

Plateforme de création et distribution de HUDs **pour FPS compétitifs**

[destinée aux développeurs et petits studios]

NOTIONS PRINCIPALES

_FPS

First-Person Shooter [jeu de tir à la première personne].
Le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il incarne.

Ce genre se concentre sur le combat avec des armes à feu, la précision et les réflexes dans des environnements immersifs.

_HUD

Interface visuelle qui fournit des informations essentielles aux joueurs dans les jeux vidéo.

Le HUD présente des données telles que la barre de vie, les munitions restantes, la position des ennemis et les objectifs de mission, de façon claire et accessible.

Minimap

Barre de vie

Position ennemies

Armes et munitions



ARTICLE

-> PROJET

ANALYSER LES INTERFACES COMPÉTITIVES

Étude des HUDs dans différents FPS pour comprendre leur impact sur la performance, la lisibilité et la réactivité du joueur.

// Counter-Strike 2



// Overwatch 2



// Fortnite



Le HUD n'est pas décoratif :

C'EST UN OUTIL DE PERFORMANCE

- Comprendre vite sans effort.
- Réagir plus vite que l'adversaire.
- Limiter la charge cognitive.
- Chaque information a un impact.

PROBLÈME : CHAQUE MILLISECONDE COMPTE

// HUD mal conçu :

- Surchage visuelle
- Lecture lente
- Perte de concentration
- Réactivité réduite



// HUD bien conçu :

- Hiérarchie claire
- Lecture rapide
- Gain de concentration
- Réactivité optimale



Un bon HUD ne montre pas plus d'informations :
Il montre **LES BONNES, AU BON MOMENT.**

Comment le design graphique peut-il faciliter l'accès
à des interfaces performantes et ergonomiques
pour les FPS compétitifs ?

DU CONSTAT À LA SOLUTION

// Constat : un accès encore limité

Coherents Labs :

-> Studio spécialisé dans le développement d'expériences créatives et interactives.

-> Permet d'intégrer des interfaces HTML/CSS/JS dans des moteurs comme Unreal Engine ou Unity.

MAIS

Pas de réflexion UI/UX et ressources graphiques

Coherent



// Commande :

L'entreprise souhaitait disposer d'une plateforme dédiée aux interfaces HUD pour jeux vidéo compétitifs.

Solution pour répondre à ce besoin :

- Catalogue de kits HUD,
- Systèmes de personnalisation,
- Documentation UX/UI,
- Système d'abonnement donnant accès à différentes ressources et contenus.

MISSION :

FACILITER LE TRAVAIL DES DÉVELOPPEURS

CAHIER DES CHARGES

Une plateforme destinée aux développeurs, designers UI et petits studios souhaitant intégrer rapidement des interfaces performantes dans leurs jeux.

- Plateforme immersive cohérente avec l'univers des FPS compétitifs,
- Identité visuelle forte,
- Aspect modulable
- Réflexion ergonomique et e-sportive
- Minimaliste et moderne

3 PRINCIPES :

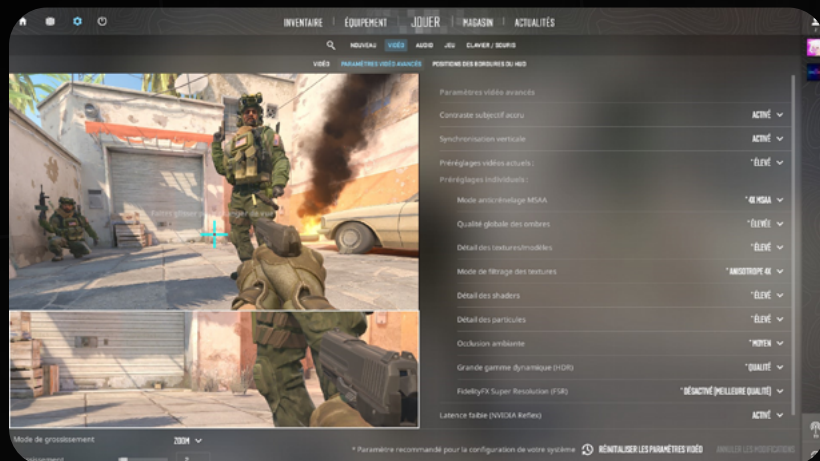
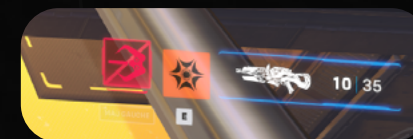
- // Performance
- // Modularité
- // Accessibilité

RECHERCHES

-> START

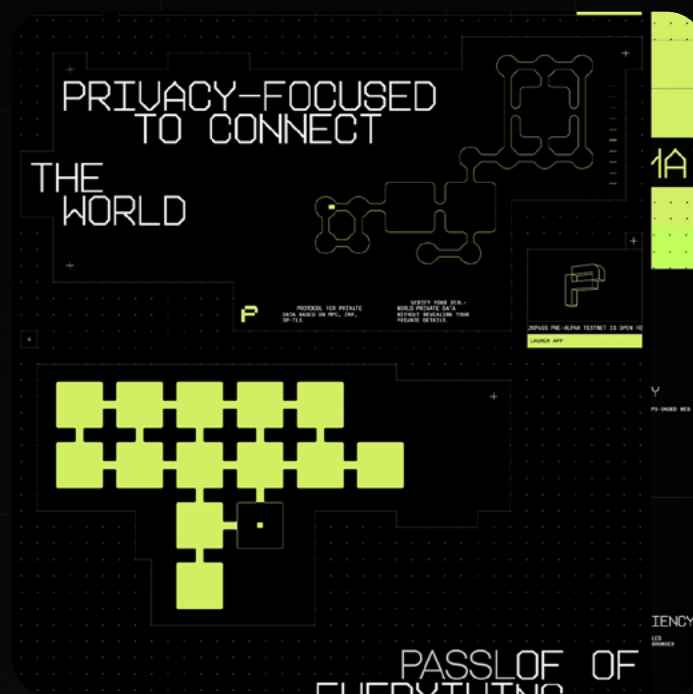
INSPIRATIONS DU LOGO ET SITE WEB

UI / UX design des FPS compétitifs



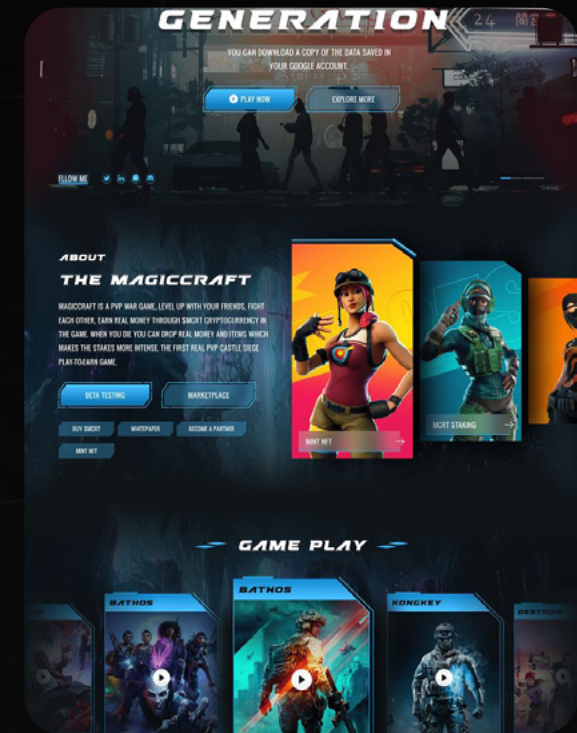
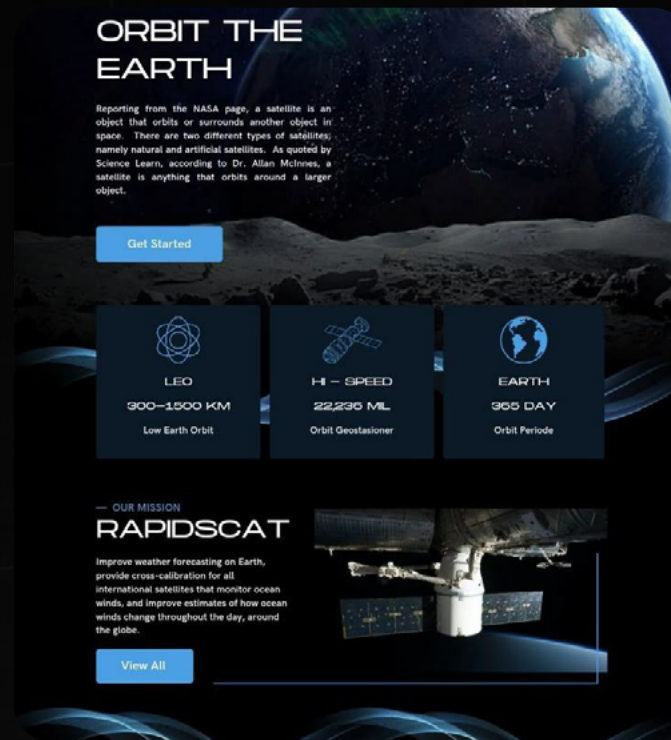
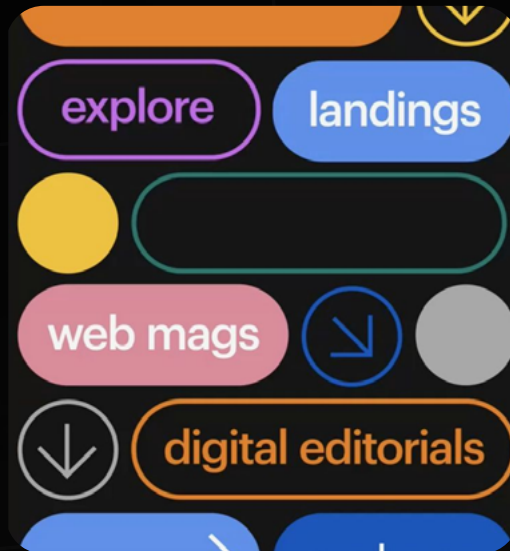
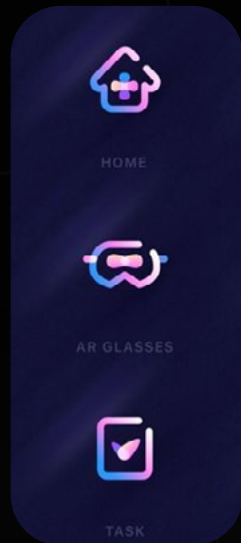
INSPIRATIONS DU SITE WEB

Fonds et couleurs inspirés univers futuristes/cyberpunk
+ codes HUD FPS



INSPIRATIONS SITE WEB

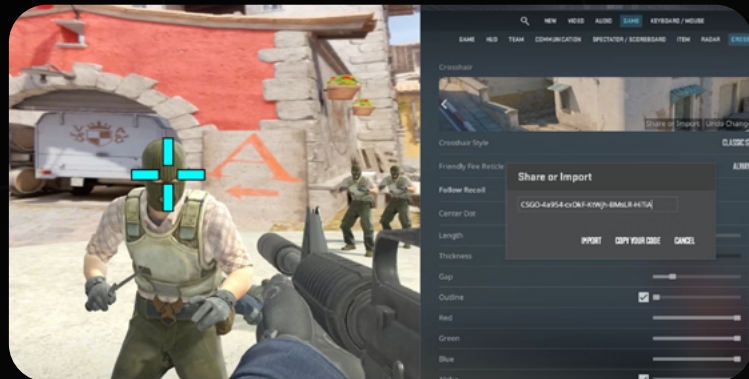
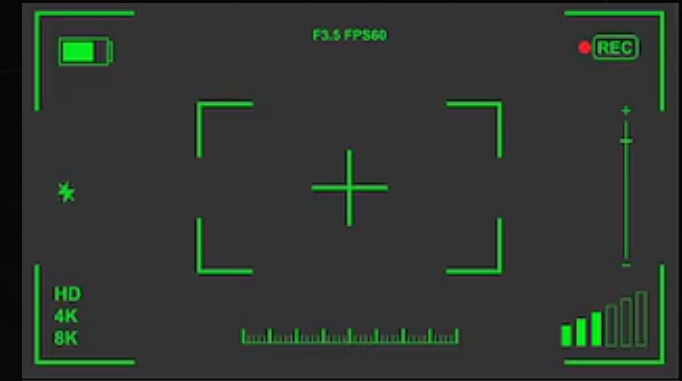
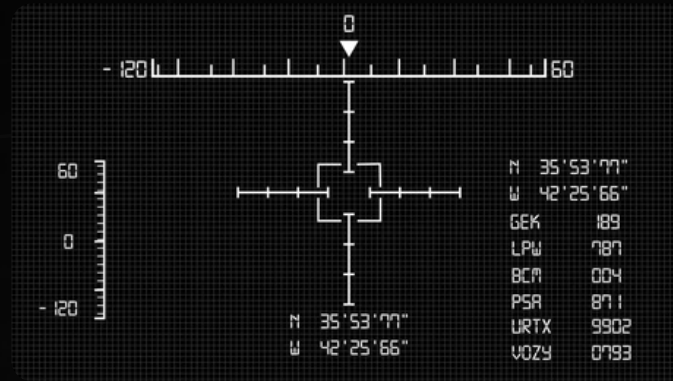
Idées système de blocs, cartes, boutons



PERFORMANCE :

PISTE 1 – LE VISEUR ET LA PRÉCISION

Inspirations visuelles



S'inspire des crosshairs, des systèmes de ciblage et des interfaces militaires ou compétitives.

PERFORMANCE :

PISTE 1 – LE VISEUR ET LA PRÉCISION

Recherches graphiques



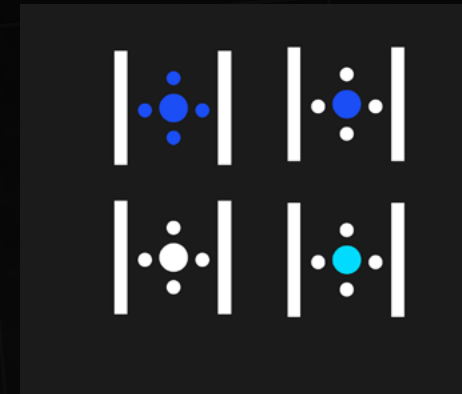
Décomposition du viseur :
Décomposé en formes simples
[croix, cercles, repères etc.]



Inspiration HUD :
Structure interface + repérage
visuel

PERFORMANCE : PISTE 1 – LE VISEUR ET LA PRÉCISION

Recherches graphiques



ÉLÉMENTS CLÉS RETENUS :

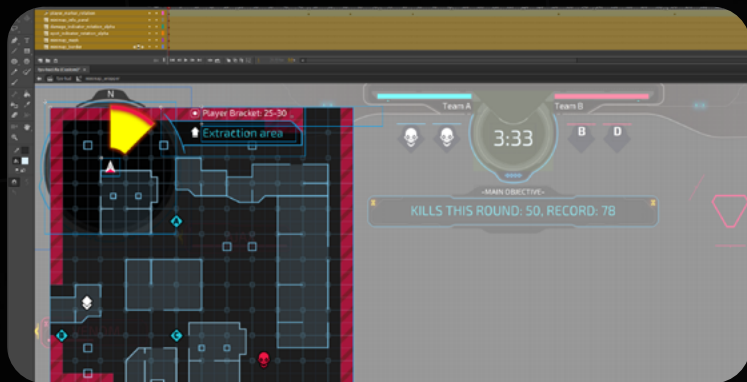
Les repères de visée, le crosshair, monogramme basé sur le «H»

Pour le logo - > bases langage graphique de GetHUD.

ADAPTABILITÉ :

PISTE 2 – LE SYSTÈME ET L'ARCHITECTURE DE L'INTERFACE

Inspirations visuelles



ADAPTABILITÉ : PISTE 2 – LE SYSTÈME ET L'ARCHITECTURE DE L'INTERFACE

Chaque élément = module
indépendant, peut être
ajouté, supprimé, déplacé
selon les besoins

Recherches graphiques



ModuHud



ModuHud



ModuHud

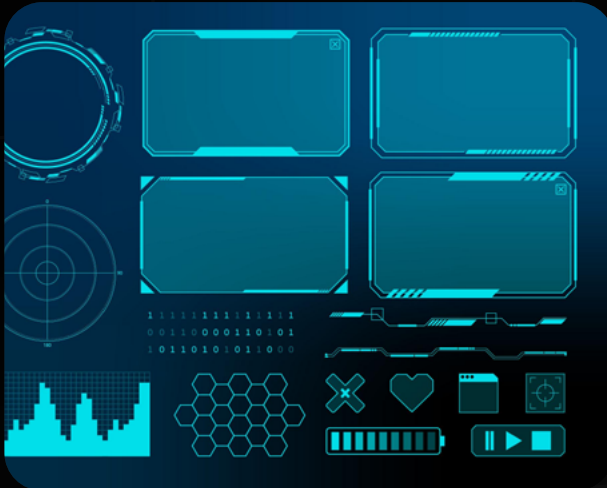


ÉLÉMENTS CLÉS RETENUS :

Système de blocs, customisation/personnalisation, idée de kits et formes géométriques,
structure des pages du site

PISTE 3 – L'IMMERSION TECHNOLOGIQUE

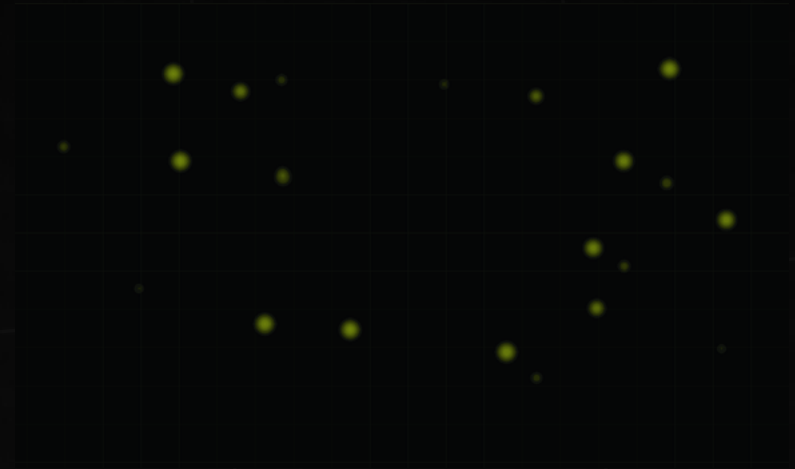
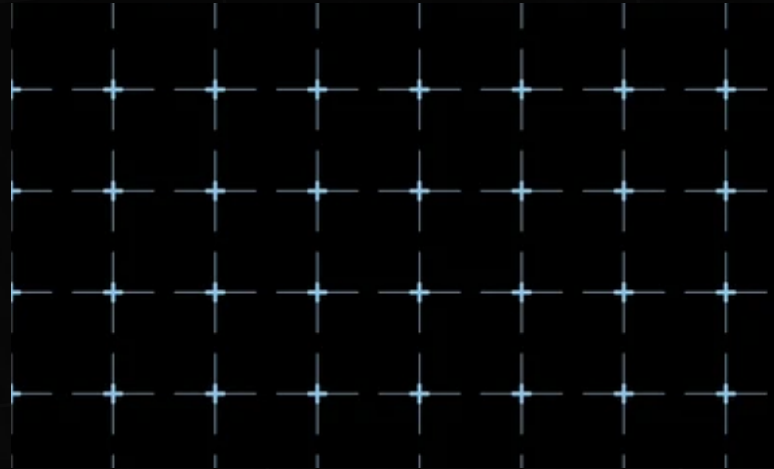
Inspirations visuelles



PISTE 3 – L'IMMERSION TECHNOLOGIQUE

Codes visuels associés aux
environnements numériques et
technologiques.

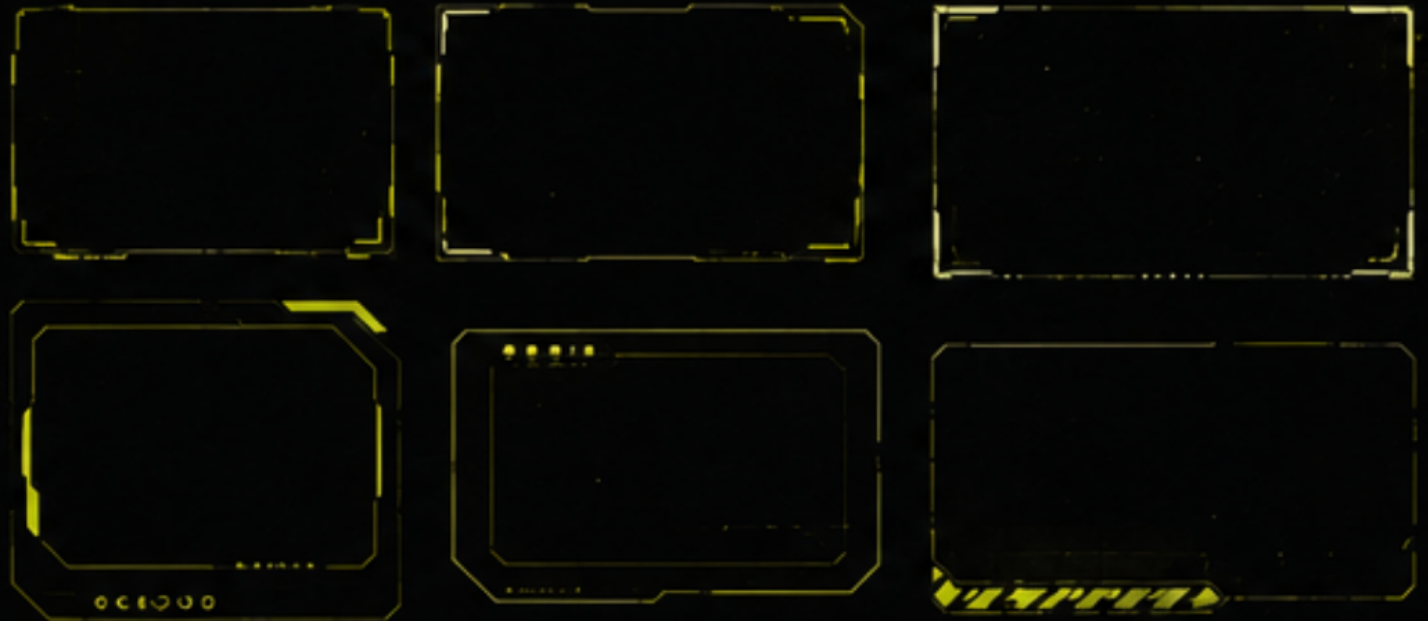
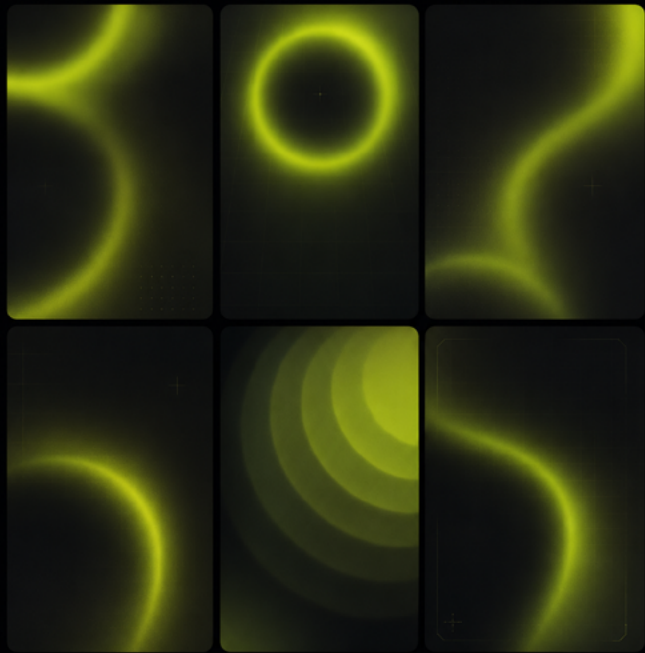
Recherches graphiques



PISTE 3 – L'IMMERSION TECHNOLOGIQUE

Focus sur les halos lumineux, néon

Recherches graphiques



ÉLÉMENTS CLÉS RETENUS :
Grille, effets lumineux, fonds sombres

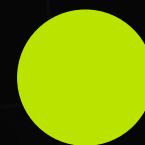
Choix
-> CRÉATION

IDENTITÉS VISUELLES

// Logotype et icône



// Palette de couleurs



Jaune-vert
#cbf012



Gris charbon
#404040



Blanc
#ffffff



Rich Black
#141414



Blanc-gris
#e9e9e9



Noir
#000000



Gris clair
#b8b8b8

IDENTITÉS VISUELLES

// Typographies

Logo - Oxanium SemiBold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Orbitron Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Labeur - Industry Book, Medium et Demi

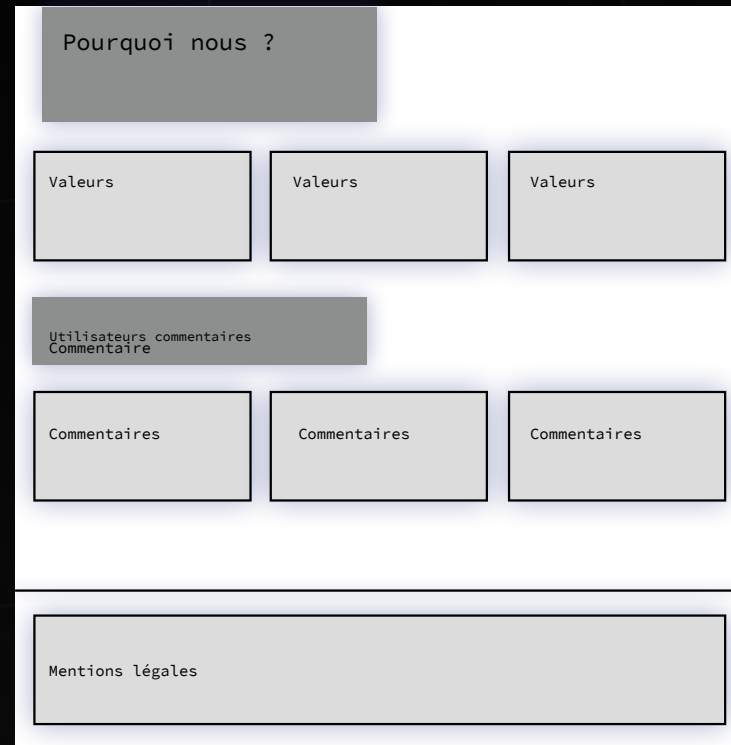
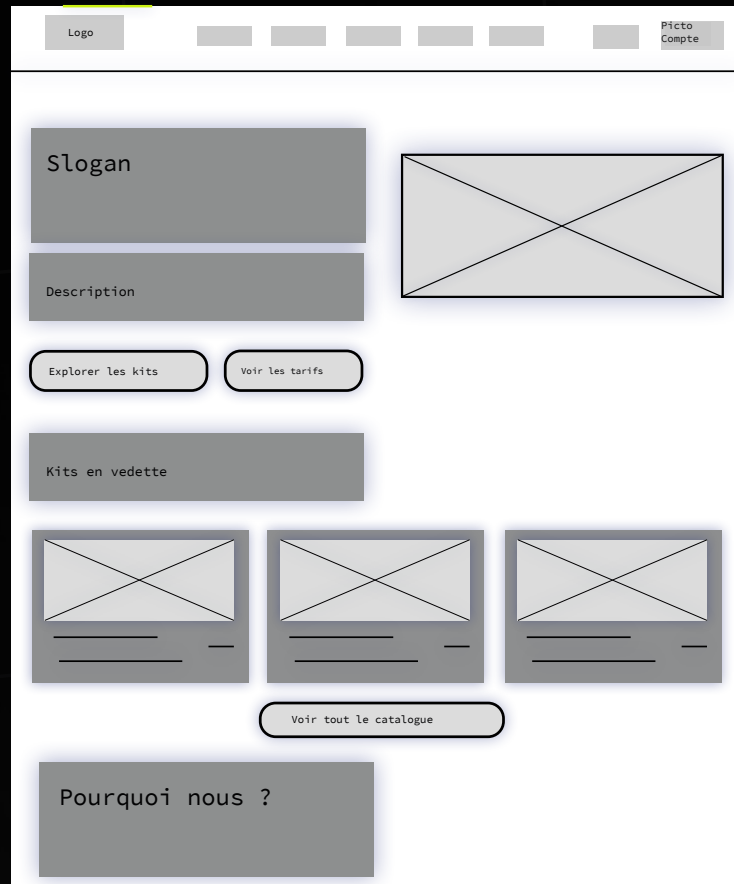
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

WIREFRAMES

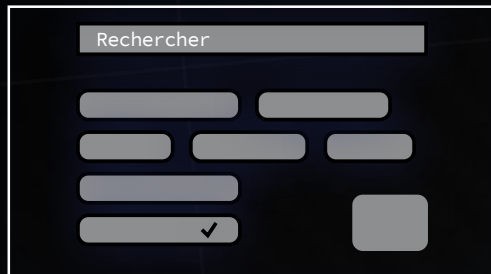
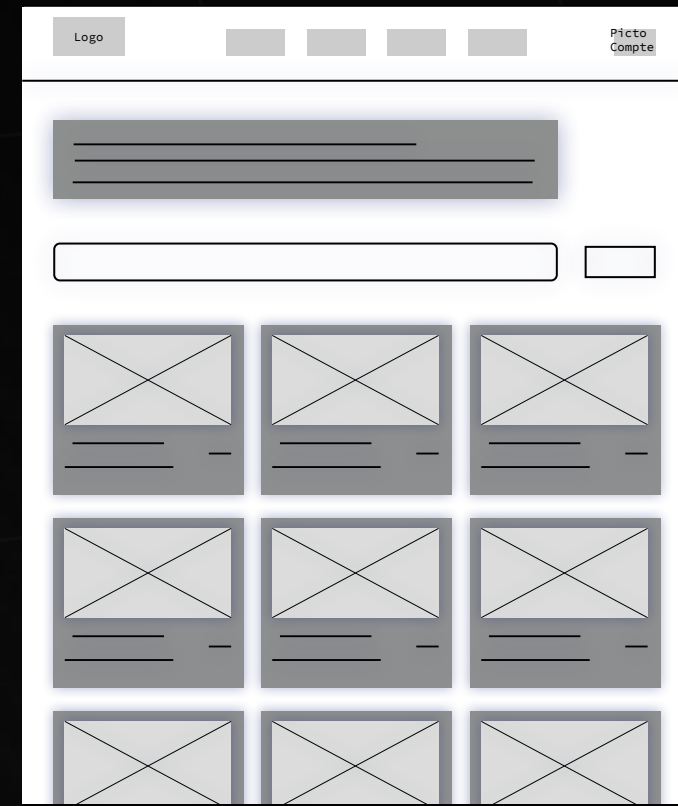
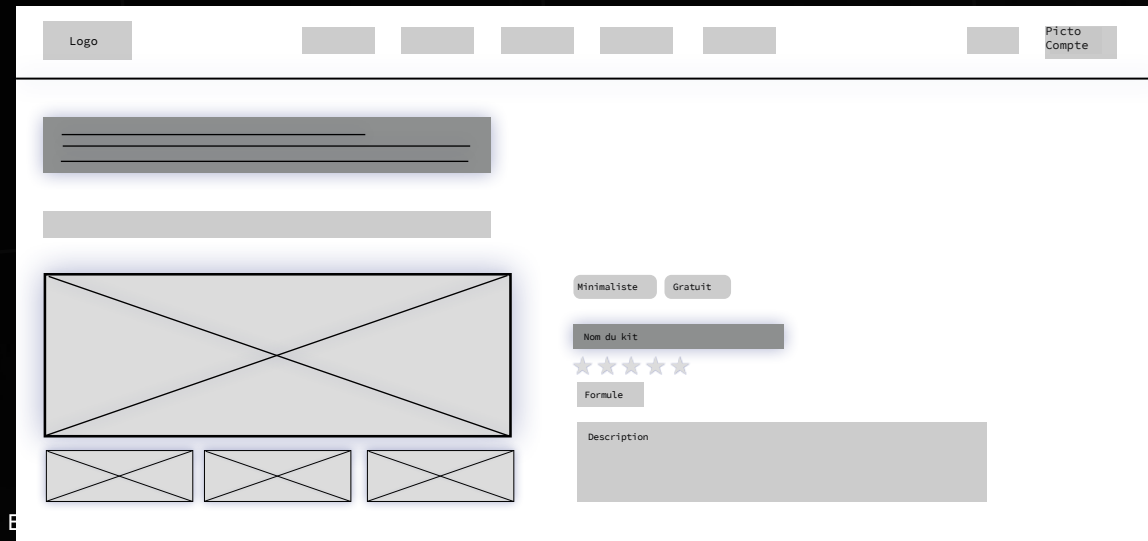
// Home page



Wireframe : maquette
« fil-de-fer » de l'interface.
Schéma de la structure
et des fonctionnalités d'une
application ou d'un site.

WIREFRAMES

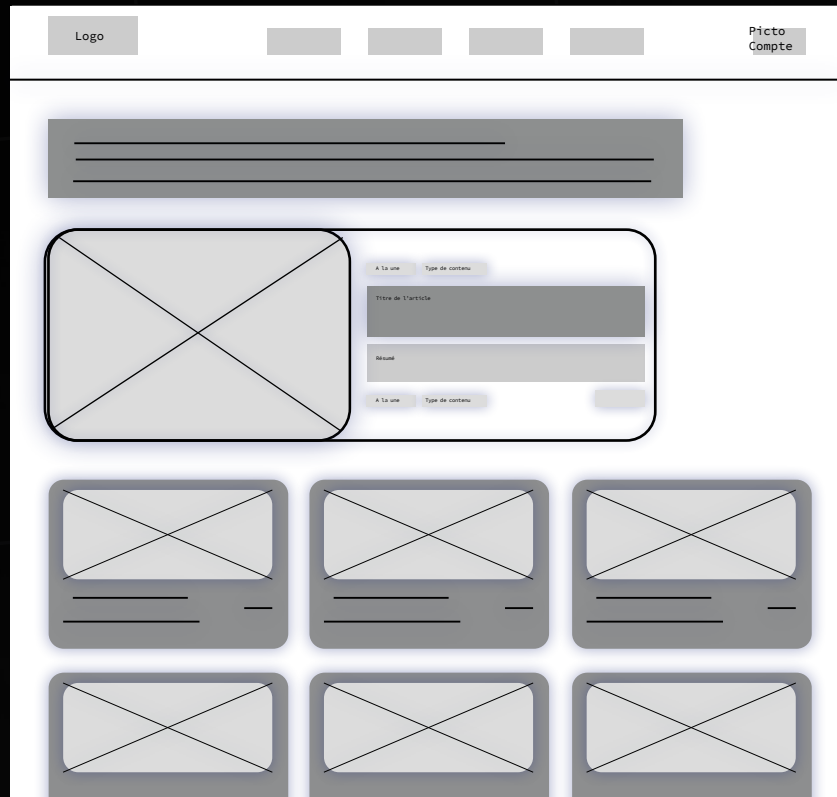
// Page kit et catalogue



WIREFRAMES

// Documentation

En haut de la page on a l'actualité à la une suivie de tous les autres articles



WIREFRAMES

// Formulaire de contact

Formulaire de contact basique : nom - prénom - email - objet - message ou en rajoutant également les contacts de l'entreprise à gauche

The image displays two wireframe versions of a contact form. The top wireframe shows a single-column layout with fields for name, first name, email, subject, and a large message area, followed by a submit button. The bottom wireframe shows a two-column layout with the same fields, plus a list of contact avatars on the left and a 'Picto Compte' link on the right.

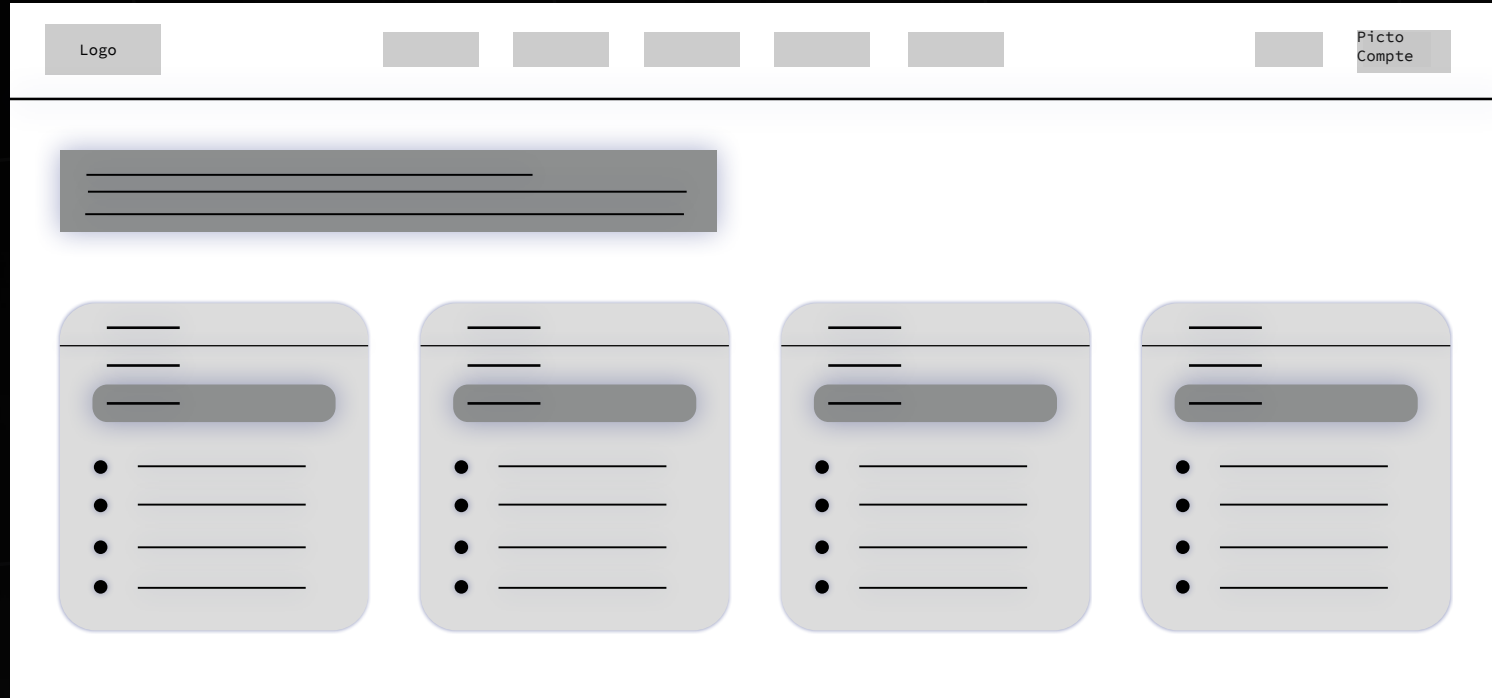
Exploitation de l'idée de l'interface

The image shows a wireframe of the contact form integrated into a larger interface. The form is presented as a modal window with a close button (X) in the top right corner. The modal contains fields for name, first name, email, subject, and a message area, with a submit button at the bottom. The background shows a simplified version of the contact form layout.

WIREFRAMES

// Tarifs

Reprend à nouveau l'idée du HUD : nom du pack, bouton CTA, prix, résumé de l'offre



IDENTITÉS VISUELLES

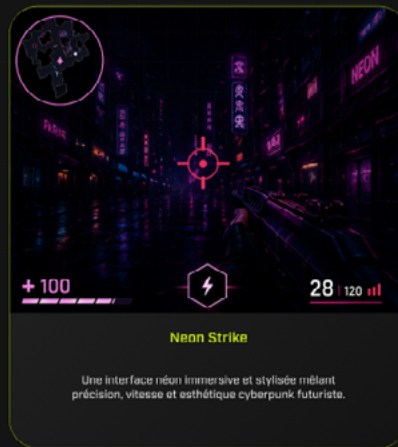
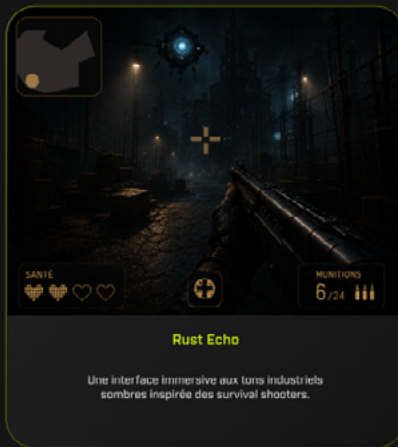
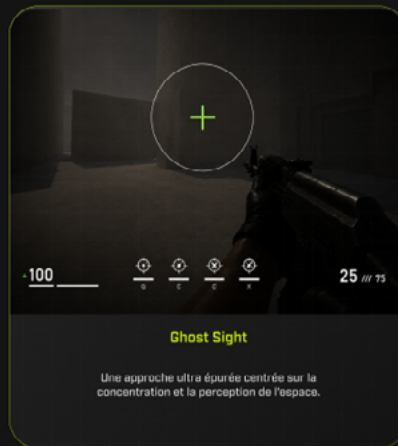
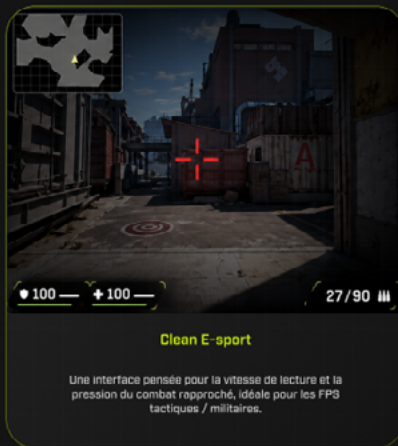
// Pictogrammes

Reprennent les codes graphiques de l'interface : formes géométriques, contours marqués et accent coloré



IDENTITÉS VISUELLES

// Les kits



Imagines à l'aide de retours de joueurs de FPS :
« Quel serait votre HUD idéal ? »

**-> Prototype
et explications
choix graphiques**