**一、返利、打折、限购广告**

**1、返利礼包**

从目前来看的单机游戏中，是在主界面每次浏览时或者每个关卡死亡后都会刷新展现。刷新比较频繁，优点是告诉用户可以购买、缺点会产生反感。（参考：酷跑超人）

建议改成在难度高的BOSS关卡增加弹出2种返利广告，可以在死亡后弹出。其他普通关卡不弹出，本身就可以过关，死亡几率很低。

2种返利广告弹窗内容：

例1：购买XX元即可获得XX钻石+XX金币+XX道具 另外可免费获得XX战机

例2：购买XX元即可获得XX钻石+XX金币+XX道具 另外可免费获得XX僚机

把最贵重的游戏内奖品改为赠品，提升诱惑力。

**2、打折**

2.1在关卡死亡后，会有消费XX钻石复活，为了增加点击几率可以进行优化调整

例:首次复活5钻 原价10钻、二次复活10钻 原价20钻（赠当前5%关卡收益）、三次复活20钻 原价50钻（赠当前15%关卡收益）

2.2商店购买打折+赠送福利，内容可参考

2元=20钻

6元=65钻

10元=110钻（赠过关金币+10%）

15元=170钻（赠过关金币+15%）

30元=330钻（赠过关金币+30%）

如渠道SDK支持高额则可继续增加

50元=600钻（赠过关金币+50%）

100元=1500钻（赠过关金币+100%）

比例：1元=10钻

**3、限购礼包**

1、当进入游戏后，商场消费获得的礼包（高级飞机+金币等）可以在主界面小范围展示。此道具限时打折，展示倒计时半小时。刺激贪小便宜的用户购买。

2、如没购买，倒计时过完可以展示下一个倒计时产品，如此循环。

3、如购买，系统直奔下一个新的道具，重新开始倒计时。

4、因没有服务器计算时间和道具，只能写死代码。

5、当用户购买了所有倒计时产品后，倒计时展示可以消失或者停止。

6、如只是购买了一部分倒计时产品，只展示没有购买的道具，如此循环。

注：以上返利、打折、限购都以图片展现形式提供给玩家看，简单明了的告诉他们，看到的是什么就花钱送什么。最为主要的就是广告设计的美感和内容展现是否诱人。不要用文字展现！

**二、消费点（后期可逐渐增加多处消费点）**

**1、寻宝抽宝箱或大转盘（建议后期做）**

游戏内增加抽奖按钮功能、可用金币或钻石消费抽奖。奖品内容暂定。

**2、VIP功能（建议后期做）**

增加VIP1-5，VIP服务内容可以参考

VIP1（2元）每日签到2倍、过关收益2倍、抽宝箱9折

VIP2（8元）每日签到2倍、过关收益4倍、抽宝箱8折

VIP3（18元）每日签到2倍、过关收益6倍、抽宝箱7折、购买道具8折、飞机升级8折

VIP4（29元）每日签到2倍、过关收益8倍、抽宝箱7折、购买道具7折、飞机升级7折、每日免费复活增加1次

VIP5（49元）每日签到2倍、过关收益8倍、抽宝箱7折、购买道具7折、飞机升级7折、每日免费复活增加2次

注：如花钱购买其他道具，VIP等级也根据充值金额累计进行相应提升。

**3、增加新飞机和关卡（建议后期做）**

为了后期刺激消费，在大部分玩家玩到后期阶段，增加新的飞机和关卡，继续刺激消费。

**4、豪华大礼包（建议后期做）**

除了限购+返利礼包外，可以在其他地方展现其他非打折的大礼包购买。其礼包内容丰富也可在版本更新后增添修改

例：此种礼包可在升级飞机界面展示等

**5、商店功能（建议做）**

在打折中有说明

**6、1元礼包（建议做）**

1元礼包功能，点击1元礼包有广告弹出告知用户1元可以获得XX复活道具+XX升级道具+XX金币。其额度不大。主要刺激一些不付费的用户购买。

**7、死亡复活（建议做）**

在打折中有说明

**8、飞机僚机升级方式调整（建议做）**

初级飞机和僚机升级至是用金币升级到满级

高级飞机和僚机升级前期用金币，后期用钻石

**9、重点关卡增加实物诱惑（建议做）**

闯关模式

重点必消费道具关卡摆设实物奖品刺激用户消费

1、在选择关卡上摆奖品，例：充值卡图片、iPhone、京东卡等。间接告诉用户过了本关可以获得奖品。

2、奖品关卡难度极高，基本需要有消费才可以。另外建议在当前关卡过不去的时候自动弹出道具购买的上面所说的2种返利广告，提示用户“一键领取”，与其购买。

3、当消费过关后，游戏中会弹出一个大转盘或者老虎机之类的随机性抽奖界面。但实物奖品（话费、iPhone）中奖几率可以设置为0%，游戏内奖品可以100%获得。

4、此刺激消费方式，可以在例如第5关BOSS，免费让用户不消费即可过关抽奖，获得的抽奖机会获得些游戏内奖品。（前提获得的游戏内奖品只是新手奖品级别，福利很低。无法很快强大）这样在10、15、20关开始刺激用户消费过关抽奖。

**三、合理调整物价**

根据数据分析，提升或者降低部分消费额度，重新打包进行测试。从而提升产品付费率和arpu

**四、消息推送**

PUSH推送功能如果可以在实现并展示给用户，即可群发用户，提升用户在同一时间段打开游戏并且参与游戏或者进行消费，从而提升付费。

推送内容，例：

元旦节到来登录即送大礼包

全新飞机来袭，限时抢购！