



UI / UX



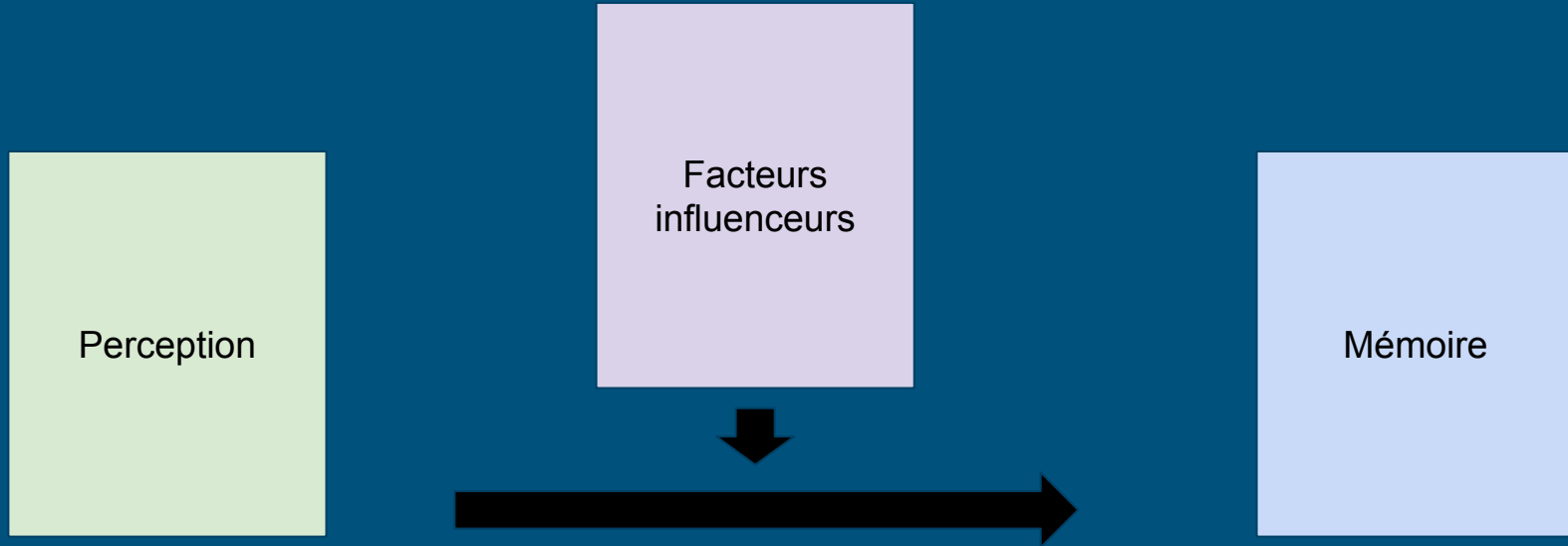
Interaction du joueur avec le jeu



Définition

- UI - User Interface -> interface utilisateur
 - Ce qui est nécessaire au joueur pour bien comprendre ce qui se passe dans le jeu
- UX - User Experience
 - Comment les joueurs perçoivent et interagissent avec le jeu

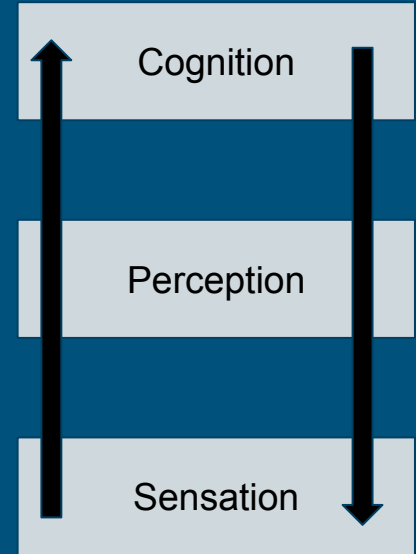
Processus de perception



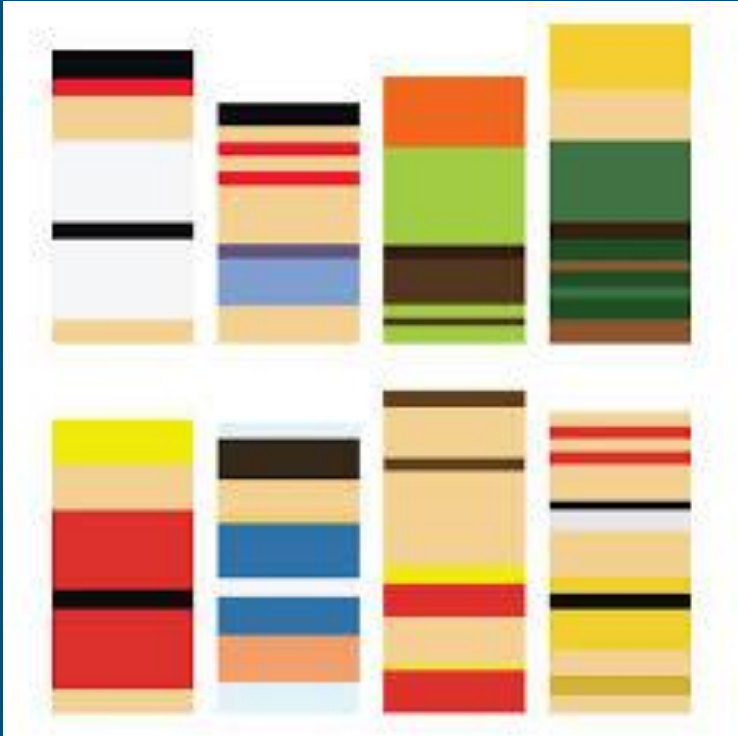
Perception, Comment ça fonctionne



- Physique: Orientation, fréquence spatiale, luminosité...
- Organisation dans le champ visuel; Le cerveau adore les patterns
- Connaissance: Association à d'autres termes / idées



Limitations de la perception



Theorie de Gestalt



- Proximité

- Objets qui sont proches l'un de l'autre dans l'espace ou le temps sont perçus comme appartenant ensemble

- Similarité

- Objets avec des attributs semblables (forme, couleur, grosseur, luminosité) sont perçus comme appartenant ensemble



Mémoire!

Mémoire sensorielle
Partie de la perception
Importance de l'attention

Encodage

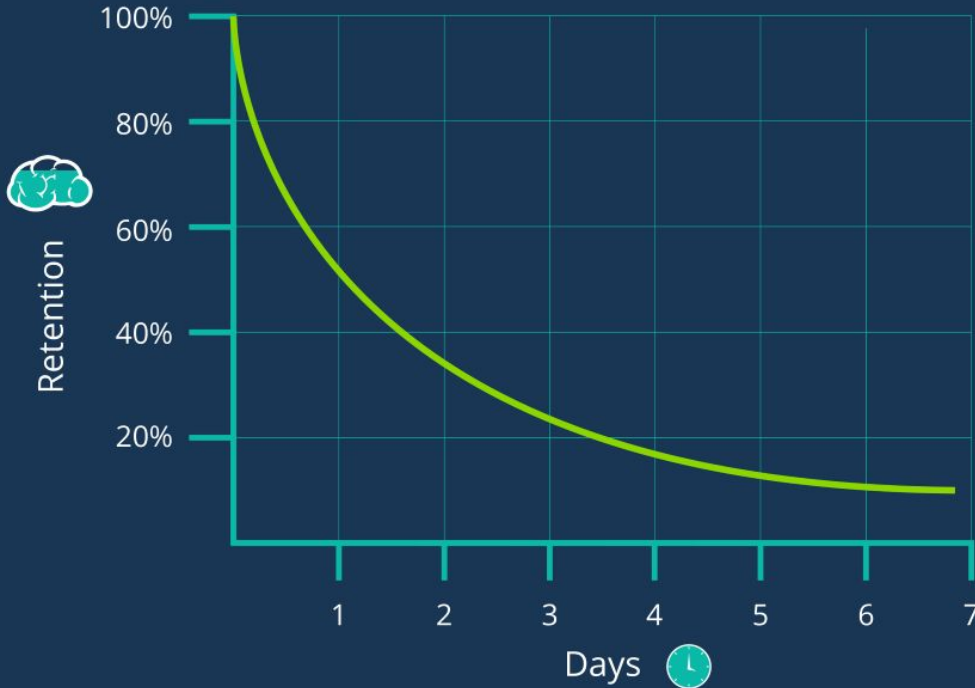
Mémoire à court-terme (working memory)
Facilement dérangée
Très demandant du côté attentionnel

Stockage

Mémoire à Long terme
Potentiellement illimité en espace et en temps

Limitations de la Mémoire

THE FORGETTING CURVE



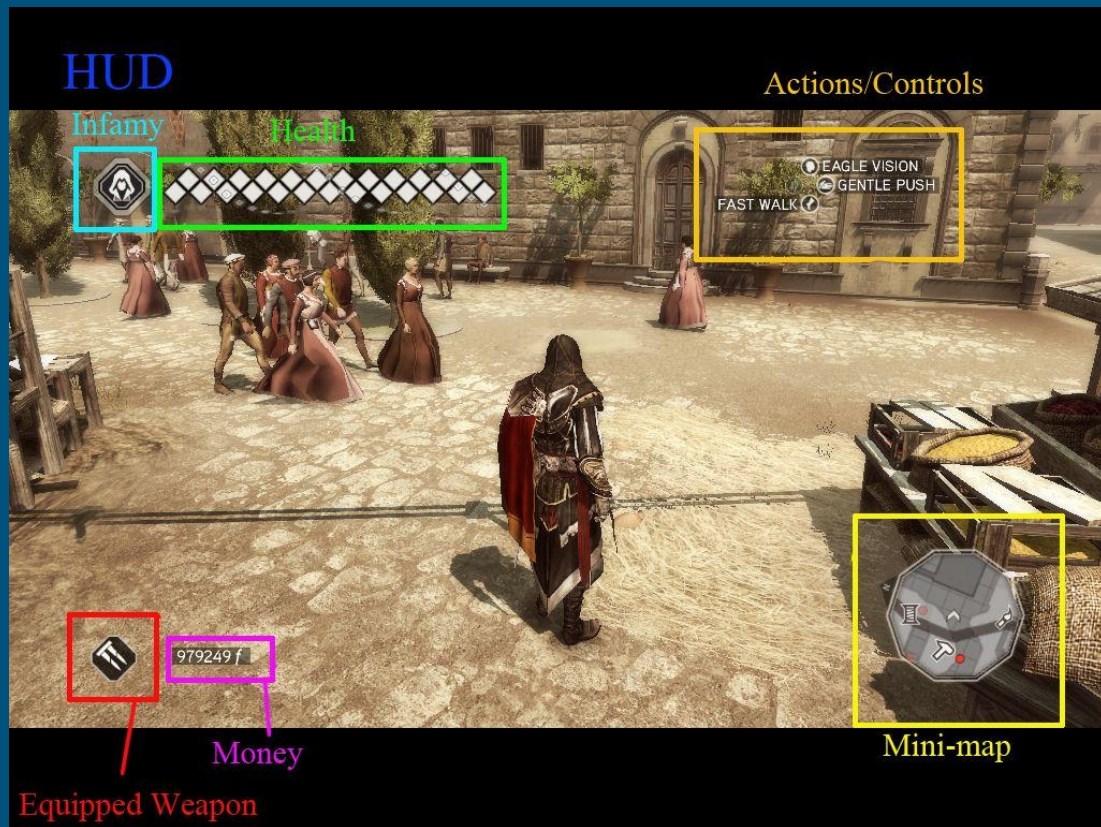
- La mémoire est une faculté qui oublie...

Therefore HUD



- Le HUD (Heads-up display) sert à ne pas avoir à se souvenir de tout

Therefore HUD 2



- Le HUD est là pour réduire l'attention nécessaire et à mieux utiliser celle requise

Are you AWARE?

- Test d'awareness

Multitasking = pas bon

- Le cerveau est vraiment horrible à faire plusieurs choses en même temps
- L'attention ne couvre pas tout attentivement secteur par secteur



- l'attention fonctionne plus comme un spotlight



Limites de l'attention



- On ne porte pas attention au tutoriel si quelque chose se passe au milieu de l'écran

Usabilité

- Signes et Feedback
- Clarté
- Forme suit la fonction
- Constance
- Travail minimum
- Prévention des erreurs / récupération des erreurs
- Flexibilité

Signes

- Attirent l'attention du joueur sur quelque chose
- Signes invitants
 - Hey Dude! Fais ce quelque chose!
- Signes informatifs
 - Hey Dude! Quelque chose va arriver



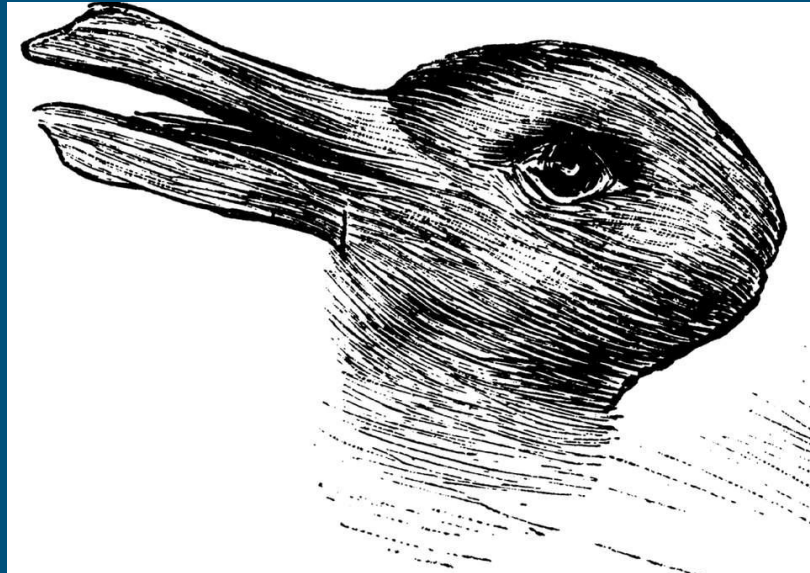
Feedback

- Chaque action du joueur DOIT avoir un feedback



Clarté

- L'information doit être comprise comme désiré



Forme suit la fonction

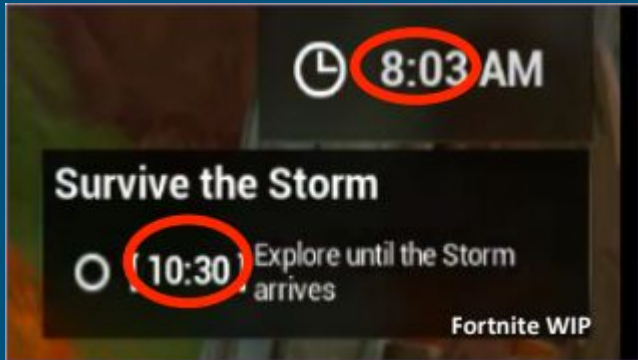


- **ATTENTION**

- Certains éléments de décors qui peuvent sembler avoir une fonction vont tromper le joueur
- Les icônes doivent respecter cette règle aussi

Constance

- Pour éviter que le joueur soit confus
 - Forme similaire = fonction similaire
 - Forme différente = fonction différente



Travail minimum

- Wii Sports /Golf : quand le joueur putt, le quadrillage du green se redessine



Travail minimum 2



4 clicks



1 click

Prévention des erreurs

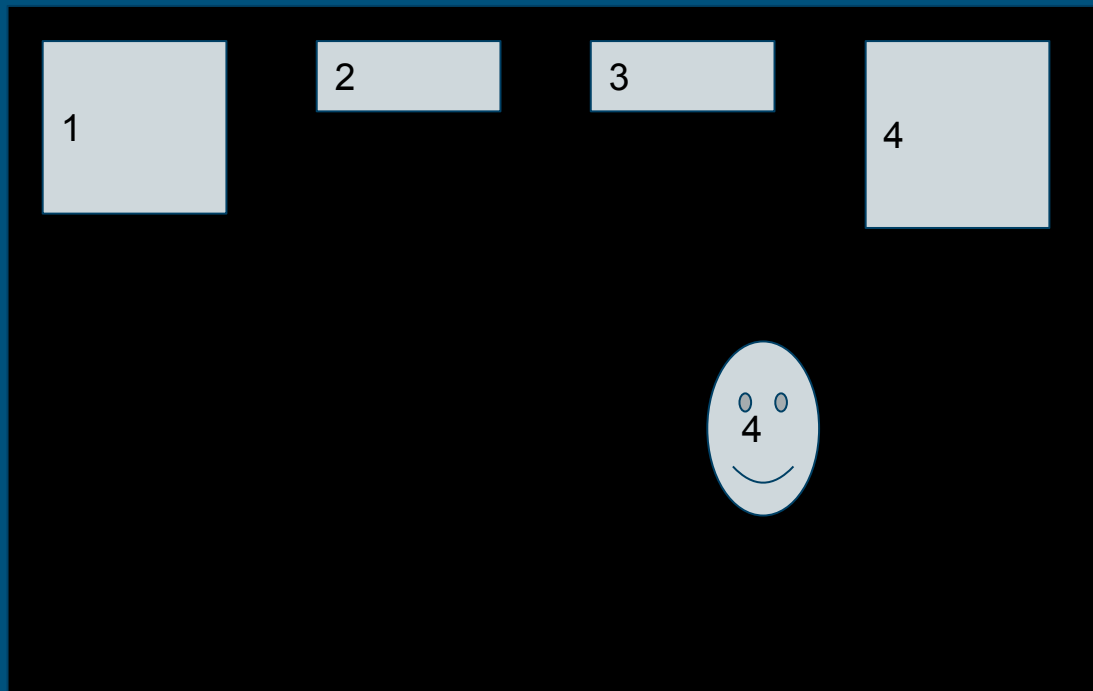
- Mario Galaxy
 - Le hit box des ennemis est plus petit que le modèle
- League of Legends
 - Ils ont rajouté un cancel button dans le shop

Exercices

- UI
 - Zelda BotW
 - Megaman
 - Mario bros
 - Wow
 - Battlefield 1

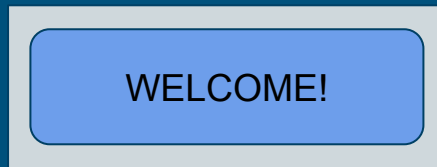
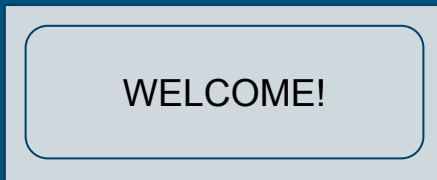
Game UI

Game screen



1. Character
 - a. Portrait
 - b. Health
 - i. When below 10 turns red
 - ii. When 0 = death
2. Action points
 - a. Max based on char agi
 - i. 12 top
 - b. $5 + \frac{1}{2} \text{agi}$
 - c. Available points in green
 - d. Used in red
3. Selected weapon
 - a. Icon
 - b. Name
 - c. Ammo
 - i. Current / max
4. Selected target
 - a. Name
 - b. Level
 - c. Hp
 - i. Current / max

boutons



- Texte:
 - Welcome!
- On click
 - Go to pre-game screen
- Feedback:
 - On hover
 - Clapping sound 3 seconds (loop)
 - On click
 - Switch color to blue
 - Play sound click.wav

Screenflow example

