

מהות המשחק

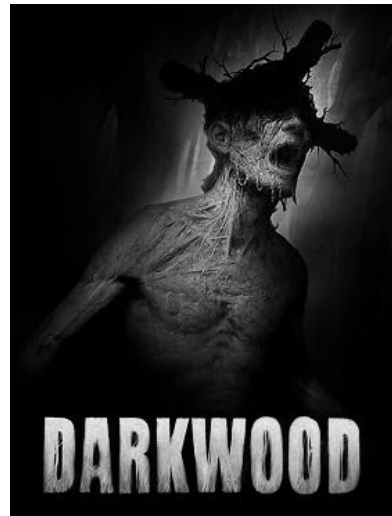
משחק הישרדות-סיפור בעולם פוסט-אפוקליפטי לאחר מגפת "זומבים". השחקן מתעורר לבדו בבית חולים, ללא זיכרון, וצריך לאסוף רמזים, להימנע מעימותים, ולשחזר את סיפור המשפחה תוך חציית שכונת מגורים סמוכה. דגש על התגנבות, משאבים דלים, וחידות סביבתיות קצרות.

פלטפורמה: מחשב

1. שחקנים
 - קהל 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 מרכזיים.
 - תקשורת יעדים: יומן משימות קצר + סימון נקודות עניין במפה.
3. תהליכים
 - התחלה (30 שניות): מתעוררים בחדר טיפול; לוקחים פנס ותחבושת; דלת ננעלת — לימוד זחילה/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: ריצה Ctrl, התכופות E, אינטראקציה F, פנס.
 - למידה: Tooltips קצרים ומסכי טעינה עם טיפים
4. חוקים
 - קו ראייה ושמיעת אויבים (מד רעש/אור).
 - מלאי מוגבל במשבצות
 - פגיעה מורידה מהירות ורעש-בסיס עולה.
 - לימוד חוקים: מדריך קצר + הצגה הדרגתית בסצנות.
5. משאבים
 - בריאות, תחבושות, סוללות לפנס, חפצי הסחה (בקבוק/טיימר), מפתחות/כרטיסים.
 - השגה: חיפוש ארונות, פריצה קלה, תמורה לחידות.
 - נדירות: ספאון מוגבל, נעילות, טרייד-אוף בין רפואה להסחה.
6. עימותים
 - מול מערכת: פטרולים, אזורי אור/צל, אזעקות.
 - מול עצמי: סיכון לעומת סוד — להרים חפץ רועש או לוותר על רמז.
7. גבולות
 - עולם פתוח-למחצה
 - שטוח (2D)
 - הצגה: מפה קטנה, חסימות פיזיות ברורות.
 - קרונות מפה: משמעות (חדרים פונקציונליים), ניידות (מסלולי עקיפה), התמצאות (שילוט/צבעים), עניין (חדרי לוט-סיפור), הכוונה (אור/צלילים).
8. תוצאות
 - הצלחה: יציאה מאזור המתחם + גילוי 3 רמזים.
 - כישלון: תפיסה/עילפון → שחזור מנקודת שמירה.
 - כישרון מול מזל: הרוב ידרוש קריאה נכונה ואסטרטגיה. חלק קטן יחסית יהיה RNG

סקירת משחקים קיימים

Darkwood •



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

This war of mine •



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

Project zombied •



גם כן, משחק אימה השרדותי עם מאפיינים דומים אבל המשחק שלנו יתמקד יותר בסיפור הבלשי.