**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)