



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Bulldozer un Jeu Réalisé avec Blender et Unity

Subject: Re: Bulldozer un Jeu Réalisé avec Blender et Unity

Posté par: blendlove

Contribution le : 15/5/2020 9:59:42

Hello,

Je t'écris en même temps que je teste pour partager mon ressenti.

- Un peu sombre : comme dit Redstar changer le fond gris pourrait nettement améliorer l'UX
- Globalement tu devrais travailler un peu mieux les couleurs. Elles ne sont pas très agréables à l'œil et ne vont pas très bien ensemble. Faut clairement copier des palettes de couleurs qui marchent et pas hésiter à travailler un moodboard pour avoir une palette de couleur prédéfinie
- Le zoom est un peu trop puissant, j'ai eut du mal à ajuster correctement l'espace
- Quand on zoome à fond, tout est très net sauf les ombres qui sont pixellisées. De plus elles ne semblent pas réagir à la source de lumière qui, elle, se déplace avec la caméra, je suppose que c'est une texture du coup?
- J'aime bien quand on demande tout de suite le pseudo, ça met direct dans le truc, mais avant le menu d'accueil j'aurais enchainé avec un tuto car j'ai vraiment eut du mal à comprendre le jeu au début !
- Un truc que je viens de comprendre en milieu de partie : je pensais qu'aller en bout de ligne rasez la ligne complète alors que ça rase que la case.
- Un petit message en mode "aucune partie commencée dans le menu "charger une partie" serait un plus. En général on évite d'avoir des planches de jeu vide. Toujours alerter l'utilisateur avec des feedbacks
- Le bouton quitter n'est pas très utile selon moi car l'application reste en tâche de fond.
- Certaines mots clés peuvent être mieux choisis (genre les notions "ordinateur, de pions, de points min et max") on doit un peu deviner ce que c'est.

Voilà quelques remarques côté expérience utilisateur

Sinon plus globalement l'idée est sympa (c'est vrai que dans ma tête, je trouvais que y avait plus de potentiel stratégique à supprimer des lignes plutôt que des cases). la mise en oeuvre est vraiment top, les modélisations sont sympathiques et j'ai vu aucun bug donc c'est vraiment chouette. Ca a dut représenter pas mal de boulot sur unity et blender.

Le problème quand on se penche dans tout ce travail technique c'est qu'on peut facilement passer à côté de l'UI et l'UX design ! C'est pour ça qu'il est pertinent avant de commencer le projet de mettre en place des moodboard pour les designs, puis mettre en place une chartre graphique. Faire des prototypes sur Adobe XD et le faire tester à ses proches pour corriger certains aspects en amont du développement est un vrai plus !

Bonne continuation à toi !