## Monetarisierungsmodell APP

Aktuell: Keins und auch eigentlich nur Just for Fun

Trotzdem sind mal ein paar unterschiedliche Modelle aufgelistet (bin halt auch bwler)

(to be continued):

1. Freemium-Modell: Ganz viele freie User, gegen Bezahlung wird man zum Premium-Mitglied und erhält zusätzliche Funktionen
2. echtgeld Shop NUR Skins (nur skins würde sich realistisch wohl nicht lohnen)/ Itemshop: für In-Game Items zahlen
3. Pay for Content: Für neue Story-Inhalte zahlen (DCLs so wie bei Cities Skylines, Mafia…)
4. Kaufspiel
5. Abomodell

Nur mal zur Verdeutlichung, wie viel ein Spiel jährlich minimal kostest (uns kostet es natürlich nichts, weil es freie Zeit ist) und warum die ganzen Freemium/Item-Shop Modelle gar nicht mal so lukrativ sind:

3 Entwickler mit je 50.000 € Bruttolohn, also ca. je 55.000 € Personalkosten, insgesamt Personalkosten von ca. 165.000 €

+ Zusatzkosten wie Serverkosten, normale Geschäftskosten (Miete, Buchhaltung, Rechtskosten blabla)

+ nix Marketing

so grob geschätzt ca. 190.000€ jährlich (wär schon günstig)

Nimmt man an, dass jeder zehnte Spieler (Conversion-Rate von 1:10 schon sehr gut) monatlich 1 Euro investiert, dann sind es 12 € pro Jahr, macht also ca. 16.000 zahlende Spieler oder 160.000 Spieler insgesamt

(Anmerkungen:

* Conversion-Rate (CR) sehr von dem Monetarisierungsmodell abhängig
* häufig CR deutlich schlechter
* ohne Marketing sind 160.000 aktive Member nicht so einfach zu bekommen

)