



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Nouveau mode de jeu en développement !

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 24/3/2020 17:32:57

Merci pour cette réponse très intéressante !

Killing floor... tu me prends par les sentiments la

Oui il a nettement moins de features que Killing Floor (le multijoueur est un atout majeur). On est sur un seul mode de jeu lié à une seule map c'est bien ça.

Oui c'est encore en réflexion mais on veut vraiment pas mettre un prix exorbitant pour du indé. Je vois certains mettre leurs jeux vers les 17-20 euros c'est beaucoup trop je pense.

Citation :

Bibi09 a écrit:

Ils ont soutenu le jeu à ses tout débuts donc ils acquièrent le jeu quand il est moins développé mais aussi moins cher. Ensuite, ils profitent des améliorations mais sans payer davantage. A mon avis, c'est donnant-donnant et juste.

On est d'accord la dessus, quitte à l'augmenter plus tard mais au début de notre coté on est vraiment dans la fourchette 5-7 euros.

Au niveau du sondage, après 21 votes c'est mitigé entre "5-10" et "10-15" avec un vote d'écart, mais je pense vraiment que passer la barre des 10 euros c'est un seuil qui va freiner beaucoup de monde. On a encore le temps de se décider de toute façon ! Et il faut dire aussi que le jeu sera sous de statut de "Early Access", ce qui d'une part prévient les joueurs que le jeu pourra subir de nombreux changements et n'est pas a considéré comme un jeu final, et surtout ils peuvent si ils le désire être remboursé très facilement si le jeu ne plaît vraiment pas.

Après on veut vraiment le sortir (déjà pour se mettre la pression et carburer

) et puis c'est quand même symbolique pour moi je trouve, poster un jeu sur steam, j'ai jamais fais encore..

C'est certain qu'au début il sera pas forcément super fun et rempli de contenu, mais il risque nettement de s'améliorer au fil des mises à jour... et pourquoi pas si on atteint nos objectifs de jeu solo d'envisager un multi