cipriano Barata

ITEM:

- Remédio
- Cupins
- Endereço do Engenho
- Fumo (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Cipriano Barata

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Posso falar com o Dr. Cipriano Barata?*

CIPRIANO – *Bem, barata o senhor só encontra nas vendas. Meu nome é Cipriano BARATA.*

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Desculpe a confusão com os nomes! Chamo-me Francisco.*

CIPRIANO – *Então, é o Francisco. Como vão os estudos em Portugal?*

FRANCISCO – *Conseguí concluir. Formei-me em Direito pela Universidade de Coimbra.*

CIPRIANO BARATA – *Parece que o senhor fez jus aos esforços de seu pai*

FRANCISCO – *Tentei fazer o melhor que eu pude.*

FECHAR DIÁLOGO**DIÁLOGO****OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – *Preciso de alguma medicação para o meu pai.*

CIPRIANO BARATA – *O que ele tem?*

FRANCISCO – *Disse-me que talvez seja pneumonia.*

CIPRIANO BARATA – *Tenho um remédio muito bom. Ajude-me a procurá-lo.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: O jogador procurará pelo remédio escondido na sala. Com o remédio no inventário, Francisco reaparecerá ao lado de Cipriano, continuando o diálogo.

DIÁLOGO**OPÇÃO 3:**

FRANCISCO – *O senhor está bem informado sobre os acontecimentos da cidade?*

CIPRIANO – *Sim. Infelizmente, nossa Salvador vive um momento muito complicado. Os altos preços das mercadorias mais essenciais estão trazendo*

muita miséria.

FRANCISCO – *Mas, se a insatisfação é geral, por que a população não formaliza um protesto contra essa administração?*

CIPRIANO – *Porque a população tem medo de represálias, afinal, os direitos não são iguais para todos.*

FRANCISCO – *Mas isso é um absurdo!*

CIPRIANO BARATA – *O senhor é do tipo de pessoa que estamos precisando aqui.*

FRANCISCO – *Espero poder contribuir de alguma forma.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 4:

FRANCISCO – *Durante o tempo em que estive na Europa, pude perceber que os ideais de liberdade podem ocasionar muitas mudanças.*

CIPRIANO BARATA – *O senhor teve algum tipo de contato com o que foi escrito nesse período?*

FRANCISCO – *Tive sim, mas o acesso a essas obras era bem limitado na universidade onde estudei, e alguns livros foram proibidos.*

CIPRIANO BARATA – *O acesso a esse tipo de leitura é proibido por aqui também, mas o grupo de que faço parte se mantém invisível para as autoridades.*

FRANCISCO – *Aqui existem mais pessoas com esse mesmo interesse?*

CIPRIANO BARATA – *Sim, mas como o senhor deve imaginar, as reuniões são secretas. Tem interesse em participar?*

FRANCISCO – *Claro, será um prazer!*

CIPRIANO BARATA – *O senhor está oficialmente convidado. Tome o endereço. Será útil.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Aparecerá no inventário uma pequena anotação com o nome:

Local: Engenho Novo
Data: 18 de junho de 1798

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Após visitar Cipriano Barata, Francisco voltará

para casa e entregará o remédio a sua mãe. Francisco terá que colocar suas malas em algum lugar da sala e sair, a fim de arrumar-se para a reunião. Antes de sair, ele deverá pegar alguns itens dentro da casa como: limão (em cima da mesa), brinquedos (dentro do baú) e a cachaça.

CENÁRIOS:

- Sala de Visita da casa de Francisco

ITENS:

- Limão
- Pião
- Cachaça
- Onça empalhada
- Oratório (hipertexto)
- Cabeça do cavalo de pau

PERSONAGENS:

- Emiliana
- Francisco

OBS: Francisco sobe a escada que o leva até a sua casa e encontrará sua mãe na sala de visitas. Caso o jogador direcione Francisco para o armazém, ele dirá:

INTERJEIÇÃO - *Mas o que estou fazendo aqui? Tenho que ver a minha mãe e levar o remédio de meu pai.*

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Cheguei, minha mãe.*

EMILIANA – *Graças a Deus, meu filho. Como foi de viagem?*

FRANCISCO – *A viagem foi bem cansativa. Tome aqui o remédio que o doutor Barata mandou para meu pai.*

EMILIANA – *Seu pai está precisando.*

FRANCISCO – *Agora eu preciso ir. Tenho uma reunião muito importante!*

EMILIANA – *Mas, filho, precisa guardar as malas, trocar de roupa e dar um jeito nesse cabelo.*

FRANCISCO – *Vou à alfaiataria e à barbearia agora mesmo.*

EMILIANA – *Não vai descansar?*

FRANCISCO – *Agora não, minha mãe. Tenho algumas coisas para resolver.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Se o jogador for logo até o inventário para guardar as malas em casa, aparecerão as seguintes interjeições:

INTERJEIÇÃO - *Preciso encontrar os lugares onde irei cortar o cabelo e fazer uma nova roupa.*

OBS: Se o jogador tentar sair da casa de Francisco, antes de levar as malas para a sala:

INTERJEIÇÃO - *Antes de sair, eu preciso guardar as malas!*

OBS: O jogador poderá pegar alguns itens que já estarão disponíveis dentro da casa: limão em cima da mesa, cabeça de um cavalo de pau e pião, ambos dentro de um baú.

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DE AÇÃO: Francisco sairá de casa e procurará uma alfaiataria para fazer a roupa que irá à reunião. Ao chegar à alfaiataria de João de Deus, achará Joãozinho (filho de João). Para que este possa chamar o pai, Francisco fará um cavalo de pau com o cabo de vassoura que estará lá mesmo, na alfaiataria, cabeça do cavalo (baú da sala de Francisco) e as cordas (encontradas no Armazém). Após a entrega do presente por Francisco a Joãozinho, o alfaiate João de Deus sairá por uma das portas, irá falar com Francisco e aceitará fazer o paletó. Contudo, precisará de mais botões e pedirá a Francisco para procurá-los embaixo de alguns panos dentro da alfaiataria.

CENÁRIO:

- Alfaiataria

ITENS:

- Panos
- Botões
- Pião (inventario)
- Cavalo de pau (inventário)
- Cordas (inventario)
- Cabo de vassoura (inventário)
- Vestimentas (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Joãozinho
- João de Deus

OBS: Na mesa, haverá uma calça azul cortada, e, no suporte para montagem de roupas, haverá um paletó (Joãozinho fará referência a esse paletó). Mas esses itens de vestuário não terão maiores detalhes (botões). O cavalo será construído mediante a combinação dos itens (cabeça de cavalo de pau, cordas, cabo de vassoura).

DIÁLOGO

FRANCISCO – *A alfaiataria está funcionando?*

JOÃOZINHO – *Está sim! Mas meu pai não se encontra.*

FRANCISCO – *Qual o seu nome, pequeno aprendiz?*

JOÃOZINHO – *Joãozinho.*

FRANCISCO – *Preciso de uma bela indumentária.*

JOÃOZINHO – *Só o papai pode lhe ajudar.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – *Que tolice a minha. É muito pequeno para saber fazer uma roupa.*

JOÃOZINHO – *Já estou com as mãos calejadas de tantos furos de agulhas. Sei fazer várias roupas.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – *Não deveria estar trabalhando, e sim estudando.*

JOÃOZINHO – *Estudando?!*

FRANCISCO – *Por que o espanto?*

JOÃOZINHO – *Aqui só estuda quem tem dinheiro. Meu pai não tem dinheiro para pagar um professor para mim.*

FRANCISCO – *Lamento por esta situação. É apenas uma criança e como tal tem o direito de estudar e brincar.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – *E onde está seu pai?*

JOÃOZINHO – *Não sei para onde ele foi.*

FRANCISCO – *O que estava fazendo antes?*

JOÃOZINHO – *Vendo os cavalos passarem na porta.*

FRANCISCO – *Para não ficar sem fazer nada durante esse tempo, farei um brinquedo para você. Um cavalo de pau.*

JOÃOZINHO – *Oba!*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO - *Tenho que arranjar um jeito de fazer um cavalo de pau para esse garoto.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco deverá juntar a cabeça do cavalo que trouxe de casa às cordas que achará no armazém. O corpo do cavalo será o cabo de uma vassoura encontrado na alfaiataria. Além disso, entregará o pião, se este estiver no inventário, sendo que o pião não será determinante para a realização da *quest*.

CENÁRIOS:

- Alfaiataria

ITENS:

- Cabeça do cavalo de madeira (inventário)
- Cabo de vassoura (inventário)
- Pião (inventário)
- Cordas (Inventário)
- Barbante (inventário)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Joãozinho

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Tome este pião. Era um dos meus brinquedos preferidos.*

JOÃOZINHO – *Bem legal, mas onde está o cavalo de pau que me prometeu?*

FRANCISCO – *Não se preocupe que logo conseguirei.*

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Se o jogador der somente o pião para Joãozinho, ele não conseguirá falar com João de Deus.

FECHAR DIÁLOGO

OBS: Caso Francisco entregue o pião antes do cavalo de pau, Joãozinho não ficará contente só com o pião, mas exigirá o cavalo de pau prometido.

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Aqui está o seu cavalo de pau, Joãozinho.*

JOÃOZINHO – *Obrigado, senhor! Mas ele parece meio troncho.*

FRANCISCO – *Ora essa, menino! Nunca te falaram que “cavalo dado não se olha os dentes”?*

JOÃOZINHO – *Tudo bem, senhor. Vou brincar com este cavalo assim troncho mesmo.*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Depois que Francisco conseguir montar o cavalo de pau e entregá-lo a Joãozinho, João de Deus entrará pela porta e irá encontrá-lo. João de Deus começará a fazer o paletó, mas faltarão os botões para completá-lo e Francisco terá que procurá-los na alfaiataria. Os botões estarão debaixo de algumas roupas.

CENÁRIO:

- Alfaiataria

ITENS:

- Botões
- Dinheiro

PERSONAGENS:

- Francisco
- João de Deus

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

JOÃO DE DEUS – *Olá, senhor! O que deseja na minha humilde alfaiataria?*

FRANCISCO – *Tenho um encontro mais tarde e preciso, urgentemente, de um novo traje.*

JOÃO DE DEUS – *Imagino que seja um encontro amoroso.*

FRANCISCO – *Antes fosse! Na verdade, é uma reunião importante com alguns amigos.*

JOÃO DE DEUS – *Isso não é problema para um alfaiate. Faço uma bela roupa para o senhor bem rapidinho. Preciso apenas das medidas.*

FRANCISCO – *Espero que esta roupa me torne ainda mais bonito.*

JOÃO DE DEUS – *Sou alfaiate, meu jovem. Não sou milagreiro! (risos)*

OBS: Animação de João de Deus cortando o pano do paletó (movimentos dos braços e da tesoura) e Francisco observando. João de Deus estará próximo ao suporte para montagem de roupas, onde haverá um paletó sem os botões.

FECHAR DIÁLOGO**OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – *Ainda falta muito para terminar?*

JOÃO DE DEUS – *Não, estou quase terminando o seu terno, mas não estou encontrando os botões na cor adequada.*

FRANCISCO – *Era só o que me faltava...Um paletó sem botões?!*

JOÃO DE DEUS – *O senhor pode me ajudar procurando-os, enquanto termino de costurar?*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO DE FRANCISCO - *Mas onde estarão esses benditos botões?*

OBS: Francisco deverá encontrar os botões para o seu paletó, na cor adequada, dentro da alfaiataria. Os botões estão debaixo da roupa, em cima da mesa.

DIÁLOGO

JOÃO DE DEUS – *Não! Essa cor não combina com seu belo paletó!*

OBS: Se cumprir o objetivo, seguirá o diálogo:

FRANCISCO – *Encontrei!*

JOÃO DE DEUS – *Ótimo! Sua roupa estará pronta em alguns minutos.*

FRANCISCO – *Muito obrigado, tome aqui o dinheiro!*

JOÃO DE DEUS – *Por nada! Espero que possamos conversar em outra hora.*

FRANCISCO – *Em breve estarei de volta!*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco entrará na barbearia para cortar o cabelo, irá conversar com o barbeiro Santana, mas esse lhe dirá que precisa amolar a tesoura e que Francisco também deve adquirir óleo de baleia, cachaça e limão para fazer uma loção para matar os piolhos. Francisco conseguirá, então, o amolador (ou seja, uma pedra de amolar) no cais, onde Elias estará tratando peixes. Francisco terá que adquirir a cachaça, que está na sua casa e misturá-la ao óleo de baleia, que irá conseguir com Antonio, também no cais. Neste ambiente, Francisco pegará o peixe de madeira que estará em um quadro na parede.

CENÁRIO:

- Barbearia

ITENS:

- Pedra de amolar (inventário)
- Peixe de madeira
- Óleo de baleia (inventário)
- Cachaça (inventário)
- Limão (Inventário)
- Instrumentos cirúrgicos (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Barbeiro Santana
- Cliente da barbearia (Antero)
- Francisco

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

SANTANA – *Em que posso ajudar-lhe, rapaz?*

FRANCISCO – *Preciso urgentemente cortar o cabelo e fazer a barba.*

SANTANA – *Sinto dizer, mas o senhor chegou numa hora não muito boa.*

FRANCISCO – *Mas, por quê?*

SANTANA – *Esse senhor será o meu último cliente do dia. Além disso, a tesoura e a navalha já estão quase cegas. Precisaria de um amolador para fazer o seu serviço.*

FRANCISCO – *Eu preciso dar um jeito nisso hoje. Não posso ir assim.*

SANTANA – *Deixe me ver... Como se não bastasse o senhor está cheio de piolhos.*

FRANCISCO – *Piolhos?! Eu?! Não é possível! Devo ter pego durante a longa viagem que fiz. Aquilo lá estava imundo.*

SANTANA – *Consiga uma loção e lembre-se que meus instrumentos de trabalho estão ruins. Caso o senhor consiga arrumar tudo em tempo, é só aparecer que nós daremos um jeito!*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – *Mas como farei uma loção?*

SANTANA – *Geralmente, usamos os seguintes elementos: limão, óleo de baleia e cachaça.*

FRANCISCO – *Onde encontrarei essas coisas?*

SANTANA – *Não sei, meu jovem. Agora estou ocupado e não poderei ajudá-lo.*

FRANCISCO – *Está certo. Em breve estarei de volta.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco precisará pegar o óleo de baleia na mão do construtor que se encontra no atracadouro. Para tanto, deverá conversar com o construtor e distraí-lo, causando uma pequena discórdia entre o construtor e o pescador. Para causar a briga, ele jogará a calda de um peixe no construtor, que pensará que foi o pescador o autor da ação. Enquanto os dois homens discutem, Francisco pegará o óleo de baleia. No final da briga, o construtor volta ao seu trabalho, humilhado pelo pescador.

CENÁRIO:

- Atracadouro de Salvador

ITEM:

- Óleo de baleia
- Martelo (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Antonio construtor
- Francisco
- Elias

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Construir esse barco dá um trabalho e tanto, não é?*

ANTONIO – *Demais! E com esse sol forte então...*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – *O que há de novo em Salvador?*

ANTONIO – *A cidade está crescendo muito e sua população também.*

FRANCISCO – *A movimentação aqui no porto também me parece mais intensa.*

ANTONIO – *Não sei se é muita gente chegando ou muita gente saindo, mas a cidade está bem agitada nos últimos dias.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – *Para que servirá essa embarcação?*

ANTONIO – *Será dos pescadores. Os alimentos da lavoura estão escassos e caros. O pescado se tornou a salvação dos mais pobres.*

FRANCISCO – *São muitas as embarcações que passam por aqui?*

ANTONIO – *Sim, nosso porto, atualmente, é um dos mais movimentados da região.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – Vejo que o senhor utiliza poucas ferramentas.

ANTONIO – Uso o suficiente.

FRANCISCO – E o senhor não tem por aí um pouco de óleo de baleia?

ANTONIO – Até tenho um resto aqui. Não me serve muito, mas não posso dar pra qualquer um. Agora vá e me deixe trabalhar.

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO DE FRANCISCO - Preciso distraí-lo para pegar emprestado um pouco desse óleo.

OBS: Para conseguir completar este desafio, Francisco deverá pegar o peixe, que estará junto ao pescador, e atirar no construtor de barcos. Assim, ele se distrairá brigando com Elias, e Francisco terá livre acesso ao óleo de baleia.

DIÁLOGO

BRIGA:

ANTONIO – Está me achando com cara de imbecil?

ELIAS – Como é?

ANTONIO – Você atirou esses peixes podres em mim!

ELIAS – Peixes podres? Está me acusando?

ANTONIO – Sim, seu tolo!

ELIAS – Então venha daí pra ver o que eu faço contigo!

PARTE JOGÁVEL (GAME PLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco chegará perto do pescador e dirá que precisa do amolador para levar ao barbeiro. O pescador não deixará Francisco levar o objeto. Para conseguir solucionar a *quest*, o jogador precisará ter no inventário o peixe de madeira (que está na parede da barbearia) e colocá-lo no balde do pescador. Ao fazer isso, o pescador pegará o peixe de madeira para cortar, mas como não conseguirá, pegará o amolador. Então, Francisco deverá desamarrar a corda que prende o barco do pescador para que este saia em busca do barco, deixando-o livre

para pegar o amolador.

CENÁRIO:

- Cais de Salvador

ITENS:

- Amolador
- Peixe de madeira (inventário)
- Peixe de verdade

PERSONAGENS:

- Francisco
- Pescador Elias

DIÁLOGO

FRANCISCO – Peixes frescos, minha mãe iria gostar.

ELIAS – Pode levar senhor, está bem baratinho.

FRANCISCO – Deu até água na boca agora, consegui até lembrar do gostinho do tempero de minha mãe.

ELIAS – Então senhor, vamos levar uns três peixes logo?

FRANCISCO – Daqui a pouco.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – Que peixes o senhor tem?

ELIAS – Tenho o dourado, o vermelho que é um peixe de água doce. Temos peixes de todos os tipos.

FRANCISCO – Até que tamanho chega esse peixe vermelho?

ELIAS – Chega até 25 cm.

FRANCISCO – Infelizmente, não estou disposto a levar peixe algum, amigo.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2.1:**

FRANCISCO – Este peixe está muito pequeno, não tem peixes grandes em Salvador?

ELIAS – *Sim, já pesquei um peixe bem maior que você.*

FRANCISCO – *Fala a verdade? Onde foi isso?*

ELIAS – *Claro! Foi perto de uma ilha dessas, mas o senhor não vai acreditar em mim.*

FRANCISCO – *Continue, amigo.*

ELIAS – *Estava pescando sozinho com minha vara de pescar, quando a corda começou a ser puxada com muita força e fiquei mais de 2 horas segurando firme, até que o tubarão perdeu a força e eu consegui arrastá-lo para uma praia mais próxima.*

FRANCISCO – *E quanto pesava esse tubarão?*

ELIAS – *Cerca de 3 metros de comprimento e uns 400 quilos.*

FRANCISCO – *Tudo isso?!*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.2:

FRANCISCO – *Conte outra! Onde estão os restos do tubarão?*

ELIAS – *Eu vendi tudo, não fiquei nem com a carcaça.*

FRANCISCO – *Certo. A única prova o senhor vendeu?*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2.3:

FRANCISCO – *O senhor inventa tudo isso?*

ELIAS – *Não, o que é isso?! Mas o senhor precisava conhecer meu cachorro.*

FRANCISCO – *O que tem o seu cachorro?*

ELIAS – *Imagine um bicho inteligente. Minha mulher amarrava um prato na cabeça dele e ele vinha trazer todo dia a comida para mim na beira do mar.*

FRANCISCO – *Essa é boa! E onde está esse cachorro?*

ELIAS – *Valente, o nome do coitado, morreu numa pescaria tentando me salvar de um tubarão.*

FRANCISCO – *Tudo bem, tudo bem. Penso que por hoje já ouvi muitas histórias!*

INTERJEIÇÃO – *Preciso pegar o amolador, mas como farei isso?*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco chegará à barbearia com todos os itens necessários para cortar o cabelo. O amolador poderá ser entregue direto ao barbeiro, mas a loção terá que ser combinada com os itens óleo de baleia, cachaça e limão.

CENÁRIO:

- Barbearia

ITENS:

- Amolador (inventário)
- Loção (Limão, cachaça, óleo de baleia)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Barbeiro Santana

OBS: Ao chegar até a barbearia, o jogador terá que entregar os dois itens (loção e amolador) ao barbeiro. Se ele entregar um só, seja qual for o item, o barbeiro dirá:

SANTANA – *Mas eu preciso de algo mais para cortar o seu cabelo.*

OBS: Se o jogador chegar com todos os itens necessários, o diálogo se iniciará quando estes forem entregues ao barbeiro:

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Trouxe tudo que estava precisando!*

SANTANA – *Muito bem. Eu que pensei que não voltaria mais! Já estava de saída.*

FRANCISCO – *Tive dificuldade para conseguir tudo isso. Mas aqui estou.*

SANTANA – *Sente-se, eu não tenho o dia todo.*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO - *Agora eu posso ver o que acontece nessas reuniões.*

MINI - ANIMAÇÃO

Depois que Francisco completar as quests de cortar o cabelo e fazer a roupa, dirá:

“Agora preciso trocar a roupa para ir à reunião”

OBS: Nesse momento, acontecem os efeitos de transição *Fade in* e *Fade out* e Francisco já aparecerá com a roupa trocada na frente da sua casa para ir à reunião.





ATO III

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Depois de ir à alfaiataria e à barbearia, Francisco irá à reunião, no engenho. Passará pela parte externa do engenho.

CENÁRIO:

- Parte externa do engenho

ITENS:

- Cana de açúcar (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Quando Francisco chegar ao engenho para a reunião com os membros da elite, saberá que, para fazer parte do grupo, terá que provar que é corajoso, libertando alguns escravos no cais.

CENÁRIO:

- Sala de visita do Engenho

ITENS:

- Livro na estante (hipertexto da passagem secreta)
- Castiçal

PERSONAGENS:

- Francisco
- Francisco Agostinho Gomes
- Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão

OBS: A interação de Francisco com o castiçal não estará disponível neste momento.

DIÁLOGO

FRANCISCO – *O senhor que é o dono desse belo engenho?*

JOAQUIM IGNÁCIO – *Sim.*

FRANCISCO – Onde estão os outros membros do Movimento?

JOAQUIM IGNÁCIO – Brevemente saberá quem são os outros membros, e não pense que vai ser fácil entrar nesse grupo, meu jovem.

FRANCISCO – Imagino que não vai ser fácil conquistar a confiança dos senhores.

JOAQUIM IGNÁCIO – Então, ouça mais e pergunte menos!

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

FRANCISCO – Pelo que percebo, tenho muito que aprender com os senhores.

AGOSTINHO GOMES – Se mostrar sua inteligência e ousadia, logo estará dentro do grupo e contribuindo para a solução dos problemas da província Salvador.

FRANCISCO – Estou ansioso para que isso aconteça.

AGOSTINHO GOMES – Cipriano nos falou do seu interesse em conhecer o nosso grupo, mas qual seu interesse em nos conhecer?

FRANCISCO – Conheci um francês chamado Pierre vindo para Salvador e ele me falou deste Movimento, mas o que me motivou foi a situação em que se encontra a maior parte da população negra.

AGOSTINHO GOMES – Concordo plenamente com suas ideias.

FRANCISCO – Os negros são tratados como objetos sem valor, e os aumentos constantes dos impostos e dos preços dos produtos vindos da Europa têm trazido muitas dificuldades para todos, independente da condição social.

AGOSTINHO GOMES – Nós estamos dando muito lucro a Portugal e não estamos sendo beneficiados em nada.

FRANCISCO – Isso também me motivou a fazer parte deste grupo.

AGOSTINHO GOMES – Que bom, mas para mim só teremos liberdade e prosperidade quando o Brasil se separar de Portugal.

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – O sonho de sermos livres ainda está muito distante.

AGOSTINHO GOMES – O senhor que pensa. Muitos países já se lançaram nessa luta e conseguiram se ver livres da opressão.

FRANCISCO – O senhor tem toda a razão.

AGOSTINHO GOMES – Se tomarmos a cidade das mãos dos portugueses, vamos abrir os portos para comercializar nossos produtos com outras nações. E, com certeza, elas nos darão apoio.

FRANCISCO – Verdade. Imagino que estamos sustentando a coroa portuguesa e toda sua corja de parasitas.

AGOSTINHO GOMES – Não só eles. Além de sustentá-los, um pedaço dos

lucros vai para a Inglaterra.

FRANCISCO – *Se não mudarmos essa situação, sempre seremos fornecedores de matéria-prima e continuaremos oprimidos.*

AGOSTINHO GOMES – *Não adianta desenvolver a cultura do açúcar e do fumo. Já que nós plantamos, suamos e eles ficam com o lucro.*

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – *O que preciso fazer então para entrar no Movimento?*

AGOSTINHO GOMES – *O senhor precisa nos provar que é um homem justo, corajoso e fiel aos ideais que o Movimento defende.*

FRANCISCO – *Mas o que o Movimento defende?*

AGOSTINHO GOMES – *Uma das nossas principais lutas é instalar um governo democrático, mas também buscamos libertar a região do domínio português para podermos comercializar com todas as nações livremente.*

FRANCISCO – *O que pensam sobre a escravidão?*

AGOSTINHO GOMES – *Somos totalmente contrários, pois acreditamos que ela fere os princípios da liberdade, igualdade e fraternidade.*

OPÇÃO 4:

FRANCISCO – *Como vou fazer para provar coragem e ousadia?*

AGOSTINHO GOMES – *É um jovem muito inteligente, e saberá o que fazer.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAME PLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Para provar sua honestidade, inteligência e astúcia, Francisco deverá libertar alguns escravos que estão no cais. E para conseguir realizar essa missão, ele deverá conversar com o capataz que observa os escravos, e depois achar alguns cupins selvagens (na casa de Cipriano) que irão destruir a perna de pau do capataz, fazendo com ele caia no mar deixando as chaves no chão. Nesse momento, Francisco as chutará para perto dos escravos que fugirão.

OBS: Toda vez que Francisco se aproximar do capataz, ele irá contar uma história diferente, que seguem abaixo:

CENÁRIO:

- Cais do Porto de Salvador

ITENS:

- Chaves
- Algemas (hipertexto)
- Cupins (inventário)

PERSONAGENS:

- Capataz José Severo
- Escravo lavoura Valdevino
- Escrava cozinheira Benedita

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Tudo bem, senhor? Chamo-me Francisco.*

JOSÉ SEVERO – *O que quer aqui?*

FRANCISCO – *Estou avaliando os escravos para uma futura compra.*

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Percebi que está sem a perna. Como a perdeu?*

JOSÉ SEVERO – *Aconteceu no Recôncavo Baiano, próximo ao rio Paraguaçu.*

FRANCISCO – *Infelizmente, não conheço. Mas conte-me o que ocorreu por lá.*

JOSÉ SEVERO – *Estava procurando um grupo de negros fujões do engenho Real que foram para aquela área.*

FRANCISCO – *Então o senhor persegue escravos?*

JOSÉ SEVERO – *Sim, quando os escravos fogem, os senhores de engenhos oferecem recompensas para quem consegue capturá-los.*

FRANCISCO – *Continue a sua história.*

JOSÉ SEVERO – *Adentrei numa mata muito escura e não podia ver um palmo na minha frente. Quando, de repente, ouvi um barulho daqueles de dar arrepio na alma.*

FRANCISCO – *Era uma assombração? Ficou com medo?*

JOSÉ SEVERO – *Não, mas panhei meu facão e minha garrucha e fiquei de butuca.*

FRANCISCO – *E viu o que, homem?*

JOSÉ SEVERO – *Avistei uma onça, e antes que eu pudesse atirar ela me atacou.*

FRANCISCO – *E o que aconteceu?*

JOSÉ SEVERO – *Ela me mordeu na perna, mas consegui enfiar a faca no pescoço da maldita e por conta dos ferimentos perdi a metade da minha*

perna.

INTERJEIÇÃO – Ainda não consegui arrancar nada deste homem... Quem sabe se conversar novamente ele possa me dar alguma informação.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – E essa cicatriz?

JOSÉ SEVERO – Este olho de vidro tem uma história interessante.

FRANCISCO – Conte-me.

JOSÉ SEVERO – Fui contratado por um traficante de escravos para negociar uns negros na África.

FRANCISCO – Na África?

JOSÉ SEVERO – Sim, foi em Angola. Os negros de lá são muito fortes e lutavam muito.

FRANCISCO – Lutavam como?

JOSÉ SEVERO – Usavam vários golpes estranhos como rasteiras e chutes. E um negro miserável me jogou no chão e acertou com um desses golpes neste olho aqui.

FRANCISCO – Conseguiu capturá-lo?

JOSÉ SEVERO – Não, saí cambaleando até a vila mais próxima, onde recebi os cuidados. Quando acordei estava com esse ferimento no rosto e sem enxergar.

FRANCISCO – Foi para África e não se deu bem!

JOSÉ SEVERO – Foi, mas o infeliz do negro fugiu, soube que tempos depois foi capturado por outro capataz.

INTERJEIÇÃO - Este homem fala demais, não consegue parar de contar histórias.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – E esses escravos, o que fazem aqui?

JOSÉ SEVERO – Estão aqui para serem negociados, Valdevino e a Benedita. Todos estão com uma boa saúde para o trabalho dentro e fora de casa.

FRANCISCO – Eles fazem todos os tipos de trabalho?

JOSÉ SEVERO – Sim senhor, mas cada um tem uma especialidade. A Benedita cozinha e arruma a casa como ninguém, e o Valdevino trabalha na lavoura.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 4:

FRANCISCO – *E por quanto o senhor os vende?*

JOSÉ SEVERO – *Benedita custa 50 mil réis e Valdevino 60.*

FRANCISCO – *Vejo que estão um tanto maltratados.*

JOSÉ SEVERO – *Isso porque a viagem é muito cansativa, eles vêm todos amontoados.*

FRANCISCO – *Eles chegaram agora? Vieram de onde?*

JOSÉ SEVERO – *Chegaram ontem, Valdevino da Guiné Bissau, e a escrava do Golfo de Benin.*

FRANCISCO – *Se eles acabaram de chegar ontem, como o senhor sabe quais as habilidades deles?*

JOSÉ SEVERO – *Eu disse isso? Ora, não é bem assim. Olhe, faço um abate no preço da moça. Fica por 35 mil réis. É um preço que não pode recusar.*

FRANCISCO – *Não senhor, muito obrigado.*

INTERJEIÇÃO - *Preciso de algo que o distraia para poder libertar esses escravos.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAME PLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco, depois de acionar o dispositivo – castiçal da passagem secreta – vai entrar em um salão um pouco sombrio, onde estarão os membros do Movimento, em pé, e ao centro. Um deles fará o juramento.

CENÁRIOS:

- Sala de visitas do engenho

ITENS:

- Castiçal
- Livro na estante (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Francisco

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco terá que ficar de joelhos e repetir o

juramento com o Tenente Hermógenes. Nesse momento, dois membros do Movimento estarão ao lado de Francisco. Quando acabar o juramento, o Tenente dará um tapa no rosto de Francisco.

CENÁRIOS:

- Sala secreta do engenho

ITENS:

- Livro do juramento dos revolucionários
- Documentos com as características dos personagens (item de *Gameplay*)
- Livros da estante da biblioteca
- Saco com búzios

PERSONAGENS:

- Francisco
- Cipriano Barata
- Francisco Agostinho Gomes
- Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão
- Tenente Hermógenes Francisco de Aguilár Pantoja

OBS: O livro do juramento dos revolucionários ainda não estará disponível nesse momento, pois, só depois de ele falar com Manuel Faustino, Francisco poderá pega-lo.

DIÁLOGO

TENENTE – *Nós soubemos da sua ação no cais. Foi um ato de muita coragem e propósito. Precisamos de atitudes como a sua.*

FRANCISCO – *E onde os senhores estavam que não os vi?*

TENENTE HERMÓGENES – *Temos membros ramificados em toda a cidade, observando tudo o que acontece.*

FRANCISCO – *Hum... Não sabia desses detalhes.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Mas que lugar é esse?*

TENENTE HERMÓGENES – *Nossa sala secreta. Aqui, os membros do Movimento podem se encontrar e discutir o futuro do nosso grupo de forma livre.*

TENENTE HERMÓGENES – *Senhores, estamos reunidos para receber Francisco no Movimento de contestação.*

MEMBROS – *Viva a Revolução Baiana! (grito)*

TENENTE HERMÓGENES – *Repita comigo: Juro, solenemente, diante deste livro e dos membros presentes, desempenhar com zelo, diligência e honestidade...*

FRANCISCO – *Juro, solenemente, diante deste livro e dos membros presentes, desempenhar com zelo, diligência e honestidade...*

TENENTE HERMÓGENES – *... as missões que me solicitarem, cumprindo com fidelidade, os deveres impostos por meu líder...*

FRANCISCO – *... as missões que me solicitarem, cumprindo com fidelidade, os deveres impostos por meu líder...*

TENENTE HERMÓGENES – *... respeitando a verdade, a justiça e o sigilo, guardando sem desfalecimento, os segredos que me forem confiados.*

FRANCISCO – *... respeitando a verdade, a justiça e o sigilo, guardando sem desfalecimento os segredos que me forem confiados.*

TENENTE HERMÓGENES – *Juro lutar sempre pela solução dos problemas sociais, raciais e políticos da humanidade.*

FRANCISCO – *Juro lutar sempre pela solução dos problemas sociais, raciais e políticos da humanidade.*

TENENTE HERMÓGENES – *Juro seguir os ideais de liberdade, igualdade e fraternidade entre todos.*

FRANCISCO – *Juro seguir os ideais de liberdade, igualdade e fraternidade entre todos.*

TENENTE HERMÓGENES – *Buscando a grandeza do homem e da pátria, juro pela classe! Juro pela Nova República, juro pelo Brasil.*

FRANCISCO – *Buscando a grandeza do homem e da pátria, juro pela classe! Juro pela Nova República, juro pelo Brasil.*

OBS: Nesse momento, o tenente dará um tapa no rosto de Francisco.

TENENTE – *Isto é para que sirva de lembrança, para que nunca esqueça o juramento que fez. Recebamos Francisco, o nosso mais novo irmão!*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

TENENTE – *Este Movimento é a chave para abrir várias portas. Aqui encontrará homens civilizados, que, comumente não encontraria em todos os lugares de Salvador: senhores de engenho, comerciantes, padres e militares.*

FRANCISCO – *Isso é muito bom para alcançarmos a vitória contra a Coroa portuguesa.*

TENENTE – *Por isso é necessário que tudo o que seja discutido e visto aqui, seja mantido em extremo sigilo, entendeu?*

FRANCISCO – *Juro, por Deus, que serei muito cuidadoso.*

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Tudo bem, amigo?*

JOAQUIM IGNÁCIO – *Sim, fiquei muito feliz em ver que conseguiu entrar no nosso grupo.*

FRANCISCO – *Mas não foi nada fácil conseguir provar meu valor.*

JOAQUIM IGNÁCIO – *Disso eu tenho certeza, que não foi fácil, mas você é um jovem muito inteligente sabia que não iria nos decepcionar.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

FRANCISCO – *O que os senhores querem de mim? Por que me escolheram?*

CIPRIANO – *Nós o convidamos porque tem um perfil diferente da maioria dos nossos membros, e sabemos que o senhor conhece bem a cultura dos homens de cor de Salvador.*

FRANCISCO – *O que isso tem em comum coma leitura dos textos franceses e o Movimento contra a Coroa?*

CIPRIANO – *Saiba que os revolucionários franceses só conseguiram êxito na luta contra o Rei Luiz XVI, quando a população pobre e miserável entrou no Movimento.*

FRANCISCO – *Senhor, e qual será minha participação nesta história?*

CIPRIANO – *O senhor será a pessoa responsável por articular a entrada dos homens do povo e dos trabalhadores no Movimento.*

FRANCISCO – *Como vou fazer isso?*

CIPRIANO – *Não precisa se preocupar. Já temos algumas informações privilegiadas sobre essas pessoas. Tome aqui o nome e as características dos membros que irá chamar e tome esse búzio para que possa identificar os membros do movimento.*

FRANCISCO – *Essa missão será muito perigosa, pois o governador considera as ideias vindas da França terríveis armas contra a Coroa Portuguesa. E ele censurará de forma violenta toda e qualquer ação que a contrarie.*

CIPRIANO – *Por isso, o senhor terá que deixar claro a essas pessoas sobre a importância do sigilo total.*

OBS: Francisco receberá de Cipriano Barata o papel com os “Perfis dos personagens” e um saco com vários “Búzios” para dar aos novos membros que irá convocar.

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

FRANCISCO – O grupo conta com quantas pessoas para articular este Movimento?

FRANCISCO AGOSTINHO GOMES – Para sua própria segurança, é bom que conheça apenas esses que estão aqui hoje.

FRANCISCO – Com tantas pessoas influentes, porque tiveram interesse em mim?

FRANCISCO AGOSTINHO GOMES – Realmente temos muitas, mas nenhum de nós reúne as qualidades que o senhor possui.

FRANCISCO – Entendo.

FRANCISCO AGOSTINHO GOMES – Decidimos aceitá-lo, porque é um jovem de confiança, inteligente, cauteloso. Ideal para alistar novos membros para o Movimento.

FRANCISCO – Mas como posso confiar nas pessoas?

FRANCISCO AGOSTINHO GOMES – Estamos observando algumas pessoas, já faz um tempo. Veja essas informações.

FRANCISCO – Estão fazendo a coisa certa, pois não existe revolução sem o povo.

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco tentará iniciar uma conversa com Luiz Gonzaga, mas este não estará disposto a dar-lhe atenção. Para ganhar sua confiança, Francisco propõe-se a tocar um berimbau para demonstrar seu conhecimento em relação à cultura negra. O berimbau será obtido na Fonte Pública. Com o berimbau em mãos, Luiz Gonzaga proporá um desafio a Francisco. Este aceitará e, ao ganhar, Francisco ganhará também a confiança de Gonzaga que aceita participar das reuniões.

CENÁRIO:

- Casa velha (parte interna)

ITENS:

- Instrumentos de Mineração (hipertexto)

PERSONAGENS:

- Luiz Gonzaga
- Francisco

DIÁLOGO**OPÇÃO 1:**

FRANCISCO – *Tudo bem, senhor?*

LUIZ GONZAGA – *Sim. Posso lhe ajudar em algo?*

FRANCISCO – *Estou procurando um conhecido que mora por aqui.*

LUIZ GONZAGA – *Sei, mas não fique andando por aí sem rumo. A cidade anda meio alvoroçada esses tempos.*

FRANCISCO – *Mas porque a cidade está alvoroçada?*

LUIZ GONZAGA – *Dizem que algumas pessoas estão se reunindo secretamente para lutar contra a Coroa portuguesa.*

FRANCISCO – *Tem certeza? O que o senhor sabe sobre isso?*

LUIZ GONZAGA – *Isso é tudo o que sei, senhor.*

FRANCISCO – *Qual a sua profissão?*

LUIZ GONZAGA – *Não lhe interessa. O senhor está me soando muito suspeito.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 2:**

FRANCISCO – *Estive muito tempo fora. Vejo que algumas coisas estão bem diferentes.*

LUIZ GONZAGA – *O que o senhor viu de novo na velha Salvador?*

FRANCISCO – *A população negra e pobre continua vivendo numa grande miséria.*

LUIZ GONZAGA – *Isso não é novidade, a insatisfação com o governo lusitano é crescente.*

FRANCISCO – *Ontem, alguns armazéns foram saqueados pela população que está faminta.*

LUIZ GONZAGA – *Não tenha dúvidas! Sou soldado e recebo muito pouco. Estou tendo dificuldades para alimentar-me também.*

FRANCISCO – *Estou preocupado com tudo isso. E, independente de qualquer coisa, esse tipo de injustiça me incomoda.*

LUIZ GONZAGA – *Certo, mas continuo sem ter motivos para confiar no senhor.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO**OPÇÃO 3:**

FRANCISCO – *Qual o motivo de tanta desconfiança?*

LUIZ GONZAGA – *Existem muitos boatos de que ideias francesas chegaram em Salvador, por isso o governo anda preocupado com a possibilidade de Movimentos revolucionários na cidade.*

FRANCISCO – *Como o senhor soube da influência francesa aqui em Salvador?*

LUIZ GONZAGA – *O porto de Salvador recebe, anualmente, muitos navios vindos da Europa, e conversas como esta sempre acontecem.*

FRANCISCO – *Mas o que o senhor acha disso tudo?*

LUIZ GONZAGA – *Tenho curiosidade em saber mais sobre esses acontecimentos fora da Bahia, mas não confio em ninguém. Por favor, retire-se.*

FRANCISCO – *Respeitarei a sua vontade, mas em breve estarei de volta.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 4:

FRANCISCO – *Calma, Senhor. O que eu poderia fazer para atestar que sou uma pessoa confiável?*

LUIZ GONZAGA – *Se me convencer que conhece bem nossas tradições e costumes, posso até pensar em participar.*

FRANCISCO – *Espere um pouco que irei procurar algo para que tenha confiança em mim.*

INTERJEIÇÃO – *Agora preciso encontrar algo que simbolize a cultura negra e me ajude a conquistar a confiança de Luiz Gonzaga.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAME PLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Após ter conseguido o berimbau para cumprir a quest, Francisco deve retornar a casa velha para desafiar Luiz Gonzaga em uma disputa tocando o instrumento.

CENÁRIO:

- Casa velha

ITEM:

- Instrumentos de mineração (hipertexto)
- Berimbau (inventário)
- Búzios e endereço da reunião (inventário)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Luiz Gonzaga

DIÁLOGO

LUIZ GONZAGA – Vejo que o senhor não teme pela sua segurança.

FRANCISCO – Trouxe este instrumento aqui para demonstrar que conheço da cultura negra, e que me importo muito com a nossa situação.

LUIZ GONZAGA – Esse instrumento simboliza muito para nós. É capaz de manejá-lo? Então reproduza cada estilo de toque que eu fizer; e se tiver sucesso, aceitarei conversar com você.

MINI – GAME

DESCRIÇÃO DO MINI – GAME: Francisco terá que reproduzir cada movimento que Luiz Gonzaga fizer no Berimbau, se ele errar terá que voltar a desafiá-lo até conseguir vencê-lo.

OBS: Diálogo, caso Francisco vença a disputa :

DIÁLOGO

LUIZ GONZAGA – O senhor teve sucesso, agora diga o que deseja?

FRANCISCO – Faço parte de um grupo que realiza reuniões secretas para discutir toda essa situação que aflige a população pobre. Discutimos textos dos revolucionários franceses. Gostaria de lhe convidar para participar do grupo.

LUIZ GONZAGA – Para mim, seria muito perigoso ser um soldado e estar conspirando contra o governo.

FRANCISCO – Mas é muito pior assistir a tudo de forma passiva. Nossas reuniões são altamente sigilosas. Pode confiar.

LUIZ GONZAGA – Nesse caso, pode contar comigo na próxima reunião.

FRANCISCO – Tome aqui o endereço da próxima reunião e esse búzio, que servirá para a nossa identificação.

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco terá que convocar Lucas Dantas para

participar das reuniões. Lucas Dantas estará na casa velha e não será receptivo ao que Francisco tem para falar. Para conseguir continuar a conversa, Francisco terá que provar sua coragem para Dantas. O desafio consistirá em Francisco levar uma cabeça de onça empalhada até Lucas, mas só conseguirá a confiança deste após vencê-lo, numa queda de braços.

CENÁRIOS:

- Parte externa da Casa velha

PERSONAGENS:

- Francisco
- Lucas Dantas

DIÁLOGO

FRANCISCO – *A cidade está bem movimentada por esses dias, não acha?*

LUCAS DANTAS – *Continua a mesma exploração de sempre.*

FRANCISCO – *Não vê o quanto a população está revoltada?*

LUCAS DANTAS – *Com o aumento da pobreza e da miséria, a qualquer momento é capaz de haver uma revolta.*

FECHAR DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Torço para que a população vá para as ruas e tome o poder.*

LUCAS DANTAS – *Então o senhor é um dos rebeldes que ficam agitando a cidade?*

FRANCISCO – *Não, mas digamos que detesto injustiça.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – *O senhor faz parte de qual regimento de soldados? O que faz aqui à paisana numa hora dessas?*

LUCAS DANTAS – *Como o senhor sabe que sou soldado?*

FRANCISCO – *Já tinha visto o senhor andando fardado com a roupa do regimento da artilharia.*

LUCAS DANTAS – *Certo. Estou de folga, daqui a pouco irei fazer alguns trabalhos de marcenaria para completar a renda.*

FRANCISCO – *O senhor acha correto ser explorado dessa maneira?*

LUCAS DANTAS – *Claro que não! Mas o senhor não tem nada com isso. Deixe-me em paz!*

FRANCISCO – *Calma, senhor!*

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – *Percebi que o senhor é um sujeito de garra e coragem, perfeito para o nosso Movimento.*

LUCAS DANTAS – *Mas que Movimento?*

FRANCISCO – *O Movimento que busca libertar a Bahia da opressão da Coroa Portuguesa.*

LUCAS DANTAS – *Quem o senhor pensa que é para achar que vou acreditar nessa história?*

FRANCISCO – *Meu nome é Francisco. Pode ficar tranqüilo, pois tenho boas intenções.*

LUCAS DANTAS – *Ainda assim, só voltarei a falar com o senhor quando demonstrar que é um sujeito de coragem.*

FRANCISCO – *O senhor está muito exaltado, mas conseguirei demonstrar minha coragem. E logo participará do Movimento.*

LUCAS DANTAS – *Estarei aqui esperando.*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO - *Preciso de algo que mostre que sou corajoso. Que tal fazer de conta que sou um grande caçador de animais selvagens?*

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco terá que conseguir a cabeça de onça que estará na sala de sua casa. Esse item será disponibilizado desde o primeiro contato do jogador no cenário. A cabeça de onça será utilizada para Francisco tentar convencer Lucas Dantas de que ele é um homem de coragem. Mas, para retirar a cabeça empalhada numa moldura, o jogador terá que utilizar o pé de cabra, que estará no armazém. No entanto, Francisco não convencerá Lucas Dantas com a onça empalhada. Lucas Dantas desafiará Francisco numa queda-de-braço como condição para participar do Movimento.

CENÁRIOS:

- Parte externa da Casa Velha

ITEM:

- Cabeça de onça (inventário)
- Búzios e endereço da reunião (inventário)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Lucas Dantas

INTERJEIÇÃO - *Agora sim! Acho que conseguirei chamar a atenção daquele sujeito.*

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Estou de volta com algo para provar-lhe minha coragem.*

LUCAS DANTAS – *Mas o que é isso? O senhor acha que vai me comprar com presentes?*

FRANCISCO – *Não é isso! Trouxe essa cabeça de onça que cacei para provar que sou muito corajoso.*

LUCAS DANTAS – *O senhor não quer que eu acredite nisso, não é? Percebo que não seria capaz de abater nem uma galinha!*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

LUCAS DANTAS – *Se ganhar-me numa disputa de queda-de-braço, entrarei nesse Movimento que está falando.*

FRANCISCO – *Então o senhor já faz parte, pois sou muito bom nisso!*

LUCAS DANTAS – *Com esses braços de moça?*

FRANCISCO – *Sim, e ainda vai pedir desculpas por essas palavras.*

FECHAR DIÁLOGO

MINI-GAME

Francisco e Lucas Dantas se enfrentarão numa queda-de-braço.

Dialogo após o Mini-game:

LUCAS DANTAS – *Realmente... o senhor é muito forte. Eu sou um homem de poucas palavras, mas admiro pessoas perseverantes.*

FRANCISCO – *Faço parte de um grupo de pessoas que lutam contra o poder*

central de Portugal e estamos buscando pessoas que queiram ver essa cidade livre de toda essa opressão.

LUCAS DANTAS – Agora entendo o que deseja. Mas o senhor não tem medo de sair por aí convidando as pessoas?

FRANCISCO – Eu saio em busca de pessoas que tenham interesse em lutar por um Governo Democrático na Bahia. E tenho certeza que posso contar com o senhor.

LUCAS DANTAS – Conte comigo para a próxima reunião.

FRANCISCO – Conhece João de Deus?

LUCAS DANTAS – Sim. Ele é um homem sério e não admite injustiças.

FRANCISCO – Gostaria que o convidasse para a próxima reunião.

LUCAS DANTAS – Tudo bem. Posso chamar outras pessoas?

FRANCISCO – Por enquanto, não. Só João de Deus mesmo. Tome aqui o endereço da próxima reunião e esse búzio, que servirá para a nossa identificação.

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Francisco irá até a Fonte Pública para tentar convencer Manoel Faustino a participar das reuniões. De início, não haverá aceitação por parte deste; então, Francisco irá até a sala de reunião do engenho para pegar o Manifesto que prove a Faustino a importância do Movimento.

CENÁRIO:

- Fonte Pública

ITEM:

- Balde (hipertexto)
- Vela (hipertexto)
- Berimbau

PERSONAGENS:

- Francisco
- Manoel Faustino

DIÁLOGO

FRANCISCO – Está aqui para pegar água na fonte?

MANOEL FAUSTINO – Sim. Ainda bem que hoje está vazio.

FRANCISCO – *Sempre que passo por aqui acontecem brigas.*

MANOEL FAUSTINO – *Alguns escravos já chegaram a esfaquear-se por conta da água.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 1:

FRANCISCO – *Desculpe a falta de educação, meu nome é Francisco Vilar. Moro aqui na região.*

MANOEL FAUSTINO – *Prazer, Francisco. Sou Manoel Faustino e também moro por aqui, mas devo confessar que nunca te vi por essas redondezas.*

FRANCISCO – *Tem poucos meses que cheguei.*

MANOEL FAUSTINO – *Logo vi. O senhor não tem cara de quem veio pegar água. O que deseja?*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 2:

FRANCISCO – *Conseguí terminar meus estudos em Portugal e voltei porque meu pai adoeceu.*

MANOEL FAUSTINO – *Quem é o seu pai?*

FRANCISCO – *Sr. Vicente Vilar.*

MANOEL FAUSTINO – *Ah, Sr. Vicente. Ele é um senhor muito bom, que facilita as compras para pessoas mais pobres como eu.*

FECHAR DIÁLOGO

DIÁLOGO

OPÇÃO 3:

FRANCISCO – *Mas, por que está tendo dificuldades para sustentar-se?*

MANOEL FAUSTINO – *Como percebe, sou escravo de ganho e recebo muito pouco dos meus donos para a alimentação.*

FRANCISCO – *A situação em Salvador está insustentável. A população precisa fazer algo para mostrar que está sendo prejudicada.*

MANOEL FAUSTINO – *Senhor, tenho minhas dúvidas se a população pode articular-se a esse ponto. Principalmente porque a repressão da Coroa Portuguesa é sempre muito violenta.*

FRANCISCO – *Você não teria interesse em participar de um grupo de discussões, para que possamos fundar uma República Baiana?*

MANOEL FAUSTINO – *Não, pois se formos descobertos tratando de assuntos como esse, seremos exemplarmente punidos.*

FRANCISCO – *Manoel, essa pode ser a oportunidade para viver livre da escravidão e das humilhações.*

MANOEL FAUSTINO – *Seria ótimo viver livre, mas não conheço o grupo de pessoas que o senhor representa. Como saberei se tudo isso é verdade?*

FRANCISCO – *Não se preocupe, pois trarei algo que comprove a existência e os interesses do Movimento.*

FECHAR DIÁLOGO

INTERJEIÇÃO - *Preciso de um documento que comprove a existência do Movimento.*

PARTE JOGÁVEL (GAME PLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Para conseguir o Manifesto, Francisco deverá interagir com o senhor do Engenho e passará pela sala de visitas, indo até a sala secreta. Para abrir a passagem que leva até a sala, o jogador terá que puxar um castiçal que estará na parede. O Manifesto estará escondido dentro de algum livro nas grandes estantes que ficam nas paredes. Com o item em mãos e devido à insistência de Francisco, Faustino aceitará participar da reunião.

CENÁRIOS:

- Parte externa do Engenho
- Sala de visita do Engenho
- Sala secreta

ITENS:

- Castiçal da sala de visitas
- Estante e livros na sala de reunião
- Manifesto com dizeres e interesses das reuniões secretas

PERSONAGENS:

- Francisco
- Joaquim Ignácio

DIÁLOGO

JOAQUIM IGNÁCIO – *Francisco, o que te traz aqui?*

FRANCISCO – *Estou convocando novos membros, por isso preciso de um dos nossos manifestos para convencê-los a participar.*

JOAQUIM IGNÁCIO – *Entendo. A casa é sua. Vá até lá e procure o que precisa.*

FECHAR DIÁLOGO

PARTE JOGÁVEL (GAMEPLAY)

DESCRIÇÃO DA AÇÃO: Depois de Francisco conseguir o documento contendo o juramento e os princípios do Movimento, voltará para falar com Manoel Faustino na Fonte Pública.

CENÁRIO:

- Fonte Pública

ITEM:

- Manifesto com dizeres e interesses das reuniões secretas (inventário)
- Búzios e endereço da reunião (inventário)

PERSONAGENS:

- Francisco
- Manoel Faustino

DIÁLOGO

FRANCISCO – *Trouxe uma prova da existência do Movimento Democrático Baiano.*

MANOEL FAUSTINO – *Senhor, não quero mais saber sobre esses assuntos.*

FRANCISCO – *Vejo que as suas preocupações são as mesmas de outras pessoas do Movimento do qual faço parte.*

MANOEL FAUSTINO – *Fico feliz em saber que o senhor confiou em mim para falar sobre essas reuniões, mas não sei se vale a pena.*

FRANCISCO – *Imagine viver em uma cidade sem discriminação racial, sem miséria.*

MANOEL FAUSTINO – *O senhor sabe mesmo convencer as pessoas. Participarei da próxima reunião.*

FRANCISCO – *Tome aqui o endereço da próxima reunião e esse búzio, que servirá para a nossa identificação.*

FECHAR DIÁLOGO

ANIMAÇÃO

DESCRIÇÃO DA ANIMAÇÃO: Retratará a reunião na casa de Cipriano Barata; a precipitação de Luiz Gonzaga colando os panfletos em alguns pontos da cidade; mostrará a prisão de Luiz Gonzaga e dos outros membros Lucas Dantas, João de Deus e Manuel Faustino; por último, todos eles aparecerão algemados em frente a Igreja da Piedade.

CENÁRIOS:

- Casa de Cipriano Barata
- Ruas de Salvador
- Praça de Piedade
- Forca

PERSONAGENS:

- Francisco
- Lucas Dantas
- João de Deus
- Manuel Faustino
- Luiz Gonzaga
- Cipriano Barata
- Soldados

TEXTO DA ANIMAÇÃO

1. *As reuniões eram frequentes e quase sempre às escondidas. Os membros do movimento pretendiam manter-se anônimos, pois, a cada dia, os boatos sobre as reuniões aumentavam e as autoridades estavam cada vez mais vigilantes.*
2. *A vontade de pôr em prática tudo que era discutido nas reuniões fez com que um dos membros se precipitasse. E assim, no dia 12 de agosto de 1798, alguns locais amanheceram com alguns papéis afixados.*
3. *Esses papéis continham ideias de liberdade e igualdade, chamando o povo a se rebelar contra o domínio português. Por isso, foram considerados pelas autoridades como papéis sediciosos.*
4. *No fim, após a prisão de uma grande quantidade de pessoas envolvidas no levante, apenas quatro deles foram condenados à forca: Lucas Dantas, João de Deus, Manoel Faustino e Luiz Gonzaga.*
5. *Os quatro foram executados e esquartejados em frente à igreja da Piedade num cortejo sinistro, celebrando a vitória sobre o movimento popular.*
6. *Os seus restos mortais expostos, de forma que a cabeça de Lucas Dantas ficou espetada no Campo do Dique; a de Manuel Faustino no Cruzeiro de São*

Francisco; a de João de Deus na Rua Direita do Palácio; a cabeça e as mãos de Luís Gonzaga ficaram pregadas na forca da Igreja da Piedade.



