

Echo of the Depths (2D Dark Platformer / Puzzle)

Përmbledhja e Konceptit

Lojtari kontrollon një personazh në një rrjet shpellash në errësi absolute. E vetmja mënyrë për të orientuar lëvizjen dhe për të zbuluar platformat është përdorimi i "Ekolokacionit" (Sonar), i cili ndriçon mjedisin për pak sekonda, por njëkohësisht tërheq vëmendjen e armiqve që ndjejnë zhurmën.

Cikli Kryesor i Lojës (Core Loop)

Orientimi me Sonar -> Lëvizja drejt platformave/kristaleve -> Shmangia e armiqve të dëgjimit -> Gjetja e portës së daljes

Mekanikat e Detyrueshme (Specifikat Teknike)

- **Sistemi i Sonarit (Echolocation Mechanic):**
 - Me shtypjen e një butoni (Spacebar ose E), lojtari lëshon një valë zëri rrethore që zmadhohet në kohë reale.
 - Vala duhet të vizualizohet duke përdorur **2D Lights** ose custom shaders, ku muret dhe platformat brenda rrezes së valës bëhen të dukshme për **2.5 sekonda** para se të zhduken sërish në errësi.
- **AI me Shqisë Dëgjimi (Sound-Reactive AI):**
 - Armiqtë nuk kanë fushëpamje vizuale (nuk ju shohin). Ata kanë një rreze dëgjimi (Hearing Sphere / Overlap Circle).
 - Nëse vala e sonarit prek një armik, ai kalon në gjendjen Alert dhe lëviz me shpejtësi drejt koordinatave nga ku u lëshua vala (Last Known Sound Position).
- **Mekanika e Platforming:**
 - Kontroll i saktë i fizikës 2D (kërcim me gravitet të rregullueshëm, shmangia e greminëve dhe platformave që bien pas goditjes).

Integrimi i Sistemeve të Reja

- **Save/Load:** Ruajtja e numrit të kristaleve të mbledhura gjatë nivelit dhe regjistrimi i pikës së fundit të shpëtimit (Checkpoint System me skedar JSON ose PlayerPrefs).
- **Audio & Polish:** Efekt audio me eho/reverb kur lëshohet sonari, zhurmë paralajmëruese kur armiku dikton zhurmën, dhe grimca dritëzuese (Particle System) që bien nga muret kur preken nga vala.