

מהות המשחק

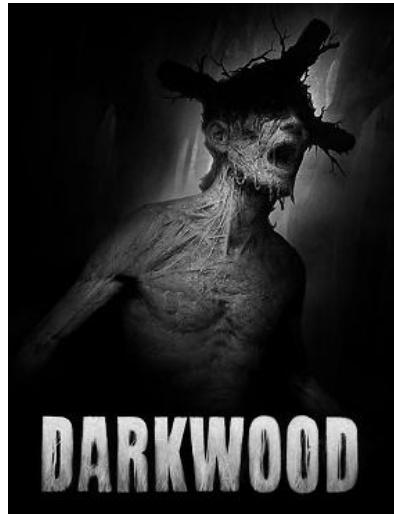
משחק הישרדות-סיפור בעולם פווט-אפקלייטי לאחר מגפת "זומבים". השחקן מתעורר לבדו בבית החולים, ללא זיכרון, וצריך לאסוף רמזים, להימנע מעימותים, ולשחזר את סיפור המשפחה תוך חיצית שכנות מגורים סמוכה. דגש על התגנבות, משאבים דלים, וחידות סביבתיות קשות.

פלטפורמה: מחשב

1. **שחקנים**
 - קהיל יעד: 13+, אוהבי נרטיב, אימה-קלילה/מתח.
 - כמות שחקנים: יחיד.
 - אינטראקציה: יחיד מול מערכת.
2. **יעדים**
 - עיקריים: לברוח מבית החולים, לאתר את דירת המשפחה, לחשוף רמזי-עלילה מרכזים.
 - תקשורת יעדים: יומן משימות קצר + סימון נקודות עניין במטה.
3. **תהליכיים**
 - התחלת (30 דקות): מתעוררים בחדר טיפול; לוקחים פנס ותחבושת; דלת ננעלת — לימוד זהילה/התגנבות.
 - ליבה: חקירה שקטה -> איסוף משאבים/רמזים -> עקיפת אויבים באמצעות אור/רעש -> פתיחת נתיבים.
 - סיום: הגעה לדירה, פתרון חידת מנעול/רמזי משפחה, יציאה לאזור הבא.
 - פקדים WASD, Shift, Ctrl: ריצה E, התכוופות F, אינטראקציה F, פנס.
 - למידה Tooltips קיצרים ומסכי טעינה עם טיפים
4. **חוקים**
 - קו ראייה ושמיית אויבים (מד רעם/or).
 - מלאי מגבל במשבצות
 - פגיעה מויריד מהירויות ורעיש-בסיס עליה.
 - לימוד חוקים: מדריך קצר + הצגה הדרגתית בסצנות.
5. **משאבים**
 - בריאות, תחבושים, סוללות לפנס, חפצי הסחה (בקבוק/טימר), מפתחות/כרטיסים.
 - השגה: חיפוש ארוןנות, פריצה קלה, תמורה לחידות.
 - נדיות: ספאן מגבל, נעילות, טרידיד-אורן בין רפואה להסחה.
6. **עימותים**
 - מול מערכת: פטロילים, אזרוי או/or/צל, אזעקות.
 - מול עצמו: סיכון לעומת סוד — להרים חפץ רועש או לוותר על רמז.
7. **גבולות**
 - עולם פתוח-למחצה
 - שטוח (2D)
 - הצגה: מפה קטנה, חסימות פיזיות ברורות.
8. **תוצאות**
 - הצלחה: יציאה מאזור המתחם + גילוי 3 רמזים.
 - כישלון: תפיסה/טלפון → שחזור מנקודת שמירה.
 - כישרונות מול מצל: הרוב ידרשו קריאה נכונה ואסטרטגיה. חלק קטן יחשיט יהיה RNG

סקירה של משחקי קיימים

Darkwood •



משחק השרדות אימה עם מאפיינים דומים אבל המשחק שלנו יתמקד יותר בסיפור של הדמות יהיה דומה יותר למשחק בלש.

This war of mine •



גם כן, משחק אימה השרדתי עם מאפיינים דומים אבל המשחק שלנו יתמקד יותר בסיפור הבלש. בנוסף לנו תהיה רק דמות מרכזית אחת.

Project zombied •



גם כן, משחק אימה השרדתי עם מאפיינים דומים אבל המשחק שלנו יתמקד יותר בסיפור הבלש.