收费方式

* 收费

1 皮肤

1.1英雄 限时和永久

1.2地图 限时和永久

1.3联盟树 限时和永久

1.4开局等待皮肤 永久

2 道具

* 1. 表情 鼠标 ……

……

1. 积分点 直接购买
   1. 获取
      1. 直接购买积分点 1:10000
      2. 捐献后赠送 1:4000
      3. 购买道具或皮肤赠送 1:20
      4. 根据系统算法和前天充值情况赠送
      5. 每局游戏奖励……
   2. 消耗
      1. 开局消耗
      2. 每局游戏惩罚
      3. 部分皮肤购买
2. 捐献
   1. 8%用作捐献成本:公司捐入账号产生税务，已经月底后总体捐出到慈善具体平台产生的税务
   2. 10%本人手续费，以及捐献点返回用户消耗，榜单池等
   3. 75%进入社会捐献平台如：希望工程 壹基金 。。。。
   4. 7%用作其他意外成本如果连续三个月没有出现这部分并入4.3

* 免费
  + 排行榜【前几名有享受免费开局名额】
    - 年榜(100)，月榜(40)，周榜(10)【榜单后面数值根据盈利算出】
    - 游戏表现榜(0.33) 游戏时长榜(0.23) 慈善榜(0.24) 充值榜(0.20)【去尾取整】
  + 每天充值情况达成或者捐献情况达成后玩家对战部分可以免费
* 开局收费方式
  + 开局收费档次 （日成本为1）
    - 亏成本阶段（0—0.3）n===0.3/400\*(24-h)
      * 人机 1.5\*n 玩家 1\*n
    - 微亏成本阶段 (0.3—0.75) n === 0.45/300\*(24-h)
      * 人机 0.8\*n 玩家 0.5\*n
    - 维持成本阶段 (0.75—1.25) n === 1.25/200\*(24-h)
      * 人机 0.4\*n 玩家 0.1\*n
    - 盈利阶段(1.25—10) n = 0
      * 人机 积分10 玩家 0
  + 日成本计算(后面说的成本含我或开发参与人员的保底工资[非国家规定])
    - 首次上限
      * 各项成本和以及时间 / 300天
    - 升级
      * 当此升级成本 /100天
    - 赚回成本后
      * 10000元/365天