A bilhões de anos atrás, em uma galáxia distante, conhecido como Elementarion, havia quatro planetas onde habitavam seres elementares da natureza que viviam em harmonia e prosperidade. Os Líderes dos reinos planetários convocaram seus filhos, Honõ guerreiro do fogo, Mizu guerreira da água, Kuki guerreira do ar, e Ishi guerreiro da pedra, para uma missão onde devem salvar planetas que estão à beira da extinção.

Enquanto vagavam pelo tempo e o espaço entre as galáxias, localizaram um lindo planeta onde habitavam animais reptilianos e mamíferos. Mas ao acaso dos acontecimentos viram um enorme meteoro que iria aniquilar todo o planeta desses seres vivos. Com todas as suas forças arriscaram suas vidas para proteger o planeta, mas infelizmente, não eram fortes o bastante, em vez disso, se fundiram ao meteoro e conseguiram reduzir o impacto ao planeta, salvando pelo menos 1% dos seres do planeta.

Devido ao impacto, os seres elementares entraram em sono profundo e seus corpos começaram a contribuir com o ciclo evolutivo dos seres vivos remanescentes. Com o processo evolutivo dos corpos orgânicos e naturais, o planeta começou a retomar a vida e a criar as mais diversificadas raças de animais, plantas e minerais.

Ao despertarem de seu sono profundo, os seres elementares descobrem que o lindo planeta que encontraram havia sido alterado e que corria risco de extinção novamente, mas dessa vez de seres elementares tóxicos produzidos pelos seres que se denominam os donos do planeta, os seres humanos.

Os elementos da natureza irão unir forças para salvar a Terra dos temíveis elementos tóxicos.

|  |
| --- |
| **MONTER LEGENDS** |
| Matheus Henrique Pottmaier Barros  Estudos Contemporâneos de Design de Jogos e Entretenimento Digital  07/05/2016  A "revolução" dos jogos casuais |
| Monster Legends é um game do Facebook onde você precisa gerenciar uma fazenda com inúmeros tipos de monstros, misturando conceitos de gerenciamento de simuladores e animados combates por turnos que combinam o estilo de RPG’s e jogos de estratégia.  Com o objetivo principal de criar e evoluir seus monstros através de cruzamentos entre os atuais 10 elementos (sendo o ciclo agua, fogo, natureza, magia, metal, luz, escuridão, terra, trovão, mas existem os lendários que não tem fraqueza). Tendo como meta abrir novas áreas de combate aumentando o level de dificuldade a cada vitória conquistada. A cada batalha vencida, o jogador ganhara prêmios que variam a cada território e level ultrapassado.  O game também permite que o jogador visite as ilhas de seus contatos e treinem suas habilidades de combates lutando contra as equipes de criaturas de seus amigos.  A metodologia do jogo consiste em basicamente em cinco categorias, sendo:   * **Dominando da Ilha**: Consiste em criar habitats elementais para cada criatura no jogo. Esses habitats ajudam na renda diária, sendo que a cada minuto ganha um numero “X” de dinheiro por habitat. Construindo fazendas, construindo cabanas de operários, estocando alimentos esses pontos também servem para a dominação e fortalecimento da ilha. * **Breeding**: E onde os monstros se reproduzem e chance de criar novas raças combinando elementos. Ao criar novos elementos eles podem ser comuns, incomuns, raros, épicos ou lendários, dependendo a combinação quando eles se cruzam. * **Hatchery**: E a segunda fase do Breeding, onde e uma chocadeira que, como diz, choca os ovos do cruzamento dos elementos. Apos finalizar o tempo de espera do ovo, o jogador tem a opção de colocar o monstro nascido no habitat criado, ou a opção de vender o ovo para ganhar dinheiro. * **Lutas**: Existem dois tipos de lutas no jogo, sendo o Mar da Aventura, onde o jogador desbloqueia novos territórios, e a Arena onde o jogador luta contra outros jogadores online, tendo um Ranking global e entre os amigos que estão jogando. * **Eventos Especiais**: São eventos de datas comemorativas internacionais, como Halloween, Pascoa, Natal. Tem personagens novos que podem ser desbloqueados por um determinado tempo, de acordo com a data comemorativa.   A estratégia gira em torno de pedra-papel-tesoura dinâmicas entre os elementos. É aí que os monstros de dois elementos vêm a calhar, porque se seus inimigos são resistentes ao fogo, talvez um ataque de terra vá lhe ajudar a seu favor. Habilidades também custam resistência, apesar de consumíveis podem ajudar com a cura ou a reposição de energia em um instante. Vitórias ganham pontos de experiência para você e seu monstro, assim como o ouro potencial ou recursos com base em uma rotação aleatória. Ambos XP ajudam a alimentar e nivelar monstros, o que é útil, e eles aprendem novas habilidades à medida que avançam.  O game faz uma parodia de personagens místicos e famosos de filmes, tendo uma combinação de casual com RPG. Em plataformas mobile trazem a combinação de multiplayer, aventura e estratégia para incrementar o jogo. |