

History flow

- **QUANDO PLAYER MORRE, RETIRA-SE DINHEIRO (20% DELE) E SE NÃO HOUVER DINHEIRO, RETIRA-SE ITEMS.**
- **DESATIVAR GAME OBJECTS, CASO SEJA GOAL COLLECT**

Aldeia Terra:

Começar com tutorial

(Mission 1 - History) vai falar com a mulherzinha (Interaction Begin) que desbloqueia a interação com o pássaro (Goal 1 - Interaction). - so interaction

(Mission 2 - History com tutorial de fight) Vai falar com a mulherzinha novamente (Interaction Begin) e depois é atacado (Goal 1 - Fight) e vai ter que ir falar com a mulherzinha novamente, explicar quem é a organização que atacou (Goal 2 - Interaction). - fight

(Mission 3 - History com tutorial de comprar) - Falar com a mulher novamente (Interaction begin) que lhe ensina a comprar cenas na loja e depois vai ao dono da loja (Goal 1 - Interaction) e fala com ele para entrar na loja. - so interaction

(Mission 4 - History) - Falar com outra pessoa que se sente insegura (Interaction Begin) e pede-lhe para matar todos os inimigos (Goal 1 - Fight). - fight

(Mission 5 - History) - Fala com a mulher da Terra (Interaction begin) que lhe dá os parabéns e diz que desbloqueou o resto e tem uma quest em cada aldeia restante para ir falar com um certo NPC e acaba a missão - No goals. - so interaction

Aldeia Fogo:

(Mission 6 - History) - Fala com o guardião (Interaction Begin) e desbloqueia as missões da aldeia, depois manda o ir coletar um poder (livro) (Goal 1 - Collect). - collect

(Mission Secondary) - Falar com alguém (Interaction Begin) para coletar uma variedade de itens (Several Goals - Collect). - collect

(Mission - History) - Falar com alguém (Interaction Begin) para congratula-lo pelo novo poder e começar uma luta em que pratica o poder (Goal 1 - Fight). - fight

(Mission - History) - Falar com alguém (Interaction Begin) que lhe diz que odeia o irmão e que o player precisa de o matar mas avisa que vem o gang dele e este brother está na

aldeia da Eletricidade (Goal 1 - Fight). Volta a falar com o manito que está na aldeia do fogo e este dá o **reward GEMA** (Goal 2 - Interact). - fight

Aldeia Eletricidade:

(**Mission X - History**) - Fala com o guardião (Interaction Begin) e desbloqueia as missões da aldeia e lhe explica o que existe na aldeia. - so interaction

(**Mission X - History**) - Fala com outro NPC para ir procurar o livro do poder (Interaction Begin) e vai numa aventura à procura do poder (livro) (Goal 1 - Collect). - collect

(**Mission X - History**) - Falar com outro manito que o engana e diz que tem que sair urgentemente da vila que vai começar uma tempestade de raios e tem que se proteger na floresta (Interaction Begin) e depois ele sai da Vila e é brutalmente atacado na floresta (Goal 1 - Fight). Vai novamente falar com o NPC e este pede desculpa por o ter enganado e suplica pela sua vida (Goal 2 - Interaction) e depois diz que para lhe compensar que existe uma gema em que o leão a está a proteger e por fim vai ter que a ir procurar e colectar (Goal 3 - Collect) - **Power reward** - fight e collect

Aldeia Vento:

(**Mission X - History**) - Fala com o guardião que lhe diz para ter cuidado com os ventos fortes (Interaction Begin) e desbloqueia as missões da aldeia. - so interact

(**Mission X - History**) - Fala com o velhinho (aka NPC disponível) (Interaction Begin) que conta a história da aldeia e que lhe ensina a usar X poder e depois recebe como **Reward gema**. - so interact

(**Mission X - History**) - Fala com um NPC (Interaction Begin) que lhe diz que a aldeia vai ser atacada porque descobriram que o jogador estava lá e não gostaram da presença dele e depois começa a luta (Goal 1 - Fight). DESBLOQUEIA A SEGUINTE - fight

(**Mission X - History**) - Fala com outro manito (Interaction Begin) que lhe diz que foi atacado porque está alguém no topo da torre que lhe é muito querido e está prisioneiro e a organização não queria que ele o descobrisse e vai lá e encontra o seu long lost brother que lhe explica (Goal 1 - Interaction) porque está preso (porque é um gajo que sabe mts poderes e querem mata-lo) e avisa que a organização está a preparar um ataque e entrega um novo poder para ajudar na luta contra a organização. - so interact

(**Mission X - History**) - Fala com outro manito (Interaction Begin) que lhe diz que a carrinha de entrega despenhou-se e que existem várias poções espalhadas e que se ele encontrar, que tem um boost nas suas habilidades e vai numa aventura a procura destas poções (Goal 1 - Collect). - collect

Final Boss:

Fala com alguém (Interaction Begin) que lhe diz que a aldeia mãe, Terra, vai ser brutalmente atacada e se ele não fizer nada ficará sem casa, amigos e família, depois começa a luta do BOSS.

Lista de habilidades a ensinar:

- Movimento e Interagir com npc
- Saltar
- Mana
- Dash
- Poções
- Atacar e mudar spells
- Comprar
- Ler livro e equipar habilidade
- Mudar elemento, abrir inventario e missoes
- Airwalk

Sitios para arranjar mana

Mais importante (pequeno):

- por a mulher da quest inicial no mapa completo (bruno)
- callback do tutorial (sara)
- adicionar interactions a interaction goal (sara)
- bug visual qd uma nova missao aparece (bruno)
- gold na UI (sara)

Dividir trabalho:

- Acabar tutoriais (bibs)
- Fazer quests relacionadas com collectibles (sara)
- Fazer quests relacionadas com só interactions
- Fazer quests relacionadas com fights (bruno)