

# אפיון משחק: קרב סירות אבן-נייר-מספריים

## סיכום הרעיון

משחק מלחמה ימית דו-קרבי (1 על 1) בסגנון **Battleship**, אך במקום ספינות משתמשים בסירות קטנות בנות תיבה יחידה בלוח. קיימים שלושה סוגי סירות: **אבן**, **נייר** ו**מספריים**. בתחילת המשחק כל שחקן ממקם (למשל) 3 סירות – אחת מכל סוג – במיקום סודי על לוח (למשל 10×10). בכל תור השחקן בוחר כלי התקפה (אבן, נייר או מספריים) ולוחץ על משבצת בלוח היריב. אם המשבצת ריקה – התור מסתיים והיריב תורו. אם השחקן פוגע בסירה, מתגלה מיד סוגה ומתרחש קרב אבן-נייר-מספריים: אם כלי ההתקפה מנצח את סוג הסירה (למשל נייר חותך אבן) – הסירה מושמדת מהלוח; אם הסירה מנצחת (למשל מספריים נגד נייר) – ההתקפה נכשלת והסירה נשארת שלמה. (במקרה של תיקו – אותו סוג – ניתן לקבוע אפקט נייטרלי ללא השמדה.) המטרה היא להפיל את כל סירות היריב. המשחק מיועד למובייל כללי, חינוכי עם אפשרויות הרחבה עתידיות (לדוגמה לחזק ולחבר לשחקנים נוספים).

## לוח המשחק וסירות

- **מגרש המשחק:** לוח מחולק למשבצות (למשל 10×10). כל שחקן רואה רק את הלוח שלו ואת פגיעות היריב. לוח היריב חושף רק סימני פגיעות או החמצות.
- **סירות:** כל סירה היא משבצת בודדת ויש שלושה סוגים – סירת אבן, סירת נייר וסירת מספריים. ניתן לקבוע (למשל) ששחקן מקבל סירה אחת מכל סוג (סה"כ 3 סירות). השחקן בוחר מיקום התחלתי לכל סירה בתחילת המשחק (סודי, ללא חשיפת מיקום ליריב).
- **הצבת סירות:** לפני תחילת הקרב השחקנים מציבים את הסירות במקומות לבחירתם. ניתן להוסיף מגבלה כמו מרחק מינימלי או הצבת סירה ייחודית כמשחק-נקודות.

## מהלך המשחק (תורות)

1. **בחירת כלי התקפה:** בתחילת תור השחקן בוחר כלי – אבן, נייר או מספריים – שישמש אותו במתקפה.
2. **בחירת מטרת ירי:** השחקן בוחר משבצת בלוח היריב ולוחץ עליה כדי לירות.
3. **בדיקת תוצאה:**
4. **פספוס:** אם המשבצת ריקה, לא קורה כלום ("Mishoot") והתור עובר ליריב.
5. **פגיעה בסירה:** אם המשבצת מכילה סירה יריבה, נחשף סוגה (אבן, נייר או מספריים) ומתחיל קרב מיני-משחק RPS:
  - אם כלי ההתקפה של השחקן מנצח את כלי הסירה (Paper>Rock, Scissors>Paper, Rock>Scissors), הסירה מושמדת מהלוח.
  - אם כלי הסירה מנצח (למשל השחקן בחר נייר והסירה היא מספריים), ההתקפה נכשלת (הסירה נותרת על הלוח). התור עובר ליריב.
  - אם כלי ההתקפה והסירה זהים (תיקו), אפשר לקבוע שאין השמדה והתור עובר (או בשיטה מתקדמת – תוצאה חלשה יותר).
6. **סיום משחק:** המשחק נמשך בתורות עד שכל סירותיו של אחד השחקנים מושמדות. השחקן שהשמיד את כל סירות היריב מנצח.

## כוחות מיוחדים (Power-Ups)

ניתן לשלב במשחק מערכת של **כוחות-על חד-פעמיים או זמניים**, כפי שנפוץ במשחקי מובייל רבים <sup>1</sup>. לכל כוח-על יהיו מגבלות שימוש – למשל זמני מוגבל או נקודות השימוש מחדש (consumable). דוגמאות לכוחות מיוחדים:

- **סריקת רנטגן (Radar)**: חושפת מיידית אם משבצת שבחרת מכילה סירה. (כוח חד-פעמי שנועד לסייע בהתמצאות). <sup>1</sup>
- **פצצת עומק (Bomb)**: תקיפה שטחית – במקום ירי בודד בלוח היריב, תוקפת פצצה ריבוע 3x3 סביב המשבצת שנבחרה. כל סירה בתוך הריבוע עלולה להיהרס תוך שימוש בתוצאת RPS לכל אחת.
- **ירי כפול (Double Shot)**: מאפשר לתקוף **שתי משבצות שונות** בתור אחד – שתי פגיעות ברצף.
- **מגן הרתעה (Shield)**: כוח מגן זמני. אם היריב יירה על אחת הסירות שלך בתורו הקרוב, הסתיים תקיפה מיידית מבלי לגרום נזק (כאילו כלי ההתקפה שלו הובס ב-RPS). יכול לבטל התקפה אחת של היריב.
- **החלפת סוג סירה (Swap)**: משנה אקראית את סוגה של אחת הסירות שלך (אבן-לנייר-מספריים). דוגמה: אם יש לך סירת אבן שנמצאת בסכנה, שינוי לסירת מספריים עשוי להגן עליה במערכת RPS.
- **ניטרול (Stun)**: מונע מהיריב לבצע בשלב הבא כוח-על שהוא מחזיק (לוקח לו תור נוסף).

כוחות אלה הם דוגמה בלבד – ניתן לחשוב על תוספים יצירתיים נוספים (למשל **פצצת טורפדו קו** המניח פצצה על כל העמודות באותה שורה, או **ניווט עתידי** שמאפשר טעיית מוקדמות). הרעיון הוא לתת לשחקן כלים אסטרטגיים מעבר לירי הרגיל, בד בבד עם איזון (לדוגמה, כל כוח כזה ניתן לרכישה או השגה בכמות מוגבלת).

## מוניטיזציה ואסטרטגיות הכנסה

כמו ברוב משחקי מובייל כיום (במיוחד Free-to-Play), ניתן למנף **רכישות בתוך האפליקציה (IAP)** ומודעות לא מוצקות כדי להגדיל הכנסות <sup>2</sup>. על פי מחקר תעשייתי, כ-79% מהמשחקים הניידים מציעים רכישות קטנות במשחק (מיקרו-תשלומים) <sup>3</sup>. להלן כמה רעיונות עיקריים:

- **מכירת מטבע וחיזוקים במשחק**: מערכת חנות פנימית שבה השחקן יכול לרכוש מטבע וירטואלי וחבילות חיזוקים. למשל, "מטבעות" שישמשו לקניית **כוחות-על** נוספים או **מהלכי התקפה מיוחדים** (כמו הפצצה או הסורק). בדומה לדוגמות מוכחות בעולם המובייל (למשל *Candy Crush Saga*, המוכרת "**מהלכים נוספים**" וכדומה <sup>4</sup>), או *Clash Royale* עם רכישת **גימס** לפתיחת חבילות חיזוק <sup>5</sup>), ניתן לעצב מוצרים שיבצעו קידום במשחק מבלי להיות חייבים לרכוש. לדוגמה: חבילת התחלה למשתמש חדש, בוסטרים לזמן מוגבל, או דמויות סירה מיוחדות. <sup>4</sup> <sup>6</sup>
- **חיזוקים ממומנים (Rewarded Ads)**: לתת אפשרות לצפות בפרסומת קצרה בתמורה ליתרון במשחק (כגון **ירי נוסף** או **שימוש נוסף בכוח-על**). למשל, אם שחקן פספס ירי חשוב, תציע לו לצפות בסרטון פרסומת כדי לקבל תור נוסף או סריקה נוספת של הלוח <sup>7</sup>. מודל זה מאפשר להרוויח מפרסומות ועדיין להתחשב ברצון השחקנים להמשיך לשחק (בצורה פופולרית הרבה במשחקי מובייל <sup>7</sup>).
- **כרטיס עונתי / סייזן-פס (Season Pass)**: לשלב מערכת "עונות" עם מטרות ופרסים. השחקנים יכולים לרכוש כרטיס עונתי שמעניק מטרות יומיות או תקופתיות ופרסים ייחודיים (מטבעות, סקינים, כוחות-על מיוחדים ועוד) ככל שמשחקים יותר לאורך העונה. מודל Season Pass מוכיח את עצמו במשחקים מובילים: כ-50% מהמשחקים הנמכרים הטובים בעולם אימצו מודל כזה <sup>8</sup>. כרטיס העונתי לא מחויב במנוי רציף חודשי אלא בתשלום חד-פעמי לכל עונה, ונותן תחושת הישג והתקדמות לשחקנים שממשיכים לשחק.
- **סקינים ואסתטיקה (Cosmetics)**: מכירת **מראה ייחודי** לסירות, חותמות תקיפה, רקעי לוח מיוחדים וכד'. אלה לא משפיעים על המשחק אך מהווים מקור הכנסה פשוט ומתאים לקהל רחב. לדוגמה, סירת **זהב** או **קריסטל** שתהיה זהה פונקציונלית אך שונה ויזואלית. מערכות דומות נמצאות בלא מעט משחקים (אחרים מוכרים דמויות, רצועות עור, פנס זוהר וכו') כדי לעודד הוצאה קוסמטית.
- **רכישה להסרת פרסומות**: אפשרות קניית חבילה חד-פעמית להסרת מודעות לגמרי, לשחקנים שרצו חוויה נקייה (מכירתו של מצב ללא פרסומות). זה מתאים במשחקים קזיזאליים ונועד לשפר חווית משתמש, כפי שעושים למשל ב-"Angry Birds" <sup>9</sup> (תשלום חד-פעמי למי שלא רוצה לראות פרסומות).

**דוגמאות קונקרטיות**: משחקים פופולריים כמו *Candy Crush Saga* מאפשרים לרכוש באפיקים שונים חיזוקים ו"מהלכים נוספים" <sup>4</sup>, ו-*Clash Royale* מאפשר קניית גימס לפתיחת סיכויי מזל (ארגזי פרסים)

ושיפור קלפים <sup>5</sup> . נוכל ללמוד ממודל זה: להציע חנות של מוצרים דיגיטליים, בוסטרים, וגם תמריץ באמצעות צפייה בפרסומות <sup>7</sup> <sup>4</sup> . חשוב לשמור על איזון כדי שהמשחק לא יהפוך ל-"pay-to-win" מוחלט, אבל לאפשר קידום במשחק דרך רכישות או פרסומות בעדינות מתאימה.

## הרחבות ורעיונות עתידיים

- **מצבי משחק נוספים:** מעבר ל-1 על 1 קלאסי, אפשר להוסיף מצב **2 על 2** (צוותים או ליגות), טורנירים חובבניים עם דירוג עולמי ופרסים עונתיים, ואף מצב משחק נגד בינה מלאכותית לאימון (קמפיין אימון).
- **קמפינים ואירועים:** פעילות עונתית עם אתגרים מרוכזים (למשל משחק מיוחד עם לוח מעוות, או כוח-על זמני חדש, במטרה להתחרות על לוח ההובלות העולמי).
- **מערכת הישגים וחברויות:** הוספת הישגים (כמו "שני טבילות ברצף"), פרופיל שחקן עם סטטיסטיקות, אפשרות לצבור נקודות חברים או ליצור קלאן/צבא ולהילחם נגד קבוצות אחרות.
- **מינימום צריכת סוללה:** מאחר שמדובר במובייל, אפשר לדאוג לממשק נקי וקל (אנימציות RPS קצרות ומושכות, צלילי ים). המשחק אמור להיות נגיש וידידותי למגוון גילאים (UI ברור, צבעים עזים, גיבור/ספינה בנאליסטית), כיוון שמיועד "לכל אחד".
- **שדרוגים עתידיים:** בעתיד אפשר להוסיף סוגי סירות מיוחדים נוספים (למשל "דינמיט" שמנצח שני כלי אחר ופסול מול אחד), או לוחות גדולים יותר, או שילוב של מנגנוני RPS נוספים (כגון **דינזאור-דרך-לייזר** כשילוב של "אבני הנייר-מספריים").

בסך הכל, המשחק משלב בין תמצית המשחק *Battleship* עם רובד משחק **אבן-נייר-מספריים** בכל עימות, ובמקביל מציע אלמנטים קזואליים כמו כוחות-על וחנות In-App. התוצאה היא משחק קל להבנה ("כל אחד יכול לשחק") אך עם עומק אסטרטגי – ביבוא של מנגנון ה-RPS יוצרים רגשות של הימורים וניהול סיכונים בכל ירי. מבחינת מוטיבציה, אפשר לאמץ מודל F2P מוכח: **רכישות בתוך האפליקציה** וחיזוקים אופציונליים <sup>2</sup> <sup>3</sup> , פרסומות תגמול <sup>7</sup> וסקינים קוסמטיים, ובנוסף ערוצי הכנסה מודרניים כמו כרטיס עונתי <sup>8</sup> . כך יוצרים חוויית משחק נגישה אך מניבה הכנסה לאורך זמן.

**מקורות:** ניתוח של מודלים קיימים במשחקי מובייל פופולריים (Candy Crush Saga, Clash Royale) ומאמרי תעשייה על מיקרו-תשלומים וכוחות-על <sup>2</sup> <sup>3</sup> <sup>1</sup> <sup>4</sup> <sup>5</sup> <sup>8</sup> .

Game Monetization For Power-Ups <sup>7</sup> <sup>5</sup> <sup>4</sup> <sup>1</sup>

[https://www.meeple.com/en\\_us/topics/game-monetization/game-monetization-for-power-ups](https://www.meeple.com/en_us/topics/game-monetization/game-monetization-for-power-ups)

Top Mobile Game Monetization Strategies for 2025 - Udonis <sup>6</sup> <sup>3</sup> <sup>2</sup>

<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-game-monetization>

Mobile Game Monetization: Strategies, Precautions & Tips 2024 – Matej Lancaric: User Acquisition <sup>9</sup> <sup>8</sup>

Expert to Grow Mobile Games Globally

[/https://lancaric.me/monetization-mobile-games](https://lancaric.me/monetization-mobile-games)