## 🕹️ Sobre o jogo

* **Nome do Projeto:** Arkplains: Crônicas de Arkadia. (nome provisório)
* **Gênero:** RPG 2D, Combate em Turnos.
* **Estilo de Visual:** Pixel Art / Estilo retrô, top-down.
* **Plataforma-alvo:** PC (Windows/Linux), possível exportação futura para mobile.
* **Motor de Jogo:** Godot Engine 4.4.1.
* **Linguagem de Programação:** C# (.Net core).

## ⚙️ Mecânicas Básicas

* **Exploração: *top-down,*** *mundo semiaberto.*
* **Combate: Combate por turnos**, *alternando entre jogador e inimigo.*
* **Sistema de diálogo: *simples*** *(com NPCs e menus).*
* **Sistema de moeda e inventário: *desbloqueados após tutorial.***

## ****🧑🏽‍🦱 Personagens****

* ***Jogador.***

**(Mais personagens serão definidos posteriormente)**

## ****🧰 Ferramentas Utilizadas****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ferramenta | Função Principal | Detalhes |
| Libresprite | Produção de sprites e tilesets | Criação de gráficos em pixel art |
| Tiled | Criação de mapas da cidade e interiores | Ideal para layouts contínuos e detalhados |
| Ldtk | Criação de dungeons, masmorras e salas | Organização modular de mapas segmentados |
| Godot Engine | Motor do jogo e lógica | Implementação da gameplay, colisão e menus |

## ****🔁 Tabela de Fluxo de Produção****

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Etapa | Ferramenta | Saída | Próxima Etapa |
| 1. Criação de sprites | Libresprite | PNG com tiles/sprites | Importação no Tiled ou LDtk |
| 2. Design de mapas | Tiled / LDtk | TMX ou JSON | Importação na Godot |
| 3. Importação e colisão | Godot | Cena com TileMap configurado | Testes e ajustes |
| 4. Lógica e interação | Godot (C#) | Scripts de gameplay | Sistema de combate, NPCs etc |
| 5. Teste e iteração | Godot | Build jogável | Melhorias, otimizações |