História

Mundo das gotas. É assim o mundo de lá. Um mundo cheio de maravilhas e tecnologias, curiosidades sobre a água. Um lugar onde nenhum ser humano poderia alguma vez chegar.

No mundo das gotas, existe a cidade das gotas, onde a maior parte de líquidos limpos vive, como as águas minerais, cujo tipo é *Mineral*. Dentro da cidade, existe a central das gotas, cuja função é cuidar daquele mundo e garantir que todas as águas estejam seguras; desde águas salgadas a águas salobras. Dentro da central das gotas, existe um Oleão, onde habitam todos os tipos de gotas de óleo, cujo tipo é *Oil*, não só as gotas de óleo, mas também todos os líquidos poluentes que são separados em salas, e tratados como devido. Cada secretaria tem a função de cuidar de uma sala, no caso da Arminda é Oleão. Mas há um problema. Gotas limpas não podem trocar contato físico com gotas sujas, no caso da história, a gota de água não se pode misturar com a de óleo, caso contrário, a gota de água poderia ser infetada e transformada numa espécie de *zombie gota*, que também poderia infetar outras gotas.

Ethan conseguiu sair do Oleão, cuja fuga é desconhecida. Ele encontrou Riana, que prometeu ajudá-lo. Os dois tiveram conversas de verdadeiros amigos e uma fantástica jornada até à central das gotas, pois Ethan precisava de voltar ao seu devido lugar. Todas as gotas têm um nível, como se fosse a idade delas. Dependendo do trabalho que a gota está a contribuir para, ela pode aumentar mais rapidamente de nível ou não. O último nível é o 10, onde a gota se transforma em nuvem e recomeça um novo ciclo de vida. O nível 1 é o começo da vida da gota, onde ela começa a trabalhar em coisas simples e vai aumentando a dificuldade consoante o nível. Quando se chega ao nível 6, é considerado um nível especial e a gota passa a ter um trabalho mais importante, como cuidar das águas poluídas, limpar fontes de água ou até mesmo produzir mais água. No caso dos óleos, quando chegam ao nível 6, o especial, têm o trabalho de poluir águas, mesmo que não queiram.