**Projet Nala**

**Description du logiciel éditeur :**

* **Description simplifiée :** Nala editor est une solution de développement de jeux vidéos rapide et permet un dialogue plus facile entre les membres d’une équipe (développeurs, artistes, compositeurs, etc.). Afin d’accélérer le développement d’un jeu vidéo, Nala Editor propose des outils vitaux, réfléchis, et avancés permettant une prise en main facile et une centralisation des données des projets. Le concept de « non limitation » suivi par Nala Editor permet aux développeurs confirmés de personnaliser l’éditeur et leur projet à 100% en leur donnant la possibilité de développer leurs propres outils qui pourront être utilisés par Nala Editor, exemples : propres moteurs de rendus (concept de moniteur), application externes (plugins), chargeurs de modèles 3D et d’images personnalisés, éléments de scène personnalisés (scene nodes), etc. Nala Editor est compatibles sur les plateformes Windows, Mac OS X et Linux et est essentiellement basé sur des technologies Open-Source. En outre, Nala Editor permet le développement et la gestion de concepts complexes tels que la gestion des « matériaux complexes » personnalisables mathématiquement, la gestion des filtres visuels (basés sur les matériaux complexes également), la gestion des systèmes de particules très important dans le jeux vidéo, la prise en charge de la physique, la prise en charge des effets sonores dans l’espace, la prise en charge d’un langage de script (LUA) permettant de scripter soit personnaliser les projets en automatisant certains mécanismes, ou la création de « Triggers » c’est-à-dire exécuter un programme lorsqu’un événement est survenu (ex : traiter un objet 3D juste après son chargement).  
  Le but de Nala Editor est de simplifier des concepts complexes du jeu vidéo et le travail des développeurs tout en leur proposant une liberté totale d’exécution. En outre, Nala Editor permet de centraliser les données des projets en proposant le plugin « Build Live » fournit par défaut qui permet une construction live avec tous les autres membres des projets hébergés.
* **Description professionnelle :** Nala Editor est une solution de développement de jeux vidéos rapide et permet un dialogue plus facile entre les membres d’une équipe (développeurs, artistes, compositeurs, etc.). Afin d’accélérer le développement d’un jeu vidéo, Nala Editor propose des outils vitaux, réfléchis et avancés permettant une prise en main facile et une centralisation des données des projets. Nala Editor est un outil visuel de création de jeux vidéos 3D, avec la prise en charge de concepts complexes tels que la création de matériaux complexes (toutes versions de pixel/vertex shaders avec personnalisation des constantes à envoyer aux shaders paramétrables mathématiquement en fonction du temps), une gestion complète des données relatives aux scènes travaillées (structure de données et optimisation de la mémoire opérée par son CoreData fournit avec l’API), la prise en charge des filtres visuels basés sur les matériaux complexes (paramétrables mathématiquement via l’utilisation du langage de script LUA) avec la gestion de plusieurs passes différentes sur le même rendu. Nala Editor est 100% personnalisable via la gestion de plugins offerte par celui-ci. En effet, le concept de « non limitation » suivi par Nala Editor permet aux développeurs confirmés de rajouter leurs propres chargeurs de modèles 3D et textures, leurs propres nœuds de scène, leurs propres moniteurs (permet de créer un moteur de rendu personnalisé où un moteur de rendu par défaut est fournit par Nala Editor), leurs propres plugins visuels comme par exemple un éditeur de nœud personnalisé, etc. Nala Editor prend en charge la gestion des ombres via des « shadow maps » classiques ou VSM avec un contrôle quasi-total sur celles-ci. Nala Editor prend en charge le langage de script LUA permettant de scripter le comportement de celui-ci et automatiser les traitements en créant des « triggers » qui seront exécutés lorsqu’un événement choisit survient (exemple : lorsqu’un objet est rajouté à la scène de type « terrain » alors appliquer le traitement définit par le script LUA). Nala Editor prends en charge la gestion des systèmes de particules avec un éditeur complet sous forme de graphe  
    
  En outre, Nala Editor est fournit avec une collection de matériaux par défaut, de filtres visuels par défaut, des systèmes de particules configurés par défaut (feu, pluie, neige, etc.), des exemples de projets, des nœuds de scène par défaut, des exemples commentés de plugins, et une documentation complète.

Points positifs/négatifs :

* Technique
* Prix

Cible :

* Développeur indépendant / B2B
* Sexe
* Age
* Catégorie socio pro
* Tranches salaire
* Logiciels éditeurs utilisés
* Forums ?

Attentes de la cible :

Veille concurrentielle :

* Unity

En utilisant la version free de unity, la version du jeu peut être mise en ligne gratuitement. Si par contre il décide de commercialiser son jeu dans ce cas il doit payer une licence.

Commercialisation = achat licence

Comment faire connaître notre produit ?

* Sites web (quels sites ? comment promouvoir ?)
* Blog :
* Forums :

Présentation de notre projet sur des forums. Présentation simple avec captures d’écran pour attirer. Mettre un lien renvoyant à notre blog.

* Salons
* Sponsors
* Service rendu
* Réseaux sociaux :

Facebook : lister tous les noms des personnes intervenants sur la page d’unity et les inviter à liker la page

Rechercher toutes les pages pouvant attirer notre cible potentielle, lister les personnes intervenant sur ces pages et les inviter à suivre notre page.

* Ecoles info

Faire des présentations dans des écoles de programmation, afin de présenter notre projet. Possibilité de faire des tutoriaux.

Intervenir dans les écoles permet de devenir partenaire de ces écoles et donc d’apparaître sur leur site internet.

* Tutoriaux

Publier sur Youtube des tuto, qui seront partagés le blog, la page facebook, les forums, des pages facebook accueillant notre cible potentielle.

Comment le commercialiser ?

Création d’un site web

Deux possibilités de revenus :

* Pub en ligne : mauvais l’image
* Prix licence :

Les licences s’achètent à l’année, pour un nombre de jeux et d’heures d’utilisation illimités. Pour commercialiser un jeu créé avec nala editor, obligation d’acheter la licence.

Une fois la V1 sortie, des royalties seront touchées sur tous les jeux générant plus de 10 000$ de recette.

Un développeur développe un jeu avec la V1 gratuite, arrivé à la sortie de la V2, il décide de commercialiser son jeu. Il sera donc obliger de payer la licence.

Dans le cas ou un développeur développe un jeu avec une version gratuite, et qu’il décide à la fin de son jeu de le commercialiser, il devra payer une licence. Les prix seront fixés en fonction de la date d’utilisation.

Tous les fichiers générés par Nala Editor seront signés par la version de celui-ci (ex : V1, V2, etc.) il sera donc facile de déterminer avec quelle version de Nala Editor le jeu a été créé

V1 : licence gratuite simple

80€ licence commerciale

V2 : licence gratuite simple

80€ licence commerciale V1

150€ licence commerciale V2

Les personnes ayant payées 80€ et souhaitant passer au forfait 150€, ne payeront que la différence, à un prix avantageux, soit 40€ de plus.

V3 : licence gratuite simple V1

80€ V2

150€ V3

Possibilité une fois que la V1 est sortie de mettre des pubs spécialisées sur le site internet. Publicités non intrusives (pas bloquées par adobe, pas de popup), qui respecte les normes adbock.

Comment fixer les prix ?

Un développeur confirmé qui veut créer un petit jeu vidéo n'aura pas besoin d'un éditeur complet. Il utilisera pour compléter ses lacunes ou éviter la perte de temps des logiciels spécifiques pour un traitement spécifique (ex : Créer, éditer et exporter un terrain, ou animer un personnage), ce qui lui revient à moins de 200$ finalement.

Budget ?

Planning ?