**1. Equipe:**

Projeto Técnico: Cristiano Silva

Programação: Cristiano Silva, Felipe Bagietto

Designer: Cristiano Silva

Homologação: Diego DMF, Cristiano Silva, Felipe Bagietto

Documentação: Diego DMF

Ambientação e História: Diego DMF

**2. Especificação:**

**2.1. Objetivo do Projeto**

DESENVOLVER “JOGO” EM RPG, SE BASEANDO NAS REGRAS E DESCRIÇÕES UTILIZADAS NO TIPO DE JOGO RPG CHAMADO “3D&T”, O JOGO SERÁ CRIADO COM ESTRUTURA MVC-L, SEPARADO POR MÓDULOS, FACILITANDO ENTRADA OU RETIRADA DE NOVOS ATRIBUTOS PARA O JOGO SEMPRE PENSANDO NA FACILIDADE APÓS A CRIAÇÃO.

Um pouco mais sobre **3D&T**, anteriormente conhecido como "Defensores de Tóquio", é um sistema simples de [RPG](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_%28jogo%29) que satiriza os [animes](http://pt.wikipedia.org/wiki/Anime), [mangás](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1), [jogos de luta](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_de_luta) e séries japonesas ([Tokusatsu](http://pt.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu" \o "Tokusatsu)) indicado para jogadores iniciantes[3](http://pt.wikipedia.org/wiki/3D%26T#cite_note-sobrecarga.com.br-3) . Foi criado por [Marcelo Cassaro](http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcelo_Cassaro), antigo editor executivo da revista [*Dragão Brasil*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Drag%C3%A3o_Brasil), com o objetivo de apresentar o RPG para iniciantes ou para pessoas que não têm como gastar muito.

**2.2. Linguagens de programação**

PHP, HTML, CSS, AJAX, JQUERY, JTOOLS, MYSQL.

**2.3. Requisitos Técnicos**

O jogo será desenvolvido em ambiente LINUX, voltado a linguagem back-end PHP, e utilizando-se da tecnologia HTML5, CSS3 e Jquery para front-end.

**2.4. Requisitos Qualidade**

O jogo será desenvolvido em uma categoria de jogo chamado de “text-based online RPG” com padrões de qualidade superior a outros jogos da categoria, o prazo não pode interferir na qualidade do game.

**3. Homologação:**

Será feira pelos próprios desenvolvedores e simpatizantes do tipo de jogo relacionado, o game após o lançamento ficará em beta-test em pelo menos 1 a 3 meses até o lançamento oficial.

**4. Documentação:**

Aguardar instruções no treinamento inicial para homologação.

**5. Detalhamento Técnico Site Principal:**

1. **Site Principal**
2. **História**
3. **Manual de Ajuda**
4. **Cadastro**
5. **Estatísticas Gerais**
6. **Contato**
7. **Login**

**1 – SITE PRINCIPAL – Contemplará informações genéricas sobre o jogo, e principais informações, noticias e updates feitas no mesmo.**

**2 – HISTÓRIA – Contemplará a história do jogo, tempo e ambiente que se passa, informações complementares, tanto em texto quanto em imagem.**

**3 – MANUAL DE AJUDA – Será um manual do tipo FAQ, será criando uma tabela, e a medida que necessário será inserido tópicos e informações, referente a utilização do mesmo e apresentado nesta página.**

**4 – CADASTRO – Nesta página estará o formulário de cadastro de jogadores, os campos podem variar, nome, usuário, senha entre outras informações conforme a necessidade, é necessário também a utilização de captha por medidas de segurança e para evitar fraudes, não será permitido cadastro de dois e-mails iguais.**

**5 – ESTATÍSTICAS GERAIS – Contemplará informações gerais sobre o jogo, ranking de players (assassinatos), ranking de level, ranking de mais rico, ranking de maior guerreiro lendário, de quests, informações genéricas, tudo que pode facilitar a vida e estimular o jogo e a competitividade.**

**6 – CONTATO – Contemplará o formulário para contato com os desenvolvedores do jogo (Críticas, Dúvidas, Sugestões entre outros).**

**7 – LOGIN – Contemplará o formulário para logar no jogo.**

**6. Detalhamento Gerais do Jogo:**

1. **Mundo / Ambiente / Época**
2. **Reinos**
3. **Raças**
4. **Habitantes**
5. **Mapa**

1. Arcádia é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média Européia. A diferença é que, em Arcádia, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização. Dentro do mundo de Arcádia existia um Reino pacifico chamado de Asmaroth, onde se vivia em um ambiente de paz e prosperidade. Essa paz começou a ser ameaçada quando vampiros, anões e elfos negros começaram a se migrar para o reino de Asmaroth onde se localizava a maior concentração da civilização de Arcádia, e junto com esta migração, começaram aparecer roubos, assassinatos, conflitos entre as raças pelas suas diferenças e conflitos internos.

Para acabar com o CAOS instalado em Asmaroth os Elfos e os Humanos travaram uma guerra sem trégua, e expulsaram todos os Elfos negros, Anões e Vampiros de dentro de seu reinado, os mesmos foram caçados e expulsos sem nenhuma piedade, mesmo os que viviam, pacificamente. Todos aqueles que foram expulsos do Reinado de Arcádia, se uniram por necessidade e começaram a criar um novo reino, este reino chamado de Warmoth, um reino onde pairava a escuridão e a maldade. Após anos de existência, Warmoth, vem se fortalecendo, boatos dizem que os mesmos estão dispostos a assumir o controle total de Arcádia, será verdade ? A guerra não acabou ?

Para se proteger, Asmaroth e Warmoth precisa de heróis — e eles existem em todos os tamanhos, formas e raças, cada um utilizando seus melhores talentos. Aqueles de braço forte empunham espada e escudo contra os vilões. Os de mente aguçada se empenham no estudo da magia. Os abençoados com sabedoria e força de vontade recebem poder dos deuses. Os astutos empregam técnicas de espionagem. E os demais combatem o mal a seu próprio modo peculiar, demonstrando os mais surpreendentes poderes e técnicas.

2. Dois Reinos - Asmaroth (Reino Pacifico) e Warmoth (Reino fundado pelos escumogados)

3. Asmaroth(Humanos,Elfos,Halfling) / Warmoth(Vampiros, Anões, Elfos Negros)

4. Arcádia é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings(hobits) e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa de seus Reinados. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros. Qualquer criatura pode viver em Mordor.

5.