

# ANNO

---

# 2070

TM



INSTALL KEYCODE



UBISOFT

# AVANT DE COMMENCER

## Désinstallation/réinstallation du jeu

Si vous rencontrez des problèmes en jouant au jeu, si le jeu n'a pas été correctement installé ou si vous souhaitez désinstaller *Anno 2070*, procédez comme suit sur Windows® XP : cliquez sur DÉMARRER dans la barre des tâches Windows® et sélectionnez DÉSINSTALLER dans le dossier du programme *Anno 2070*, puis suivez les instructions. Pour réinstaller le jeu, veuillez suivre les instructions d'installation ci-avant.

**Si vous utilisez Windows® Vista/Windows® 7, veuillez procéder comme suit :**

- Sélectionnez DÉMARRER – PARAMÈTRES – PANNEAU DE CONFIGURATION – PROGRAMMES ET FONCTIONNALITÉS
- Sélectionnez « Anno 2070 », puis sélectionnez DÉSINSTALLER et suivez les instructions de désinstallation.

## Installation

### Démarrage Windows®.

Fermez toutes les applications actives, y compris celles qui tournent en arrière-plan (comme les logiciels de scan anti-virus). Pour installer *Anno 2070* sur votre PC, insérez le DVD de jeu dans votre lecteur de DVD-ROM et attendez que le menu d'exécution automatique se lance.

**Remarque :** si le menu d'exécution automatique ne s'affiche pas automatiquement, cliquez sur DÉMARRER dans la barre des tâches Windows® et sélectionnez EXÉCUTER. Tapez « **D:\autorun.exe** » et cliquez sur OK. Le menu d'exécution automatique s'affichera. Si votre lecteur de DVD-ROM utilise une lettre différente de « **D** », vous devez la modifier pour indiquer la lettre correspondante.

## Sélectionnez INSTALLER.

### Suivez les instructions d'installation.

Au cours de l'installation, il vous sera demandé d'installer DirectX®. Afin que tout fonctionne correctement, il est recommandé de l'installer, même si vous disposez déjà d'une version de DirectX® sur votre PC. Veuillez suivre les instructions d'installation puis redémarrez votre PC.

## Qu'est-ce que DirectX® ?

DirectX® est un élément de Windows® 2000 et XP qui permet à Windows® d'accéder rapidement à plusieurs interfaces de votre PC, de sorte que les jeux les plus récents fonctionnent de manière optimale. Les nouvelles technologies, comme les dernières cartes graphiques 3D, prennent en charge DirectX®.

### Jouer au jeu

Fermez toutes les applications actives, y compris celles qui tournent en arrière-plan (comme les logiciels de scan anti-virus par exemple). Insérez le DVD d'*Anno 2070* dans votre lecteur de DVD-ROM et attendez que le menu d'exécution automatique se lance.

**Remarque :** si le menu d'exécution automatique ne s'affiche pas automatiquement, cliquez sur DÉMARRER dans la barre des tâches Windows® et sélectionnez EXÉCUTER. Tapez « **D:\autorun.exe** » et cliquez sur OK. Le menu d'exécution automatique s'affichera. Si votre lecteur de DVD-ROM utilise une lettre différente de « **D** », vous devez la modifier pour indiquer la lettre correspondante.

## Sélectionnez JOUER.

**Remarque :** le DVD-ROM d'*Anno 2070* doit être inséré dans le lecteur de DVD-ROM pour que le jeu se lance.

Vous pouvez également démarrer le jeu via le dossier Programmes.

Sur Windows®2000/XP, suivez le chemin suivant : DÉMARRER-PROGRAMMES-UBISOFT-ANNO 2070 puis sélectionnez *Anno 2070*.

Sur Windows®Vista, suivez le chemin suivant : DÉMARRER-PROGRAMMES-JEUX. Sélectionnez L'EXPLORATEUR DES JEUX puis *Anno 2070*.

Si le menu d'exécution automatique ne s'affiche pas automatiquement, vous pouvez accéder à *Anno 2070* via le menu Démarrer de Windows® (par défaut **DÉMARRER /Programmes/Anno 2070**).

Une connexion Internet haut débit active est nécessaire pour activer *Anno 2070*, recevoir des mises à jour et jouer aux fonctionnalités en ligne.

## À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT DE COMMENCER.....	1
1. INTRODUCTION .....	4
2. DÉMARRAGE RAPIDE .....	5
3. LES MENUS .....	7
4. CARTE DE MISSION .....	12
5. FONCTIONNEMENT.....	14
6. EXPLORER .....	17
7. PEUPLER .....	18
8. BÂTIMENTS.....	23
9. NAVIRES.....	29
10. COMMERCE ET DÉCOUVERTE .....	31
11. DIPLOMATIE.....	34
12. SCIENCE .....	34
13. MÉDIAS .....	35
14. BATAILLE .....	35
15. UN MONDE DYNAMIQUE .....	36
16. SUPPORT TECHNIQUE.....	38
17. GARANTIE .....	39



# 1. INTRODUCTION

Nous sommes en l'an 2070 et la catastrophe mondiale tant redoutée n'a pas eu lieu.

Les dernières décennies ont été marquées par des changements climatiques, des dégâts écologiques et un manque de ressources. Notre monde a changé et ne cesse de changer. L'humanité a prouvé sa faculté d'adaptation : avec la montée du niveau de la mer menaçant les côtes et les bouleversements climatiques rendant inhabitables des terres autrefois fertiles, les hommes ont été contraints de se déplacer vers d'autres régions jusqu' alors peu ou non peuplées.

Face à l'épuisement continu des gisements et l'incapacité à satisfaire aux besoins en ressources, des technologies alternatives ont vu le jour. L'exploration en eaux profondes s'est développée afin de fournir suffisamment de matières premières aux diverses industries.

L'importance des frontières nationales et la conscience politique traditionnelle ont rapidement décliné au cours des années. Des conglomérats multinationaux et des organisations internationales ont pris le relais. Aujourd'hui, trois de ces acteurs mondiaux dominent la recherche de terres inexploitées :

## Global Trust



Un puissant syndicat industriel, premier fournisseur d'énergie et principal employeur au monde. Grâce à un capital inépuisable et un monopole sans précédent dans le domaine de l'énergie, Global Trust Inc. a réussi à s'approprier d'importants gisements de matières premières.

## Eden Initiative



Une organisation environnementale à la fois encensée et critiquée pour sa conception progressive du monde. Eden Initiative se bat pour la protection des quelques dernières grandes réserves naturelles, ainsi que pour une gestion prudente des trésors des océans. L'organisation propose une gamme complète d'énergies alternatives et continue les recherches sur les dernières technologies vertes.

## S.A.A.T., la Scientific Academy of Advanced Technologies



Cette association élitiste regroupant les plus grandes têtes pensantes du monde scientifique se considère comme le seul gardien du Saint-Graal du progrès. Et les succès accomplis ces dernières années ne peuvent qu'appuyer cette interprétation. Global Trust et Eden Initiative le savent très bien et courtisent avec acharnement la S.A.A.T.

Le monde se trouve à un carrefour. La destinée de notre planète est en train de se jouer durant ces jours de l'année 2070. Nos décisions changeront la face de la Terre pour toujours.

Nous sommes les architectes du futur.



# 2. DÉMARRAGE RAPIDE

Pour ceux qui souhaitent jouer immédiatement, cette page offre un rapide aperçu des menus du jeu. Vous obtiendrez une aide supplémentaire tout au long du jeu, en particulier grâce à E.V.E., une intelligence artificielle située dans votre Ark. Faites passer votre curseur sur les éléments à l'écran pour obtenir des informations supplémentaires sous forme d'info-bulles.



## La barre d'Infos et de Fertilité



Cette barre vous indique la quantité de crédits, d'habitants, de licences et de matériaux de construction dont vous disposez. Vous trouverez des informations sur la fertilité, l'énergie et le bilan écologique, ainsi que les ressources disponibles sur l'île au centre de l'écran.

## La fenêtre Tiers



Grâce à cette fenêtre, tous vos adversaires peuvent communiquer avec vous. Vous y trouverez également des informations sur les éléments sélectionnés, tels que les maisons et les navires.

## Le Système d'informations



Il vous informe sur les missions et les événements récents. Les entrées peuvent être filtrées par catégories.

## La mini-carte

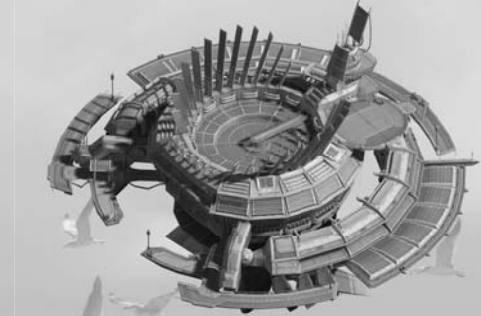
Elle vous offre un aperçu de la carte du monde. Vous pouvez également passer en revue vos navires et entrepôts à l'aide de petits boutons, ainsi qu'accéder à votre liste d'amis et chatter.



## La barre des boutons de menus



Elle donne accès à tous les menus importants : le menu Construction, l'écran de Diplomatie, le module de Planification des routes, le journal des quêtes, un aperçu de vos villes et flottes, la console des commandes, le mode Démolition, ainsi que le menu Options.



## 3. LES MENUS

### 3.1 Journal de données

Vous pouvez vous référer au journal de données du jeu pour obtenir des informations complètes en complément de ce guide. Vous pouvez y accéder à tout moment à partir du Menu central (touche Échap pour l'ouvrir). Vous y trouverez les fonctionnalités les plus importantes à connaître pour jouer à *Anno 2070*.





## 3.2 Écran de jeu

Voici un bref aperçu des principaux éléments de l'écran de jeu.



## 3.3 Menus

Avant de vous lancer dans l'aventure et de découvrir l'univers d'*Anno 2070*, prenez le temps de régler les options d'affichage et de configurer les fonctions du jeu à votre convenance.

**Remarque :** lorsque vous lancerez le jeu pour la première fois, votre PC sera analysé et un profil graphique correspondant sera créé automatiquement.

### 3.3.1 Création de profil

Lorsque vous jouez à *Anno 2070* pour la première fois, vous devez créer un profil. Pour ce faire, sélectionnez le portrait correspondant au personnage que vous souhaitez incarner dans le jeu et entrez votre nom. Une fois votre profil créé, le Menu central s'affichera, et ce, à chaque fois que vous lancerez le jeu.

**Remarque :** une fois votre nom choisi vous ne pourrez plus en changer.

### 3.3.2 Menu central

Une fois ce menu affiché, vous pouvez lancer l'introduction afin de vous familiariser avec le jeu ou commencer directement une partie en mode Solo, Multijoueur ou Campagne. Vous trouverez plus d'informations sur la carte de mission.

Vous pouvez également continuer une partie sauvegardée via la carte de mission. L'option de menu « **Quitter Anno 2070** » vous permet de revenir sur votre bureau Windows®.



**Remarque :** il est recommandé de commencer d'abord la campagne avant d'essayer tout autre mode de jeu.

### 3.3.3 Gestion du profil



Vous pouvez créer un nouveau personnage et lui associer un portrait dans le Journal du capitaine. En mode Multijoueur, vos actions seront présentées à l'autre joueur via ce portrait.

Plusieurs couleurs et portraits de joueur différents sont disponibles afin de distinguer vos colonies et vos unités de celles de vos adversaires. Plus tard vous gagnerez des titres que vous pourrez associer au nom de votre profil.

Vous pouvez également accéder à votre Ark via le menu Profil.

### 3.3.4 Messages

Au cours du jeu, vous recevrez des messages d'E.V.E. et de tiers auxquels vous pourrez accéder en cliquant sur l'icône de lettre.

### 3.3.5 Fonctionnalités en ligne



Le monde en ligne d'Anno est très riche. Consultez régulièrement le site et découvrez ce qui se passe au Sénat et les nouveaux événements auxquels vous souhaitez participer. Rejoignez la communauté en ligne d'Anno !

**Remarque :** une connexion Internet haut débit active est nécessaire pour profiter des fonctionnalités en ligne.

### 3.3.4 Options



Via le menu Options, vous pouvez régler le jeu en configurant de nombreux paramètres en fonction de la puissance et des caractéristiques spécifiques de votre ordinateur. Vous pouvez également configurer le contrôle du processus de construction, ainsi que le comportement de la caméra.

#### Options générales

C'est ici que vous pouvez changer la résolution de l'écran, la valeur gamma, ainsi que l'affichage en mode plein écran ou fenêtre. Vous pouvez spécifier l'intervalle de sauvegarde automatique et le volume principal du jeu. Les niveaux des graphismes peuvent être définis sur faible, moyen, élevé et très élevé.

#### Graphisme

C'est ici que vous pouvez régler chaque option graphique.

Remarque : les options de paramétrage disponibles peuvent varier selon la configuration système de votre PC.

#### Son

Cette option vous permet de régler le volume général et les paramètres audio pour les sous-sections de l'ambiance sonore.

#### Interface

Vous pouvez configurer les fonctionnalités d'affichage et de jeu selon vos préférences.

#### Affectation des touches

Vous pouvez modifier les raccourcis clavier selon votre convenance personnelle. Vous trouverez un récapitulatif des touches modifiables et non modifiables au chapitre 5.2.

## 4. CARTE DE MISSION

*Anno 2070* propose un mode solo avec plusieurs variantes. Vous pouvez aussi explorer l'univers d'*Anno 2070* avec d'autres joueurs d'*Anno 2070* et les affronter en mode Multijoueur.

### 4.1 Campagne

La campagne vous présente le monde d'*Anno 2070*, son histoire et les différents événements qui ont marqué les dernières décennies. Les nouveaux joueurs recevront des instructions pour apprendre à jouer. Il est fortement recommandé de jouer à la campagne avant d'essayer tout autre mode de jeu.

### 4.2 Mode en continu

Le mode en continu constitue le cœur d'*Anno 2070*. Alors que l'aventure prend fin à un moment donné dans les autres modes de jeu, le mode Partie en continu vous offre un plaisir de jeu illimité. De plus, *Anno 2070* vous propose des missions préconçues dans lesquelles vous pouvez découvrir une histoire et relever divers défis afin d'apporter une fin heureuse à l'aventure.

#### Partie en continu

Vous pouvez choisir l'une des parties prédéfinies ou créer des parties qui vous correspondent dans le menu Démarrer du mode Partie en continu. De la taille de la carte au niveau de difficulté, en passant par le montant du capital de départ, c'est vous qui décidez !

Vous pouvez définir dans le détail votre expérience d'*Anno 2070*.



#### Scénario

Les missions vous proposent des tâches spécifiques à accomplir dans l'univers d'*Anno 2070*. La procédure est la même que pour le mode Partie en continu, mais le monde et la mission assignée sont prédéfinis dans un scénario.

Chaque mission a une fin imposée qui est liée à une récompense en points définie selon certains critères. L'objectif est donc de réussir la mission avec le maximum de points.

Sélectionnez une mission dans la liste et une description des tâches à accomplir vous sera alors fournie. Les étoiles indiquent le degré de difficulté de la mission.

### 4.3 Mode Multijoueur

Vous pouvez choisir de jouer à une partie en continu en multijoueur.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent plonger simultanément dans un monde de découverte et de conquête via le mode Multijoueur d'*Anno 2070*.

Tout comme dans une partie Solo, vous pouvez définir les conditions de victoire, le monde et les adversaires IA. en mode Multijoueur. Outre les cartes aléatoires et les cartes spéciales multijoueur, il existe également un mode coopératif dans lequel vous pouvez développer une colonie avec l'aide d'un autre joueur. Les paramètres du mode coopératif peuvent être définis lors de la configuration d'une partie multijoueur.

**Remarque :** une connexion Internet haut débit active, ainsi qu'un compte Ubisoft actif par PC avec un numéro de série spécifique sont nécessaires pour les parties multijoueur.





## 5. FONCTIONNEMENT

Une fois que vous avez choisi le mode de jeu, réglé les paramètres et démarré une partie, *Anno 2070* se contrôle majoritairement à l'aide de la souris et des raccourcis disponibles pour beaucoup de commandes et menus.

Vous pouvez ouvrir tous les menus, sélectionner et construire tous les bâtiments et sélectionner toutes les unités avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également sélectionner plusieurs unités ou navires simultanément en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et en glissant pour dessiner un cadre autour du groupe de votre choix.

Vous pouvez fermer tous les menus en cliquant sur l'écran de jeu ou en appuyant sur la touche Échap. Si aucun menu n'est ouvert, la touche Échap ouvre le Menu central.

Les info-bulles vous apportent une aide très précieuse tout au long du jeu. Placez le pointeur de la souris sur un menu pendant un moment pour faire apparaître une fenêtre contenant des informations. Tous les éléments de menu sont associés à des info-bulles.

### 5.1 Écran de jeu

L'écran de jeu vous permet de tout savoir sur ce qu'il se passe dans l'univers d'*Anno 2070*. Vous pouvez zoomer et dézoomer en utilisant la molette de la souris ou en utilisant les touches F2 à F4 ou Page préc./Page suiv. Les touches W et X vous permettent de faire tourner la vue dans le sens horaire et antihoraire. Vous pouvez également faire tourner la vue en maintenant la molette de la souris enfoncée tout en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite.

**ASTUCE** : le menu contextuel. Quand vous devez agir vite et avoir recours aux commandes dans *Anno 2070*, il vous est conseillé d'utiliser cette option. Si elle est activée, un menu s'ouvre contenant les éléments de menu et les bâtiments les plus importants. Lorsque vous cliquez sur l'un des symboles, soit le menu correspondant s'ouvre, soit vous construisez directement le bâtiment en question. Vous pouvez activer le menu contextuel dans les Options sous Interface. Ce menu est personnalisable, il vous suffit de glisser-déposer des boutons d'actions et de bâtiments directement dans le menu.

### 5.2 Raccourcis clavier (clavier AZERTY)

Certains de ces raccourcis clavier peuvent être modifiés selon vos besoins personnels.

Pivoter le bâtiment vers la droite	:
Pivoter le bâtiment vers la gauche	;
Changer de modèle de bâtiment	C
Améliorer la maison	U
Défiler vers l'avant	Touche fléchée Haut
Défiler vers l'arrière	Touche fléchée Bas
Défiler vers la gauche	Touche fléchée Gauche
Défiler vers la droite	Touche fléchée Droite
Pivoter la caméra vers la droite	X
Pivoter la caméra vers la gauche	W
Orienter la caméra au Nord	Origine
Zoom avant	Page préc.
Zoom arrière	Page suiv.
Niveaux de zoom de la caméra	F2, F3, F4
Supprimer les bâtiments et les unités	Suppr.
Vue en « carte postale »	F1
Caméra sur le dernier événement	Espace
Désactiver l'interface	I
Afficher les sous-titres	CTRL+T
Ouvrir le menu Construction	B
Accélérer le jeu	Pavé num. +
Ralentir le jeu	Pavé num. -
Pause	P
Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F9

Capture d'écran	
Faire défiler les navires	TAB
Faire défiler les navires inoccupés	A
Faire défiler les navires sans déplacer la caméra	MAJ.+TAB
Plonger	T
Faire surface	Y

## 6. EXPLORER

### 6.1 L'Ark



Dans l'univers d'*Anno 2070*, chaque joueur (sauf certains tiers) possède une merveille technologique gigantesque appelée un Ark. Il s'agit d'un vaisseau immense, plus grand que certaines îles, que vous pouvez personnaliser dans le menu Profil. Vous pouvez également obtenir des informations sur la situation politique en cours et transporter des marchandises et des objets d'une partie à l'autre (sauf en Campagne et Mission).

### 6.2 Découverte

Avant de commencer à peupler une île, vous devez d'abord entreprendre un voyage d'exploration. À bord de votre navire, partez à la découverte de différentes îles afin de connaître leur composition et leurs ressources naturelles avant de vous décider à vous installer. Une île riche en riz et thé est toujours un choix judicieux.

**Remarque :** si vous avez choisi le paramètre de jeu Facile et activé l'option Commencer avec un entrepôt, vous commencerez sur une île choisie aléatoirement.

## 7. PEUPLER

Une fois que vous avez trouvé une île qui vous convient, vous pouvez commencer à établir votre colonie. Votre principal objectif consiste à satisfaire aux besoins de votre peuple, la condition sine qua non pour faire prospérer votre colonie. Selon la faction que vous avez choisie, Ecos, Tycoons ou Techs, ces besoins peuvent varier.



Les Ecos se distinguent par leurs principes éthiques et moraux. Leur philosophie de vie s'appuie sur l'harmonie avec la nature. Ils accordent une grande valeur à l'utilisation durable des matières premières et habitats, et maintiennent la pollution au strict minimum. Les Ecos ont perfectionné des techniques de production énergétiques respectueuses de l'environnement basées sur l'énergie solaire et l'énergie éolienne. Leurs sites de production appartiennent principalement au secteur agricole. Le coût environnemental des sites solaires et éoliens est très faible, mais ils nécessitent beaucoup d'espace.



Les Tycoons sont très ambitieux et avides de pouvoir. Ils aspirent à vivre le plus confortablement possible. Pour ce faire, ils utilisent les ressources et habitats disponibles le plus efficacement possible. La production d'énergie des Tycoons dépend des carburants fossiles traditionnels. Leur économie repose principalement sur l'industrie et l'exploitation minière. Ces deux secteurs se caractérisent par des niveaux de productivité élevés, au détriment de l'environnement.



Les Techs affichent un QI moyen supérieur à celui des membres des autres groupes de population. Tournés vers l'avenir, ils sont particulièrement avides de progrès et d'innovation. La recherche est donc tout naturellement leur domaine de spécialisation. Les Techs favorisent les méthodes modernes de production d'énergie. La plupart de leurs sites de production utilisent des ressources extraites de la mer, ce qui rend leur économie très efficace malgré les difficultés qui en découlent.

### 7.1 Premiers pas

Au début d'une partie, vous disposez toujours des éléments dont vous avez besoin pour commencer. Si vous avez sélectionné l'option « Commencer avec un entrepôt », vous possédez déjà un stock d'outils, de modules de construction et de poissons. Si vous commencez en pleine mer, vous trouverez les marchandises dans la soute de votre navire. Elles seront automatiquement déchargées dès que vous aurez construit un entrepôt. Vous pouvez ensuite construire des routes, des chaînes de production, des maisons et des bâtiments publics pour faire prospérer votre population.



Pour construire un entrepôt, naviguez le plus près possible d'une plage de sable. Le symbole de construction d'un entrepôt apparaît alors dans le menu Action de votre navire. Cliquez dessus et placez le bâtiment qui apparaît sur le pointeur de la souris sur la côte en cliquant avec le bouton gauche. Notez que vous ne pouvez construire qu'un seul entrepôt par île.

**ASTUCE :** si vous maintenez la touche Maj. enfoncée tout en construisant un entrepôt, aucun autre matériau de construction ne sera transféré dans l'entrepôt. Vous pouvez ainsi utiliser le reste des matériaux sur une autre île pour un autre entrepôt.

### 7.2 Niveau de population

Les maisons peuvent abriter un nombre d'habitants différent selon le niveau de civilisation. Par exemple seules huit personnes peuvent vivre dans une maison d'ouvrier contre 40 dans une maison de responsable. Les habitants se mettront à déménager et à quitter l'île s'ils sont malheureux. En revanche, s'ils sont heureux, de plus en plus d'habitants emménageront jusqu'à atteindre la limite de chaque maison.

**Astuce :** ne tardez pas à construire des maisons afin d'attirer un maximum d'habitants, car plus vous avez d'habitants, plus vous percevez de taxes.

### 7.3 Exigences des habitants



Vos habitants exigent de plus en plus de marchandises à mesure que le niveau de population augmente, ceci afin de rester heureux et de progresser vers le niveau de civilisation supérieur. Vous pouvez obtenir ces marchandises en construisant des chaînes de production et en faisant du commerce. Votre population a également des besoins sociaux que vous pouvez satisfaire en construisant les bâtiments publics correspondants. Pour ce faire, les maisons doivent se situer dans la zone d'influence de ces bâtiments et y être reliées via des rues.

Afin d'obtenir plus d'informations sur les exigences de vos habitants, cliquez sur l'une des maisons. Vous pouvez alors voir les marchandises et les bâtiments dont les habitants de cette maison ont besoin pour une installation à long terme et une évolution vers le niveau de civilisation suivant.

Vous pouvez également avoir un aperçu du niveau de satisfaction de l'ensemble de la population en cliquant sur le centre-ville. Un menu s'affiche vous indiquant le nombre d'habitants par niveau de civilisation, ainsi que vos revenus fiscaux et le nombre de maisons.

### 7.4 Niveaux de civilisation



Chaque niveau de civilisation reflète le niveau culturel et économique de développement de votre population. *Anno 2070* propose quatre niveaux de civilisation, chacun incluant de nouveaux bâtiments et d'autres alternatives de production. Vos habitants ne progressent vers le niveau de civilisation suivant que si leurs exigences ont été satisfaites. Toutefois, plus le niveau des habitants est élevé, plus il est difficile de répondre à leurs besoins pour maintenir le niveau de civilisation actuel ou progresser vers le niveau supérieur.

Si les conditions prérequis pour progresser vers le niveau supérieur ont été satisfaites, vos habitants améliorent automatiquement leurs maisons à condition qu'ils aient suffisamment de matériaux de construction à disposition. À mesure que votre population se développe, vous pouvez également améliorer les bâtiments existants, par exemple les bâtiments commerciaux ou l'entrepôt.

**Remarque :** vous pouvez empêcher une maison de passer au niveau suivant en configurant manuellement les droits d'ascension. Ceci peut être très utile quand les matières premières se font rares.

Les matériaux de construction recyclés sont également très importants. Vous pouvez en bénéficier n'importe où sur l'île en construisant une installation de recyclage de matériaux de construction. Tous les groupes de population peuvent produire des matériaux de construction recyclés.

**Astuce :** vous devez assurer l'approvisionnement de marchandises essentielles au maintien du niveau actuel et à l'évolution afin d'éviter toute pénurie pour votre population.

### 7.5 Taxes



Les taxes sont votre source de revenus la plus importante. Vous pouvez déterminer le niveau de taxes que les habitants de vos îles doivent payer via la « charge fiscale ». La charge fiscale est accessible dans le menu de chaque maison et votre paramètre est valide pour l'ensemble de la population au niveau de civilisation de la maison sélectionnée.

Vous pouvez contrôler le niveau d'imposition en cliquant avec la souris. La couleur de la charge fiscale vous indique les effets d'une diminution ou d'une augmentation des taxes sur la satisfaction de la population. Les taxes élevées sont indiquées en rouge et peuvent contrarier les habitants à un tel point qu'ils peuvent manifester leur mécontentement de diverses façons. Les taxes basses sont indiquées en vert et sont bien entendu mieux accueillies par la population.

**Remarque :** vous devez garantir un niveau de satisfaction maximal pour vos habitants afin qu'ils progressent vers le niveau de civilisation supérieur. Pour ce faire, vous devez ajuster les taxes tout en répondant à leurs exigences.

**Remarque :** les nouvelles maisons se voient automatiquement attribuer le niveau d'ouvrier.



## 8. BÂTIMENTS

La construction est l'une de vos tâches les plus importantes en tant que fondateur de colonies dans l'univers d'Anno 2070. Vous pouvez sélectionner des bâtiments et les placer dans le monde via le menu Construction. Pour accéder au menu Construction, cliquez sur le symbole de bâtiment dans la barre des boutons de menus.

### 8.1. Construction des bâtiments



Les bâtiments sont répartis en plusieurs catégories. Selon la faction choisie au début de la partie, vous aurez d'abord accès aux bâtiments de cette faction dans l'onglet correspondant du menu Construction. Une fois une autre faction déverrouillée, des onglets supplémentaires seront ajoutés.

**Par exemple :** si vous avez choisi de commencer une partie avec Eden Initiative, un onglet Éco sera accessible en bas du menu Construction. Au-dessus de celui-ci, vous verrez un onglet avec E.V.E. et le premier niveau de civilisation déverrouillé « Ouvriers ». L'onglet E.V.E. contient des bâtiments qui ne sont pas nécessairement liés à l'une des factions du jeu.

Cliquez sur le bâtiment de votre choix qui apparaît alors sur le pointeur de la souris en vue d'être construit. Vous pouvez le placer dans le monde en cliquant une nouvelle fois avec le bouton gauche. Si vous souhaitez construire un autre bâtiment, cliquez à nouveau sur le symbole correspondant dans le menu Construction et répétez la même procédure. Vous pouvez fermer le menu Construction en appuyant sur la touche Échap., en cliquant sur le monde ou le bouton du menu.

**ASTUCE :** utilisez la fonction Pipette pour cloner des bâtiments déjà construits.



**ASTUCE :** vous pouvez placer une seule maison ou construire plusieurs maisons simultanément en maintenant le bouton de la souris enfoncée et en glissant jusqu'à placer le nombre de maisons souhaité.

### Zone d'influence



La zone d'influence correspond à la sphère d'action des bâtiments et des unités. Elle s'affiche dès que vous avez sélectionné le bâtiment et elle est reliée au pointeur de la souris. La taille et la fonction de la zone d'influence dépendent du type de bâtiment.

**Astuce :** pour atteindre un développement optimal de votre colonie, placez de nouveaux bâtiments commerciaux de sorte que leurs zones d'influence se chevauchent à peine. La zone d'influence du nouveau bâtiment s'affiche en vert tant qu'elle reste en contact avec la zone d'effet actuelle.

### Coûts des bâtiments

La construction des bâtiments coûte des crédits et des matériaux de construction. Pour connaître le coût, placez le pointeur de la souris sur un bouton Bâtiment du menu Construction. Les coûts et les matériaux de construction disponibles pour chaque bâtiment s'affichent en vert, alors que les matériaux manquants apparaissent en rouge.

### Coûts d'exploitation

Certains bâtiments génèrent des coûts de fonctionnement. Vous pouvez contrôler les coûts d'exploitation dans la fenêtre de prévisualisation en cliquant sur le bâtiment correspondant.

Si vous fermez un bâtiment, vous réduisez également vos coûts d'exploitation. Veuillez noter que seules les chaînes de production peuvent être fermées.

### Activation

Les bâtiments sont activés selon le niveau de civilisation correspondant et le nombre d'habitants. Les bâtiments qui n'ont pas encore été activés apparaissent en gris dans le menu Construction. Cela signifie que vous ne pouvez pas encore les construire.

Si vous placez le pointeur de la souris sur les bâtiments indiqués en gris dans le menu Construction, le nombre d'habitants et le niveau de civilisation requis pour leur construction s'affichent.

### Positionnement

Une fois sélectionnés, les bâtiments se placent automatiquement dans la bonne position, mais vous pouvez également les faire pivoter manuellement à 90° en appuyant sur les touches : et ;

**Astuce :** vous pouvez parcourir les cinq maisons différentes des ouvriers en appuyant sur la touche V.

### Amélioration

Certains bâtiments, comme le dépôt et l'entrepôt, peuvent être améliorés si vous avez atteint des niveaux de civilisation supérieurs depuis leur construction. La capacité de stockage de l'ensemble de l'île est alors accrue, ainsi que la quantité de marchandises échangeables dans le cas de l'entrepôt. Pour ce faire, cliquez sur le bouton tout en haut du menu du bâtiment.

### Démolition

Vous pouvez faire de la place pour de nouveaux bâtiments ou supprimer des bâtiments dont vous n'avez plus besoin grâce à la fonction Démolir. Activez le mode Démolition en cliquant sur le bouton Démolir (icône d'une hachette) dans le menu Construction. Une petite hachette apparaît sur le pointeur de la souris. Cliquez alors sur un bâtiment qui s'effondrera et disparaîtra pour toujours du monde. Si vous cliquez rapidement avec le bouton droit de la souris, vous interrompez cette action.

Selon le degré de difficulté, vous serez remboursé de la totalité ou de la moitié des coûts de construction, voire de rien du tout.

### Fermeture

Vous pouvez fermer temporairement des bâtiments en cliquant sur le symbole de progression de production dans le menu du bâtiment correspondant. Vous pouvez ainsi économiser les coûts d'exploitation de ce bâtiment et, si vous maintenez la touche Maj. enfoncée simultanément, tous les bâtiments de ce type seront fermés.

### Charge de travail

La plupart des chaînes de production nécessitent deux unités de production afin de fournir les produits finis.

Vous pouvez vérifier la charge de travail d'une entreprise dans le menu du bâtiment correspondant. Le pourcentage qui s'affiche indique le niveau d'efficacité de la chaîne de production.

### Bâtiments publics

Les bâtiments publics sont les bâtiments qui permettent à votre population de satisfaire leurs besoins sociaux. Cela inclut notamment le centre-ville en début de partie. Selon votre niveau de civilisation, de plus en plus de bâtiments publics seront disponibles dans le menu Construction.

### Bâtiments commerciaux

Votre entrepôt et vos dépôts forment ensemble votre stockage et tout dépôt supplémentaire augmente votre capacité de stockage. Ce principe fonctionne sur toute l'île ainsi, si une certaine marchandise est disponible sur une île, elle peut être fournie par n'importe quel dépôt. Vous devez toutefois utiliser des navires pour transporter des marchandises vers d'autres îles.

**Astuce :** plus vous construisez de dépôts dans une ville, plus vous avez de véhicules assurant le transport régulier de vos marchandises. Ainsi, plus vous possédez de dépôts, plus vous augmentez vos coûts d'exploitation, mais aussi vos capacités de stockage et la rapidité d'enlèvement des marchandises.

## 8.2 Types de bâtiments

Les types de bâtiments suivants sont disponibles dans *Anno 2070* : les bâtiments de production, les bâtiments publics, les bâtiments spécifiques à chaque faction et les bâtiments associés à aucune faction pour l'infrastructure, le port et les services d'urgence.

### Rues

Les rues relient vos bâtiments entre eux. Les entreprises qui fabriquent des produits finis doivent être connectées à une rue pour permettre le transport des marchandises vers les entrepôts.

Cliquez sur le symbole de rue correspondant dans le menu Construction. Sélectionnez le point de départ de la rue, son orientation sera ensuite définie par le mouvement de la souris. Définissez le point d'arrivée de la rue en cliquant une seconde fois avec le bouton gauche.

Vous pouvez également cliquer et faire glisser depuis le départ jusqu'au point d'arrivée de la rue. Vous pouvez basculer entre ces deux modes de construction dans le menu Options sous Interface.

**Astuce :** si une marchandise est requise d'urgence, vous pouvez activer un enlèvement immédiat dans l'entreprise correspondante. La prochaine unité de transport libre viendra alors immédiatement enlever les marchandises.

### Bâtiments de production



Les bâtiments de production servent à fabriquer des marchandises, à récupérer des matières premières et à produire des matériaux de construction. Les premières ressources dont vous disposez dans le jeu sont des « modules de construction » et des « usines de poisson ». Au cours du jeu, vous découvrirez de nouveaux bâtiments dans votre menu Construction qui deviendront essentiels pour satisfaire les besoins croissants de votre population.



### Bâtiments de recherche

Le laboratoire et l'académie des Techs permettent d'effectuer des recherches. Si vous avez recherché un élément spécifique, vous pouvez l'utiliser n'importe où dans le monde, quelle que soit l'île sur laquelle la recherche a été effectuée.

### Autres types de bâtiments

- **Bâtiments côtiers** : certains bâtiments ne peuvent être construits que sur la côte, notamment l'entrepôt et tous les bâtiments dédiés à l'expédition.
- **Mines** : les mines peuvent être construites pour accéder aux matières premières.
- **Bâtiments militaires** : ces bâtiments ont pour fonction de défendre et protéger votre colonie.
- **Bâtiments ornementaux** : ces bâtiments servent à embellir votre ville.

## 9. NAVIRES

Dans l'univers d'*Anno 2070*, vos navires peuvent explorer des routes maritimes, découvrir de nouveaux partenaires commerciaux et transporter des marchandises d'une île à l'autre.

### 9.1 Construction et réparation des navires

Pour construire un navire, il vous faut un chantier naval, ainsi que certains matériaux de construction, et éventuellement des armes selon le type de navire. Le nombre de navires avec lesquels vous pouvez prendre la mer dépend du nombre total d'habitants.

Une fois que vous disposez de tous les matériaux nécessaires, cliquez sur le chantier naval correspondant et sélectionnez le type de navire de votre choix dans le menu. Cliquez à nouveau sur le symbole du navire pour interrompre sa construction.

Vous pouvez faire réparer un navire dans un quai de réparation ou dans celui d'un partenaire. Il vous suffit de cliquer sur le navire à réparer et de l'envoyer dans le quai de réparation en cliquant avec le bouton droit.

### 9.2 Actions d'un navire

#### 9.2.1 Déplacement

Une fois un navire sélectionné, vous pouvez le déplacer de deux façons différentes :

1. Vous pouvez activer la commande de mouvement en cliquant sur le mode Action dans le menu du navire. Le pointeur de la souris change. Cliquez une seconde fois sur le monde ou la mini-carte pour donner des ordres de mouvement.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un lieu dans le monde ou la mini-carte pour activer immédiatement une commande de mouvement.

#### 9.2.2 Chargement et déchargement des marchandises

Si l'un de vos navires jette l'ancre près de votre entrepôt ou de celui d'un partenaire commercial, vous pouvez charger ou décharger des marchandises entre l'entrepôt et le navire via l'onglet Transfert de marchandises. Le menu Transfert de marchandises affiche la zone de stockage de l'entrepôt et la soute de fret du navire.

Définissez d'abord la quantité de marchandises à charger en cliquant sur le symbole correspondant. Vous avez le choix entre une tonne, dix tonnes ou la totalité disponible.

Transférez ensuite la quantité sélectionnée vers une soute de fret libre sur le navire en cliquant sur le symbole d'une marchandise dans l'entrepôt.

Vous pouvez de même transférer des marchandises du navire vers l'entrepôt en sélectionnant la soute de fret et la quantité de marchandises à décharger.

**ASTUCE** : vous pouvez également glisser-déposer une cargaison d'un menu à l'autre ou directement sur l'entrepôt ou le navire.

**Astuce :** vous pouvez aussi automatiser le chargement et le déchargement du navire pour des marchandises que vous transportez régulièrement via une route commerciale.

Si l'un de vos navires doit se replier face à des attaquants, vous pouvez augmenter sa vitesse en jetant des marchandises par-dessus bord. Le pointeur de la souris change lorsqu'il est placé sur une soute de fret pleine et indique ainsi que vous pouvez jeter ces marchandises. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris, tout le contenu de cette soute est perdu. Les caisses contenant les marchandises flottent alors à la surface de l'eau près du navire. Si vous êtes suffisamment rapide et que vos adversaires ne s'en sont pas emparés, vous pouvez récupérer les marchandises plus tard.

### 9.2.3 Regroupement

Pour regrouper plusieurs navires, cliquez sur les navires de votre choix. Maintenez ensuite la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur les touches 1, 2, etc. afin d'affecter les groupes à une touche numérique. Vous pouvez ensuite sélectionner le groupe de votre choix en appuyant sur la touche correspondante.

Si vous appuyez rapidement deux fois sur la touche correspondante, le groupe est sélectionné et s'affiche au centre de l'écran.

Quand vous cliquez sur un navire tout en appuyant sur la touche Maj., il sera ajouté ou retiré de la sélection.

La sélection modifiée doit alors être réassignée au numéro du groupe. Afin de distinguer plus facilement les différents groupes, toutes les unités groupées arborent un petit chiffre sur leur bannière.

## 9.3 Attaque

Vous pouvez attaquer des navires ennemis dès qu'ils sont en vue. Si vous avez sélectionné un ou plusieurs de vos propres navires, le pointeur de la souris change quand vous le placez sur des troupes, navires ou bâtiments ennemis. Cela vous indique que vous pouvez les attaquer.

**La commande d'attaque peut être activée de deux façons différentes :**

1. Vous pouvez activer la commande d'attaque en cliquant sur le mode Action dans le menu du navire et en cliquant une seconde fois sur les troupes, navires ou bâtiments ennemis.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'unité ennemie pour initier immédiatement une attaque.

## 9.4 Escorte

Vous pouvez utiliser cette commande pour faire escorter vos propres navires. L'escorte suit l'unité pour la protéger et elle attaque automatiquement les adversaires à proximité. Sélectionnez d'abord l'unité qui fera office d'escorte.

**La commande d'escorte peut être activée de deux façons différentes :**

1. Vous pouvez activer la commande d'escorte en cliquant sur le mode Action dans le menu du navire. Le pointeur de la souris change d'apparence et vous pouvez affecter l'escorte en cliquant sur l'unité à protéger.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'unité à protéger après avoir sélectionné le navire d'escorte pour l'affecter immédiatement.

Un navire peut être escorté par autant d'unités que vous le souhaitez. L'escorte ne prend fin qu'une fois la commande correspondante activée.

## 9.5 Types de navire

Différents types de navires sont disponibles dans l'univers d'Anno 2070. Ils diffèrent en capacité de stockage, vulnérabilité aux attaques et vitesse. La vitesse d'un navire dépend également de la charge en marchandises et/ou des dégâts subits.

# 10. COMMERCE ET DÉCOUVERTE

Viendra le jour où les habitants de votre colonie auront besoin de marchandises que vous ne pouvez pas produire vous-même. Ou bien vous aurez un surplus d'une marchandise spécifique et souhaitez le vendre pour faire des bénéfices. Il est temps pour vous de faire du commerce !

## 10.1 Découverte de partenaires commerciaux

Les partenaires commerciaux peuvent inclure des tiers, des joueurs IA ou des joueurs humains.

**Remarque :** les tiers ne quittent pas leurs îles ou leurs Arks, mais certains d'entre eux peuvent s'implanter sur d'autres îles. Un commerce continu avec ces tiers offre de nombreux avantages au joueur.

### Pirates

Il peut y avoir des pirates sur la carte et ces pirates peuvent avoir des marchandises à échanger. Mais la plupart du temps, ils auront autre chose en tête. On ne sait jamais...

## 10.2 Commerce passif

La méthode de commerce la plus simple est le commerce passif. En gérant toutes vos affaires depuis votre entrepôt, vous permettez à tous les joueurs impliqués dans des accords commerciaux de voir vos marchandises disponibles pour le commerce.

## 10.3 Commerce actif

Le commerce actif consiste à vendre et acheter à des entrepôts étrangers. Le commerce actif n'est possible qu'avec un navire et un accord commercial. Ce type de commerce vous permet de choisir vous-même à quel moment vous souhaitez échanger des marchandises sans dépendre de la visite de vos partenaires commerciaux.

Si votre navire se trouve près de l'entrepôt d'un partenaire commercial, sélectionnez l'onglet Transfert de marchandises dans le menu du navire pour vendre ou acheter des marchandises. Une demande est symbolisée par des marchandises en vert dans l'entrepôt de votre partenaire commercial.

De la même façon, vous pouvez acheter uniquement les marchandises que les autres joueurs mettent en vente. Celles-ci sont indiquées en rouge. Le navire doit avoir suffisamment de capacité de stockage libre dans sa soute.

**Astuce :** pour connaître les marchandises qu'un partenaire commercial met en vente ou souhaite acheter, cliquez sur son entrepôt. Vous pouvez ainsi charger votre navire en fonction avant de partir. C'est également possible via la carte stratégique.

## 10.4 Routes commerciales



Le transfert de marchandises et le commerce peuvent être automatisés via des routes commerciales. Vous pouvez établir des routes commerciales entre les entrepôts de vos propres colonies et les colonies de tiers ou d'autres joueurs.

Pour créer une route commerciale, ouvrez le menu Création de routes et cliquez sur le bouton « Nouvelle route commerciale ». Vous pouvez sélectionner plusieurs escales parmi une liste d'entrepôts disponibles.

Sélectionnez ensuite les marchandises que vous souhaitez charger ou décharger dans ces entrepôts. Pour ce faire, cliquez sur la flèche rouge ou verte afin d'ouvrir l'aperçu des marchandises. Vous pouvez définir le niveau des marchandises stockées sur le navire à l'aide de la barre de défilement. Par exemple, si vous voulez vendre la totalité d'un type de marchandises à bord, placez la barre sur zéro.

Enfin, sélectionnez les navires qui suivront cette route commerciale.

**Astuce :** vous pouvez donner un nom à la route commerciale en cliquant sur le nom existant dans le menu Carte stratégique et en renommant cette route commerciale.

## 10.5 Solde

Le solde correspond à la différence entre les revenus et les dépenses de toutes vos îles. Il est indiqué en crédits. La barre d'infos en haut à gauche de l'écran représente votre solde total. La valeur s'affiche en vert tant que vous gagnez plus d'argent que vous n'en perdez. Si vos dépenses dépassent vos revenus, la valeur s'affiche en rouge.

Les dépenses et revenus actuels d'une île en particulier peuvent être consultés dans l'entrepôt ou le bâtiment commercial correspondant.





## 11. DIPLOMATIE

Toutes les interactions avec des tiers qui ont une influence sur la réputation d'un joueur sont considérées comme de la Diplomatie. Les joueurs découverts dans le monde sont affichés dans le menu Diplomatie. C'est ici que vous pouvez négocier. Plus votre prestige est grand auprès des autres joueurs, plus vous déverrouillez de bonus.

### 11.1 Écran Diplomatie

L'écran Diplomatie représente vos relations avec les autres joueurs. Vous pouvez l'ouvrir en cliquant dans la zone de boutons centrale.

Le portrait de votre personnage s'affiche, ainsi que les représentants de toutes les civilisations. Vous pouvez désormais interagir avec les autres joueurs. La relation que vous entretenez avec ce joueur, ainsi que le statut diplomatique s'affichent.

### 11.2 Statut diplomatique

Par défaut, vous êtes en paix avec la plupart des tiers. Chacun des deux partenaires peut, à tout moment, mettre fin à cette situation de paix via une déclaration de guerre.

#### Déclaration de guerre

De même, les relations diplomatiques avec les autres joueurs peuvent brusquement prendre fin. Avant d'attaquer d'autres joueurs et de les expulser du monde, vous devez leur déclarer officiellement la guerre via le menu Diplomatie ou le bouton Déclarer la guerre. Le joueur sélectionné est alors automatiquement en état de guerre.

Vous ne pouvez mettre un terme à une guerre qu'avec une proposition de paix. Un adversaire peut ou non accepter votre offre de paix selon votre relation actuelle avec le joueur. Il peut aussi demander un tribut.

Attention : les pirates sont de nature belliqueuse, vous êtes donc en guerre contre eux dès le début de la partie ! Alors soyez prudent quand vous allez à leur rencontre, car ils vous attaqueront immédiatement.

## 12. SCIENCE

### Savoir, c'est pouvoir.

Vous pouvez améliorer des bâtiments, des unités et des acquisitions grâce aux nouvelles technologies que vous recherchez via la science. De plus, certains bâtiments tout comme certaines capacités et technologies ne peuvent être acquis qu'avec la science. Il vous faut alors le laboratoire ou l'académie des Techs.

Afin de créer une nouvelle technologie, il vous faut une formule et ses "ingrédients", c'est-à-dire des prototypes et des modules. Une fois tous les éléments rassemblés, vous pouvez créer la nouvelle technologie.

## 13. MÉDIAS

Chacune des factions possède son propre bâtiment des médias. Dans les menus de ces bâtiments, vous pouvez sélectionner des chaînes qui peuvent influencer le comportement de vos habitants. Consultez les info-bulles correspondantes pour obtenir plus d'informations sur l'influence qu'exerce chaque chaîne sur votre population.

**Remarque :** chaque bâtiment des médias d'une faction affecte uniquement son propre peuple. Par exemple, le bâtiment appartenant aux Ecos ne touchera que les habitants Ecos.

## 14. BATAILLE

Un vieil adage romain dit : « Si vous voulez la paix, préparez la guerre ». Et *Anno 2070* ne fait pas exception. Selon le niveau de difficulté sélectionné pour vos homologues virtuels, pensez absolument à défendre votre île contre les attaques ennemies.

**Astuce :** si vous êtes un joueur pacifique et que vous ne provoquez personne, aucun adversaire ne viendra vous attaquer. Toutefois, certains tiers dérogeront à cette règle et, si vous ne répondez pas à leurs demandes, ils vous déclareront la guerre.

### 14.1 Contrôle des unités militaires

Une barre de vie, située au-dessus de toutes les unités militaires, vous indique l'état de santé de vos unités à tout moment. Si l'unité subit des dégâts, la barre se vide. Quand elle est complètement vide, l'unité disparaît dans les profondeurs de l'océan.



## 15. UN MONDE DYNAMIQUE

### Bilan écologique



En fonction de vos actions, le monde réagira. Si vous choisissez la voie de l'argent facile et de la rentabilité sans vous préoccuper de l'environnement, votre bilan écologique diminuera. Plus il diminue, plus l'aspect de l'île, ainsi que le comportement et/ou la santé des habitants en sont affectés.

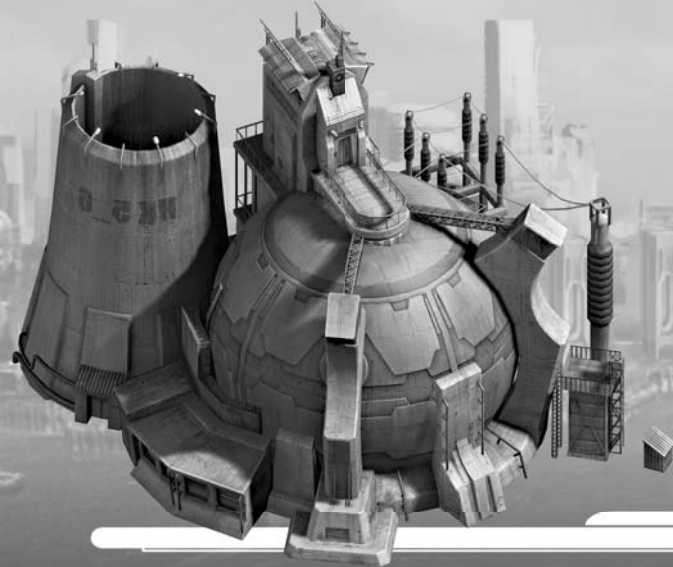
Si vous vous tournez vers l'autre direction et que vous souhaitez préserver au maximum la beauté de vos îles, vous n'aurez pas assez d'espace pour construire des bâtiments. Les deux voies offrent chacune des avantages et des inconvénients. Tout comme pour le bilan financier mentionné ci-avant, l'une de vos tâches dans *Anno 2070* consiste à bien équilibrer le bilan écologique.



### Catastrophes

Des catastrophes peuvent occasionnellement bouleverser la vie paisible de l'île. Elles ont lieu brusquement et ont des effets dévastateurs sur les bâtiments et la population.

Pour les catastrophes comme les incendies et les crimes, vous pouvez toujours construire une caserne de pompiers ou un poste de police, mais n'oubliez pas qu'un bilan écologique négatif peut avoir une incidence sur la fréquence des catastrophes. Tout repose entre vos mains.



## 16. SUPPORT TECHNIQUE

### UBISOFT à votre service...

#### LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **01.57.32.44.55** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

**Veillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : <http://www.uplay.com/help/>.**

Pour la BELGIQUE, une seule adresse : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **0900/35.900** (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

## 17. GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique pour des coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

#### Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

#### Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : **Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.**
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.



This software contains source code provided by NVIDIA Corporation.

Uses BINK VIDEO Technology

Copyright (c) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc..

Contains images courtesy of the National Aeronautics and Space Administration (NASA)

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2011.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson Licensing.

Magistral Medium is distributed by Monotype Imaging under license from ParaType Inc.

Magistral is a trademark of ParaType Inc. registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions.

Monotype Imaging is a trademark of Monotype Imaging Holdings Inc. which is registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions.

Enrichissez votre expérience de jeu avec



- Récupérez des Unités en jouant aux jeux Ubisoft
- Débloquez du contenu de jeu supplémentaire
- Partagez du contenu avec vos amis
- Obtenez de l'aide pour finir vos jeux
- Accédez à tout le contenu téléchargeable

directement depuis **vos jeux**  
ou sur **www.uplay.com**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Certains services peuvent ne pas être disponibles au moment de la sortie du jeu. Une connexion Internet ultra rapide et la création d'un compte Ubisoft sont nécessaires pour accéder aux fonctionnalités en ligne et pour jouer en ligne. Vous devez être âgé de 13 ans ou plus pour créer un compte Ubisoft sans autorisation parentale. Ubisoft se réserve le droit de suspendre ou d'annuler l'accès aux fonctionnalités en ligne après notification préalable de 30 jours publiée sur [www.uplay.com](http://www.uplay.com). Pour plus d'informations sur les conditions générales applicables à ce jeu et sur les mises à jour, veuillez consulter [www.uplay.com](http://www.uplay.com).



**UBISOFT**

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France.

300043249