UNIVERSE RUSH

CAMPAGNE KICKSTARTER

TOM LONGEPIERRE

AVRIL 2014

18GDB

Plan :

- Fiche signalétique
- Infos sur les développeurs
- Résumé du jeu
- Gameplay
- Univers graphique et sonore
- Caméra
- Détails de la campagne « Kickstarter »
- La démo de « Universe Rush »
- Pourquoi « Universe Rush » a connu un échec ?
- Annexes
- Sitographie

Fiche signalétique :

Nom : Universe Rush
Développeur : Rushlab
Genre : Stratégie - MMO
Plateforme : Smartphone Android et iOS

Infos sur les développeurs :

Studio indépendant, Rushlab a été formé par Unity-developpers. Rushlab Studio est un groupe composé de passionnés de jeu et de technologie, « Universe Rush » promet donc d'être une avancée révolutionnaire dans le domaine des jeux multiplateformes.

Résumé du jeu :

Premier projet du développeur indépendant Rushlab, « Universe Rush » est un MMO de stratégie intense qui combine batailles spatiales et des graphismes magnifiques, se déroulant dans un univers de science-fiction futuriste au cœur de l'espace. Grandement inspiré de la stratégie temps-réel de « Homeworld » (un jeu qui place également le joueur à la tête d'une flotte de vaisseaux pour partir à la conquête de l'espace), ainsi que de l'aspect massivement multi-joueurs de « Ogame ». « Universe Rush » combine ces deux références pour obtenir un gameplay complexe mais accessible à tous du fait qu'il est développé pour les tablettes et Smartphones iOS et Android, avec des commandes tactiles pour diriger facilement votre flotte.

« Universe Rush » invite les joueurs à se bâtir un empire spatial, à développer des structures défensives autour de leurs planètes pour les protéger des autres joueurs, sans oublier la construction de leur propre flotte de vaisseaux de guerre pour acquérir des territoires et ainsi étendre leur empire. Outre l'aspect bataille dans l'espace en temps-réel, Universe Rush propose également une économie complexe, et de ce fait développer le commerce de ressources entre joueurs.

Gameplay :

« Univers Rush » est assez fortement inspiré de Homeworld, jusque dans la conception des navires, mais les développeurs ne sont pas gênés de le faire savoir. Les joueurs seront chargés de la construction d'une flotte de navires et de stations spatiales pouvant à la fois explorer des régions inconnues de la galaxie, et repousser une attaque ennemie. Il y aura également un système économique très complexe : les joueurs devront trouver des objets rares et des minéraux dans la galaxie et négocier ces ressources avec d'autres joueurs dans le but de faire du commerce.

Une fois le plein de ressources fait, il est temps aux joueurs de se lancer dans la conquête de l'espace. Les batailles dans « Univers Rush » peuvent mettre en scène plus de 2 joueurs : même si votre adversaire est dans une autre bataille, vous pouvez rejoindre cette dernière et vous battre aux côtés du joueur que vous désirez. Mais cependant vous devrez tout de même défendre votre poste, car attention aux renversements de situations.

Univers graphique et sonore :

« Universe Rush » a un univers graphique assez ressemblant de celui de « Starcraft ».
Les graphismes sont bien poussés pour un jeu Smartphone, cela donne donc une plus grande immersion du joueur, car c'est toujours un plus pour les jeux se déroulant dans l'espace.
L'univers sonore est très riche, mettant également le joueur dans une ambiance futuriste, avec des sons très représentatifs du genre de la science-fiction, et qui se rapprochent beaucoup des films « Star Wars ».

Caméra :

La caméra est libre, le joueur peut comme bon lui semble la tourner à son gré et ainsi gravité autout de sa station spatiale. Il peut zoomer ou dézoomer à son gré, sans réelle restriction, car il existe un seuil de zoom et de dézoom maximal.

Détails de la campagne « Kickstarter » :

Le studio « Rushlab » lance début janvier 2014, une campagne de pub sur le site « Kickstarter » ayant pour but de financer le développement de leur jeu « Universe Rush ». Le studio espérait récolter 100 milles dollars mais n'a récolté à la fin de la campagne seulement 2 112 dollars.

« Rushlab Studio » commence sa campagne de pub par une courte vidéo, expliquant son choix du support, que faire ce jeu sur tablette et Smartphone permet une meilleure immersion du joueur dans le jeu. Dans la vidéo, nous pouvons également voir une partie du jeu, ainsi que des croquis de certains vaisseaux. Le développeur de « Rushlab » qui nous présente « Universe Rush » dans la vidéo n'explique pas assez le gameplay du jeu et s'attarde sur le temps et les efforts passés à développer une démo qui peut être téléchargée sur l'Apple Store ou sur l'Android Market.

En dessous de la vidéo de présentation, on peut voir les différents updates, qui se comptent au nombre de 3, et dont le dernier mentionne une démo de « Universe Rush » disponible via un PC pour l'Oculus Rift. Les deux autres updates ont juste pour but de développer un peu plus le gameplay et l'univers graphique du jeu, décris déjà en parti sur la page de la campagne publicitaire « Kickstarter ».

Après les différents updates, en dessous on peut découvrir tout un paragraphe qui explique le gameplay du jeu, avec des screenshots pour donner un aperçu des graphismes et de ce que peux donner « Universe Rush » en pleine partie.

Puis par la suite, on peut lire une courte description indiquant que le jeu est en développement depuis déjà 8 mois, pour qu'une démo puisse être opérationnelle au lancement de la campagne de publicité.

Suite à cette description, sur la page « Kickstarter », il y a toutes les récompenses que les donateurs reçoivent en fonction de la somme versée à « Rushlab Studio » pour soutenir le développement de « Universe Rush ».

La campagne sur le site « Kickstarter » se termine par une note des développeurs sur l'origine de la création de leur studio et des efforts mis en œuvre pour développer « Universe Rush ».

La démo de « Universe Rush » :

Avant commencé la campagne sur le site « Kickstarter », cela faisait 8 mois qu'une démo du jeu était en développement pour qu'elle soit terminée au lancement de la campagne de pub. La démo du jeu avait pour but de donner envie au public de participer financièrement au projet, mais ça a été l'effet inverse car malgré de beaux graphismes, la démo du jeu est remplie de bug et très peu développée. L'application sur tablette ou Smartphone à même parfois tendance à se fermer toute seule pendant le chargement de départ. La démo manque aussi cruellement d'explications, car le joueur entre rapidement en phase de combat mais sans savoir comment se battre ou diriger sa flotte de vaisseaux.

Pourquoi « Universe Rush » a connu un échec ?

Lors du lancement de la campagne publicitaire de « Universe Rush » sur le site « Kickstarter », le jeu a été élu au cours de cette semaine-là, meilleur projet de la semaine.

Mais malgré ce lancement prometteur la campagne a échoué. En partie, à cause d'un mauvais choix au niveau de la plateforme. Les jeux de stratégies sont plus répandus sur ordinateur que sur Smartphones et par conséquent le public visé est donc restreint.

De plus, la démo étant très peu développée et remplit de bugs en tout genre, cela a entraîné de la mauvaise publicité pour le projet. Ensuite, une démo compatible Oculus Rift est sortie, mais la caméra étant complètement libre dans l'espace, je pense que ce n'est pas adapté pour ce type de matériel, car cela entraîne des nausées.

Dans la vidéo de présentation du jeu, le développeur qui parle, s'attarde beaucoup sur les efforts fournis et sur l'origine du studio alors que cela n'a pas réel intérêt. Le public préférait avoir de plus ambles détails sur le gameplay du jeu.

Annexes :

- Récompenses :

5$ AND HIGHER

Thank you for bringing our project closer to life. Get exclusive development updates through our Kickstarter page and take part in backer-only polls about additional game features + backer status in your in-game profile (if buying the game).

10$ AND HIGHER (200 PEOPLE MAX)

EARLY BIRD. Game release copy with 2-month subscription + everything listed above.

15$ AND HIGHER

Game release copy with 2-month subscription + everything listed above.

25$ AND HIGHER

Additional 4-month subscription + everything listed above.

25$ AND HIGHER (1000 PEOPLE MAX)

Additional 6-month subscription, Resourse Booster Pack + everything listed above.

35$ AND HIGHER (50 PEOPLE MAX)

EARLY BIRD. BETA participating opportunity, Mega Resourse Booster Pack + everything listed above.

40$ AND HIGHER

Additional game copy, exclusive digital poster, Ultimate Resourse Booster Pack + everything listed above.

70$ AND HIGHER

Exclusive paper poster, digital soundtrack + everything listed above.

100$ AND HIGHER (100 PEOPLE MAX)

Universe Rush t-shirt + everything listed above

250$ AND HIGHER (200 PEOPLE MAX)

In-game VIP status (custom profile picture and custom fleet colour) + everything listed above.

500$ AND HIGHER (100 PEOPLE MAX)

Your name in "Special thanks" section of the game + everything listed above.

750$ AND HIGHER (50 PEOPLE MAX)

Exclusive 3d-printed Arc-ship miniature figure + everything listed above.

1000$ AND HIGHER (20 PEOPLE MAX)

Become a game overseer! Join developers chat to discuss your suggestions related to the game or anything you wish. We garantee that your opinion will influence the final game + everything listed above

2500$ AND HIGHER (6 PEOPLE MAX)

Be a game character! We will recreate your outfit and give your name to one of our game characters + everything listed above.

5000$ AND HIGHER (3 MAX)

Special recognition on the front page of the Universe Rush site, with a link to your personal or business website + everything listed above.

- Commentaire d'un foolowers :

Matthew Peck on Jan 7

I think the campaign could use a bit of polishing. You need to be information-foward. People are much less interested in how much time and effort you've spent than they are in the details of the game. We're not backing where you've been; we're backing where you're going. Make that the focus from the outset of the project page. Share as many details as possible, even if they're still in flux (calling out, of course, when they're in flux). Right now the project page is still pretty vague. Fix that, and highlight specific information from the start. You need to capture people's interest in the first few sentences of the first paragraph if you want to have any chance of them reading beyond that.

Sitographie :

http://www.pockett.net/n20671_iPad_Universe_Rush_un_projet_de_MMO_sur_iPad_et_tablettes_Android_une_demo_deja_disponible

http://www.gameskinny.com/4ffhz/universe-rush-upcoming-cross-platform-space-mmo-strategy-kickstarter

https://www.kickstarter.com/projects/1326034892/universe-rush/comments

http://universerush.com/

https://docs.google.com/folderview?id=0B6u_P224Nz33dkVERXptczhpY2c&usp=docslist_api#