

RÉCOMPENSES JOURNALIÈRES

RÉALISATION

REELWENS

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

FIDÉLISER LES JOUEURS EN LES RÉCOMPENSANT.

RÉALISÉ EN FÉVRIER 2017



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Systeme de fidelisation permettant de donner une recompense evolutive chaque jour consecutif de connexion d'un joueur.

PRÉAMBULE :

Pourquoi ?

Fidéliser les joueurs, les motiver à se connecter chaque jour.

Inspiration ?

Beaucoup de jeux en ligne qui misent là dessus et qui ont prouvé l'intérêt de le faire.

Dans l'idée

Un joueur gagne un cadeau à sa première connexion de la journée.
Si il se connecte deux jours consécutifs, il gagne un cadeau un peu mieux.

S'il oublie de se connecter une seule journée, il repart au jour 1.

Note : gérer les jours par rapport à minuit !

Tableau des récompenses

Exemple :

Jour 1 - 10 coins

Jour 2 - 25 coins

Jour 3 - 50 coins

Jour 4 - 75 coins

Jour 5 - 100 coins

Jour 6 - 150 coins

Jour 7 - 200 coins

Jour 10 - Cosmetic exclusif (chat ?), si déjà possédé, perle lvl ???

Jour 20 - 1 200 coins. (10 jours d'attente, donc normal)

Jour 30 - Achievement dédié. 1 500 coins. VIP 24h !

Idées :

Coins, perles, achievement (probleme : on le gagne qu'une fois), grade de courte durée, cosmetics exclusifs (perles si déjà obtenu), VIP 1 jour à partager avec un ami (code permettant de parrainer l'ami), VIP 1 semaine, partie personnalisée via le panel coupaing...



Affichage des récompenses à avoir et comment les récupérer
--> Meow !

Un item au centre et deux lignes en dessous des poissons (bottle xp ?).
Enchanté quand récompense à avoir.

Au clic : Ouvre une nouvelle fenêtre GUI.

Afficher le nombre de jours consécutifs un peu à la snapchat à un endroit au bout de 2 jours ? (tab, tchat, au dessus du chat...)