



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 24/3/2020 15:09:35

J'ai également répondu au sondage.

Bon, je suis pas la meilleure personne à suivre car j'attends toujours que les jeux un peu cher soient en promo avant de les acheter.

Je me suis basé sur l'accès anticipé de Killing Floor 2 qui était proposé initialement à 27€ mais avec un mode multi en ligne en plus du solo (et plusieurs maps de mémoire). Comme c'est un FPS de zombies, ça permet de se baser sur la même catégorie et donc de comparer.

KF2 était aussi un jeu déjà connu du public puisque fatalement, il y a eu Killing Floor premier du nom. Ça lui a donné une notoriété supplémentaire avec une fan base déjà en place (Bibi compris après avoir kiffé le premier KF).

Compte-tenu du fait que votre jeu n'aura que du solo à sa première sortie et méconnu du grand public, j'ai bien sûr estimé le prix à la baisse. Vous pourrez bien entendu mettre à jour le prix au fur et à mesure du développement. J'ai aussi considéré, peut-être à tort, qu'il n'y avait qu'une seule map. S'il y en a plusieurs, il faudrait augmenter le prix évidemment...

Je crois que c'est ce qu'il s'est passé avec Besiege. Quand j'ai acheté le jeu, il était autour des 6€. Depuis qu'ils ont ajouté le multi, je crois qu'il est passé à 13€.

D'un autre côté, ça évite que les premiers joueurs soient floués. 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.