

Fearless Dog Trainer

tagline

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

מהות המשחק

ב - Fearless Dog Trainer השחקן הוא ילד שננשך כלב בילדותו וח' שנים עם פחד כלבים. בבריאותו הוא מחליט להפוך את הטרואמה לכוח, ולהיות מאלף כלבים מוקצעי.
במהלך המשחק השחקן מתקרב בהדרגה לכלבים שונים, לומד לקרוא שפת גופם, משתמש בטכניות אילוף אמיטיות, ובמקביל מנהל את רמת הפחד שלו.
כל הצלחה קטנה באילוף מחזקת את הביטחון העצמי של הדמות, פותחת מצבים וכלבים חדשים ומרקבת אותו למטרה, לנחל 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 במרתף אילוף מגודר, מימינו כלב הססני שמתרחק, למעלה מדף פחד בצבע כחול ומד אמון של הכלב בצבע ירוק. בתחתית המסך ארבעה כפתורים שונים להחיצה בעבר או דרך מקשי קיזוז (1-4):

1. התקשרות איטית
2. לחת חטייף
3. לומר פקודה
4. להתרחק ולנסות

העכבר משמש לתזזה ובחירה, ומקשי WASD מאפשרים תנועה במרתף.

רכיבים רשיוניים

1. משחקים

- **קהל יעד:** המשחק מתאים לילדים בגילאי **10 עד 16**, וגם למבוגרים צעירים המעניינים ללמידה על אילוף כלבים והتمודדות רגשית.
- המשחק כולל אלמנטים למידה ורגשיים (אמפתיה, סבלנות, שליטה עצמית), ולכן הוא מתאים במיוחד לגילאים שבהם מתפתחת יכולת הבנה רגשית והتمודדות עם פחדים.
- הוא אינו אלים, בעל תוכן חיובי ומלמד, ולכן נחשב בטוח לגילאי בית ספר יסודי עד תיכון.
- **רמת כישרון / ניסיון:** מיועד לשחקנים מתחילה עד בינוניים; השליטה פשוטה וברורה.

- **תחומי עניין:** אהובי בעלי חיים, משחקי סימולציה וסיפורים רגשיים.
- **מספר שחקנים:** לשחקן יחיד.
- דף אינטראקטיבי:** אינטראקטיבית שחקן מערכת (Single Player), עם אפשרות להשוות באינטרנט תוצאות כגון רמות אמון מסוימות, זמן מצטע להצלחת אילוף, מספר כלבים שאלו באתגר, ורמת פחד ממוצעת.

2. ייעדים

• היעדים העיקריים:

- להתגבר על הפחד מכלבים (להוריד את מד-הפחד).
- לבנות אמון עם כלבים שונים ולהצליח למד אוטם פקודות.
- **להשלים תהליכי אילוף** שונים ולבסוף לפתח 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 קצורות בתחילת שלב חדש.

3. תהליכיים

תהליך ההתחלה - 30 השניות הראשונות

- עם פתיחת המשחק מופיע סרטון אנימציה קצר (קומיקס) של הילד שחווה את הנשיכה.
- לאחר מכן, מסך הדרכה ראשון בмагרש אילוף ריק:

 - השחקן מזיז את הדרמות עם מקשי WASD, ומכוון את המצלמה עם העכבר.
 - חלון הדרכה צף מסביר כיצד להשתמש בפקדים ובכפטור הפעולה (1-4).

- המטרה: ליצור חוות 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: התקשרות, חטיף, פקודה, משחק.
3. כל פעולה משפיעה על מד-האמון ומד-הפחד.
4. השחקן מתקדם כאשר האמון עולה סף מסוים.

תהליך הסיום

- בגמר המשחק השחקן מוביל אימון קבוצתי של כמה כלבים במאגר פתוח.
- עליו לשולט במקביל במד-הפחד והאמון של כל כלב.
- השחקן מנצה כשהוא מצליח לעبور פרק זמן קבוע בלי שהפחד שלו עולה סף מסוים.

איך השחקן ילמד את התהיליכים

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

4. חוקים

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

5. משאבים

- **מד אומץ:** מראה את רמת ההתמודדות.
- **מד אמון:** אמון הכלב בשחקן.
- **זמן אימון:** טימר לשלב.
- **חתיפים וצעצועים:** שימושיים לחיזוק חיבוי.
- **cosa e visione:** מאפשרים לוכסח ציוד ולפתח שלבים חדשים.

המשחק מציג את כל המשאבים בחלק העליון של המסר (HUD), עם סמלים צבעוניים.

6. עימומיים

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

7. גבולות

- העולם סגור ושתוח (מגרשים, פארקים, בתים אמורים).
- גבולות ברורים עם גדרות או חומות.
- נידות בעזרת WASD ומפה קטנה שמציגה את גבולות השטח.
- עקרונות תכנון:

- **משמעות:** כלאזור משרת שלב טיפול אחר.
- **נידות:** שבילים ברורים.
- **התמצאות:** מינימפה.
- **ענין:** סביבות מגוונות.
- **הכוונה:** חיצים דינמיים.

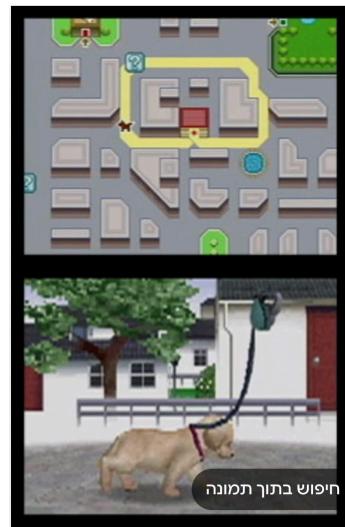
8. תוצאות

- **סיום מוצלח:** פתיחת מרכז אילוף עצמאי.
- **סיום ביןימים:** חלק מהכלבים עברו תהליך, אך הילד עדיין מתמודד עם פחד.
- **כשלון זמן:** חזרה לשלב טיפול עם הנחיות קלות יותר.
- **תלות בمزל:** קטנה; רוב ההצלחה תלולה בכישרונו ובבחירהו השחקן.
- **סוג המשחק:** משחק יחיד, לא סיכון אף מבוסס על התקדמות אישית.

סיכום 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, תהליכי טיפולים, עימות פנימי.



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

2. Dog Trainer

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



• [קישור:](https://steamcommunity.com/app/1113080)

Little Friends: Dogs & Cats .3

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



• [קישור:](https://www.nintendo.com/us/store/products/little-friends-dogs-and-cats-switch/?srsltid=AfmBOoraKy5pGpIU0cKrelOVp3SrHYPnoNPlv77EJMevSt3ohhPyjKI7)