# 1. Histórico

14 de junho de 2016, 00h45min: trocando de seres do reino da pedra para seres do reino da terra na história do jogo;

14 de junho de 2016, 19h20min: Foi trocado “Na primeira parte da jornada do personagem inicial” por “Na primeira etapa da jornada do personagem inicial” na história do jogo.

14 de junho de 2016, 20h35min: Foi acrescentada “vez na” na parte “sendo que só pode escolher um único elemento por batalha”, ficando “sendo que só pode escolher um único elemento por vez na batalha”;

14 de junho de 2016, 21h18min: Foi trocado a palavra “básicos” por “primários” do título “Elementos básicos da natureza” no local 6.1.1., do número 6.

17 de junho de 2016, 19h15min: Foi redigitado a #1 trama (7.5.1.) dentro da trama secundaria (7.5.) da história (7.) alterando os seguintes parágrafos: “Na primeira etapa da jornada do personagem inicial, escolhido pelo jogador, ele deverá lutar contra o outro elemento primordial em que ele tem vantagem. Quando ele vencer a luta o elemento derrotado é recrutado para se juntar na campanha. Caso ele perca, o jogador deverá lutar novamente até que vença.

Nesta interface, você poderá utilizar os seus “Pontos de Resistência”, que recarregarão uma unidade a cada 10 minutos, permitindo que você percorra uma trajetória enfrentando os elementos tóxicos e outras surpresas encontradas pelo caminho, proporcionando recompensas em recursos e pontos de experiência para seus elementos e seu perfil de jogador.”.

Para:

“Na primeira etapa da jornada do personagem inicial, escolhido pelo jogador, ele deverá lutar contra os outros elementos primordiais, tendo como seu primeiro oponente o elementos em que ele tem vantagem. Após vencer a luta o elemento derrotado, ele é recrutado para se juntar na campanha.”

17 de junho de 2016, 19h50min: foi alterado e acrescentado dados do subtema modo de jogo (5.4) de:

“Primário: Singleplayer, Educacional, Cooperativo;

Secundário: Multiplayer, Advergame;”

para:

“Primário: Singleplayer, Educacional, Turno;

Secundário: Multiplayer, Advergame, Cooperativo;”

17 de junho de 2016, 19h53min: foi adicionado subtemas dentro das regras (5.3.2.) dos controles (5.3.) do gameplay (5.), e alterado o subtema 5.3.1

17 de junho de 2016, 20h02min: foi adicionado um novo subtema dentro dos controles (5.3) do gameplay (5.3) chamado “Derrotas”.

21 de junho de 2016, 01h13min: nos dias 18 e 19 de junho de 2016, de forma temporária, foram indicados os serem elementais do jogo *Might and Magic 7: For Blood and Honor* para serem os elementos naturais do protótipo do jogo Elemental Spheres, até que seja possível a criação dos personagens definitivos do jogo.

21 de junho de 2016, 16h53min: as imagens que serão usadas no protótipo do jogo são dos sites *Pinterest* e *DevianArt*.

21 de junho de 2016, 17h11min: foram alterados os títulos das subclasses “Elementos de fusões avançadas da natureza” (6.1.4.) para “Elementos de fusão secundária da natureza” e “Elementos avançados da natureza” para “Elementos secundários da natureza”.

25 de junho de 2016, 15h51min: será alterado o estilo de jogo para plataforma no protótipo, usando o estilo de animação do Pokémon gameboy. As lutas, do protótipo, serão de 1 contra 1 ou mais, sendo que os inimigos não irão atacar de volta.

25 de junho de 2016, 16h12min: Foram alterados vários dados dos subtítulos do Gameplay (5.).

28 de junho de 2016, 13h57min até 20h25min: O GDD foi totalmente atualizado, dando informações apenas do protótipo.