**Veille Concurrentielle**

**Je te mets des commentaires dans mon langage, c’est un document en version 0.0000001 Alpha hein.**

**Catégories**:

* Les gros du marché
* Les normaux
* Les gratuits

**Les gros du marché :**

* Cry Engine (avec Sandbox)
* Unreal Development Kit (UDK, éditeur)
* Torque 3D (juste vérifier s’ils ne se sont pas écroulés comme des merdes)
* Unity 3D (gros concurrent où la licence vaut 1400€ quelque chose comme ça mais qui reste trop cher d’après les développeurs indépendants)
* Game Maker (très connu, et celui-ci est dangereux car il est low-cost, en revanche il ne fait que de la 2D, à savoir s’ils veulent aller vers la 3D aussi ou pas, si oui, alors on est dans la merde, même si je pense qu’on est en avance car c’est le genre de team à créer eux-mêmes leurs moteurs 3D mais bon, à regarder)

**Les normaux :**

* RPG Maker (environ dans nos prix, en général dit comme étant pas mal mais ne fait que de la 2D et spécialisé dans les RPG)
* FPS Creator (en général mal vu car compliqué pour finalement ne faire que des jeux FPS et visuellement vite fait convenables)
* The Games Factory 2 (ne fait que de la 2D aussi, et mal apprécié des utilisateurs en général, à vérifier en revanche j’en sais pas beaucoup dessus à part qu’il est connu)
* Construct 2 (Celui-la fait que de la 2D aussi mais trèèèèès apprécié par les utilisateurs, à vérifier également mais je suis pratiquement sûr de ce que j’avance car j’en connais qui l’utilise alors bon xD)
* Game Studio (lui c’est chaud par contre, mais j’ai cru comprendre que les utilisateurs l’aiment pas car il bloque trop de fonctionnalités. C’est-à-dire que pour 75$ tu fais même pas 10% de ce que chez moi tu peux faire, j’ai regardé, je ne connais pas son utilisation).

**Les gratuits :**

* Away 3D
* Cafu Engine
* jMonkeyEngine
* Panda3D
* irrEdit & CopperCube (utilisent le même moteur 3D que moi à la base)

**Conclusion**

En conclusion je te dirais que le monde des éditeurs 2D c’est mort pour nous, mais on s’en fiche car on est spécialisés dans la 3D nous. De plus on a beaucoup d’avance sur les autres de la catégorie **normaux** sur l’utilisation du logiciel et les performances. Ce qui fait que les éditeurs 2D marchent encore et marche encore bien c’est qu’ils proposent aux développeurs de pouvoir exporter les jeux qu’ils créent avec ces éditeurs sur les plateformes mobiles comme les iPhone iPads, etc. et Androïd, mais aussi en flash et JavaScript pour les navigateurs web. C’est-à-dire qu’ils proposent de viser toutes les plateformes possibles et donc gagner en visibilité et si le jeu est stylé avec c’est le jackpot pour les créateurs du jeu vidéo.

Ce qui fait que les éditeurs 2D marchent ça peut aussi marcher pour nous. Je m’explique : Viser les plateformes mobiles c’est différent que de viser le web ou directement des ordinateurs, mais ce n’est pas impossible, car le fait que j’utilise le C++ comme langage je peux facilement aller vers les plateformes mobiles et rendre compatible mon moteur. De plus si les éditeurs 2D peuvent exporter vers le web aussi (c’est-à-dire jouer dans ton navigateur internet directement) c’est qu’il y a des librairies 2D qui fonctionnent sur le web. Aujourd’hui on est dans LE mouvement des librairies 3D sur le web, c’est-à-dire qu’on peut faire la même chose mais en 3D, et facilement ! Sachant que David Catuhe c’est le créateur de Babylon.js qui est une librarie 3D pour le web vachement connue de ouf ☺

Exporter vers les plateformes mobiles et le web ça fait partie de ce qui marche de ouf bien.

Pour ce qui est des **gratuits**, on est largement au dessus en terme de performances et visuels. Aujourd’hui il nous manque seulement des fonctionnalités (ce qui reste un gros travail à faire hein). Le cœur de rendu 3D de mon projet est aujourd’hui super avancé et avance encore, et termes de visuel et de performances on est vraiment bons.

Pour **les gros du marché** on se fait écraser net sur tous les points (même si j’ai tendance à croire que mon moteur de rendu est vraiment proche en termes de résultats) mais ils restent vraiment trop chers. C’est-à-dire que les développeurs indépendants ne veulent pas qu’on leur prenne trop d’argent. Soit des royalties sur les ventes là trop chères, soit la licence trop chère, ce qui fait qu’il y a peu de développeurs indépendants qui les utilisent. Juste faire attention à la CryEngine 3 et sa Sandbox, eux (restant trop chers) ont pas mal d’utilisateurs n’empêche.

En conclusion de la conclusion je dirais qu’on est dans les normaux avec une tendance à être vite fait au dessus des normaux quand même. Sachant que la plupart des gratuits ne proposent que des moteurs 3D en code brute, et non des logiciels comme le notre. Tout ce qu’il nous manque c’est des outils utiles et beaucoup utilisés. Là ce qu’on a surtout aujourd’hui chez toi et moi c’est un logiciel qui fait des super rendus mais qui manque de fonctionnalités encore, un gros travail nous attend nous les développeurs !

Quelque chose à retenir c’est que le jeu vidéo en France va mal et les développeurs indépendants on s’en branle en France (pas mal d’articles disent ça ^^). Pour nous c’est emmerdant, c’est nos clients ! Faut regarder ça et préparer notre défense ! On a l’Amérique ne l’oublions pas.