

Téléchargé sur :
www.traduction-jeux.com

Windows® 95/98/ME et DirectX™ sont des marques déposées de Microsoft™.

SoundBlaster™ est une marque déposée de Creative Labs.

Pentium™ est une marque déposée d'Intel.

Utilise la technologie Smacker Video Technology© 1994 – 2000 par RAD Game Tools, Inc.

SUNFLOWERS est une marque déposée et une marque commerciale de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. A défaut d'identification particulière dans le présent document, cela ne signifie pas qu'il s'agit de noms et/ou de marques libres conformément par exemple à la loi allemande sur la réforme juridique des marques de fabrique.

Il est interdit de reproduire ou de diffuser tout ou une partie du manuel d'utilisation par des moyens mécaniques ou électroniques, par photocopie ou toute autre méthode, sans l'autorisation expresse du fabricant.

Ceci s'applique également au logiciel et à ses composants.

La société SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH et les auteurs ne seront responsables d'aucun préjudice causé par des données défectueuses.

Table des matières

1. Introduction	6
2. Installation	7
2.1 Configuration requise	7
2.2 Installation d'ANNO 1602	7
2.3 Démarrage et configuration	8
2.4 Désinstallation d'ANNO 1602	9
3. Démarrage rapide (mode 1 joueur)	9
3.1 Démarrage du jeu	9
3.2 Choix du mode de jeu	10
3.3 Voyage d'exploration	12
3.4 La colonie	14
3.5 Diplomatie	16
3.6 Commerce	18
3.7 Combat	20
4. Démarrage du jeu	22
4.1 Informations générales	22
4.2 Mode 1 joueur	23
4.2.1 Didacticiel	23
4.2.2 Jeu continu	23
4.2.3 Scénarios du mode 1 joueur	24
4.2.4 Campagnes	24
4.2.5 Mode multijoueur	24
4.2.6 Options supplémentaires et meilleurs scores	24
5. Fonctionnement	25
5.1 Ecran et icônes	25
5.2 Statut d'un joueur, écran d'évaluation, liste des villes et des navires	28
5.3 Déplacement des navires, des chariots et des armées	30
6. La colonie	30
6.1 Débarquement	30
6.2 Déchargement des marchandises	30
6.3 Construction	31
6.4 Démolition	32
6.5 Construction de routes	32
6.6 Zones de service	33
6.7 La première colonie	34
6.7.1 Rapports entre la population, le niveau de civilisation et le développement automatique de la colonie	34
6.7.2 Les désirs de vos colons	35
6.7.3 La nourriture	35

4	6.7.4 Production des biens de consommation	36
	6.7.5 Transport terrestre	36
	6.8 Niveau de jeu avancé	37
7. Diplomatie	38
7.1	Menu Diplomatie.....	38
7.2	Accord commercial	38
7.3	Traité de paix.....	39
7.4	Tribut	39
7.5	Pirates et indigènes	40
8. Commerce	41
8.1	Les marchands indépendants	41
8.2	Commerce avec les autres villes de votre île	42
8.3	Commerce avec les autres îles (joueur géré par l'intelligence artificielle)	43
8.3	Commerce et transport automatique (mode Route automatique).....	43
8.5	Commerce avec les pirates.....	45
8.6	Commerce avec les indigènes	45
9. Guerre	46
9.1	Batailles terrestres	46
9.1.1	Attaque et défense	46
9.1.2	Entraînement des soldats.....	46
9.1.3	Utilisation des soldats	47
9.1.4	Armement	48
9.1.5	Conquête d'îles et prise de bâtiments	48
9.1.6	Après la bataille	48
9.1.7	Retraite	49
9.2	Batailles navales	49
9.2.1	Caractéristiques des navires.....	49
9.2.2	Construction, achat et vente de navires	50
9.2.3	Armement des navires	51
9.2.4	Patrouilles	51
9.2.5	Batailles navales	51
10. Mode multijoueur	52
10.1	Configuration du système.....	52
10.1.1	Réseau local	52
10.1.2	Internet	53
10.1.3	Connexion série (ex : connexion null modem).....	53
10.2	Configuration du mode multijoueur	53
10.3	Jeu continu en mode multijoueur	54
10.4	Scénarios du mode multijoueur	54
10.5	Dialogue.....	55

11. Editeur	55
12. Informations générales	56
12.1	L'équipe d'ANNO 1602	56
12.2	Assistance et contacts	57
13. Annexes	58
A	Description des bâtiments.....	58
B	Chaînes de production	66
C	Disponibilité de différents bâtiments	70

6 1. Introduction

Chers amis,
 Bienvenue dans la grande famille des explorateurs et des pionniers. Rejoignez-nous pour refaire l'histoire depuis l'an de grâce 1602. La situation en Europe est désespérée. Les villes sont surpeuplées, le peuple vit dans la misère et la famine guette. L'avenir est incertain et, pour beaucoup, l'espoir d'une vie meilleure s'amenuise. Dans ce contexte, un groupe d'hommes et de femmes courageux est parti chercher fortune dans des pays lointains. Et vous faites partie de ce groupe...

Vos compagnons et vous prenez la mer en direction d'un archipel inexploré avec des réserves limitées de viande séchée et de rhum ainsi que quelques outils et matériaux de construction. Vous devez fonder une colonie avec ces maigres provisions de vivres. Une nouvelle vie vous attend... ou plutôt un Nouveau Monde ! Avant de pouvoir accomplir la tâche qui vous a été confiée, vous allez devoir faire vos preuves dans de nombreux domaines : exploration, colonisation, diplomatie, commerce... sans oublier la guerre. Vous constaterez très vite que votre destin dépend de vous et de vous seul. Choisissez bien l'île où vous allez fonder votre colonie afin de disposer des meilleures conditions de vie possibles.

Vos compétences, alliées à la chance, détermineront le degré d'expansion de vos villages ainsi que la capacité de vos colons à passer du statut de pauvres pionniers à celui de riches aristocrates. Pour réussir, il vous faudra établir des chaînes de production adaptées à vos besoins, commercer avec d'autres colonies et établir des relations diplomatiques. Mais prudence, car les pirates et les colons jaloux pourront vous poser de sérieux problèmes.

Comme vous l'avez compris, vous devrez relever de nombreux défis dans ANNO 1602. Tactique, stratégie, organisation, administration... Tout dépendra de vous dès le début de la partie. La diplomatie est nécessaire pour commercer avec les autres colonies, mais elle ne doit pas entraver votre stratégie globale. La guerre est une des méthodes qui vous permettront d'atteindre votre but. Vous constaterez rapidement qu'ANNO 1602 revêt de multiples facettes.

Le jeu a été conçu pour vous permettre de vous concentrer sur le plus important : la création de votre Nouveau Monde. ANNO 1602 est un jeu qui peut s'avérer complexe, mais pas compliqué ! Les joueurs expérimentés pourront se contenter de lire l'introduction de chaque partie du jeu présentée dans ce manuel. Des couleurs permettent de repérer facilement l'essentiel. Pour de plus amples informations sur un sujet donné du jeu, reportez-vous au chapitre correspondant du présent manuel ou utilisez le didacticiel.

Vous vous familiariserez ainsi avec les bases du jeu. Les graphismes détaillés vous fourniront également de précieuses informations. Les animations vous permettront de suivre aisément les événements du jeu sans devoir parcourir d'interminables pages de statistiques.

Vous suivrez ainsi facilement tous les événements du jeu.

En mode 1 joueur, vous affronterez des adversaires gérés par 7 l'ordinateur.

Ces joueurs informatisés poursuivront le même but que vous : coloniser des îles, mettre en place des chaînes de production, faire du commerce et protéger leurs intérêts,

le tout selon votre niveau. Ainsi, si ce type de jeu ne vous est pas familier, l'ordinateur adaptera automatiquement le niveau de vos concurrents au vôtre.

« Mais assez parlé ! Place à l'action ! »

Entrez dans l'univers fascinant d'ANNO 1602 et laissez-vous envoûter par son atmosphère unique !

Créez votre propre
 monde grâce
 à ANNO 1602
 - version Gold !



2. Installation

2.1 Configuration requise

Configuration minimum nécessaire :

Windows® 95/98/ME, processeur Pentium™ 100 ou supérieur,

16 Mo de mémoire RAM, carte graphique à la norme PCI de 2 Mo, lecteur de CD 4x, 120 Mo d'espace disponible, carte son SoundBlaster™ ou 100% compatible fonctionnant avec DirectX™, souris compatible Microsoft™, haut-parleurs.

Pour une performance optimale :

Windows® 95/98/ME, processeur Pentium™ 166 ou supérieur,

32 Mo de mémoire RAM, carte graphique à la norme PCI de 2 Mo, lecteur de CD 8x, 120 Mo d'espace disponible, carte son SoundBlaster™ ou 100% compatible fonctionnant avec DirectX™, souris compatible Microsoft™, haut-parleurs.

2.2 Installation d'ANNO 1602

1. Démarrez Windows® 95/98/ME et insérez le CD d'ANNO 1602 dans votre lecteur de CD. Au bout de quelques instants, l'écran de démarrage s'affiche. Si vous installez ANNO 1602 pour la première fois, deux options vous sont proposées : INSTALLER et QUITTER.

8. Cliquez sur Installer pour accéder à l'écran d'installation d'ANNO 1602. Pour poursuivre l'installation, cliquez sur SUIVANT.
3. Le contrat de licence s'affiche alors à l'écran. Pour installer ANNO 1602, vous devez l'accepter en cliquant sur OUI.
4. La fenêtre suivante vous permet de choisir le lecteur et le répertoire dans lesquels vous souhaitez installer ANNO 1602 ou d'utiliser les paramètres par défaut.
Dans ce dernier cas, passez au point 7. Sinon, vérifiez l'espace dont vous disposez sur le disque.
5. Cliquez sur Parcourir pour, le cas échéant, choisir un autre lecteur et/ou répertoire. Cliquez sur OK pour confirmer et revenir à la fenêtre Lecteur/Répertoire d'installation.
6. Pour créer un nouveau répertoire où installer le jeu, entrez un nom sous la lettre du lecteur qui convient. Le programme crée alors automatiquement ce répertoire lorsque vous cliquez sur SUIVANT. Pour interrompre l'installation à tout moment, cliquez sur ANNULER.
7. Le programme d'installation copie les fichiers nécessaires sur votre disque dur. Attendez ensuite la fin de l'installation. Un message vous demande dans quel groupe de programmes vous voulez placer ANNO 1602. A défaut de choisir un groupe de programmes existant, un nouveau groupe *ANNO 1602* sera automatiquement créé. Cliquez sur OK pour continuer.
8. Pour jouer à *ANNO 1602*, vous devez disposer de DirectX™ 7. En cas de doute, sélectionnez l'option Installer de cette fenêtre. Si DirectX™ 7 est déjà installé sur votre ordinateur, cliquez sur TERMINER.
9. Si vous sélectionnez l'option INSTALLER, le programme d'installation installe DirectX™ 7 sur votre système (si nécessaire).
Si vous désélectionnez l'option INSTALLER de DirectX™ 7, l'installation du jeu est terminée.
10. IMPORTANT : si vous venez d'installer DirectX™7, vous devez redémarrer votre ordinateur pour permettre à votre système de prendre en compte les changements apportés par DirectX™7.

2.3 Démarrage et configuration

Musique et effets sonores :

cliquez sur l'option Configuration d'*Anno 1602* du groupe de programmes *ANNO 1602* pour désactiver la musique et les effets sonores avant de lancer le jeu.

Résolution d'écran I :

si un message d'erreur du type ECHEC DE LA DEFINITION DU MODE D'AFFICHAGE s'affiche lorsque vous lancez *ANNO 1602*, cliquez sur l'option Configuration d'*ANNO 1602* du groupe de programmes *ANNO 1602* et choisissez la résolution d'écran 640 x 480 (par défaut).

Résolution d'écran II :

si vous avez choisi la résolution 1024 x 768 et que vous rencontrez des problèmes d'affichage rendant toute action impossible, cliquez sur l'option Configuration d'*ANNO 1602* du groupe de programmes *ANNO 1602* et revenez à la résolution précédente.

Vous pouvez maintenant lancer *ANNO 1602* en cliquant sur l'icône du programme ou sur l'option correspondante du menu Démarrer.

2.4 Désinstallation d'ANNO 1602

Pour désinstaller *ANNO 1602*, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows® 95/98/ME et sélectionnez le groupe de programmes *ANNO 1602* ou le groupe de programmes que vous avez créé. Cliquez ensuite sur DESINSTALLER pour supprimer intégralement *ANNO 1602* de votre disque dur.

Remarque : si vous désinstallez le jeu, les parties sauvegardées et le fichier GAME.DAT seront conservés sur votre disque dur.

3. Démarrage rapide (mode 1 joueur)

3.1 Démarrage du jeu

Démarrez Windows® 95/98/ME et insérez le CD *ANNO 1602* dans votre lecteur de CD.

Avant de lancer le jeu, quittez toutes les autres applications.

Si la fonction d'exécution automatique de Windows® 95/98/ME est activée, l'écran de démarrage d'*ANNO 1602* s'affiche au bout de quelques secondes.



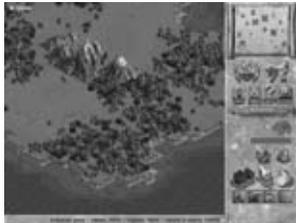
Sélectionnez Démarrer
pour charger *ANNO 1602*.

Si la fonction d'Exécution automatique de Windows® 95/98/ME est désactivée, recherchez *ANNO 1602* dans le groupe de programmes que vous avez sélectionné. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® 95/98/ME et sélectionnez Programmes. Cliquez sur le groupe de programmes *ANNO 1602* ou sur celui que vous avez choisi lors de l'installation, puis sur *ANNO 1602* pour lancer le jeu. La séquence d'introduction démarre automatiquement, présentant l'histoire d'*ANNO 1602*. Vous pouvez passer cette séquence à tout moment en appuyant sur la touche Echap ou en faisant un clic-droit. A l'issue de la séquence d'introduction, le menu principal apparaît.

3.3 Voyage d'exploration

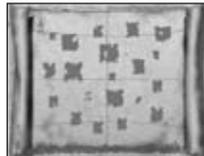
25.2.1602

Ça y est ! La terre est en vue ! Les oiseaux que nous avons vus hier n'étaient pas un mirage provoqué par notre trop long séjour en mer. Notre foi et notre courage nous ont permis d'arriver à destination. Tout l'équipage est réuni sur le pont pour admirer en silence les collines qui se détachent à l'horizon. Plus personne n'a la force de crier de joie. Mais je sais que cela viendra, dès que nous foulerons le sol de cette nouvelle terre. Nous pourrons alors entamer notre tâche.



Au début de la partie, vous naviguez à bord d'un navire en pleine charge dans un archipel inconnu, à la recherche d'une île propice à l'installation de votre première colonie. Comme vous le constaterez rapidement, chaque île offre des conditions de vie différentes déterminant le type de chaîne de production possible.

Choisissez une île sur la carte d'ensemble, en fonction de sa taille et de sa forme, puis cliquez dessus. Vous pouvez également voir l'île plus en détail sur l'écran de jeu.



 Utilisez la loupe pour effectuer un zoom avant ou arrière et avoir une vue détaillée ou d'ensemble de l'île.

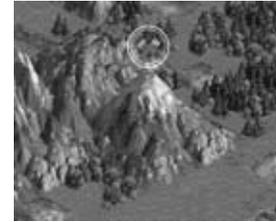
 La boussole vous permet de voir l'île selon des angles de vue différents.

Après avoir choisi l'île que vous voulez coloniser, cliquez sur votre navire, puis sur le point de débarquement pour naviguer vers le rivage. Pour modifier la vitesse du jeu, et donc celle de votre navire, utilisez les touches de fonction F5 à F7.

 Une fois le rivage atteint, une icône en forme d'œil apparaît sur la barre de menus. Cliquez sur cette icône pour commencer à explorer l'île. Lorsque le temps imparti est écoulé, vous êtes informé du type de

 culture le plus approprié et de la présence éventuelle de gisements de fer ou d'or sur l'île.

Des marteaux croisés au-dessus d'une montagne indiquent qu'elle contient du fer ou de l'or.



Pour connaître les cultures possibles, il vous suffit de déplacer le pointeur sur l'île explorée. Les événements importants vous sont signalés par des icônes spéciales à gauche de la barre d'informations. Cette dernière vous permet d'accéder à tout moment à des informations complémentaires sur un élément de l'écran ou un menu. Pour ce faire, placez simplement le pointeur sur l'élément ou le menu qui vous intéresse.

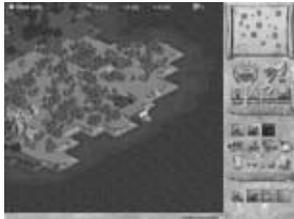


Important !
Les céréales, les forêts et les palmiers poussent de la même manière sur toutes les îles et vous pouvez élever du bétail n'importe où.

3.4 La colonie

29.3.1602

Nous progressons à grand pas. Je ne sais pas comment nous avons eu la force de construire de quoi nous abriter lors de notre arrivée, mais à présent nos activités battent leur plein. Notre entrepôt regorge de marchandises qui assureront notre prospérité. Le forestier a été le premier à se mettre au travail. Une carrière a aussi été ouverte. Le pêcheur nous fournit notre nourriture et nous aurons bientôt du pain. Des céréales ont été plantées et notre moulin est en construction.



Débarquez sur l'île que vous avez choisie et construisez un ENTREPÔT qui sera la base de votre nouvelle colonie. Déchargez ensuite les marchandises de votre navire et stockez-les dans votre entrepôt. Pour ce faire, cliquez sur votre navire en mode Infos, puis sélectionnez le MENU DE CHARGEMENT en cliquant sur la CAISSE EN BOIS située dans le menu. Pour décharger vos marchandises, cliquez sur la

flèche pointée vers le haut. Vous pouvez maintenant fonder votre colonie. Les ZONES DE SERVICE des différents bâtiments et de la colonie tout entière jouent un rôle primordial lors de la construction de maisons.



La ZONE DE SERVICE TOTALE de la colonie est déterminée par les zones de service de l'entrepôt et des MARCHÉS créés. Les maisons ne peuvent être construites qu'à l'intérieur de cette zone, indiquée en clair sur l'écran de jeu. Le seul moyen d'agrandir cette zone est de construire de nouveaux marchés. La zone de service de chaque bâtiment dépend de la fonction de ce dernier. Pendant la construction, cette zone est délimitée par un cadre jaune autour du bâtiment. Cliquez sur un bâtiment terminé en mode Infos pour afficher sa zone de service (zone plus claire entourant le bâtiment). Pour entamer la construction de votre colonie, sélectionnez le mode CONSTRUCTION et cliquez sur le bâtiment ou l'élément à construire dans le sous-menu correspondant.

Commencez par vous assurer que vous disposez de suffisamment de matériaux (BOIS, BRIQUES et OUTILS) pour vos travaux de construction et de nourriture pour alimenter vos colons.

Votre principal objectif stratégique doit toujours consister à satisfaire les besoins de votre population.

La colonie

Pour construire votre colonie, commencez par placer une hutte de forestier dans la forêt, une hutte de pêcheur sur la côte ainsi que plusieurs maisons. Reliez tous ces bâtiments à l'entrepôt par des routes et des rues pour permettre à tous les habitants de votre colonie d'accéder à l'ensemble de vos marchandises. Les charrettes achemineront automatiquement les marchandises des sites de production jusqu'à l'entrepôt ou aux marchés. Si vous ne parvenez pas à construire un bâtiment, consultez le HAUT de l'écran afin de vérifier que vous disposez des matériaux suffisants pour construire ce bâtiment et que celui-ci ne se trouve pas en dehors de la zone de service totale de la colonie. Lors de la mise en place des premières chaînes de production alimentaires, assurez-vous que les sites de production de ressources (ex : ferme céréalière) affichés à droite de l'écran se trouvent bien dans la zone de service des sites de production (moulin et boulangerie, dans ce cas).



L'entrepôt et le marché constituent toujours les principaux maillons de la chaîne de production, car ce sont les seuls à permettre la distribution de marchandises à votre population ou leur vente à l'extérieur.

Important !

Surveillez toujours les niveaux de production de vos unités !

Pour connaître le pourcentage de production, cliquez sur le bâtiment en mode Infos. Pour optimiser la production d'une ferme, d'une plantation ou même d'un forestier, les plants nécessaires doivent être cultivés dans la zone de service totale de l'unité. Le forestier doit par exemple planter des arbres sur l'ensemble de sa zone de service, alors que les zones d'élevage de moutons ou de bétail doivent être entièrement déboisées pour obtenir suffisamment de pâturages.

3.5 Diplomatie

15.5.1602

Des marchands indépendants nous rendent maintenant régulièrement visite, mais nous avons également d'autres contacts avec l'extérieur. Plusieurs de nos voisins ont aussi visité notre île et ont été impressionnés par l'expansion de notre colonie. Nous essayons, de notre côté, d'établir des contacts avec des colons inconnus installés sur d'autres îles, au nord. Ils pourront peut-être nous vendre les épices et les étoffes qui font tant défaut à nos familles. Mais ces colons n'ont pas encore répondu à notre offre. Nous verrons ce que l'avenir nous réserve, en espérant que notre colonie continuera à prospérer.



Diplomatie et commerce sont indissociables. Pour établir de bonnes relations avec vos voisins, signez des accords commerciaux et des traités de paix. Au premier niveau du menu (Statut du joueur) en mode Infos, un PARCHEMIN apparaît en bas à droite. Cliquez sur ce parchemin pour accéder au menu DIPLOMATIE.

Celui-ci vous permet de signer
ou de rompre des

ACCORDS COMMERCIAUX
(PIECE)

et des

TRAITES DE PAIX
(CANON)

avec vos rivaux.

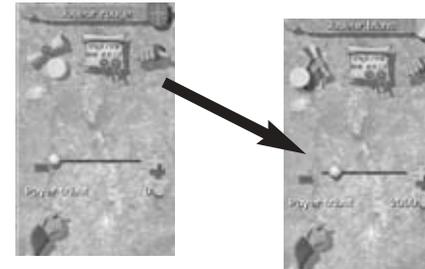


Les accords commerciaux conclus avec les joueurs gérés par l'intelligence artificielle ou les autres concurrents du mode multijoueur vous permettent de connaître l'offre et la demande des entrepôts et marchés de vos partenaires. Outre les marchands indépendants, vous pouvez ainsi élargir vos échanges. Les traités de paix vous protègent d'éventuelles attaques « alliées », ce qui vous permet de vous concentrer pleinement sur le commerce et l'expansion de votre colonie.

Pour porter ses fruits, la proposition de traité de paix ou d'accord commercial doit être acceptée par votre partenaire. Sa décision dépend également de son attitude à votre égard. La direction dans laquelle pointe le pouce traduit cette attitude. Par exemple, s'il est tourné vers le bas, une proposition financière

(tribut) peut radicalement modifier l'attitude du joueur. Pour ce faire, cliquez sur le POUCE.

Vous êtes à présent dans le menu TRIBUT. En fonction de votre proposition, le pouce change d'orientation pour indiquer le changement d'attitude du joueur géré par l'intelligence artificielle à votre égard. Pour payer le tribut proposé, cliquez sur la main contenant la pièce de monnaie.



Dès que les deux parties ont accepté l'accord, le parchemin correspondant se déroule dans le menu Diplomatie. Pour rompre un accord, cliquez simplement sur le parchemin déroulé.



L'idéal consiste, comme indiqué à droite, à signer des accords commerciaux et des traités de paix avec tous les joueurs gérés par l'intelligence artificielle afin de vous concentrer uniquement sur vos activités commerciales dans un climat de paix.

En mode multijoueur, une pièce d'or remplace le pouce du menu Diplomatie. Ici encore, les accords signés sont déterminés par l'attitude et les tributs payés par tous les autres joueurs. Le mode Dialogue vous permet également de conclure des accords secrets.

Important !

Vous pouvez aussi changer vos relations avec les pirates en leur payant un tribut. Cependant, cette méthode n'est pas garantie, car le comportement des pirates est toujours imprévisible. Contrairement aux autres joueurs, les pirates peuvent vous vendre des marchandises sans signature préalable d'un accord commercial.

3.6 Commerce

12.11.1602

Nous sommes en paix avec la plupart de nos voisins. Deux d'entre eux ont d'emblée accepté de conclure un accord commercial avec nous et nous avons déjà procédé à quelques échanges de marchandises. Nous espérons à présent vendre le cacao que nous venons de planter à nos nouveaux partenaires. S'ils ne sont pas intéressés, nous pourrions toujours le vendre aux marchands ou aux indigènes. Les seuls voisins qui nous semblent hostiles sont ceux du nord. Ils ont refusé notre offre d'accord commercial sans raison valable et semblent se préparer à la guerre. Mais ils constateront bien vite que nous ne sommes pas sans défense. Suite à l'attaque surprise des pirates le mois dernier, nous avons construit un château et formé des soldats. Depuis, les pirates gardent leurs distances. Si nos voisins ou des pirates tentent de nous attaquer, nous saurons nous défendre.

Vos colons réclameront parfois des marchandises que vous ne pouvez pas produire sur votre île. Les échanges commerciaux sont alors le seul moyen d'obtenir ces produits et d'écouler vos surplus de marchandises. Pour ce faire, vous disposez de plusieurs possibilités. Vous pouvez acheter ou vendre aux marchands indépendants ou aux autres joueurs par l'intermédiaire de votre entrepôt. Vous pouvez utiliser vos chariots pour commercer avec les indigènes ou les autres colons installés sur votre île. Vous pouvez aussi charger vos navires et voguer vers d'autres îles pour y vendre et y acheter des marchandises.



Les menus VENTE et ACHAT de l'entrepôt et du marché vous permettent de choisir les marchandises que vous souhaitez vendre ou acheter. Pour accéder à ces menus, activez le mode Infos et cliquez sur l'entrepôt ou sur un marché. Il vous suffit ensuite de cliquer sur VENTE ou ACHAT pour accéder au menu correspondant. Pour accéder à votre inventaire dans ces deux menus, cliquez sur une case de produit (cases bleues).



Cliquez ensuite sur le produit à vendre ou à acheter. Vous revenez automatiquement au menu Vente ou Achat, où vous pouvez définir la QUANTITE des marchandises à vendre ou à acheter à l'aide du curseur du haut ; pour définir le prix, utilisez le deuxième curseur. Faites un clic-droit pour confirmer et quitter le menu.

Pour interrompre la vente ou l'achat d'un produit particulier et annuler un ordre, cliquez sur le seau.

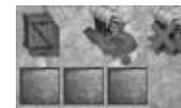
Des marchands indépendants viennent régulièrement dans votre entrepôt. En fonction de l'offre et de la demande, ils achètent vos marchandises et vous vendent celles dont vous avez besoin (ex : des outils). Ceci n'est possible que si vous avez préalablement sélectionné les paramètres qui conviennent dans les menus Vente et Achat. En mode multijoueur, vous pouvez aussi commercer avec les autres joueurs, gérés par l'intelligence artificielle ou non, à condition d'avoir préalablement signé des accords commerciaux avec eux. Lorsque des accords ont été signés, vos partenaires peuvent voir ce que vous proposez et ce dont vous avez besoin. Pour connaître la situation des autres joueurs en termes d'offre et de demande, cliquez sur leurs marchés ou entrepôts.



Utilisez le menu de chargement pour charger les marchandises de votre choix à bord de votre navire, puis naviguez vers l'entrepôt du joueur qui en a besoin. Une bourse (icône commerce) apparaît à présent dans la liste des navires. Cliquez sur cette bourse pour décharger et vendre vos marchandises.

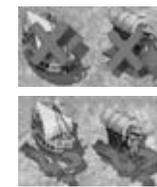
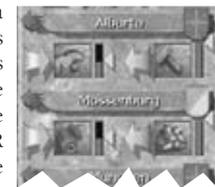


Pour commercer par voies terrestres, un CHARIOT est à votre disposition sur le marché. Utilisez-le pour faire du troc avec les indigènes ou commercer avec les autres joueurs installés sur votre île.



Pour procéder à des échanges réguliers, vous pouvez créer une route commerciale

automatique. Cliquez sur DEFINIR DESTINATION et utilisez la double flèche verticale pour sélectionner la ville de votre choix. Cliquez ensuite sur la case bleue du produit concerné, puis vérifiez que la flèche jaune pointe bien dans la direction de la ville où vous souhaitez charger ou décharger les produits.



Important : utilisez la fonction Route automatique pour contrôler vos navires et chariots ; vous pourrez ainsi vous concentrer sur le développement et l'expansion de votre colonie.

Cliquez sur cette icône pour activer la fonction Route automatique. Utilisez cette icône pour accéder au menu Route automatique.

3.7 Combat

1.12.1602

Ils nous ont attaqués. Nous étions en train de dresser une palissade autour de la colonie lorsqu'ils ont donné l'assaut. Nous avons dû attendre le dernier moment pour la construire. C'était un projet coûteux et l'entraînement de notre armée avait déjà quasiment épuisé les fonds que nous destinions à la construction d'un nouveau marché. La guerre et les dépenses qu'elle entraîne pèsent lourd sur les ateliers que nous avons mis tant de soin à bâtir. Mais nous devons nous défendre du mieux possible et espérons malgré tout qu'un jour, lorsque cette guerre insensée prendra fin, nous pourrions signer de nouveaux accords.



N'oubliez pas de recruter une armée pour vous défendre des attaques des pirates ou des autres joueurs. Vous devez d'abord construire un château pour entraîner et armer vos soldats. Vous pouvez également construire des palissades ou des murs pour protéger vos villes des attaques ennemies. Mais n'oubliez pas que l'entretien d'une armée coûte cher.



Les attaques ennemies n'étant pas uniquement terrestres, vous devez également construire des navires de guerre dans un chantier naval ou en acheter à un autre joueur. Qu'ils soient destinés au commerce ou à la guerre, tous les navires peuvent être armés de canons fabriqués par la fonderie de canons. Si vous ne possédez pas de fonderie, vous pouvez toujours essayer d'acheter des canons aux pirates.

Combat



Les soldats sont entraînés dans les châteaux et forteresses.

Le menu Château vous permet de choisir un type de troupes, puis de commencer à les entraîner en cliquant sur les EPEES CROISEES. Si l'entraînement a été effectué et que des armes sont stockées dans la zone de service du château, vous pouvez déployer les troupes. Cliquez directement sur les troupes à activer ou dessinez un cadre autour d'un groupe. Une fois les soldats ou navires sélectionnés, vous entrez en mode Combat.



Les troupes peuvent se placer en FORMATIONS. Cliquez sur un TYPE DE TROUPES particulier pour sélectionner cette partie du groupe. Par exemple, vous pouvez sélectionner tous les BLESSES pour les envoyer chez le médecin. Maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur le médecin pour qu'il les soigne.

Pour embarquer des soldats sur un navire, sélectionnez-les, appuyez sur la touche CTRL, puis cliquez sur le navire amarré près des côtes.

Pour les débarquer, cliquez simplement sur la cale où ils se trouvent. Attention, le navire doit impérativement mouiller près des côtes.

Pour armer votre navire de canons, vous devez d'abord les CHARGER DANS LA CALE. Pour préparer votre vaisseau au combat, cliquez sur les canons situés dans la cale. Ils seront alors automatiquement installés devant les écoutilles. Le menu Combat vous propose plusieurs tactiques. Par exemple, vous pouvez vous rendre en hissant le DRAPEAU BLANC. Seuls les pirates accepteront ce type de reddition. Mais avant de repartir, ils s'empareront de votre précieuse cargaison. Pour fuir une bataille navale, vous pouvez gagner de la vitesse en jetant votre CARGAISON À LA MER. Protégez vos villes des attaques de pirates !



Vous pouvez aussi envoyer votre navire en PATROUILLE.

22 4. Démarrage du jeu

4.1 Informations générales

Démarrez Windows® 95/98/ME et insérez le CD *ANNO 1602* dans votre lecteur de CD.

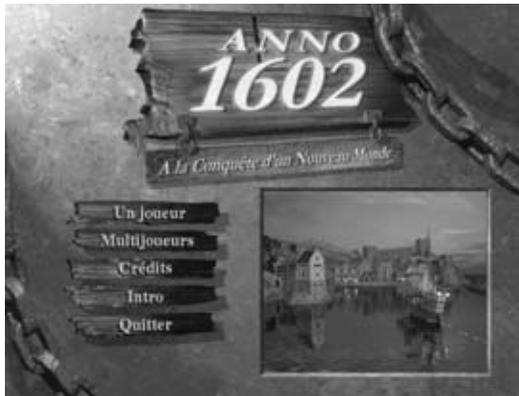
AVANT DE LANCER LE JEU, QUITTEZ TOUTES LES APPLICATIONS EN COURS D'EXECUTION.

Si la fonction d'exécution automatique de Windows® 95/98/ME est activée, l'écran de démarrage d'*ANNO 1602* s'affiche au bout de quelques secondes.



Cliquez sur DEMARRER pour lancer *ANNO 1602*.

Si la fonction d'exécution automatique de Windows® 95/98/ME est désactivée, recherchez *ANNO 1602* dans le groupe de programmes que vous avez sélectionné. Pour ce faire, cliquez sur le bouton DEMARRER de la barre des tâches de Windows® 95/98/ME et sélectionnez PROGRAMMES. Cliquez sur le groupe de programmes *ANNO 1602* ou sur celui que vous avez choisi lors de l'installation, puis cliquez sur *ANNO 1602* pour lancer le jeu. Au bout de quelques instants, la séquence d'introduction démarre automatiquement, présentant l'histoire d'*ANNO 1602*. Vous pouvez passer cette séquence à tout moment en appuyant sur la touche Echap ou faisant un clic-droit. A l'issue de la séquence d'introduction, le menu principal apparaît.



4.2 Mode 1 joueur

23



Les options du mode 1 joueur sont les suivantes :

4.2.1 Didacticiel

Le didacticiel se révélera particulièrement utile si vous jouez pour la première fois à *ANNO 1602* et que vous n'êtes pas habitué aux jeux de stratégie.

Le didacticiel est composé de cinq scénarios différents, à suivre dans l'ordre.

Dans le premier scénario, EXPLORATION, vous apprendrez à utiliser les menus, à explorer des îles, à découvrir les cultures les plus adaptées et à exploiter les ressources minières d'une île (voir chapitre 3).

Dans le deuxième scénario, COLONISATION, vous pourrez fonder votre première colonie et produire de la nourriture et autres marchandises (voir chapitre 3.3).

Dans le scénario DIPLOMATIE ET COMMERCE, vous pourrez conclure des accords commerciaux et envoyer votre navire vers d'autres entrepôts pour vendre et acheter des marchandises. Vous apprendrez ainsi tout ce qu'il faut savoir sur le commerce maritime (voir chapitres 3.5 et 3.6).

Le scénario BATAILLES NAVALES vous permettra de commander une petite flottille de navires de guerre que vous mènerez au combat (voir chapitre 3.7).

Le dernier scénario du didacticiel, BATAILLES TERRESTRES, vous apprendra à commander un petit contingent de soldats au combat. Après avoir débarqué vos troupes, vous devrez diriger leur attaque sur une force ennemie réduite (voir chapitre 3.7).

Après vous être familiarisé avec les bases du jeu, vous pourrez passer au mode Jeu continu, négocier avec deux ou trois adversaires gérés par l'intelligence artificielle ou les combattre, tout en explorant et colonisant de nouvelles îles.

4.2.2 Jeu continu

Lorsque vous commencez une nouvelle partie en mode Jeu continu, le programme crée automatiquement un nouvel archipel. Mais avant de coloniser votre nouveau monde, il vous faut d'abord choisir l'un des 4 niveaux de difficulté prédéfinis. Si vous jouez pour la première fois, choisissez le niveau Facile. Cliquez à présent sur Démarrer, entrez votre nom et appuyez sur la touche ENTREE pour confirmer.

- 24** Pour revenir au menu principal et apporter des modifications aux paramètres choisis, faites un clic-droit. Après avoir sélectionné votre couleur en cliquant sur un drapeau, vous accédez directement à l'écran de jeu. Pour commencer une partie en mode Jeu continu tout en vous aidant du manuel, passez directement au CHAPITRE 5.

4.2.3 Scénarios du mode 1 joueur

Les scénarios d'*ANNO 1602* présentent toute une série de nouveaux défis destinés aux joueurs déjà familiarisés avec mode Jeu continu. Dans chacune de ces missions passionnantes, vous devez accomplir une mission prédéfinie pour tester vos talents de stratège. Choisissez un scénario dans la liste. Le nombre d'étoiles accompagnant le nom du scénario indique son niveau de difficulté. Ces scénarios étant classés par ordre de difficulté, seuls les plus faciles seront disponibles au début de la partie. Vous devez réussir un scénario pour accéder au suivant. Cliquez sur un scénario de la liste pour en voir une brève description. Pour lancer le scénario sélectionné, cliquez sur LANCER PARTIE.

4.2.4 Campagnes

Les scénarios des campagnes diffèrent des scénarios du mode 1 joueur. En effet, ils doivent être joués dans un ordre spécifique, ce qui signifie que vous devez mener à bien le premier scénario de la campagne pour pouvoir passer au deuxième.

4.2.5 Mode multijoueur

Le mode multijoueur est décrit en détail au CHAPITRE 10.

4.2.6 Options supplémentaires et meilleurs scores

Charger Jeu

Cette option vous permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée. Cliquez sur cette option pour afficher la liste des parties sauvegardées, à condition qu'il y en ait. Cliquez sur la partie de votre choix pour la charger. Vous pouvez alors la reprendre là où vous l'aviez interrompue.

Continuer

Cette option vous permet de charger automatiquement votre dernière partie là où vous l'aviez interrompue.

Menu principal

Cliquez sur cette option pour revenir au menu principal.

25



La liste des meilleurs scores des parties du mode Jeu continu répertorie les noms des 12 meilleurs joueurs, ainsi que leurs scores et le niveau de difficulté sélectionné.

Vous pouvez ainsi comparer vos scores à ceux des autres joueurs d'*ANNO 1602* dont les parties sont sauvegardées sur votre ordinateur. Chaque scénario dispose de sa propre liste des meilleurs scores.

5. Fonctionnement

5.1 Ecran et icônes

Les commandes d'*ANNO 1602* sont entièrement activées par la souris. Pour ceux qui préfèrent utiliser le CLAVIER, le **manuel fourni sur le CD** répertorie toutes les commandes clavier.

En règle générale, le CLIC-GAUCHE permet d'ouvrir les menus, de sélectionner les options et d'effectuer des actions sur l'écran de jeu. Le CLIC-DROIT permet, quant à lui, de revenir au premier niveau du menu. A noter, cependant, que si vous êtes déjà au premier niveau du menu, le clic-droit n'a aucune fonction.



L'écran de jeu d'*ANNO 1602* occupe la majeure partie de l'affichage. Il vous permet de voir tout ce qui se passe sur les îles. L'écran de jeu défile automatiquement dans la direction du pointeur de la souris lorsque vous l'approchez du bord de l'écran. Tant que vous maintenez le pointeur dans cette direction, la vue se déplace en conséquence.

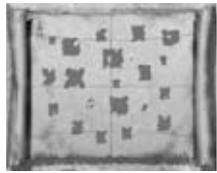


26 En haut de l'écran apparaissent le nombre d'HABITANTS DE LA VILLE SELECTIONNEE, l'ARGENT dont vous disposez ainsi que votre stock d'OUTILS, de BOIS et de BRIQUES (en tonnes).

Surveillez systématiquement le stock de matériaux de construction disponibles, car il détermine votre marge de négociation lors de l'expansion de votre colonie. Au cours d'une partie, si votre entrepôt est à court d'un produit ou d'un matériau spécifique, l'icône correspondante apparaît brièvement en haut de l'écran.

La BARRE D'INFORMATIONS, en bas de l'écran, vous permet d'accéder à tout moment à l'aide contextuelle. Jetez-y toujours un coup d'œil. Placez le pointeur sur une icône pour afficher sa description. Les événements spéciaux se déroulant en dehors de l'écran de jeu vous sont signalés par de petites icônes à gauche de la barre d'informations. Cliquez sur ces icônes pour vous rendre automatiquement sur les lieux. Vous pouvez ainsi surveiller tout ce qui se passe sur les îles. Lorsque vous appuyez une fois sur J sur le site d'un événement, vous revenez automatiquement au dernier bâtiment ou navire sélectionné.

ANNO 1602 attribue automatiquement des NOMS aux villes, aux navires et aux chariots, mais vous pouvez les modifier à tout moment. Cliquez sur le nom de votre choix pour activer un curseur. Vous pouvez à présent remplacer le nom par défaut. Confirmez en appuyant sur la touche Entrée.



A droite de l'écran se trouve la CARTE D'ENSEMBLE, qui vous permet de vous repérer, ainsi que les MENUS. Les zones non colonisées des îles sont de couleur marron. Dès qu'une colonie est fondée, sa zone de service prend la couleur du joueur qui l'a implantée. Un repère indique la zone affichée sur l'écran de jeu. Les points bleus indiquent la position de vos navires, soldats et chariots. Faites un clic-gauche sur un point de la carte générale pour accéder directement à cette zone. Les flèches de la boussole vous permettent de faire pivoter l'écran de jeu de 90 degrés dans n'importe quel sens. L'aiguille de la boussole indique la direction dans laquelle vous regardez ; la pointe rouge est toujours orientée vers le nord, qui est également indiqué sur la carte générale. A droite de la boussole se trouve la loupe. Le signe + active un zoom avant et vous permet d'examiner les lieux de plus près, le signe - active un zoom arrière.

Les QUATRE ICONES situées sous la boussole sont les PLUS IMPORTANTES d'*ANNO 1602*, chacune correspondant à un MODE donné du jeu : CONSTRUCTION, COMBAT, INFOS et OPTIONS. Ces icônes sont toujours visibles pendant la partie, tout comme la carte d'ensemble, la boussole et la loupe. Cliquez sur le mode de votre choix pour l'activer.

En mode CONSTRUCTION, vous pouvez choisir les bâtiments à construire sur votre île. Pour de plus amples informations sur le choix des bâtiments aux moments qui conviennent, reportez-vous au CHAPITRE 6.

Le mode COMBAT vous permet, en situation de guerre, de commander vos soldats

et navires. Les CHAPITRES 9.1 et 9.2 traitent respectivement des batailles terrestres **27** et navales.



Le mode INFOS vous fournit des informations détaillées sur votre colonie et ses habitants. Dans ce mode, cliquez sur une option de menu pour ouvrir un menu spécifique.

Le mode OPTIONS vous permet de modifier la configuration du programme, de sauvegarder ou de charger une partie et de quitter le jeu. Pour modifier la RÉOLUTION D'ECRAN, cliquez sur l'option correspondante. L'icône disquette portant la mention HD active le menu de SAUVEGARDE. Il vous permet de sauvegarder, de charger une partie ou de quitter le jeu. Pour ce faire, cliquez sur l'icône en lettres dorées de votre choix. Si vous cliquez sur le nom d'une partie sauvegardée, un curseur apparaît pour vous permettre de le modifier. Cliquez sur QUITTER pour quitter la partie. Un ECRAN D'EVALUATION s'affiche au préalable. Cet écran résume la partie en cours et vous permet de la comparer avec les parties précédentes. Vous pouvez accéder à cet écran à tout moment du jeu. Pour en savoir plus sur l'écran d'évaluation, reportez-vous au CHAPITRE 5.2. Dans l'écran d'évaluation, cliquez sur Menu principal pour revenir au menu principal. Vous pouvez à présent cliquer sur QUITTER pour effectivement quitter le jeu.



Cliquez sur les deux NOTES pour accéder au menu MUSIQUE. Le morceau en cours est encadré. Cliquez sur le morceau de votre choix pour le lancer. Les morceaux sélectionnés sont repérés par des points. Utilisez les touches fléchées pour faire défiler la liste dans les deux sens. Les CURSEURS vous permettent de régler le volume. Pour écouter les morceaux sélectionnés dans un certain ordre, cliquez sur les deux notes accompagnées des CHIFFRES 1 2 3. Pour une lecture aléatoire, cliquez sur les notes 8 5 ?. Le BOUTON TEST vous permet de comparer le volume des effets sonores et de la musique.

28



Scènes cinématiques et messages vocaux

Cliquez sur la planche marquée *ANNO 1602*, au bas du menu Options, pour accéder aux options de scènes cinématiques et de messages vocaux.

Vous pouvez choisir le type d'événement activant un message vocal et les scènes cinématiques que vous souhaitez lancer au cours du jeu.

Pause

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche PAUSE de votre clavier. Pour le reprendre, faites un clic-droit ou appuyez sur la touche Echap.

Quitter la partie

Pour quitter *ANNO 1602*, ouvrez le menu Options, cliquez sur l'icône disquette correspondant au menu des parties sauvegardées, puis sur QUITTER. L'écran d'évaluation de la partie en cours s'affiche alors. Vous pouvez, dès lors, revenir au menu principal et cliquer sur Quitter pour quitter *ANNO 1602*.

Pour interrompre le didacticiel, cliquez sur la croix située en haut à gauche de la barre d'informations.

Notez que vous pouvez à tout moment quitter le jeu en appuyant sur les touches ALT+F4 de votre clavier.

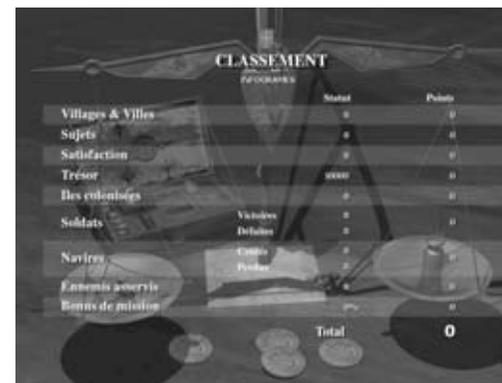
5.2 Statut d'un joueur, écran d'évaluation, liste des villes et des navires



En mode Infos, cliquez sur le marché ou l'entrepôt de la ville de votre choix pour en savoir plus sur le STATUT DE CETTE VILLE. Faites un clic-droit pour accéder au niveau de menu suivant qui vous indique le STATUT GENERAL DE TOUTES VOS ILES (STATUT DU JOUEUR). Prêtez une attention particulière au STATUT FINANCIER total de vos îles. Pour vous aider, la somme totale apparaît en couleur : rouge si vous enregistrez des pertes et verte si vous faites des bénéfices. Votre score actuel figure sous votre solde. Vous pouvez ainsi comparer votre prestation avec les parties précédentes et celles des autres joueurs. Cliquez sur le point d'interrogation situé près du score pour accéder à l'ECRAN D'EVALUATION et consulter une analyse détaillée de vos

performances lors de la partie en cours.
Faites un clic-droit pour revenir à l'écran de jeu.

29



Cliquez sur la maison accompagnée du point d'interrogation pour accéder à la LISTE DES VILLES. Cette liste répertorie les noms de toutes les villes que vous avez fondées jusqu'à présent, ainsi que ceux des villes d'autres joueurs avec lesquels vous avez conclu un accord commercial.

Lorsque vous placez le pointeur sur le nom d'une ville donnée, l'emplacement de son entrepôt est repéré par une croix sur la carte d'ensemble.



Cliquez sur le navire accompagné du point d'interrogation pour accéder à la LISTE DES NAVIRES. Cette dernière répertorie tous vos navires. Une icône supplémentaire vous indique si le navire est au mouillage (ancré), en route pour un voyage aller simple (flèche jaune) ou affecté à une route automatique (flèche rouge). Lorsque vous placez le pointeur sur le nom d'un navire, sa position est repérée par une croix sur la carte d'ensemble. Cliquez sur le nom d'une ville ou d'un navire pour accéder directement à ce navire ou à cette ville.



30 5.3 Déplacement des navires, des chariots et des armées

Pour pouvoir déplacer vos navires, chariots et soldats, vous devez d'abord faire un clic-gauche pour les sélectionner. Vous pourrez ensuite les envoyer vers une nouvelle destination en faisant un clic-gauche.

Pour sélectionner plusieurs navires, chariots ou soldats, entourez-les d'un cadre tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez aussi utiliser cette technique pour sélectionner un seul navire, chariot ou soldat.



L'ICONE D'ARRET (MAIN) vous permet d'immobiliser vos navires, chariots ou soldats.

Comme vous pourrez le constater, deux types de véhicules terrestres circulent sur vos îles, les chariots et les charrettes, car il existe une différence entre eux. Les charrettes transportent indépendamment des produits dans toute votre colonie et ne peuvent être sélectionnées du fait qu'elles suivent des routes automatiques. Les chariots, quant à eux, se différencient des charrettes par leurs bâches et peuvent être contrôlés manuellement. De plus, les chariots ne sont disponibles qu'après que le marché ou l'entrepôt d'une colonie leur ait passé une commande. Pour ce faire, sélectionnez le bâtiment qui convient en mode Infos et cliquez sur l'icône chariot. Le pointeur se transforme en double flèche verticale que vous pouvez utiliser pour repérer l'emplacement où vous souhaitez utiliser le chariot (pour de plus amples informations, reportez-vous également aux CHAPITRES 8.2, 8.4 et 8.6).

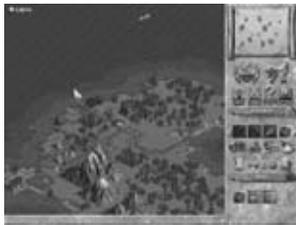
6. Colonies

6.1 Débarquement

Après avoir choisi un lieu de débarquement, mettez-y le cap. Le bâtiment qui s'affiche dans le menu du navire lorsque vous arrivez sur la terre ferme correspond au plus petit entrepôt disponible, le seul bâtiment pouvant être construit sur le rivage en début de partie.

Cliquez sur L'ENTREPOT du menu du navire et déplacez le pointeur le long de la COTE. Lorsqu'il y apparaît sur la COTE, faites un clic-gauche pour le construire. Vous venez d'établir votre base d'opérations et de fonder votre colonie.

6.2 Déchargement des marchandises



Pour pouvoir utiliser vos marchandises, vous devez, dans un premier temps, les décharger du navire, puis les transférer vers l'entrepôt. Pour ce faire, en mode Infos, cliquez sur le navire mouillant devant votre entrepôt. Cliquez sur la caisse en bois pour ouvrir le MENU DE CHARGEMENT vous permettant de charger et de décharger les marchandises de votre navire.

Dans le menu de chargement, les marchandises sont classées selon les **CATEGORIES** suivantes : matériaux de construction, armes, biens de consommation et matières premières. Choisissez la catégorie de produits à charger ou décharger. Chaque case bleue représente la capacité de stockage d'un produit donné. Au départ, la capacité de stockage du premier entrepôt étant limitée, seules trois cases bleues apparaissent. Les produits indisponibles sont grisés. Un cadre jaune indique le type de produit sélectionné pour le chargement ou le déchargement. Placez le pointeur sur le produit de votre choix pour afficher le stock disponible sur la barre d'informations. Une barre rouge indique également la quantité disponible. Utilisez les FLECHES pour CHARGER ET DECHARGER le produit de votre choix. Les chiffres situés sous les flèches correspondent au nombre de tonnes transférées à chaque clic de souris. En bas du menu, sous le nom du navire, vous pouvez voir le type et la quantité de marchandises à bord. Juste au-dessus sont indiqués le stock de votre entrepôt ainsi que le nom de votre nouvelle ville. Pour transférer des marchandises vers l'entrepôt, sélectionnez les marchandises à décharger, indiquez la quantité et cliquez sur la flèche pointée vers le haut.

En règle générale, la flèche pointée vers le bas permet de charger des marchandises de votre entrepôt sur le navire et la flèche pointée vers le bas, de décharger les marchandises du navire pour les transférer vers l'entrepôt. En début de partie, veillez à transférer le plus de marchandises possible de votre navire à l'entrepôt. Vous disposerez ainsi de suffisamment de matières premières pour construire le premier bâtiment de votre colonie.

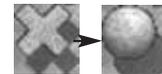
A présent, sélectionnez le MODE CONSTRUCTION pour lancer la construction de votre première colonie.

6.3 Construction



Tous les bâtiments du menu Construction sont classés par CATEGORIES : rues, ponts, ateliers, structures défensives, etc. Placez le pointeur sur chaque icône de la barre d'informations pour connaître sa catégorie. Cliquez sur une de ces catégories pour ouvrir le menu de ces différents bâtiments. Remarque : les plus

grands bâtiments ne seront disponibles que lorsque la population et la prospérité de votre colonie auront augmenté (voir paragraphe 6.7.1). Les bâtiments qui ne sont pas encore disponibles sont remplacés dans le menu Construction par un point d'interrogation. Après avoir sélectionné un bâtiment disponible, celui-ci



apparaît sous les quatre icônes principales. Utilisez les flèches pour ajuster son alignement. Pour aligner automatiquement votre bâtiment à la rue, sélectionnez la fonction de rotation automatique en cliquant sur la CROIX.

LES COUTS DE CONSTRUCTION, DE FONCTIONNEMENT ainsi que la QUANTITE DE MATERIAUX DE CONSTRUCTION nécessaire sont également indiqués. Le pointeur représente désormais le bâtiment choisi. Cependant, vous ne pouvez construire votre bâtiment dans la zone de votre choix que si celui-ci se

32 trouve dans la zone de service de l'entrepôt. Pour voir cette zone, cliquez sur l'entrepôt en mode Infos. A l'extérieur de cette zone, seuls les contours du bâtiment apparaîtront indiquant que sa construction est impossible. La construction de nouveaux marchés vous permet d'étendre la zone de service de votre colonie.

Les zones de service des bâtiments appartenant à une chaîne de production doivent se chevaucher de manière à pouvoir acheminer les matières premières nécessaires aux unités de traitement et aux produits finis jusqu'au marché ou entrepôt. (Pour de plus amples informations, reportez-vous aux paragraphes 6.7.3 et 6.7.4).

Si le bâtiment CLIGNOTE à l'écran, vous ne pouvez pas le construire. Soit vous n'avez pas assez d'argent ou de matériaux, soit vous essayez de le construire en dehors de la zone de service de votre colonie. Les unités de matières premières utilisées pour la construction du bâtiment sont représentées en haut de l'écran. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez construire votre bâtiment pour déduire les fonds et matériaux de construction en conséquence.

Si vous ne connaissez pas la fonction d'un bâtiment donné ou sa position dans la chaîne de production, consultez les cartes de production de l'**ANNEXE B** ou cherchez ce bâtiment dans l'**ANNEXE A**.

6.4 Démolition



Les bâtiments ou éléments devenus inutiles ou ayant été construits à de mauvais emplacements peuvent être démolis. Pour ce faire, sélectionnez l'icône pioche du menu Construction. Placez ensuite le pointeur sur le bâtiment, la rue ou l'élément à démolir et faites un clic-gauche. Le bâtiment ou l'élément disparaît alors immédiatement de l'écran. Pour démolir tout ce qui se trouve dans une zone, maintenez le bouton gauche enfoncé pour inclure les éléments à démolir dans un cadre.

Tous les éléments en couleurs disparaissent alors de l'écran. Vous pouvez, par exemple, utiliser cette option pour transformer des terres en pâturages pour les fermes, même si ces terres sont déjà cultivées. Dans ce cas, seules les terres cultivables entourant les bâtiments sont défrichées, mais la ferme n'est pas démolie. Notez que toute démolition est définitive. En d'autres termes, si vous supprimez par erreur un bâtiment, il vous faudra entièrement le reconstruire.

6.5 Construction de routes



Les routes constituent une catégorie distincte du menu Construction et leur construction est identique à celle des bâtiments. Pour construire une longue portion de route, maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction de votre choix. La route est alors automatiquement prolongée. Lors de la construction de rues et de routes, assurez-vous que tous les bâtiments produisant des biens de consommation disposent d'un ACCES ROUTIER pour permettre aux charrettes d'acheminer ces produits vers l'entrepôt ou le marché.

Ces produits seront ainsi commercialisés et mis à la disposition de vos colons. Les

maisons doivent, elles aussi, être reliées à des routes pour permettre au médecin **33** et aux pompiers d'intervenir, si nécessaire. Faites en sorte que les routes et les rues relient tous les bâtiments et ce, pour garantir leur desserte.

N'oubliez pas non plus que les charrettes se déplacent plus vite sur routes pavées. Vous pouvez également construire des ponts pour franchir les rivières.

6.6 Zones de service



Vous pouvez voir la zone de service d'un bâtiment lors de sa construction. Celle-ci est indiquée par un cadre jaune. En mode Infos, vous pouvez également cliquer sur le bâtiment qui convient pour l'afficher (zone claire). La taille et la fonction de ces zones varient d'un bâtiment à l'autre. Les zones de service des marchés (notamment en début de colonisation) et des entrepôts sont particulièrement importantes car elles définissent la ZONE DE SERVICE TOTALE de votre ville. Vous pouvez, par conséquent, agrandir la zone de service totale de votre colonie en construisant plusieurs marchés. La superficie de la zone de service est très importante car elle délimite la construction des maisons.

La zone de service d'un bâtiment joue également un rôle décisif dans le transport des marchandises. Les unités produisant des matières premières, par exemple, doivent se trouver dans la zone de service d'unités de traitement de manière à pouvoir acheminer la marchandise d'un centre de production à l'autre.

De même, si une ferme produit des céréales, elles ne peuvent être transformées en farine qu'à condition que la ferme se trouve dans la zone de service d'un moulin. Pour permettre à la farine d'être à son tour transformée en pain, le moulin doit lui aussi être situé dans la zone de service d'une boulangerie. A noter, cependant, que le marché et l'entrepôt constituent les maillons les plus importants de cette chaîne, toutes les unités de production devant être situées dans leur zone de service, à défaut de quoi les produits ne pourront pas être livrés à la population et seront impossibles à commercialiser.

Pour optimiser la production de vos unités, prêtez une attention particulière à leurs zones de service. Ces liaisons entre les chaînes de production sont illustrées sur les cartes de production de l'**ANNEXE B**.

Les structures défensives, comme les châteaux, doivent également disposer de certaines marchandises stockées ou produites dans leur zone de service. La zone de service d'un château, par exemple, dispose d'armes pour équiper les soldats. Ainsi, un marché, un entrepôt, voire les ateliers nécessaires (armurier, fabricant de mousquets, fonderie de canons) doivent se trouver dans la zone de service du château pour faire office de dépôt d'armes. Il en va de même pour les chantiers navals, pour lesquels le bois et les étoffes doivent être stockés à proximité. Pour de plus amples informations, consultez les cartes des produits de l'**ANNEXE B**. Le CHAPITRE 9 détaille, quant à lui, les structures et bâtiments défensifs.

34 6.7 La première colonie

6.7.1 Rapports entre la population, le niveau de civilisation et le développement automatique de la colonie

Lors de la construction d'une colonie sur votre île, pensez à construire de nombreuses maisons pour abriter vos pionniers. Les maisons contribuent en effet à les contenter. La satisfaction de vos colons est votre meilleure garantie pour le succès économique de votre colonie. Si les habitants de votre île sont mécontents, ils risquent de quitter la colonie et vous n'aurez plus assez de travailleurs ni de contribuables. Pour connaître le taux de satisfaction de vos colons, cliquez sur une maison en mode Infos.



Les EXPRESSIONS DE VISAGE de vos colons vous indiquent leur niveau de SATISFACTION. Le taux d'IMPOSITION, la nourriture et les biens de consommation disponibles, les bâtiments publics construits sont autant de facteurs influençant le niveau de satisfaction de vos citoyens.

Vous pouvez modifier le taux d'imposition avec le curseur. Ce faisant, tenez compte de la situation économique de votre colonie. Il est vrai qu'à long terme, des impôts élevés ont un effet négatif sur la satisfaction de vos citoyens. Ceci dit, ils vous permettent à court terme d'augmenter vos revenus.

L'ICONE située sous le curseur traduit les attentes de vos colons en matière d'accroissement de leur satisfaction. Pour en savoir plus, placez le pointeur sur cette icône. Cette dernière est également accompagnée d'une BARRE DE PRODUITS. La partie rouge indique dans quelle mesure les besoins des citoyens sont satisfaits. Plus la barre rouge monte, plus le taux de satisfaction de vos citoyens est élevé. Ce repère détermine le niveau minimum des biens de consommation et reflète le niveau de civilisation des habitants. Le taux d'imposition affecte également cette barre : plus il est élevé, plus la limite des biens de consommations monte et plus vos citoyens risquent d'être mécontents.

La barre horizontale indique leur APPROVISIONNEMENT EN NOURRITURE. Plus la partie rouge est importante, meilleur est l'approvisionnement. Un repère indique le niveau d'exigence minimum des habitants en termes de nourriture. Vous devez impérativement subvenir aux besoins en nourriture de vos colons pour les satisfaire. Seul le bien-être de vos habitants permettra la venue de nouveaux colons.

Pour accéder au NIVEAU DE CIVILISATION suivant, vos habitants doivent être suffisamment nombreux. En fait, ils peuvent atteindre un des cinq niveaux de civilisation suivants : le niveau 1 pour les PIONNIERS, le niveau 2 pour les COLONS, le niveau 3 pour les CITOYENS, le niveau 4 pour les MARCHANDS et le niveau 5 pour les ARISTOCRATES.

Dès que vous passez au niveau de civilisation supérieur, de nouveaux bâtiments sont disponibles et les besoins et désirs de vos citoyens augmentent. Vous constaterez aisément que vous avez atteint un niveau supérieur, car la taille des maisons augmentera automatiquement (à condition bien sûr que vos habitants

disposent de suffisamment de matériaux de construction). N'oubliez pas de construire de nouvelles maisons pour pouvoir accueillir de nouveaux colons. 35

6.7.2 Les attentes de vos colons

Votre priorité doit toujours être la satisfaction des attentes et besoins de vos citoyens. Si vous les négligez pendant trop longtemps, ils risquent de redescendre au niveau de civilisation inférieur, voire de quitter votre colonie. Dans ce cas, leurs maisons s'écrouleront ou reviendront à leur taille d'origine. Plus le niveau de civilisation de vos colons est élevé, plus leurs besoins se font pressants. Outre les biens de consommation quotidiens, ils réclament aussi de nouveaux bâtiments publics. Vous devez donc envisager de leur construire des chapelles, des écoles et même des tavernes.

Vos colons se fournissent régulièrement en matériaux de construction sur les marchés et ce, afin d'entretenir et d'AGRANDIR leurs maisons. Les maisons s'agrandissent à chaque niveau de civilisation atteint. L'apparence de ces maisons à l'écran vous permet de voir la progression d'une colonie. Plus le niveau de civilisation est élevé, plus la population est importante et plus vous collectez d'impôts. Vous devez également produire plus de nourriture pour subvenir aux besoins de chacun. Pour conserver vos matériaux de construction dans le but d'ériger un bâtiment de grande taille, vous pouvez en interdire l'utilisation à vos colons. Pour ce faire, activez le mode Infos et cliquez sur un marché ou un entrepôt, puis sur l'icône qui convient pour empêcher vos colons d'utiliser les matériaux de construction. Si vous cliquez une nouvelle fois sur cette icône, ils recommencent à se servir des matériaux. N'oubliez pas de lever cette interdiction, à défaut de quoi votre population manifesterait rapidement son mécontentement.



6.7.3 La nourriture

En matière d'approvisionnement alimentaire, vous pouvez produire votre nourriture sur l'île ou l'acheter, comme tout autre produit (voir CHAPITRE 8). Les chasseurs, les pêcheurs, les bouchers et les boulangers produisent de la nourriture. Les chasseurs et les pêcheurs sont disponibles dès le début de la partie et peuvent subvenir aux besoins des petites colonies. Plus tard, vous aurez besoin de bouchers et de boulangers pour produire plus de nourriture. Les PECHEURS doivent se trouver à proximité de la zone de service de nombreux sites de pêche. Ces derniers sont représentés en bleu foncé. De même, les chasseurs doivent être placés dans une zone boisée pour leur permettre de chasser suffisamment de cerfs sur leurs terrains de chasse. Mais les forêts ne doivent pas être trop denses, sinon les chasseurs ne pourront pas repérer leurs proies. Pour que le boucher puisse fournir de la viande, vous devez disposer d'un élevage de bétail. Les fermes doivent fournir des céréales aux moulins qui les transforment en farine pour les boulangers.

36 6.7.4 Production des biens de consommation

Vos colons ont non seulement besoin de nourriture, mais aussi de biens de consommation, comme des outils et des étoffes. Pour transformer les matières premières de votre île en biens de consommation, vous devez construire des ATELIERS. Lorsque vous construisez un atelier, le menu présente les matières premières nécessaires pour fabriquer le produit fini. Vous pouvez ainsi veiller à ce que les unités de production interdépendantes soient construites à proximité les unes des autres.

Activez le mode Infos et faites un clic-gauche sur une unité de production pour afficher son nom, sa fonction ainsi que son coût de fonctionnement.

Ces paramètres varient en fonction de la taille et du type d'atelier. Vous verrez également le STOCK de matières premières et de biens de consommation disponibles. En bas à droite de l'écran se trouvent deux icônes. Cliquez sur l'icône **Zz** pour interrompre provisoirement l'unité de production correspondante. Selon la taille de l'unité, son coût de fonctionnement est réduit de moitié, voire annulé. Lorsque la production est interrompue, l'icône Zz pivote à l'écran au-dessus du bâtiment concerné. Pour relancer la production, cliquez de nouveau sur l'icône Zz. L'ICONE CHARIOT vous indique si des produits doivent être transportés vers le marché. Cliquez sur cette icône pour annuler le transport. L'atelier continue de produire pour remplir ses magasins, puis s'arrête jusqu'à ce que le transport soit de nouveau autorisé. Pour ce faire, cliquez une nouvelle fois sur l'icône chariot. Ceci ne s'applique qu'aux marchandises transportées par chariots et non aux charrettes utilisées par les moulins et autres unités de retraitement.

LES ANIMATIONS DES UNITES DE PRODUCTION VOUS PERMETTENT DE SAVOIR SI ELLES FONCTIONNENT OU NON. Si les pales d'un moulin tournent, vous savez par exemple que des céréales y sont transformées en farine. Un point d'interrogation situé au-dessus du moulin témoigne d'un manque de matières premières (dans ce cas, des céréales) : vos fermes ne produisent pas suffisamment ou il n'y a plus de céréales disponibles dans l'entrepôt ou au marché. En mode Infos, cliquez sur l'unité de votre choix pour en savoir plus sur son niveau de production.

6.7.5 Transport terrestre

Les charrettes permettent de transporter les marchandises dans votre colonie. Le nombre de charrettes dépend du nombre de marchés disponibles. Pour chaque marché construit, vous recevez deux nouvelles charrettes. Dès que nécessaire, ces dernières acheminent automatiquement les produits des diverses unités de production situées à l'intérieur de la zone de service du marché.

Pour assurer un transport efficace des marchandises entre les différents ateliers, la distance qui les sépare ne doit pas être trop grande. Pour empêcher les charrettes de charger les marchandises stockées dans une unité de production particulière, activez le mode Infos et cliquez sur l'unité de production, puis sur l'icône chariot. Outre ces charrettes qui fonctionnent automatiquement, vous pouvez utiliser des chariots dans toutes les villes. Ils vous permettent, par exemple, de traiter avec les indigènes ou d'autres joueurs également implantés sur l'île (voir CHAPITRES 8.2 et 8.6). Contrairement aux charrettes, les chariots sont recouverts d'une bâche et fonctionnent manuellement. Comme pour les navires, vous pouvez leur attribuer des routes automatiques pour leur permettre de charger et décharger indépendamment les produits qu'ils transportent.

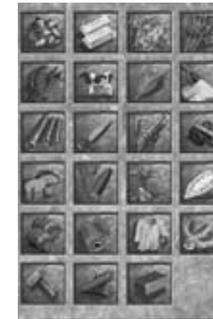
6.8 Niveau de jeu avancé

A un niveau avancé du jeu, vous aurez déjà construit un grand nombre de maisons et d'unités de production. Plus votre colonie s'agrandit, plus ses besoins de stockage augmentent. Vous devez, par conséquent, construire de nombreux marchés et agrandir votre entrepôt. Pour ce faire, ouvrez le menu Construction et cliquez sur l'entrepôt de taille supérieure pour le construire à la place de l'ancien. Vous n'êtes pas obligé de démolir l'ancien, vous pouvez simplement le remplacer.

L'INVENTAIRE vous permet de connaître les produits que vous avez en stock. Pour l'afficher, faites un double-clic sur l'entrepôt ou le marché.

Chaque produit disponible dans le jeu se trouve dans son propre cadre. La barre rouge à droite du cadre indique le stock disponible dans la ville. La barre d'informations affiche la quantité exacte si vous placez le pointeur sur un produit spécifique. Si vous vendez ou achetez un produit (voir CHAPITRE 8), vous verrez également une FLECHE. Si elle pointe vers le produit, cela signifie que vous l'achetez, sinon que vous le vendez. La couleur de la flèche correspond à la couleur de la gamme de prix que vous avez définie à l'aide du curseur. Le vert indique un prix d'achat ou de vente intéressant et le rouge, un prix d'achat ou de vente élevé. La limite de vente / achat est indiquée par un repère situé à droite de chaque zone.

Vous vous rendrez très vite compte que plus vos stocks augmentent plus la gestion de votre colonie devient complexe. Un bon équilibre entre le coût de fonctionnement des unités de production et les recettes d'impôts est déterminant car vos colons réclameront bientôt des marchandises que vous ne pouvez pas produire vous-même sur l'île. La demande peut également augmenter si vous décidez de construire de nouvelles colonies sur d'autres îles.



38



La diplomatie et le commerce extérieur deviendront alors essentiels pour obtenir ces produits.

Pour connaître le statut de votre ville, cliquez sur un marché ou un entrepôt en mode Infos. Faites un clic-droit pour revenir au niveau précédent du menu et afficher des informations sur toutes vos îles. Vous pouvez également connaître le statut général de vos îles en cliquant à tout moment sur une zone inoccupée de votre colonie en mode Infos.

Pour savoir si la stratégie de colonisation que vous avez adoptée est la bonne, comparez votre évolution à celle des autres joueurs en jetant régulièrement un coup d'œil aux îles voisines. Notez cependant qu'il vous sera très difficile d'atteindre un niveau de jeu plus avancé sans établir de solides relations commerciales. Veillez, par conséquent, à contacter dès que possible les colons des îles voisines pour préparer le terrain à de futurs accords commerciaux.

7. Diplomatie

7.1 Le menu Diplomatie

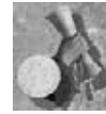
Le MENU DIPLOMATIE vous permet de gérer les relations avec vos concurrents et les autres joueurs.

Activez le mode Infos et faites un clic-droit pour revenir au premier niveau du menu. Faites un clic-gauche sur le parchemin pour ouvrir le menu Diplomatie. Chaque joueur dispose de trois icônes : un parchemin accompagné d'une pièce (accord commercial), un parchemin accompagné d'un canon (traité de paix) et un pouce. Le pouce indique l'attitude des joueurs gérés par l'intelligence artificielle à votre égard. Vous pouvez influencer sur l'attitude des autres joueurs en leur payant un tribut.

7.2 Accord commercial



Pour signer un ACCORD COMMERCIAL avec un autre joueur, vous devez d'abord lui faire une proposition. Les accords commerciaux sont représentés dans ce menu par un parchemin accompagné d'une pièce. Une main vous tendant un parchemin accompagné d'une pièce indique que quelqu'un vous propose un accord commercial. Cliquez sur le parchemin pour accepter. Une fois que les deux parties ont accepté l'accord, le parchemin se déroule pour indiquer son entrée en vigueur. Un message vocal et une icône parchemin dans la barre d'informations vous permettent de réagir rapidement. Le blason affiché sous le parchemin vous indique quel joueur vous propose un accord. Ouvrez le menu Diplomatie pour accepter l'accord.



Pour proposer un accord commercial à un autre joueur, ouvrez le menu Diplomatie et cliquez sur le parchemin accompagné d'une pièce. Une main apparaît pour signaler l'offre à l'autre joueur. Après avoir fait une proposition, vous devez attendre la réponse de l'autre joueur. S'il accepte, vous recevez un message vous en informant dans

la barre d'informations. Après quoi, le parchemin se déroule dans le menu Diplomatie indiquant que l'accord a été conclu. Un accord commercial accepté vous permet de voir les stocks et la demande de votre partenaire en cliquant sur son entrepôt ou sur un de ses marchés.



Pour rompre un accord commercial, cliquez simplement sur le parchemin déroulé dans le menu Diplomatie. Il s'enroule pour indiquer que l'accord est rompu. Pour conclure un nouvel accord, vous devez recommencer la procédure. Attention : il est rarement possible de conclure un nouvel accord commercial lorsque le précédent vient d'être rompu, car cela influence négativement l'attitude de l'autre joueur à votre égard.

7.3 Traité de paix



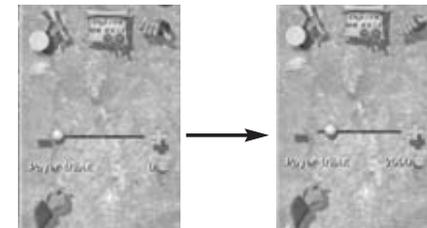
Les traités de paix sont conclus et rompus de la même manière que les accords commerciaux. Ils sont représentés par un parchemin accompagné d'un canon. La signature de traités de paix protège vos convois et votre colonie des attaques ennemies. Si vous attaquez un des joueurs ou si vous débarquez vos soldats sur une de ses îles, le traité de paix sera automatiquement rompu et la guerre déclarée.

7.4 Tributs

De bonnes relations avec les autres joueurs augmentent vos chances de pouvoir signer des accords commerciaux et des traités de paix. Le pouce indique l'attitude des joueurs gérés par l'intelligence artificielle à votre égard. Pour améliorer cette attitude, cliquez sur le pouce. Vous avez alors la possibilité de payer un tribut. Utilisez le curseur pour déterminer le montant à payer. Le pouce vous indique le changement d'attitude en fonction de la somme offerte. Cliquez ensuite sur la main contenant une pièce pour payer le tribut proposé. Faites un clic-droit pour revenir au menu Diplomatie.

En mode multijoueur, le pouce est remplacé par une pièce de monnaie.

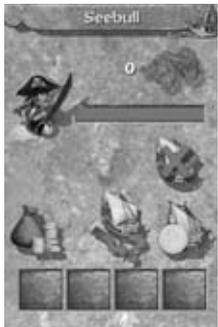
En mode multijoueur, l'attitude des joueurs les uns envers les autres est très importante et déterminée via des discussions directes ou des conversations à l'aide du mode Dialogue.



39

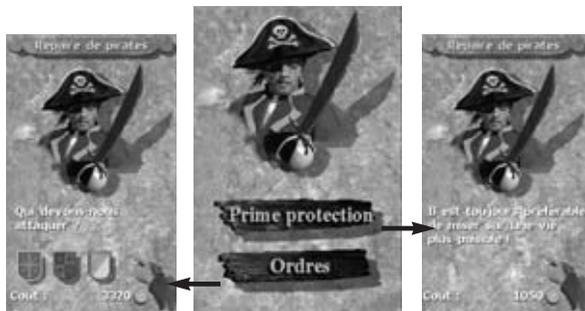
40 7.5 Pirates et indigènes

Dans *ANNO 1602*, certaines îles sont déjà habitées par des INDIGÈNES ou des PIRATES. Vous pouvez le savoir en naviguant le long des côtes ou en accostant sur une île. Vous n'avez donc pas besoin d'explorer l'île pour savoir si elle est habitée ou non. Vous pouvez ainsi rapidement décider d'explorer ou non une île, voire de la coloniser. Les indigènes sont généralement amicaux envers les étrangers. Si vous décidez de fonder une colonie sur une île occupée par des indigènes, vous pouvez envisager de faire du commerce avec eux (voir CHAPITRE 8.6). Aucune autre relation diplomatique n'est cependant possible avec ces populations. Si vous décidez d'attaquer les indigènes, ils se défendront.



Au cours de la partie, vous risquez de rencontrer des pirates. Selon les circonstances, il peut s'agir de dangereux flibustiers à la recherche d'une proie facile ou de partenaires très utiles pour le commerce et de précieux alliés si vous avez des problèmes avec un de vos concurrents. N'oubliez jamais que l'attitude des pirates est imprévisible. Si un vaisseau pirate attaque votre colonie ou un de vos navires, vous devez vous défendre. Essayez de couler le vaisseau pirate ou de vous rendre. Vous pouvez également suivre discrètement un vaisseau pirate pour découvrir son repaire. Une fois ce REPAIRE trouvé, vous disposez de plusieurs options. Dirigez-vous vers leur entrepôt et cliquez dessus. Le menu Pirate s'affiche alors. Cliquez ensuite sur la bourse pour faire du commerce avec eux. Cette option peut s'avérer particulièrement intéressante si les pirates ont des canons à vendre. Reportez-vous au CHAPITRE 8.5. Deux autres options sont également possibles : le paiement d'une PRIME DE PROTECTION ou la demande d'une MISSION.

Cliquez sur le pirate pour activer le menu correspondant. Pour éviter un certain temps les attaques des pirates, proposez-leur de les payer. Les pirates vous demanderont alors une certaine somme. Si vous jugez cette somme raisonnable, cliquez sur la main tendue pour payer.



Si vous souhaitez engager des pirates pour attaquer un concurrent par exemple, cliquez sur Mission. Choisissez ensuite le drapeau du joueur visé et cliquez sur la main du pirate pour payer la somme demandée. Après quoi, le joueur sélectionné aura affaire avec les pirates.

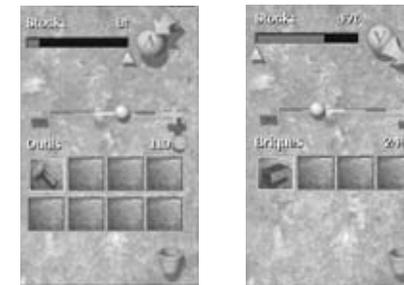
Là encore, n'oubliez pas que l'attitude des pirates reste imprévisible.

8. Commerce

Profitez des différentes possibilités commerciales pour fournir à vos colons le plus grand choix de produits possible et pour vendre les surplus de votre colonie. Les marchands indépendants vous permettent d'acheter des produits indispensables ou non dès le début de la partie. En début de partie, les marchands indépendants peuvent vous fournir des matières premières, comme le minerai de fer et les matériaux de construction, ainsi que des outils.

8.1 Les marchands indépendants

Outre les autres joueurs, les MARCHANDS INDEPENDANTS feront également escale sur votre île. Ils achèteront vos surplus éventuels et vous vendront les produits dont vous avez besoin. Cette méthode est très utile, mais souvent plus chère. Pour commercer avec les marchands indépendants, activez le mode Infos et cliquez sur votre entrepôt. Vous aurez ensuite le choix entre la vente ou l'achat de produits.



Pour vendre quelque chose, cliquez sur VENTE. Cliquez sur une des réserves (case bleue) pour afficher l'inventaire de vos produits et sélectionner celui que vous voulez vendre. Utilisez un curseur pour déterminer le prix de vente et l'autre pour définir la quantité maximum que vous souhaitez vendre. Tout ce qui est à gauche du curseur restera dans votre entrepôt et tout ce qui est à droite sera vendu. La barre d'informations vous indique également le nombre de tonnes défini pour la transaction.

De même, cliquez sur ACHAT pour sélectionner les produits qui conviennent, définir leur prix ainsi que la quantité à acheter. Les marchands indépendants vous vendront les produits et la quantité voulue.

42 8.2 Commerce avec les autres villes de votre île

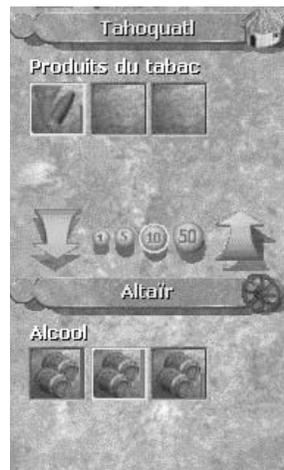
Si vous êtes installé sur la même île qu'un autre joueur avec lequel vous avez conclu un accord commercial, ou si des indigènes habitent sur votre île, vous pouvez utiliser les CHARIOTS pour commercer avec eux. Chaque ville dispose d'un chariot. Le chariot est un moyen de transport bâché que vous sélectionnez et utilisez de la même manière que le navire. Ne confondez pas ces chariots avec les charrettes qui transportent les marchandises indépendamment.

Vous pouvez envoyer les chariots sur l'île pour négocier avec les autres joueurs ou les indigènes. Pour cela vous pouvez emprunter des routes automatiques ou définir des itinéraires. Voir le CHAPITRE 8.4, Commerce et transport automatique.



Si vous utilisez le chariot pour la première fois, activez le mode Infos et cliquez d'abord sur un entrepôt ou un marché, puis sur l'icône chariot. Le pointeur se transforme alors en double flèche. Cliquez ensuite sur l'endroit où le chariot doit se rendre en premier lieu. Si vous l'envoyez vers un entrepôt ou un marché, vous pourrez le charger directement. Pour ce faire, cliquez sur la caisse apparaissant dans le menu de droite et chargez un ou plusieurs produits requis (trois maximum) sur le chariot, ces produits ayant été préalablement sélectionnés dans l'inventaire.

Pour proposer ces marchandises à un autre joueur ou aux indigènes, dirigez le chariot vers un des marchés du joueur ou vers la hutte du chef des indigènes. Pour déplacer le chariot, procédez exactement comme pour un navire. Lorsque le chariot arrive à destination, une bourse remplace la caisse dans la barre de menus de droite. Il s'agit de l'icône COMMERCE. Cliquez sur cette icône pour activer le menu Commerce. Cliquez sur la flèche pointée vers le haut pour transférer les marchandises dans l'entrepôt avant de les vendre ou de les troquer. Suivez la même procédure pour acheter des marchandises en cliquant sur la flèche pointée vers le bas.



Remarque : vous ne pouvez pratiquer le troc qu'avec les indigènes. Pour de plus amples informations, reportez-vous au CHAPITRE 8.6.

Si votre chariot est déjà en route et que vous voulez le repérer rapidement, cliquez 43 sur un marché ou un entrepôt, en mode Infos, puis sur l'icône chariot. Cette dernière est accompagnée d'un point d'interrogation. Cliquez sur cette icône pour centrer automatiquement l'écran sur le chariot.

8.3 Commerce avec les autres îles

Si vous avez signé un accord commercial avec d'autres joueurs, vous pouvez voir ce qu'ils désirent vendre et acheter en cliquant sur leur entrepôt ou l'un de leurs marchés. Ils ont peut-être des produits dont vous avez besoin d'urgence ou, inversement, vous possédez peut-être un surplus de produits qui les intéresse. Naviguez vers les autres îles et proposez vos marchandises à la vente ou achetez ce dont vous avez besoin. Mais un conseil : surveillez bien les prix !

Chargez votre navire, accostez au quai situé devant votre entrepôt et cliquez sur la caisse en bois.

Le CHAPITRE 6 présente le menu Charger. Le didacticiel Commerce et Diplomatie (voir CHAPITRE 3.5 et 3.6) vous explique comment commercer avec les habitants des îles voisines. Après avoir chargé votre navire, naviguez vers l'entrepôt d'un autre joueur avec qui vous avez signé un accord commercial. La bourse qui remplace la caisse en bois dans la barre de menus correspond à l'icône commerce. Cliquez sur cette bourse pour commencer à commercer. Choisissez ensuite le produit que vous désirez vendre. Le prix que votre partenaire commercial est prêt à payer s'affiche alors. S'il vous convient, cliquez sur la flèche pointée vers le haut pour vendre vos marchandises. Votre compte est automatiquement crédité de la somme correspondante. Si le prix ne vous convient pas, faites un clic-droit pour quitter le menu de commerce et naviguer vers l'entrepôt d'un autre partenaire commercial. Si votre partenaire commercial n'est pas intéressé par vos produits, la flèche pointée vers le haut est transparente.

Si vous voulez acheter des marchandises à votre partenaire, cliquez sur le produit de votre choix et utilisez la flèche pointée vers le bas pour charger la quantité désirée à bord de votre navire. Naviguez ensuite vers votre entrepôt et déchargez votre cargaison pour permettre à vos colons d'utiliser les nouveaux produits achetés.

8.4 Commerce et transport automatique (mode Route automatique)

Ce type de commerce ne fonctionne qu'avec vos navires et chariots et la procédure est identique dans les deux cas. La seule différence est qu'un navire peut traverser les mers, alors qu'un chariot est limité aux villes de l'île.

Vous pouvez bien entendu utiliser les routes automatiques pour échanger des marchandises entre vos îles. Il existe deux tailles de navires de commerce, de

44



capacité différente. Chaque navire ou chariot peut s'arrêter à 4 endroits sur sa route. A chaque étape, deux produits peuvent être chargés ou déchargés. Une fois l'ultime destination atteinte, le navire ou le chariot revient au point de départ.



Pour définir une route automatique, activez le mode Infos et cliquez sur votre navire. Cliquez ensuite sur l'icône du milieu (ROUTE AUTOMATIQUE) du menu du navire. Pour définir la première étape de votre route, cliquez sur la barre « Définir destination route automatique ». Le pointeur se transforme alors en double flèche verticale. Cliquez sur la ville qui sera la première étape de la route. La barre indique alors le nom de la ville et le pointeur retrouve sa forme initiale. Choisissez ensuite un produit en cliquant sur la première case bleue. Dans les villes étrangères, seuls les produits

proposés ou demandés sont disponibles. Une fois le produit choisi, vous devez indiquer où il doit être

chargé ou déchargé à l'aide des flèches situées près des cases. Une flèche pointée vers le produit indique qu'il doit être chargé et une flèche pointée dans le sens inverse qu'il doit être déchargé. Les curseurs situés près des cases vous permettent de définir la quantité à charger ou à décharger. Les différentes étapes sont tour à tour suivies. Pour activer la route automatique, revenez au menu Infos et faites un clic-droit. Cliquez ensuite sur l'icône permettant d'activer ou de désactiver la route, au-dessus et à droite de l'icône route automatique, pour activer ou désactiver les routes sélectionnées. Si un produit n'est pas disponible, le navire ou le chariot poursuivra sa route. Si la quantité voulue n'est pas disponible, ils repartiront avec ce qu'il y a.

Voici un exemple sur la manière de définir une route commerciale automatique. Vous voulez faire des échanges avec une ville dans le cadre d'un accord commercial. Pour connaître l'offre et la demande de cette ville, cliquez sur son entrepôt. Vous constatez que votre partenaire vend le minerai de fer dont vous avez besoin et que vous pouvez lui vendre votre surplus de bois. Si vous souhaitez échanger ces deux marchandises sur le long terme, activez le mode Infos, cliquez sur votre navire, puis sur l'icône de route automatique. Cliquez ensuite sur la barre « Définir destination route automatique » et, une fois le pointeur transformé en double flèche, sur votre entrepôt, à savoir votre première destination. Cliquez ensuite sur la première case de produit et cherchez l'icône bois. La flèche située près du bois indique qu'il sera chargé à bord de votre navire. Lorsque vous placez le pointeur sur un produit, la barre d'informations décrit l'opération qui sera effectuée avec ce

dernier. Utilisez ensuite le curseur pour définir la quantité de bois à charger à bord de votre navire. Cliquez sur l'autre case de produit et sur le minerai de fer. Cette fois, la flèche pointe dans le sens inverse du produit, ce qui indique qu'il sera déchargé. Faites un clic-gauche sur la flèche pour en modifier le sens. Utilisez le curseur pour déterminer la quantité. La première destination et les actions à entreprendre sont maintenant définies. Cliquez ensuite sur la barre « Définir destination route automatique », puis sur l'entrepôt de l'autre ville. Utilisez la même procédure que ci-dessus, mais cette fois orientez les flèches de manière à décharger le bois et à charger du minerai de fer. Une flèche doit pointer vers le minerai de fer et l'autre, dans le sens inverse du bois. Là encore, utilisez les curseurs pour définir les quantités à charger ou à décharger. Faites un clic-droit pour revenir au menu du navire. Cliquez ensuite sur l'icône route automatique pour l'activer. Le navire suivra cette route jusqu'à ce qu'elle soit interrompue ou que vous définissiez une nouvelle route. Pour désactiver cette fonction, cliquez à nouveau sur l'icône route automatique du menu du navire.

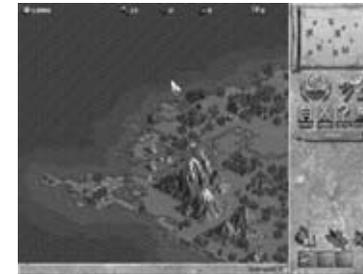
45

8.5 Commerce avec les pirates

Le commerce avec les pirates se révèle des plus risqués. A défaut d'avoir versé une prime de protection, il y a fort à parier que votre navire sera attaqué. Si vous naviguez directement vers le quai des pirates, vous

avez moins de risques de vous faire attaquer. Vérifiez bien que les cales de votre bateau sont vides, sinon les pirates considéreront votre cargaison comme un butin. Assurez-vous également de ne pas avoir un seul canon à bord. Vous ne pouvez pas conclure d'accords commerciaux avec les pirates, mais vous pouvez acheter des marchandises dans leur entrepôt, même si c'est risqué. Comme les pirates revendent des marchandises volées et naviguent plus loin que tous les autres navires, ils proposent parfois des produits introuvables ailleurs.

8.6 Commerce avec les indigènes



Si vous avez colonisé une île abritant des indigènes, vous pouvez faire du troc avec eux. Le commerce maritime avec les indigènes n'est possible que si leur hutte principale se trouve suffisamment près de la mer. Pour savoir si vous pouvez commercer avec les indigènes, naviguez au plus près de leurs colonies. Si l'icône Commerce (bourse) apparaît, le commerce est effectivement possible. Passez en mode Infos et cliquez sur la

hutte principale des indigènes pour savoir ce qu'ils proposent et ce qu'ils veulent en échange. Si vous avez les marchandises dont ils ont besoin dans votre entrepôt ou à bord de votre navire, dirigez-vous alors vers le village indigène. Ouvrez le

46 menu Commerce. Sélectionnez ensuite le produit demandé par les indigènes dans les cales de votre navire. La flèche pointée vers le haut devient active et vous pouvez décharger votre cargaison. Indiquez la quantité de marchandises à échanger avec les indigènes et cliquez sur la flèche pour décharger. Vous pouvez ensuite charger la quantité correspondante de produits proposés par les indigènes en cliquant sur les produits des indigènes et en utilisant la flèche pointée vers le bas. Une fois la valeur du troc atteinte, la flèche pointée vers le bas s'assombrit. Si vous voulez plus de produits, vous devrez d'abord fournir aux indigènes une quantité équivalente de marchandises dont ils ont besoin.

9. Guerre

9.1 Batailles terrestres

9.1.1 Attaque et défense

Les châteaux et les structures défensives en bois ou en pierre protègent votre colonie en cas d'attaque. Il va sans dire que les structures de pierre sont plus solides que celles en bois, mais elles coûtent plus cher. Chaque tour de guet est armée de deux canons et, placées sur la côte, elles sont plus efficaces pour vous défendre contre les navires ennemis. Notez cependant que les structures défensives ne suffisent pas. Prévoyez un petit contingent de soldats prêts à répondre à toute attaque. Protégez avant tout vos entrepôts et vos marchés car la survie de votre colonie en dépend.

Avant D'ATTAQUER un ennemi, il est préférable de le surveiller pour connaître sa résistance. Choisissez une tactique appropriée au terrain. N'oubliez pas que le recrutement de vos soldats est cher, de même que leur entraînement. Un bon équilibre entre votre population, vos revenus, les niveaux de production et le nombre de soldats s'avère donc primordial. Si vous dépensez trop pour votre armée, vous manquerez d'argent ailleurs.

9.1.2 Entraînement des soldats

L'unité défensive de base est un CONTINGENT de soldats. Ils sont entraînés dans les châteaux et cet entraînement nécessite des armes.

Remarque : les châteaux ne seront disponibles dans le menu Construction qu'une fois que votre population a atteint le niveau de Colon et une certaine taille. Si vous le pouvez, construisez un château et cliquez dessus en mode Infos. Le menu Recrutement vous indique alors les différentes SPECIALITES disponibles : FANTASSINS, CAVALIERS, MOUSQUETAIRES et ARTILLEURS.



47 Cliquez sur une spécialité, puis sur l'ICONE ENTRAINEMENT. L'entraînement commence alors dans le château et la spécialité choisie apparaît dans une case bleue. Les soldats sont indisponibles pendant toute la durée de leur entraînement, durée indiquée par un compteur. Ils ne sont opérationnels que lorsque ce compteur indique 10 et qu'ils se sont procuré les armes nécessaires sur les marchés. Cliquez sur le bouton d'assignation, puis sur l'endroit où vos soldats doivent se rendre. Le contingent entraîné quitte alors le château pour rejoindre son nouveau poste.

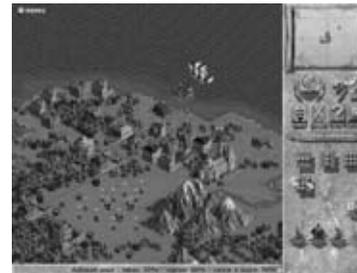
Remarque : chaque soldat représente un contingent.

En fonction de sa spécialité, chaque contingent a besoin d'un certain nombre d'armes que vous devrez fabriquer et / ou acheter au préalable. La barre orange de la fenêtre d'entraînement vous indique si vous avez suffisamment d'armes pour finir l'entraînement et déployer vos soldats. Une barre rouge indique que votre contingent dispose des armes nécessaires.

9.1.3 Utilisation des soldats

Pour diriger vos troupes au combat, cliquez sur un contingent ou sélectionnez plusieurs unités en les englobant dans la fenêtre de sélection. Le mode COMBAT est alors activé automatiquement. Cliquez ensuite sur la destination des unités.

Pour ordonner à vos soldats de PATROUILLER entre deux points, cliquez sur le bouton Patrouille, puis sur un point de l'île. Vos soldats patrouillent alors entre leurs points de départ et de destination. Si des soldats ou des navires ennemis pénètrent dans leur zone de patrouille, ils se défendent automatiquement. Pour combattre, cliquez sur les soldats, les bâtiments ou les navires que vous voulez attaquer. Vos soldats se dirigent alors vers leur cible et donnent l'assaut.



Une BARRE VERTE indique l'état de santé de vos soldats. Plus ils sont blessés, plus leur santé se dégrade. Vous pouvez diriger tous les soldats d'une spécialité en cliquant sur l'icône de cette spécialité. Vous pouvez également déplacer des groupes de soldats de plusieurs spécialités en les sélectionnant dans une fenêtre ou en leur attribuant une TOUCHE. Si vous optez pour cette dernière solution, sélectionnez les soldats, puis appuyez simultanément sur la TOUCHE CTRL et sur un chiffre compris entre 1 et 9. Le chiffre attribué au groupe apparaît alors près de la barre verte indiquant l'état de santé des soldats. Vous pouvez ensuite sélectionner tous les soldats de ce groupe en appuyant simplement sur le chiffre attribué. Pour savoir comment sélectionner des soldats à l'aide du clavier, reportez-vous à l'ANNEXE D.

48 Le menu Combat compte plusieurs icônes correspondant aux différentes formations de troupes. Sélectionnez un groupe de soldats et cliquez sur une de ces icônes. Les soldats de ce groupe adoptent dès lors la formation indiquée.

Pour embarquer des soldats à bord d'un navire, maintenez la TOUCHE CTRL enfoncée et sélectionnez-les. Cliquez ensuite sur votre navire qui doit mouiller près de la côte.

Naviguez vers votre destination et accostez. Pour débarquer vos soldats, cliquez simplement sur la cale dans laquelle ils se trouvent. Après quoi, ils apparaissent automatiquement sur l'île.

Si des arbres font obstacles aux soldats, cliquez sur les arbres gênants tout en maintenant la TOUCHE CTRL enfoncée pour ordonner à vos soldats de s'en débarrasser.

9.1.4 Armement

A chaque spécialité correspond un type d'armes. Les fantassins et les cavaliers sont armés d'épées, les mousquetaires de mousquets et les artilleurs de canons. Vos soldats ne pourront pas s'entraîner sans les armes nécessaires. Pour approvisionner les soldats du château en armes, vous devez les fabriquer ou les acheter. Les armuriers réalisent des épées, les fabricants de mousquets des mousquets et la fonderie des canons. N'oubliez pas que la fabrication de ces armes nécessite des matières premières.

9.1.5 Conquête d'îles et prise de bâtiments

Si vous détruisez les tours de guet, les marchés et les entrepôts de l'ennemi pendant la bataille et qu'il n'a plus assez d'argent ou de matériaux pour les reconstruire, il perd alors le contrôle de toute la zone qu'il commandait sur l'île. Ses colons quittent l'île et ses unités de production s'effondrent. Profitez-en pour construire un nouvel entrepôt et prendre possession des maisons et unités de production restantes.

9.1.6 Après la bataille

Après une bataille, vos soldats doivent se reposer et les blessés doivent être soignés. Sélectionnez les soldats blessés, en les intégrant dans un cadre, et cliquez sur la croix rouge. Lorsque c'est chose faite, seuls les soldats blessés restent sélectionnés. Maintenez ensuite la TOUCHE CTRL enfoncée et cliquez sur le médecin pour qu'il soigne les blessés. Après un court laps de temps, les soldats soignés seront de nouveau opérationnels. Si vous êtes sur une île étrangère, vous devrez, dans un premier temps, embarquer les blessés à bord d'un navire et les ramener sur votre île. Laissez à votre population assez de temps pour réparer les bâtiments et les structures défensives endommagées. Mais surtout, veillez à répondre aux besoins de vos colons et de leurs unités de production, ces derniers ayant été négligés pendant que vous combattiez.



9.1.7 Retraite

49 Vous pouvez libérer les soldats dont vous n'avez plus besoin en leur versant une petite pension d'ancien combattant. Sélectionnez l'unité à libérer et cliquez sur le bouton Retraite.

9.2 Batailles navales

9.2.1 Caractéristiques des navires



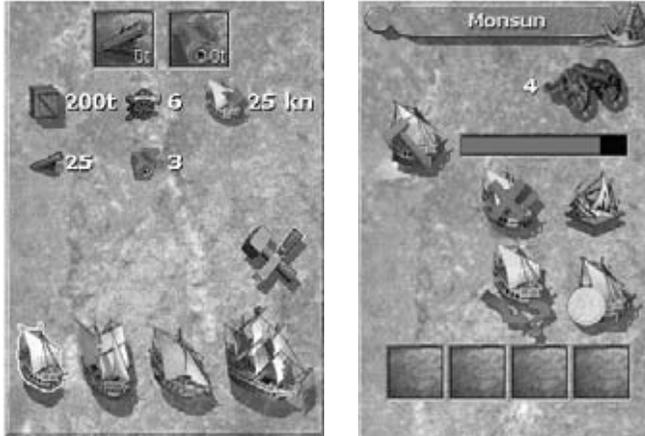
Type de navire :	Petit vaisseau marchand	Gros vaisseau marchand
Cargaison maximum :	200 t	300 t
Vitesse :	25 nœuds	19 nœuds
Armement :	6 canons	10 canons
Prix :	400 pièces d'or	520 pièces d'or



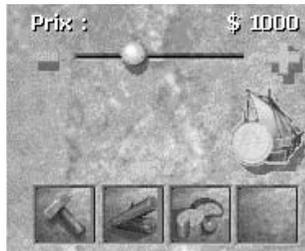
Type de navire :	Petit navire de guerre	Gros navire de guerre
Cargaison maximum :	150 t	400 t
Vitesse :	27 nœuds	29 nœuds
Armement :	8 canons	14 canons
Prix :	600 pièces d'or	900 pièces d'or

50 9.2.2 Construction, vente et achat de navires

Pour construire des navires, il vous faut un CHANTIER NAVAL. Au début de la partie, vous n'aurez accès qu'à un petit chantier naval. Lorsque vos citoyens auront atteint le niveau d'aristocrates, vous pourrez en construire un plus grand. Pour lancer la construction d'un navire, activez le mode Infos et cliquez sur le chantier naval. Cliquez ensuite sur le type de navire que vous voulez construire. N'oubliez pas que les matériaux nécessaires doivent être disponibles dans la zone de service du chantier naval.



Une barre rouge indique l'avancement de la construction. Un message vous informe lorsqu'elle est terminée. Si vous n'avez plus besoin de navire, vous pouvez le vendre. En mode Infos, cliquez sur le navire de votre choix et sélectionnez l'icône représentant une pièce de monnaie. Utilisez le curseur pour définir le prix de vente. Si vous changez d'avis, cliquez de nouveau sur la pièce de monnaie pour interrompre la vente. Les autres joueurs peuvent également, tout comme vous, vendre leurs navires.



Il est plus rapide d'acheter un navire que d'en construire un, mais cela ne coûte pas nécessairement moins cher. La barre d'informations vous indique les éventuels navires à vendre. Cliquez sur l'icône de la barre d'informations pour accéder au site de vente du navire. Cliquez sur le navire à vendre pour afficher la somme demandée accompagnée d'une icône représentant une pièce de monnaie. Si le prix vous convient, cliquez sur la pièce de monnaie pour l'acheter. Le navire porte désormais votre pavillon et vous pourrez l'utiliser comme bon vous semble.

9.2.3 Armement des navires

Les **canons** sont les seules armes dont disposent les navires. Vous pouvez les fabriquer dans votre fonderie de canons, les acheter à un autre joueur ou même aux pirates !

Une fois un canon acheté ou fabriqué, vous pouvez le charger à bord d'un navire de la même manière que les autres produits (pour de plus amples informations sur le menu Charger, reportez-vous au CHAPITRE 6). Le canon apparaît, dès lors, dans la cale de votre navire.

Pour monter le canon sur le pont, cliquez sur celui-ci en mode Infos. Les écoutilles accueillent le plus de canons possible. Le menu Infos vous indique également le nombre de canons prêts à ouvrir le feu. Si vous voulez désarmer un navire, cliquez sur l'icône canon située au-dessus de la barre de réparations du navire. Avant cela, assurez-vous que vous avez assez de place dans la cale, à défaut de quoi vous ne pourrez pas désarmer tous les canons.

9.2.4 Patrouilles

Tout comme vos soldats sur la terre ferme, vos navires peuvent patrouiller pour protéger vos lignes de défense. Pour envoyer un navire sélectionné en patrouille, cliquez sur le bouton de patrouille, puis sur la zone de votre choix. Le navire patrouille alors entre ses points de départ et de destination. Si un autre navire pénètre dans sa zone de patrouille, il lance l'assaut.



9.2.5 Batailles navales

Même si vous êtes un navigateur prudent et averti, vous n'êtes pas à l'abri de vous retrouver impliqué dans des batailles navales.

Vous pouvez tomber dans une embuscade de pirates ou être attaqué par un autre joueur au moment où vous vous y attendez le moins.

52 Dès lors, les options suivantes s'offrent à vous :

FUIR LE COMBAT. Mais n'oubliez pas que les vaisseaux pirates sont rapides et maniables. Cliquez sur un point, à l'écart des attaquants, en espérant que vous vous en sortirez sain et sauf. Il y a fort à parier que l'ennemi vous pourchasse et vous tire dessus. Pour accélérer votre fuite, vous pouvez jeter votre cargaison par-dessus bord en cliquant sur l'icône JETER CARGAISON A LA MER du menu Combat.

VOUS BATTRE. Si tel est votre choix, veillez à être bien armé, à défaut de quoi vous risquez de perdre votre navire et sa cargaison. Cliquez sur l'un de vos navires, puis sur le navire à l'écran à attaquer. Votre navire se positionne alors parallèlement au navire ennemi et ouvre le feu.

VOUS RENDRE. Cette option n'est disponible que si vous êtes attaqué par des pirates. Activez le mode Combat et cliquez sur le DRAPEAU BLANC pour vous rendre. Les pirates abordent alors votre navire et s'emparent de votre cargaison. Si vous êtes attaqué par un autre joueur, vous ne pouvez que prendre la fuite ou le couler.



A la fin d'une bataille, il est fort probable que votre navire soit endommagé. Regagnez votre chantier naval pour le faire réparer. Pour ce faire, cliquez sur l'icône réparations du menu du navire, près de la barre de réparations. Le coût et le temps nécessaires aux réparations dépendent de l'importance des dégâts subis. Un navire ne peut être réparé que si les matériaux nécessaires sont disponibles dans la zone de service du chantier naval. Si vous n'avez plus besoin de navire, vous pouvez essayer de le vendre à un autre joueur ou cliquer sur l'icône couler pour le faire sombrer.

10. Mode multijoueur

Le mode multijoueur permet à 4 joueurs de s'affronter sur un réseau ou à 2 joueurs de s'affronter via modem ou connexion null modem. Comme en mode 1 joueur, vous pouvez choisir le mode Jeu continu ou différents scénarios, mais vous devez auparavant configurer votre système pour le mode multijoueur.

10.1 Configuration du système

10.1.1 Réseau local

Pour jouer en réseau local, le système doit être doté d'une carte réseau.

A partir de Propriétés/Réseau, vérifiez que l'un des protocoles TCP/IP ou IPX est installé sur votre ordinateur. Remarque : tous les ordinateurs prenant part au jeu doivent utiliser le même protocole. 53

10.1.2 Accès Internet

Pour jouer via Internet, vous devez connaître l'adresse IP du serveur (l'ordinateur qui héberge la partie) que vous trouverez en entrant WINIPCFG.EXE dans la boîte de dialogue Exécuter. Vous verrez alors apparaître l'adresse IP du serveur qui doit être enregistrée par chacun des clients (les ordinateurs qui participent au jeu) après avoir lancé la connexion TCP/IP dans ANNO 1602.

Il est impossible de jouer via Internet en utilisant le protocole IPX.

10.1.3 Connexion série (ex : connexion null modem)

Pour démarrer une partie en réseau d'ANNO 1602 en utilisant une connexion série, vous devez d'abord vérifier dans le menu Démarrer de Windows® 95/98/ME sous les rubriques PROGRAMMES / ACCESSOIRES que la connexion directe par câble est installée. Si elle n'y figure pas, vous devez l'installer manuellement. Si la connexion existe déjà, vous n'avez plus qu'à indiquer le port COM que vous souhaitez utiliser pour pouvoir démarrer une partie en réseau.

10.2 Configuration du mode multijoueur

La première étape consiste à désigner l'ordinateur qui sera utilisé comme serveur. Choisissez le système le plus rapide et disposant de la RAM la plus importante. Après avoir choisi le mode multijoueur, les joueurs recevront diverses informations de la part du serveur, à commencer par le **NOM DES JOUEURS** et leur **PSEUDONYME**. Après avoir cliqué sur SUIVANT, vous pouvez former un nouveau groupe ou rejoindre un groupe existant.



Le joueur faisant office de serveur doit choisir **FORMER UN NOUVEAU GROUPE** dans le menu, et tous les autres joueurs doivent choisir **REJOINDRE UN GROUPE EXISTANT**.

- 54 Le joueur faisant office de serveur doit à présent indiquer le **NOMBRE DE JOUEURS** et le **NOM DU GROUPE**.



Tous les joueurs ont ensuite accès au menu suivant pour indiquer le **PROTOCOLE RÉSEAU** qu'ils utiliseront parmi ceux qui sont installés sur le système. Le protocole le plus courant est IPX. En théorie, le protocole TCP/IP permet également de jouer via Internet, mais en raison des problèmes de transmission de données, nous vous conseillons de ne pas y recourir.

Important : tous les joueurs doivent choisir le même protocole !

Lors d'une partie via Internet, évitez d'utiliser la fonction d'accélération associée aux touches F5-F7 ainsi que la fonction de mise en pause.

Une fois tous les joueurs connectés, le joueur faisant office de serveur peut choisir parmi les options suivantes :

10.3 Jeu continu en mode multijoueur

Choisissez Jeu continu pour démarrer une nouvelle partie dans laquelle vous pourrez explorer une nouvelle île, la coloniser, commercer et combattre avec les autres joueurs. Mais avant toute chose, il vous faut procéder à un ultime paramétrage dans l'écran des options. Vous devez choisir un NIVEAU DE DIFFICULTE, puis choisir, comme les autres joueurs, le DRAPEAU qui représentera vos couleurs.

10.4 Scénarios du mode multijoueur

Vous pouvez également choisir les scénarios du mode multijoueur pour vous mesurer aux autres joueurs. Dans ces scénarios, les autres joueurs remplacent les ennemis gérés par l'intelligence artificielle. Choisissez un scénario dans la liste. Le nombre d'étoiles indique le niveau de difficulté de chaque scénario. Contrairement au mode 1 joueur, vous avez accès à tous les scénarios dès le départ. Pour plus d'informations sur un scénario, cliquez sur son nom. Une fois le scénario choisi, cliquez sur Lancer partie.

10.5 Dialogue

Ce mode vous permet de communiquer avec les autres joueurs. Chaque joueur est représenté par un chiffre de 1 à 4. Vous pouvez appeler un autre joueur avec les touches Alt+1, Alt+2, etc. Pour envoyer un message à tous les joueurs, appuyez sur ALT + 5. Après avoir appuyé sur ALT + 5, entrez simplement le texte de votre message et appuyez sur Entrée. Il apparaîtra alors immédiatement sur l'écran du (ou des) destinataire(s). Vous pouvez ainsi conclure des accords secrets avec les autres joueurs. Si vous changez d'avis, appuyez simplement sur la touche Echap pour annuler l'envoi du message.

Les options CHARGER PARTIE, CONTINUER et MENU PRINCIPAL fonctionnent de la même manière qu'en mode 1 joueur.

Jouez aux nouveaux scénarios de ANNO 1602 VERSION GOLD et amusez-vous bien !

Lisez attentivement les conseils et astuces relatifs à ces sujets dans le fichier LISEZMOI de la Version Gold. Pour accéder à ce fichier, ainsi qu'à l'éditeur de scénarios, ouvrez le groupe de programmes du jeu à partir du menu Démarrer de Windows®.

Vous pouvez également trouver les tous derniers conseils concernant ANNO 1602 - VERSION GOLD sur le site Web de SUNFLOWERS à l'adresse suivante :

<http://www.ANNO1602.de>

11. Éditeur

Un guide sur l'éditeur, au format PDF, est disponible sur le CD d'ANNO 1602 Gold Edition.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des fichiers PDF et de Adobe Acrobat Reader, reportez-vous au fichier LISEZMOI d'ANNO 1602 Version Gold.

56 12. Informations générales

12.1 L'équipe d'ANNO 1602

MAX-DESIGN :

PROGRAMMATION : Wilfried Reiter
Albert Lasser
GRAPHISMES : Martin Lasser
Ulli Koller
EFFETS SONORES ET MUSIQUE : Marcus Pitzer

SUNFLOWERS :

GESTION DU PROJET : Jürgen Reußwig

COORDINATION : Jochen Bauer
Uwe Mathon

TESTS ET ASSISTANCE : Sascha Ramali
Michael Backhaus
Marc Huppke
Bianca König
Christoph Klempau
Matthias Stiffel
Stephan Winter
Marc Bohländer
Alexander Frey,
Sebastian Ridder

EFFETS SONORES ET MUSIQUE : Starlight-Systems

MANUEL : Renate Grof
Marc Huppke
Bianca König

MISE EN PAGE : Uwe Mathon

MARKETING : Renate Grof
Susanne Schäfer

COUVERTURE : Bernard Bittler
András Kavalecz

Localisation : Uwe Mathon

NOUS REMERCIONS PARTICULIEREMENT :

Toute l'équipe de SUNFLOWERS, tous nos partenaires extérieurs et leurs familles, collègues et amis qui ont rendu ce projet possible grâce à leur investissement personnel, leur patience et leur compréhension.

12.2 Assistance technique et contacts

Pour de plus amples informations sur SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH et nos autres produits, consultez le site Web SUNFLOWERS :

<http://www.sunflowers.de>

Hotline

A l'aide de ces informations, nous pourrions vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs.

Pour nous contacter par téléphone :

24h/24 et 7j/7 au 04.72.53.25.00 (prix d'une communication normale).

Vous pourrez également entrer en contact avec un technicien spécialisé du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h uniquement.

Pour nous contacter par courrier, écrivez à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour nous contacter par voie électronique :

Rendez-vous sur notre site internet www.france.ea.com ou envoyez-nous un courrier électronique à l'adresse suivante : fr-support@ea.com.

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, com-posez le 08 36 68 55 15 (2,21 FF/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.

58 13. Annexes

Annexe A : Description des bâtiments

Production de nourriture



Pêcheur

Main d'œuvre : 1
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Nécessite : sites de pêche
Produit fini : vivres



Chasseur

Main d'œuvre : 1
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Nécessite : cerfs
Produit fini : nourriture



Ferme céréalière

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Nécessite : champ de céréales
Produit fini : céréales



Moulin Moulin à eau

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Matières premières : céréales
Produit fini : farine



Boulangerie

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Matières premières : farine
Produit fini : nourriture



Elevage de bétail

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Nécessite : pâturages
Produit fini : bétail



Boucher

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Matières premières : bétail
Produit fini : nourriture

Légende :

Coût de fonctionnement : coût de l'activité normale / coût en cessation d'activité

Fermes destinées à la production de biens de consommation et commerciaux



Elevage de moutons

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
Nécessite : pâturages
Produit fini : laine

Moulin à vent / Moulin à eau



Plantation de coton

Main d'œuvre : 4
Coût de fonctionnement : 25/10 pièces d'or
Nécessite : plantation de coton
Produit fini : laine



Hutte de tisserand

Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 10/5 pièces d'or
Matières premières : laine
Produit fini : étoffes



Atelier de tissage

Main d'œuvre : 4
Coût de fonctionnement : 20/10 pièces d'or
Matières premières : laine
Produit fini : étoffes



Tailleur

Main d'œuvre : 3
Coût de fonctionnement : 10/5 pièces d'or
Matières premières : étoffes
Produit fini : vêtements



Plantation d'épices

Main d'œuvre : 4
Coût de fonctionnement : 35/15 pièces d'or
Nécessite : champ d'épices
Produit fini : épices

60



Plantation de tabac

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 35/15 pièces d'or
 Nécessite : champ de tabac
 Produit fini : tabac



Produits du tabac

Main d'œuvre : 2
 Coût de fonctionnement : 20/10 pièces d'or
 Matières premières : tabac
 Produit fini : produits du tabac



Ferme vinicole

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 35/15 pièces d'or
 Nécessite : vignes
 Produit fini : alcool



Plantation de canne à sucre

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 25/10 pièces d'or
 Nécessite : champ de canne à sucre
 Produit fini : canne à sucre



Distillerie

Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 15/7 pièces d'or
 Matières premières : canne à sucre
 Produit fini : alcool



Plantation de cacao

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 35/15 pièces d'or
 Nécessite : champ de cacao
 Produit fini : cacao



Mine d'or

Main d'œuvre : 10
 Coût de fonctionnement : 60/20 pièces d'or
 Nécessite : filon d'or
 Produit fini : or



Orfèvre

Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 45/20 pièces d'or
 Nécessite : or
 Produit fini : bijoux

61

Production de matériaux de construction



Forestier

Main d'œuvre : 1
 Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
 Nécessite : forêt / palmiers
 Produit fini : bois



Carrière

Main d'œuvre : 0
 Coût de fonctionnement : 0 pièce d'or
 Nécessite : montagnes
 Produit fini : pierres



Tailleur de pierre

Main d'œuvre : 2
 Coût de fonctionnement : 5/0 pièces d'or
 Matières premières : pierres
 Produit fini : briques
 minerai d'or



Mine de fer

Main d'œuvre : 8
 Coût de fonctionnement : 60/20 pièces d'or
 Nécessite : gisements de fer
 Produit fini : minerai de fer



Mine de fer profonde

Main d'œuvre : 10
 Coût de fonctionnement : 60/20 pièces d'or
 Nécessite : gisements de fer
 Produit fini : minerai de fer



Fonderie

Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 25/10 pièces d'or
 Matières premières : bois, minerai de fer
 Produit fini : fer

62



Outilleur

Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 25/10 pièces d'or
 Matières premières : fer
 Produit fini : outils

Défense et construction navale



Armurier

Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 30/14 pièces d'or
 Matières premières : fer
 Produit fini : épées



Fabricant de mousquets

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 45/20 pièces d'or
 Matières premières: bois, fer
 Produit fini : mousquets



Fonderie de canons

Main d'œuvre : 5
 Coût de fonctionnement : 60/25 pièces d'or
 Matières premières : bois, fer
 Produit fini : canons



Petit chantier naval

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 100/20 pièces d'or
 Matières premières : bois, étoffes
 Produit fini : petits navires de commerce
 petits vaisseaux de guerre



Grand chantier naval

Main d'œuvre : 6
 Coût de fonctionnement : 150/30 pièces d'or
 Matières premières : bois, étoffes
 Produit fini : petits navires de commerce
 petits vaisseaux de guerre
 grands navires de commerce
 grands vaisseaux de guerre



Château

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 55 pièces d'or
 Entraînement : 3 soldats



Grand château

Main d'œuvre : 6
 Coût de fonctionnement : 90 pièces d'or
 Entraînement : 5 soldats



Forteresse

Main d'œuvre : 8
 Coût de fonctionnement : 130 pièces d'or
 Entraînement : 8 soldats



Tour de guet en bois / pierre

Nécessite : 2 canons
 Budget militaire : 5 pièces d'or

Entrepôts



Entrepôt I

Main d'œuvre : 2
 Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or
 Capacité : 30 tonnes



Entrepôt II

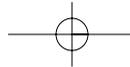
Main d'œuvre : 3
 Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or
 Capacité : 50 tonnes



Entrepôt III

Main d'œuvre : 4
 Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or
 Capacité : 75 tonnes

63



64



Entrepôt IV
Main d'œuvre : 5
Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or
Capacité : 100 tonnes

Autres bâtiments



Marché
Main d'œuvre : 3
Coût de fonctionnement : 10 pièces d'or



Hôpital
Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 30 pièces d'or



Bains publics
Main d'œuvre : 5
Coût de fonctionnement : 60 pièces d'or



Pompiers
Main d'œuvre : 3
Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or



Chapelle
Main d'œuvre : 1
Coût de fonctionnement : 5 pièces d'or



Eglise
Main d'œuvre : 3
Coût de fonctionnement : 50 pièces d'or



Taverne
Main d'œuvre : 3
Coût de fonctionnement : 15 pièces d'or



Ecole
Main d'œuvre : 2
Coût de fonctionnement : 30 pièces d'or

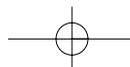


Université
Main d'œuvre : 5
Coût de fonctionnement : 60 pièces d'or



Théâtre
Main d'œuvre : 5
Coût de fonctionnement : 80 pièces d'or

65



70 Annexe C : Bâtiments disponibles

71

Nombre d'habitants	Niveau de développement	Bâtiments disponibles
0	Pionniers	Entrepôt I / Hutte de forestier / Hutte de pêcheur / Hutte de chasseur / Elevage de moutons / Hutte de tisserand / Marché / Chemin de terre / Chapelle
30	Pionniers	Elevage de bétail / Boucher Carrière / Tailleur de pierre / Puits /
15	Colons	Rue pavée
30	Colons	Entrepôt II / Palissade en bois / Porte en bois
40	Colons	Ferme vinicole / Plantation d'épices / Plantation de tabac / Plantation de canne à sucre / Distillerie / Produits du tabac
50	Colons	Taverne
75	Colons	Ferme céréalière / Moulin / Boulangerie
100	Colons	Ecole / Outilleur
120	Colons	Mine de fer / Haut-fourneau pour minerai / Petit chantier naval
200	Colons	Petit château / Armurier / Structures défensives
50	Citoyens	Hôpital
100	Citoyens	Entrepôt III / Potence
150	Citoyens	Mine d'or / Eglise
200	Citoyens	Plantation de coton / Plantation de cacao / Atelier de tisserand / Boutique du tailleur
210	Citoyens	Bains publics
400	Citoyens	Fonderie de canons
450	Citoyens	Mine de fer profonde
250	Marchands	Université / Entrepôt IV / Orfèvre / Arbustes
300	Marchands	Théâtre
400	Marchands	Grand château / Fabricant de mousquets
500	Marchands	Grand chantier naval
600	Aristocrates	Forteresse
1500	Aristocrates	Palais
2500	Aristocrates	Cathédrale

