



NAUOTO

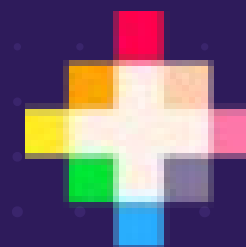
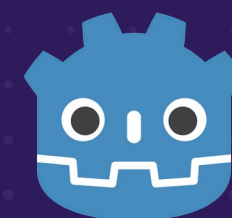
UNE PLATEFORME DE CRÉATION DE JEUX
COLLABORATIVE SUR NAVIGATEUR
ACCESSIBLE À TOUS

IDÉE DU PROJET



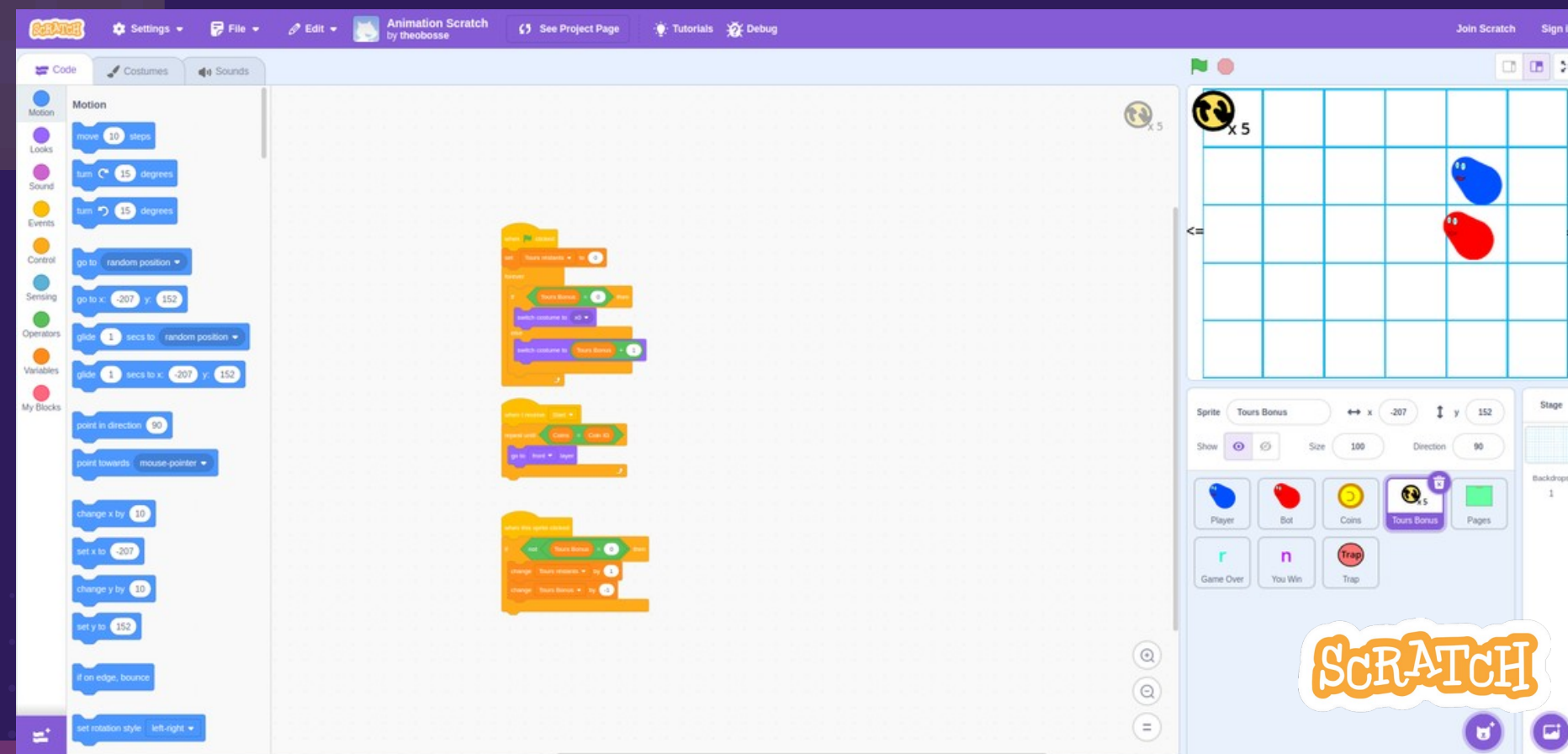
MISE EN CONTEXTE

QUELS SONT LES OUTILS
EXISTANTS AUJOURD'HUI ?



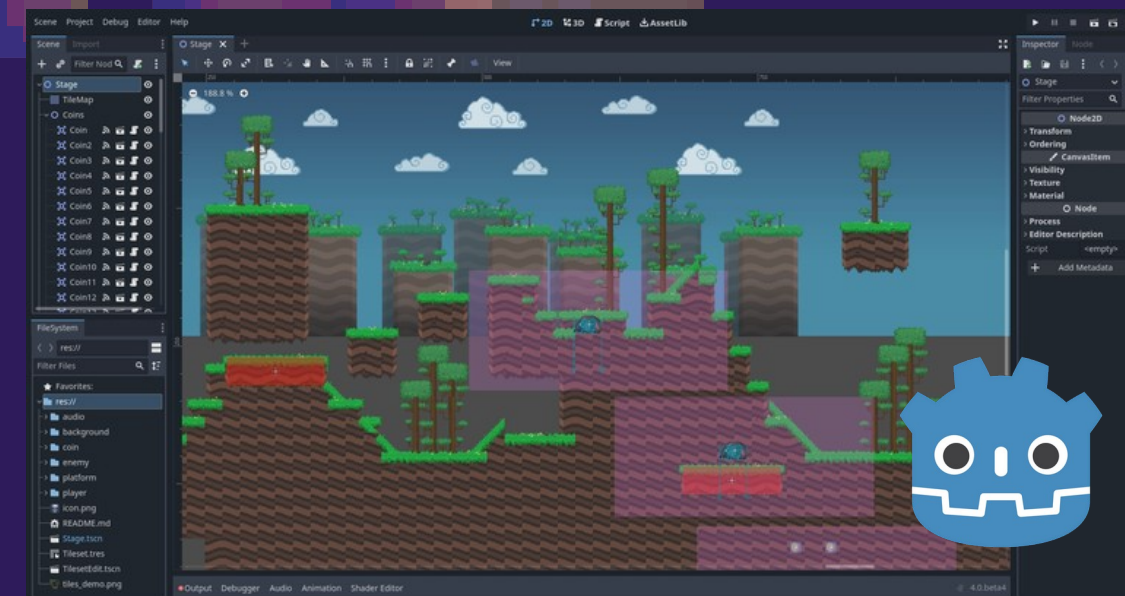
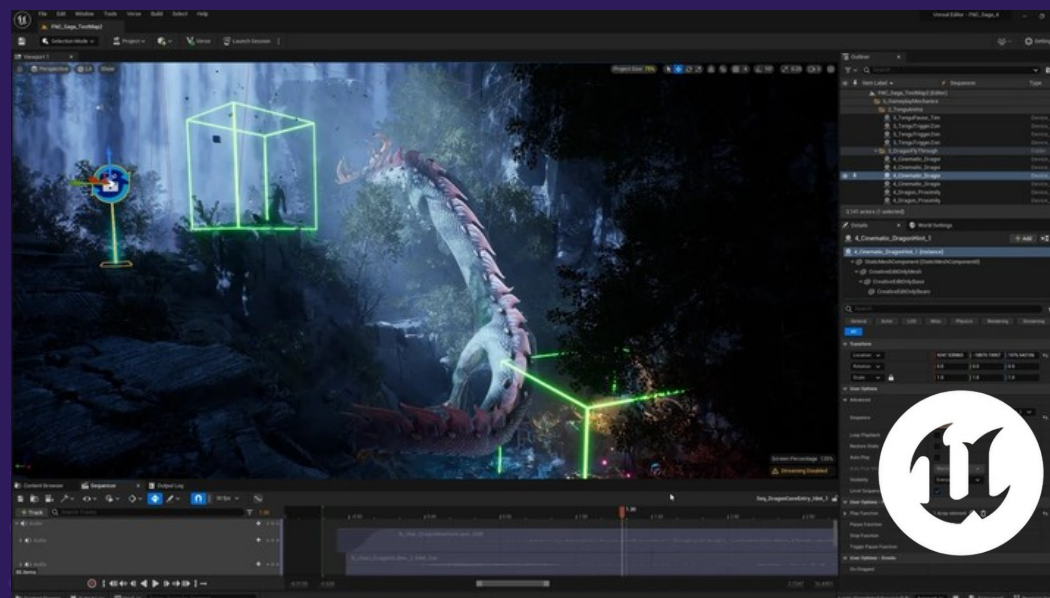
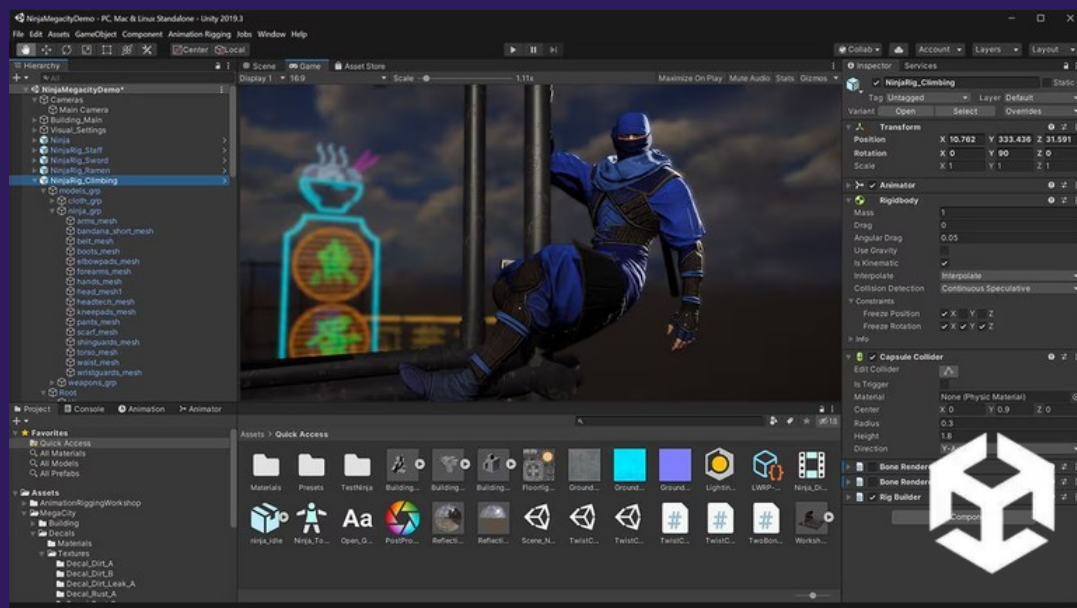
IDÉE DU PROJET

MISE EN CONTEXTE



OUTIL SIMPLE ET PARFAIT POUR
DÉBUTER, MAIS TROP LENT ET LIMITANT

IDÉE DU PROJET MISE EN CONTEXTE

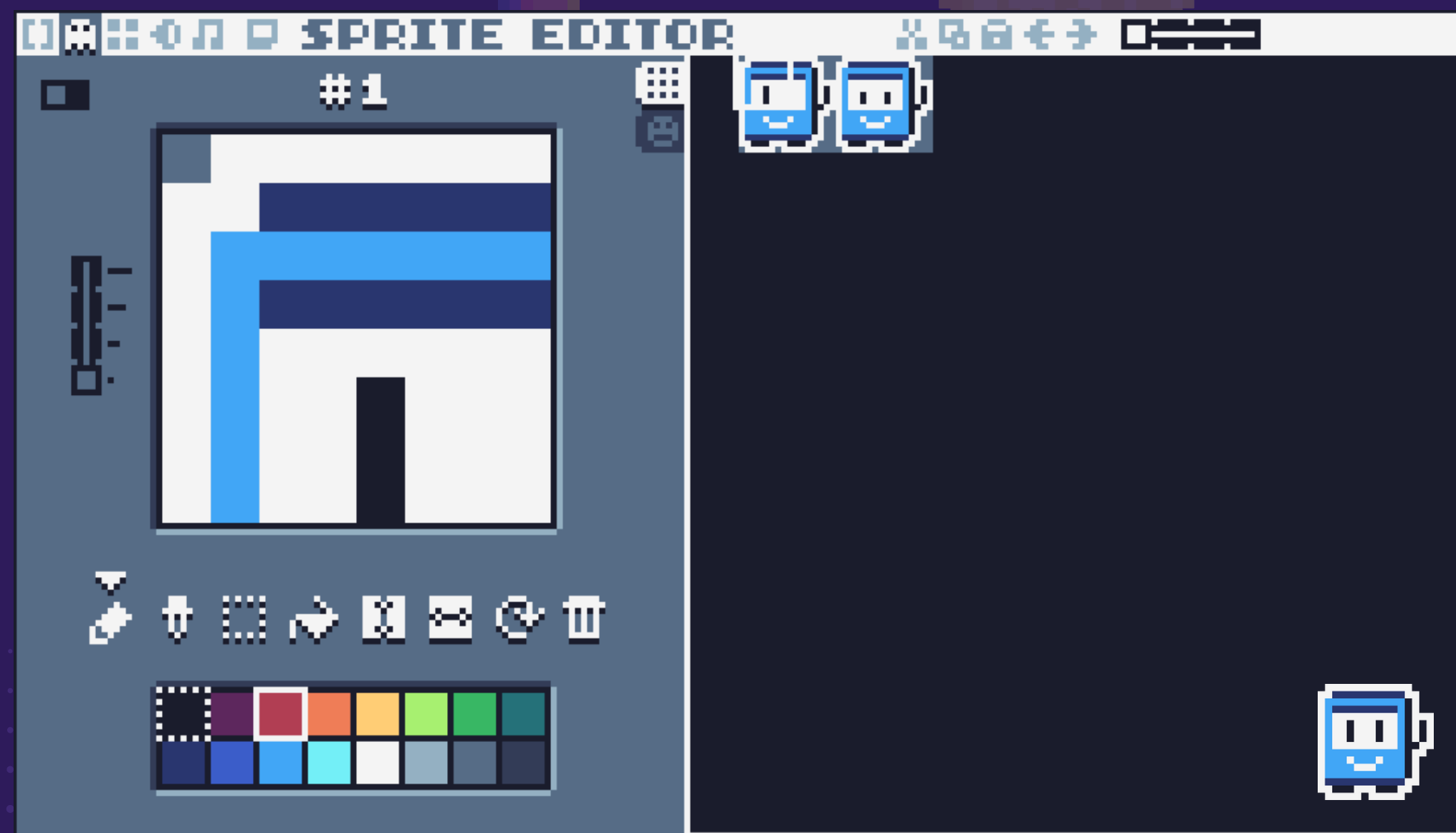
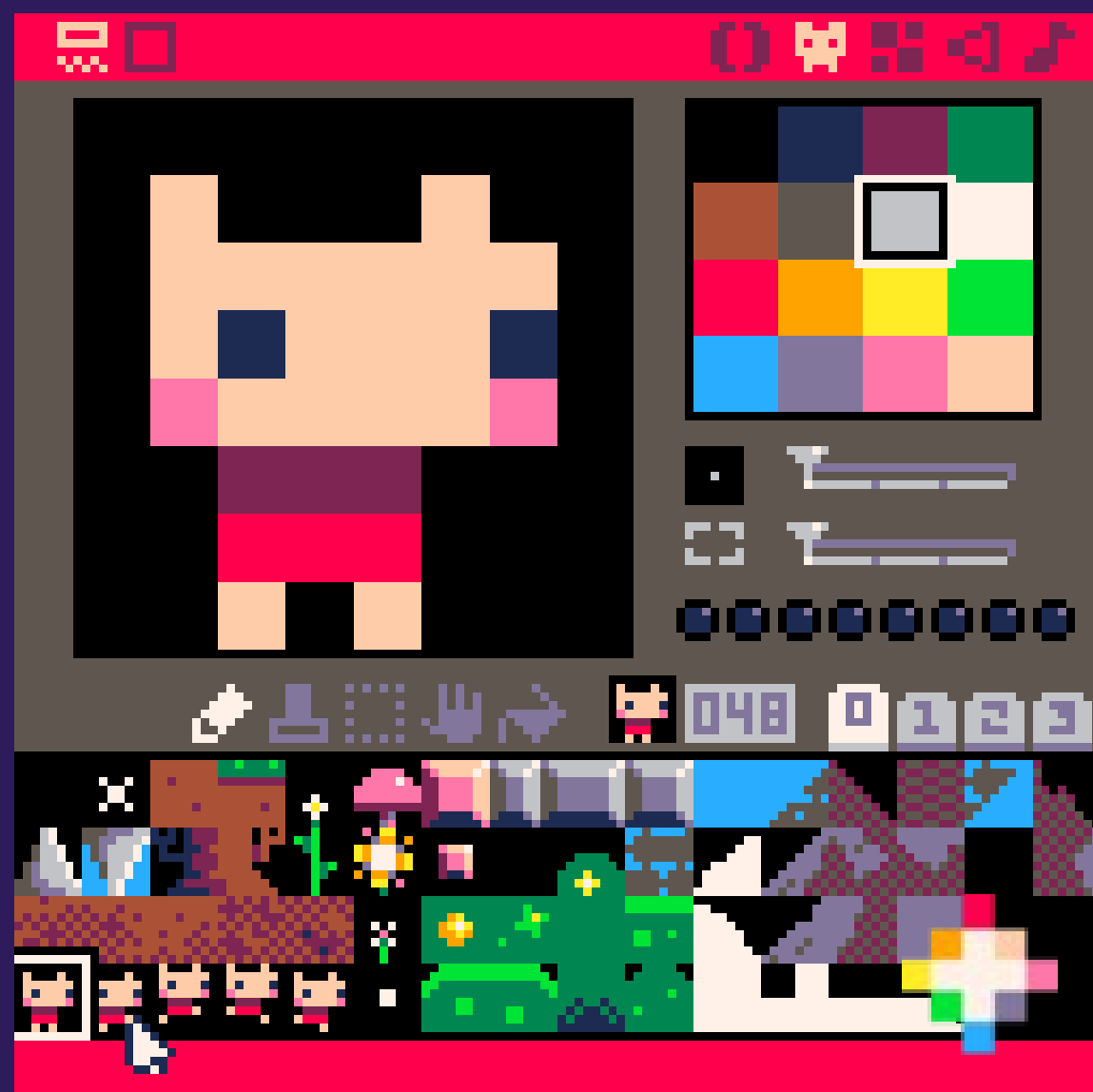


UNITY, UNREAL ENGINE ET GODOT SONT DES OUTILS PUISSANTS MAIS DIFFICILE À
PRENDRE EN MAIN

IDÉE DU PROJET



MISE EN CONTEXTE



OUTILS PARFAITS POUR DÉBUTER, MAIS PAS PRATIQUE POUR LA COLLABORATION

IDÉE DU PROJET



NOTRE SOLUTION

UN OUTIL DE CRÉATION ET DE PARTAGE DE JEUX VIDÉO
COLLABORATIF DANS UN NAVIGATEUR WEB POUR LES DÉBUTANTS ET
LES PASSIONNÉS



NAUCTO

IDÉE DU PROJET



NOTRE SOLUTION

IMPACT

RENDRE **LUDIQUE** ET **ACCESSIBLE** LA CRÉATION DE JEUX VIDÉOS
POUR LES COLLÉGIENS ET LYCÉENS SOUHAITANT DONNER VIE À
LEURS IDÉES, ET LES PARTAGER À UNE **COMMUNAUTÉ**

NOUS PENSONS QUE CELA POURRAIT AVOIR UN RÉEL IMPACT
SOCIÉTAL, ÉDUCATIF ET CULTUREL.

FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES



SIMPLICITÉ

SIMPLE À PRENDRE EN
MAIN ET PROTOTYPAGE
RAPIDE



ACCESSIBLE

SUR N'IMPORTE QUEL
NAVIGATEUR INTERNET
DONC NE NÉCESSITE
AUCUNE INSTALLATION



MULTIJOUEUR

**DÉVELOPPEMENT
COLLABORATIF** AVEC
SUPPORT MULTI-
JOUEUR SIMPLE
D'UTILISATION



PLATFORME COMMUNAUTAIRE

PARTAGE DE VOS
JEUX AVEC LA
COMMUNAUTÉ

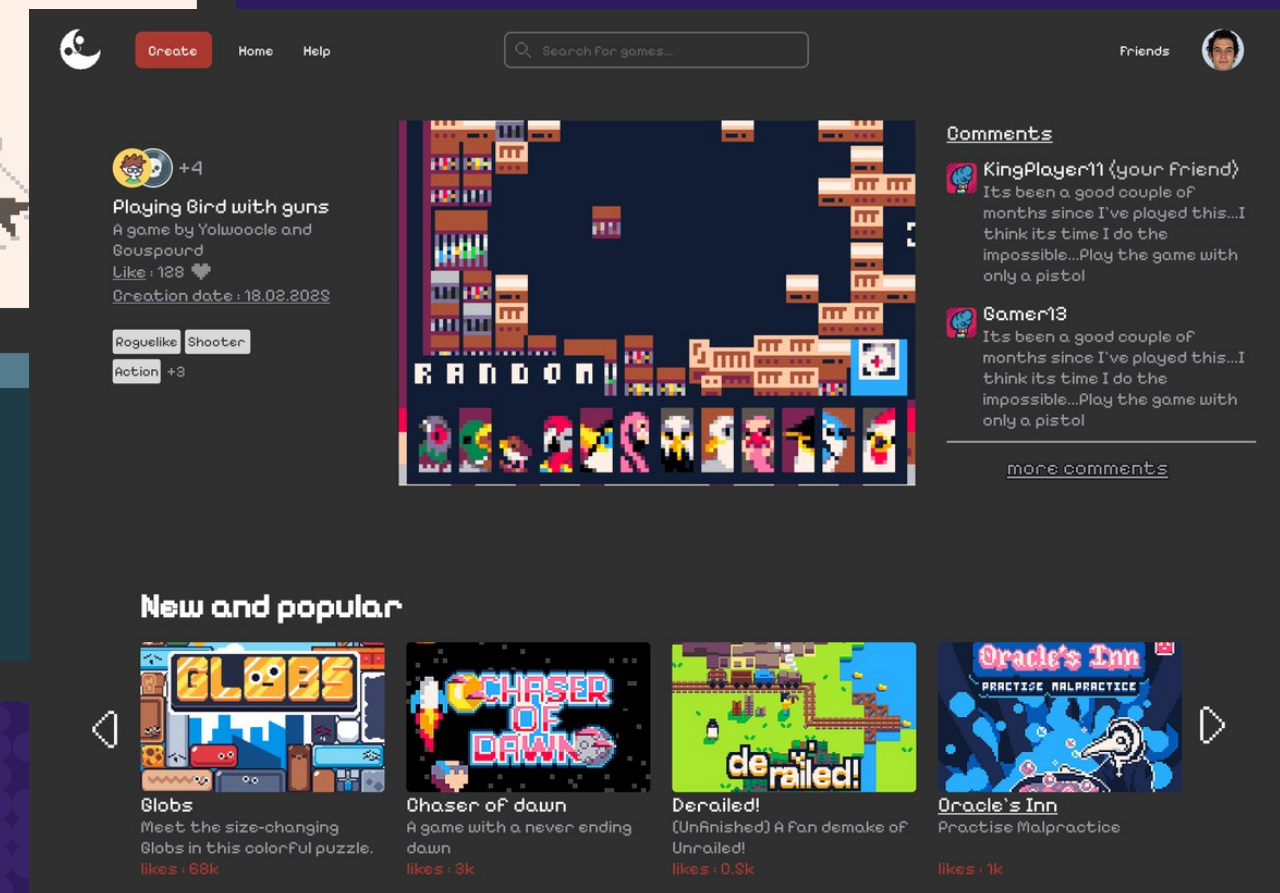
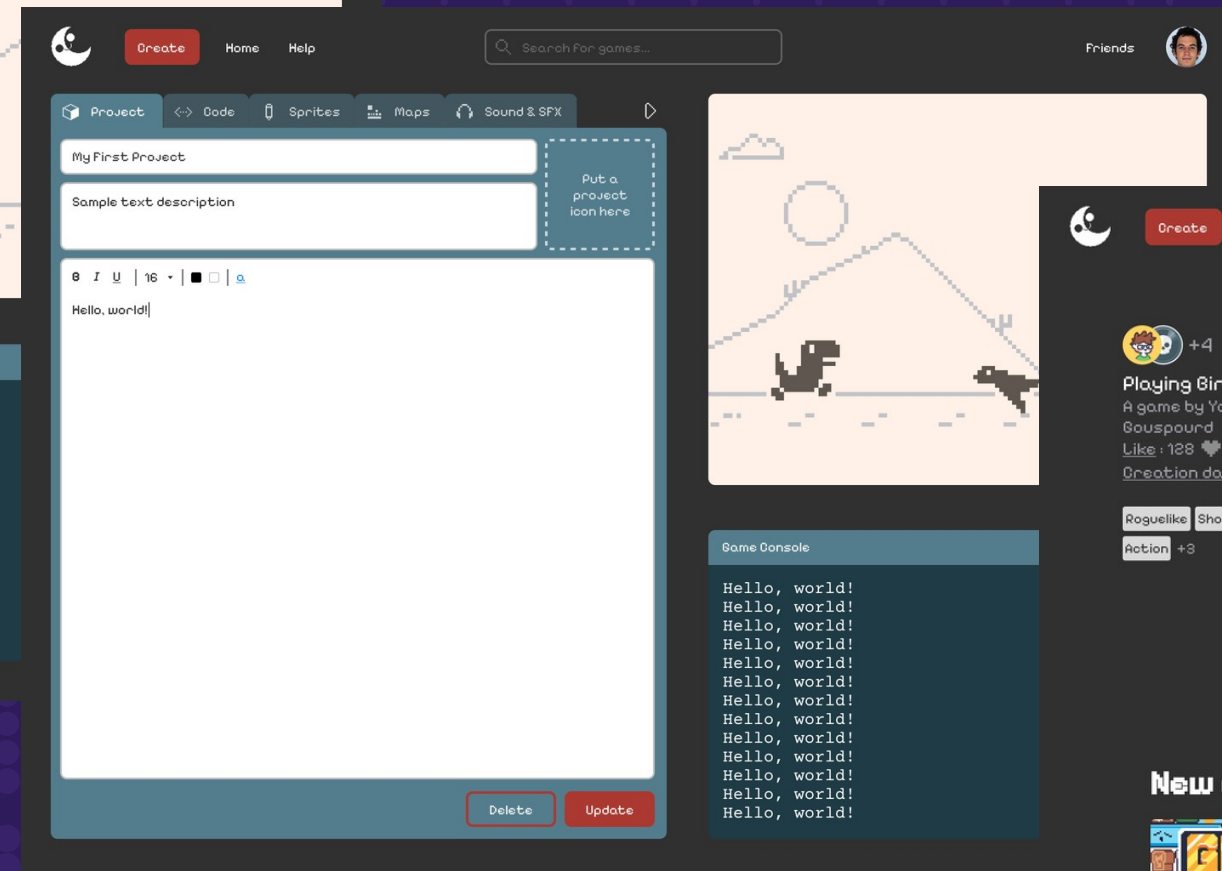
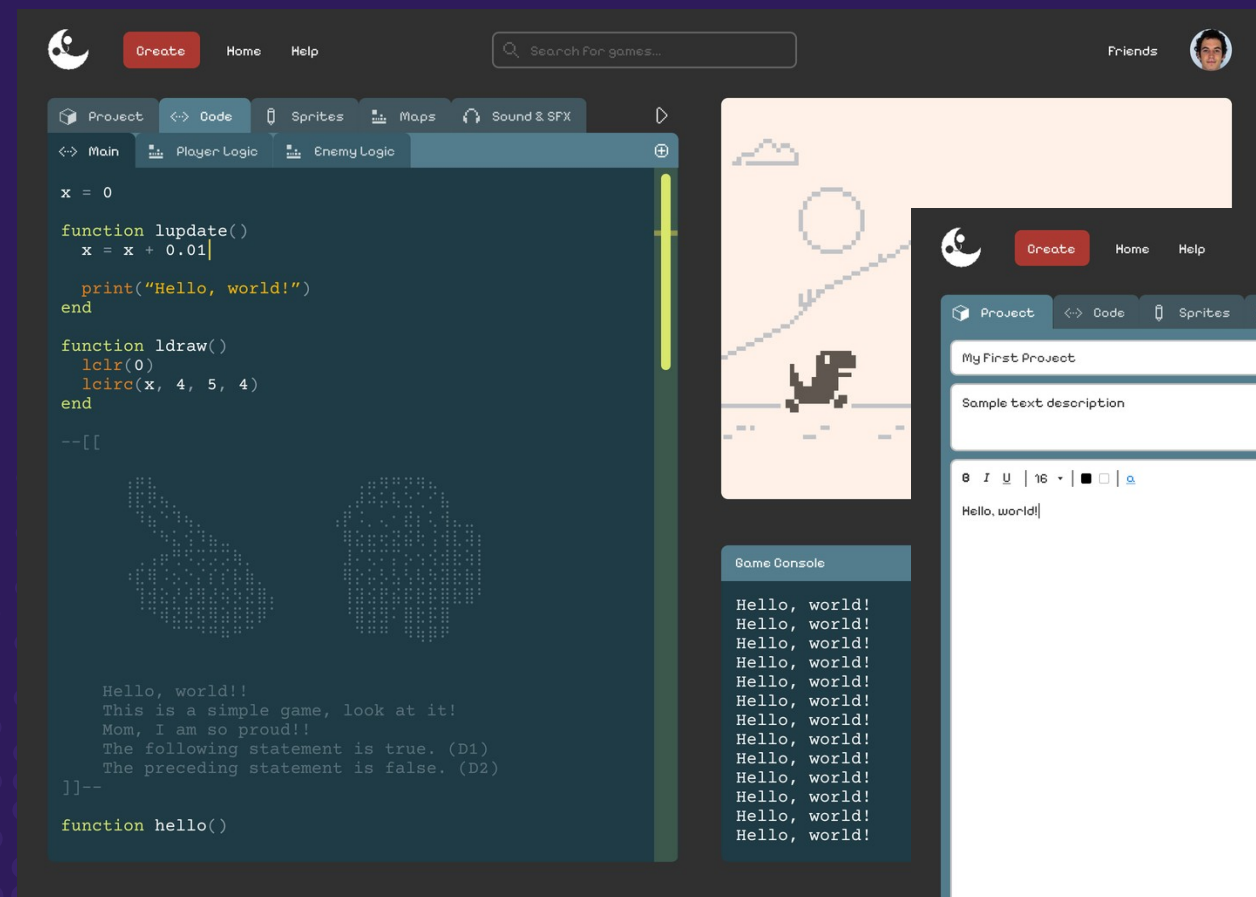
COMMENT ÇA MARCHE



DEVELOPPER UN JEU DIRECTEMENT SUR LA PLATEFORME EN LIGNE

PUBLIER LES JEUX SUR LE HUB COMMUNAUTAIRE

[JOUER AUX JEUX PARTAGÉS](#)
[PAR LA COMMUNAUTÉ](#)

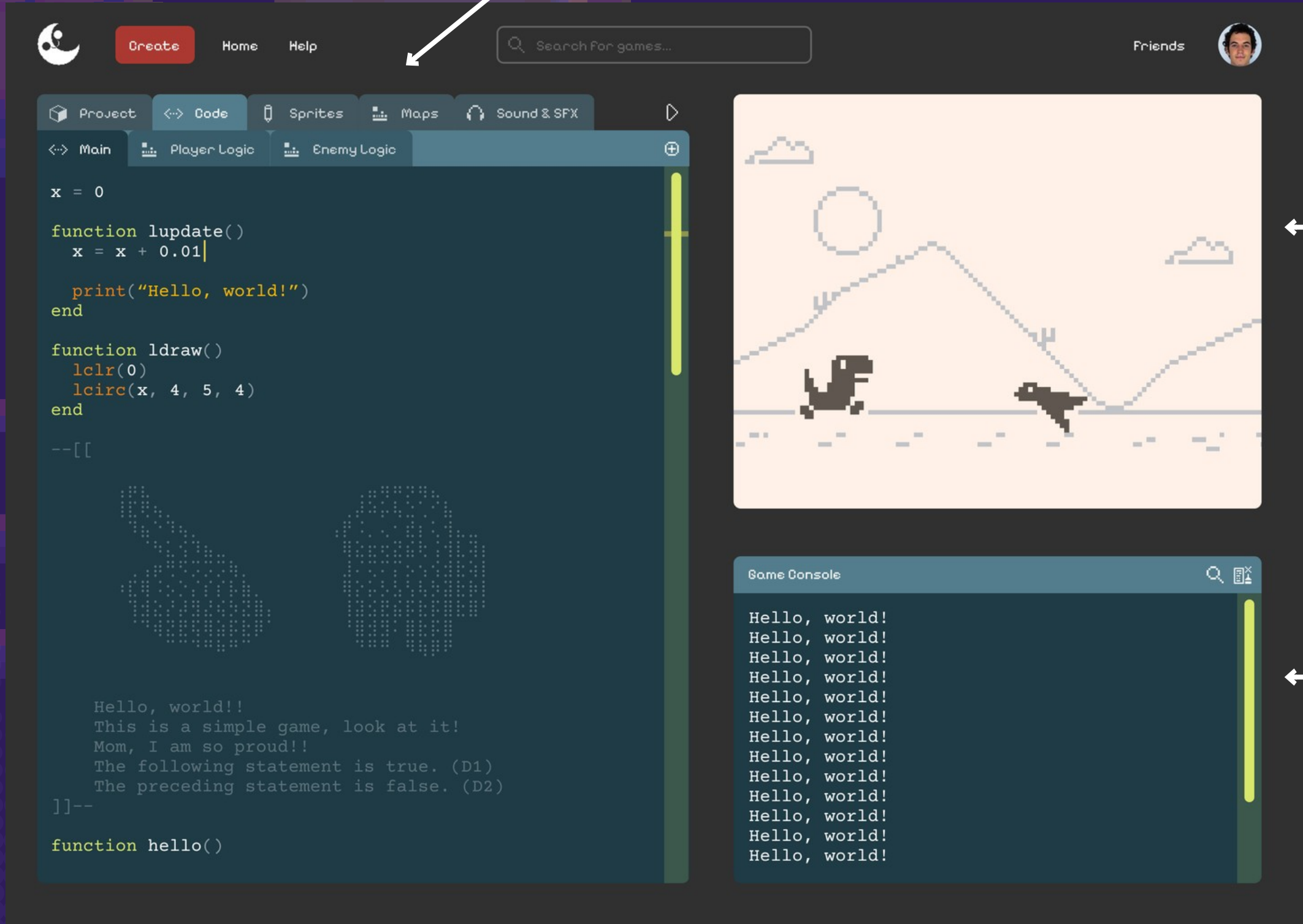


COMMENT ÇA MARCHE

L'ÉDITEUR DE JEU



INTERFACE DE CRÉATION DU JEU
(CODE, DESSIN, SONS & MUSIQUE)



PRÉVISUALISATION DU JEU
POUR TESTER EN AMONT DU
DÉVELOPPEMENT

CONSOLE DE
DÉVELOPPEMENT
(POUR AIDER LE
DÉVELOPPEUR)

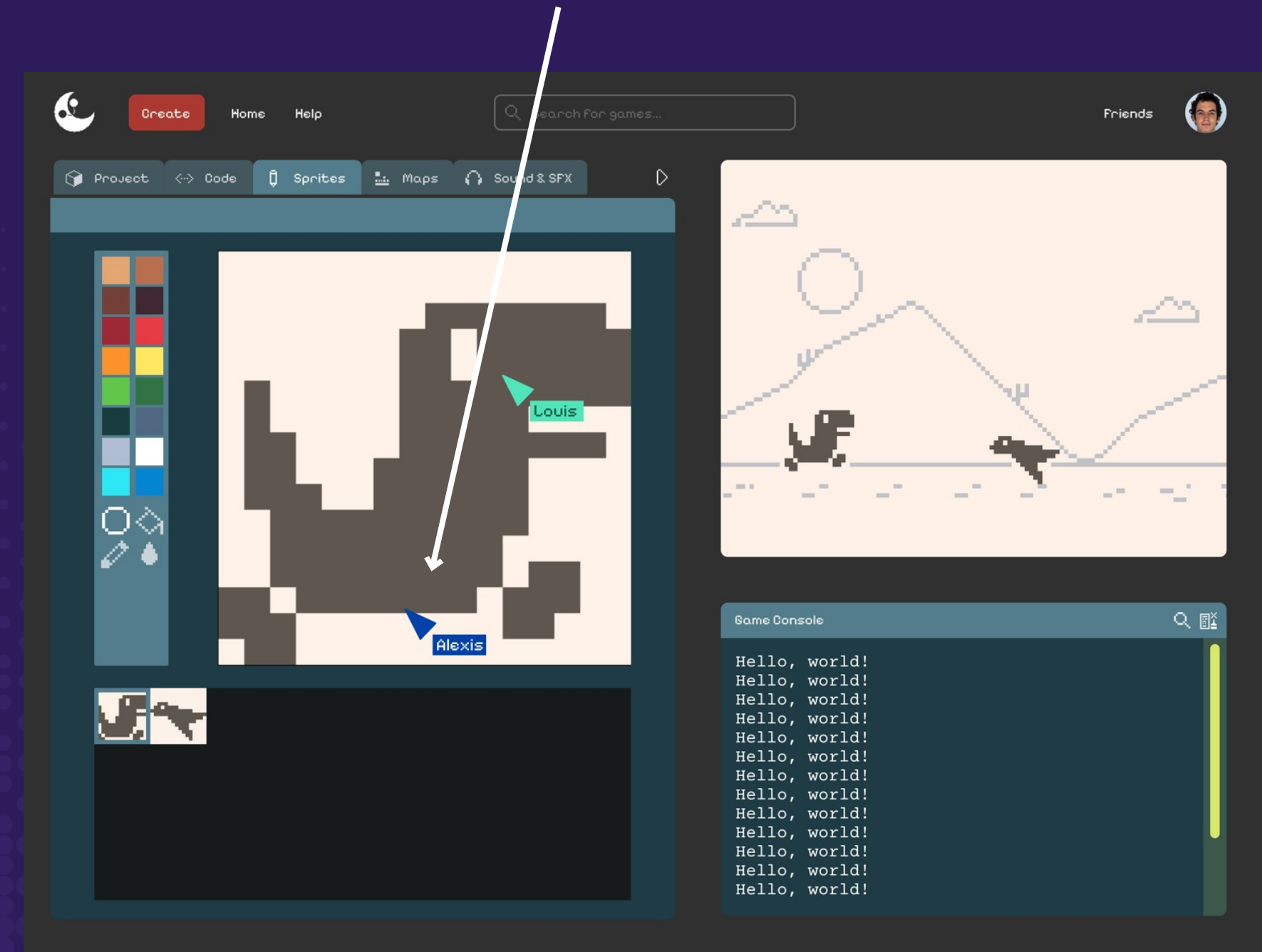
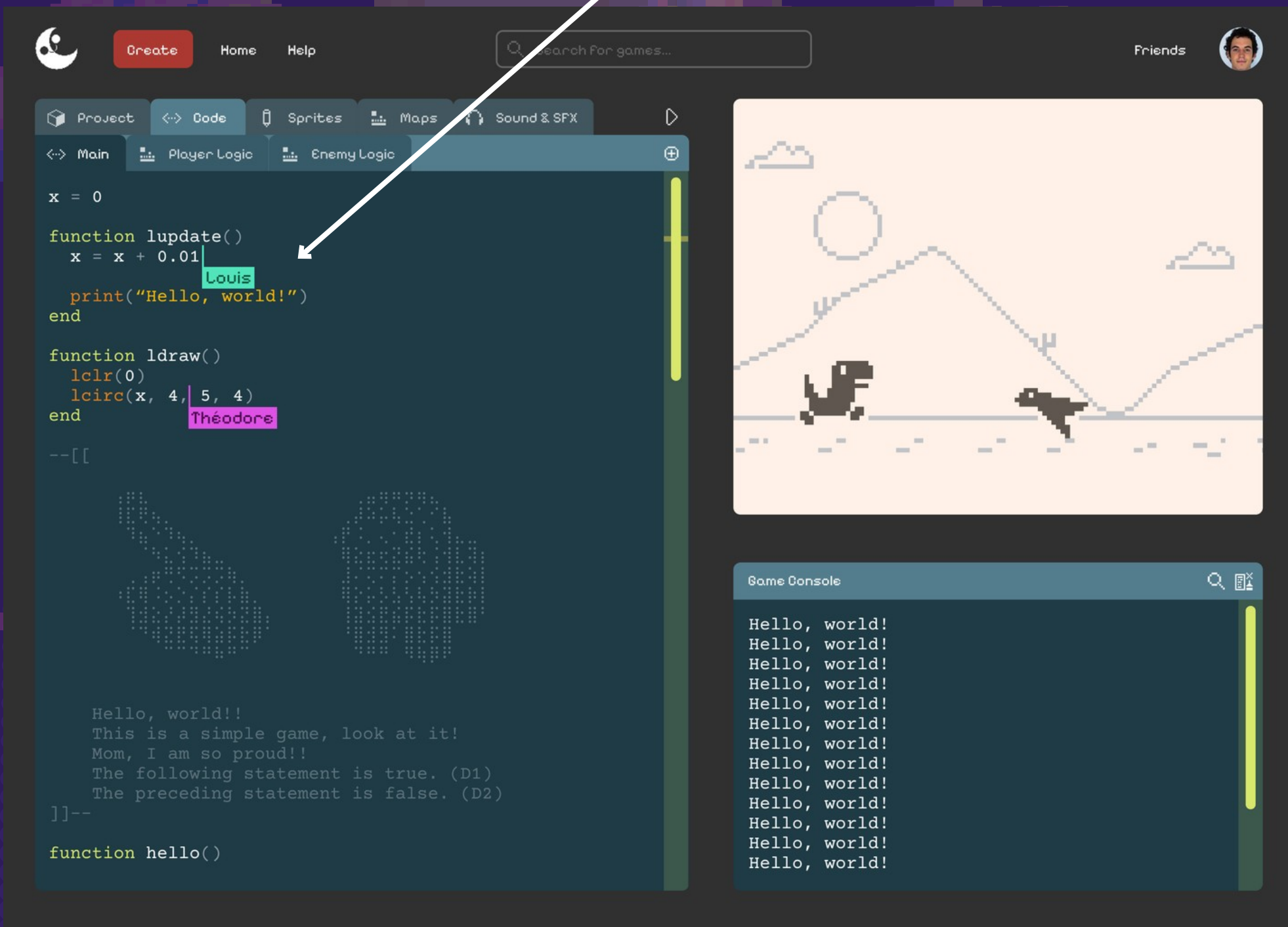
COMMENT ÇA MARCHE

L'ÉDITEUR DE JEU



**COLLABORATION DIRECTEMENT
SUR L'ÉDITEUR EN LIGNE**

COLLABORATION SUR LA CRÉATION D'IMAGES



COMPETITION



	NAUCTO 	UNITY 	PICO-8 	SCRATCH 	GAME MAKER 
OPEN SOURCE	✓	✗	✗	✓	✗
PRISE EN MAIN RAPIDE	✓	✗	✓	✓	✓
ENVIRONNEMENT INTÉGRÉ DE DÉVELOPPEMENT & DE CONCEPTION	✓	✗	✓	✓	✓
GESTION D'UN PROJET ENTRE COLLABORATEURS	✓	✓	✗	✗	✗
GESTION DU MULTI-JOUEUR INTÉGRÉ	✓	✓	✗	✗	✗
PAS D'INSTALLATION REQUISE	✓	✗	✗	✓	✗

VALEURS AJOUTÉES



QU'EST-CE QU'IL N'Y A PAS AUJOURD'HUI
SUR LES OUTILS ACTUELS ?



EDITION DE CODE
COLLABORATIVE
EN TEMPS RÉEL



POSSIBILITÉ DE
REMIXER LES JEUX
PUBLIÉS SUR LE HUB



GESTION SIMPLIFIÉE
DU MULTIJOUEUR
INTÉGRÉE

VALEURS AJOUTÉES



POURQUOI PAS JUSTE UNE EXTENSION À PICO-8 ?

PICO-8 DISPOSE DÉJÀ D'EXTENSIONS COMME **PICO-SOCKET** OU **PICOLOVE** INTÉGRANT CERTAINES DE NOS IDÉES. CEPENDANT, NAUCTO SE DISTINGUE PAR LEUR INTÉGRATION DIRECTE, OFFRANT UNE COMPATIBILITÉ NATIVE, NOTAMMENT POUR LE MULTIJOUEUR.

DE PLUS, PICO-8 NE PERMET NI LE DÉVELOPPEMENT DANS LE NAVIGATEUR NI LA COLLABORATION EN TEMPS RÉEL.

COÛTS & REVENUS

COÛTS DES INFRASTRUCTURES



COÛT DES SERVEURS

STOCKAGE DES JEUX LÉGERS
(TAILLE MAX 1 MEGA-OCTET)

MISE EN LIGNE DE LA
PLATEFORME WEB

LES JOUEURS AUTO-HÉBERGENT
LES PARTIES MULTIJOUEURS

COÛTS & REVENUS



ABONNEMENTS

Free

pour débuter

- PUBLICITÉS NON INVASIVES EN JOUANT
- 3 PUBLICATIONS DE JEUX SUR LE HUB

0€ par mois

No Ads

pour les joueurs

- ✓ PAS DE PUBLICITÉ
- 3 PUBLICATIONS DE JEUX SUR LE HUB
- BADGE SUR LE PROFIL

2€ par mois

Maker

pour les créateurs

- ✓ PAS DE PUBLICITÉ
- ✓ LIMITATION DU NOMBRE DE JEUX PUBLIÉS RETIRÉ
- ✓ PLUS DE RESSOURCES DISPONIBLES POUR LA CRÉATION D'UN JEU
- BADGE SUR LE PROFIL

5€ par mois

COÛTS & REVENUS



RÉMUNÉRATION DES CRÉATEURS

LES CRÉATEURS DISPOSENT DE DEUX MOYENS POUR RÉMUNÉRER LEUR TRAVAIL



PUBLICITÉS SOUS
FORME DE BANNIÈRES



JEUX PAYANTS, PRIX
DÉTERMINÉ PAR LE
CRÉATEUR

COÛTS & REVENUS



RÉMUNÉRATION DES CRÉATEURS

TOUTE RÉMUNÉRATION PASSE PAR UN SYSTÈME QUI SE VEUT PRATIQUE

Sans abonnement Maker

- LES REVENUS SONT REVERSÉ À 70% AU CRÉATEUR, ET 30% À LA PLATEFORME

Avec abonnement Maker

- ✓ L'ENTIÈRETÉ DES REVENUS PUBLICITAIRES EST REVERSÉ JUSQU'À QUE L'ABONNEMENT SOIT REMBOURSÉ (5€)
- LE RESTE DES REVENUS EST REVERSÉ À 70% AU CRÉATEUR, ET 30% À LA PLATEFORME

PERSONA



JULIEN, 15 ANS
LYCÉEN

SOUHAITE
S'INITIER À LA
PROGRAMMATION



MARIE, 23 ANS
GAMEDEV

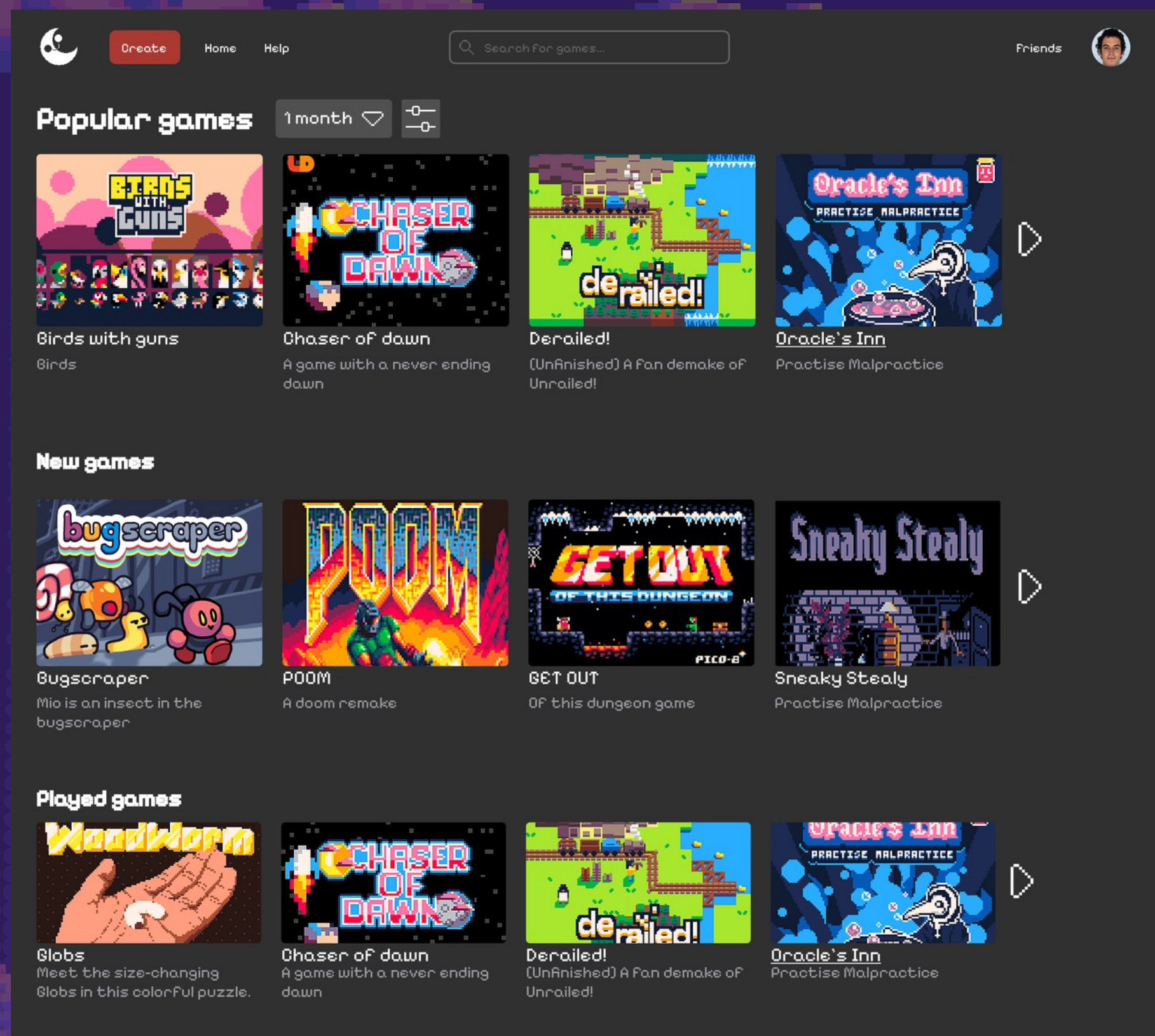
PASSIONÉE PAR LES
JEUX RÉTROS, ELLE
UTILISE NAUCTO POUR
CRÉER DES JEUX AVEC
SES AMIS



JULIEN, 40 ANS
COMMERCIAL

SOUHAITE RECRÉER UN
JEU DE SON ENFANCE
POUR IMPRESSIONNER
SES AMIS ET SES
COLLÈGUES

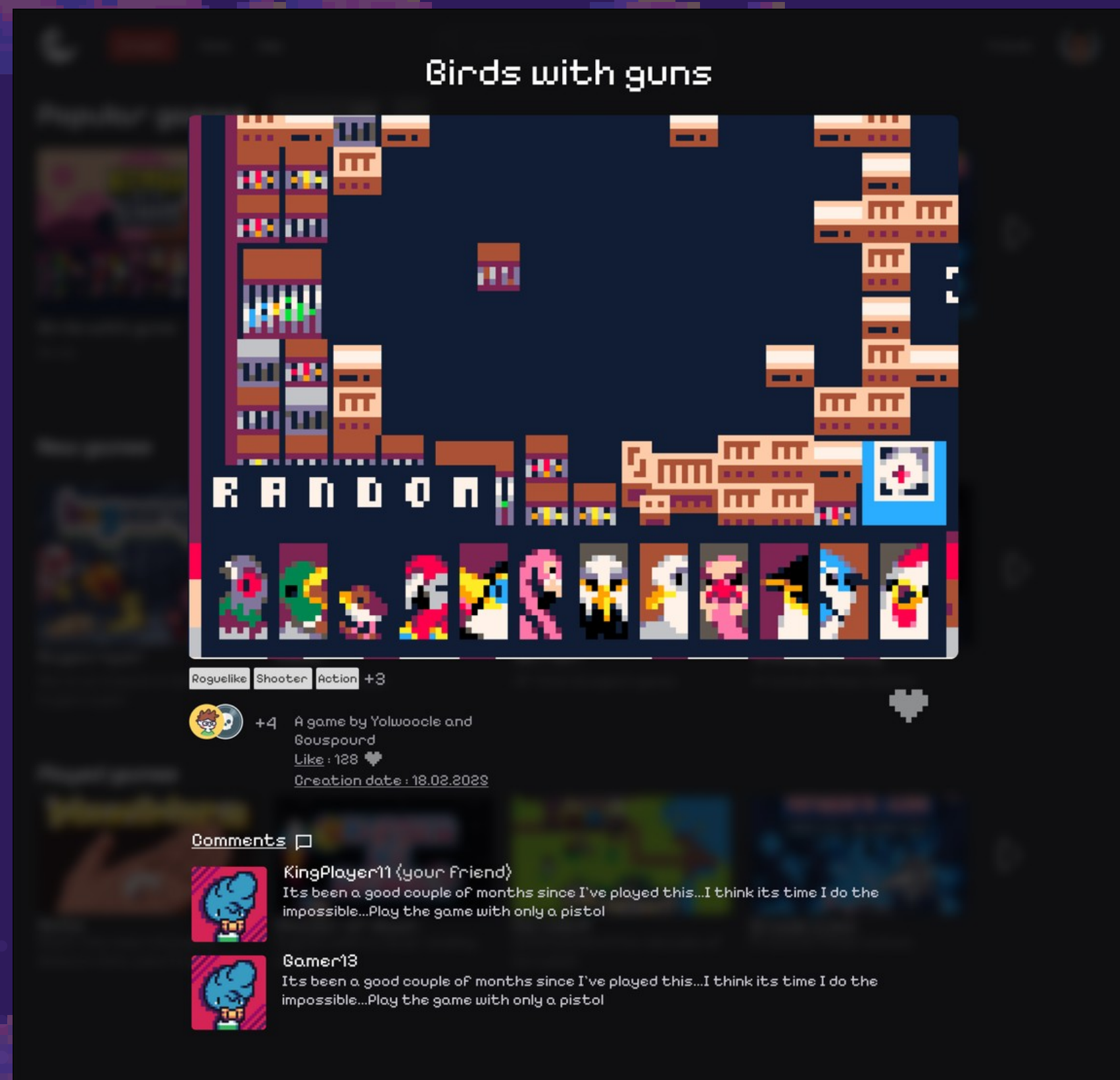
MAQUETTE



LA PAGE PRINCIPALE "HUB"
ACCUEILLE LES DERNIERS JEUX
DÉVELOPPÉS PAR LA COMMUNAUTÉ,
ET LES PLUS **POPULAIRES**

CELA PERMETTRA DE FAIRE
DÉCOUVRIR LE POTENTIEL DE
NOTRE OUTIL ET PROMOUVOIR LES
JEUX QUI LE MÉRITENT

MAQUETTE



LORS DE LA SÉLECTION D'UN JEU,
LA PAGE AFFICHE LE JEU AU
DESSUS

LES INFORMATIONS DU JEU SONT À
GAUCHE ET LES COMMENTAIRES À
DROITE.

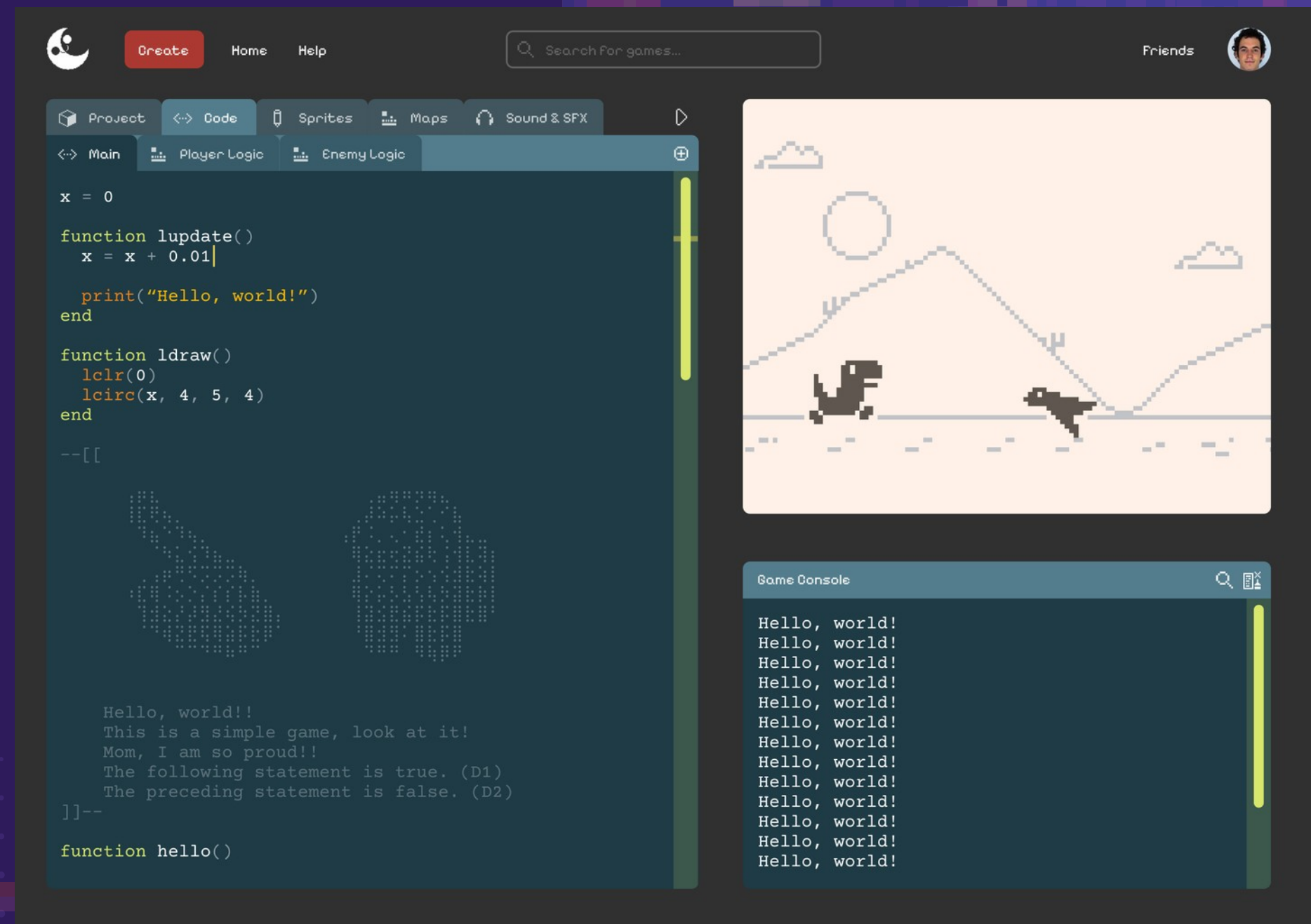
MAQUETTE



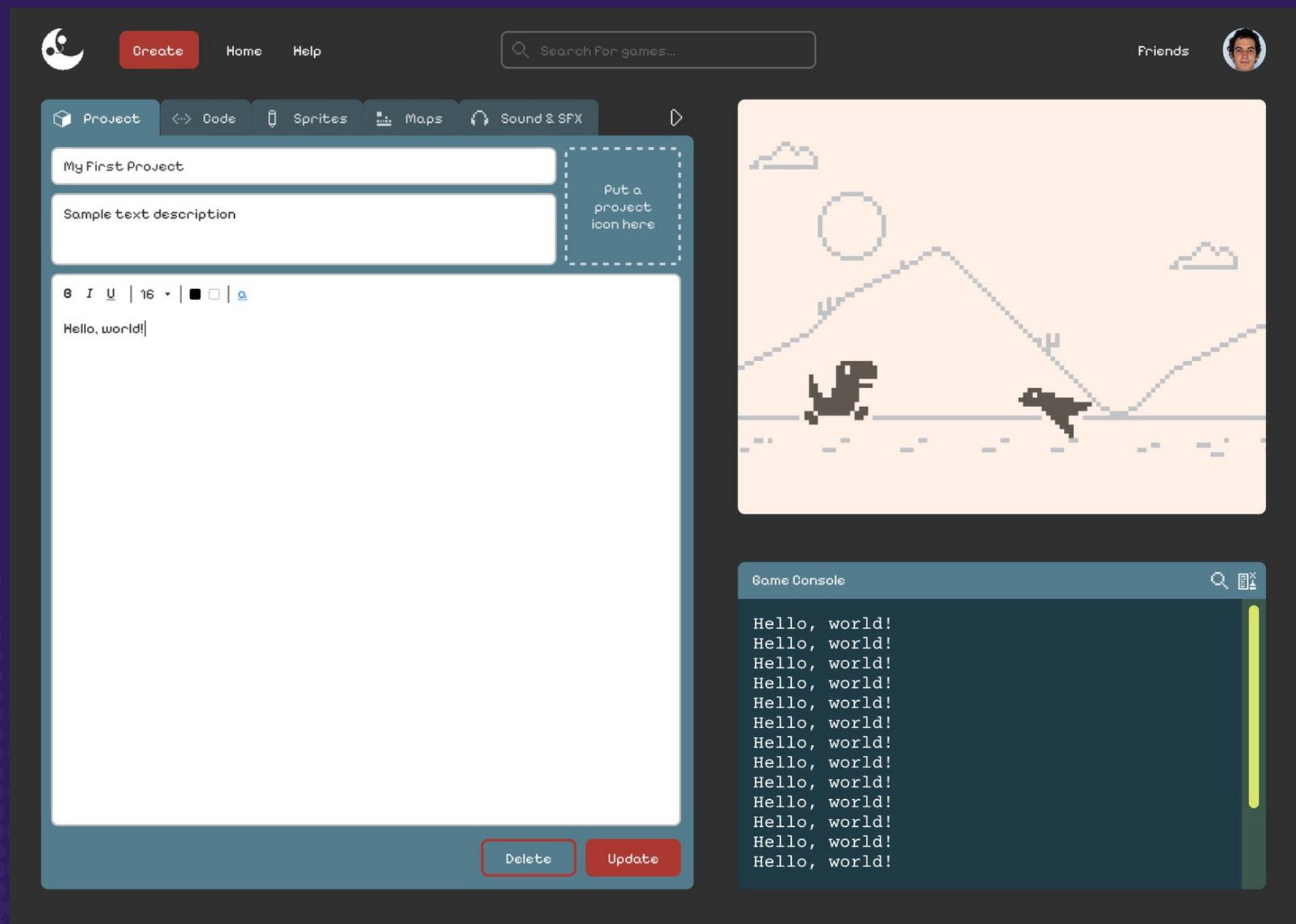
LA PAGE DE CONCEPTION DE JEU
CONTIENT :

- UN ÉDITEUR DE CODE
- UN ÉDITEUR DE « SPRITES » (DES PETITES IMAGES)
- UN ÉDITEUR DE CARTES POUR PLACER CES SPRITES
- UN ÉDITEUR DE MUSIQUE ET D'EFFETS SONORES

PLUSIEURS PERSONNES PEUVENT
CONTRIBUER EN MÊME TEMPS SUR LES
DIFFÉRENTES PARTIES



MAQUETTE



UN JEU PEUT ÊTRE PUBLIÉ
SUR LE HUB : ON Y MET LE
TITRE, LA DESCRIPTION, ET
MÊME L'ICÔNE POUR DONNER
DE LA VISIBILITÉ AU JEU.

NOTRE ÉQUIPE



ALEXIS
BELMONTE



EDGAR MAUREL



GUILLAUME
TRAN



THÉODORE
BILLOTTE



LOUIS
ROLLET



VINCENT
MONTERO
FONTAINE

NOUS SOMMES DES DÉVELOPPEURS
DE JEUX INDÉPENDANTS,
PASSIONNÉS DEPUIS DES ANNÉES.

C'EST UN PROJET QUI NOUS MOTIVE
CAR C'EST **L'OUTIL QUE NOUS
RÊVONS D'UTILISER AU QUOTIDIEN**
DANS LE PROTOTYPAGE ET LA
CRÉATION DE NOUVEAUX JEUX

CONTACTEZ-NOUS

ALEXIS.BELMONTE@EPITECH.EU

EDGAR.MAUREL@EPITECH.EU

GUILLAUME.I.TRAN@EPITECH.EU

LOUIS.ROLLET@EPITECH.EU

THEODORE.BILLOTTE@EPITECH.EU

VINCENT.MONTERO-FONTAINE@EPITECH.EU

MEPCCI!