**Vidéo :**

[Halo 3: ODST Full Game Gameplay (4K 60FPS) Walkthrough No Commentary](https://www.youtube.com/watch?v=RoXOVQFaNHY)

|  | **Comment le système est-il introduit ?** | **Quel(s) problème(s) voyez-vous avec l’introduction de ce système ? Comment les régler ?** | **Auriez-vous d’autres pistes d’amélioration possibles pour ce système ?** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stamina** | Le jeu nous force à chuter du vaisseau pour faire s’épuiser le personnage et nous montrer comment la baisse de Stamina est indiquée ; un texte en haut nous précise alors qu’il suffit d’attendre hors-combat pour la régénérer, chose que le joueur a justement la possibilité de faire. | La baisse de Stamina a l’air sur la vidéo d’être un effet négatif qui ralentit le joueur ; le problème est que si ce dernier choisit de ne pas se déplacer, il ne constatera alors pas cet effet négatif avant que sa Stamina soit restaurée. Mettre le personnage dans un environnement plus fermé avec peut-être de la lumière plus loin pourrait le pousser à se déplacer et à ne pas regarder autour de lui. | **Comment le jeu communique-t-il au joueur qu'il n'a plus beaucoup de Stamina ? Quel(s) problème(s) cela peut-il causer ?**  Cela est indiqué par un filtre rouge sur l’écran, qui fait penser à la couleur du sang, et donc aux points de vie. Or, il s’agit simplement d’un ralentissement temporaire : avoir un filtre rouge sur tout l’écran peut à la longue déranger le joueur pour peu de choses. |
| **Health** | Après la chute, il serait normal de se demander si le personnage a besoin de soins, mais un texte en haut nous le rappelle en plus de cela ; il nous encourage alors à trouver un medikit. Il y a aussi une barre de santé en haut, mais elle ne baisse pas lors de la chute. | Le fait que cette barre ne descende pas lors d’une chute peut induire le joueur en erreur et l'amener à penser qu’il s’agit d’un élément du décor, ou pire, de la barre de Stamina. | **Comment le joueur est-il guidé vers le premier pack de soin ?**  Une voiture de police avec ses voyants allumés nous indique la direction à prendre et l’endroit final concerné est beaucoup plus lumineux que ses alentours.  **Quel(s) problème(s) voyez-vous avec la représentation des stations de soin ?**  Elles ne sont pas indiquées de loin ce qui peut faire galérer le joueur juste pour se soigner. |
| **VISR (radar)** | Il est de même introduit avec un texte explicatif, visible sur le haut de la visière. Les alliés sont dits apparaissant en vert et les ennemis en rouge après avoir scanné la zone. | Le problème est qu’il n’y a ni ennemi, ni allié à proximité, au moment où le VISR est expliqué ; le joueur n’a alors pas la possibilité de voir le scan à l'œuvre, et est de fait tenté de l’oublier. Pour régler cela, il suffirait de poster un allié proche, qui ne dénaturerait pas le gameplay du début de jeu ainsi. |  |
| **Marqueur sur carte** | Cette fois, le système est bien introduit au moment où le joueur est amené à ouvrir la carte ; le texte explicatif est alors de retour, et le joueur peut directement observer le système de marqueurs en application. | Le souci est que cette application n’a aucun but : le seul vrai objectif donné au joueur qui a un emplacement précis a déjà été marqué sur la carte. Pour commencer, le texte pourrait nous conseiller de placer un marqueur sur le medikit vu auparavant, qui pourrait s’avérer utile en cas de retraite stratégique, malgré que d’autres se trouvent probablement sur le chemin plus tard. Sinon, si l’on veut que le joueur se projette vers l’avant, il conviendrait de lui dire vers quelle zone se trouve l’objectif approximativement, ou de lui indiquer les reliefs alentour pour affronter les ennemis plus efficacement. |  |
| **Attaque discrète** | Le jeu amène le joueur vers une porte fermée qui donne sur 2 ennemis, tournés de dos. Le texte habituel apparaît du coup afin de lui donner le bouton permettant d’attaquer furtivement les ennemis de dos. | Toutefois, ce texte voit le jour quelques secondes après l’ouverture de la porte, ce qui laisse largement le temps au joueur d’apercevoir les ennemis, de focaliser son regard dessus et non sur le texte en haut de l’écran, et certainement de tirer dessus après avoir été sous tension dans les conflits précédents. |  |
| **Portes** | D’abord, toutes les portes ont une lumière rouge qui fait ressortir leur encadrement. Les portes fermées ont un revêtement plus clair qui reflète beaucoup cette lumière rouge, tandis que les portes ouvertes apparaissent plus sombres. Ces dernières possèdent également chacune un petit lecteur de code de couleur blanche au milieu qui sert à les ouvrir. | Le joueur est ainsi naturellement bien plus attiré par les portes fermées que celles ouvertes, sans compter qu’un voyant bleu qui ressort bien dans la lumière rouge fait croire qu’il s’agit du mécanisme d’ouverture des portes lorsque le joueur y est confronté pour la première fois dans le tutoriel. Enlever ou au moins dissimuler ce voyant bleu autre part serait déjà un plus, mais le jeu pourrait également privilégier une lumière jaune sur les portes ouvrables et aucune sur celles fermées, ou bien designer la salle du tutoriel pour que la porte fermée qui crée conflit soit baricadée par des résidus qui obstrueraient le seuil de cette porte. |  |
| **Objectifs** | Le jeu ne fournit que très peu d’objectif au joueur qui est souvent dans un flou total concernant les prochains lieux où se rendre. Cependant, certains éléments du tutoriel nous indiquent à court-terme la présence du medikit et du terminal d’appels, mais surtout l’emplacement de la balise de détresse d’un membre de l’escouade : celle-ci est marquée sur la carte. |  | **Comment le jeu guide-t-il le joueur vers son objectif de contacter les membres de son escouade ?**  Le joueur ne peut alors être au courant qu’il s’agit de son escouade que s’il lit précautionneusement les bulles de texte qui s’affichent sur le haut de la visière. Néanmoins, celles-ci ne se voient pas donner plus d’importance que tout autre élément basique du tutoriel, par exemple ; toutes ces bulles de texte ont la même allure. Ce n’est que plus tard, vers 18:42 de vidéo, que le joueur est confronté à des éléments du monde réel qui nous en apprennent plus sur le devenir de l’escouade. |