|  |
| --- |
| 每月广告收益 : 160万人民币 |
| 日活跃玩家: 200,000 预估每个玩家会看到2次视频广告  游戏类型的广告出价(eCPM) 为 USD15-30, 我们的游戏是卡牌类: 大概为USD20  (DAU x 看广告次数 / 1000 x 游戏类型的广告出价((ecpm)行情15-30, 卡牌类约USD20)  所以 200,000 x 2 / 1000 x 20 = USD8, 000/ 天 = USD240, 000/ 月  USD240, 000 x 美金汇率6.63 = 160万人民币 |

|  |
| --- |
| 预期每日广告收益 USD 8000美元 = 8000 / 20 (eCPM) = 400人点击广告  400人佔DAU 200, 000 = 百分之2的玩家点击广告 即可达到预期广告收益8000 一天 |

|  |
| --- |
| 如何做到商城的收益 / 想要消费/看广告 的冲动 |
| 首先玩家要先对我们游戏的核心玩法有兴趣, 一旦产生的吸引力, 玩家就会想要继续挑战, 存活更久…他必须做以下事情, 然而以下事情会帮助开发商赚到钱 ( 广告收入 或是 商城消费)  (1) 定期上线, 看广告 领宝箱 (可以帮助他在以后的冒险上变得越来越强)  广告宝箱, 看N了以后解锁角色, 道具, 装备…等等  (2) 正在游玩的当中看广告获得特殊补给 (补了血, 魔力, 甚至小宝相)  (3) 游玩中时的广告插入,  (4) 打折活动, 活动广告宝箱  (5) 商城 新角色 (新玩法, 新故事)  (6) 商城 增益道具 (变得更强)  (7) 角色升级宝石 (快速让角色升级)  (8) 完整版 (无广告, 保留广告宝箱, 新角色解锁, 新道具, 新故事) |

|  |
| --- |
| 每月商城收益 : 120万人民币 |
| 假设游戏在TapTap上第一个月下载量为: 50万人  按照游戏类型平均在2017年的留存率, 本游戏为 15.8%  50万x 15.8% = 7万9千人  目标充值玩家有百分之七十, 79000x 79% = 55, 300 人  55, 300 其中做1次IAP的有 44% ( 平均商城物品价格 = 9x1元) 收入218, 988  55, 300 其中做2次IAP的有 16.8% ( 平均商城物品价格 = 9x2元) 收入167, 227  55, 300 其中做3次IAP的有 11.9% ( 平均商城物品价格 = 9x3元) 收入177, 678  55, 300 其中做4次IAP的有 7% ( 平均商城物品价格 = 9x4元) 收入139, 356  55, 300 其中做5次IAP的有 20.3% ( 平均商城物品价格 = 9x5元) 收入497, 700  全部相加= 商城月收入1, 200, 000 |

|  |
| --- |
| 预期项目上线后 12个月的收益 |
| 总项目收益: 2350万 (扣除渠道分成)  给投资人:  每个月 = 280万 (160万广告+120万商城)  280 x 70% = 渠道后的收益196万  196万 x 20% = 39万2  三个月 = 39.2x3 = 117万6  十二个月 = 470万4千 |