



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: Hook

Contribution le : 26/3/2020 10:02:38

Le but c'est pas vraiment de faire du bénéfice pour le moment, c'est surtout histoire de sortir un tout premier jeu quoi

Après on verra comment il se vendra, on a pas fait d'étude sur les joueurs ciblés ni rien de tout ça. On est passionné par ce qu'on fait, on sort les choses à notre façon et si il y a des suggestions on s'adapte. Parce que c'est ce que permet le statut Early access aussi, les gens paient mais en contre partie on doit les écouter si ils offrent des idées d'amélioration donc c'est donnant donnant. Et on compte bien le faire de toute façon.

Pour ce qui est de la démo, je veux bien mais le soucis c'est que à sa sortie il n'y aura qu'un mode de jeu (donc pas beaucoup de durée de vie) et j'ai pas encore matière à en faire une de démo. Par contre ça s'envisage une fois qu'on aura sortie plusieurs modes d'en mettre un en accès libre dans une démo.

Les gens ne sont pas obligés d'acheter au départ de toute façon, et comme tout jeu indé dès sa sortie, il ne sera rien comparé aux futures mises à jours qu'il recevra.

C'est psychologique pour nous de se dire aussi que, on a passé 6 mois comme des dingues sur ce jeu, ok maintenant on se fixe une deadline et on sort le jeu. Et même si on devra faire des sacrifices, virer des trucs, tout ça tout ça. Il faut quand même qu'on le sorte pour franchir cette nouvelle étape, et le reste ça viendra avec les maj.

Un ami m'a proposé Itch.io oui ! Pour l'instant on paufine pour Steam mais on verra au moment de la sortie si on le diffuse la aussi

Héhé coucou TheWada