



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Bibi09

Contribution le : 26/3/2020 13:59:47

Je vous soutiens dans la sortie d'une première version. Rien que pour la vie du projet, c'est important. Un projet sans deadline n'est de toute façon pas un projet en tant que tel. La release est une étape importante du projet, même une bêta et même si elle entraîne par la suite des ajouts et des améliorations pour la version suivante.

De toute façon, tout logiciel existant et maintenu, même après un passage en gold, évolue via des patches et/ou sa version suivante. En soit, et tant qu'un logiciel est maintenu, le projet n'est jamais "fini".

Personnellement, que ce soit KF2 ou même récemment TemTem, je n'ai pas de grosse déception concernant les jeux en Early Access. Le tout c'est que l'équipe en charge du jeu soit à l'écoute de ses joueurs et qu'elle soit passionnée (et surtout qu'elle le montre).

Il faut une bonne relation pour avoir une bonne image auprès de la communauté. Et on voit ce qu'une bonne image, dans le monde du JV en tout cas, donne avec CD Projekt RED par exemple qui est généralement encensé par les joueurs.