

Fearless Dog Trainer

tagline

משחק אילוף שבו מתגברים על פחד מכלבים, צעד אחד בכל פעם.

מהות המשחק

ב - Fearless Dog Trainer השחקן הוא ילד שננשך מכלב בילדותו וחי שנים עם פחד מכלבים. בבגרותו הוא מחליט להפוך את הטרומה לכוח, ולהיות מאלף כלבים מקצועי. במהלך המשחק השחקן מתקרב בהדרגה לכלבים שונים, לומד לקרוא שפת גוף, משתמש בטכניקות אילוף אמיתיות, ובמקביל מנהל את רמת הפחד שלו. כל הצלחה קטנה באילוף מחזקת את הביטחון העצמי של הדמות, פותחת מצבים וכלבים חדשים ומקרבת אותו למטרה, לנהל מרכז אילוף לכלבים עם עבר קשה.

לאיזה פלטפורמה מיועד המשחק?

המשחק מיועד למחשב (Windows), עם שליטה באמצעות מקלדת ועכבר.

ציור מסך (תיאור)

מסך מרכזי: הילד עומד במגרש אילוף מגודר, מימינו כלב הסנאי שמתרחק, למעלה מד פחד בצבע כחול ומד אמון של הכלב בצבע ירוק. בתחתית המסך ארבעה כפתורים שניתנים ללחיצה בעכבר או דרך מקשי קיצור (1-4):

1. התקרבות איטית
2. לתת חטיף
3. לומר פקודה
4. להתרחק ולנשום

העכבר משמש לתזוזה ולבחירה, ומקשי WASD מאפשרים תנועה במגרש.

רכיבים רשמיים

1. שחקנים

- **קהל יעד:** המשחק מתאים לילדים בגילאי **10 עד 16**, וגם למבוגרים צעירים המעוניינים ללמוד על אילוף כלבים והתמודדות רגשית.

- המשחק כולל אלמנטים לימודיים ורגשיים (אמפתיה, סבלנות, שליטה עצמית), ולכן הוא מתאים במיוחד לגילאים שבהם מתפתחת יכולת הבנה רגשית והתמודדות עם פחדים.
- הוא אינו אלים, בעל תוכן חיובי ומלמד, ולכן נחשב בטוח לגילאי בית ספר יסודי עד תיכון.

- **רמת כישרון / ניסיון:** מיועד לשחקנים מתחילים עד בינוניים; השליטה פשוטה וברורה.

- **תחומי עניין:** אוהבי בעלי-חיים, משחקי סימולציה וסיפורים רגשיים.
- **מספר שחקנים:** לשחקן יחיד.
- **דפוסי אינטראקציה:** אינטראקציה שחקן מערכת (Single Player), עם אפשרות להשוות באינטרנט תוצאות כגון רמות ארון ממוצעות, זמן ממוצע להצלחת אילוף, מספר כלבים שאולפו בהצלחה, ורמת פחד ממוצעת.

2. יעדים

- **היעדים העיקריים:**
 - להתגבר על הפחד מכלבים (להוריד את מד-הפחד).
 - לבנות אמון עם כלבים שונים ולהצליח ללמד אותם פקודות.
 - **להשלים תהליכי אילוף** שונים ולבסוף לפתוח מרכז אילוף עצמאי משלך.
- **איך המשחק מודיע על היעדים:**
 - מסך "משימות היום" עם שלושה יעדים מדורגים.
 - תצוגת HUD בצד שמאל עם מד התקדמות.
 - הודעות פופ-אפ קצרות בתחילת שלב חדש.

3. תהליכים

תהליך ההתחלה - 30 השניות הראשונות

- עם פתיחת המשחק מופיע סרטון אנימציה קצר (קומיקס) של הילד שחוזה את הנשיכה.
- לאחר מכן, מסך הדרכה ראשון במגרש אילוף ריק:
 - השחקן מזיז את הדמות עם מקשי WASD, ומכוון את המצלמה עם העכבר.
 - חלון הדרכה צף מסביר כיצד להשתמש בפקדים ובכפתורי הפעולה (1-4).
- המטרה: ליצור חוויה פשוטה ומרגשת שגורמת לשחקן להבין את הקונספט ולהישאר.

תהליך הליבה - רצף הפעולות

1. השחקן בוחר כלב ו"תהליך אילוף" (כלב בעל פחד, תוקפנות, או ביישנות).
2. משתמש בעכבר לבחירת פעולה: התקרבות, חטיף, פקודה, משחק.
3. כל פעולה משפיעה על מד-האמון ומד-הפחד.
4. השחקן מתקדם כאשר האמון עובר סף מסוים.

תהליך הסיום

- בגמר המשחק השחקן מוביל אימון קבוצתי של כמה כלבים במגרש פתוח.
- עליו לשלוט במקביל במד הפחד והאמון של כל כלב.
- השחקן מנצח כשהוא מצליח לעבור פרק זמן קבוע בלי שהפחד שלו עולה מעל סף מסוים.

איך השחקן ילמד את התהליכים

- הדרכות אינטראקטיביות.
- מדריך כתוב בתפריט ("Manual") עם איורים.
- רמזים צפים כששחקן טועה.

4. חוקים

- אי אפשר לבצע יותר מדי פעולות ברצף, אחרת מד הפחד יעלה.
- פעולות כועסות מדי (כמו "צעקה") מורידות אמון.
- לא ניתן "לאלף בכוח"; הכלב חייב להיות רגוע.
- המשחק מסביר חוקים באמצעות הודעות בזמן אמת (לדוגמה: "נבהלת יותר מדי קח צעד אחורה").

5. משאבים

- **מד אומץ:** מראה את רמת ההתמודדות.
 - **מד אמון:** אמון הכלב בשחקן.
 - **זמן אימון:** טיימר לשלב.
 - **חטיפים וצעצועים:** משמשים לחיזוק חיובי.
 - **כסף וניסיון:** מאפשרים לרכוש ציוד ולפתוח שלבים חדשים.
- המשחק מציג את כל המשאבים בחלק העליון של המסך (HUD), עם סמלים צבעוניים.

6. עימותים

- **בין השחקן למערכת:** כלבים אגרסיביים, רעשים חזקים, סביבה מלחיצה.
- **בין שחקנים:** השוואת ציונים בלוח תוצאות אונליין.
- **בין השחקן לעצמו:** התמודדות פנימית עם פחד, בחירה בין סיכון לביטחון.

7. גבולות

- העולם סגור ושטוח (מגרשים, פארקים, בתי אימוץ).
- גבולות ברורים עם גדרות או חומות.
- ניידות בעזרת WASD ומפה קטנה שמציגה את גבולות השטח.
- עקרונות תכנון:

- **משמעות:** כל אזור משרת שלב טיפולי אחר.
- **ניידות:** שבילים ברורים.
- **התמצאות:** מיני-מפה.
- **עניין:** סביבות מגוונות.
- **הכוונה:** חיצים דינמיים.

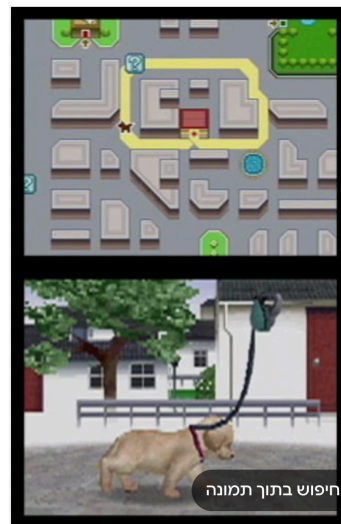
8. תוצאות

- **סיום מוצלח:** פתיחת מרכז אילוף עצמאי.
- **סיום ביניים:** חלק מהכלבים עברו תהליך, אך הילד עדיין מתמודד עם פחד.
- **כישלון זמני:** חזרה לשלב טיפולי עם הנחיות קלות יותר.
- **תלות במזל:** קטנה; רוב ההצלחה תלויה בכישרון ובבחירות השחקן.
- **סוג המשחק:** משחק יחיד, **לא סכום אפס** מבוסס על התקדמות אישית.

סקירת משחקים קיימים

1. Nintendogs

- **תיאור:** משחק לטיפול בכלב וירטואלי.
- **איך אנחנו שונים:** אצלנו יש סיפור של פחד והתמודדות, לא רק טיפול והמרכז אילוף לכלבים.
- **רכיבים ייחודיים:** יעדים רגשיים, תהליכים טיפוליים, עימות פנימי.



- **קישור:** <https://nintendogs.fandom.com/wiki/Nintendogs>

2. Dog Trainer

- **תיאור:** סימולטור אילוף ריאליסטי.
- **איך אנחנו שונים:** הדמות שלנו עוברת שינוי רגשי, פחד לטיפול.
- **רכיבים ייחודיים:** עימותים פנימיים, מד פחד/אמון.



• קישור: <https://steamcommunity.com/app/1113080>

3. Little Friends: Dogs & Cats

- תיאור: משחק גידול חיות חמוד לילדים.
- איך אנחנו שונים: המשחק שלנו מדמה תהליך אמיתי של אילוף ושיקום, לא רק גידול.
- רכיבים ייחודיים: תהליכים פסיכולוגיים, משאבים רגשיים ותוצאות שונות.



• קישור:

<https://www.nintendo.com/us/store/products/little-friends-dogs-and-cats-switch/?srsltid=AfmBOoraKy5pGpIU0cKreIOVp3SrHYPnoNPlv77EJMevSt3ohhPyjKI7>