

תכון רמות המשחק Fearless Dog Trainer

סוג המשחק: סימולציה אילוף כלבים עם אלמנטים רגשיים חינוכיים
מטרה כללית: השחקן לומד בהדרגה להתגבר על פחד מכלבים, להבין את שפת הגוף שלהם, ולבסוף להפוך למלוף מוקזע.

סקירה כללית של מבנה הרמות

במשחק ארבע רמות עיקריות:

- רמת מדריך: "צעד הראשון"
- רמה קלה: "חבר חדש"
- רמה בינונית: "אתגר הראשון"
- רמה קשה: "פחד מול כוח"

רמת הקושי עולה בין הרמות באופן הדרגי, הכלבים נעשים פחות צפויים, הסביבה יותר רועשת, והשליטה הרגשית של השחקן נבחנת יותר.

רמה 1 : הצעד הראשון (מדריך)

מטרה: להכיר לשחקן את כללי הבסיס תנועה, כיוון מצאה, מותן חטיף, אמירות פקודה וניהול רמות פחד.

סביבה: מגרש אילוף קטן ומוגדר, מזג אוויר נעים, מזיקה רגעה. הכלב הוא גור קטן ובישן שנמצא במרכז המגרש.

מהלך המשחק:

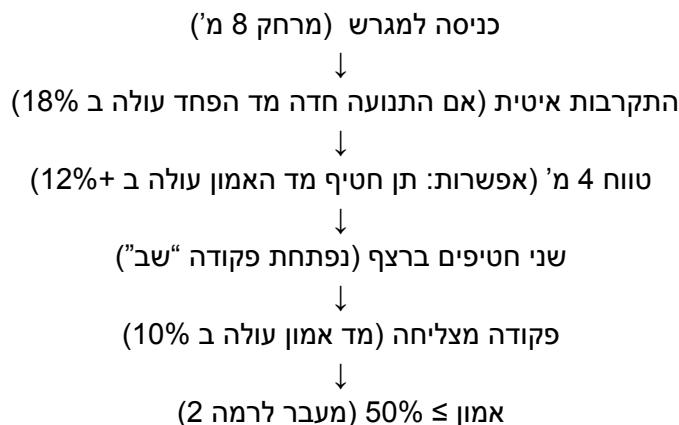
- השחקן נכנס למגרש במרחק של כ-8 מטרים מהగור.
- מוזגות הנחיות צפות ("זוז באיטיות", "אל תתקרב מהר מדי").
- כל תנועה חדה מעלה את מד הפחד.
- אם הפחד עובר 60%, מזגת הנחיה "קח צעד אחרת ונשומ".
- כשהשחקן מתקרב לטווח של 4 מטרים, מופיעה האפשרות "תן חטיף".
- כל חטיף מעלה את האמון של הכלב.
- אחרי שני חטיפים ברצף נפתחת פקודת "שב".
 - אם השחקן אומר את הפקודה כשהמරחק קטן מ-3 מטרים והאמון לפחות 30% הכלב ישב בהצלחה
 - אם הפקודה נאמרת מוקדם מדי, הכלב נסוג אחרת והאמון יורד מעט.

קריטריון הצלחה: להגיע לאמון של לפחות 50% תוך שלוש דקות, ולא חריגה של פחד מעל 70% ליותר מ-3 שניות.

כישלון דמני: אם הפחד מגיע ל-85%, מופעל מצב "הפסקת נשימה": המצלמה מתרחקת קלות, מופיעה

הנחיה לנשומ 3 שניות, אז המשחק ממשיך ממשהו נקודה.

תרשים מילולי של הרמה:



רמה 2: "חבר חדש" (קלה)

מטרה: ליצור אינטראקציה עם כלב רגוע בסביבה פתוחה, תוך ניהול פחד והסחות דעת קלות.

סביבה: פארק קטן עם עצים, ילדים משחקים בركע. הכלב הוא כלב בגיר רגוע ווקן.

מהלך המשחק:

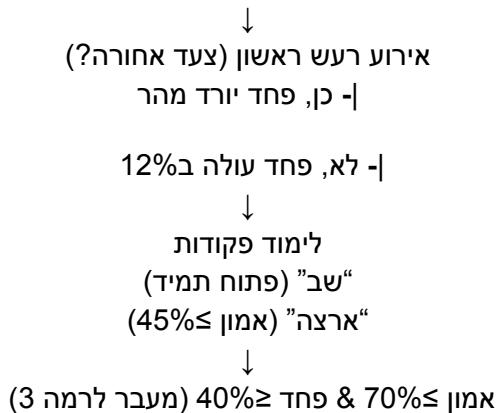
- בתחילת הרמה מוצגת מטרה: ללמד את הכלב שתי פקודות – "شب" ו"ארצה".
- השחקן מתחילה במרחק של 7 מטרים.
- בעת התקראות, מתרחש אירוע של רعش (כדור נופל או ילד צועק).
 - אם השחקן נשאר רגוע ולוקח צעדי אחורה, הפחד יורד מהר.
 - אם הוא ממשיך לזרז מהר, הפחד עולה ב-12% ומאט את ההתקדמות.
- פקודת "شب" עובדת תמיד, אך "ארצה" דורשת אמון של לפחות 45%.
- אם נתונים פקודה בלי קשר עין עם הכלב, יש סיכוי שהפקודה תיכשל.

קריטריון הצלחה: לשמר על פחד נמוך מ-40% במשך דקה שלמה, להגיע לאמון של לפחות 70%, ולבצע כל אחת מהפקודות בהצלחה לפחות פעמיים.

כישלון זמן: אם שלוש פקודות נכשלות ברצף, מופיעה הנחיה: "חכה למבט של הכלב לפני שאתה מדבר."

תרשים מילולי של הרמה:

פארק פתוח
שחקן במרחק 7 מ' (מתקרב לאט)



רמה 3: “האתגר הראשוני” (בינונית)

מטרה: לתרגל רצף פקודות מדויק ולשמור על רוגע בסביבה עירונית עם הסחות משמעויות.

סביבה: מגרש אילוף בעיר, ברקע צפירות קלות, אנשים עוברים ומדברים. הכלב הוא כלב חדש אך ניתן לאילוף.

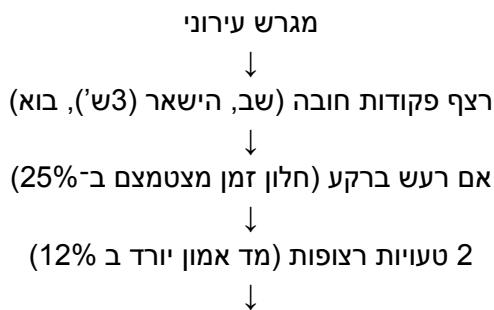
מהלך המשחק:

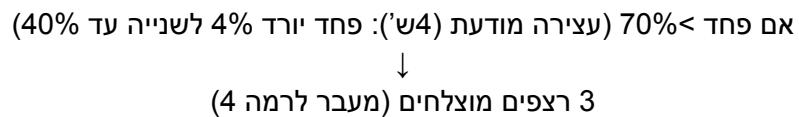
- על השחקן לבצע רצף של שלוש פקודות: “شب, היישר (3 שניות), באו.”
- כל שלב ברכף דורש דיק בזמן ובמרקם.
- אם השחקן שוגה פעמיים ברכף אז מד האמון יורט באופן משמעותי.
- במהלך האימון מתרחשים קולות פתאומיים כמו צפירה או טלפון מצלב.
- בזמן רعش, חלון החמן לביצוע פקודה מצטמצם ב-25%.
- אם רמת הפחד של השחקן עולה, ניתן לעזרו לנמה שניות כדי להירגע. במצב זה מופעלת “עצירה מודעת” השחקן עומד ללא תנועה במשך 4 שניות, והפחד יורט בהדרגה בקצב של 4% לשניה עד למינימום של 40%. ברגע שהוא חוזר לזרז או לפעול, ההשפעה נסekaת והמשחק ממשיך כרגיל.

קריטריון הצלחה: להשלים את הרכף שלוש פעמים ברכף תוך שלוש דקות ולשמור על פחד נמוך מ-50%.

כישלון זמן: אם הפחד עולה 70%, מופיעה הנchiaה: בצע עצירה מודעת – עמוד 3 שניות ללא תנועה כדי להירגע

תרשים מילולי של הרמה:





רמה 4 – “פחד מול כוח” (קשה)

מטרה: להתמודד עם כלב תגובי ותוקפני, תוך שליטה מלאה ברגשות ובזמן הפוקודות.

סביבה: מתחם אימוץ פעיל עם קהל צופה, רושץ חזק וכלהבים נוספים ברקע. הכלב תוקפני עם היסטוריה של קרבות.

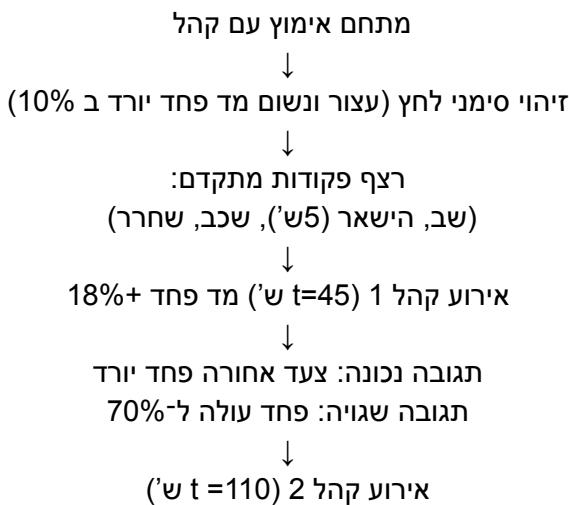
מהלך המשחק:

- השחקן נדרש לזהות סימני לחץ אצל הכלב (אוניים אחרה, זנב קופא, פה סגור).
- כאשר מופיעים סימני לחץ, עליו לעצור, לנשום ולסגת חצי מטר לאחור.
- הרץ ברמה זו מרכיב מוקודות מתקדמות: שב, הישאר (5ש'), שכב, שחרר (עדוב עצוע).
- **איירועי קהן** מתרחשים פעמיים במהלך השלב (מחיאות כפיים חזקות).
 - אם השחקן מגיב נכוון ונשאר רגוע, הפחד ירד.
 - אם לא, הפחד עולה בצורה חרדה.
- טעות בתזמון של פקודה אחת עלולה לגרום לאובדן אמון משמעותי.

קריטריון האצלה: לשמר על אמון של לפחות 80%, לא לעבור פחד של 35% בזמן שני איירועי קהן רצופים, ולהשלים את הרץ המתקדם במלואו בתוך שתי דקות וחצי.

כישilon זמני: שתי עליות פחד ליוטר מ-85% גורמות למצב “השיה מודרכת”, שבו מוצגת נקודת עמידה בטוחה ומוצעים רמזים מרגיעים.

תרשים מילולי של הרמה:



אם אמור $\leq 80\%$ ופחות $\geq 35\%$ (ניצחון וסיום המשחק)