



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: Redstar

Contribution le : 26/3/2020 8:20:21

Et la plateforme Itch.io, tu as regardé ?

Réfléchissez bien pour le prix de départ. On voit quand même que tu as 12 % des personnes qui sont prêt à payer pour du qualitatif, et 40 % dans la moyenne, contrairement aux autres avis, tu as donc plus de 50 % de clients potentiels, avec une marge d'erreur, car il est possible qu'il y aie du piratage (il faut prévoir cet éventualité).

Si tu mets 7 € le jeu moins les 30 % de Steam, ce qui fais 4,9 € (brut ou net ?), ça veux dire que tu dois atteindre au minimum 17 personnes pour amortir les frais de publication et 204 pour atteindre les 1000 € de vente minimum. Si mes calculs sont exacts.

Avez-vous réfléchis à quel type de client vous vous adressez, son age (un gamin fortnite ?) et sa culture (je ne pense pas que les asiatiques aies la notion de zombie dans leurs cultures, ni les africains) ?

Êtes-vous sûr que votre concept fera "hyper" (ayerper) les joueurs ?

Je te conseille d'exploiter les forums (celui-ci en l'occurrence) avec une version démo pour monitorer les avis. C'est gratuit et tu pourrai y gagner du temps.

Et puis, pour te jeter des fleurs, à moins que je ne m'abuse, tu as une certaine notoriété ici
Je suis convaincu que tu aura des avis suite à une démo.

Enfin, j'ai cru comprendre que le "early access" est plus à la mode dans le sens où les gens ont l'impression de se faire exploiter comme "bêta testeur", peut-être que je me trompe mais bon...

Voilà, j'espère avoir été constructif.