

תכנון רמות המשחק Fearless Dog Trainer

סוג המשחק: סימולציית אילוף כלבים עם אלמנטים רגשיים חינוכיים

מטרה כללית: השחקן לומד בהדרגה להתגבר על פחד מכלבים, להבין את שפת הגוף שלהם, ולבסוף להפוך למאלף מקצועי.

סקירה כללית של מבנה הרמות

במשחק ארבע רמות עיקריות:

- רמת מדריך: "הצעד הראשון"
- רמה קלה: "חבר חדש"
- רמה בינונית: "האתגר הראשון"
- רמה קשה: "פחד מול כוח"

רמת הקושי עולה בין הרמות באופן הדרגתי, 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 מצלמה, מתן חטיף, אמירת פקודה וניהול רמות פחד.

סביבה: מגרש אילוף קטן ומגודר, מזג אוויר נעים, מוזיקה רגועה. הכלב הוא גור קטן וביישן שנמצא במרכז המגרש.

מהלך המשחק:

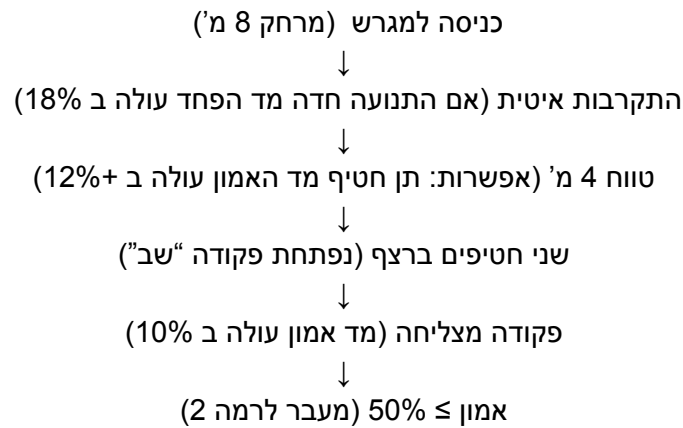
- השחקן נכנס למגרש במרחק של כ-8 מטרים מהגור.
- מוצגות הנחיות צפות ("זוז באיטיות", "אל תתקרב מהר מדי").
- כל תנועה חדה מעלה את מד הפחד.
- אם הפחד עובר 60%, מוצגת הנחיה "קח צעד אחורה ונשום".
- כשהשחקן מתקרב לטווח של 4 מטרים, מופיעה האפשרות "תן חטיף".
- כל חטיף מעלה את האמון של הכלב.
- אחרי שני חטיפים ברצף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

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

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

הנחיה לנשום 3 שניות, ואז המשחק ממשיך מאותה 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 ברקע. הכלב הוא כלב בוגר רגוע וסקרן.

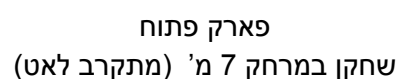
מהלך המשחק:

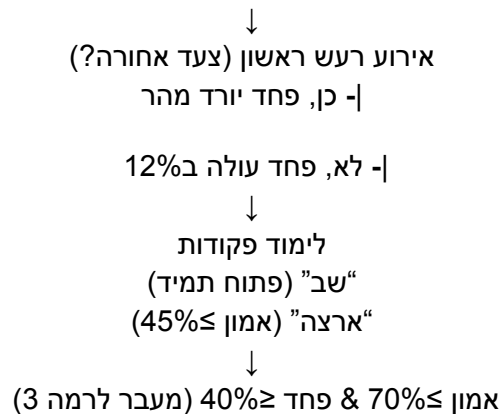
- בתחילת הרמה מוצגת מטרה: ללמד את הכלב שתי פקודות – "שב" ו"ארצה".
- השחקן מתחיל במרחק של 7 מטרים.
- בעת התקרבות, מתרחש אירוע של רעש (כדור נופל או ילד צועק).
 - אם השחקן נשאר רגוע ולוקח צעד אחורה, הפחד יורד מהר.
 - אם הוא ממשיך לזוז מהר, הפחד עולה ב-12% ומאט את ההתקדמות.
- פקודת "שב" עובדת תמיד, אך "ארצה"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

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

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

תרשים מילולי של הרמה:





רמה 3: "האתגר הראשון" (בינונית)

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

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

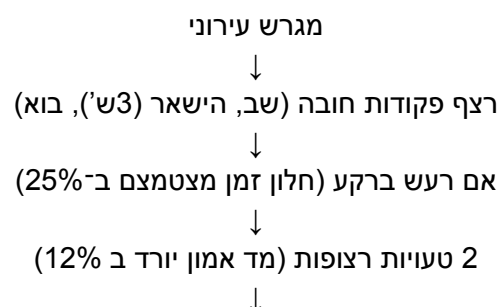
מהלך המשחק:

- על השחקן לבצע רצף של שלוש פקודות: "שב, הישאר (3 שניות), בוא".
- כל שלב ברצף דורש דיוק בזמן ובמרחק.
- אם השחקן שוגה פעמיים ברצף אז מד האמון יורד באופן משמעותי.
- במהלך האימון מתרחשים קולות פתאומיים כמו צפירה או טלפון מצלצל.
 - בזמן רעש, חלון הזמן לביצוע פקודה מצטמצם ב-25%.
- אם רמת הפחד של השחקן עולה, ניתן לעצור לכמה שניות כדי להירגע. במצב זה מופעלת "עצירה מודעת" – השחקן עומד ללא תנועה במשך 4 שניות, והפחד יורד בהדרגה בקצב של 4% לשנייה עד למינימום של 40%. ברגע שהוא חוזר לזוז או לפעול, ההשפעה נפסקת והמשחק ממשיך כרגיל.

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

כישלון זמני: אם הפחד עובר 70%, מופיעה הנחיה: בצע עצירה מודעת – עמוד 3 שניות ללא תנועה כדי להירגע.

תרשים מילולי של הרמה:



אם פחד < 70% (עצירה מודעת (4ש'): פחד יורד 4% לשנייה עד 40%)



3 רצפים מוצלחים (מעבר לרמה 4)

רמה 4 – “פחד מול כוח” (קשה)

מטרה: להתמודד עם כלב תגובתי ותוקפני, תוך שליטה מלאה ברגשות ובתזמון הפקודות.

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

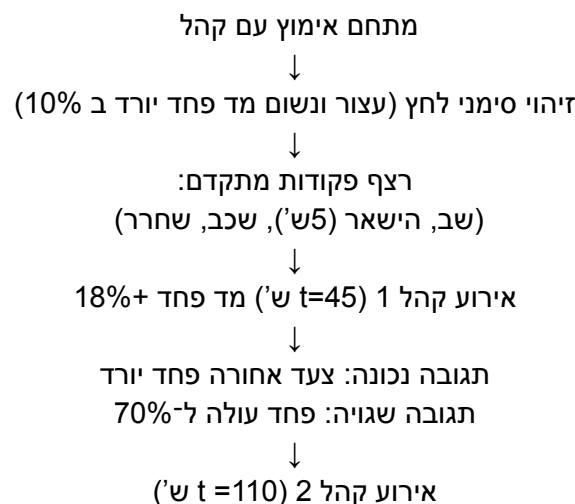
מהלך המשחק:

- השחקן נדרש לזהות סימני לחץ אצל הכלב (אוזניים אחורה, זנב קפוא, פה סגור).
- כאשר מופיעים סימני לחץ, עליו לעצור, לנשום ולסגת חצי מטר לאחור.
- הרצף ברמה זו מורכב מפקודות מתקדמות: שב, הישאר (5ש'), שכב, שחרר (עזוב צעצוע).
- אירועי קהל מתרחשים פעמיים במהלך השלב (מחייאות כפיים חזקות).
 - אם השחקן מגיב נכון ונשאר רגוע, הפחד ירד.
 - אם לא, הפחד עולה בצורה חדה.
- טעות בתזמון של פקודה אחת עלולה לגרום לאובדן אמון משמעותי.

קריטריון הצלחה: לשמור על אמון של לפחות 80%, לא לעבור פחד של 35% בזמן שני אירועי קהל רצופים, ולהשלים את הרצף המתקדם במלואו בתוך שתי דקות וחצי.

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

תרשים מילולי של הרמה:



↓
אם אמוץ ≤ 80% ופחד ≥ 35% (ניצחון וסיום המשחק)