# 5. Gameplay

## 5.1. Descrição geral

Elemental Spheres é um advergame educacional que combina estilos de RPG, aventura e estratégia, ambientados no planeta Terra do século XXIII.

5.1.2. Versão final

Elemental Spheres é um advergame educacional que combina estilos de ação, aventura e RPG’s táticos e de turnos, sendo ambientados no planeta Terra do século XXIII.

## 5.2. Descrição da mecânica

Elemental Spheres é um advergame educacional que mistura conceitos de gerenciamento de simuladores e animados combates por turnos com os estilos de RPG, estratégia e aventura. No Elemental Spheres, o jogador controla os seres elementais da natureza que tem como missão derrotar os seres elementais tóxicos e salvar os seres vivos do planeta. As batalhas ocorrem no planeta Terra do século XIII, onde não existirá mais água potável, o ar estará totalmente poluído e os seres vivos quase extintos.

Escolhendo um ser elemental da natureza para começar o jogo, o jogador deverá lutar contra os outros seres elementais da natureza para conseguir suas confianças e recrutarem em seu time. Após recrutar os seres elementais da natureza, o jogo toma rumo à luta contra os seres elementais tóxicos que estão devastando o planeta. O jogador aumentará a experiência do personagem para passar de nível completando objetivos e missões decorrentes no jogo.

Os seres elementais básicos começam no nível 3, podendo usar apenas uma habilidade básica de ataque. Quando o personagem avança de nível, ele aumentará 1 ponto de seus atributos, sendo os de ataque, defesa, velocidade, estamina e vida. A cada 6 níveis o ser elemental sofre uma metamorfose e aprende novas habilidades para usar em batalha.

A estratégia gira em torno de pedra-papel-tesoura dinâmicas entre os elementos. É aí que as combinações dos seres 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.

As batalhas acontecerão em times de 3 contra 3 sendo que serão divididas em turnos, onde os mais velozes iniciam a batalha. Vitórias ganham pontos de experiência para você e seu personagem, assim como a alimentação ou recursos ambientais com base em uma rotação aleatória. Ambos XP ajudam a alimentar e nivelar os seres elementais, o que é útil, pois aprendem novas habilidades à medida que avançam de nível.

Com o objetivo principal de criar e desenvolver os poderes de luta desses seres, o jogador de Elemental Spheres também precisará se concentrar em desenvolver suas estratégias de combate combinando os diferentes seres com habilidades elementares enquanto desbloqueiam novos golpes e poderes especiais.

Para isso, você precisará seguir um roteiro que se inicia como o recrutamento dos elementos. Tendo recrutado os elementos deverão se desenvolver ficando um por determinado período na construção chamada “Santuário do Nascimento”, gerando em seguida um novo elemento recém-nascido.

Daí será preciso colocar o pequeno elemento em seu novo lar em uma das estruturas do tipo “Habitat”, mas que combine com um dos elementos primários de sua espécie. Vivendo neste local, o elemento irá gerar bioenergia periodicamente e poderá ser alimentado, o que aumenta seu nível de experiência e desenvolve seus atributos.

## 5.3. Controles

## 5.3.1. Interface

(dizer o que tem e explicar o que ela faz)

No jogo os comandos serão utilizados em Touch Screen, sendo que terão poucos comandos básicos visíveis, sendo eles:

* **Toque:** Seleciona os personagens e objetos do jogo para mover e acionar os recursos dentro do jogo, tendo a opção de aceitar ou recusar para executar a ação.
* **Arrasto:** Após tocar num ícone, sendo ele um habitat ou um cenário, poderá arrastar ele ate um espaço vago no ambiente.
* **Zoom:** Expande e contrai a tela para melhor visualização no jogo.

## 5.3.2. Regras

5.3.2.1. Selecionando a equipe

O jogador deve escolher até 3 elementos para fazer uma equipe, sendo que só pode escolher um único elemento por vez na batalha.

5.3.2.2. Lutas

No protótipo as lutas serão de 1 elemento contra 1 a vários elementos tóxicos, sendo que os inimigos não irão atacar.

Na versão final do jogo, as lutas serão de (no máximo) 3 elementos contra 3 elementos, 99 turnos para adquirir a vitória ou derrota.

## 5.3.3. Placar e critério de vitória

No protótipo do jogo será declarada a vitória quando todos os inimigos da fase (ambiente) forem derrotados.

Na versão final do jogo, a batalha o elemento mais veloz começa atacando, vence quem conseguir reduzir a vida à zero (0%), recebendo XP para poder aumentar o nível do personagem e futuramente comprar novas habilidades, além de jogar na roleta para ganhar um bônus aleatório.

## 5.3.4. Derrotas

No protótipo não ocorrerá, pois o inimigo não atacará.

Na versão final do jogo, caso ele perca a batalha, o jogador poderá decidir se quer continuar ou se quer sair da luta. Se ele decidir continuar, terá que usar 10 bioenergias para voltar a lutar de onde parou, seu oponente terá a vida e a estamina do jeito que foi deixado, dando uma vantagem ao jogador de poder derrota-lo.

## 5.4. Modo de jogo

**Single-player:** Elemental Spheres será desenvolvido sobre uma concepção single-player e não fornecerá um suporte multi-player.

Primário: Singleplayer, Educacional, Turno;

Secundário: Multiplayer, Advergame, Cooperativo;

## 5.5. Níveis

As Fases serão ambientes do planeta terra, tendo campos dos elementos da natureza e dos elementos toxicos, nível

Os personagens primordiais começarão no nível 3 e terão que conseguir um numero “x” de XP para aumentar o seu nível.

## 5.6. Fluxograma

Controle de níveis (quando desbloquear)

## 5.7. Editor

As Configuras gerais do game ficará localizado na parte superior ou na parte inferior da lateral direita da tela. A imagem do ícone de uma flor (que se assemelha a uma engrenagem) conterá as seguintes opções de ajuste:

* **Som:** Ativar ou desativar os efeitos sonoros do jogo;
* **Música:** Ativar ou desativar a música do jogo;