

Résumé

Ce travail tente de comparer les systèmes d'aide des différentes versions du jeu **CIVILIZATION / CALL TO POWER 1 et 2**.

Au premier abord, ces versions semblent très différentes, et leurs systèmes d'aide beaucoup plus performant dans Call to Power. Pourtant tout, ou presque tout, se trouvait déjà dans la première version de **CIVILIZATION**. C'est surtout la présentation et l'accessibilité des différents outils d'aide qui font la différence.

Préface

Dans le cadre du cours **STAF 18**, dont le sujet est : **ENSEIGNER ET APPRENDRE DANS UN ESPACE VIRTUEL**, avec comme thème de cette année : **Qu'est-ce qu'on peut apprendre des environnements virtuels ludiques**, j'ai choisi d'étudier les systèmes d'aide en fonction du jeu **CIVILIZATION**.

Utiliser un nouveau logiciel est toujours déroutant et demande du temps pour comprendre son fonctionnement. Il arrive même que l'utilisateur se décourage et abandonne... Un bon système d'aide est primordial pour un logiciel, qu'il soit ludique ou éducatif. Il est particulièrement indispensable à l'utilisateur débutant, mais aussi à l'expert qui recherche certaines information sans être gêné par un système d'aide trop présent.

Introduction

hypothèse personnelle :

Au départ de ce travail j'ai fait l'hypothèse que les systèmes d'aide avaient changé au fil des années, en fonction de l'expérience accumulée par les créateurs de jeu et des besoins exprimés par les utilisateurs, ainsi que des progrès technologiques, bien sûr. J'ai imaginé que cette évolution devait se percevoir en étudiant 4 versions d'un jeu assez ancien : **CIVILIZATION** et qui a marqué le monde des jeux de stratégie :

- Civilization, première version
- FreeCiv (malheureusement je n'ai pas encore pu m'investir dans cette version)
- Civilization, Call to power
- Call to power 2

Démarche de travail :

Ma démarche a été :

- de jouer et rechercher tous les éléments d'aide des versions de **CIVILIZATION**
- d'en établir une taxonomie, d'abord personnelle, puis augmentée par les Objectifs génériques des Systèmes d'Aide en ligne de P.Mendelsohn.
- des les répartir sur une grille selon les pôles actif / passif du système d'aide et de l'utilisateur (selon E.Bruillard)
- de faire une synthèse qui permettrait de décrire l'évolution de ces systèmes d'aide

J'ai d'abord réparti les aides observées dans les 3 versions de **CIVILIZATION** dans 4 rubriques :

1. **Aides textuelles** : Brochures, Posters
2. **Aides au lancement du jeu** : Read me, Didacticiels, Ecrans d'explications au démarrage d'une partie de niveau facile
3. **Aides en jouant** : Menus, Tableau de Bord, Carte générale , Fenêtres d'explication, Fenêtres d'informations spécifiques
4. **Aides en ligne** : Sites proposés en lien dans Read me, Sites créés par ou sur **CIVILIZATION**.

Objectifs génériques des Systèmes d'Aide :

J'ai repris cette description des systèmes d'aide dans le dossier proposé par P.Mendelsohn sur les systèmes d'aide en ligne :

Objectif 1 : Faire découvrir le système par des Ecrans et fenêtres de bienvenue, Conseils du jour (Tip of the Day), Astuces, Didacticiels, Démonstrations, Simulations, Bulles d'aide, Assistant Conseil.

Objectif 2 : Assister l'utilisateur lors de la réalisation d'une tâche avec des Assistants / Conseillers / Menus / Barres d'outils contextuels / Raccourcis clavier, des Informations (position du curseur, N° de pages, Statistiques), des Mise en valeur d'éléments: surlignage, marquage..., des Outils de recherche: fichiers, chaîne de caractères..., des Opérations automatiques (insertions...)

Objectif 3 : Prévenir et remédier aux erreurs des utilisateurs en leur offrant des Aperçus avant application de la commande, des Menus grisés / Messages d'erreur / Avertissements / Touches Annuler / Répéter.

Objectif 4 : Informer l'utilisateur sur les opérations du système par des Avertissements / Boîtes de dialogue, des Représentations d'état / Animations.

Objectif 5 : Fournir des connaissances de référence au moyen de Rubriques d'aide (hypertexte) / Aide intuitive / Index, de Lignes d'état / Curseur d'aide, d'Outils d'assistance à distance / Hot Line.

Objectif 6 : Adapter le système à l'utilisateur par des Macrocommandes / Barres d'outils / Raccourcis clavier, des Annotations / Notes / Commentaires / Propriétés, la Personnalisation des options par défaut / de l'interface, des Modèles / Styles / Sauvegarde de paramètres.

Systèmes d'aide actifs et passifs :

En reprenant les termes d'Eric Bruillard (Des machines à enseigner, Hermes, Paris, 1997, § 5.5.3 : les systèmes d'aide et les systèmes conseillers), on peut décrire les systèmes d'aide en :

1. **Systèmes d'aide passifs** qui attendent des sollicitations de l'utilisateur
2. **Systèmes d'aide actifs** qui observent l'activité de l'utilisateur et sont susceptibles d'intervenir sans requête de ce dernier.

Les systèmes d'aide passifs impliquent que l'utilisateur soit actif : c'est à lui d'aller chercher les informations au bon endroit et au bon moment.

Par contre les systèmes d'aide actifs permettent une plus grande passivité de l'utilisateur, ils déclenchent leur différents éléments d'aide par eux-mêmes et choisissent la bonne information à donner à l'utilisateur.

L'équilibre entre ces 2 pôles (passif et actif) est déterminant dans un jeu.

- Si le système d'aide est trop passif, l'utilisateur novice se décourage car il ne sait pas quelles informations aller chercher, à quel endroit et à quel moment.
- Par contre si le système d'aide est trop actif, l'utilisateur expérimenté s'impatiente et finit par être agacé.

Il faut donc élaborer une balance dans le système d'aide, qu'il évolue selon le type

d'utilisateur, par exemple selon la difficulté des parties :

- pour un utilisateur débutant, qui a tout à apprendre du jeu, il est important que le système d'aide soit particulièrement actif et lui indique comment utiliser les éléments d'aide permanents (passifs).
- pour un utilisateur expérimenté, le système d'aide doit devenir plus discret : c'est à la personne d'aller chercher les éléments d'aide dont elle a besoin, sinon il se dégage de la partie de jeu une lenteur, une lourdeur gênante pour le joueur expert.

Etude

Contenu : 4 catégories d'aide dans les 4 versions de CIVILIZATION

1. [Aides textuelles \(brochures, posters\)](#)
2. [Aides au lancement du jeu](#)
3. [Aides en jouant](#)
4. [Aides en ligne](#)
5. [Tableau récapitulatif des aides de chaque version](#)
6. [Tableau des aspects actifs / passifs des aides](#)
7. [Commentaires](#)

1) Aides textuelles (brochures, posters)

CIV-1 : à ma connaissance il n'existe pas de documents papiers pour cette version.

FREECIV : ?

CtP-1 : ? (je ne possède pas de documents papiers de la version de mes enfants).

CtP-2 :

- brochure de fonctionnement (90 pages) très explicite / raccourcis-clavier au dos
- poster en papier glacé
RECTO : tous progrès possibles avec leurs liens et leur situation dans les différentes époques
VERSO : tableau de référence de tous les : Gouvernements / Cases / Unités / Aménagements de cases / Aménagements de ville / Merveilles
- Livre : GUIDE STRATEGIQUE OFFICIEL (216 pages)

[RETOUR CONTENU](#)

2) Aides au lancement du jeu

Read me :

CIV-1 : A Micropropose presentation... jeu de Sid Meier... pas d'aide proposée

FREECIV : ?

CtP-1 : Readme doc. Table des matières :

1. Superbes séquences animées
2. Remarques sur le jeu
3. Remarques sur le didacticiel et son utilité (et ce, même si vous connaissez déjà les jeux précédents de Civilization !)
4. Liste des touches de raccourci
5. Errata du manuel/de la Grande bibliothèque
6. Edition de cartes et de scénarios
7. Remarques techniques de dernière minute
8. Optimisation de la vitesse de jeu
9. Informations supplémentaires sur le système de combat
10. Remarques sur les parties multijoueurs

CtP-2 : Manuel complet + Lisez moi

[RETOUR CONTENU](#)

Didacticiels :

CIV-1 : pas de didacticiels, mais :

- 5 niveaux de difficultés : Chieftain (easiest) / Warlord / Prince / King / Emperor (taughest)
- 4 niveaux de compétition : de 3 à 7 civilisations à rencontrer
- le niveau le plus facile fait office d'étape d'apprentissage

FREECIV : ?

CtP-1 : Types d'aide du didacticiel :

1. Des fenêtres s'ouvrent constamment pour expliquer à l'utilisateur ce qu'il doit faire, exemple : "*Appuyez sur la touche 'N' ou cliquez sur le bouton 'fin de tour' situé en bas à droite de l'écran*". Possibilité de fermer la fenêtre ou d'aller au message suivant.
2. En haut à gauche de l'écran : petite fenêtre agrandissable : 'Voir messages du didacticiel' : tous les messages sont listés par ordre d'apparition dans le jeu et indexés selon le titre du message, exemple : "*Objectif 1 : construire une ville*". Bouton
3. Lorsqu'une indication donnée dans la fenêtre est à faire tout de suite (ex: presser sur la touche N pour fin de tour) et qu'on ne suit pas l'ordre, une autre fenêtre s'ouvre en haut à droite pour nous indiquer que nous devons suivre les instructions pour pouvoir continuer.
4. Progression d'un objectif à l'autre :
 - obj 1 : construire une ville
 - obj 2 : construire une unité
 - obj 3 : aménager votre ville (conseil : construction d'un grenier)
 - obj 4 : 2ème ville construite : fin du niveau 1 !
5. Plusieurs niveaux sont prévus :
 - lorsque nous créons notre 2ème ville : la fenêtre nous indique que nous passons au niveau 2,
 - l'autre fenêtre en haut à droite nous indique que la partie est sauvegardée à chaque niveau, et qu'à la fin des niveaux 3 à 6 on peut retourner au niveau précédent pour le refaire.

CtP-2 : Didacticiel, du même type que dans CtP1.

[RETOUR CONTENU](#)

Ecrans d'explications au démarrage d'une partie de niveau facile :

CIV-1 : Ecran qui spécifie :

- la barre de menu (Menu Bar) : Jeu / Ordres / Advisors : conseillers / Monde / Civilopedia
- la carte générale (Map Window)
- tableau de bord :
- situation de notre civilisation : population, année, argent,
- tableau des unités actives (Active Unit) : nom de tribu, nom de l'unité, type de mouvement, type de terrain.
- le nom des différents types de terrain (Grassland / Hills / Ocean...)

FREECIV :

CtP-1 : Pas d'écrans d'explication particuliers, c'est le didacticiel qui a cette fonction.

CtP-2 : Pas d'écrans d'explication particuliers, c'est le didacticiel qui a cette fonction.

[RETOUR CONTENU](#)

3) Aides de l'interface de jeu***Eléments graphiques :***

CIV-1 : voir tableau récapitulatif

FREECIV :**CtP-1 :**

- Carré vert : unité activable
- Carré rouge : unité qui n'est plus activable / ville activée
- Grille de carrés verts situant la zone activable autour de l'unité active
- Ecussons à côté de chaque unité : couleur de la tribu à laquelle appartient l'unité et barre de vie.

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

Menus :**CIV-1 :**

Exemple d'écran de CIVILIZATION II : Je n'ai pas trouvé de screenshots de la première version, mais de nombreux éléments sont les mêmes :

- les menus : FILE / EDIT / ORDERS / ADVISORS / WORLD / CIVILOPEDIA (les 2 autres -CITY ET HELP- ne s'y trouvent pas.
- le tableau de gestion de la ville n'est accessible qu'en cliquant sur la ville dans CIVILIZATION I.
- la carte générale

FREECIV :

CtP-1 : voir tableau récapitulatif

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

Tableau de Bord :

CIV-1 : voir tableau récapitulatif

FREECIV :

CtP-1 : voir tableau récapitulatif

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

Carte générale :

CIV-1 : voir tableau récapitulatif

FREECIV :

CtP-1 : voir tableau récapitulatif

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

Fenêtres d'explication :

CIV-1 : dès le départ d'une partie facile (Chieftain, easiest): une grande quantité de fenêtres vertes (CIVILIZATION NOTE) s'ouvrent pour nous donner des explications.

- Ex 1: Votre 1ère tâche est de trouver un site convenable pour votre capitale. Les meilleurs sites pour une ville sont proches d'une rivière, de prairies, de côtes maritimes ou de ressources particulières.

- Ex 2 : cet endroit a l'air d'un bon site pour une ville. Sélectionnez 'créer une nouvelle ville' dans le menu-ordre, ou utilisez la touche 'B' du clavier pour créer une nouvelle ville.

A certains moments :

- **Fenêtre : PRINCIPE GENERAL** : " Faites la paix avec vos voisins les plus forts. Isolez et faite la conquête de vos voisins les plus faibles. Pensez à changer votre gouvernement en monarchie lorsque vos villes atteindront la grandeur de 6 / 7. N'oubliez pas d'utiliser vos diplomates lorsque vos ville s'agrandissent afin d'apprendre ce que vos opposants font. Utilisez des caravanes pour établir des routes commerciales et fortifiez votre économie. "
- **Ecran 1 : animation de création de ville**: Ex : Paris fondé, date, dessin de la ville.
- **Ecran 2 : infos-ville** : (Ecran que l'on retrouve dès qu'on clique sur la ville)
- **Ecran de dialogue diplomatique** : Ex 1: dessin de Mao et combattants chinois . " Salutations de celui qui fait trembler les mortels : Mao ! Vous seriez dignes de faire la paix avec nous. Nous avons préparé un traité à signer. Vous rejetez / vous acceptez " Traité d'amitié éternelle entre les civilisations chinoises et les françaises. Vous répondez : - bienvenue à la paix avec les chinois - nous avons une proposition militaire pour vous - nous demandons un tribut pour notre patience. Ex 2 : Un émissaire des grecs veut me parler OUI / NON
- **Rapport de voyageurs** : Ex : la civilisation babylonienne détruite par les Indiens !
- **Fenêtre-erreur rouge** : informant qu'une unité n'a pas le droit de se déplacer d'un carré adjacent à un unité ennemie vers un autre carré aussi adjacent à une unité ennemie. Exception : diplomates, caravanes, unités navales et aéronautiques (voir page 34 du manuel).

FREECIV :

CtP-1 : voir tableau récapitulatif

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

Fenêtres d'informations spécifiques :**- Recherche scientifique**

CIV-1 :

- **Fenêtre conseiller scientifique** : quelles recherches doivent poursuivre vos sages ?
 - code de la loi
 - cartographie

- maçonnerie
- travail du bronze
- écriture
- cérémonies mortuaires
- la roue
- la poterie...

Pour de plus amples explication : clic droit de la souris : accès à CIVILOPEDIA de la barre de menu : pages d'explications de chaque progrès et à quoi il permet d'accéder.

- **Ecran 1 : CODE DES LOIS.** Ex : Après le développement de l'alphabet ces règles ont été écrites... les premiers codes connus existèrent à Babylone, Indes et Palestine. Les romains ont été les premiers à distinguer entre le droit public et privé concernant les conflits entre citoyens...
- **Ecran 2 : CODE DES LOIS,** (pris des grecs)
Requiert l'alphabet
Permet :
 - La monarchie avec le cérémonial funèbre
 - Le commerce avec la concurrence
 - La littérature avec l'écriture
 - La république avec la littérature
 - Courthouse improvement

FREECIV :

CtP-1 : voir tableau récapitulatif

CtP-2 : voir tableau récapitulatif

[RETOUR CONTENU](#)

- Recherche domestique

CIV-1 : FENETRES :

- **CONSEILLER DOMESTIQUE :** la population française dépasse les 200 000 citoyens
- **PROBLEME DE NOURRITURE à Paris :** je change les ordres et suis le conseil : phalanx pour fortifier ma ville. Je ne peux faire de grenier...

FREECIV :

CtP-1 : pas de fenêtres de recherche domestique spécifique

CtP-2 : pas de fenêtres de recherche domestique spécifique

[RETOUR CONTENU](#)

- Ministère de la défense

CIV-1 :

- Information du ministère de la défense : Ex. Paris ne peut supporter la cavalerie, unité dispersée !

FREECIV :

CtP-1 : pas de fenêtres spécifique

CtP-2 : pas de fenêtres spécifique

[RETOUR CONTENU](#)

4) Aides en ligne

Sites proposés en lien dans **Read me**

Sites créés par ou sur CIVILIZATION.

[RETOUR CONTENU](#)

5) Tableau récapitulatif des aides de chaque version

	civilization-1	call to power 1	call to power 2
<i>aides textuelles :</i>	?	?	Brochure / Poster / Livre
<i>aides de départ :</i>			
au démarrage du jeu	-	Read me.doc	Manuel entier Lisez-moi
au démarrage d'une partie	Ecrans d'explications au démarrage d'une partie facile	Didacticiel : partie facile avec fenêtres d'explications	Didacticiel : partie facile avec fenêtres d'explications
<i>aides de l'interface :</i>			
éléments graphiques :			
écran :	Noir, sauf 9 carrés (3x3)	Noir, sauf 9 carrés (3x3)	Noir, sauf 9 carrés (3x3) Déplacement de la carte : flèches de direction
unités :	Icônes sommaires (couleur de la tribu) de chaque unité. Clignotement de l'icône = unité active Déplacement : pavé num/flèches. Coefficient : Attaque/Portée/Défense/Déplacement	Icône de chaque unité Carré vert = unité activée. Ecusson couleur de la tribu Barre de santé Déplacement : clic / pavé num, Trajet coloré, prévisible sur plusieurs tours Fortification/repos visible Coefficient : Attaque/Portée/Défense/Déplacement.	Icône de chaque unité Cercle vert = unité active Ecusson couleur de la tribu Barre de santé Déplacement : drag-and-drop / pavé num. Trajet coloré, prévisible sur plusieurs tours Fortification/repos visible Coefficient : Attaque/Portée/Défense/Déplacement.
villes :	Ecran/animation de fondation Tableau-gestion : clic-souris sur ville. Chiffre = grandeur de ville Création de ville : raccourci clavier : 'B'	9 cases en surbrillance (3x3) Sélection : carré rouge Clic droit : Fenêtre image de la ville/travailleurs Sélection autre ville : Bouton tab-bord à droite Chiffre = grandeur de ville Création de ville : raccourci clavier : 'B'	9 cases en surbrillance (3x3) carré blanc Sélection : cercle rouge Chiffre = grandeur de ville Création de ville : raccourci clavier : 'B'
terrains :	Différences de design sommaires selon les parcelles. Clic droit : écran d'explication de la parcelle. Tout le terrain découvert reste visible.	Design différent selon nature du terrain. Clic droit : fenêtre de description de la parcelle de terrain (type / production...) Le terrain découvert reste visible, mais grisé dans les régions sans unités, ces zones sont susceptibles de changements : aménagements d'ennemis	Trait de couleur délimite zone de notre tribu. Design différent selon nature du terrain Clic droit : fenêtre de description de la parcelle de terrain (type / production...) Le terrain découvert reste visible, mais grisé dans les régions sans unités ces zones sont susceptibles de changements : aménagements d'ennemis
marchandises :	Icônes rudimentaires d'animaux	Icônes pour de nombreuses marchandises à commercialiser Clic droit : fenêtre de description de chaque marchandise	Icônes pour de nombreuses marchandises à commercialiser Clic droit : fenêtre de description de chaque marchandise

fin de tour :	Automatique quand une unité se déplace. Sinon 'End of turn' clignote dans bloc gauche : 'enter'	Bouton (en bas à droite) clignote lorsqu'on est à la fin d'un tour Bouton change de couleur : noir = action / vert = fin de tour Raccourci clavier : 'N'	Bouton (en bas à droite) clignote lorsqu'on est à la fin d'un tour. Raccourci clavier : 'Enter' Automatique (son, clignotement) si aucune unité activable
icônes d'information :	-	Chaque fois qu'une unité est terminée ou que qqch d'autre arrive (diplomatie, cadeau, émeutes...) Ouvre FENETRES d'info (avec icône -oeuil- pour voir de quelle ville il s'agit)	INDICATEURS DE RESSOURCES : en haut de l'écran à droite : Or / Travaux publics / Bonheur / Pollution
éléments sonores :	Musique très rudimentaire : hymne national :choix de la tribu construction du palais	A chaque : -ordre donné à une unité -déplacement -construction commencée/terminée -aménagement de case	A chaque : -ordre donné à une unité (pas toujours) -déplacement -création de ville -construction commencée/terminée -aménagement de case -fin de tour -clic sur zone inactivable
menus :	Haut de l'écran : -GAME -ORDER -ADVISORS -WORLD -CIVILOPEDIA	onglet écran : -CIV -VILLE -UNITE -SCIENCE -DIPLOMATIE -COMMERCE -BIBLIOTHEQUE -CLASSEMENT -OPTIONS	BARRE DE MENU : (en haut à gauche) -Empire -Villes -Unités -Stats -Options
tableau de bord :	Bloc à gauche de l'écran : Boîte du haut : - Population - Année - Trésorerie Boîte du bas : - Nom de tribu - Nom de l'unité - Capacité de déplacement -Qualité de terrain	Bloc gauche : -mini-carte générale, clic pour s'y déplacer et décaler l'écran central Bloc du milieu : -gauche : Population / Zoom / Travaux Publics / Trésorerie -milieu-gauche : Travail par jour / Salaires / Rations -milieu-droit : Bonheur / Emeutes, Révoltes / Recherche en cours -droit : Réglages de la trésorerie des TP et de la Science Bloc droit : Ecran : MENU (civ / ville / unité / science / diplomatie / commerce / bibliothèque / classement / options) Boutons : Aménagement de cases / Unité suivante / Ville suivante / Fin de tour.	GOVERNAIL : Gestionnaire d'empire Gestionnaire de ville Gestionnaire national Gestionnaire de commerce Grande bibliothèque Gestionnaire de science Gestionnaire de diplomatie Gestionnaire d'unités Calendrier PANNEAU DE CONTROLE (à droite du Gouvernail) Onglet Empire Onglet Ville Onglet Unité Onglet Messages Onglet Case
carte générale :	En haut du tableau de bord. Clic pour déplacer l'écran central. L'unité active y clignote.	En haut du tableau de bord. Clic pour déplacer l'écran central. L'unité active y clignote.	MINI-CARTE GENERALE : boutons pour divers types d'affichage : active ou désactive

			l'affichage de : -Unités Villes -Frontières -Echanges -Filtrée : augmente ou diminue la netteté de la mini-carte -Terrain : opère un filtrage géographique. -Afficher/masquer la mini-carte
fenêtres d'explication :	Nombreuses fenêtres vertes : 'CIVILIZATION NOTE' Fenêtre : 'PRINCIPE GENERAL'	Fenêtres d'aide didacticielles : en stock dans l'onglet 'MESS' Fonction 'ne plus afficher se message'	Messages stockés dans l'onglet 'MESS' Fonction 'ne plus afficher se message'
fenêtres ponctuelles d'informations spécifiques :	-animation création de ville -gestion de ville -découvertes -dialogue diplomatique -rapports de voyageurs -classement des plus puissantes civilisations -erreur (fenêtre rouge)	ICONES s'affichant : -construction terminée -liste de construction vide -révolte dans une ville -merveilles créées par d'autres tribus ('races' !) -nouveaux progrès...	GESTIONNAIRE DE CONSTRUCTION : dès qu'une ville est créée, décision de construction : Unités, Aménagements, Merveilles, liste d'attente, nombre de tours
fenêtres recherche :	SCIENTIFIQUE : Pour chaque progrès, tableaux : -annonce -explication -liens Fenêtre décision DOMESTIQUE : -infos -population -prob.nourriture DEFENSE : -ministre informe de problèmes.	Fenêtres pour chaque recherche de progrès.	Fenêtres pour chaque recherche de progrès.
<i>aide on line :</i>			
sites du jeu, indiqué au démarrage :	-	-	www.activision.com
sites sur le jeu :	+	++	+++

[RETOUR CONTENU](#)

6) Tableau des aspects actif(+) / passif(-) des aides de chaque version

	civilization-1	call to power 1	call to power 2
<i>aides textuelles :</i>	?	?	+++
<i>aides de départ :</i>			
au démarrage du jeu	-	+	+++
au démarrage d'une partie	+	+++	+++
<i>aides de l'interface :</i>			
éléments graphiques			
écran :	+	+	+

villes :	+	+++	++
terrains :	+	++	+++
marchandises :	-	++	++
fin de tour :	++	+	+++
icônes d'information :	-	+++	+
éléments sonores :	-	++	+++
menus :	++	+	++
tableau de bord :	+	+++	++
carte générale :	++	++	+++
fenêtres d'explication :	++	+++	+++
fenêtres ponctuelles d'informations spécifiques :	+	+++	+
fenêtres recherche :	++	+++	+++
<i>aide on line :</i>			
sites du jeu, indiqué au démarrage :	-	-	+
sites sur le jeu :	+	++	+++

[RETOUR CONTENU](#)

7) Commentaires sur...

l' évolution du système d'aide d'une version à l'autre.

AIDE TEXTUELLE

Au niveau de l'aide textuelle, un très grand progrès a été fait, CtP2 offre une profusion d'information. Il n'est pas évident que les lisent vraiment# mais certains éléments sont très utiles : le poster et la brochure-manuel avec les raccourcis-clavier au dos.

AIDES DE DEPART

Les aides de départ, au démarrage du jeu ont nettement évolué. Dans CIV1, il n'y en avait pas, dans CtP1 : un certain nombre d'aides techniques et explicatives du jeu, par contre dans CtP2 le manuel entier s'y trouve. L'évolution des supports y est pour beaucoup, le développement des Cdroms a permis le stockage d'une énorme quantité d'informations.

Les aides de départ au démarrage d'une partie sont aussi très différentes et liées au support. Dans CIV1 seul un écran d'explication de l'interface et quelques fenêtres d'information didacticielles au début des parties de niveau facile. Avec CtP1 et CtP2 se sont développés les didacticiels proposés au démarrage du jeu, véritable parties expliquées pas à pas, suivant des objectifs précis.

AIDES DE L'INTERFACE

Dans les aides de l'interface, certains éléments graphiques ont bien sûr beaucoup changé. là aussi grâce aux nouvelles possibilités techniques.

- **L'écran** offre les mêmes fonctions.
- La fonctionnalité des **unités** apporte quelques éléments aidants :
 - déplacement visible et enregistrable sur plusieurs tours,
 - barre de santé de l'unité (une aide dans les affrontements),
 - clic droit: pour des informations sur l'unité (ou le groupe d'unités) dans CtP1, et pour menu d'actions dans CtP2. Sur ce point il me semble que les possibilités de CtP1 sont plus riches et permettent l'accès à une information utile plus directe.
- Au niveau des **villes**, les cases en surbrillance précisent la zone d'influence de la ville et dans CtP1 une fonction apparaît puis disparaît dans CtP2 : clic droit = fenêtre image de la ville et de ses travailleurs, des endroits où ils travaillent, de ce qu'ils produisent... aide plus concrète pour la gestion des villes. Les divers tableaux de CtP2 ne le remplacent pas, à mon avis.
- Le **design** des terrains de CtP1 et CtP2 est plus évocateur, ce qui peut aider l'utilisateur dans ses déplacements d'unités et ses installations de villes, mais l'essentiel des fonctionnalités reste le même. Par contre, le trait de couleur délimitant le territoire de chaque tribu (dans CtP2) est une aide intéressante.
- La diversité des **marchandises** a nettement évolué (cohérence historique ?), mais la fonction la plus aidante est le clic droit qui accède à une fenêtre d'explication de chaque marchandise dans les 2 versions de CtP.
- L'utilisation de '**fin de tour**' est claire dans CIV1 (clignotement / touche 'Enter'), pas évidente dans CtP1 (changement de couleur du bouton pas judicieux (vert-noir) / touche 'N'), et bien meilleure dans CtP2 (clignotement / touche 'Enter' / son). La touche 'Enter' et le son aident à jouer plus rapidement.
- **Icônes d'information** :
 - dans CtP1, des icônes apparaissent dès qu'une information arrive (construction d'unité, liste d'attente de construction vide, révolte#). Cet élément graphique représente une aide importante et manque dans CtP2. De ce fait, certaines villes construisent n'importe quoi !
 - dans CtP2 il existe des INDICATEURS DE RESSOURCES : en haut de l'écran à droite, qui résument les paramètres les plus utiles : Or / Travaux publics / Bonheur / Pollution.
- Les **éléments sonores** ont considérablement évolué :
 - dans CIV1, quelques notes électroniques d'hymnes nationaux, sans aucune fonction
 - dans CtP1 le son prend une vraie place fonctionnelle mais trop répétitive et lassante
 - dans CtP2, il est moins envahissant et sa fonction à la fin de chaque tour aide à jouer plus efficacement.
- Les **menus** sont finalement toujours à peu près pareils, même si plus fournis dans CtP.
 - dans CIV1 : menus tous simples en haut de l'écran
 - dans CtP1 : menus difficilement repérables dans l'onglet 'écran' au coin droit du Tableau de Bord.
 - dans CtP2 : retour des menus en haut de l'écran avec en plus des 'Indicateurs de Ressources' résumant quelques informations qu'on trouve ailleurs...
- L'affichage des **tableaux de bord** est très différent d'une version à l'autre :
 - dans CIV1, simple bloc à gauche de l'écran où figurent : Population, Année, Trésorerie, Nom de tribu, Nom de l'unité, Capacité de déplacement, Qualité de terrain...
 - dans CtP1 : de nombreux éléments visibles directement. Un grand tableau de bord occupe tout le bas de l'écran composé de plusieurs blocs comprenant la mini-carte générale, les paramètres : Population / Zoom / Travaux Publics / Trésorerie / Travail par jour / Salaires / Rations / Bonheur / Emeutes, Révoltes / Recherche en cours / Réglages de la trésorerie des TP / Réglages de la trésorerie de la Science / MENU (civ / ville / unité / science / diplomatie / commerce / bibliothèque / classement / options. Boutons : Aménagement de cases / Unité suivante / Ville suivante / Fin de tour.
 - dans CtP2, la disposition change beaucoup, moins d'informations visibles directement car inscrites dans les rubriques d'un '**GOUVERNAIL**' comprenant tous les Gestionnaires (d'empire, de ville, national, de commerce, de science, de diplomatie, d'unités, ainsi que la Grande bibliothèque et le Calendrier). A côté se trouve un **PANNEAU DE CONTROLE** comprenant plusieurs onglets (Empire, Ville, Unité, Messages, Case)
- Les **mini-cartes générales** se ressemblent dans chaque version. A noter que dans CtP2 des boutons permettent de varier son affichage... utilité ?
- Chaque version affiche différemment ses **Fenêtres d'explication** :
 - Dans CIV1 : ce sont des fenêtres toutes simples et fréquentes# gênantes parfois car trop répétitives.
 - Dans CtP : fenêtres fréquentes stockées dans un espace et re-visualisables. La fonction 'ne plus afficher ce message' est utile et permet d'adapter le jeu à des utilisateurs de niveaux variés.

- Il existe des fenêtres que j'ai appelées '**Fenêtres ponctuelles d'informations spécifiques**'. Elles sont très fréquentes dans CIV1 (animation-crédation de ville, gestion-ville, découverte, dialogue diplomatique, rapports de voyageurs, classement des plus puissantes civilisations, messages d'erreur...). Dans CtP1 le système d'icônes permet de les signaler et de ne les ouvrir que si l'utilisateur de désire : système plus discret, moins lourd sur l'écran, moins lassant. Alors que dans CtP2 : le GESTIONNAIRE DE CONSTRUCTION permet de gérer une quantité de paramètre, toutes les autres information sont à chercher dans le GOUVERNAIL et parfois l'utilisateur passe à côté d'information essentielles ! C'est donc le système d'aide de CtP1 qui est le plus actif vis-à-vis de l'utilisateur, sans être trop lourd.
- CIV1 multipliait ses **Fenêtres de Recherche** (scientifiques, domestiques, ministre de la défense). CtP a intégré ces informations à d'autres endroits, dans les 'Fenêtres ponctuelles d'informations spécifiques', ce qui est plus judicieux, car trop répétitif dans CIV1.

Voilà, j'ai l'impression d'avoir fait le tour ! Un long tour !

[RETOUR CONTENU](#)

Le système d'aide de CIVILIZATION, première version.

L'affiche de la première version du jeu de CIVILIZATION, créé par Sid Meier

Conclusion

Une grande part de l'évolution des systèmes d'aide des jeux sont dûs aux progrès technique : l'évolution des supports de jeux (de la disquette au Cdrom) a permis un stock d'information considérable.

Néanmoins les versions CtP offrent une multitude de fonctions, disposées différemment dans chaque version et plus ou moins accessibles pour l'utilisateur ! Le but de ces fonctions est d'aider le joueur à construire une civilisation vaste et complexe, mais l'essentiel du système d'aide était déjà créé dans la première version de CIVILIZATION.

Mon hypothèse de départ, basée sur une première impression de ces jeux, était de penser que l'évolution des systèmes d'aide était très importante. Effectivement, le graphisme s'est amélioré, le son apporte une aide nouvelle (encore faut-il qu'il soit judicieusement utilisé), la répartition des outils sur l'interface a évolué (dans CtP2, retour au menu en haut de l'écran, alors que dans CtP1 toutes les fonctionnalités étaient stockées dans le tableau de bord), les aides textuelles et 'on line' se sont ajoutées... mais la première version de CIVILISATION comprenait déjà de nombreux éléments.