



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre

CONTIDOS

Historia	3	Niveis de progreso	31
Personaxes	5	Habilidades	33
Mapa de Oseira	9	Elementos	37
Controis	11	Pantalla de batalla	39
Pantalla de menú	13	Outros elementos do mundo	43
Clases e atributos	17	Álbum de instrumentos	57
Instrumentos	23	Material adicional	51
Pantalla de instrumento	26	Créditos, licencia e	53
Programa de estudo	29	atribucións	



Autoría: Noé Rañón - @enclavedemestre
2024 en licencias por formación para Consellería de Cultura,
Educación, Formación Profesional e Universidades
Xunta de Galicia.,

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial- Compartir igual 4.0

HISTORIA

A pequena vila de Oseira é asolagada polos ataques duns seres monstruosos aos que chaman melómanos. Os musicotrasnos, uns

amables personaxes coas orellas en punta e que

habitan Oseira, son capaces de dominar e estudar o poder máximo da música. O único que pode

espantar a un terrible Melómano é unha harmonía

musical ben executada ou unha melodía punzante e emocional das

que baten no peito. Por iso será

esencial dominar a Arte en todas

as súas formas co fin de deter esta terrible ameaza.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

CAPÍTULOS

- Capítulo 1: Benvida a Oseira
- Capítulo 2: O ataque dos melómanos
- Capítulo 3: A Entidade
- Capítulo 4: Desterro
- Capítulo 5: O retorno dos musicotrasnos



PERSONAXES

A/o protagonista: Ti



Non recordas o teu nome nin de onde vés. Á medida que aprendes sobre a situación de Oseira e a súa conexión coa música embárcaste nunha viaxe para desvelar o teu pasado mentres loitas cos melómanos.

A vella Motz



Unha sabia anciá con ancestrais coñecementos musicais.

Travinsqui



"O artesán". É o luthier da vila, tan rosmón como retranqueiro.

Cordi



Amigo fiel e guía do/a protagonista. É enxeñoso e divertido, e sempre utiliza símiles musicais: "Iso non che dura nin unha estrofa!". É o coordinador dos músicos de corda na Escola da Arte.

Áurea



Coordina os instrumentos de vento. Responsable e habilidosa.

Percu



Coordina os instrumentos de percusión. Espelido e persistente á par que esixente.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Breogán Lourenzo



O gobernante da vila. É xusto e comprensivo. Leva pouco no cargo.

Sta Nilo



Á veterana do Consello. Voz profunda e mente sabia e recta que infunde respecto.

Cibrán Abrente



Tamén no Consello, impertinente e queixoso. De familia rica e influente na vila.

Sidro



Rexenta a granxa máis grande de Oseira. Ten dúas fillas, Xana e Xela.

Xana



10 anos. Cunha curiosidade insaciable. Sempre está creando e é moi talentosa.

Ritmellón



Encántalle comer pero mantense en forma co seu ritmo incansable.

Tomé Freixo



Parte do Consello. Un leriante que sempre anda na taberna cun vaso na man.

Xaínza Rocha



Outra das conselleiras. Xaínza ten habilidades feiticeiras e domina as artes místicas.

O bufón



Encárgase de divertir á veciñanza de Oseira. Está un pouco tolo.

Xela



9 anos. Enérxica, valente e espontánea. Ás veces mete en liortas á súa irmá.

INIMIGOS

Os melómanos

Un melómano é alguén que sente un amor desmesurado pola música. Os musicotrasnos, que teñen moita retranca, chámanlle así a estes monstros que lonxe de amar a música aterrorízaos e cáusalles serios danos.



Hainos de moitos tamaños e tipos, uns máis arrepiantes que outros, pero dise que todos teñen grandes orellas o que os fai moi sensibles aos sons, para o bo e para o malo. Dise que veñen doutro mundo.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Misteriosos encapuchados

Son o gran misterio da historia. Pronto se descubrirá que forman parte da **Entidade** e que están detrás de todo o mal que se achega.



MAPA DE OSEIRA



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



CONTROIS

A "O país dos Musicotrasnos" pódese xogar desde diferentes dispositivos, pero recorda que se comezas a xogar nun e gardas a partida, para continuar dende o deixaches, terás que volver a utilizar ese mesmo dispositivo. Elixe o aparello que che sexa máis cómodo, pero xoga sempre dende o mesmo.

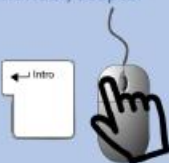
CONTROIS

ORDENADOR

Mover personaxe/menú



Interactuar/
continuar/aceptar



Abrir menú/volver
atrás/cancelar



MÓBIL/TABLETA/EDI

Movemento personaxe/menú/interactuar-
aceptar



Abrir menú/volver atrás/cancelar



PARA BORRAR TEXTO



IMPORTANTE: Se xogas nun dispositivo táctil, como un móbil ou unha tableta, lembra o xesto de borrar para cando teñas que introducir o teu nome na partida.

PANTALLA DE MENÚ

Menú principal

Nova partida

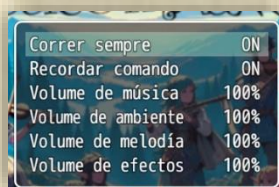
Se é a primeira vez que xogas.

Continuar

Para cargar unha partida que teñas gardada. Non te esquezas de gardar de cada pouco!

Opcións

Permíteche configurar algúns aspectos do xogo, como o volume da música ou doutros efectos de son.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

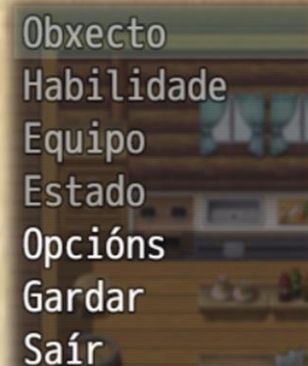
Menú do xogo

Obxecto

Entra nesta opción para usar obxectos como pocións ou antídotos, así como obxectos clave como mapas ou entrar na PANTALLA DE INSTRUMENTO, onde podes practicar co teu instrumento inicial. Explicámolo máis adiante.

Habilidade

A medida que o personaxe vai subindo niveis e vai practicando co seu instrumento irá aprendendo novas habilidades. Algunhas só se poden usar en batalla, pero outras pódense usar en calquera momento. Por exemplo, a habilidade curar poderíase usar fóra de batalla para recuperar aos personaxes debilitados.



Equipo

Aquí equipas os teus instrumentos musicais para a batalla. Os instrumentos musicais son as armas e melloran o teu ATAQUE. Os elementos de protección melloran a túa DEFENSA. Para equipar un instrumento ou unha defensa seguimos estes pasos:



Opcións

Son as mesmas opcións que as do menú principal.

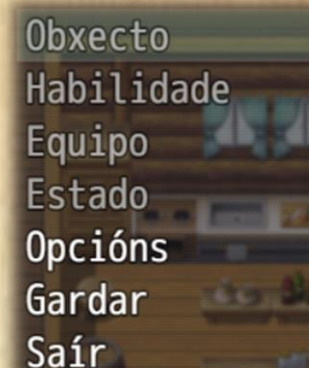
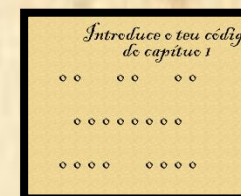
Gardar

Para poder continuar onde o deixaches outro día. En lugares importantes do xogo, onde é fácil ser derrotado tamén hai puntos de gardado para non perder o progreso que teñas feito.

Saír

Volve ao menú principal.

IMPORTANTE: Para gardar a partida dun capítulo a outro terás que anotar un código que che dan ao final de cada capítulo e introduciilo ao comezo do seguinte. Fai unha foto ou debúxao tal como está.



CLASES E ATRIBUTOS

En Oseira todos estudan música, pero cada persoa elixe en que instrumentos especializarse dende o principio. Ti

tamén terás que elixir a que clase pertencer segundo cal sexa o instrumento inicial que escollas. Os atributos de cada clase varían.

Vexamos as tres clases:



Aerofonistas



Os músicos dos instrumentos de vento son áxiles, destacando na rapidez de movementos para atacar e esquivar os golpes, e na sorte en situacións críticas. Cunha mestura equilibrada de ataques máxicos e físicos, estes personaxes son versátiles no campo de batalla. Ademais, posúen un ataque punzante e preciso, grazas as súas habilidades melódicas, capaz de perforar as defensas máis robustas. Pola contra, teñen pouca defensa física. Se reciben un pequeno golpe poden saír moi debilitados..

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Percusionistas



Os músicos de percusión son a forza bruta do grupo. Desencadean poderosos ataques físicos mediante o golpeo constante dos seus instrumentos e amosando defensas sólidas. Son os guerreiros de maior garantía. A percusión intensa pode desorientar e atordar aos inimigos. Con todo, a súa falta de habilidades



máxicas e axilidade pode facelos máis vulnerables contra inimigos que si dominen estas artes.

Cordofonistas

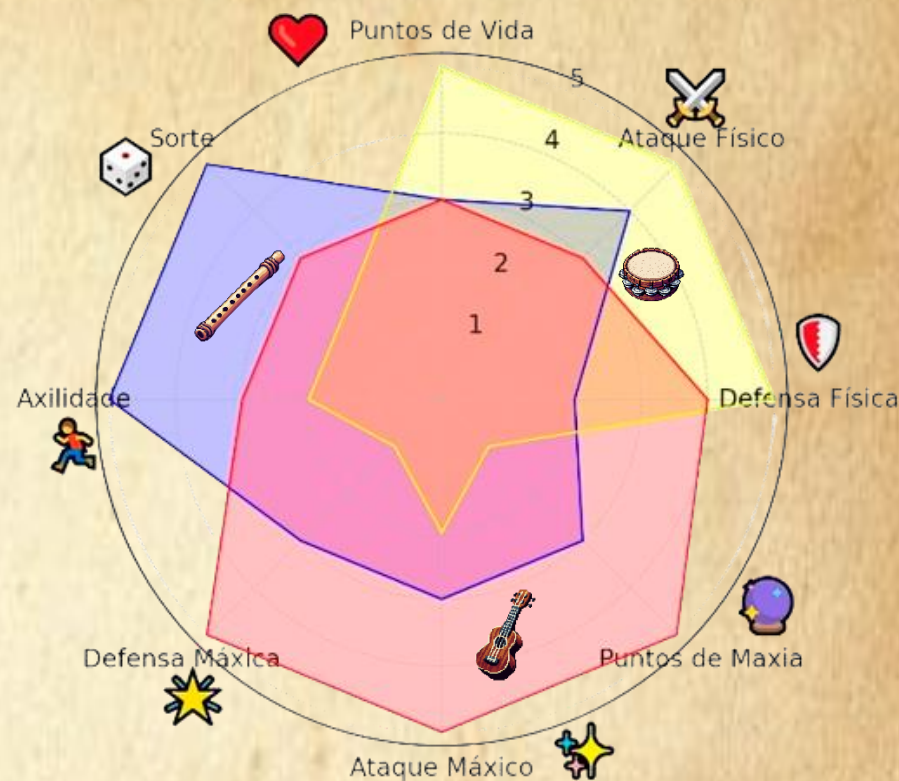


Os músicos de corda dotados dun profundo coñecemento da harmonía, canalizan a maxia a través das cordas dos seus instrumentos.. Con habilidades que curan e fortalecen aos aliados, os cordofonistas son esenciais para manter a estabilidade no equipo en combate. Con todo, carecen da contundencia física das outras dúas clases.

En resumo, segundo a clase, os personaxes terán diferentes atributos. Así mesmo, os instrumentos de cada clase tamén terán atributos propios da súa clase. Por exemplo, os instrumentos de percusión serán os de maior ataque, xa que os percusionistas tamén o son. Vexamos os atributos de cada clase:

Atributo	Aerofonistas 	Percusionistas 	Cordofonistas 
Puntos de Vida 	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Ataque Físico 	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Defensa Física 	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Puntos de Maxia 	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★
Ataque Máxico 	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★
Defensa Máxico 	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★
Axilidade 	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★☆
Sorte 	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★☆

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



Aerofonistas 

Percusionistas 

Cordofonistas 

Atributos

- Puntos de vida ❤️ : Representan a cantidade de saúde que ten un personaxe. Cando chega a cero este personaxe desfalece ata que se lle aplica unha cura. Se todos os personaxes que están no grupo desfalecen, perdes a partida e deberás volver comezar dende o último punto de gardado.
- Ataque físico ⚔️ : Cantidade de poder de ofensiva física que ten un personaxe, expresada en números. Canto máis ataque teñamos e menos defensa teña o inimigo, máis dano lle faremos.
- Defensa física 🛡️ : Resistencia que ten un personaxe a un ataque físico.
- Puntos de maxia 🧙♂️ : Puntos que se gastan a medida que se van lanzando feitizos "máxicos" grazas ao coñecemento da harmonía musical. Se chega a 0 non se poderán lanzar, pero pódense recuperar con certas menciñas.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Ataque máxico ✨ : Determina o dano que un ataque de tipo "máxico" lle infrinxe ao inimigo.
- Defensa máxica ✨ : Capacidade defensiva antes ataques máxicos.
- Áxilidade 🏃♂️ : Canta máis, máis rápido atacará o personaxe nunha batalla, e máis probabilidades ten de escapar desta.
- Sorte 🎲 : Determinan a probabilidade de que se altere ou non un estado. Canta máis sorte, máis difícil será que un personaxe sexa afectado polo veneno, pola parálise ou polo sono.

Podemos mellorar os atributos dun personaxe ao subir de nivel e equipando determinados obxectos ou instrumentos.



INSTRUMENTOS

Moi pronto chega o momento de que Travinsqui che dá a escoller un instrumento inicial. Podes escoller un de cada clase (vento, percusión ou corda), entre os tres seguintes:

Frauta de cana

- Clase: Aerófono (vento)
- Descrición: Instrumento elegante e versátil que outorga aos seus intérpretes a capacidade de conxurar melodías máxicas e realizar movementos áxiles no campo de batalla.
- Atributos:



- *Ataque Físico (AF)*: **+3**
- *Puntos de Maxia (PM)*: **+3**
- *Axilidade (A)*: **+5**

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Pandeireta

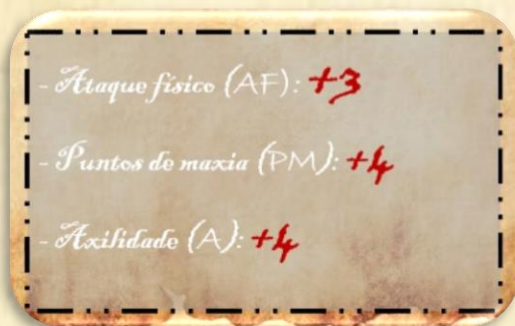
- Clase: Percusión
- Descrición: Trátase dun instrumento que mellora as habilidades físicas dos músicos, grazas ao seu son contundente, pero o seu cómodo manexo tamén permite mellorar a axilidade.
- Atributos:



- *Ataque físico (AF)*: **+4**
- *Puntos de vida (PV)*: **+3**
- *Axilidade (A)*: **+4**

Ukelele:

- Clase: Cordófono (corda)
- Descripción: Co seu ton melódico e encantador, potencia o ataque máximo gracias ao seu compoñente harmónico. É un dos instrumentos de corda máis manexables, o que mellora a axilidade do músico.
- Atributos:



Ademais, durante o xogo podes conseguir moitos máis, para equiparte a ti ou aos teus compañeiros de viaxe (Áurea, Percu e Cordi). Ti poderás equipar instrumentos de todas as clases. Eles só da súa propia.

PANTALLA OU MODO INSTRUMENTO

Unha vez dispoñamos del, accederemos a este modo no menú, obxecto e obxecto clave.



Opcións do modo instrumento:

No modo instrumento tes dous tipos de exercicios para mellorar como músico. Ao realizalos correctamente obtés puntos de experiencia (XP) e puntos de músico e de instrumentista. Os XP serviránche para subir de nivel e mellorar os teus atributos. Os puntos de músico serviránche para poder subir no teu nivel de músico e poder facer melloras no teu instrumento inicial (no taller de Travinsqui), subindo os seus atributos. Canto máis practiques mellor!



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Exercicios:

- Solfexo: Sairán unhas notas no pentagrama e terás que tocalas no instrumento na orde na que aparecen.



- Ditado melódico: escoitarás unha melodía e deberás tocala na orde axeitada no instrumento.



PROGRAMA DE ESTUDIO

Unha vez sexas admitido como parte da comunidade de Oseira deberás iniciar o teu estudo musical para poder colaborar na protección da vila contra os melómanos e poder moverte polo mundo con seguridade. Algúns aspectos do teu programa de estudio son:



Acompañamento do titor ou titora

Na Escola da Arte de Oseira existen tres coordinadores, un de cada clase de instrumento: Áurea, Percu e Cordi. Un deles será o teu titor ou titora, segundo o instrumento inicial que escollas.

Formación rítmica



Faraste un experto en ritmo coñecendo as figuras musicais e recordándolas grazas ás técnicas de Ritmellón, que utiliza sílabas rítmicas con palabras de comidas. Na súa **tenda** farate traballar algo, pero a cambio recibirás estupendas leccións.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Educación musical e harmonía

A vella Motz será a túa mestra de música nos aspectos máis teóricos e complexos, da lingaxe musical e da esencia máxica da música a través da harmonía. Para iso acudirás á **Escola da Arte**.



Coñecemento Instrumental

Para chegar ao nivel superior no mundo da música tes tamén que coñecer as características de todos os tipos de instrumentos e non só de aquel no que te especializas.



Travinsqui, no seu **taller** ensinarache a diferenciar os seus sons e aprender a melloralos, e na **Escola da Arte** os diferentes coordinadores ensinaranche técnicas para cada clase de instrumento.

Adestramento individual

Por último, non esquezas que tamén debes practicar pola túa conta. Poderás sacar o teu instrumento inicial en calquera lugar para mellorar a túa técnica.

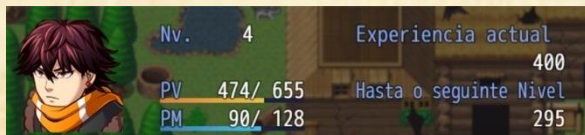
NIVEIS DE PROGRESO

Nivel de experiencia

É o nivel típico de todos os xogos. Cando realizas misións, superas probas ou ganas batallas vas gañando puntos de experiencia (XP), e cando gañas os suficientes subirás de nivel. E para que serve subir de nivel?

- Mellóranse os teus atributos (puntos de vida, ataque, defensa...) en cada nivel, automaticamente
- Aprendes habilidades de experiencia en certos niveis, como cortar, empurrar pedras ou nadar.

No menú "estado" podes consultar cantos XP che faltan para subir de nivel.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Nivel de intérprete

Cando tocas co teu instrumento inicial irás gañando puntos de intérprete (de frautista, de pandeiretista ou de ukelelista).

Hai tres niveis para cada instrumento:

- Intérprete de frauta (frautista) nivel 1, 2 e 3
- Intérprete de pandeireta (pandeireteiro/a) nivel 1, 2 e 3
- Intérprete de ukelele (ukelelista) nivel 1, 2 e 3

Para que serven?

- Mellorar o teu instrumento e subir os seus atributos
- Para aprender habilidades de instrumento

Nivel de músico

Cando asistes a clases, cando tocas co teu instrumento ou cando abres caixas de ritmo e de melodías (esparexidas polo mundo) gañas puntos de músico. Para que serven?

- Aprendes habilidades de músico
- Son requisito para acceder a determinados lugares e para conseguir algúns instrumentos

Hai tres niveis de músico

- 1- Músico elemental (ata 50 puntos de músico)
- 2- Músico intermedio (máis de 50 puntos)
- 3- Músico superior (máis de 130 puntos)

HABILIDADES

Tipos de habilidades:

- **Habilidades máxicas** (armónicas): Poden usarse tanto en batalla como fóra dela. Gastan Puntos de Maxia (PM).
- Habilidades "Eco de combate": Habilidades de batalla que absorben os golpes do inimigo para devolverllos con ira.

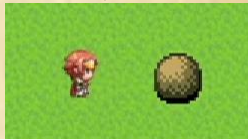
Onde e cando se aprenden as habilidades?

- Subindo de nivel de experiencia: Ao chegar a certos niveis aprenderanse automaticamente certas habilidades. A continuación poderás ver isto con detalle.
- Visitando a Travinsqui: Cando nos mellora un instrumento, se temos o nivel de instrumento mínimo, este ven cunha nova habilidade.
- Asistindo a clases: Nas clases de Motz e nas dos coordinadores podemos aprender novas habilidades se temos o nivel de músico esixido. Se nese momento non se ten o nivel mínimo, pódese falar máis adiante co mestre ou coa mestra para que valore se xa somos capaces de aprendela.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Habilidades de experiencia (HE)

Estas habilidades úsanse todas fóra de batalla, durante as nosas viaxes polo mundo.

Nivel	Habilidade	Efecto
Nv. 5	Podar	Permite cortar plantas 
Nv. 10	Empurrar	Permite empurrar rochas. 
Nv. 15	Gabear	Permite subir por paredes ou costas complicadas 

Habilidades de instrumento (HI)

Estas só están dispoñibles cando temos o instrumento para facela equipado, e sempre que este teña o nivel requirido para cada habilidade:

Pts. de intérprete		Habilidades dos instrumentos iniciais		
Nv. de intérprete		Frauta	Pandeireta	Ukelele
1	ata 30 pts	<i>Asubío de gható</i> (Eco, dano físico)	<i>Maneo confuso</i> (Eco, baixa a precisión)	<i>Fretado enmudecido</i> (Maxia, Sobe o ataque)
2	máis de 30 pts	<i>Legato de apoio sereno</i> (Maxia, dorme)	<i>Riscado do demo</i> (Eco, dano físico)	<i>Acorde de resolución</i> (Maxia, cura)
3	máis de 60 pts.	<i>Frullato agresivo</i> (Maxia, Dano físico e envelena)	<i>Mulñeira da tormenta</i> (Eco, dano físico e sobe ataque)	<i>Progresión de séculos escuros</i> (Maxia, Dano, baixa defensa)

Ademais destes, hai moitos outros instrumentos con habilidades no xogo, Áurea, Percu e Cordi, tendo en conta que a cada un deles só lle poderás equipar instrumentos da súa clase comezan coas seguintes:

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Instrumento	Habilidade	Tipo	Efecto
 Ocarina	Melodía doce	Máx.	Dorme (50% efectividade)
 Tambor	Redobre simple	Eco	Golpe físico dobre
 Arpa	Afinar cordas	Máx.	Sobe o ataque de Cordi +5

Habilidades de músico (HM)

Habilidades que podes usar con cada personaxe cando chegas ao nivel de músico indicado. Pódense facer con calquera instrumento.

Nivel de músico/Personaxe	Habilidade	Tipo	Efecto
Elemental (ti)	Canto desafinado	Eco	Dano físico
Elemental (Percu)	Ritmo rompeósos	Eco	Dano físico moi potente
Intermedio (ti)	Aria da enerxía	Eco	Recupera puntos de maxia
Intermedio (Cordi)	Balada curativa	Máxima	Recuperan puntos de vida cos seus tons tranquilizadores
Superior (ti)	Alalá purificador	Máxima	Cura todos os estados alterados (veneno, sono...)
Superior (Áurea)	Canto de serea	Máxima	Namora aos adversarios e cáusalles dano

ELEMENTOS

Os melómanos clasifícanse en tres tipos segundo o elemento ao que pertencen:

Melómanos de aire



Posúen formas lixeiras sendo rápidos e áxiles, voando con velocidade. Os potentes sons dos instrumentos de percusión son os que máis os desorientan, xa que soan en todas as direccións.



Melómanos de terra



Posúen corpos robustos e sólidos que evocan á terra e a pedra. Son poderosos e resistentes e teñen unha presenza imponente. O único que realmente os debilita son os ataques afiados dos instrumentos de vento, que esparecen a súas partículas de terra por todas partes debilitándoos.



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Melómanos de auga



Posúen corpos que flúen e cambian ao terreo, podendo respirar na auga e na terra, pero sendo moito máis perigosos en ambiente líquido. Os instrumentos de corda son a súa debilidade, xa que poden ser tocados debaixo da auga e as cordas seguirían vibrando (cousa imposible cos de vento, e difícil de executar para os de percusión).



Para saber que música precisas para vencer a cada tipo de melómano, fíxate nesta táboa:

MÚSICOS	MELÓMANOS		
	Aire 	Terra 	Auga 
Vento 	Neutro / Neutro	Efectivo+ / Débil -	Débil - / Efectivo+
Percusión 	Efectivo+ / Débil -	Débil - / Efectivo+	Neutro / Neutro
Corda 	Débil - / Efectivo+	Neutro / Neutro	Efectivo+ / Débil -

PANTALLA DE BATALLA



Afrontar

Irás ao menú de afrontar, para intentar derrotar ao inimigo.

Fuxir

Intenta escapar da batalla. Canta máis axilidade teñan os personaxes máis doado será escapar.

Menú "Afrontar":

Á dereita aparecerache iluminado o personaxe que está na súa quenda. Comezará atacando o que teña máis axilidade.



Tocar

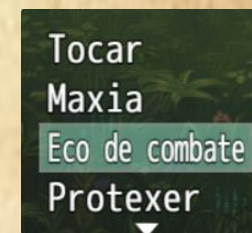
É o ataque básico cara a un inimigo. Tocas unhas melodías sinxelas e faslle o dano básico segundo o ataque que teñas.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Despois de darlle deberás elixir a que inimigo queres que afecte.

Maxia

Serve para lanzar unha habilidade máxica, que aprendiches grazas ao coñecemento da harmonía. Algunhas serven para curarte ou para alterar un estado dun inimigo (envenenalo ou paralizalo) e outras fan dano físico de forma máis contundente que cun simple ataque de *Tocar*. O problema é que as habilidades de maxia consumen Puntos de Maxia, e dependendo da habilidade, pode que non teñas suficientes para poder usala.



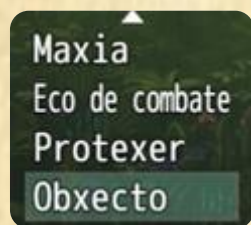
Eco de combate

Similar á anterior, pero para usar habilidades de Eco. Os músicos de percusión son expertos nestas habilidades. Tamén consumen puntos, neste caso Puntos de Eco. Os puntos de Eco funcionan ao revés que os de Maxia. Nunha batalla comezas con moi poucos (unha cantidade aleatoria), e ao atacar, protexerse e recibir dano vanse acumulando, como se os ataques do inimigo resoasen en ti como o eco, para que reboten logo nel.

Ao principio da batalla haberá habilidades de Eco que non poderás usar ata recibir uns cantos golpes.

Protexer

Serve para defenderse e recibir menos dano do inimigo na próxima quenda.



Obxecto

Serve para utilizar un obxecto que teñas na túa mochila. Pode ser un obxecto de curación, como unha poción ou un antídoto para eliminar efectos do veneno, ou un obxecto de ataque, como unha pedra.

PV	271	PM	104	Eco	47
PV	429	PM	51	Eco	38

Zona de barras

- **PV** (Puntos de Vida):

Empezas a batalla con todos os PV, e vanse perdendo cando recibimos ataques. Para saber os PV que ten cada personaxe, consulta os seus atributos. Se chegan a cero o personaxe desfalece. Se desfalece todo o equipo perdemos a partida. Para recuperalos podes usar

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

obxectos como pocións ou habilidades como *cura*.

- **PM** (Puntos de Maxia): Empezas a batalla con todos os PM que ten cada personaxe. Para saber cantos ten cada un consulta os seus atributos. Se fas habilidades máxicas vas perdendo estes puntos segundo o que custe cada habilidade. Existen obxectos e habilidades que recuperan estes puntos.
- **Eco**: Empezas a batalla cun puntos aleatorios baixos de Eco. Cando recibes golpes, protéxeste ou atacas de calquera forma vas gañando puntos de Eco, que poden chegar a un máximo de 100. Todos os personaxes teñen estes mesmos puntos de Eco, pero non todos aprenden habilidades deste tipo.

Ao rematar a batalla os PV e os PM quédanse como se quedaron na batalla. Os de Eco reiníciase.

Recompensas

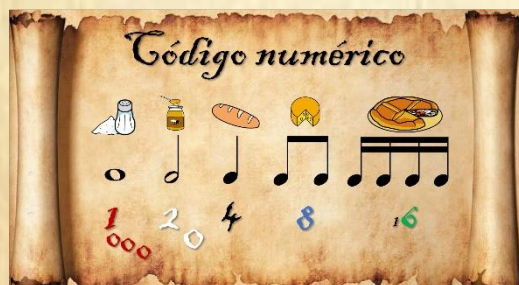
Ao gañar unha batalla recibes puntos de experiencia (XP), moedas e outros obxectos valiosos.

OUTROS ELEMENTOS DO MUNDO

Caixas de música

Polo mundo atoparaste dous tipos de caixas de música. Unhas que para abrilas terás que escoitar un ritmo e descifrar o seu código, e outras melódicas, que farás o seu cunha melodía. Se consegues abrilas obterás valiosas recompensas que outros musicotrasnos deixaron alí para quen as precise.

Nas **caixas de música rítmicas** terás que introducir o código seguindo o seguinte esquema:



Por exemplo, se soa unha branca, unha negra e dúas corcheas sería:

2048

Se soan catro semicorcheas e tres negras sería:

6444



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS



Nas **caixas de música melódicas** cada nota é un número. Sempre comezan pola nota Do (1), para que che sirva como referencia, e logo dan outra nota e hai que acertar o intervalo. Por exemplo, se soase Do, Sol, o código sería: 15



Baúis

Nos baúis tamén atopas obxectos útiles para o momento do xoto, aínda que non tan valiosos, xa que para obtelos non tes que meter ningún código.

Puntos de gardado

Sempre que queiras podes gardar a partida na Pantalla de Menú. De todas formas, en lugares que sexa fácil ser derrotado e perder a partida haberá puntos de gardado por se se che esquece. Ademais, nos puntos de gardado tamén recuperas os

PV e os PM perdidos. Existen tres tipos de puntos de gardado no xogo:



- **Árbores da harmonía:** Antigos e misteriosos con follas que emiten imperceptibles melodías para os musicotrasnos, pero molestas e daniñas para os melómanos. Subir nunha destas árbores a descansar é totalmente seguro.

- **Campanarios de Eco:** Torres dispersas polo mundo que conteñen antigas campás que se activan e soan cando detectan entra



un Melómano ou outro individuo,



- **Pousadas:** Por un módico prezo podemos descansar e recuperarnos.

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

Outros conceptos:



- **A arte:** A música. A forma de protexerse dos melómanos, permitindo a través do seu continuo son manter aos monstros lonxe da vila. Toda unha relixión en Oseria. A música é a maxia neste universo.

- **Amusio:** Persoa incapaz de facer música.
- **Medoscénico:** Persoa capaz de entender a Arte, pero que en situacións de interpretar fronte a un público ou un melómano son incapaces de facelo.



- **Paxaromúsicos:** Xunto cos sons do Bosque dos Sons, estes pequenos animais axudan a manter afastados aos melómanos de Oseira.

ÁLBUM DE INSTRUMENTOS

Ao longo do xogo irás atopando e conseguindo moitos instrumentos musicais. Ademais do teu instrumento inicial, que poderás ir mellorando e que de seguro será o que máis apego lle collas, obterás instrumentos que en diferentes momentos che serán máis útiles polas súas características, e o ideal será que os vaías equipando segundo che conveña.

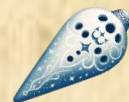
Alén disto, aínda que non lles sacases proveito no campo de batalla, coleccionar sempre é unha actividade divertida.

Propoñémosche que trates de atopar e conseguir todos os instrumentos agochados no xogo. Logo marca os que vas conseguindo nas seguintes táboas, onde saen todos os instrumentos conseguibles do xogo. Acepta o reto, faite con todos!



O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

VENTO (Aerófonos)

1	2 Ocarina celestial mellorada  AF(2) PM(4) AG(4)	3
4	5	6
7	8	9

PERCUSIÓN (Membranófonos)

1	2 Tambor de guerras ancestrais  AF(3) PV(4) AG(3)	3
4	5	6
7	8	9

CORDA (Cordófonos)

1	2 Arpa Élfica Mellorada  AF(3) AM(3) PM(4)	3
4	5	6
7	8	9

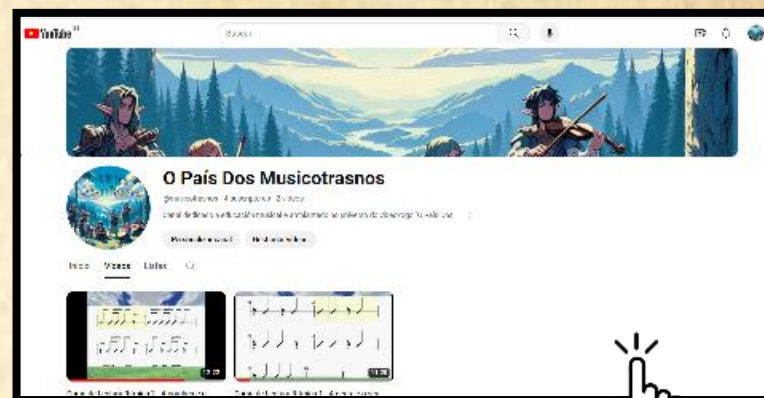
MATERIAL ADICIONAL

Ademais do xogo e desta guía, o proxecto O País dos Musicotrasnos ofrece para descargar e visualizar, os seguintes contidos:

- Libríños de contido dos capítulos para o alumnado: Guía dos contidos que se van traballar no capítulo e algúns consellos para o xogo.
- Guía didáctica para o profesorado: Unha guía dos aspectos curriculares traballados con videoxogo e unha proposta metodolóxica.
- Libreto de "O País dos Musicotrasnos": Inclúe todos os diálogos nun formato de lectura fácil, cunha tipografía accesible e con imaxes, para poder repasar a historia de forma rápida e áxil sempre que se desexe, así como representala en outros formatos escénicos e audiovisuais se se desexa. Se non queres saber nada de antemán e descubrir a aventura mentres xogas non a leas!!

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Canle de Youtube "O País dos Musicotrasnos": Nesta canle publicaranse videoleccións dos contidos musicais traballados no xogo, así como *gameplays* e consellos para as partidas.



CRÉDITOS, LICENCIAS E ATRIBUCIÓN

Información xeral sobre este recurso educativo	
Título	O País Dos Musicotrasnos, 2024
Formato	Videoxogo RPG
Autoría	Realizado por Noé Rañón @enclavedemestre durante o período de Licencia por Formación, para a Consellería de Cultura, Educación, FP e Universidades da Xunta de Galicia.
Licencia	Creative Commons BY-NC-SA 4.0 

O recurso foi elaborado no programa RPG Maker MV, de onde proceden a maioría de músicas, sons e imaxes do xogo veñen incluídas co programa de edición de RPGs RPGmaker MV <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>

O PAÍS DOS MUSICOTRASNOS

- Os sons de instrumentos musicais foron creados co programa Guitar Pro 6 por Noé Rañón, e os que non foron gravados pola mesma persoa. <https://www.guitar-pro.com/>
- Todas as imaxes desta guía así como aquelas do videoxogo que non pertencen ao RPGMaker foron creadas con IA no xerador de imaxes de Bing por Noé Rañón, incluída a imaxe da portada do xogo e de todos os instrumentos musicais. <https://www.bing.com/images/create?FORM=GENILP>
Varias das mesmas imaxes foron editadas con posterioridade en Photoshop por Noé Rañón, para darlle un toque máis adaptado ao formato.
- Para algún dos exercicios utilizamos os seguintes pictogramas da web Arasaac:



Autor pictogramas: Sergio Palao

Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA)

Propiedad: Gobierno de Aragón

Este recurso poderase reutilizar e compartir igual sempre que se recoñeza a autoría do mesmo.