

Version : mise à jour du 29/5/2011
Compatibilité : jeu de base et extension
Auteur : collectif

LES GUIDES D'ANNOPIEDIA.NET
« GESTION DE LA PRODUCTION »
(PARTIE 1/2)

GUIDE DE « GESTION DE LA PRODUCTION »



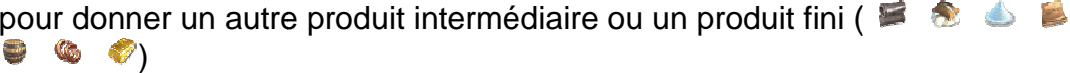

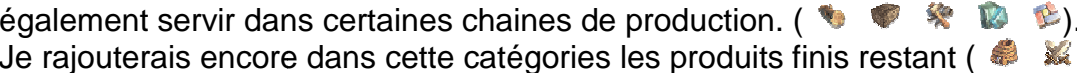
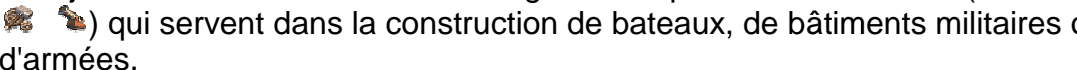
Anno 1404 est avant tout un jeu de gestion de ressource, l'aspect militaire ou construction de cité n'est qu'un prétexte à la consommation de biens que nous devons produire.

Mais le monde d'Anno est composé d'îles indépendantes en termes de ressources. En effet, chaque île possède d'une part son stock propre qui évolue différemment de celui des autres îles et d'autre part ses propres ressources naturelles au travers de fertilités et de gisements. Vous ne pouvez donc pas tout produire sur chaque île. Pire, certaines ressources sont spécifiques aux îles occidentales ou orientales.

De plus les chaînes de productions (quoique assez simplistes finalement et loin d'être réalistes) sont faites de telle sorte que certaines nécessitent des ressources qui ne peuvent pas être produites sur la même île, ce qui n'est de toute façon pas arrangé par la distribution aléatoire et inégale des ressources entre les différentes îles du monde.

Il va donc vous falloir gérer au mieux des centaines d'industries en partie interdépendantes mais réparties sur toute la carte, ce qui n'est pas une mince affaire. Ce guide a pour vocation de transmettre les enseignements nécessaires à la mise en place de chaînes de production efficaces.

Avant d'aller plus loin, un peu de vocabulaire afin que tout le monde parle le même langage.

- **Produit de base** : produit cultivé, élevé ou pêché qui est directement *consommé par les habitants* sans transformation ()
- **Matière première** : ressource cultivée ou extraite qui sera transformée au moins une fois pour donner un produit intermédiaire ou un produit fini ()
- **Produit intermédiaire** : issue de la transformation d'une matière première ou d'un autre produit intermédiaire, il sera transformé encore au moins une fois pour donner un autre produit intermédiaire ou un produit fini ()
- **Produit fini** : produit issu de la transformation d'une ou plusieurs matières premières et/ou d'un ou plusieurs produits intermédiaires et qui est *consommé par les habitants* ()
- **Matériaux de construction** : matières premières ou produits finis essentiellement utilisés pour la construction de bâtiments mais peuvent également servir dans certaines chaînes de production. (). Je rajouterai encore dans cette catégorie les produits finis restant () qui servent dans la construction de bateaux, de bâtiments militaires ou d'armées.

Les industries

Tableau de bord

Pour gérer une industrie, il faut un tableau de bord. Cliquez sur n'importe quelle industrie qui produit un produit intermédiaire ou finis.

Exemple pour la brasserie du monastère :



1 : Le cout d'entretien en or par minutes.

2 : Ce bouton permet d'appeler un charretier exceptionnellement qui viendra immédiatement vider le stock de cette industrie. Vous ne pourrez pas réutiliser cette fonction sur cette île avant quelques minutes.

3 : Ce bouton permet de mettre en pause l'industrie, elle ne va plus rien produire mais son cout d'entretien va diminuer de moitié.

4 : Les matières premières de l'industrie.

5 : Cette roue indique à quel pourcentage tourne l'industrie. Normalement elle doit tourner à 100%, si ce n'est pas le cas, c'est qu'il y a un ou plusieurs problèmes quelque part. Cliquer sur la roue vous permet aussi d'arrêter l'industrie.

6 : Ce que produit de l'industrie.

7 : La vie du bâtiment. A l'inverse des habitations, les industries ne se dégradent ni ne s'enflamment spontanément mais elles peuvent être endommagée et enflammées voire détruites par une catastrophe naturelle.

Les chiffres sous les ressources (et les barres vertes sur leur droite) indiquent le niveau de stock, le maximum est toujours de cinq tonnes.

Pour les autres types d'industries, il peu exister quelques différences :



Pour les fermes, les matières premières représentent le nombre de champs sous la forme X/Y ou X est le nombre de champs actuel et Y le nombre de champs "recommandé". X peut être supérieur ou inférieur à Y, ce point est développé plus bas. Pour planter les champs vous pouvez soit cliquer sur le bouton rond à gauche du bouton n°2, ce qui vous permet de placer les champs un par un soit sur l'icône de la ressource (en haut au milieu) lorsqu'elle prend la forme d'un arrosoir, ce qui place tous les champs à la fois.



Pour les carrières et les mines, les matières premières représentent le gisement et le nombre de tonne restant à extraire. Lorsqu'il atteint zéro, l'industrie s'arrête mais vous pouvez remplir le gisement à tout moment en cliquant sur le bouton rond à gauche du bouton n°2 moyennant un peu d' 🪙.



Pour les ressources inépuisables (🌳 🏠 🪨 🪵 🪨) [perle à confirmer], il y a simplement une image de la matière première. Si l'industrie ne tourne pas de façon optimale, vous devriez pouvoir replanter des arbres (sauf pour 🪨 et 🪨) en cliquant sur l'icône de la ressource (en haut au milieu) lorsqu'elle prend la forme d'un arrosoir.

Les matières premières représentent simplement

Alertes (point d'exclamation)

Vous ne pouvez bien sûr pas surveiller toutes vos industries en cliquant sur chacune d'elles.

Heureusement, il suffit d'un rapide survol pour apercevoir certains problèmes sous la forme de points d'exclamation.



Le point de couleur rouge est celui que vous verrez le plus. Il indique que le stock de produit finis de l'industrie est plein et donc qu'elle est à l'arrêt.

Cela peut être dû à de multiples facteurs qu'il vous faut vérifier :

- est-ce qu'elle [l'industrie] est connectée à un entrepôt
- est-ce qu'il y a une autre industrie qui utilise son produit suffisamment proche
- est-ce que l'entrepôt n'est pas surchargé (les charretiers ont trop de travail et ne sont pas encore passés)



Ce point indique aussi que le stock de l'industrie est plein mais vous précise également la raison : le stock de l'île pour ce produit est plein, un charretier ne viendra donc pas vider le stock de l'industrie tant qu'il n'y aura pas de place dans le stock de l'île.



Le point vert indique que vous avez construit une ferme sur une île qui n'est pas fertile pour cette ressource et que donc même si vous mettez les champs, rien ne poussera.