

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

תפקיד עלילתי

השחקן מתעורר בחדר טיפול סגור בבית חולים לאחר מגפת זומבים. הוא לא זוכר מי הוא, איך הגיע לשם או מה קרה למשפחה שלו. המטרה העלילתית של הרמה היא להוציא את השחקן מאזור הלימוד אל המסדרון הראשי ולהבהיר לו שני דברים: העולם מחוץ לחדר אינו בטוח, והוא יצטרך לאסוף רמזים כדי להבין את הסיפור האישני 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, מסך לבדיקות, שולחן קטן, ארון תרופות נעול, דלת קוד פתוחה למחצה.
- **חדר צדדי / מחסן ציוד** – שבו לומדים לפתוח ארון ולמצוא פנס, תחבושת ראשונה וחפץ הסחה (בקבוק/קופסת מתכת).
- **מסדרון קצר** עם חלון זכוכית לחדר בידוד, שבו מסתובב זומבי בודד מאחורי הזכוכית.
- **דלת יציאה מהאגף** – נעולה ודורשת כרטיס עובד כדי להיפתח.

המרחב ליניארי, והמשחק מכון את השחקן בעזרת תאורה (אור מעל הארון, אור מהמסדרון) וסאונד (טפטוף, חריקה) כך שלא ילך לאיבוד.

מכניקות שנלמדות

ברמה זו השחקן לומד באופן מדורג את כל המכניקות הבסיסיות:

- תנועה, ריצה, התכופפות וזחילה, שימוש בפנס, אינטראקציה עם חפצים (פתיחת ארון, הרמת אובייקט חשוב).
- קו ראייה ושמיעה של האויבים: זומבי מאחורי 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 ה-trade-off.

חידות ברמה

החידה המרכזית היא מציאת כרטיס עובד לדלת היציאה מהאגף:

1. השחקן מוצא ביומן הרפואי שלו הערה: "כרטיס הארת חדר בקרה אצל האחות התורנית".
 2. דלת חדר האחות נעולה, אבל ניתן לראות דרך הזכוכית שעל שולחן בפנים מונח כרטיס עם פס מגנטי.
 3. כדי להגיע אליו, השחקן מגלה דלת צדדית שמובילה מחדר המחסן אל חדר האחות (תכנון פשוט של "U" במפה).
 4. בתוך חדר האחות יש ארון נעול עם קוד מספרי; על לוח המודעות בחדר התורניות רשום "קוד – יום הולדת של בית החולים (1987)" – והשחקן מבין שהקוד הוא ארבע הספרות של השנה.
 5. פתיחת הארון נותנת גישה לכרטיס, תחבושת נוספת ומסמך סיפורי קצר על המגפה. הכרטיס פותח את הדלת ליציאה בסוף הרמה.
- הקושי כאן נמוך: אין שעון, אין סכנת מוות אמיתית (הזומבי כלוא), ורמזי הקוד ברורים.

איך הקושי מתאים למדריך

- מעט מאוד סיכון – זומבי אחד מאחורי זכוכית.
- חידה יחידה, עם רמז ישיר – השחקן לא יכול להתקע לאורך זמן.
- סיפור בעיקר כסימני שאלה – אנחנו רק זורקים רמז ראשון למשפחה ולמגפה, בלי לדרוש הבנה עמוקה.

רמה 2 – קלה – "יציאת חירום"

תפקיד עלילתי

אחרי שנמלט מהאגף, השחקן צריך לצאת מבית החולים כולו 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 ונתקל ברמז ברור ראשון למיקום דירת המשפחה (לדוגמה: זכרון פלאשבק קצר של חזית הבניין, או מסמך עם הכתובת).

מבנה המרחב

הרמה מורכבת ממספר חללים מחוברים:

- מסדרון ראשי של הקומה עם חדרי אשפוז נוספים (חלקם נעולים, אחד או שניים פתוחים ללוט).
- אזור מיון/קבלה – לובי, עמדת קבלה, אזור המתנה עם כיסאות, מכונת שתייה.

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

המפה עדיין יחסית ליניארית, אבל יש שני-שלושה "מסלולי עקיפה" שמאפשרים בחירה בין אור לחושך.

מכניקות שמתפתחות

- **יותר אויבים:** במקום זומבי אחד, יש כאן 2–3 זומבים במסדרון ובאזור המיון, עם מסלולי פטרול פשוטים (הלוך-חזור).
- **התמודדות ראשונה עם אור:** חלק מהאזור מוצף באור פלואורסנטי (זומבים רגישים יותר לאור ופונים אליו), וחלקים אחרים כמעט חשוכים ודורשים שימוש זהיר בפנס.
- **חפצי הסחה "אמיתיים":** השחקן לומד לזרוק חפץ כדי להסיט אויב, הפעם כשהזומבים יכולים להגיע אליו אם ייכשל.
- **למידת מערכת המשאבים:** יש מעט תחבושות וסוללות; השחקן מבין שלא חייבים לפתוח כל ארון, כי חלקם עלולים ליצור רעש.

החידות ברמה

הפאזל המרכזי הוא הפעלת דלת יציאת החירום בלי להפעיל אזעקה:

1. השחקן מוצא את הדלת ונתקל בשלט: "יציאת חירום – מנותקת מסיבות בטחון, נא להפעיל מלוח השירות".
2. לוח השירות נמצא בחדר צדדי, מוקף בשני זומבים שעוברים בחלל המיון. אפשר להגיע אליו בשתי דרכים:
 - **מסלול מואר:** מעבר דרך הלובי הראשי, הדלקת טלוויזיה או שעון קיר רועש כגירוי שמשיכת זומבי אחד לאזור אחר.
 - **מסלול חשוך:** כניסה למסדרון הרנטגן, זחילה 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 "אזעקה", מופעל צליל חזק שמזמן זומבי נוסף מהמסדרון – אפשר עדיין להימלט, אבל המחיר הוא לחץ וסיכון.
4. פתרון "נקי" יתגמל את השחקן בעוד רמז על מצב העיר (למשל הודעת מערכת על "פינוי הסגל").

איך הקושי עולה לעומת רמה 1

- יש מספר אויבים פעילים שיכולים לתפוס את השחקן, לא רק זומבי "תצוגה".
- יש יותר מחידה אחת: גם חידת ניתוב במסלולים שונים, גם חידת לוח חשמל.
- השחקן עושה כבר בחירות טקטיות אמיתיות – מסלול בטוח אבל ארוך לעומת מסלול מסוכן אבל קצר, חיסכון במשאבים לעומת לוט נוסף.

רמה 3 – בינונית – "הרחוב השקט"

תפקיד עלילתי

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

מבנה המרחב

המפה היא אזור פתוח-למחצה, בצורת "רחוב עם לולאות":

- קטע רחוב מרכזי עם מכוניות נטושות, שתי חנויות 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 סמוך – אפשר להיכנס אליה דרך שער פתוח; בחצר יש לוט משמעותי (תחבושות, אולי חפץ עלילתי) אבל גם זומבי "שומר" שעושה לופ סביב העץ.
- חזית הבניין של המשפחה – בכניסה יש אינטרקום ודלת קוד; המטרה הסופית היא לפתוח את הדלת ולסיים את הרמה.

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

מכניקות שמתפתחות

- ניהול שדה ראייה במרחב פתוח: הזומבים אינם רק במסדרון צר, אלא מפוזרים ברחוב. השחקן צריך לנצל מכוניות, פחי אשפה וצללים כדי לשבור קו ראייה.
- שילוב אור/צל בסביבה עירונית: חלק מהמקום מואר בפנסי רחוב ואורות חנויות מהבהבים; זומבים נמשכים לאור ולרעש, בעוד השחקן יכול לנוע יותר בחופשיות באזורים חשוכים – אבל שם קשה

לראות מכשולים.

- **החלטות סיכון/תגמול:** החצר הפנימית והחנויות הם "חדרי לוט-סיפור" – לא חובה להיכנס, אבל מי שמסתכן מקבל עוד משאבים ורמזים עלילה.

החידות ברמה

חידה 1 – מציאת קוד לדלת הבניין

יש שתי דרכים לפתור את החידה, מה שמתאים לז'אנר הישרדות-סיפור ולא לפאזל יחיד נוקשה:

1. דרך לוח המודעות:

- בבניין סמוך יש לוח מודעות בכניסה הכולל פתק מהוועד: "החל מהשבוע קוד הכניסה לבניין 42 הוא תאריך הקמת הבניין – 0711".

- השחקן צריך להתגנב אל הבניין הזה (למשל לעבור ליד מכונית שמפעילה אזעקה אם יתקרב מדי) כדי לקרוא את הפתק.

2. דרך האינטרקום:

- האינטרקום בבניין של המשפחה מאפשר להאזין להקלטה שנשארה מערכת האבטחה – שיחה אחרונה בין שכנים.

- בשיחה הם מזכירים ברמזים את הקוד ("שינית את הקוד שוב לתאריך ה-11.7? כן, שלא יכנסו זרים...").

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

שתי הדרכים מתאימות לקהל היעד שאוהב חידות סביבתיות וקריאת טקסט.

חידה 2 – תנועה ברחוב בלי למשוך נחיל

כאן אין "קוד" אחד, אלא אתגר דינמי:

- כמה זומבים עומדים במוקדי עניין: אחד ליד חנות תרופות, אחד ליד מכונית משטרה, ועוד אחד בסמטה.
- אם השחקן מפעיל אזעקת רכב לא נכון, או מפיל פח אשפה, שני זומבים עלולים להתקרב לאותו אזור ולהקשות על המעבר.
- אפשר להשתמש בחפצי הסחה שהשחקן אסף בחניון (שעון מעורר, בקבוק זכוכית) כדי למשוך אותם למצד השני של הרחוב ולפתוח נתיב בטוח.

איך הקושי עולה לעומת רמה 2

- המעבר **ממרחב סגור למרחב פתוח-למחצה** דורש חשיבה מרחבית ולא רק "מסדרון עם דלת בסוף".
- מספר האויבים גדל ויש חפיפה בין אזורי השמיעה והראייה שלהם – טעויות קטנות יכולות להביא שני זומבים ביחד.
formal elements
- החידות קשורות ישירות לעלילה (כתובת הבניין, השכנים), ומתאימות להרגשה של "חקירה בלשית בעיר חרבה" שאתה מתאר במסמכי השוק.

רמה 4 – קשה – "הבית"

תפקיד עלילתי

זהו השיא של ה-MVP: השחקן מגיע **לבניין שבו גרה המשפחה**. המטרה היא לעלות אל הדירה, להיכנס אליה, ולפענח מה עלה בגורל בני המשפחה דרך מסמכים, חפצים ותמונות – כלומר, לספק לשחקן תשובה ראשונה משמעותית לשאלה המרכזית של המשחק. הרמה מביאה לשיא את העקרונות שהגדרת: הישרדות פסיכולוגית, נרטיב בלשי אישי, דגש על גילוי מידע במקום אקשן.

מבנה המרחב

הרמה ממוקמת כולה בתוך ובסביבת הבניין:

- **לובי / חדר מדרגות תחתון** – תאורת חירום חלשה, דלתות לכמה דירות בקומת קרקע.
 - **שתי קומות מגורים** עם מסדרון צר, דלתות דירות (חלקן נעולות, חלקן פתוחות חלקית), חדר מדרגות צדדי ומרפסת שירות.
 - **לוח חשמל קומתי** עם מספר מעגלים (לכל דירה).
 - **דירת המשפחה** בקומה העליונה – נעולה, מחוברת למערכת אזעקה ישנה.
 - **מרחב עלילתי בתוך הדירה** – סלון, חדרי ילדים, חדר הורים, מטבח, חדר עבודה עם כספת או מגירה נעולה.
- כל פינה בבניין מספקת הזדמנות ללוט, אבל גם סיכון – זומבים דיירים, רעשי רצפה חורקת, צלילים מהרחוב.

דפוסי אויבים ומשאבים (קשה)

- בקומה אחת יש זומבי "שכן" שמסתובב 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 נטרקת ויוצרת רעש חזק שמזמן זומבי נוסף מהלובי.
- משאבים מעט מאוד: 1-2 תחבושות בכל הרמה, מעט סוללות לפנס, וכמה חפצי הסחה – השחקן כבר למד לשמור עליהם מהרמות הקודמות.

החידות ברמה

חידה 1 – ניטרול מערכת האזעקה של הדירה

דלת הדירה של המשפחה מורכבת ממנעול מכני + אזעקה ישנה:

1. בלוח החשמל הקומתי מופיעים מספר מעגלים מסומנים רק בקודים חשמליים (A1, A2, A3...).
2. בדלתות הדירות מופיעים מספרים/שמות דיירים; בדף תלייה של חברת חשמל ליד הלוח רשום:
 - “תלונות חשמל אחרונות: דירה 4 – עומס גבוה (מחמם + מחשב), דירה 6 – מערכת אזעקה ישנה.”
3. השחקן צריך להסיק איזה מעגל שייך לדירה של המשפחה (המספר מופיע על תיבת הדואר/אינטרקום).
4. אם הוא מכבה מעגל לא נכון – תאורה של דירה אחרת נכבית, דייר-זומבי יוצא לאט החוצה למסדרון (האיום גדל).
5. רק כשהמעגל המתאים כבוי, ניתן לפרוץ את המנעול בלי להפעיל אזעקה.

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

חידה 2 – חידת הזיכרון של המשפחה בתוך הדירה

בתוך הדירה האפלה השחקן מוצא:

- קיר עם תמונות משפחתיות מהתאריכים שונים,
- לוח שנה עם כמה תאריכים מסומנים,
- מגירה/כספת נעולה עם מנגנון שמבוסס על סדר אירועים (למשל ארבעה לחצנים עם סמלים של “לידה”, “טיול”, “יום נישואין”, “אשפוז”).

כדי לפתוח את המגירה:

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

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

איך הקושי מגיע לשיא

- השחקן מתמודד עם כמה משימות בו זמנית: להישאר שקט, לעקוב אחר פטרולים, לנתח טקסטים ורמזים 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 יוצרי לחץ מתמשך: כל פציעה מקשה על תנועה וכל שימוש בתחבושת או סוללה הוא החלטה משמעותית.
- הסיפור מתקדם לשיא רגשי: השחקן סוף-סוף מגלה מה קרה למשפחה, כך שהמוטיבציה לסיים את הרמה גבוהה במיוחד – מה שמתיישב יפה עם הדגש במסמכי השוק על חוויית הישרדות נרטיבית אישית.