**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

Comment faire connaître notre produit ?

* Sites web (quels sites ? comment promouvoir ?)
* Forums
* Salons
* Sponsors
* Service rendu
* Réseaux sociaux
* Ecoles info
* Tuto

Comment le commercialiser ?

Création d’un site web

Deux possibilités de revenus :

* Pub en ligne

Budget ?

Planning ?