**GBook**

Doc. Design / Mecânica Itens

1. Sobre a mecânica: o player possui um inventário (mochila) no qual é possível armazenar itens (drag and drop)
2. Sobre a obtenção dos itens:

- coletando no stage isométrico

- interagindo com algum NPC

- interagindo com elementos do cenário que oferecem item

- após vitória em mini games

1. Possibilidades de interação com os itens

- Troca de itens player / NPC

- player usa na personagem

- player coleta no cenário

- player dropa

- player compra item com buriti

1. Ações de gameplay relacionadas com item

4.1 – Isométrico 1:

- Haverá um **capacete** e uma **foto** dos pais, ambos no acampamento. O player precisa pegar para apresentar aos NPC`s adiante, independente da escolha do fluxo.

4.2 – Mini game do Rio:

- Seja com o boto ou o Pajé, para rodar o mini game o player precisará apresentar o **capacete** e a **foto dos pais**.

- Obtém um brasão dos gdaf após o mini game

4.3 – Encontro com os Guardiões

- Apresentação da foto dos pais e do brasão

(...) a definir

1. Itens previstos:

- graveto, pedra, pregos, água, uma fruta, algum alimento, pena rara, item indígena, pepita de ouro, itens para fazer muiraquitã, itens relacionados com cada um dos personagens, flor da lua, poção indígena para life, cipó, itens para fazer cocar(...) a definir