

## אפיון משחק: קרב סירות אבן-נייר-מספריים

### סיכום הרעיון

משחק מלכמת ימית דו-קרבבי (1 על 1) בסגנון **Battleship**, אך במקומם ספינות משתמשים בסירות קטנות בנות תיבת יחידה – בלוח. קיימים שלושה סוגי סירות: **אבן, נייר ומספריים**. בתחילת המשחק כל שחקן ממקם (למשל) 3 סירות – אחת מכל סוג – במקומות סודיים על לוח (למשל  $10 \times 10$ ). 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, מתגללה מיד סוגה ומתרחש קרב אבן-נייר-מספריים: אם כלי התקפה מנצח את סוג הסירה (למשל נייר חותך אבן) – הסירהמושמדת מהלוד; אם הסירה מנצחת (למשל מספריים נגד נייר) – ההתקפה נכשלת והסירה נשארת שלהמה. (במקרה של תיקו – אותו סוג – ניתן לקבוע אפקט ניטרלי ללא השמדה). המטרה היא להפיל את כל סירות היריב. המשחק מיועד למוביל כללי, חינמי עם אפשרויות הרחבה עתידיות (לדוגמה לחזק ולהרחיב לשחקנים נוספים).

### לוח המשחק וסירות

- **מגרש המשחק:** לוח מחולק למשבצות (למשל  $10 \times 10$ ). 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) שחקן 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 מצבים את הסירות במקומות לבחירתם. ניתן להוסיף מגבלה כמו מרחק מינימלי או הצבת סירה ייחודית כמשמעותי.

### מהלך המשחק (טורות)

1. **בחירה כלי התקפה:** בתחילת תור השחקן בוחר כלי – אבן, נייר או מספריים – שישתמש אותו במהלך התקפה.
2. **בחירה מטרת ירי:** השחקן בוחר משבצת בלוח היריב ולוחץ עליה כדי לירות.
3. **בדיקה תואזה:**
4. **פספוס:** אם המשבצת ריקה, לא קורה כלום ("Mishoot") והטור עבר ליריב.
5. **פגיעה בסירה:** אם המשבצת מכילה סירה ייריב, נחשף סוגה (אבן, נייר או מספריים) ומתחילה קרב מיני-משחק RPS: אם כלי התקפה של השחקן מנצח את כלי הסירה (Rock>Scissors, Scissors>Paper, Paper>Rock), הסירהמושמדת מהלוד.
6. **אם כל הסירה מנצח (למשל השחקן בחר נייר והסירה היא מספריים), ההתקפה נכשלת (הסירה נותרת על הלוח). התור עבר ליריב.**
7. **אם כל התקפה והסירה זהים (תיקו), אפשר לקבוע שאין השמדה והטור עבר (או בשיטה מתקדמת – תוצאה שלושה יותר).**
8. **סיום המשחק:** 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-פעריים או זמינים**, כפי שנפוץ במשחקי מובייל רבים<sup>1</sup>. לכל כוח-על יהיו מגבלות שימוש – למשל זמן מוגבל או נקודות השימוש מחדש (consumable). דוגמאות לכך הם:
- **סריקת רנטגן (Radar)**: חושפת מיידית אמצעים שבחרת מכילה סירה. (כוח חד-פערני שנועד לסיעור בתמונות).
  - **פצצת עומק (Bomb)**: תקיפה שטחית – במקום ירי בווד בלוח היריב, תוקפת פצצה ריבוע  $3 \times 3$  סבב המשבצת שנבחרה. כל סירה בתוך הריבוע עלולה להוירס תוך שימוש בתוצאת RPS לכל אחת.
  - **ירוי 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 בתווך הקרוב, הסיטים תקיפה מיידית מבלי לגרום נזק (כאיו כל התקפה שלו הובס-RPS). יכול לבטל התקפה אחת של היריב.
  - **החלפת סוג סירה (Swap)**: משנה אקראית את סוגה של אחת הסירות שלך (אבן-ג'נייר-מספריים). דוגמה: אם יש לך סירת אבן שנמצאת בסכנה, שינוי לסתירת מספריים עשוי להגן עליה במערכות RPS.
  - **ניטרול (Stun)**: מונע מהיריב לבצע בשלב הבא כוח-על שהוא מחזק (локח לו תור נוסף).
- כוחות אלה הם דוגמה בלבד – ניתן לחשב על תוספים נוספים ייחודיים נוספים (למשל **פצצת טופדו** ק<sup>2</sup> המניח פצצה על כל העמודות באוטה שורה, או **ניווט עתידי** שמאפשר טיעית מוקדמות). הרעיון הוא לחתם לשחקן כלים אסטרטגיים מעבר ליריב הריגל, بد בבד עם אייזון (לדוגמה, כל כוח כזה ניתן לרכוש או השגה בכמות מוגבלת).

## conoיניטיזציה ואסטרטגיות הכנסה

כמו ברוב משחקי מובייל חינם (במיוחד Free-to-Play), ניתן לממן **רכישות בתחום האפליקציה (IAP)** ומודעות לא מזקנות כדי להגדיל הכנסות<sup>2</sup>. על פי מחקר תעשייתי, כ-79% מהמשחקים הנידיים מציעים רכישות קטנות במשחק (מיקרו-תשולם) להלן כמה רעיונות עיקריים:<sup>3</sup>

- **מכירת מטבע וחיזוקים במשחק**: מערכת חנות פנימית שבה השחקן יכול לרכוש מטבע וירטואלי וחבילות חיזוקים. למשל, "מטבעות" ששימושו רקנית **כוחות-על** נוספים או **מהלכי התקפה מיוחדים** (כמו הפצצה או הסורק). בדומה לדוגמאות מוכחות בעולם המובייל (למשל Candy Crush Saga, המוכרת **"מהלכים נוספים"** וכן Clash Royale, או Clash Royale עם רכישת **ג'מס** לפתח חבילות חיזוק<sup>5</sup> ), ניתן לעצב מוצרים שיביצעוקידום במשחק כדי להיות חיבים לרכוש. לדוגמה: חבילת התחלת למשתמש חדש, בסטרים בזמן מוגבל, או דמוות סירה מיוחדת.
- **חיזוקים ממומנים (Rewarded Ads)**: לחת אפשרות לצפות בפרסומות קצרה בתמורה ליתורון במשחק (כגון **ירוי נסף או שימוש נסף בכוח-על**). למשל, אם השחקן פספס ירי חשוב, תציג לו לצפות בסרטון פרסום פרטוני כדי לקבל תור נוסף או סריקה נוספת של הלוח<sup>7</sup>. מודל זה מאפשר להרוויח פרסומות ועדין להתחשב ברצון השחקנים להמשיך לשחק (בצורה פופולרית הרבה במשחקי מובייל<sup>7</sup>).
- **כרטיסים עונתי / סייזן-פס (Season Pass)**: לשלב מערכת "עונה" עם מטרות ופרסים. השחקנים יכולים לרכוש כרטיסים עונתי שמעניק מטרות יומיות או תקופתיות ופרסים ייחודיים (מטבעות, סקינים, כוחות-על מיוחדים ועוד) כל שמשחקים יותר לאורך העונה. מודל Season Pass מוכיח את עצמו במשחקים מוביילים: כ-50% מהמשחקים הנמכרים הטוביים בעולם אימצו מודל זה<sup>8</sup>. כרטיס העונתי לא מחייב במני רציף חדש אלא בתשלום חד-פערני לכל עונה, ונונע תחזות היישג והתקדמות לשחקנים שמשמעותם לשחק.
- **סקינים ואסתטיקה (Cosmetics)**: מכירת **וראה ייחודי** לserirות, חותמות תקיפה, רקהי לוח מיוחדים וכו'. אלה לא משפיעים על המשחק אך מהווים מקור הכנסה פשוט ומתאים לקהיל רחבה. לדוגמה, **סירת זהב או קרייסטל** שתהיה זהה פונקציונלית אך שונה ויזואלית. מערכות דומות נמצאות ללא מעת משחקים (אחרים מוכרים דמיות, רצאות עור, גנס זוהר וכו') כדי לעודד הוצאה קוסמטית.
- **רכישה להסרת פרסומות**: אפשרות קנית חבילה חד-פערנית להסרת מודעות לגמר, לשחקנים שירצו חוות נקייה (מכירתו של מצב ללא פרסומות). זה מתאים במשחקים קזיאליים ונועד לשפר חוות משתמש, כפי שעושים למשל ב"Angry Birds"<sup>9</sup> (תשלים חד-פערני למי שלא רוצה לראות פרסומות).

**דוגמאות קונקרטיות**: משחקי פופולריים כמו Candy Crush Saga מאפשרים לרכוש אפקטים שונים חיזוקים ו"מהלכים נוספים"<sup>4</sup>, ו Clash Royale מאפשר קנית ג'מס לפתח סיכון מזל (ארגוני פרסומים)

ושיפור קלפים<sup>5</sup>. נוכל ללמד ממודל זה: להציג חנות של מוצריים דיגיטליים, בוסטרים, וגם תמരיך "pay-to-win"<sup>6</sup> במערכות צפיה בפרסומות<sup>7</sup>. חשוב לשמר על איזון כדי שהמשחק לא יהיה "pay-to-win". מוחלט, אבל לאפשר קידום במשחק דרך רכישות או פרסומות בעדינות מתאימה.

## הרחבות וריעונות עתידיים

- **מצבי משחק נוספים:** מעבר ל-1 על 1 קלאס, אפשר להוסיף מצב **2 על 2** (צורותם או ליגות), טורנירים חובבניים עם דירוג עולמי ופרסים עונתיים, ואף מצב משחק נגד בינה מלאכותית לאימון (קמפיין אימון).
- **קמפיינים וairoוים:** פעילות עונתית עם אטגרים מרוכזים (למשל משחק מיוחד עם לוח מעות, או כוח-על זמני חדש, בטירה להתחרות על לוח ההובלות העולמי).
- **מערכת הישגים וחברויות:** הוספת הישגים (כמו "שני טבליות ברצף"), פרופיל שחקן עם סטטיסטיות, אפשרות לציבור נקודות חברים או ליצור קלאן/クラブ ולהילחם נגד קבוצות אחרות.
- **מינימום צרכיota סוללה:** לאחר שמדובר במובייל, אפשר לדאוג למשחק נקי וקל (animacיות RPS קצרות ומושכות, צליליים). המשחק אמור להיות נגיש וידידותי למגוון גילאים (UI ברור, צבעים עזים, גיבור/ספינה בנאליסטית), כיון שהוא "כל אחד".
- **שדרוגים עתידיים:** בעתיד אפשר להוסיף סוג סירות מיוחדים נוספים (למשל "динמייט" שנמצא שני כל' אחר ופסול מול אחד), או לוחות גדולים יותר, או שילוב של מנגנוו RPS נוספים (כגון **динוזאור-דרכ-לייזר** כשלוב של "אבני הניר-מספריים").

בסך הכל, המשחק משלב בין תמצית המשחק *Battleship* עם רובד המשחק **אבן-ניר-מספריים** בכל��ות, ובמקביל מציע אלמנטים קזיאליים כמו כוחות-על וחנות App-In. התוצאה היא משחק קל להבנה ("כל אחד יכול לשחק") אך עם עומק אסטרטגי – ביבוא של מנגנוו RPS יוצרים רגשות של הימורים וניהול סיכון בכל יורי. מבחינת מוניציפיה, אפשר לאכץ מודול F2P מוכח: **רכישות בתוך האפליקציה** וחזוקים אופציוניים<sup>8</sup> וסקינים קוסמטיים, ובנוסך ערוצי הכנסה מודרניים כמו קרטיס עונתי<sup>9</sup>. כך יוצרים חווית משחק נגישה אף מניה הכנסה לאורך זמן.

**מקורות:** ניתוח של מודלים קיימים במשחקי מובייל פופולריים (Candy Crush Saga, Clash Royale) ומאמרי תעשייה על מיקרו-תשלומים וכוחות-על<sup>10</sup>.

### Game Monetization For Power-Ups 7 5 4 1

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

### Top Mobile Game Monetization Strategies for 2025 - Udonis 6 3 2

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

Mobile Game Monetization: Strategies, Precautions & Tips 2024 – Matej Lancaric: User Acquisition 9 8  
Expert to Grow Mobile Games Globally  
<https://lancaric.me/monetization-mobile-games>