



Nº1

O QUASE FABULOSO

HERÓI-APRENDIZ

ANIMAÇÃO 2D



FOVIOCA

A EXTRAORDINÁRIA ORIGEM DESSES SUPER APRENDIZES

CRIADO POR

LUIZ BATALHA,
MATEUS DI MAMBRO
E MATHEUS ROCHA



O QUASE FABULOSO

HERÓI-APRENDIZ



10 X 24'
7 - 11 ANOS

LOGLINE

SAMIR É UM GAROTO ESPERTO FANÁTICO POR SUPER-HERÓIS, MAS QUANDO A OPORTUNIDADE DE GANHAR SUPERPODERES APARECE, UM INVEJOSO VILÃO VINDO DO FUTURO ROUBA SUA CHANCE, COLOCANDO EM RISCO SUA CIDADE E SEUS AMIGOS.

Como muitas pessoas, quando criança, você provavelmente desejou ser um incrível super-herói, imbatível, super poderoso e que só vai para a cama quando quer! Mas, para o bem de todas as mães do mundo, acho que podemos concordar que é melhor não termos superpoderes.

A SÉRIE HERÓI APRENDIZ É A REALIZAÇÃO DESSE DIVERTIDO SONHO, DO DESEJO DE VIVER UMA GRANDE AVENTURA, DE VESTIR A CAPA VERMELHA E ENFRENTAR DE FRENTE TERRÍVEIS VILÕES.

Uma série feita para aqueles apaixonados por histórias de super-heróis, que sabem de cor cada detalhe desse rico universo, e que, mesmo assim, não escolheriam outro por nada. Mas como surpreender um público tão exigente e que sabe todos os segredos deste manual do herói?

...

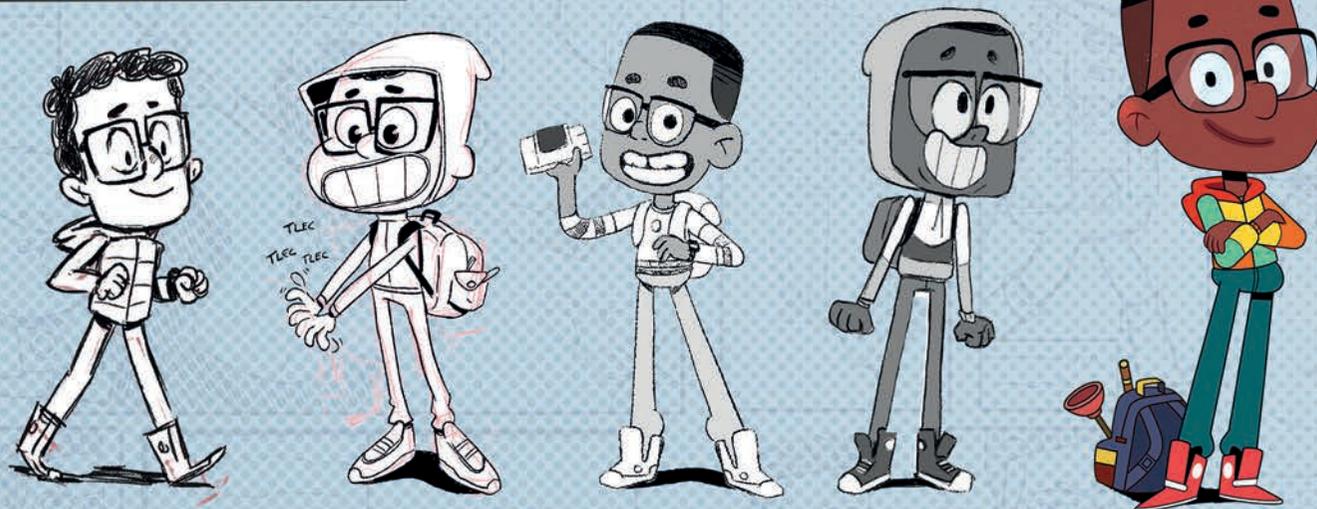


Primeiro começamos trazendo o grande vilão - o chefe final - lá do futuro para o presente, colocando na frente de nossos aprendizes alguém que sabe muito sobre eles e está sempre um passo à frente. Para equilibrar essa disputa, **adicionamos um componente extra: a possibilidade de conversar com seu eu futuro.** Imagina se você pudesse aprender com você mesmo, ensinar seu eu criança os aprendizados do porvir, **mudando sua própria história.** O eu do presente está no final dos **anos 90**, conversando com seu eu já adulto, que vive no futurístico ano de **2021.**

Com **10 episódios de 24 minutos cada**, a primeira temporada começa como uma típica aventura de super-heróis, mas rapidamente se desenvolve indo além das capas e explosões: **inspirada em séries como Gravity Falls**, toda essa ação é costurada em uma bela **trama serializada**, trazendo muitas emoções e grandes revelações até o último minuto!

Assim como em *Costume Quest* e *Kid Cosmic*, é a partir de uma situação ameaçadora e inesperada que os irmãos são provocados a **trabalharem juntos e se tornarem um time no processo.** Sob essa ameaça iminente, as tensões vão aumentando, colocando nossos heróis à prova em desafios cada vez maiores.

EVOLUÇÃO DE SAMIR



Mas, afinal, quem é esse tal herói aprendiz? É SAMIR! E, pouco a pouco, tudo sobre ele será revelado! Por enquanto, basta dizer que é um menino, tem **12 anos** e que se descreve como: "o **maior fã de super-heróis** e futuro maior herói da galáxia (ou o que for maior que isso)!". Mas, como sabemos, as coisas nem sempre acontecem como imaginamos. E imaginação é o que não falta para Samir! Mesmo assim, ele não podia contar com a possibilidade de que a sua irmã (Sim! **LUCI**, a sua própria irmã!) **se tornaria uma heroína superpoderosa em seu lugar.**

Um menino negro e uma garota como heróis. Incomum? Justamente! E eles vão mostrar para todas as crianças o heroísmo que existe dentro delas. E viva essa dupla inesperada! Inesperada até para eles que, como bons irmãos, nunca pensaram que iriam concordar em alguma coisa!

A dupla prova que irmãos são tão diferentes que acabam por ser complementares. O importante é que junto ao Marvin, o melhor amigo (e sidekick) de Samir, eles vão aprender, na prática, o que realmente é ser um herói de verdade.



INCIDENTE INCITANTE E COMO TUDO COMEÇOU?

Sabe aquelas histórias super legais do herói que ganha poderes e salva o mundo? Então... esse não é o caso! Em Herói Aprendiz, o vilão faz a pior coisa que pode fazer contra um herói! Não, não é derrotá-lo. **Ele vem do futuro e rouba os poderes que Samir estava destinado a receber. Seu plano é mais do que vencê-lo: é impedi-lo de se tornar um herói!**

No fim da década de 90, um estranho meteorito cai e o vilão Sr. Q e Luci tocam nele. Ambos adquirem poderes. Porém, o vilão não conquista exatamente os poderes que tanto queria: ele passa a ter a habilidade de transformar pessoas comuns em super vilões também. Apesar da vitória incompleta, o futuro em que o Sr. Q é completamente derrotado pela versão super poderosa de Samir não existe mais.

Um novo futuro se forma e a missão das crianças é clara.

**AS SUAS ARMAS SÃO:
A INTELIGÊNCIA DE SAMIR, A FORÇA DE
LUCI E O CORAÇÃO DE MARVIN.**

No fim, uma coisa é certa: agora **as crianças precisam defender a cidade e seus próprios destinos**. E além da coragem, eles vão contar com um **comunicador temporal** construído por Samir. **A máquina permite que ele entre em contato com sua versão adulta: o herói, agora fracassado, Sinapse**. O aparelho engenhoso é a ponte entre Samir e o futuro.

E assim, de maneira incerta, começa a nossa história!

GIRL POWERED

LUCI é uma **garota de 14 anos** e esse é — também — um dos **PÚBLICOS-ALVO** da série Herói Aprendiz: **meninas da mesma idade e mais novas**. A série quer que essas garotas consigam se ver na Luci. Afinal, ela era **uma menina comum até ganhar habilidades especiais**. E seu corpo, que já vinha se transformando com **a chegada da adolescência**, mudou ainda mais!

Mesmo diante de tantos desafios, assumindo um **papel central** na luta contra perigosos vilões, **Luci não perde seu jeito atlético e determinado**, como o da **MULHER MARAVILHA**, sua natureza aventureira, tal como a **STAR** da série **STAR VS. AS FORÇAS DO MAL** e, claro, como **KAMALA KHAN**, a **MISS MARVEL**, aprendendo a lidar com seus recém descobertos poderes.

É ISSO QUE ELA VAI DESCOBRIR E MOSTRAR PARA TODAS AS MENINAS: COMO SE ACEITAR COMO UMA GAROTA FORTE, UMA VERDADEIRA HEROÍNA, ENQUANTO LIDA COM OS DESAFIOS TÍPICOS DE UMA JOVEM DESSA IDADE.



SINOPSE

A série acompanha as divertidas aventuras de **TRÊS APRENDIZES DE HERÓIS**. O grupo é liderado por **SAMIR**, que — depois de perder a chance de ganhar superpoderes de um **estranho meteorito** para um **VINGATIVO VILÃO QUE VEIO DO FUTURO** — é obrigado a colocar tudo o que aprendeu dentro dos quadrinhos em prática. Samir tem ao seu lado seu **melhor amigo** e fiel sidekick, **MARVIN**, e, a contragosto, sua **irmã** mais velha, **LUCI**, uma **garota super animada** e a **única com poderes do grupo**. Essa **equipe improvável** embarca nessa **difícil missão**, batalhando contra vilões do mal controlados pelo **TERRÍVEL VILÃO SR. Q**. Inexperientes, mas cheios de energia, essas crianças terão que descobrir **o que realmente significa ser um herói de verdade** para conseguirem **proteger seus amigos e a cidade da Colina dos Diamantes** dessa ameaça. Para sua sorte, Samir conta com um aliado extra: sua **versão adulta**, o herói **SINAPSE**, que **vira seu mentor, falando com ele diretamente do futuro**.



TOM & GÊNERO

É importante encontrar **o equilíbrio entre a fantasia e o “mundo como ele é”**. Essa é uma frase que Sarah, a mãe de Samir, sempre repete para o filho, mas que também se encaixa perfeitamente para definir **a atmosfera da série Herói Aprendiz: nem tão realista, mas nem tão cartunesco**.

O **HUMOR FÍSICO** é uma **característica marcante da série**. Até porque o trio não para quieto e, é bom lembrar: ainda são **aprendizes de herói!** Porém, nem só de loucas batalhas físicas vive um herói! Samir, por exemplo, pode até não ser o mais forte ou saltar raios super poderosos, mas a sua língua é imbatível! Dizem por aí que as tiradas de Samir costumam ser mais rápidas e letais do que os socos de Luci. Com **comentários ácidos**, o humor de Samir reflete um dos traços cômicos da série: a **SÁTIRA AO UNIVERSO DOS SUPER-HERÓIS**. Afinal, ele tem todas as referências! E a gente só implica com quem ou o que ama, não é mesmo?!



SAMIR é um menino de apenas 12 anos, mas já é um grande inventor: tanto de bugigangas quanto de aventuras. Fã do universo GEEK, e principalmente de quadrinhos de super-heróis, ele sempre brinca, fala e age como seu herói favorito, o **SUPER ULTRA PODEROSO**.

Tudo que ele mais quer no mundo é ter **SUPER poderes** para lutar contra um **SUPER vilão**, ter uma vida **SUPER empolgante** e cheia de **SUPER aventuras**. E suas criações são uma extensão sua, afinal, elas são o seu poder! O menino **desmonta todos os aparelhos eletrônicos que vê pela frente** para construir máquinas e combater os vilões.

SIM! SAMIR tem uma **imaginação fértil** e vê vilões em todo lugar, causando **SUPER confusões** por causa disso. Desde cartas ao **PRESIDENTE**, espalhando sérios rumores sobre uma **ameaça à segurança nacional**, até pedidos inusitados, como a encomenda de substâncias nucleares para construir a **"MELHOR-ARMA-QUE-UM-HERÓI-JÁ-TEVE!"**.

...

HABILIDADES ESPECIAIS:

SUA MENTE SUPER CRIATIVA. AFINAL, ELE TEM SUPERPODERES APENAS NA SUA IMAGINAÇÃO!

SAMIR

SUPER EXPERT EM QUADRINHOS!





Sua mãe, **SARAH**, já perdeu as contas de quantas vezes teve que sair do trabalho às pressas para **resolver algum problema** causado pela mente criativa - **DEMAIS!** - do filho.

Como todo bom herói, **SAMIR** tem seu próprio **sidekick**, o **melhor amigo MARVIN**, que sempre o acompanha, mesmo em suas missões mais loucas. Já sua irmã, **LUCI**, que **foi quem apresentou esse mundo dos super heróis para SAMIR**, agora tem outros interesses.

Ela sempre zomba do irmão, tentando trazê-lo para a "realidade"

SAMIR QUER SER UM HERÓI A TODO CUSTO, MAS AINDA PRECISA APRENDER O QUE SIGNIFICA SER UM.

e, por vezes, se **diverte inventando histórias fantásticas** para instigar a sua imaginação.

Nem em suas maiores fantasias SAMIR esperava enfrentar **CARA-A-CARA** um **vilão** tão determinado em acabar com seus sonhos de se tornar um herói. Sem poderes e se sentindo cada vez mais isolado, **SAMIR** vai precisar **sair de sua zona de conforto** e contar mais do que nunca com seu melhor amigo, com sua irmã e com o **herói SINAPSE**.

No fundo, o que **SAMIR** mais **deseja é ser aceito**, respeitado e, porque não, **admirado por todo mundo**, mas nem sempre seu jeito "intenso" e animado é **compreendido por todos**. A chance de se tornar um herói de verdade é tudo o que ele sempre sonhou, mas será que ele está pronto para receber **todo o peso dessa responsabilidade?**

ATRIBUTOS

SABICHÃO



SUPER DISCRETO



FOCADO





LUCI

É HORA DER DAR O PLAY
E ENTRAR NO JOGO!

LUCI tem **14 anos** e uma certeza: quer **SER UMA GRANDE ATLETA DE RAPEL**.

Ela já está buscando sua **INDEPENDÊNCIA** e trabalha meio período em um **agência de turismo**. E nada combinaria mais com ela, afinal, **conhece a cidade como ninguém e ama esportes radicais**, se divertindo muito ao guiar os turistas em passeios cheios de aventuras.

Para ela não existe **nada melhor do que colocar sua música no volume máximo**, esquecer do mundo, e **se desafiar em diferentes atividades**. De gosto eclético, **LUCI** pula do **REGGAE** para uma **BOYBAND** sem perder o ritmo, **LAMBADA**, **HIP-HOP** e o que mais estiver em uma de suas **inúmeras fitas cassete**.

LUCI vive uma fase de maior socialização e sua maior preocupação é parecer legal. E com seu **jeito expansivo e animado**, ela

...

HABILIDADES ESPECIAIS:

TANTAS QUE NEM ELA
CONHECE TODAS!
MUITO MENOS TEM CONTROLE.
ENTÃO, ELES É QUE ACABAM
CONTROLANDO ELA.

...

está entrando no grupo da “galera descolada” da cidade, a **equipe de rapel**. **LUCI** finalmente consegue se tornar uma **ajudante da equipe**, ficando ainda mais próxima de **atingir seu objetivo** e **se juntar ao time de fato**.

SAMIR e **LUCI** sempre foram muito grudados, porém com a **entrada da irmã na adolescência**, ela **passou a ver Samir como uma criança**. Seus gostos mudaram e ela, que amava quadrinhos, passa a achar esse universo uma grande bobeira. **Mal sabe ela que aquilo que considera “histórias para criança” está**

UMA MENINA ADOLESCENTE, MAS QUE ALÉM DOS HORMÔNIOS A FLOR DA PELE TAMBÉM VAI TER LIDAR COM SEUS RECÊM ADQUIRIDOS SUPERPODERES.

prestes a se tornar real. Ao encostar acidentalmente no meteorito, **LUCI** adquire **SUPERPODERES**. A princípio, ela luta contra seu novo destino mas, **com a ajuda de Samir**, irá descobrir a heroína que existe dentro dela.

Luci não sabe bem como controlar seus novos poderes e isso começa a afetar seu maior objetivo: entrar para a equipe de rapel. Então, **Luci se vê obrigada, cada vez mais, a se afastar de sua paixão para ajudar seu irmão e impedir que o Vilão Sr. Q cause ainda mais confusão**. Em meio a tantos problemas, Luci terá que tomar uma grande decisão: **permanecer na equipe de rapel ou assumir de vez seu papel como super-heroína?**

ATRIBUTOS	
FORTONA	★★★★★
SUPER ANIMADA	★★★★☆
PACIÊNCIA	★☆☆☆☆



**HABILIDADES
ESPECIAIS:**

DOCE E SUPER CARISMÁTICO. É CAPAZ DE FAZER TODOS SE APAIXONAREM POR ELE, MAS QUANDO SE EMPOLGA REVELA SEU LADO ROCK'N'ROLL!

MARVIN

VAI FICAR TUDO BEM!

MARVIN tem 12 anos e é o melhor amigo de Samir. Ele é um menino **FOFO** e **SUPER CARISMÁTICO**, que **FALA BAIXO** e só aumenta seu tom quando **canta** ao som de um bom **ROCK'N'ROLL** ou quando a inspiração surge.

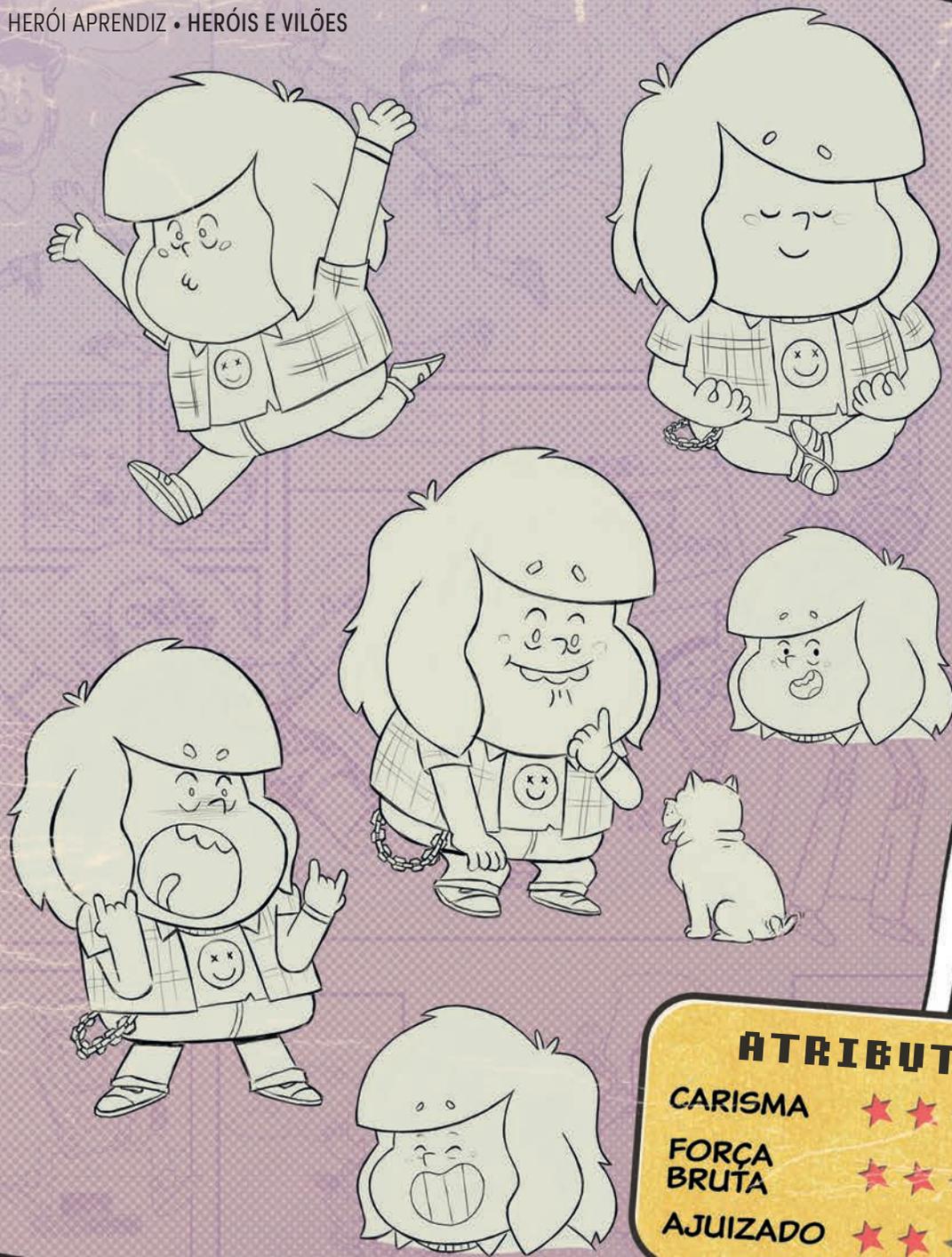
Ao mesmo tempo em que é um **grande fã de rock pesado**, Marvin tem um **forte amor pela NATUREZA**, especialmente pelos **ANIMAIS**. Ele tem uma **personalidade tranquila** e seu jeito aéreo é, inclusive, o motivo de muitas risadas de Luci e Samir.

Mas, ele nem liga! Desde que esteja agradando, para ele - quase - sempre está tudo bem. **Ele divide seu tempo entre a família**, composta por seus dois pais e sua irmãzinha, e **as brincadeiras com Samir**. É raro ouvir **MARVIN** dizer um "não", sempre apoiando os estranhos planos do amigo e encorajando suas aspirações heroicas.

Na verdade, **MARVIN** ouve mais do que fala, sendo a **BÚSSOLA emocional do grupo**.

...





ATRIBUTOS

CARISMA	★★★★★
FORÇA BRUTA	★★★☆☆
AJUIZADO	★★★☆☆

...

MARVIN vive o **PRESENTE** e não costuma pensar no que vai fazer no **FUTURO**. Ser amigo de **Samir** e brincar juntos com ele é mais do que o suficiente. Se dependesse dele, tudo continuaria exatamente assim. Mas, quando **Luci** ganha os poderes e o Vilão Sr. Q aparece, **Samir** fica completamente obcecado em se provar um herói, tendo **Luci** e seus poderes ao seu

O SIDEKICK PERFEITO, SEMPRE PRONTO PARA DAR UMA PALAVRA DE INCENTIVO PARA O HERÓI SE LEVANTAR. MARVIN NUNCA IRÁ DÚVIDAR DO SEU PODER!

lado. Logo, **MARVIN** fica mais de escanteio. Ele está sempre junto nos embates, mas à medida que o tempo passa e todos encontram seus lugares, Marvin parece não saber muito qual seu papel.

Apesar de sua **NATUREZA DOCE**, Marvin deseja que toda essa confusão termine. E como suas ações sempre são regidas pelo seu lado emocional, até onde será que **MARVIN** iria para fazer tudo voltar a ser como antes? Não que ele pense muito sobre isso, mas até alguém tão gentil como ele uma hora fica incomodado.

O verdadeiro alívio cômico ambulante, **MARVIN** é aquele amigo que você quer ter sempre ao seu lado: super de bem com a vida, companheiro e um genuíno otimista. Tempere com seu amor pela natureza e os animais e apimente com seu lado metaleiro. Essa é uma combinação para fazer qualquer um se apaixonar.

SINAPSE

HERÓI PRA TODA OBRA.

SINAPSE é a versão adulta de **SAMIR**, mais madura. Mas nem tanto! Ele está no futuro e se comunica com Samir através de uma máquina construída pelo menino. Ele é o **CONSELHEIRO** de sua versão jovem em todo e qualquer assunto, do combate aos mais poderosos vilões às mais temidas inseguranças de **SAMIR**.

Mas, estar no futuro não é nenhuma garantia de saber o que é melhor e nem sempre Sinapse acerta!

As **ESCOLHAS** e desventuras de **SAMIR** influenciam automaticamente em quem Sinapse é, portanto, quando Samir é impedido de ganhar poderes pelo vilão, Sinapse se torna um herói frustrado, com complexo de inferioridade. Já quando Samir ganha poderes, ele se torna um super herói, super arrogante e super prepotente!

...

UM HERÓI OU UM ANTI-HERÓI?
A POTÊNCIA DE SINAPSE ESTÁ NAS
MÃOS DE SAMIR, OU SEJA, ELE MESMO.

HABILIDADES ESPECIAIS:
CONSEGUE BOTAR QUALQUER
VILÃO PARA CORRER
COM SEU MAIOR PODER:
O MAU HUMOR MATINAL.
TÁ, TUDO BEM, ELE É BEM
ESPERTO E CHEIO
DE ENGENHOCAS.



SINAPSE E SAMIR

O MAIOR ALIADO DE SAMIR É ELE MESMO! OU MELHOR, A SUA VERSÃO FUTURA: SINAPSE. APÓS SURRUIPAR UMA PEÇA DE UM APARELHO DO VILÃO SR. Q, SAMIR CONSTRUIU UM COMUNICADOR TEMPORAL QUE O PERMITE TER CONTATO COM O SEU "EU" MAIS VELHO, MAIS EXPERIENTE E MAIS CANSADO COM A VIDA DE HERÓI. UM AMONTADO DE TVS VELHAS INTERLIGADAS AO COMUNICADOR TEMPORAL PERMITEM QUE SAMIR VEJA E ESCUTE - NEM SEMPRE MUITO BEM - OS CONSELHOS DE SINAPSE.

...
No futuro - **SPOILER ALERT!** - Sinapse não é mais o melhor amigo de MARVIN. Nem é próximo de LUCI. Ele se isolou, se tornando uma espécie de LOBO SOLITÁRIO. Justamente por sempre achar que está certo, ficou SOZINHO e, por esse motivo também, será difícil corrigir esse problema, pois se ele não enxerga esse defeito, não pode ajudar SAMIR a dar outro rumo para sua versão futura.

Sempre ANSIOSO e cheio de manias, SINAPSE vai precisar encontrar um equilíbrio entre a soberba e a baixa auto estima, afinal, ele também é, de alguma forma, um herói em eterno aprendizado.

O PROBLEMA É: QUAL SINAPSE? EM CADA VISOR TEMOS UM SINAPSE LEVEMENTE DIFERENTE, INDICANDO QUE O FUTURO AINDA ESTÁ ABERTO PARA MÚLTIPLOS CAMINHOS. COMO AS AÇÕES DE SAMIR ESTÃO CONSTANTEMENTE ALTERANDO O FUTURO, FICA CLARO PARA ELE E PARA AS CRIANÇAS QUE É PRECISO AGIR COM CUIDADO EM CIMA DE CADA INFORMAÇÃO DADA. O DESTINO E O FUTURO DE TODOS AINDA ESTÃO EM ABERTO!





SUPER VILÃO SR. Q

O VILÃO DOS VILÕES

HABILIDADES ESPECIAIS:

SER UM ETERNO COADJUVANTE. SEMPRE QUIS SER O ÚNICO VILÃO, "O MELHOR DO PIOR". AGORA É SÓ O DISPOSITIVO QUE GERA VILÕES. PROTAGONISMO NÃO É COM ELE! MAS TODO CUIDADO É POUCO, SEU EXÉRCITO DE VILÕES É UM DESAFIO E TANTO PARA AS CRIANÇAS.

Sr. Q é um vilão clássico. Por que ser bonzinho quando ser malvado é muito mais legal? Com seu plano montado, ele não irá parar por nada até provar que é **O MAIOR SUPER VILÃO QUE JÁ EXISTIU**, passando por cima de todos os heróis que lhe desafiarem, especialmente aqueles com **SUPERPODERES**, que segundo ele, não passam de trapaceiros dificultando o trabalho de vilões honestos como ele.

Sr. Q **VOLTA NO TEMPO** com o objetivo de interceptar o destino de Samir e tomar para ele os superpoderes que seriam adquiridos pelo seu maior rival no futuro, o super-herói **SINAPSE**. O seu plano não sai exatamente como pensado: ele **perde peças importantes de sua máquina** do tempo e parte dos superpoderes são **tomados por LUCI**, a irmã de **SAMIR**.

Sem ter meios de voltar para o futuro, Sr. Q decide seguir seu **PLANO B**: conquistar

VILÕES SECUNDÁRIOS

ELE PODERIA SER UM VILÃO COMO QUALQUER OUTRO, MAS TEM O PODER DE PRODUZIR MAIS VILÕES, ATIVANDO O PIOR LADO DAS PESSOAS.

...
a região e colocar todos sob seu **DOMÍNIO DO MAL**. Apesar de estar lidando apenas com crianças, o **SR. Q** começa a se preocupar com as **intervenções das crianças** em seu plano, especialmente **LUCI** que, se não for parada agora pode acabar se tornando um **grande problema** para ele no futuro, possivelmente tão ruim quanto o super-herói Sinapse que ele tanto odeia.

Com o poder de **transformar pessoas comuns em vilões**, usando de suas fragilidades, **SR. Q** cria um **EXÉRCITO DE VILÕES** na pacata Colina dos Diamantes. Mas **nem sempre** seu grupo de lacaios malvados **obedece ao seu mestre**.

PALHAÇO SMILLE

PIOR QUE UMA PIADA RUIM É UMA PIADA RUIM QUE NÃO DESGRUDA DA SUA CABEÇA!

O PALHAÇO SMILLE NÃO DEIXARÁ NINGUÉM EM PAZ ATÉ CONSEGUIR COLAR UM ADESIVO :) NA CARA DE TODOS! E NÃO ADIANTA LAVAR COM SABÃO! HAHAAAA!

NÃO É À TOA QUE TODO MUNDO TEM MEDO DE PALHAÇO!



AMENDOINS GUERREIROS

NÃO PENSEM POR QUE SÃO PEQUENOS E DELICIOSOS QUE OS AMENDOINS GUERREIROS NÃO SÃO OS SERES MAIS TERRÍVEIS QUE JÁ EXISTIRAM NA FACE DA TERRA! SEU EXÉRCITO INDESTRUTÍVEL COM SUAS TÁTICAS MILITARES DEIXAM QUALQUER UM COM ÁGUA NA BOCA! FUJAM ENQUANTO PODEM E NÃO ESQUEÇAM DE TOMAR O ANTIALÉRGICO!



JACA GRANDE

O TEMÍVEL JACA GRANDE É UMA CRIATURA QUE ASSOMBRA AS FLORESTAS DA COLINA DOS DIAMANTES. AQUELES QUE TENTAM DOMAR A FRUT... A FERA, NUNCA RETORNAM PARA CONTAR HISTÓRIA. TALVEZ TENHAM SIDO DEVORADOS OU TALVEZ TENHAM SIDO ESMAGADOS! UMA COISA É CERTA:

SE FOR VISITAR O PARQUE ECOLÓGICO DA COLINA, SEJA CAUTELOSO E SEMPRE, SEMPRE, OLHE PARA CIMA!



VÓ VICTÓRIA

AVÓ DE SAMIR E LUCI

GUARDA A SETE CHAVES UM SEGREDO ENVOLVENDO O AVÔ, O OBSERVATÓRIO E O PODER DO METEORITO. DIFÍCIL AGORA É LEMBRAR.

A avó é mãe do pai das crianças. Mas, nem parece que é ex-sogra de SARAH, já que a trata como uma filha e fica mais na casa dela do que na do próprio filho. Ela está sempre com seu gameboy, jogando o jogo da cobrinha - um clássico dos ANOS 90! - e com um sorriso no rosto.

A memória por vezes falha, e há sinais cada vez mais fortes de que ela está ficando senil, mas ela mesmo trata isso com leveza, fazendo diversas piadinhas pra lá de infames. E o que falta de lembrança, sobra em TRALHA! Vó Vitória, ou Vó Vi, é uma acumuladora e guarda todo tipo de coisa que cata nos arredores da casa. Quando Samir quer fazer seus experimentos, ele já sabe exatamente onde pode achar aquela peça estranha e super difícil de encontrar!



HABILIDADES ESPECIAIS:
CAPACIDADE DE ESQUECER TUDO. AFINAL, COMO ELA MESMA DIZ: "ESQUECER DE CERTAS COISAS É UMA BENÇÃO, MEU FILHO".

HABILIDADES ESPECIAIS:
MAIS PONTUAL DO QUE UM RELÓGIO SUIÇO. NUNCA PERDE A HORA.

SARAH

MÃE DE SAMIR E LUCI

SARAH é GUARDA FLORESTAL e apaixonada pelo seu trabalho. Como é divorciada e os filhos moram com ela, sempre diz que sua JORNADA É TRIPLA: se divide entre os afazeres da casa, o trabalho e na resolução dos problemas criados por Samir. Não é fácil ser sua mãe, entre uma explosão aqui e uma visita de autoridades governamentais acolá, as confusões só aumentam, mas ela sempre acaba cedendo, orgulhosa do menino prodígio.

"LUCI sempre deu menos trabalho". Era o que Sarah dizia antes da temida entrada da filha na adolescência. Mas, a crescente vaidade de Luci e o seu anseio por conhecer gente nova vai inspirar Sarah a se reconectar consigo mesma, afinal, já se separou faz tempo e as crianças já estão bem crescidas.

MÃEZONA, DAQUELAS À MODA ANTIGA, QUE SEMPRE LEMBRA O FILHO DE LEVAR UM CASAQUINHO. QUE GRANDES VILÕES QUE NADA! O PROBLEMA MESMO É PEGAR UMA FRIAGEM!



O UNIVERSO DA COLINA DOS DIAMANTES



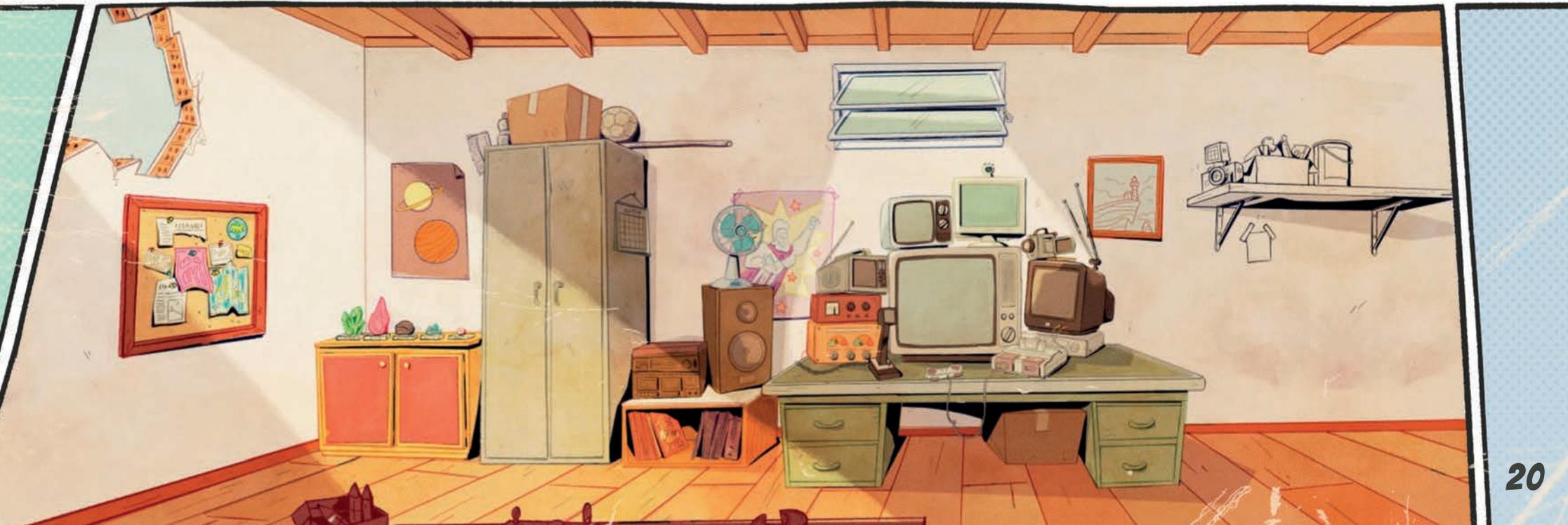
O mundo da série HERÓI APRENDIZ não é completamente diferente do nosso. O céu é azul, as crianças brincam, o sol brilha, um **METEORITO** cai...OPA! Como assim? Caem meteoritos? Na verdade, certo dia caiu um muito específico, **carregando poderes especiais**. E isso foi só o começo! Desse momento em diante, **tudo mudou: um vilão veio do futuro em busca dessa pedra super especial** e, junto com ele, todo tipo de **consequências perigosas e sinistras...** Mas **não se assuste, por favor!** Sim, a cidade **COLINA DOS DIAMANTES** costumava ser um lugar pacato, mas... vamos mudar de assunto, afinal, **nem tudo são vilanias. Eu juro que é um lugar ótimo!**

NOSSO UNIVERSO está embalado no melhor da **DÉCADA DE 90**: sua **tecnologia de ponta em linha discada**, sua **moda super descolada** e seus **celulares tijolos que são verdadeiras armas mortais**. A verdade é que sem as facilidades do mundo moderno, as crianças terão que **“cortar um dobrado”** para se manterem informadas e inventar **soluções criativas** para os mais diversos problemas.

QG DAS CRIANÇAS

Um **BARRACÃO** velho, escuro, empoeirado e muito amado por **SAMIR** e pelas crianças! Ele pertencia ao **AVÔ DE SAMIR** e foi transformado pelo neto em um **QG** para bolar seus experimentos, planos e invenções. O avô era um **UFÓLOGO AMADOR**, um sonhador como Samir, que também achava a vida comum muito chata e gostava de olhar para além deste mundo. E, além do espaço, **SAMIR** herdou todos os apetrechos que ele usava para vasculhar o universo: equipamento de rádio, gravadores, antena, luneta e tantas peças e dispositivos elétricos que o neto acaba por usar nas máquinas que cria.

O **QG** sempre foi um espaço exclusivo de **SAMIR**, afinal, um herói precisa ter sua “base”, onde possa explodir coisas à vontade. E também servia como “área de treino”, onde, junto com **MARVIN**, **SAMIR** aprimorava suas estratégias para derrotar vilões, em brincadeiras um tanto incomuns e quase perigosas. Mas, após **LUCI** adquirir poderes, ela também passa a frequentar o QG, que se torna o esconderijo oficial desses aprendizes de heróis.



HOSTEL

UM HOSTEL COMPLETO, EM ESTILO RÚSTICO E COM DECORAÇÃO MINIMALISTA. LOCALIZADO EM UMA PARTE TRANQUILA DA CIDADE, ANEXADO AO LINDO FAROL DA COLINA DOS DIAMANTES, QUE SE MANTÉM COMO NOSSA MAIOR RELÍQUIA HISTÓRICA. OFERECEMOS CAFÉ DA MANHÃ DE CORTESIA E TEMOS UMA PISCINA EXCLUSIVA PARA OS NOSSOS CLIENTES!



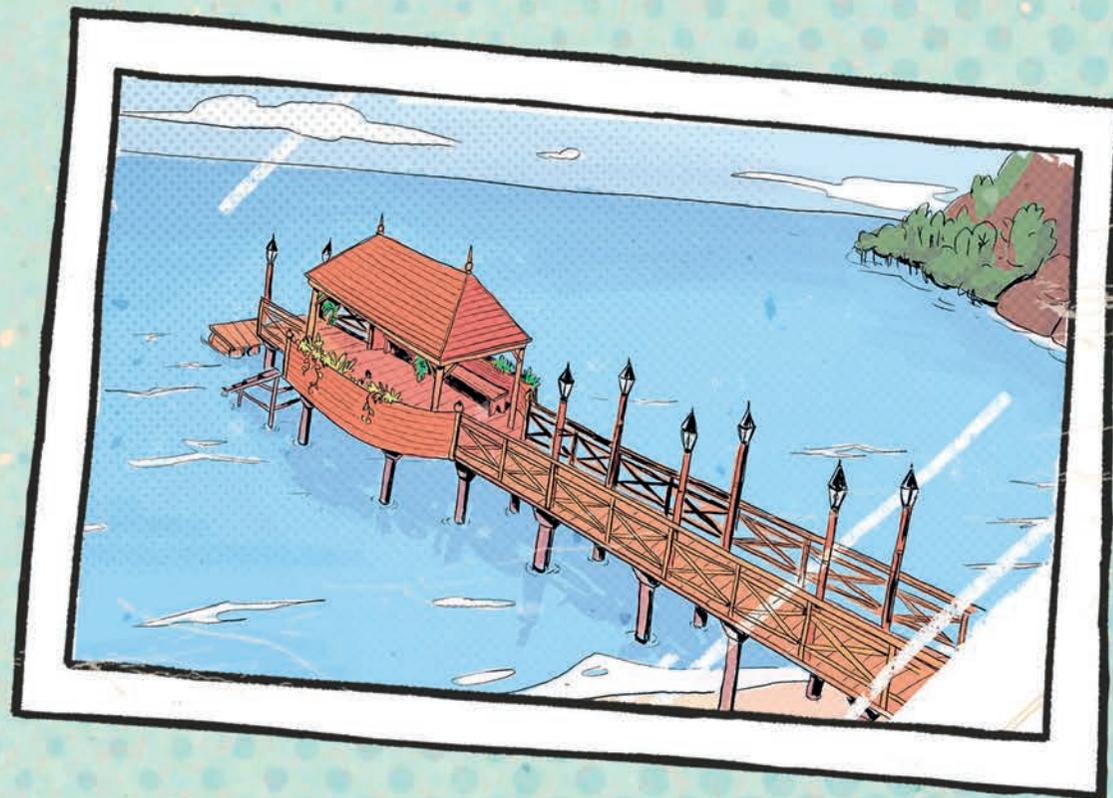
O LUGAR
PERFEITO PRA EU
TRAMAR MEUS
TERRÍVEIS PLANOS!
MWAHAHAHA!



CIDADE LITORÂNEA

Com certeza você já ouviu falar na **COLINA DOS DIAMANTES** e agora é hora de ver com seus próprios olhos! **Lindas vistas, belezas naturais, uma cidade cheia de diversão e diversidade!** Não é à toa que muitos que visitam a Colina dos Diamantes resolvem ficar. **Todas as tribos e raças estão aqui!** Um verdadeiro “melting pot”! Acolhemos as diferenças, afinal: ninguém é igual a ninguém e nenhum lugar é igual à Colina dos Diamantes! **Aqui você vai encontrar tudo o que você pode imaginar e também aquilo que você nunca imaginou que existisse!**

A **COLINA DOS DIAMANTES** tem a **noite mais iluminada que você já viu!** Não é neon, não são tabloides, é o



•••

•••

céu mais limpo e bonito da região! Com uma das menores taxas de poluição, essa metrópole cosmopolita é também um **recanto de paz e tranquilidade.**

Temos guias treinados, telescópios e o melhor: as **COLINAS! Pontos que servem como perfeitos observatórios, ideais para ver tudo o que acontece no plano celestial.** Se você é um entusiasta do céu e quer ver além, agende já o seu **“TOUR ASTRONÔMICO”!** E não se esqueça, **caso encontre um meteorito não deixe de informar o Centro de Geologia Samir na colina 2B.**

A **CIDADE DOS DIAMANTES** é um lugar perfeito para relaxar, mas também para aqueles que buscam por **AVENTURAS SURPREENDENTES.** **Escolha seu desafio:** dar um pulinho nos enormes paredões de pedra e se aventurar no rapel? **Correr os rios que cruzam a cidade, com apenas uma canoa e muita coragem?** **Encarar as tão famosas colinas, se arriscando em uma escalada nos paredões de pedra,** das menores até as mais monstruosas? **Mergulhar nos rios mais bonitos e profundos da cidade?** **Você tem coragem?**

NA COLINA DOS DIAMANTES, O ESPÍRITO AVENTUREIRO IRÁ TE PEGAR!



VOCÊ GOSTA DE CORRER? E DE CORRER RISCOS?! TIRE TODAS SUAS DÚVIDAS NO FAQ AO LADO!

FAQ

PERGUNTAS FREQUENTES

Já me disseram que é um lugar estranho, com seres bizarros. É seguro?

Somos uma cidade hospitaleira por natureza e acolhemos todos. O que podemos lhe assegurar é que a raça humana é a mais perigosa dentre as que já estiveram na cidade.

A Cidade dos Diamantes é famosa por ser um lugar de contato com extraterrestres. Não posso ser abduzido?

Aqui você pode tudo! Abra-se para o novo!

É verdade que na Colina dos Diamantes há energias sobrenaturais, cachoeiras milagrosas, poderes que rondam a cidade?

Não há uma resposta exata. O único jeito de saber é desbravando nossa incrível cidade.

E COMO FUNCIONA?

A estrutura dos episódios possui duas camadas, uma serializada e outra procedural. Elas se complementam e se desenvolvem em conjunto: partindo da jornada do nosso protagonista e sua evolução durante a temporada, respondendo o título da série e seguindo uma estrutura mais serializada; os embates contra o “vilão da semana”, em histórias independentes que são concluídas no fim de cada episódio; a participação de Sinapse e sua troca de experiência com Samir; e as histórias envolvendo os núcleos familiares, muitas vezes mais humoradas.

PLOT A

O plot principal gira em torno da jornada de nosso protagonista. Do momento em que o meteorito cai e o grande vilão se revela, acompanhamos o crescimento de Samir ao longo dos episódios.

Ser um herói mesmo sem ter poderes e enfrentar de frente um vilão extremamente poderoso. Aqui é tudo sob a perspectiva das crianças, em especial Samir, o líder do grupo, seguido pela sua irmã, Luci, e Marvin. Cada um progredindo à sua maneira, para no fim responderem o que significa ser um herói aprendiz.

PLOT B

Aqui é tudo sobre os caras do mal: o vilão Sr. Q e seu exército de vilões. Seus objetivos e como tudo está relacionado com as crianças. Este plot responde às dúvidas relacionadas à viagem no tempo e suas consequências geradas, a rivalidade com Sinapse e como o Sr. Q pretende executar seu plano de vingança. Sinapse também tem seu espaço, sendo a ponte entre o presente das crianças e o futuro terrível que os aguarda se não conseguirem impedir o vilão.

DO PLOT A AO Z,
DEIXEM TUDO COM O
SAMIRZINHO AQUI!



PLOT C

Esse plot é o momento de respirar: o alívio entre as tramas de ação e tensão, em que vemos as interações de Luci e Samir com a família, a rotina das crianças para além das grandes aventuras, suas brincadeiras, passeios e perrengues. Também exploramos mais sobre a relação difícil entre Samir e Luci, a rixa entre os irmãos e o caminho para a reparação. A figura do avô, ainda misteriosa, todos os conflitos familiares e reveses. Também é o momento de Marvin brilhar com suas anedotas e situações que apenas ele pode criar.

ARCO DA TEMPORADA

Na primeira temporada, as crianças precisam aprender a trabalhar como uma equipe, enquanto descobrem juntas o que significa ser um herói de verdade, com superpoderes ou sem, tendo como principal objetivo parar os planos do Vilão Sr. Q, que pretende impedir a qualquer custo o surgimento do herói Super Sinapse, seu maior rival no futuro, e, porque não, todos supers dali pra frente. Os aprendizes lutam contra o tempo para impedir o avanço do Sr. Q e de seu exército de lacaios que cresce cada vez mais forte, frutos de seu poder de criar vilões a partir das fraquezas das pessoas.

Enquanto a temporada avança e as tensões aumentam em direção ao grande confronto, aprendemos mais sobre os planos e motivações do Vilão Sr. Q, que passa a dedicar sua atenção às crianças, um inconveniente maior do que ele esperava. Tudo se encaixa e chegamos ao meio da temporada, quando os riscos aumentam e os aprendizes precisam colocar tudo o que aprenderam em prática para salvar o dia e pôr fim a essa ameaça de uma vez por todas. Ao seu lado, Samir conta com o apoio de Sinapse, sua versão 20 e poucos anos mais velha. Através de um dispositivo temporal, eles se comunicam ao longo da série traçando diferentes estratégias contra os avanços dos vilões.

A primeira parte do arco da temporada foca principalmente na ameaça de um inimigo pontual, formato clássico “vilão da semana”, amarrado junto com pistas enigmáticas que apontam em direção a algo maior acontecendo cada vez mais perto. É nesse momento que conhecemos mais a fundo nossos protagonistas, suas diferenças e o que os tornam especiais. Samir e sua grande imaginação e paixão pelos quadrinhos, mas de forte temperamento. Seu melhor amigo, Marvin, que equilibra seu lado gentil e calmo com seu lado selvagem e rock’n’roll. E não menos importante, sua irmã Luci, enérgica e dedicada, se vê arrastada para um mundo de heróis e vilões que começam a atrapalhar e se misturar com sua vida pessoal.

A relação dos irmãos, Samir e Luci, é um ponto fundamental da história durante toda a temporada. Esses dois vivem em uma constante queda-de-braço, passando por momentos de inveja, seja de Samir pelos poderes de Luci que ele tanto desejou, ou seja de

...



...

Luci por Samir, que sempre viu o irmão como um espírito livre que pode fazer tudo o que quer sem sofrer nenhuma consequência, enquanto ela, a “adulta”, precisa sempre ser o exemplo. No fim, a recuperação dessa amizade se torna uma das peças mais importantes na luta contra o vilão, sendo decisivo no confronto final.

Ao alcançarmos o segundo terço da temporada, vemos as crianças mais confiantes, planejando melhor suas ações e confiando mais umas nas outras. Mas excesso de confiança pode ser um perigo e o pior acontece. O meteorito, que serviu como um MacGuffin ao longo da temporada, passando pelas mãos de Samir e do vilão Sr. Q, acaba se tornando uma arma na mão do vilão, que o usa contra Luci fazendo com que ela desapareça por completo. Em choque, Samir e Marvin chegam em seu ponto mais baixo, completamente derrotados. Mas, por muita sorte, Samir fica com os poderes de Luci, se tornando esse herói poderoso que o Sr. Q tanto teme.

Samir tem tudo o que sempre desejou, mas algo está faltando: sua irmã. Ludibriado pelo poder, Samir parece se afastar da principal tarefa à sua frente: encontrar uma maneira de trazer sua irmã de volta. Seu comportamento estremece a relação com Marvin, separando os amigos. Agora sozinho, Samir precisa desfazer todos esses mal entendidos e criar um plano para trazer Luci de volta, custe o que custar. Finalmente decidido, Samir toma a decisão mais importante de sua vida, abrindo mão de seus poderes e trazendo sua irmã de volta.

Desse ponto até o fim da temporada, a progressão da história se intensifica em um grande vale-tudo, enquanto as crianças lutam contra o tempo se preparando para enfrentar o Sr. Q e seu exército de vilões finalmente completo. O embate final é um episódio duplo especial que encerra o grande arco da temporada. Com a cidade como refém, o Sr. Q realiza um ataque final em força total contra os aprendizes, colocando à prova tudo o que aprenderam. Saindo vitoriosos, Samir, Luci e Marvin comemoram, sendo reconhecidos por toda a cidade como os heróis que salvaram a Colina dos Diamantes.



SINOPSE DE EPISÓDIOS

01

SUPER ORIGEM

Samir junto com seu melhor amigo, Marvin, simulam uma super aventura de herói dentro de seu esconderijo, o antigo observatório de seu avô. Samir encara tudo com a maior seriedade, deixando a brincadeira mais épica e dramática. Mas um tremor causado por um meteorito interrompe a diversão e - para Samir - isso só pode significar uma coisa: ganhar superpoderes! Para ele tudo pode virar uma história de origem. Samir sai correndo em direção ao local deixando Marvin para trás.

Na cidade, Luci termina seu shake proteico na loja de turismo em que faz pequenos trabalhos. Luci nota um turista perdido e decide ajudá-lo. De prontidão, sem saber que se trata do Vilão Sr. Q, ela o ajuda a localizar o seu destino. Ao chegar, uma surpresa: Samir, seu irmão, também está lá. Entre eles, um meteorito brilha no chão. Samir corre para pegá-lo, mas é impedido pelo Sr. Q, que revela ter vindo do futuro com o objetivo de impedir o surgimento de um super-herói. No meio da confusão, Luci e o vilão tocam no meteorito juntos. Antes que pudesse agir novamente, Marvin surge e dá uma cabeçada no Sr. Q, derrubando-o ribanceira abaixo. Perseguido pelas crianças, o Sr. Q foge pela cidade e acaba tocando sem querer em um guarda de trânsito ranzinza que se transforma em um gigante.

As crianças enfrentam esse novo inimigo, que mostra uma irritação em particular com Luci e sua bike. Eles saem vitoriosos por um fio, deixando um grande estrago no local. Samir, que já tinha fama de encrenqueiro, leva a culpa junto com Marvin e Luci, enquanto o Sr. Q rouba os holofotes e finge ser o grande salvador. Samir investiga o local da queda do meteorito e encontra um estranho dispositivo.

02

GERAÇÕES

Samir está super curioso com o objeto encontrado, mas ele terá que deixar isso para depois. Como levou a culpa pelo estrago na cidade, ele passará o dia ajudando sua avó Vitória, para aprender a ser mais cuidadoso. Enquanto isso, Luci passa a manhã negando o que aconteceu com ela, mas seus novos poderes começam a ficar incontroláveis. Ela faz de tudo para esconder de seus colegas de trabalho suas novas habilidades.

Sr. Q, frustrado por não conseguir executar seu plano e sem seu dispositivo de viagem no tempo, se vê preso no passado. Ele volta ao lugar onde o meteorito caiu e não encontra nem seu aparelho e nem o meteorito, que foi levado pela correnteza. Usando seus poderes, ele transforma o mal-humorado guarda florestal no temível Jaca Grande para ser seu fiel ajudante. Forçando o monstro a encontrar seu dispositivo, ele se depara com Samir passeando no parque com sua avó. Samir tenta de todas as maneiras protegê-la, já que nunca consegue ver o vilão "jacoso", fazendo parecer que Samir está sendo grosseiro e desatento. Luci, tentando se isolar, pois seus poderes estão fugindo do controle, acaba encontrando com Samir nessa situação. Ela o ajuda a derrotar o Jaca Grande, que acaba fugindo para dentro da floresta.

Sr. Q fica furioso com mais uma derrota e decide que vencer essas crianças é o seu principal objetivo agora. Samir se redime ao mostrar que, apesar de toda a confusão, ele estava prestando atenção na história que sua avó contou sobre seu avô. Chegando ao QG, Samir percebe que o dispositivo está ativado e, ao conectar com os equipamentos do avô, ele consegue entrar em contato com alguém no futuro. E esse alguém é ele mesmo: Sinapse!

03

MUDANÇA DE PLANOS

Sr. Q decide prolongar sua estadia no passado e agora precisa encontrar um lugar para seu Covil do Mal. Ele se instala na Pousada do Farol, que lhe permite ficar isolado e ainda ter um café da manhã completo. No outro lado da cidade, Samir passa o dia conversando com Sinapse e se conhecendo melhor. Apesar da insistência de Samir, Sinapse consegue evitar falar muito sobre o porvir para não causar um paradoxo temporal, mas deixa escapar que sua irmã Luci está desaparecida no futuro. Inconformados com a notícia, Samir e Marvin passam a escutar Luci para todo lugar que ela vai. Isso enlouquece Luci, afinal qual menina de 14 anos quer ser escoltada por pirralhos?

De volta à pousada do Farol, uma família de estrangeiros também se hospeda acabando com o sossego de Sr. Q. Os irritantes hóspedes são transformados em um exército de amendoins maléficos e, a mando de seu mestre, atacam os inocentes cidadãos de Colina dos Diamantes para atrair seus mais novos, literalmente novos, arqui-inimigos. Temendo por sua irmã, Samir decide consultar seu futuro para saber se os Amendoins Guerreiros seriam o fim de Luci, afinal, sua irmã é alérgica! Ao ligar para Sinapse, Samir descobre que o futuro está dominado por Amendoins e que, apesar de eles não serem os responsáveis pelo desaparecimento de Luci, precisam ser derrotados. Sinapse ajuda dando informações que poderiam auxiliar Luci a controlar seus poderes para derrotar essa deliciosa ameaça.

Samir, Marvin e Luci passam o dia treinando no QG. Os Amendoins Guerreiros encontram os heróis aprendizes e uma verdadeira batalha é travada. Ainda que de forma desajeitada, os três amigos conseguem derrotar a diminuta legião. Porém, alguns poucos Amendoins conseguem escapar para informar ao Sr. Q onde é o QG das crianças.

GIRL POWER

Luci a cada dia está mais à vontade com os seus poderes e, conseqüentemente, Samir cada vez sente mais inveja de não ter sido ele a virar “super”. A tensão entre os irmãos aumenta e Marvin tenta apaziguar a situação, mas não é bem sucedido. Para piorar tudo, Sarah, a mãe de Samir e Luci, encontra o meteorito no Parque Florestal em que trabalha. Ela o leva para casa e Samir vê a oportunidade perfeita de criar seu próprio destino heróico. Samir mergulha nos livros do avô para entender como funcionam os corpos celestes e faz uma série de experimentos no meteorito. Apesar da assistência de Sinapse, tudo que ele consegue é fazer sua tartaruga de estimação ser engolida pela pedra.

Enquanto Samir banca o cientista louco, Sr. Q coloca em ação seu plano de separar as crianças e construir sua máquina maligna. Para isso, ele transforma os trigêmeos da cidade em um trio de monstros que trabalham em perfeita harmonia. Luci, muito confiante, decide impedir sozinha os trigêmeos de roubarem uma fábrica de videogames, mas é facilmente derrotada. Com Samir completamente absorto em sua tentativa de ganhar poderes, fica com Marvin a responsabilidade de impedir que os trigêmeos continuem roubando outras fábricas da cidade. Ele então parte para o que faz de melhor: ser compreensivo. E com um belo discurso, ele consegue reverter a transformação dos trigêmeos trazendo-os de volta à forma humana. O dia é salvo, mas a amizade das crianças é abalada e Sr. Q fica mais próximo de seu grande objetivo.

04

**MONSTROS
COM GARRAS
AFIADAS? SÓ
PRECISA É DE UM
CAFUNÉ.**



06

IDENTIDADES

Ainda “pilhado” com a ideia de ganhar superpoderes, Samir aprofunda seus experimentos no meteorito, mas sem sucesso. Samir estranha o sumiço de sua tartaruga de estimação e começa a procurá-la. Durante a busca, algo inusitado acontece: toda vez que fala o nome de seu pet, o meteorito responde se mexendo um pouco. Para tirar os filhos de casa, em especial Samir que vive dentro do QG, a mãe de Samir e Luci pede para eles levarem a avó para a praia e relaxarem. Marvin, claro, vai junto, devidamente vestido com seu calção de golfinhos.

As crianças aproveitam o dia na praia sem vilões à vista. A diversão não dura muito e Samir encontra o Sr. Q aproveitando o sol da praia em sua armadura dourada. Os aprendizes tomam a ofensiva e vão tirar satisfação, mas são ignorados pelo vilão que questiona as crianças se elas não sabiam que vilões também precisam de férias. Uma confusão se instaura. O Sr. Q se faz de vítima e pede ajuda ao salva-vidas, transformando-o no terrível Tentaculoso, um homem polvo gigante. No meio da praia, dos moradores e dos turistas, as crianças entram em combate.

Os aprendizes derrotam o inimigo e são cercados pelos moradores que festejam a vitória, enquanto isso o Sr. Q desaparece sem deixar pistas. As crianças encerram o dia. Instantes depois Sr. Q entra de fininho no QG de Samir e toma nota de tudo que encontra.

05

METEORITO

Em um dia ensolarado, o Sr. Q toma seu café da manhã sem conseguir conter o sorriso. Finalmente as peças de seu plano começam a se encaixar. Com um pedaço do meteorito que ele roubou do QG de Samir, o Sr. Q investiga suas propriedades únicas. O dono do hostel começa a pressionar seu único cliente, sugerindo que ele roubasse um banco já que é um vilão. O Sr. Q quase transforma o dono em um de seus lacaios, mas lembra que seus cafés da manhã realmente são deliciosos e volta atrás.

Samir, agora reconhecido por toda a cidade, aproveita seu momento de fama como herói. Ele abusa de seu novo status, o que começa a preocupar Luci, gerando um desentendimento entre os dois. O Sr. Q acompanhado de seu “ajudante”, o dono do hostel, decide fazer alguns pequenos saques pelos bancos da cidade. Ele rouba todo o dinheiro, enquanto canta sobre como é bom ser um vilão. O desentendimento entre os irmãos se transforma em uma competição de quem é o melhor super herói, causando estragos pela cidade.

A confusão aumenta, colocando outras pessoas em perigo, obrigando Samir e Luci a deixarem a discussão de lado para resolverem os problemas que eles mesmos criaram. Marvin, chateado, sente que tudo é culpa dessa história de heróis. Feliz da vida, o dono do hostel conta o dinheiro que “ganhou”, mas sua alegria dura pouco, quando o Sr. Q usa até o último centavo para comprar pela internet peças para sua máquina, deixando, na verdade, o dono da pensão mais endividado.

07

SUPERPODERES

Luci se esforça para trazer um pouco de normalidade para sua nova vida como heroína. Ela coloca sua música favorita no volume máximo e se diverte andando de bike pela cidade, fazendo rapel e lendo revistas sobre esportes radicais pelo mundo. Com o possível desaparecimento de Luci cada vez mais próximo, Samir se comunica com Sinapse tentando encontrar uma maneira de ganhar poderes do meteorito. Sinapse lista todas as suas tentativas fracassadas, desapontando ainda mais Samir. O Vilão Sr. Q continua em cima de seu grande projeto, uma arma capaz de roubar os poderes de Luci.

Samir larga seus experimentos com o meteorito e vai se encontrar com Marvin. Luci vai até o QG do irmão para deixar um bilhete: ela sente que as coisas saíram um pouco do controle da última vez e busca fazer as pazes, agradecida por toda a ajuda que Samir tem dado a ela. Sem querer, Luci ativa um dispositivo ligado ao meteorito, e tem seus super poderes absorvidos de volta para o meteorito sem que ela perceba. Na cidade, o Sr. Q “desfila” com seus Amendoins Guerreiros, que carregam diversas peças para sua máquina. Luci e o Sr. Q cruzam caminhos. Sem poderes, Luci se vê em uma situação complicada. Naquele mesmo momento, Samir entra em seu QG e toca no meteorito como uma última tentativa.

Samir ganha super poderes. Super Samir nasceu. Ele voa pela cidade e encontra a irmã em perigo. Ele enfrenta inúmeros vilões, colocando todos “no chinelo”. O Sr. Q tem um olhar apavorado, se lembrando do futuro que lhe espera. Fica claro para Luci que, de alguma forma, os seus poderes foram passados para Samir.

O DESAPARECIMENTO

Samir não poderia estar mais feliz. Ele realizou seu sonho e se tornou super poderoso, recheado de habilidades especiais. Extra confiante, Samir assegura para sua irmã que ela agora está protegida e nada de ruim poderia lhe acontecer. Luci sente como se tivesse perdido algo muito importante. Os seus poderes, a aventura e até as brincadeiras com o irmão fazem muita falta. Em uma medida desesperada, Luci resolve pegar o meteorito no QG de Samir e tenta, ela mesma, encontrar uma forma de ativá-lo para recuperar seus poderes, sem sucesso. Mais tarde, ao utilizar o comunicador temporal, Samir encontra do outro lado sua versão super poderosa, o Super Sinapse, que ele nunca havia conhecido até aquele momento. Extremamente confiante, Super Sinapse se coloca como a realização concretizada dos sonhos de Samir.

Samir, Luci e o Sr. Q se encontram. O Sr. Q utiliza sua super arma para roubar os poderes de Samir e, na tentativa de proteger o irmão, Luci recebe o tiro extrator em seu lugar, sendo tragada para dentro do meteorito, para a surpresa de todos. Samir pega o meteorito e foge derrotado. O pior acontece e as crianças sofrem um grave revés: como previsto, Luci desaparece deixando Samir e Marvin sozinhos para enfrentarem o Sr. Q e seu exército de vilões.

Sem a irmã e cercado de dúvidas, Samir sofre sua maior derrota. Ele busca orientação com sua versão adulta pelo comunicador temporal, mas aquele Sinapse não era o mesmo que sempre o ajudou. Samir descobre que precisa depender menos de seus poderes e decide criar um plano junto com Marvin para trazer Luci de volta.

08

10

SUPER SAMIR

Samir começa o seu dia focado. Para ele, trazer sua irmã de volta é ser um herói de verdade. Ele dá início ao seu plano, contando com o apoio de Marvin, o seu parceiro. Samir vê pela primeira vez como o poder da mente pode superar o de habilidades especiais. Samir prepara uma armadilha para atrair o Sr. Q, com a promessa de trocar seus poderes por Luci. Samir utiliza o comunicador temporal para conversar com sua versão adulta, mas eles não conseguem se acertar. Apesar disso, Samir tem uma ideia que pode vir a ser útil no pior cenário.

Samir marca o decisivo encontro. Não muito longe de seu QG, Samir e Marvin estão frente a frente com o Sr. Q. O acordo é trocarem os poderes por Luci. Samir coloca seu plano em ação utilizando um meteorito falso, mas, por mais inteligente que seja, Samir é superado pelo inimigo. Samir fica enfurecido e se lança em um ataque direto, mas novamente é superado pelo Sr. Q, que rouba seus poderes utilizando sua máquina extratora. Finalmente, todos os poderes do meteorito estavam reunidos em uma só pessoa: a pior delas. O Sr. Q se vangloria diante de tanto poder. Luci continuava presa no meteorito sem chances de sair.

Samir usa sua última carta: Marvin aciona o comunicador temporal e pede ajuda ao velho e rabugento Sinapse de sempre, que ressurgiu depois que Samir perdeu seus poderes. Sinapse avisa que a energia está dentro dele, basta um empurrãozinho. Aproveitando um descuido do Sr. Q, Samir usa sua energia vital para alimentar a máquina extratora que já se encontrava sem carga. A energia é suficiente para trazer Luci e a tartaruga de volta de dentro do meteorito. Mesmo sem poderes, Luci olha destemida para o Sr. Q que se amedronta. Ao se aproximar dele, os seus poderes retornam para Luci quase que por vontade própria, de volta à sua verdadeira dona. O Sr. Q consegue fugir. Os aprendizes estão juntos novamente. É hora de se prepararem para a batalha final.

09

SUPER EQUIPE

É hora do confronto final com o Sr. Q. Luci está de volta depois de ficar aprisionada em outra dimensão dentro do meteorito. Samir abriu mão de seus poderes, mas não poderia estar mais feliz em ter sua irmã de volta. Samir, Marvin e Luci estão decididos a pôr um fim aos planos do Sr. Q de uma vez por todas. Do outro lado, o Sr. Q reúne todos seus lacaios e prepara a sua grande invasão. Ele rapidamente toma a cidade como refém, impedindo qualquer pessoa de entrar ou sair da Colina dos Diamantes.

A equipe de aprendizes enfrenta os primeiros vilões enquanto buscam pelo Sr. Q no meio do caos espalhado pela cidade. O Sr. Q sabe que não tem chances contra as crianças e os poderes de Luci em um confronto direto. A estratégia é dividir e conquistar. O Sr. Q preparou chamarizes em pontos estratégicos da cidade. Para encontrar o verdadeiro Sr. Q e dominar seu exército, as crianças se dividem e partem cada um em sua busca. Mas, nem mesmo os aprendizes podiam esperar o que estava por vir: Samir, a mente do grupo, tem que enfrentar o vilão mais forte entre todos. Luci, com seus incríveis poderes, combaterá um inimigo que ataca o coração e o espírito de seu adversário. E por último, Marvin, diante do inimigo mais inteligente de todos, o Sr. Q em pessoa.

Superando, cada um a sua maior fragilidade, os aprendizes saem vitoriosos pondo fim à invasão dos vilões. Luci está mais decidida do que nunca a ajudar ao próximo e se tornar a melhor heroína possível. Samir encontrou o seu equilíbrio que tanto precisava, mas sem perder a sua paixão pelo universo dos heróis. E Marvin, depois de passar por tantos altos e baixos, amadureceu um bocado. Samir leva Luci para conhecer Sinapse, mas ao ligar o comunicador uma outra pessoa aparece: o herói Magnânimo, a versão adulta de Marvin. Ele diz ter notícias terríveis e que a ajuda das crianças é imprescindível.

ROTEIRO - EPISÓDIO 01

EXT. COLINA - CASA ABANDONADA - TARDE

Em um clima épico de aventura, uma figura misteriosa se aproxima com todo cuidado de uma casa abandonada no alto de uma colina. Fortemente protegida por grandes guardas, SAMIR, o herói, derrota um por um utilizando seus incríveis poderes. Em cortes rápidos, ele derruba o primeiro utilizando sua telecinese, o segundo com seu raio laser e o último com sua super força.

SAMIR (V.O.)

Agora não tem mais volta! Chegou a hora de mostrar porque esse mundo me escolheu como seu principal defensor.

A câmera abre revelando grandes bonecos feitos de tralhas de metal e uma engenhosa criação feita de cordas e engrenagens que simularam todos os super poderes. Samir se posiciona de frente para a porta. Ouvimos sons estranhos vindos de dentro.

SAMIR

(exaltado)

Iáááá!

INT. ESCONDERIJO SECRETO - TARDE

A luz entra no barracão escuro. Preso de cabeça para baixo, MARVIN, mostra um lindo semblante de felicidade ao ver Samir. No chão, um balde com um pequeno peixe com uma barbatana presa nas costas.

MARVIN

Samir! Que bom... Minhas pernas estavam começando a pinicar...

Samir dá um olhar repreensivo.

MARVIN (CONT'D)

Ah! Sim! Eu fui capturado,
tome cuidado Super Samir.

SAMIR

Não se preocupe meu fiel sidekick!
Marvin, puxe a alavanca! Aranhas!
Ela estão cobrindo seu corpo,
deixe que lhe ajudo!

Samir coça as pernas de seu amigo. Marvin puxa uma alavanca iniciando uma série de desafios a lá American Ninja Warrior. Marvin olha admirado com as habilidades do amigo que mostra uma excelente agilidade. No último obstáculo um tremor atrapalha Samir que acaba enroscado em uma rede.

EXT. COLINA - CASA ABANDONADA - TARDE

Um objeto brilhante coberto em chamas atravessa o céu.

SAMIR (V.O.)

Espera, você sentiu isso?

MARVIN (V.O.)

Será que foi meu estômago?

INT. ESCONDERIJO SECRETO - TARDE

Rapidamente, Samir muda sua expressão de surpreso para extremamente empolgado. Ele se levanta e olha para a janela de forma épica.

SAMIR

(voz estridente)

Marvin! Marvin! Eu estou
sentindo, vai ser dessa vez.

Marvin se balança de cabeça para baixo tentando ver pela janela o que está acontecendo.

MARVIN

O que Samir?

Samir continuar com o olhar fixo para o objeto no céu.

SAMIR

Ainda não percebeu?! É hoje que
ganho super poderes ou viro um pai!

MARVIN

Pai?!

Samir fecha os olhos agradecendo aos céus.

SAMIR

Bem... ou é uma nave espacial
carregando um super bebê, ou um meteorito
intergaláctico, não tenho dúvida dessa vez!

Samir atravessa a porta e se prepara para sair.

MARVIN

Mas e daquela outra vez?

Samir congela. Ele dá um sorriso amarelo.

QUEM SOMOS

MOVIOGA

CASA DE
CONTEÚDO

Desde 2012, nossas produções levam às telas diversidade e originalidade, unindo qualidade técnica e relevância artística. São séries e longas, em animação, documentário, realities e ficção. Como o formato original Drag Me as a Queen, finalista do Prêmio APCA, vencedor do Prêmio Destaque Reality Show no Rio2C 2019 e finalista do TBI Content Innovation Awards 2019; distribuído pela NBCUniversal Formats. Também a série Cozinhando no Supermercado, formato original criado para o Discovery H&H, finalista do C21 International Format Awards 2016.

AUTORES



MATHEUS ROCHA

Oi, eu sou um dos Matheus(es) desse incrível projeto, sou publicitário e roteirista de profissão. Como um dos criadores, é uma grande satisfação compartilhar minha infância na criação desse universo: a década de 90. Emprestando minhas experiências para criar um mundo divertido e cheio de nuances com o poder de encantar crianças e pais. Samir, Luci e Marvin, agora é com vocês!



LUIZ BATALHA

O meu super poder é escrever com as duas mãos! Mas não contem para ninguém, dessa forma eu posso usar uma delas só para desenhar! E foi desenhando que segui carreira como animador e agora diretor, contribuindo com meus amigos criadores no desenvolvimento deste belo projeto. Estou nessa área há mais de 10 anos e sempre busco a excelência para poder entregar para as novas gerações nada menos do que recebi.



MATEUS DI MAMBRO

Quando criança eu era um pouco como Samir, louco para viver as aventuras dos heróis de quadrinhos. Cresci desenhando essas aventuras e hoje sou diretor, diretor de animação, animador e designer de personagens. Nos últimos anos, trabalhei em diversas produções como curtas, longas e séries animadas, mas criar esse universo de HERÓI APRENDIZ é realmente um prazer à parte. É compartilhar um pedacinho de mim!

O QUASE FABULOSO
HERÓI-APRENDIZ

CRIADO POR
LUIZ BATALHA
MATEUS DI MAMBRO
MATHEUS ROCHA

DIREÇÃO DE ARTE
LUIZ BATALHA
MATEUS DI MAMBRO

TEXTOS
HELENA SCHOENAU
MATEUS DI MAMBRO
MATHEUS ROCHA

ROTEIRO
HELENA SCHOENAU
MATHEUS ROCHA

CONCEITO VISUAL
LUIZ BATALHA
MATEUS DI MAMBRO

ILUSTRAÇÃO
FABIANO BOMFIM
LUIZ BATALHA
MATEUS DI MAMBRO

DESIGN GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
MARIANA NETTO

REVISÃO
JÚLIA MORENA COSTA

PRODUTOR EXECUTIVO
AMADEU ALBAN

PRODUTOR EXECUTIVO ASSISTENTE
CATRIEL CHAMUSCA

CONSULTORIA INTERNACIONAL
MIKE DE SEVE
JOHN REYNOLDS
BABOON ANIMATION





Realização:

MOVIOGA

C A S A D E C O N T E Ú D O

Apoio Financeiro:



SECRETARIA
DE CULTURA

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO

