

NARRATIVA MUSIKINÉSIA

PIRATA



Cena 11

ILUSTRAÇÃO	Praia
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel e Piratas Capangas
MÚSICA DE FUNDO:	Apenas barulho de mar

(Após o conflito entre Tom e Maelzel, aparece a animação deles chegando numa praia deserta. [Entra efeito sonoro de voltando da viagem no tempo](#))

(Em posição normal, Tom está do lado direito e Maelzel do lado esquerdo da tela. Tom olha pra um lado e pro outro)

Tom: (ainda em posição normal)

Tom: (assustado) Onde diabos estamos? Pra onde foi o Seu Macarrão? Que lugar é esse?

Maelzel: Uma praia.

Tom: (cruzando os braços) Ora essa, eu sei que é uma praia. Mas como viemos parar aqui?

Maelzel: Provavelmente quando você usou seu teclado para impedir meu metrônomo, provocando um deslocamento de tempo e espaço.

Tom: Então quer dizer que viajamos no tempo? (pensativo)

Maelzel: Sim.

Tom: E quando a musikinésia é combinada com outro poder ela pode gerar algo mais do que levitação?

Maelzel: Sim.

Tom: *(contente)* Ok, então me empresta seu metrônomo maluco pra nos levar de volta?

Maelzel: *(de olhos fechado)* Não.

Tom: Não??? *(assustado)*

Maelzel: Não.

Tom: *(posição normal)* Mas por que?

Maelzel: Porque devo ter deixado cair enquanto estávamos viajando.

Tom: *(assustado)* Então quer dizer que estamos presos aqui para sempre?

Maelzel: Não se o encontrarmos.

Tom: *(posição normal)* Hunf.... vamos procurar, talvez tenha caído por perto. E não deve ser difícil achar aquele trambolho.

Tom: *(cruzando os braços)* Nunca pensou em usar um metrônomo digital? Já inventaram, se ninguém te avisou.

Maelzel: Não, esse metrônomo é especial. Seu avô quem me ajudou a construí-lo.

Tom: Meu avô??? Que história é essa?

(nesse instante a conversa de ambos é interrompida devido a [uma bola de canhão](#) que é lançada por cima da cabeça dos dois. Ambos olham pra direita assustados. [Entra som de tiro de canhão](#))

???: Parem aí, vermes!

(entram os dois capangas piratas pela direita e levam Tom e Maelzel pro navio do Morgan)

Cena 12

ILUSTRAÇÃO	Navio Morgan
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel e Morgan
MÚSICA DE FUNDO:	Morgan Organ

(aparece Tom e Maelzel no canto esquerdo do barco olhando pra direita. Ambos estão em posição normal)

???: Arrrrrrgh!!!

Tom: *(olha pra Maelzel que está atrás dele)* Hmm? O que disse?

Maelzel: Nada.

Tom: Então quem foi? *(após esta fala, volta a olhar pra direita)*

???: Como ousam invadir as águas de Morgan montados naquele diabo verde? Cêis precisam pagar pedágio! *(entra em posição normal, [1ª figura da esquerda pra direita](#))*

Tom: Pedágio? Diabo? Do que está falando?

Maelzel: *(Tom vira-se pra Maelzel. Maelzel fecha os olhos)* Ele está falando de quando viajamos no tempo. Viemos levitando numa redoma verde luminosa.

Tom: *(vira-se de volta pra Morgan e cruza os braços. Maelzel abre os olhos).* Ah... foi mal, chefe. Não vimos a cancela.

Morgan: *(com a mão levantada, [2ª figura da esquerda pra direita](#))* Ah, tudo bem. Por que não sentam-se na popa e aproveitam a viagem?

Tom: O que?

Morgan: Errrgh..... digo... yar, joguem essas bestas aos tubarões! Yar! Yar! *(Morgan com punho levantado. Tom assustado)*

Maelzel: Eu não faria isso se fosse você. *(fecha os olhos)*

Morgan: Arrrrrrrrrrrrrr.... como ousa desafiar Morgan, o Grande Pirata dos 7 Mares e Meio? Tu não tem reputação pra isso, rato de fossa.

Maelzel: *(de braços levantados)* Esse garoto tem poderes especiais e não queremos lhe causar nenhum acidente.

Morgan: O que insinua, almofadinha? Cê me cheira a sereia velha. *(cruzando os braços)*

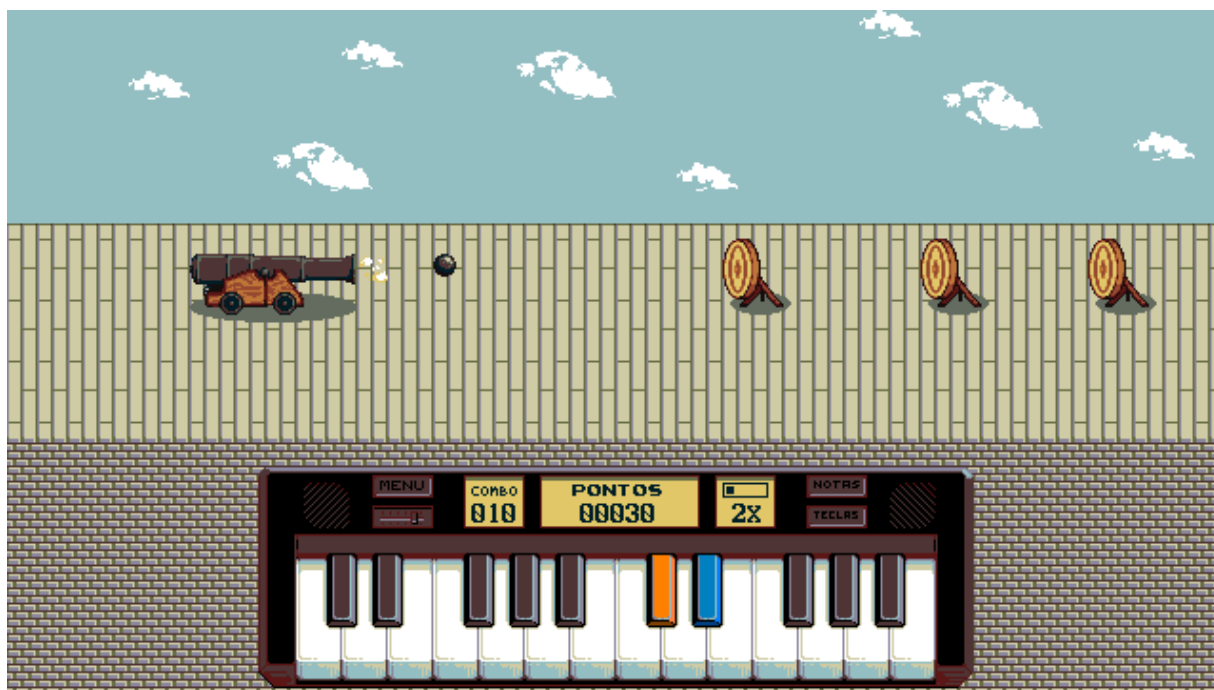
Maelzel: *(de braços levantados)* Tom, vê aqueles canhões? Mostre pra esse marujo de água doce do que é capaz.

9ª MÚSICA (Puzzle do Canhão)

ILUSTRAÇÃO	Fundo e Componentes
PERSONAGENS:	Cabeça Maelzel
MÚSICA DE FUNDO:	Pirata puzzle

(Nessa fase, Maelzel ensina o conceito de acidentes à Tom. A mecânica do puzzle é bem simples: a partir do disparo de um canhão executado pelo próprio jogador, ele deverá levar a bola até um alvo na tela, utilizando as teclas de sustenidos (para subir a bola) e bemóis (para descer)).

Ex:



Maelzel: Vamos causar um “meio acidente” neste navio pra assustar esse pirata de perna de pau.

Maelzel: Provavelmente você não sabe como causar acidentes com a musikinésis, não? É simples, olhe para o teclado.

Maelzel: Você sabe que as notas são divididas em tons (diferenças de altura sonora entre duas teclas brancas) ou em semitons (intervalo de meio tom entre uma tecla branca e uma preta), certo?

Maelzel: Acidentes em música nada mais são do que símbolos que modificam a altura da nota, tornando-as meio tom mais graves ou meio tom mais agudas.

Maelzel: Esses símbolos são representados pelo sustenido (#), que eleva meio tom da nota e bemol (♭) que diminui meio tom.

Maelzel: Também existe o bequadro (♮) o qual indica que deve ser tocada naturalmente, ou seja, sem acidentes.

Maelzel: Por exemplo, olhe para o teclado. Toque a nota Ré4.

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) e segue a próxima mensagem)

Maelzel: Muito bem, garoto! Você tocou Ré4 natural, ou seja, sem acidente.

Maelzel: Para tocar Ré4#, pressione a tecla preta que está ao seu lado direito.

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) e segue a próxima mensagem)

Maelzel: Correto! A nota Ré foi elevada meio tom acima, tornando-se Ré#.

Maelzel: Agora toque Ré4b.

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) segue a próxima mensagem)

Maelzel: Isso, você tocou Ré ♭ .

Maelzel: Agora vamos dar um susto nesse pirata sujo.

Maelzel: Vê aquele canhou ali? Tente acertar os alvos que aparecerem.

Maelzel: Atire usando Ré3 e controle a direção da bola movendo-a para cima (Ré3#) ou baixo (Ré3b).

Maelzel: Preparar, tocar... FOGO!

Maelzel: Ré3: disparar | Ré# mover pra cima | Réb mover para baixo.

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) e segue a próxima mensagem)

Maelzel: Na mosca!

Maelzel: Vamos utilizar outra tecla, agora com mais velocidade.

Maelzel: Mas atenção! Lembre-se que entre os pares mi/fá e si/dó não existe uma tecla preta, a altura sonora entre elas é naturalmente um semitom.

Maelzel: Si3 disparar | Si# mover pra cima | Sib mover para baixo

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) e segue a próxima mensagem)

Maelzel: Muito bem, filho. Um autêntico Diapasão fazendo seu trabalho digno.

Maelzel: Agora deixe esse pirata com vontade de caminhar em sua própria prancha.

Maelzel: Fá4 disparar | Fá# mover pra cima | Fáb mover para baixo

(Assim que o jogador pressionar a nota correta, entra [efeito sonoro](#) segue a próxima mensagem)

(Também pode-se pedir para que o jogador agora atire com os canhões em ordem aleatória, igual fizemos com o puzzle da Mafia)

Maelzel: Bom trabalho, filho. Você é mais competente do que pensei.

Cena 13

ILUSTRAÇÃO	Navio Morgan
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel e Morgan
MÚSICA DE FUNDO:	Morgan Organ

(Tom está de braços cruzados, Maelzel está normal)

Morgan: Arrrrrrrrgh!!!! *(normal)*

Morgan: ARRRRRRRRR!!!! *(com o punho levantado)*

Maelzel: *(de olhos fechados)* O que foi? Não existem palavras em seu vocabulário rebuscado para expressar sua indignação?

Morgan: ... *(cruzando os braços)*

Morgan: Seus feiticeiros imundos! Tentando impressionar Morgan com esse monte de truque barato.

Morgan: Se são mágicos mesmo, capturem um barata podre que não tá pagando meus pedágios. Depois liberto ocêis. *(com a mão levantada, 2ª figura)*

(Maelzel abre os olhos)

Tom: Caramba, até aqui tem pedágios?

Morgan: O navio daquele miserável é tão rápido que ninguém consegue parar, aye.

Morgan: E o danado consegue invadir nossas águas, pescar todo peixe fresco e sair sem nenhum arranhão. Ladrão grotesco!

Tom: Ok pirata cabelo-azul, fale logo o que quer da gente.

Morgan: Que usem esse treco mágico docêis para alcançar o barco dele.

(nesse instante o [barco inimigo](#) (de velas negras) passa veloz atrás deles, da esquerda pra direita. Entra [efeito sonoro](#) de alta velocidade).

Tom: *(assustado)* Olha! Não é o ladrão que está procurando?

Morgan: É ele! Verme! Macaco adestrado! Rato imundo! Volta aqui com minha parte do pedágio! *(olhando pra direita de punho levantado)*

Maelzel: *(de olhos fechados)* Será que o meu metrônomo caiu nas mãos desse sujeito?

Tom: O quê??? Então é por isso que ele está atingindo essa velocidade? Ele deve estar acelerando o tempo.

Tom: *(olhando pra Maelzel, em posição normal)* Com tanto lugar pro metrônomo cair e ele foi parar justo no barco de um pirata caloteiro? Não acredito.

Maelzel: *(abrindo os olhos)* Ao menos agora sabemos onde ele está.

Morgan: *(Tom vira-se de volta pra Morgan e Morgan vira-se pra esquerda de braços cruzados)* Calem-se! Chega de conversar feito duas sereias e icem as velas com a magia docêis, hoay!

Morgan: *(de punhos levantados, olhando pra direita)* Lá vem ele de novo! Façam o casco dele tremer! Yaaaaaaaaaaaaaar!!!!

➤ **10ª MÚSICA** *(animação dos [barcos em movimento e dos tiros de canhão e do fundo](#). Ex: [animação pirata](#))*

Cena 14

ILUSTRAÇÃO	animação dos barcos em movimento e dos tiros de canhão e do fundo
PERSONAGENS:	---
MÚSICA DE FUNDO:	Sons ambiente mar, pirata, tiro

(Nesse instante, após a tela de pontuação, ao invés do jogo voltar pra tela normal de diálogo, acho que podemos manter a tela da animação, mostrando apenas o barco do Morgan se deslocando pra direita e encostando no barco inimigo. Aí embaixo pode aparecer normalmente os balões com diálogo. Você acha que rola fazer isso, mano Lucas? Algo mais ou menos [assim](#))

Morgan: Arrrrrrgh pegamos esse lagarto liso!

Morgan: Tripulação, mover navio a bombordo!

(nesse instante, aparece animação do barco do Morgan se movendo de lado até o barco inimigo. Entra [barulho de água e do timão do navio girando](#))

Morgan: ATACAR!!! *(efeito sonoro de [grito e sino batendo](#))*

Cena 15

ILUSTRAÇÃO	Navio Dark
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel , Morgan , Piratas Capangas e Pirata Nariz-Ruivo
MÚSICA DE FUNDO:	Pirata Dark

(todos estão no lado esquerdo da tela, exceto Pirata Nariz-Ruivo que está do lado direito. Tom está de braços cruzados)

Morgan: *(de punho levantado)* Então é tú que tá se metendo nas minhas águas e roubando todo nosso peixe? Abelhudo fominha!

Pirata Nariz-Ruivo: Hohoho, tú que me forçaste a tomar tal atitude quando resolveste aumentar o pedágio das águas dos 7 Mares e Meio, mentecapto.

Morgan: Cale-se filhote de monstro marinho! Me pague logo sua parte do pedágio que poupo teu destino de perna de pau.

Pirata Nariz-Ruivo: Pirata grotesco, consigo sentir teu bafo daqui.

Tom: É... com licença senhores...

(Morgan vira-se pra Tom de braços cruzados)

Tom: *(posição normal)* Desculpem por interromper essa conversa tão cordial entre vocês, mas apenas queria pedir nosso metrônomo de volta.

Pirata Nariz-Ruivo: Metrômimo? O quê? Falas de minha bússola de Poseidon? JAMAIS!

Pirata Nariz-Ruivo: *(com o metrônomo)* Foste o deus supremo dos mares que me trouxeste essa dádiva. Agora meu barco és o mais veloz de todo oceano e tenho todo peixe que quero.

Pirata Nariz-Ruivo: Apenas não consigo compreender porque essa bússola só indica leste-oeste...

Maelzel: *(de braços levantados)* Porque não é uma bússola e não foi presente nenhum de Poseidon... um reles luthier quem o fez!

Maelzel: E sabe o quê mais? Ela pertence a mim! Devolva-o agora!

Pirata Nariz-Ruivo: Não entendi nada do que disseste.

Pirata Nariz-Ruivo: E não irei devolver pois agora a bússola é minha. Poseidon me escolheu para ser o novo Grande Pirata dos 7 Mares e Meio!

Pirata Nariz-Ruivo: Hooooohohohoho *(nesse instante ele sai rapidamente de cena. [Entra som de woosh](#))*

Morgan: Ele tá subindo pelo mastro! Atrás dele!

➤ 11ª MÚSICA - FASE FINAL

Animação: Fundo de Mar Sombrio | Barco de Velas Negras | Personagens Voando

Música: Música 11 Final

Nessa música, na animação pode aparecer o navio se movendo doidíssimamente rápido, indo para várias direções aleatórias. Também os personagens podem aparecer voando perto do mastro, sendo que o Pirata Nariz-Ruivo está no topo do mastro, e os outros três personagens (Tom, Maelzel e Morgan) estão um pouco mais abaixo flutuando, tentando alcançá-lo.

Assim que a 11ª Música acaba e aparece a tela de pontuação, pensei em emendá-la na animação sem mudar de tela.

Então ficaria algo mais ou menos assim:

- Termina 11ª Música;
- Aparece tela de pontuação;
- Sai a partitura;
- Entra o seguinte diálogo:

Tom: Não consigo levitá-los até ele. O navio está chacoalhando muito.

Maelzel: Tom, então use a musikinesis e vire o barco de cabeça pra baixo para que ele derrube o metrônomo.

Morgan: Se segurem!

Nessa instante, aparece a animação do barco virando de ponta cabeça e aparece [o carinho do Pirata Nariz-Ruivo](#) caindo do barco, de ponta cabeça em direção ao mar.

Cena 16

ILUSTRAÇÃO	Navio Dark de ponta cabeça
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel , Morgan , Piratas Capangas (todos de ponta cabeça e flutuando, igual aquele efeito do Pai voando na cena do sótão, sabe?)
MÚSICA DE FUNDO:	Pirata Dark

Morgan: Yar!!! Aquele macaco caiu no mar! *(de punho fechado)*

Maelzel: Nós vamos bater!!! Faça alguma coisa Tom! *(levantando os braços)*

Tom: *(assustado)* Eu não consigo! O navio está fora do meu controle!

Morgan: Segurem firme!

Todos: Ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!

(nesse momento, pode acontecer essa sequência de ações:

- 1 - fade out na imagem;
- 2 - fade out na música de fundo;
- 3 - entra [barulho de acidente](#);
- 4 - Silêncio por alguns instantes antes de iniciar a próxima cena).

Cena 17

(fade in no [som de mar](#), e após alguns segundos fade in na imagem de fundo)

ILUSTRAÇÃO	Praia
PERSONAGENS:	Tom , Maelzel e Sereia
MÚSICA DE FUNDO:	som de mar .

Tom: *(Tom está sozinho, posição normal, no canto direito da tela, olhando pra direita)*
Ai... minha cabeça....

Tom: ... *(virando-se pra esquerda)*

Tom: Aqui é o céu? *(pensativo)*

(entra Sereia pelo canto esquerdo da tela)

Tom: *(em posição normal)* Nossa, quem é você? Deus?

Tom: Que lugar é esse?

(Maelzel aparece atrás dele)

Maelzel: Uma praia.

Tom: *(Tom assusta-se e vira-se pra direita)* Ahhhh! Ora seu....

Tom: Não morremos? *(virando-se de volta pra Sereia, de braços cruzados)*

Sereia: Não, por sorte vocês caíram no mar antes do navio bater.

Sereia: Eu e minhas companheiras os resgatamos. Os outros piratas estão bem.

Tom: *(em posição normal)* Puxa, nem sei como podemos agradecer... essa foi por pouco.

Sereia: Veja, acho que isso pertence à vocês.

Maelzel: MEU METRÔNOMO! *(de braços erguidos com o metrônomo na mão | Tom também fica em posição de vitória)*

Sereia: Se cuidem rapazes, e venham nos visitar quando voltar.

Tom: Não se vá, fique mais um pouco. *(em posição normal)*

(a Sereia sai de cena)

Maelzel: Vamos Tom, precisamos voltar pra casa.

Tom: Pensando bem acho que vou ficar por aqui... *(pensativo)*

Maelzel: Ora essa garoto, não fique aí de namoricos. Não temos tempo a perder.

Tom: Mas...

Maelzel: Venha logo, pegue seu teclado e ajuste a musikinésis com o meu metrônomo.

Tom: Tá....

Tom: Mas espera aí... não saio daqui antes de você me contar sobre como conheceu meu avô.

Maelzel: *(de braços levantados)* Outra hora, garoto. Preciso voltar logo ao meu restaurante. Provavelmente aquele guloso do Macarroni já deve ter roubado toda minha clientela.

Tom: Tudo bem, não me importo de passar o resto de minha vida aqui. Hey sereia... espere! *(vai saindo de cena, mas pára no momento em que Maelzel começa a falar)*

Maelzel: Ahhhh tudo bem, garoto teimoso.

(fade out som do mar e começa a tocar uma [música suave de piano](#))

Maelzel: Cansado de viver em Viena, me mudei para Paris com a esperança de que meus inventos musicais fossem mais reconhecidos.

Maelzel: Como estava precisando comprar peças para produzir meu mais novo invento, o metrônomo, fui até uma loja de materiais musicais de um tal de Isaac Diapasão. Foi aí que conheci seu avô.

Maelzel: Tínhamos muitos interesses em comum sobre música e ciência, e em pouco tempo nos tornamos grandes amigos.

Maelzel: Ele havia me contado que estava trabalhando em um invento que revolucionaria o mundo da música por meio da influência das frequências sonoras no espaço-tempo.

Maelzel: Foi aí que criou um teclado capaz de manipular objetos através dos sons emitidos pelo instrumento. Este mesmo que agora está com você.

Tom: Mas espera aí. Em que ano foi isso?

Maelzel: 1816.

Tom: *(assustado)* O que???

Maelzel: *(de olhos fechados)* Por que acha que não uso essas imitações baratas de metrônimos digitais?

Tom: *(assustado)* Mas como pode? Como você ainda está vivo???

Maelzel: *(levantando os braços)* Vamos, me deixe terminar, garoto...

(nesse instante, acho que podemos retomar a sequência inicial do jogo, em que mostra a cena do Isaac fazendo o experimento, mas com outros diálogos e em preto e branco, como se fosse um flashback.)

Entra [cena em preto e branco 1](#)

Maelzel: Quando Isaac foi testar o teclado, ele pediu minha ajuda para medir o tempo com o metrônomo.

(entra [cena em preto e branco 2](#))

Maelzel: Mas por alguma razão desconhecida, o experimento acidentalmente alterou os paradigmas do espaço-tempo, influenciando na variação temporal e fazendo-nos viajar no tempo.

(Volta para a cena da praia. Ambos estão em posição normal)

Maelzel: Fui parar na sua cidade e no seu tempo. Tudo que eu tinha era minha roupa do corpo e meu metrônomo.

Maelzel: Foi daí que tive a ideia de abrir o restaurante para sobreviver. Como meu metrônomo foi infectado pela magia do teclado, tenho o poder de acelerar o tempo. Fiz muito dinheiro com meu *Presto Pasta* e desbanquei o velho Macarroni.

Tom: Mas e meu avô? Então quer dizer que ele está vivo? *(em posição de vitória)*

Maelzel: Provavelmente seu avô encontra-se preso em alguma fenda temporal que foi aberta acidentalmente nessa viagem. Se ele está vivo, não posso garantir...

Maelzel: *(de olhos fechados)* Lamento, garoto.

Tom: *(em posição normal)* Sim.... entendo...

Maelzel: *(em posição normal)* Venha, agora precisamos voltar pra casa.

- *Música de fundo pára;*
- *Entra animação e som de [viagem no tempo](#);*
- *Fade out na imagem de fundo.*

Cena 18

- *fade in [na música da casa do Tom](#);*
- *após alguns segundos fade in na imagem de fundo;*
- *Animação e [efeito sonoro](#) de voltando no tempo;*

ILUSTRAÇÃO	Sótão casa Tom
PERSONAGENS:	Tom e Pai
MÚSICA DE FUNDO:	Ordinary Morning

(aparece Tom no lado direito da tela, em posição normal)

Tom: ...

Tom: Hmmmm? Voltei pra casa?

(Tom olha de um lado pro outro)

Tom: Ué, cadê meu teclado?

Tom: O que é isso no chão? Uma carta?

(fade out na música de fundo e aparece animaçãozinha da carta entrando junto com [efeito sonoro de papel](#))

Na carta diz:

“Tom, vejo que tem usado meu teclado com sabedoria. O inventei para ajudar as pessoas por meio de música, e você tem feito isso com muito talento. Tens o coração e o dom de um verdadeiro Diapasão”.

“Tome cuidado com o Maelzel! Ele é ganancioso e quer o instrumento apenas para enriquecer. Graças a ele estou preso no tempo e não há como voltar para casa sem meu teclado”.

“Estou orgulhoso de você, meu neto. Espero voltar a vê-lo algum dia, em algum lugar ou em algum ano. Já deve estar grande”.

Com saudade,

Vovô Isaac Diapasão

22/02/2157

Tom: *(posição normal)* Vovô...

Tom: Ele está vivo.... tenho que salvá-lo!

Tom: Mas preciso do teclado. Onde ele está?

Tom: ... *(pensativo)*

Tom: *(assustado)* MAELZEL!

Tom: Ele deve ter o pegado enquanto estávamos viajando no tempo.

Tom: *(de braços cruzados)* Arrrrgh! Ele me paga!

(vai saindo de cena pela direita em posição normal, mas pára abruptamente e vira pra esquerda)

Tom: *(de braços cruzados)* Ainda há muita música pela frente...

(sai de cena pela direita em posição normal)

(entra Pai pela esquerda em posição normal)

Pai: Ei filho, volte aqui!

Pai: *(pensativo)* Hmmmm... e agora? Será que ele vai arrumar toda essa bagunça?

entra os crédito em tela preta, [tocando essa música](#). Poderia ser uma sequência mais ou menos assim:



Ilustração

Antônio Pedro Avanzi Nunes

Trilha Musical

Daniel Lopes Santiago

Rogério Augusto Bordini

Programação

Lucas Ferreira Fonseca

Pablo Augusto Gonçalves de Freitas

Design

Antônio Pedro Avanzi Nunes

Daniel Lopes Santiago

Rogério Augusto Bordini

Lucas Ferreira Fonseca
Pablo Augusto Gonçalves de Freitas

Orientação

Joice Lee Otsuka

Delano Medeiros Beder

Glauber Lúcio Alves Santiago

Ivan Rocca

E finaliza com [logos institucionais](#)

São Carlos 2015

FIM

\o/

PRÓLOGO

(DAQUI PRA BAIXO JÁ FOI IMPLEMENTADO)

Cena 1

LOCALIZAÇÃO:	Espaço (fundo preto)
PERSONAGENS:	Isaac Diapasão
MÚSICA DE FUNDO:	Música Suki (rock)

(Uma sombra do que aparenta ser um senhor idoso aparece)

???: Isso! Mais um pouco e meu invento se tornará um sucesso! Só preciso ajeitar mais alguns detalhes...

[15 minutos depois... ([barulho de martelo](#))

???: Só mais um pouco...

???: ...

???: Isso! Finalmente!

???: Enfim, está completo!

???: Depois de anos de trabalho, minha criação está perfeita!

(Entra som de [alarme](#). Se possível, colocar tela piscando em vermelho nesse ponto. Tipo "red alert")

???: O que é isso?

???: Não, não, não! Isso não é possível!

[\(explosão\)](#)

???: Onde eu errei? Ahhhhhhhhhh!

(Muito tempo depois)

SUBÚRBIO

Cena 2

LOCALIZAÇÃO:	Subúrbio e Sótão
PERSONAGENS:	Tom e Pai
MÚSICA DE FUNDO:	Ordinary Morning

(No subúrbio, fade-in para o sótão. No sótão, entra Tom varrendo. som de vassoura varrendo).

Tom: Que saco ter que limpar esse sótão...

Tom: Esse lugar está imundo! Qual foi a última vez que limparam essa bagunça?

(acidentalmente ele esbarra em um baú um tanto misterioso. Entra barulho de impacto).

Tom: Caramba, que baú é esse?

(Entra barulho de baú abrindo)

Tom: É um teclado!

Tom: O que diabos isto está fazendo aqui? Hã? Tem um bilhete nele.

“Cuidado! Este teclado é especial e pode causar problemas. Use-o com sabedoria”.

Tom: Mas o que...

Tom: Pai! Sobe aqui!

(Pai entra no sótão. Barulho de subir as escadas)

Pai: O que foi, Tom?

Tom: Olha só o que eu encontrei!

Pai: O que temos aqui?

Pai: Ah! Esse é o teclado que seu avô construiu poucos anos antes de falecer. Até tinha me esquecido que estava no sótão! Seu avô Isaac foi um grande músico, sabia? Dizem até que ele reinventou um novo jeito de tocar melodias com ele.

Pai: Mesmo assim, este teclado deve estar estragado, pois ele não é usado há décadas.

Tom: Posso tentar tocar?

Pai: Bom, não vejo mal algum nisso. Vamos ligá-lo, aí aproveito e te ensino a tocar alguma coisa.

➤ **TUTORIAL**

(Volta pra imagem do sótão)

Pai: Agora que você já sabe um pouco sobre teclado e a ler partitura, vamos ver se consegue tocar alguma música. Vamos lá, eu te acompanho!

➤ **1ª MÚSICA**

(Em seguida, depois da execução da 1ª música, volta a imagem do sótão, e nela aparece o Pai, a carta e o baú voando enlouquecidamente pela tela.) [Música Diálogos Sótão](#)

Pai: Ei filho, como você foi parar aí no teto? ([imagem do Pai em posição normal, mas de ponta cabeça no teto](#))

Pai: ...

Pai: Hmmm.... espere aí... (*Imagem Pai pensativo*)

Pai: AHHHHHHHHH!!!! (*Pai e Tom assustados*). Ex:



Tom: O que está acontecendo???

Pai: O que você fez Tom?

Tom: Nada, apenas toquei o teclado.

Pai: Então desligue agora! ([som de botão](#))

(Tom desliga o teclado e tudo que estava voando cai no chão abruptamente)

Pai: Ai! (Imagem Pai de pernas pro ar e [entra barulho de impacto.](#)) Ex:



Tom: Você acha que foi esse teclado que fez tudo voar pelo sótão?

Pai: Só pode ter sido. (Imagem Pai pensativo)

Pai: Vamos ver se esse teclado é dotado de poderes mesmo. Vê aquele quadro torto na ali parede? Tente endireitá-lo tocando alguma coisa.

Tom: Mas o quê, pai? Eu mal aprendi a tocar teclado. (Tom cruza os braços)

Pai: Toque qualquer coisa, Tom. (Pai normal)

♪♪♪...♪...♪...

([Tom toca notas aleatórias](#), mas nada acontece.)

Tom: Não... não funcionou...

Pai: Talvez ele funcione apenas tocando as notas certas. Vamos lá, toque as teclas que eu disser.

➤ **2ª MÚSICA (Puzzle do Quadro) - [Música de Fundo para Puzzle](#)**

(Nessa fase, o Pai vai mostrar as semelhanças entre as teclas Dó - Fá e Mi - Si no teclado, seguindo o diálogo abaixo. A princípio, o teclado pode começar sem as

teclas pintadas e sem a indicação de seus nomes. Pode ir os adicionando à medida que o jogador vai as encontrando)

Pai: Vamos lá Tom! Precisamos descobrir como esse tal poder do teclado funciona.

Pai: Lembra das teclas que te ensinei? Toque a nota **Sol**.

(Nesse instante, o jogador deve pressionar a tecla Sol no teclado. Uma vez que ele toque certo, entra efeito sonoro e é passado para a mensagem seguinte.)

Pai: Muito bem! Você tocou a tecla certa, mas **aparentemente** nada aconteceu...

(Deixar a nota Sol sem identificação mesmo.)

Pai: Vamos tentar outra. Toque a nota **Dó**.

(entra efeito sonoro. O jogador pressiona a tecla Dó e o quadro se move um pouquinho)

Pai: Com mil diapasões! Você viu isso? O quadro se mexeu!

(Nesse instante a tecla Dó passa a ficar pintada e escrita com seu nome).

Pai: Agora vamos raciocinar. Se a nota **Dó** fez o quadro se mover, provavelmente sua tecla semelhante também funcionará.

Pai: Vamos lá Tom, toque a tecla que possui o **mesmo formato** que a da nota **Dó**.

(entra efeito sonoro. Assim que o jogador pressionar a tecla Fá, o quadro se move um pouco também.)

Pai: Bravíssimo! A nota **Fá** também fez o quadro se mover.

(A partir desse momento a tecla Fá passa a ficar pintada da mesma cor que a de Dó e aparece seu nome indicado nela.)

Pai: **Dó** e **Fá** possuem o mesmo formato, e agora você pode pressioná-las alternadamente para mexer o quadro em um mesmo sentido ou para rotacioná-lo.

Pai: Hmm... mas espera aí. Ainda precisamos descobrir como mover o quadro no sentido contrário.

Pai: Agora tente a nota **Mi**.

(entra **efeito sonoro**. O jogador precisa tocar a tecla *Mi* para seguir com as mensagens).

Pai: Boa, meu filho! O quadro se moveu um pouco para o lado contrário.

(A partir desse instante a tecla *Mi* passa a ficar pintada).

Pai: Seguindo a mesma lógica, vamos tentar a outra tecla semelhante.

Pai: Toque a nota de **mesmo formato** que a de *Mi*.

(entra **efeito sonoro**. O jogador precisa descobrir que é a tecla *Si*).

Pai: Si si siiiiiimmm! **Si** também fez o quadro se mover para o lado contrário.

(A partir desse instante, a tecla *Si* passa a ficar pintada da mesma cor que a de *Mi* e com o nome da nota escrita nela).

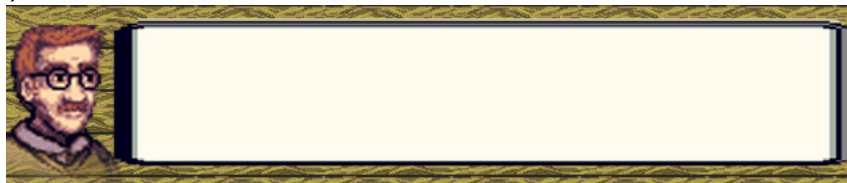
Pai: *Mi* e *Si* possuem o mesmo formato, e agora você também pode pressioná-las alternadamente para mover o quadro no sentido contrário.

Pai: Agora utilize os pares **Dó - Fá** e **Mi - Si** para encaixar o quadro nessa área da parede.

(Mostra a área delimitada em vermelho. Assim que o jogador encaixar o quadro corretamente no quadro vermelho, entra **efeito sonoro** e passa para a seguinte mensagem).

Pai: Van Gogh ficaria orgulhoso de você! Alinhado como uma régua!

(Pensei num esquema mais ou menos assim para aparecer as mensagens que o Pai fala pra Tom.):



(voltando pra cena do Sótão)

Pai: Meu São Diapasão, esse teclado é mágico! Parece que ele é dotado de alguma espécie de telekinésis musical! (*Pai pensativo*)

Tom: Ou talvez seria *musikinésis*? (Tom pensativo)

(Ambos ouvem [um grito vindo da rua](#) e se viram pro lado que veio o som. Música de fundo pára.).

Pai: O que foi isso?

Tom: Vamos lá ver.

Cena 3

LOCALIZAÇÃO:	Casa de Tom (imagem da fachada)
PERSONAGENS:	Tom, Pai, Velhinha e Pato
MÚSICA DE FUNDO:	Ordinary Morning

(Tom e Pai avistam uma senhora pedindo socorro)

Tom: O que está acontecendo?

Senhora: Meu pato está preso em cima da árvore. ([Som de Pato](#))

Tom: Pato? Você tem um pato? E como ele subiu na árvore? (Tom pensativo)

Senhora: Não sei, eu apenas estava passeando com ele pela rua quando ele levitou até aquele galho. Mas meu pato não voa!

Pai: Deixe de lorota, meu filho. Ajude logo essa pobre senhora e tire o pato da árvore. (Pai pensativo, com mão no queixo)

Tom: Eu? Por que você mesmo não sobe até lá? (Tom cruza os braços)

Pai: Porque dei um mal jeito nas costas quando você me levitou com o seu teclado maluco. (faz cara de assustado)

Pai: ... (pensativo)

Pai: (Faz cara de assustado) CARAMBA! Será que foi a tal da *musikinésis* que levou o pato até aquela árvore?

Pai: Rápido Tom, use seu teclado pra tirá-lo de lá!

➤ **3ª MÚSICA** ([animação do pato saindo da árvore conforme Tom toca o teclado. Utilizar este fundo](#)).

(aparece a Senhora já com o pato em seus braços)

(Toca som do pato)

Senhora: Oh, vocês salvaram o meu querido. Nem sei como posso agradecer.

Tom: *(de braços cruzados)* Nos contando da onde você tirou esse pato...

Senhora: Ah, já sei! O meu neto tem uma banda e ouvi dizer que estão precisando de um tecladista.

Senhora: Já que você é talentoso, por que não se junta a eles? Venha até minha casa hoje à noite para conhecê-los.

(Toca som do pato)

Naquela noite...

Cena 4

LOCALIZAÇÃO:	Garagem
PERSONAGENS:	Tom, Rick e cara cabeludo
MÚSICA DE FUNDO:	It's Only Rock'n'Roll

(Tom entra na garagem)

Tom: Olá, alguém em casa?

Tom: ...

(Três caras aparecem atrás de Tom, [Rick](#), [um de moicano](#), e [um de cabelo comprido](#). Tom não percebe que eles estão atrás dele).

Rick: Você é o Tom?

Tom: Ahhhhhhhh! *(Tom assusta-se e se vira em direção aos caras da banda)*

Tom: Que isso rapaz? Pra quê chegar tão silencioso assim?

Rick: Minha vó disse que você toca teclado.

Tom: Sim, sou eu. Vocês estão precisando de um tecladista na banda?

Rick: Sim, mas precisamos ver se você é do nosso nível. Como pode ver, somos os Abutres Elétricos, e aqui só entra profissional.

Tom: *(cruzando os braços)* Tô vendo...

Rick: Vamos fazer um som. Tente nos acompanhar se for capaz.

➤ **4ª MÚSICA** ([animação dos caras da banda voando pela garagem](#))

Rick: CARA! Como você fez isso? Você é alguma espécie de ilusionista ou bruxo?

Tom: Aqui está o profisisonal que procuravam. *(Cruzando os braços)*

Rick: Isso sim é rock'n'roll, meu irmão! Hey, por que não vem tocar com a gente no Festival de Rock da cidade? Com esses seus truques ganharíamos o prêmio na maciota.

Tom: Fechado!

No dia seguinte....

Cena 5

LOCALIZAÇÃO:	Backstage
PERSONAGENS:	Tom, Rick e cara cabeludo
MÚSICA DE FUNDO:	It's Only Rock'n'Roll (com barulho de público)

Rick: Chegou a nossa vez! Tom, você cuida dos malabares com a gente. Vai ser irado!

Tom: Vamos botar pra quebrar! *(Posição animada)*

Rick: Hehe... sim... desde que não quebre a gente.

➤ **5ª MÚSICA** ([animação dos caras da banda voando... animação da plateia... e fundo do palco](#)).

(Depois da execução da música, todos aparecem felizes!)

Tom: Aeeeeee vencemos! *(Tom em posição feliz)*

Rick: Sabia que iríamos ganhar. Você é muito fera, cara.

Rick: É o mais novo Abutre Elétrico! Vamos comemorar hoje à noite.

Mais tarde....

Cena 6

LOCALIZAÇÃO:	Subúrbio à noite
PERSONAGENS:	-
MÚSICA DE FUNDO:	Música de suspense

[Som de carro chegando e brecando](#)

Tom: Olá meu bom senhor.

???: Você vem comigo!

Tom: Hã? Que isso? Tire suas mãos de cima de mim.

(Ambos saem de cena)

Tom: Socooooooooooooooooorro! ([Som de carro indo embora](#))

MÁFIA

Cena 7

LOCALIZAÇÃO:	Cozinha Dom Macarroni
PERSONAGENS:	Tom e capangas
MÚSICA DE FUNDO:	The Mafia

Tom: Me soltem, me soltem! Quem são vocês? Que lugar é esse? (*cara de assustado*)

Capanga: Comporte-se garoto. Terá suas perguntas respondidas à seu tempo.

Capanga 2: É, à seu tempo.

Tom: (*posição normal*) Quanto tempo? Tenho uma comemoração nessa noite.

Capanga: Não irá a lugar nenhum rapaz, o nosso chefe precisa de seu trabalho pra nos ajudar.

Capanga 2: É, pra nos ajudar.

Tom: Como ousam? Não vêem que agora sou uma estrela do rock? Acabei de vencer o festival da cidade! *(cruzando os braços)*

Capanga 1: Sim, nós sabemos. E por isso mesmo que precisamos de você.

Capanga 1: Vimos o que fez durante o show e precisamos de seus poderes.

Tom: Como assim?

Capanga 1: Chega de perguntas, garoto! Você precisa mostrar ao nosso chefe do que é capaz. Comece limpando esses pratos sujos de macarrão e almondegas.

Capanga 2: É, almondegas.

Tom: Argh... e lá se foram meus 15 minutos de fama. De estrela do rock'n'roll à lavador de pratos de mafiosos. *(posição normal)*

Capanga 2: É, mafiosos.

(Tom e Capanga 1 se viram para o Capanga 2)

➤ **6ª MÚSICA** *(animação: pratos, talheres e copos sendo levados até uma pia. Pode ser o próprio fundo da cozinha mesmo)*

Cena 8

LOCALIZAÇÃO:	Restaurante Dom Macarroni
PERSONAGENS:	Tom e Macarroni
MÚSICA DE FUNDO:	The Mafia

(Volta para o restaurante e aparece somente Tom com vassoura na mão. Uma voz misteriosa começa a falar com ele, sem aparecer ninguém na tela)

????: Che bella canzone!

Tom: Oi? *(virando pra um lado)*

????: Mamma mia!

Tom: Mãe de quem? *(virando pro outro lado)*

(Entra Dom Macarroni)

????: Io sono Dom Macarroni. Ciao, ragazzo! *(Dom Macarroni em posição sorrindo)*

Tom: Tchau? Mas você acabou de chegar. *(com a mão no queixo)*

Dom Macarroni: Benvenuti a mio restaurante. Preciso de sua ajuda, bambino.

Tom: Ajuda com o quê, Seu Macarrão? *(de braços cruzados)*

Dom Macarroni: Do outro lado da rua abriram um restaurante que vende o spaghetti mais veloz do mundo. O “*Presto Pasta*”. *(sério apenas com a mão direita levantada)*

Tom: Como um *fast-food* de macarrão? *(com a mão no queixo)*

Dom Macarroni: Mais ou menos isso. *(posição segurando o palito, mas com o olhar pensativo -> contando da esquerda pra direita, é a 5ª figura)*

Dom Macarroni: Seu inventor, João Maelzel, um alemão metido à italiano está acabando com toda nossa clientela. *(posição normal segurando o palito)*

Dom Macarroni: Preciso de seus poderes para acelerar o atendimento ao *mio ristorante*.

Tom: Hmmm, não sei. O que ganho se te ajudar? *(de braços cruzados)*

Dom Macarroni: Um prato de spaghetti com almondegas e o cargo de músico do *ristorante*. *(posição feliz)*

Tom: Meu São Diapasão... o que fiz pra merecer isso? Não dá pra ficar pior. *(em posição normal)*

Dom Macarroni: Vamos até a cozinha preparar o jantar.

Dom Macarroni: ♪♪ *jammo, jammo, 'ncoppa jammo ja'. Funiculí funiculá, funiculí funiculááá... ♪♪♪ (vai saindo de cena)*

Tom: Já piorou... *(cruza os braços a hora que Dom Macarroni sai de cena)*

➤ **7ª MÚSICA (Puzzle do Spaghetti)**

ILUSTRAÇÃO	Painéis , fundo restaurante
PERSONAGENS:	Cabeça Macarroni
MÚSICA DE FUNDO:	Definir (tipo tarantela)

(Nessa fase, Dom Macarroni vai ensinar alguns andamentos pra Tom a partir da preparação do spaghetti. A dinâmica desse puzzle será basicamente que o jogador aperte as teclas para movimentar a colher de pau em círculo. Mexer a colher e fazendo um arpejo teclado).

(Acredito que a princípio, o teclado poderia aparecer assim, como no 1º puzzle, aí, a partir do segundo arpejo, o resto das teclas podem aparecer)



Dom Macarroni: Vamos lá, ragazzo! Temos aqui três caldeirões: molho, spaghetti e meu ingrediente secreto.

Dom Macarroni: Precisamos preparar um prato tão bom quanto o Presto Pasta do Maelzel. Utilize seus poderes da musikinésis para mexer os caldeirões.

Dom Macarroni: Toque as notas **Ré - Fá - Lá**, sequencialmente, executando cada uma de acordo com as batidas do metrônomo, no andamento Adágio. Bene tranquillo.

(Aparece **Adágio** escrito na telinha do teclado pra indicar o andamento. O 1º caldeirão se ilumina e [entra a batida do metrônomo](#) (66 bpm) junto a um countdown "3, 2, 1" de acordo com a batida do metrônomo. O jogador pode realizar a sequência **Ré - Fá - Lá** 4 vezes, e se ele cometer mais de 3 erros, como tocar fora do tempo ou errar a nota, perderá o puzzle e Dom Macarroni pedirá pra tentar de novo a mesma sequência de arpejo.)

(assim que o jogador acertar a sequência, entra [feito sonoro](#))

Dom Macarroni: Ahhhh... é como velejar pelas ruas de Veneza. Muito benne ragazzo!

Dom Macarroni: Enquanto o molho aquece, vamos ao segundo caldeirão (o segundo caldeirão se ilumina).

Dom Macarroni: Pra cozinhar o spaghetti mais rapidamente, precisamos de mais velocidade. Mexa o spaghetti tocando o arpejo **Lá - Dó - Mi** no andamento *Andante*.

*(Nesse instante, todas as teclas do teclado ficam disponíveis (brancas), aparece **Andante** escrito em algum canto da tela pra indicar o andamento. O 2° caldeirão se ilumina e [entra a batida do metrônomo](#) referente ao andamento Andante (96 bpm) junto a um countdown “3, 2, 1” de acordo com a batida do metrônomo).*

(assim que o jogador acertar a sequência, entra [efeito sonoro](#))

Dom Macarroni: Anda, anda, andante! É como andar pelas ruas de Roma, mama mia!

Dom Macarroni: Agora pra que meu molho especial atinja o ponto, precisamos mexer com muito mais velocidade! *(o terceiro caldeirão se ilumina).*

Dom Macarroni: Toque as notas **Mi - Sol - Si** no andamento Allegretto. Só assim meu molho ficará numa boa consistenza.

*(Aparece **Allegretto** na telinha do teclado pra indicar o andamento. O 3° caldeirão se ilumina e [entra a batida do metrônomo](#) referente ao andamento Allegretto (120 bpm) junto a um countdown “3, 2, 1” de acordo com a batida do metrônomo).*

(assim que o jogador acertar a sequência, entra [efeito sonoro](#))

Dom Macarroni: Santo macarroni, você é quase uma centrífuga, regazzo!

Dom Macarroni: Agora precisamos mexer os caldeirões mais um pouco pra deixá-los bem al dente.

(Nesse instante, entra a dinâmica de iluminar um caldeirão por vez e o jogador deve tocar o arpejo correspondente a cada caldeirão, com seu respectivo andamento e o metrônomo batendo ao fundo).

(entra [efeito sonoro](#) à medida que o jogador vai acertando cada sequência)

Cena 9

(volta para o diálogo, com fundo da cozinha)

Dom Macarroni: Muito benne regazzo. Agora temos mio mais novo prato

Dom Macarroni: O PRESTÍSSIMO SPAGHETTI! *(feliz)*

Dom Macarroni: O spaghetti mais veloz que todos ja viram. Venha regazzo, agora vamos servir nas mesas. Os clientes logo começarão a chegar.

Tom: Mas o que??? Além de lavador de pratos e cozinheiro, agora você também quer que eu trabalhe como garçom? (*cara de assustado*)

Dom Macarroni: Benne... é... sim. (*olhando pra cima. Da sequência de imagens, é a 4ª, contando da esquerda para direita*).

Dom Macarroni: Você será muito bem recompensado, bambino. (*Cara de alegre*)

Tom: Sei... tô vendo que nem uma almondega vou ganhar. (*cruzando os braços*)

➤ **8ª MÚSICA** (*animação: fundo do restaurante, pratinhos com macarrão voando e sendo levados até as mesas dos clientes.*)

Cena 10

ILUSTRAÇÃO	Restaurante
PERSONAGENS:	Tom, Macarroni e Maelzel
MÚSICA DE FUNDO:	The Mafia

(*Tom e Macarroni estão no canto direito da tela se entreolhando. Entra [som de aplauso ralentando](#)*)

???: Bravo! (*Tom e Dom Macarroni viram-se para o lado esquerdo*)

(*entra [João Maelzel](#) em posição normal*)

Dom Macarroni: Ora ora... então voltamos a nos encontrar, Maelzel.

João Maelzel: Como vai seu boteco, Macarroni? Devagar e quase parando?

Dom Macarroni: (*furioso*) Questo maledetto... como ousa? (*Faz cara de incoformado -> na sequência de desenhos do Macarroni, é o último da esquerda pra direita*).

Dom Macarroni: Ora seu... (*Dom Macarroni avança com a mão levantada como se quisesse atacar Maelzel, mas Tom abruptamente entra no meio dos dois. Entra som de "[woosh](#)" para enfatizar o movimento de Tom*)

Tom: (*de braços cruzados*) Ei... ei vocês dois! Parem de brigar!

Tom: Por que não resolvem isso como dois mafiosos de verdade e não como beberrões vestindo terno e gravata?

João Maelzel: Hoho, mas vejam só. É bravo como um Diapasão.

Tom: Hmm? Como sabe o meu sobrenome? *(assustado, virando pra Maelzel)*

João Maelzel: Longa história, filho. Apenas quero comprar seu teclado. ([De olhos fechados](#))

Tom: Ele não está à venda. Foi mal, tio. *(cruzando os braços)*

João Maelzel: Bom, nesse caso infelizmente precisarei pegá-lo à força.

(nesse instante, Dom Macarroni entra na frente de Tom. Som de “woosh” para enfatizar o movimento de Dom Macarroni. Tom vai mais pra trás).

Dom Macarroni: Primeiro precisa passar por cima de mim, seu alemão de meia figa!

João Maelzel: Ora, mas vejam só. O titereiro tentando proteger sua marionete. ([de olhos abertos](#))

João Maelzel: Não vê que ele apenas estava te usando, filho?

Dom Macarroni: Não dê ouvidos a ele, regazzo. Ele apenas quer pegar o seu teclado.

João Maelzel: Não sabem do que sou capaz, não é mesmo? ([com o metrônomo na mão](#))

(BGM pára e imagem de fundo escurece. Maelzel puxa um metrônomo do bolso e transforma Dom Macarroni em um velhinho... apenas acrescentar um cabelo branco. Entra [som do metrônomo do Maelzel](#) durante a animação)

Dom Macarroni: MIO DIO! O QUE ACONTECEU COMIGO? FIQUEI VELHO! ([Figura do Dom Macarroni velho, com a boca aberta, indignado](#))

Dom Macarroni: Então é assim que você acelerava o processo de fazer o spaghetti? Trapaceiro! ([Dom Macarroni velho levantando os dois punhos](#))

João Maelzel: Vamos, me dê o teclado. ([levantando os braços](#). sem nada nas mãos)

