

# GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

## 1. GAME OVERVIEW

- **Title:** Montra
- **Genre:** 2D Turn-Based Tactical RPG
- **Platform:** Mobile (Android / iOS, Horizontal Orientation)
- **Art Style:** Dark Fantasy, Stylized 2D (Ruined King + Darkest Dungeon vibes)
- **Target Audience:** RPG ve strateji sever mobil oyuncular (13+)
- **Monetization:** Free-to-play + Optional Cosmetic/NFT Integration (Later Phase)

## 2. CORE GAMEPLAY LOOP

- Oyuncu, 3 karakter seçerek savaşa girer.
- Karakterler sırayla hareket eder, kartlarla eylem yapar.
- Amaç: Karşı takımdaki boss ve düşmanları yenmek.
- Savaşı kazanırsa, bir sonraki bölüme geçer.
- Kaybederse, aynı bölümü tekrarlar.

## 3. CHARACTERS

- **Player Team:** Oyuncu başlangıçta 6 karakter arasından 3'ten oluşan bir takım seçer.
- Her karakterin şu özellikleri olur:
  - HP, Mana
  - Attack, Defense
  - Unique Skills (Kartlarla temsil edilir)
  - Role: Tank / Healer / DPS / Support

## 4. ENEMIES & BOSSES

- Her bölümün sonunda bir boss savaşı bulunur.
- Boss'lar benzersiz yeteneklere sahip olur ve bazısı faz değiştirir (Rage mode, Poison field vs.).
- Düşmanlar yapay zeka ile rastgele ya da kurala göre hedef seçer.

## 5. COMBAT SYSTEM

- **Turn-Based:** Oyuncu ve düşman sırayla hareket eder.
- **Kart Kullanımı:** Her karaktere özel skill kartları olacak.
- **Hedef Seçimi:** Oyuncu aktif karakteri ve hedefi manuel seçer.
- **Efektler:** Damage, Heal, Buff, Debuff, AoE, Shield
- **Enerji Sistemi:** Her kartın oynanma maliyeti olacak.

## 6. LEVEL STRUCTURE

- Oyun, bölümlerden (Stages) oluşur.
- Her bölümde bir boss savaşı olur.
- Kazanırsa bir sonraki bölüme geçilir.
- Kaybederse o bölüm yeniden oynanır.
- Oyunun hikayesi lineer ilerler.

## 7. UI/UX DESIGN

- Sol: Oyuncunun karakterleri
- Sağ: Düşmanlar ve boss
- Alt: Kart seçimi arayüzü
- Üst: HP barları, Tur göstergesi
- Dokunmatik kontroller: Karakter + hedef + kart seçimi

## 8. AUDIO/VISUAL STYLE

- **Görsel:** 2D Sprite tabanlı, karanlık ve epik atmosfer
- **Animasyon:** Saldırı, etkilenme, ölme, bekleme animasyonları
- **Ses:** Vuruş efekti, kart sesi, zafer/yenilgi sesi, arka plan müziği

## 9. FUTURE ROADMAP (Opsiyonel)

- NFT destekli karakterler (her oyuncuya özel kart/skin)
- PvP Arena modu
- Günlük görev sistemi
- Hikaye seçimlerine bağlı dallanma

## 10. TECHNOLOGY STACK

- **Game Engine:** Unity 2D
- **Language:** C#
- **UI:** Unity UI Toolkit / Canvas
- **Data Storage:** JSON / PlayerPrefs / Firebase (opsiyonel)
- **Target Devices:** Android, iOS (Tablet ve Telefon)