

רמה 1 – מדריך (Tutorial) – "החדר האחרון"

תפקיד עלייתי

השחקן מתעורר בחדר טיפול סגור בבית חולים לאחר מגפת זומבים. הוא לא זוכר מי הוא, איך הגיע לשם או מה קרה למשפחה שלו. המטרה העיליתית של הרמה היא **להוציא את השחקן מאזור הלימוד אל המסדרון הראשי** ולהבהיר לו שני דברים: העולם מחוץ לחדר אינו בטוח, והוא יצרך לאסוף רמזים כדי להבין את הסיפור האישי שלו. כבר כאן ניתן רמז ראשון למשפחה – צמיד בית חולים עם שם משפחה, או פתק על המיטה עם מספר טלפון של קרוב משפחה.

מבנה המרחב

הרמה מתרחשת כולה באגף קטן של בית החולים:

- **חדר טיפול** שבו השחקן מתעורר: מיטה, מסר לבדיקות, שולחן קטן, ארון תרופות נעל, דלת קוד פתוחה למחלצה.
- **חדר צדדי / מחסן ציוד** – שבו לומדים לפתח ארון ולמצוא פנס, תחבושת ראשונה וחפץ הסחה (בקבוק/קופסת מתכת).
- **מדדרון קצר** עם חלון זכוכית לחדר בידוד, שבו מסתווב זומבי בודד מאחוריו הזכוכית.
- **דלת יציאה מהאגף** – נעללה ודורשת כרטיס עובד כדי להיפתח.

המרחב לניראי, והמשחק מכoon את השחקן בעזרת תאורה (אור מעל הארון, אור מהמדדרון) ווונד (טפטוף, חיריקה) כר שלא ילך לאיבוד.

מכניקות שנלמדות

ברמה זו השחקן לומד באופן מדורג את כל המכניקות הבסיסיות:

- **תנועה, ריצה, התכוופות וzychילה, שימוש בפנס, אינטראקציה עם חפצים (פתיחת ארון, הרמת אובייקט חשוב).**
- **קו ראייה ושמייה של האויבים: זומבי מאחוריו הזכוכית מגיב לרעש (מכה בשולחן → הזומבי נצמד לחלון) אך לא יכול להגיע לשחקן – זהו "אימון בטוח" על התנהגות האויב.**
- **מלאי מוגבל: יש רק מספר קטן של משבצות; השחקן בוחר אם לקחת עוד בקבוק על חשבון תחבושת, וכן לומד את רעיון trade-off.**

חידות ברמה

החידה המרכזית היא **מציאת כרטיס עובד לדלת היציאה מהאגף**:

1. השחקן מוצא ביוםן הרפואי שלו הערה: "כרטיס הארת חדר בקירה אצל האחות התורנית".
2. דלת חדר האחות נעלמה, אבל ניתן לראות דרך הזכוכית שעל שולחן פנים מונח כרטיס עם פס מגנט.
3. כדי להגיע אליו, השחקן מגלה דלת צדדית שmobilia מחדר המחסן אל חדר האחות (תכנון פשוט של "U" במפה).
4. בתוך חדר האחות יש ארון נעלם קוד מספרי; על לוח המודעות בחדר התורניות רשום "קד – ים הולדה של בית החולים (1987)" – והשחקן מבין שהקוד הוא ארבע הספרות של השנה.
5. פתיחת הארון נותנת גישה לכרטיס, תחובות נוספות ומספר סיפור קצר על המגפה. הכרטיס פותח את הדלת ליציאה בסוף הרמה.

הключи כאן נמורות: אין שעון, אין סכנת מוות אמיתית (הזומבי כלוא), וرمזי הקוד ברורים.

AIR HOKSHI MATAIM LMDRIM

- **מעט מאוד סיכון – זומבי אחד מאחוריו זכוכית.**
- **חידה ייחודית, עם רמז ישיר – השחקן לא יכול להתקע לארור זמן.**
- **סיפור בעיקר כסימני שאלה – אנחנו רק זורקים רמז ראשון למשפחה ולמגפה, בלי לדרש הבנה عمוקה.**

רמה 2 – קלה – "יציאת חירום"

תפקיד עליילתי

אחרי שנמלט מהאגף, השחקן צריך **לצאת מבית החולים כלו אל החוץ**. ברמה זו הוא מגלה שהעיר חרבה: מסדרונות נטושים, חדר מיון מלא עקבות דם, והחניון מחוץ לדלת החירום מלמד שהבריחה הייתה המונית. בסיום הרמה השחקן מגיע אל הרחוב ונטקל בرمץ ברור ראשון למיקום דירת המשפחה (לדוגמא: זכרון פלאשבק קצר של חזית הבניין, או מסמר עם הכתובות).

מבנה המרחב

הרמה מורכבת ממספר חללים מחוברים:

- **מסדרון ראשי של הקומה עם חדרי אשפוז נוספים (חלקים נעלמים, אחד או שניים פתוחים לlolot).**
- **אזור מיין/קבלת – לובי, עמדת קבלת, אזור המתנה עם כיסאות, מكونת שתיה.**

- **חדר צדי עם לוח חשמל controlling** את דלת יציאת החירום.
- **מסדרון לחדרי צילום/רנטגן** – משמש כתיב עקיף, חשוך יותר, עם יותר חפצים רועשים (עגלות, מגשי מתכת).
- **חדר מדרגות / דלת יציאת חירום** המובילה לחניון האמבולנסים ורחוב.

המפה עדין יחסית ליניארית, אבל יש שני-שליטה "מסלול עקיפה" שמאפשרים בחירה בין אוור לחושר.

מכניקות שמתפתחות

- **יותר אויבים:** במקומות זומבי אחד, יש כאן 2–3 זומבים במסדרון ובאזור המיין, עם מסלולי פטROLE פשוטים (הלוֹר-חוֹזָר).
- **התמודדות ראשונה עם אוור:** חלק מהאזור מוצף באור פלאו-אורנטני (זומבים רגשים יותר לאור ופונים אליו), וחלקים אחרים כמעט חסוכים ודורשים שימוש זהיר בפנס.
- **חפצי הסחה "אמיתיים":** השחקן לומד לזרוק חפץ כדי להסתט אויב, הפעם כשזהombies יכולים להגיע אליו אם ייכשל.
- **למידת מערכת המשאבים:** יש מעט תחכחות וסולות; השחקן מבין שלא חייבים לפתח כל ארון, כי חלקם עלולים ליצור רעש.

החידות ברמה

הפאלל המרכזי הוא הפעלת דלת יציאת החירום בלי להפעיל אזעקה:

1. השחקן מוצא את הדלת ונתקל בשולט: "**יציאת חירום – מנוטקת מסיבות בטחון**, נא להפעיל מלאה השירות".
2. לוח השירות נמצא בחדר צדי, מוקף בשני זומבים שעוברים בחלל המיין. אפשר להגיע אליו בשתי דרכי:
 - **מסלול מואר:** מעבר דרך הלובי הראשי, הדלקת טלויזיה או שעון קיר רועש כגירוי שימוש זומבי אחד לאזור אחר.
 - **מסלול חשוך:** כניסה במסדרון הרנטגן, זיהילה בין עגלות; כל חפץ שמופל יוצר רעש ועלול להביא זומבי.
3. בלוח החשמל עצמו יש מספר מפסקים מסומנים (למשל: "מעליות", "חדרי ניתוח", "יציאת חירום"). אם השחקן מפעיל רק את "יציאת חירום", הדלת נפתחת בשקט. אם הוא מדליק גם "מעליות" או "ازעקה", מופעל צליל חזק שזמן זומבי נוסף מופר מהמסדרון – אפשר עדין להימלט, אבל המחבר הוא לחץ וסיכון.
4. פתרון "נק" יתגמל את השחקן בעוד רמז על מצב העיר (למשל הודעת מערכת על "פינוי הסగל").

איך הקושי עולה לעומת רמה 1

- יש מספר אוביים פעילים שיכולים לטעות את השחקן, לא רק זומבי "תציגו".
- יש יותר מחדה אחת: גם חידת ניתוב במסלולים שונים, גם חידת לוח חשמל.
- השחקן עושה כבר בחירות טקטיות אמיטיות – מסלול בטוח אבל ארוך לעומת מסלול מסוכן אבל קצר, חיסכון במשאבים לעומת לוט נסף.

רמה 3 – ביןונית – "הרחוב השקט"

תפקיד עלייתי

השחקן יוצא מבית החולים אל הרחוב הראשי של השכונה. המטרה ברמה זו היא לחצות קטע רחוב ולחצץ פנימית, להגיע אל הבניין שבו גרה המשפחה, ולהבין איך נראה העיר "בחוץ" לאחר האסון. כאן מתחזק הפה הבלשי: השחקן אוסף רמזים על היום שבו הכל קרע, דרך מודעות, פתקים על דלתות, רכב נטוש עם פתק חירום, ועוד.

מבנה המרחב

המטרה היאجاز פתח-למחצה, בצורה "רחוב עם לולאות":

- **קטע רחוב מרכזי** עם מכוניות נטושות, שתי חניות בקומת קרקע, פחי אשפה ומעבר זברה.
- **סמטה צדדית** שמאפשרת עקיפה של הקטע המרכזי, אבל יש בה יותר מכשולים וחפצים רועשים (פחים, קרטונים).
- **חצר פנימית של בניין סגור** – אפשר להיכנס אליה דרך שער פתוח; בחצר יש לוט ממשמעותי (תחבושים, אולי חפץ עלייתי) אבל גם זומבי "שומר" שעושה לופ סביב העץ.
- **חזית הבניין של המשפחה** – בכניסה יש אינטראקם ודלת קוד; המטרה הסופית היא לפתח את הדלת ולסיים את הרמה.

המרחב מאפשר כמה נתיבי גישה, אבל כולם מתכנסים לשאללה: איך מגיעים לדלת הדירה בלי להיתפס ועם מספיק מידע לפטור את הקוד.

מכניקות שמתפתחות

- **ניהול שדה ראייה למרחב פתוח:** הזומנים אינם רק במסדרון צר, אלא מפוזרים ברחוב. השחקן צריך לנצל מכוניות, פחי אשפה וצללים כדי לשבור קו ראייה.
- **שילוב אור/צל בסביבה עירונית:** חלק מהמקומות מואר בפנים רחוב ואורחות חניות מהבהבים; זומנים נמשכים לאור ולרעש, בעוד השחקן יכול לנوع יותר בחופשיות באזורי חשוכים – אבל שם קשה

לראות מכשולים.

- **החלשות סיכון/תגמול:** החזר הפנימית והחנויות הם "חדרי לוטסיפור" – לא חובה להיכנס, אבל מי שמסתוין מקבל עוד משאבים וرمזים עלייה.

החידות ברמה

חידה 1 – מציאת קוד לדלת הבניין

יש שתי דרכים לפתרור את החידה, מה שמתאים לך'אנר הירדוט-סיפור ולא לפאצל יחיד נוקשה:

1. דרך לוח המודעות:

- במבנה סמוך יש לוח מודעות בכניסה הכלול פתק מהוועד: "החל מהשבוע הקרוב כניסה לבניין 42 הוא תאריך הקמת הבניין – 07.11".

- השחקן צריך להתגונב אל הבניין הזה (למשל לעبور ליד מכונית שمفעליה אזהקה אם יתקרב מדי) כדי לקרוא את הפטק.

2. דרך האינטראקטום:

- האינטראקטום במבנה של המשפחה מאפשר להאזין להקלטה שנשarraה מערכת האבטחה – שיחה אחרונה בין שכנים.

- בשיחה הם מזכירים בرمזים את הקוד ("שנית את הקוד שוב לתאריך ה-7.11? כן, שלא נכנסו זרים...").

- השחקן המרוכז יכול להבין מכאן את ארבע הספרות בלי להיכנס לבניין השני.

שתי הדרכים מתאימות להקל היעד שאוהב חידות סביבתיות וקריאת טקסט.

חידה 2 – תנועה ברחוב בלי למשוך נחיל

כאן אין "קוד" אחד, אלא אתגר דינמי:

- כמה זומבים עומדים במקומות עניין: אחד ליד חנות תרופות, אחד ליד מכונית משטרת, ועוד אחד בסמטה.
- אם השחקן מפעיל אזעקה רכוב לא נכון, או מפיג פח אשפה, שני זומבים עלולים להתקרב לאוטו אזור ולהקשות על המעבר.
- אפשר להשתמש בחפציו הסחכה שהשחקן אסף בחניון (שעון מעורר, בקבוק זכוכית) כדי למשוך אותם לצד השני של הרחוב ולפתח נתיב בטוח.

air הקשי עולה לעומת רמה 2

- המעבר מרחב סגור למרחב פתוח-למחצה דורש חשיבה מרחבית ולא רק "מסדרון עם דלת בסוף".
- מספר האוביים גדול ויש חפיפה בין אזורי השמיעה והראיה שלהם – טעויות קטנות יכולות להביא שני זומבים בלבד.
formal elements
- החידות הקשורות ישירות לעיליה (כתבת הבניין, השכנים), ומתאימות להרגשה של "חקירה בלשית בעיר חרבה" שאתה מתאר במסמכי השוק.

רמה 4 – קשה – "הבית"

תפקיד עלייתי

זהו השיא של ה-H-PVP: השחקן מגע לבניין שבו גרה המשפחה. המטרה היא לעלות אל הדירה, להיכנס אליה, ולפענח מה עלה בגורל בני המשפחה דרך מסמכים, חפצים ותמונות – כמובן, לספק לשחקן תשובה ראשונה משמעותית לשאלת המרכזית של המשחק. הרמה מביאה לשיא את העקרונות שהגדרת: היררכיות פסיכוןית, נרטיב בלשי אישי, דגש על גילוי מידע במקום אksen.

מבנה המרחב

הרמה ממוקמת כולה בתוך ובסביבת הבניין:

- **לובי / חדר מדרגות תחתון** – תאורות חירום חלשה, דלתות לכמה דירות בקומת קרקע.
- **שתי קומות מגורים** עם מסדרון צר, דלתות דירות (חלקו נעלות, חלקו פתוחות חלקית), חדר מדרגות צדיי ומרפסת שירות.
- **לוח חשמל קומתי** עם מספר מעגלים (לכל דירה).
- **דירת המשפחה בקומת העליונה** – נعلاה, מחוברת למערכת אזעקה ישנה.
- **מרחב עלייתי בתוך הדירה** – סלון, חדר ילדים, חדר הורים, מטבח, חדר עבודה עם כספת או מגירה נعلاה.

כל פינה בבניין מספקת הזדמנויות ללוט, אבל גם סיכון – זומבים ד"רים, רעש רצפה חורקת, צלילים מהרחוב.

דפוסי אוביים ומשאבים (קשה)

- בקומת אחת יש זומבי "שכן" שמסתווב במסדרון בלולאה, עוצר בדלתות מסוימות – השחקן צריך להבין את דפוס התנועה כדי לעבור בזמן.

- דלת אחת פתוחה למחצה, ואם השחקן דוחף אותה מהר מדי היא נטראקט ויוצרת רעש חזק שמצוין זומבי נוספים מהלובי.
- משבבים מעט מאוד: 1–2 תחבות בכל הרמה, מעט סוללות לפני, וכמה חפצי הסחה – השחקן כבר למד לשמר עליהם מהרמות הקודמות.

החידות ברמה

חידה 1 – ניטרול מערכת האזעקה של הדירה

דלת הדירה של המשפחה מורכבת ממנוען מכני + אזעקה ישנה:

1. בלוח החשמל הקומתי מופיעים מספר מעגלים מסומנים רק בקודם חשמליים (A1, A2, A3,...).
2. בדלתות הדירות מופיעים מספרים/שמות דירים; בדף תליה של חברת חשמל ליד הלוח רשום:
 - “תלונות חשמל אחרות: דירה 4 – עומס גובה (מחمم + מחשב), דירה 6 – מערכת אזעקה ישנה.”
3. השחקן צריך להסיקizia מהו מעגל שייך לדירה של המשפחה (המספר מופיע על תיבת הדואר/אינטראקום).
4. אם הוא מכבה מעגל לא נכון – תאורה של דירה אחרת נכנית, דיר-זומבי יוצא לאט החוצה למסדרון (האים גדול).
5. רק כשהמעגל המתאים כבוי, ניתן לפרוץ את המנוע בלי להפעיל אזעקה.

זו חידה שמשלבת קריית טקסטים, התבוננות בסביבה והבנת הקשר בין לוח החשמל לדלתות.

חידה 2 – חידת הדיזנגוף של המשפחה בתוך הדירה

בתוך הדירה האפלה השחקן מוצא:

- קיר עם תמונות משפחתיות מהતאריכים השונים,
- לוח שנה עם כמה תאריכים מסומנים,
- מגירה/כספת נעה עמו מנגן שבוסס על סדר אירועים (למשל ארבעה לחצנים עם סמלים של “לידה”, “טיול”, “יום נישואין”, “ASFPOZ”).

כדי לפתח את המגירה:

1. השחקן צריך לשוטט בחדרים ולמצוא רמזים (כרטיסי ברכה, צורים של הילדים, גלויות).

2. מהרמזים הוא מבין את הcronologיה של האירועים במשפחה (למשל: קודם לידה, אחר כך טויל לים, אחר כך תאונת דרכים, אחר כך אשפוז).
3. הוא לוחץ על הסמלים במנגנון לפי הסדר הנוכחי; טוות בסדר גורמת לצליל קל, אבל לא מפעילה איזו אזעקה חדשה (העונש הוא בזבוז זמן וסיכוי שזומבי במסדרון ישנה מסלול ויעלה).
4. פתיחת המגירה חשופת מכתב/יומן המסביר מה קרה למשפחה ביום המגפה – זה payoff נרטיבי חזק לחקירה.

AIR הקשי מגיע לשיא

- השחקן מתמודד עם כמה **משימות בו זמן**: להישאר שקט, עקבות אחר פטroleים, לנתח טקסטים וرمזים סיפורתיים, ולפתור חידות לוגיות.
- טעויות בלוח החשמל מוסיפות אויבים ומקשות על כל התנועה בקומה – אין כאן רק "לא הצלחת, נסה שוב", אלא שינוי מצב המפה.
- משאבים דלים יוצרו לחץ מתמשך: כל פציעה מקשה על תנועה וכל שימוש בתחבורת או סוללה הוא החלטה משמעותית.
- הסיפור מתמקד לשיא רגשי: השחקן סוף-סוף מגלה מה קרה למשפחה, כך שהמוטיבציה לסימן את הרמה גבוהה במיוחד – מה שמתyi'יב יפה עם הדגש במסמכיו השוק על חווית היררכות נרטיבית אישית.