

Cyber Hack Grid (2D Top-Down Tactical Stealth)

Përmbledhja e Konceptit

Një lojë taktike nga këndi lart-poshtë (Top-Down) ku lojtari udhëheq një agjent cibernetik brenda një baze të mbrojtur. Qëllimi është vjedhja e terminaleve të të dhënave pa shkaktuar alarmin e përgjithshëm të sigurisë.

Cikli Kryesor i Lojës (Core Loop)

Vëzhgimi i patrullës së rojeve -> Aktivizimi i Hacking Mode për të çaktivizuar pengesat -> Infiltrimi në dhomën e serverit -> Arratisja para skadimit të kohës

Mekanikat e Detyrueshme (Specifikat Teknike)

- **Modaliteti i Hakimit (Time-Slow Hacking Mode):**
 - Lojtari mund të ndërrojë mes Agent Mode (lëvizje normale) dhe Hacking Mode me butonin Tab apo Q.
 - Në Hacking Mode, koha e lojës ngadalësohet në 20% (Time.timeScale = 0.2f). Lojtari shikon rrjetin e lidhjeve elektrike dhe mund të klikojë mbi kamera për t'i fikur për 5 sekonda, ose mbi dyer elektronike për t'i hapur.
 - Hakimi konsumon "Bateri/Energji", e cila rimbushet ngadalë me kalimin e kohës.
- **Sistemi FOV i Armiqve (Field of View Generation):**
 - Rojet dhe kamerat e sigurisë kanë një konus dritë vizual që përfaqëson shikimin e tyre (gjenerim i ndryshueshëm i mesh-it me Raycasting në 2D).
 - Nëse lojtari hyn në konus, ngarkohet një bar alarmi (Detection Meter). Nëse mbushet 100%, roja fillon ndjekjen dhe bie alarmi.
- **Ndërveprimi me Mjedisin:**
 - Implementimi i ndërfaqeve (Interfaces në C#, psh. IHackable) për të menaxhuar objekte të ndryshme si drita që shkaktojnë errësirë, terminale apo dyer automatike.

Integrimi i Sistemeve të Reja

- **Save/Load:** Ruajtja e rekordit të kohës më të shpejtë të përfundimit të nivelit (Speedrun Timer) dhe gradës së fshehtësisë (Stealth Rating — psh. Rank S nëse nuk është diktuar asnjëherë).

- **Audio & Polish:** Tinguj futuristikë UI kur kalohet në modalitetin e hakimit, alarm me drita vezulluese rrethore kur zbulohesh dhe efekte Post-Processing (Glitch / Bloom) gjatë hakimit të terminaleve.