



Une modification du classique city-builder d'Impressions Games : Caesar 3

## **Manuel Augustus Version 3.1.0**

### **Table des matières**

Informations légales	1
Avant de démarrer	2
Configuration	3
Nouveautés de l'interface d'Augustus	8
Évaluation de la Culture	10
Nouveautés des Loisirs	12
Nouveaux Monuments	14
Politiques commerciales	14
Humeur & Criminalité	16
Nouveautés de la version 3.1	19
Performance & Changelog	21
Équipe & Contributeurs	31
Mémorandum Augustus 2.0	33
Annexe: Liste des nouveaux bâtiments	48



## *Informations légales*

L'équipe du Projet Augustus reconnaît par la présente que tous les droits sur le jeu vidéo intitulé «Caesar 3», publié en 1998, y compris son nom et ses ressources, restent la propriété intellectuelle exclusive d'Activision Publishing, Inc.

Le projet Augustus ne distribue aucune ressource appartenant à la propriété intellectuelle d'origine et exige que tous les utilisateurs disposent d'une installation valide de Caesar 3, acquise auprès d'Activision Publishing, ou d'un détaillant sous licence élu par ledit éditeur. De plus, le projet Augustus est une entreprise à but non lucratif à 100%, produite exclusivement en tant que modification gratuite pour Caesar 3 par les fans du jeu original.



### *Avant de démarrer*

Avec l'ajout de tout nouveaux bâtiments et citoyens, **Augustus** nécessite l'installation de fichiers graphiques additionnels. Sans ces fichiers, votre jeu ne pourra pas utiliser nos nouvelles ressources, ce qui entraînera un affichage défectueux.

En vous procurant les fichiers d'installation sur **GitHub**, assurez-vous de télécharger tous les fichiers Augustus disponibles pour la version choisie. À partir de la version 2.0.0, un téléchargement complet pour Windows doit être composé de 4 fichiers principaux, ainsi que d'un seul dossier:

(1x) **augustus.exe**

(3x) **Fichiers de bibliothèque .dll**

(1x) **Dossier 'assets'**

Les fichiers .exe et .dll peuvent être extraits et exécutés à partir de n'importe quel emplacement sur votre ordinateur, tandis que le dossier «**assets**» (anciennement «**mods**») DOIT être placé **dans le même répertoire qu'augustus.exe** ou dans le dossier d'installation d'origine de Caesar 3. Le dossier **assets** est essentiel afin que les nouvelles ressources graphiques puissent être affichées dans votre jeu. Si ce dossier n'est pas trouvé, le jeu vous en avertira au lancement, **et toute ressource manquante sera notifiée dans le journal d'erreurs.**

**Note: lors d'une mise à niveau vers une version plus récente d'Augustus, l'ancien dossier 'assets' doit d'abord être supprimé, puis remplacé par le dossier 'assets' le plus récent, afin d'éviter des problèmes de compatibilité.**

Si vous avez des questions concernant l'installation, n'hésitez pas à rejoindre le serveur **Discord de GamerZakh** et à poster sur la chaîne #augustus. Nous serons ravis de vous venir en aide pour tout problème qui pourrait survenir, car nous voulons que chacun puisse profiter de cette nouvelle mise à jour !





## Configuration

Augustus propose un grand nombre d'options de jeu configurables afin d'adapter l'expérience de jeu à vos goûts personnels. Le menu **Options** est accessible à partir du menu principal ou de l'onglet options en haut de l'écran, et contient les paramètres de raccourcis clavier, d'interface utilisateur, de difficulté et de gameplay. Différentes langues peuvent également être sélectionnées dans le menu **Options**. Désormais, les paramètres et les options configurables sont classés dans 4 onglets différents. La **configuration générale** (pour le son, les langues, et les résolutions d'écran) se trouve dans le premier onglet.



Les options de l'**interface utilisateur (UI)** sont affichées dans le deuxième onglet du menu Options. Outre l'ajout d'une barre de réglage pour la vitesse de défilement, les autres options configurables sont:

- **Jouer la vidéo d'introduction**
- **Informations supplémentaires dans le panneau latéral**
  - Affiche un contrôle de la vitesse du jeu et des informations supplémentaires sur la mission dans le panneau latéral:
    - Population
    - Chômage
    - Évaluations
- **Activer le défilement doux**
- **Désactiver le défilement de la carte sur le bord de la fenêtre**
- **Un clic droit sur un bâtiment affiche les points de passage des marcheurs**
  - Affiche les tuiles cibles sur la route que suit l'employé d'un bâtiment selon quatre itinéraires différents. Ces tuiles sont utilisées par le jeu pour définir le chemin du marcheur itinérant d'un bâtiment.
  - Accessible uniquement lors de la visualisation d'une carte, telle que l'eau, les risques d'incendies, la couverture en loisirs, etc.
  - S'affiche sous forme de carrés bleus sur la route après un clic droit sur un bâtiment, tel qu'un temple ou une école
- **Voir la zone d'effet en plaçant les bâtiments de distribution d'eau**
- **Voir la taille des constructions durant le glissement de la souris**
  - Affiche un petit texte jaune au format «1x2» pour vous indiquer le nombre de tuiles en largeur et en longueur de votre zone de construction
  - Particulièrement utile pour la pose de routes, de logements, de démolition d'arbres, et pour toute construction via un cliquer-glisser
- **Mettre en surbrillance les légions au survol du curseur**
- **Activer le zoom**
  - Vous permet de zoomer et dézoomer pour voir votre cité de plus près ou plus loin, appuyez sur le bouton central de la souris pour réinitialiser
- **Activer la barre latérale militaire**
  - Lorsque vous effectuez un clic gauche sur une légion, remplace une partie de la barre latérale par un panneau d'informations détaillant le statut de la légion (moral, santé, taille) et muni de boutons pour donner des ordres à la légion
- **Désactiver le clic droit pour déplacer la vue de la cité**
- **Afficher la prospérité maximale atteignable avec le logement actuel**
  - Le nombre est affiché seulement si le joueur n'a pas atteint l'objectif de prospérité
- **Afficher un séparateur de milliers pour les nombres**

Les options de **difficulté** sont affichées dans le troisième onglet du menu Options. Dans la version 3.0, la difficulté du jeu d'origine est réglable à l'aide du curseur dans cet onglet d'options. Les options configurables sont:

- **Activer les malédictions / bénédictions des dieux**
- **Désactiver la jalousie des dieux**
- **Activer la main-d'œuvre globale**
  - Supprime la nécessité que le citoyen recruteur de main-d'œuvre visite des logements. À la place, tous les bâtiments ayant accès à une route disposeront d'un effectif au complet s'il y a un nombre suffisant de citoyens au chômage.
- **Changer l'âge de la retraite des citoyens de 50 à 60 ans**
  - Par défaut, les citoyens prennent leur retraite à 50 ans et ne contribuent plus à votre force de travail. Cela vous oblige à dépendre fortement de l'immigration lorsque l'hygiène de la cité est bonne et crée une main-d'œuvre disponible instable.
  - Si vous activez "Main-d'œuvre fixe - 38% de la population plébéienne", cette option n'a aucun effet.
- **Main-d'œuvre fixe - 38% de la population plébéienne**
  - L'activation de cette option définit votre réserve de main-d'œuvre à 38% de votre population plébéienne, sans tenir compte de l'âge.
- **Bloquer la construction autour des loups**
- **Autoriser la construction de plusieurs casernes**
- **Désactiver la réapparition des loups**
- **Nombre maximum de temples monumentaux par cité : 2 par défaut.**



Les options de **gestion de la cité** sont affichées dans le quatrième onglet du menu Options. Ces options sont:

- **Les acheteuses du marché ne distribuent pas les marchandises**
  - Par défaut, les acheteuses du marché vendent également des biens stockés sur leur marché aux logements situés sur leur chemin, lors de leurs déplacements pour collecter plus de nourriture et de biens à vendre. En évitant cela, vous pouvez contrôler plus précisément la disponibilité des types de nourriture et des biens dans diverses parties de la cité.
  - Par exemple, une acheteuse du marché allant collecter du vin peut passer devant des logements auxquels vous ne voulez pas que du vin soit vendu. Si vous autorisez également les acheteuses du marché à vendre, ces logements pourront se procurer du vin via cette acheteuse du marché, ce qui pourrait déclencher une évolution non désirée en patriciens.
- **Autoriser les magasiniers des greniers à évoluer hors route**
  - Permet à un magasinier d'un grenier réglé sur «va chercher» un type de nourriture, de sortir de la route pour atteindre un grenier réglé sur «accepter» ce type de nourriture
  - Supprime la nécessité d'une connexion routière entre un grenier réglé sur «accepter» un type de nourriture et un autre grenier réglé sur «va chercher» ce type de nourriture
  - Comme pour les entrepôts, les magasiniers obtiendront de la nourriture du grenier «acceptant» le plus proche et ignoreront les autres greniers qui «vont chercher», même s'ils sont plus proches que le grenier «acceptant»
- **Doubler la capacité des magasiniers employés par les greniers**
- **Autoriser l'exportation depuis les greniers**
  - Avant Augustus 3.0, les importations et exportations de nourriture, ainsi que les requêtes de César, ne fonctionnaient que si la nourriture était stockée dans des entrepôts. Comme cela était peu pratique, Augustus 3.0 permet désormais à la fois d'importer de la nourriture et d'envoyer les requêtes de nourriture directement depuis les greniers. Cependant, comme l'exportation depuis les greniers peut affamer la population, cette nouvelle fonctionnalité a été ajoutée en tant que réglage spécifique.
- **Les gardes des tours n'ont pas besoin de route depuis la caserne**
  - Permet aux gardes d'évoluer hors route pour atteindre leur tour
  - Supprime la nécessité d'une route entre la caserne et la tour
  - Notez que les tours nécessitent toujours un accès à la route afin de recruter du personnel et que les tours sans employés ne peuvent toujours pas recevoir de gardes



- **Fermes et quais livrent en priorité les greniers à proximité**
  - Empêche les charretiers des fermes et des quais de se rendre à l'extrémité opposée de la carte pour déposer leur récolte ou leurs prises dans un grenier acceptant ces types de nourriture
  - Améliore l'efficacité en favorisant des trajets courts pour les charretiers
  - La distance est calculée «à vol d'oiseau», indépendamment de la distance par la route. La limite est de 64 tuiles.
- **Pas de nourriture livrée aux greniers allant chercher les biens**
  - Permet un meilleur contrôle du comportement des charretiers des fermes et des quais en les empêchant d'apporter leur récolte ou leurs prises à un grenier qui «va chercher» ce type de nourriture
- **Tous les logements de même rang fusionnent**
  - Forcer les habitations dans une zone 2x2 de même qualité, telles que «Petite tente», «Grande casa» ou «Petite insula», à fusionner dans la variante 2x2. Cela supprime l'élément aléatoire attribué aux tuiles de la carte pour déterminer si les logements vont fusionner sur cette tuile.
- **Les effondrements coûtent de l'argent au lieu de détruire les mines**
- **Les entrepôts et les greniers n'acceptent rien par défaut**
- **Les logements ne s'étendent pas sur les jardins**
- **Les marcheurs itinérants ne coupent pas les virages**





## *Nouveautés de l'interface d'Augustus*

### **Nouvelles informations de la barre latérale :**

Afin de mieux utiliser l'espace disponible avec les résolutions modernes et afficher plus d'informations, nous avons mis à jour la barre latérale de l'écran de la cité.

De nouveaux éléments ont été ajoutés à la barre latérale: l'humeur des dieux, des informations sur les invasions à venir, et les requêtes de l'Empereur. L'affichage de la requête permet également de stocker les marchandises demandées via un clic, avec la possibilité de continuer à stocker une fois la requête satisfaite. Un triangle rouge au-dessus du bien dans la barre latérale indiquera désormais si un item est stocké de cette manière.

### **Menu d'options remanié:**

Les menus son et résolution dans «Options» ont été remaniés et sont accessibles à partir du menu et des onglets du jeu. Les deux fonctionnent désormais via des curseurs plutôt que des boutons.

### **Interface utilisateur remaniée du Conseiller commercial:**

Avec cette nouvelle mise à jour, le commerce profite de nouvelles fonctionnalités. Pour être adaptée à ces changements, l'interface utilisateur du conseiller commercial a été revue pour plus de clarté et d'efficacité.

Le conseiller montre à présent quelles marchandises sont exportables et importables en fonction des routes commerciales disponibles dans la mission. Il est également désormais possible d'importer et d'exporter simultanément un bien (comme le vin) et de fixer des quotas pour chaque type de transaction.

Des boutons ont été ajoutés en bas à gauche pour permettre aux joueurs de choisir leurs politiques commerciales terrestres et maritimes, s'ils remplissent les conditions pour les mettre en œuvre.





### Amélioration des commandes de dock:

Les ordres spéciaux des docks peuvent désormais limiter l'accès des navires selon la cité d'origine. Dans l'ancien système, les docks n'étaient limités que par les marchandises - si vous désiriez faire commerce avec une cité spécifique via un dock, vous deviez vous assurer que le dock en question autorise tous les biens que la cité vend et achète.

Les docks ayant des ordres spéciaux pour des marchandises spécifiques fonctionnent comme auparavant, mais les docks peuvent désormais être configurés pour recevoir seulement les navires de commerce selon leurs cités respectives. Les navires ne font plus la queue de manière incohérente, et ceux qui attendaient déjà de pouvoir s'amarrer au dock, ne se feront plus doubler dans la file d'attente par un nouveau navire fraîchement arrivé.

Roma	Accepter
Tarentum	Accepter
Capua	Accepter
Carthago	Accepter
Corinthus	Accepter
Brundisium	Accepter
Athenae	Accepter

## Évaluation de la Culture

### Nouvelles améliorations culturelles:

Le concept d'«**Évaluation Culturelle**» de **Caesar 3** obligeait le joueur à équilibrer la capacité d'accueil de certaines structures par rapport à la population totale de la ville. Cela conduisait inévitablement à une situation que les joueurs surnommaient «décharge culturelle»; ou le placement excessif de bâtiments comme **les écoles, bibliothèques, théâtres** et **universités**, souvent dans les tout derniers jours d'une mission. Pour offrir une alternative, nous avons mis en œuvre des améliorations structurelles similaires au fonctionnement des **thermes**, des **marchés** et **fontaines**, et du **Sénat**.



**Le théâtre, l'école et la bibliothèque** disposent désormais d'une nouvelle amélioration liée à l'attrait. Lorsque un niveau d'attrait suffisant est atteint, la bâtiment changera visuellement - de plus, cela augmentera également la capacité d'accueil de la structure et améliorera votre niveau de **culture**. Par exemple: un **théâtre** standard couvre 500 personnes, tandis qu'un **théâtre** amélioré couvre 1200 personnes. Pour économiser de la main-d'œuvre et de l'espace, pensez à placer ces structures culturelles dans des zones jouissant d'un attrait élevé.





### Points de monument et évaluation:

Comme autre alternative à un placement excessif, chaque monument terminé fournit désormais +6 points pour votre niveau de **culture**. Vous pouvez obtenir un maximum de 36 points en complétant le **Panthéon**, deux **Temples monumentaux**, un **Phare**, le **Colisée** (à présent un monument qui ne peut être construit qu'en un seul exemplaire), et l'**Hippodrome** (désormais lui aussi un monument).

### Mausolée, Laraire, et Nymphée:

#### Laraire:



Ce bâtiment est un sanctuaire dédié aux esprits domestiques romains. Il s'agit d'une variante 1x1 de l'**Oracle**, couvrant 20 personnes par dieu.



#### Nymphée:

Ce bâtiment est un temple dédié aux nymphes aquatiques; esprits mineurs des mers, des rivières et des sources. Il s'agit en fait d'une plus grande variation 3x3 de l'**Oracle**, couvrant 750 personnes par dieu. Comme l'**Oracle**, le **Nymphée** nécessite du marbre pour sa construction (4 charretées).



#### Mausolée:

Il existe 2 variantes du **mausolée**: Petit (2x2) et Grand (3x3). Historiquement, les Romains étaient assez superstitieux à propos de la sépulture des morts, exigeant la construction d'un mausolée en dehors des limites de la cité. Pour reproduire ce fait dans **Augustus**, les deux mausolées ont un attrait négatif dans un rayon proche, mais un attrait grandement positif à distance. Leur construction nécessite du marbre: 2 charretées pour le **Petit mausolée** et 4 charretées pour le **Grand mausolée**.





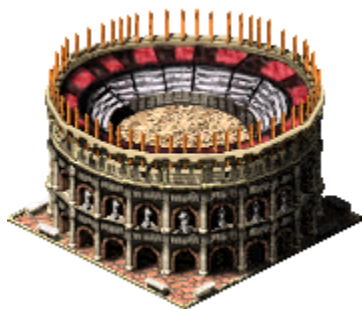
## *Nouveautés des Loisirs*

Caesar 3 a une mécanique quelque peu obscure concernant les points de divertissement «globaux». Lorsqu'un marcheur d'un **théâtre** passe à proximité d'un logement, le marcheur fournit des points de divertissement. Ceci est clair pour le joueur. Cependant, si les **théâtres** avaient une couverture «parfaite» de l'ensemble de la population de la cité, en fonction de leur «capacité d'accueil», alors chaque foyer se voyait attribuer 5 points de divertissement supplémentaires. Cela s'appliquait aux **théâtres**, **amphithéâtres** et **colisées**, ainsi qu'à l'**hippodrome**, qui offrait toujours ce bonus global.

**Augustus** a supprimé ce mécanisme pour tous ces bâtiments, exceptés le **Colisée** et l'**Hippodrome**. Désormais, obtenir une couverture **Amphithéâtre** «parfaite», par exemple, n'accordera plus 5 points supplémentaires de manière globale. Cela a été décidé afin de fournir plus «d'espace» pour les nouveaux bâtiments et bonus de loisirs, ainsi que pour réduire davantage les incitations à placer des bâtiments redondants.

### **Nouveaux bâtiments:**

Les loisirs ont été dotés de plusieurs nouveaux bâtiments et fonctionnalités. Le **théâtre** et l'**amphithéâtre** restent intacts, mais le **Colisée** et l'**Hippodrome** devenant des monuments, nous avons estimé qu'il était juste d'ajouter de nouvelles options de loisirs.



Le **Colisée** était souvent nécessaire pour que les logements atteignent le rang de **Villa** patricienne. Comme cette structure est désormais un monument, nous vous présentons l'**arène** et la **taverne**.

L'**Arène** est un bâtiment 3x3 remplaçant essentiellement le **Colisée**. Il coûte 500Dn et fournit 25 points de loisirs s'il propose à la fois des gladiateurs et des lions.



La **taverne** est un lieu de rassemblement local, destiné à être placé parmi les habitations. Bâtiment 2x2, il consomme de la viande et du vin pour offrir des points de divertissement. Si seul le vin est fourni, 10 points sont fournis par le marcheur de la taverne. Si du vin et de la viande sont fournis, le marcheur accorde 15 points. La **taverne** est dotée d'instructions spéciales pour mieux gérer les ressources que

vous souhaitez proposer, à la manière des marchés. La **taverne** ne fournira *pas* de nourriture ou de vin aux logements comme le fait un marché.

La **taverne** ajoute également un nouveau marcheur chargé de collecter la viande et le vin dans les greniers ou les entrepôts, afin de ne pas exercer une pression supplémentaire sur vos magasiniers. Ce bâtiment est une excellente utilisation du vin dans une cité qui n'accueille pas encore de patriciens!

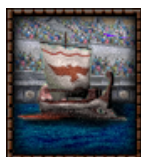


### Jeux du Colisée:

Dans **Augustus 3.0**, le **Colisée** est devenu un monument et le cœur de votre cité, vous permettant d'accueillir des **Grands Jeux**. Ceux-ci nécessitent des ressources stockées et une partie de vos fonds personnels pour les financer\*. En tant que gouverneur, vous pouvez organiser des jeux pour vos citoyens, mais votre rang doit également être pris en compte. Un gouverneur de bas rang ne peut pas se permettre des jeux fréquents par rapport à un gouverneur de haut rang - alors choisissez judicieusement!

\* Remarque: les effets graphiques des Jeux s'affichent durant 3 mois. Les bonus sont appliqués une fois que les jeux commencent. Les ressources et les fonds nécessaires varient selon la taille de la cité, de la même façon que le vin pour un Festival grandiose.

### Choix des jeux :



#### *Combats Navals*

Nécessite: Vin et Bois + Fonds personnels. Le Colisée doit se trouver dans la zone d'approvisionnement en eau d'un réservoir.

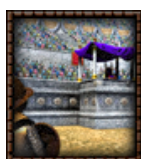
Bonus: Augmente la vitesse de déplacement des troupes pendant 12 mois et leur force dans les batailles lointaines (actif jusqu'à leur utilisation)



#### *Jeux des Fauves*

Nécessite: Viande + Fonds personnels

Bonus: Les criminels, émeutes et révoltes sont réprimés pendant 12 mois. Les dompteurs de lions défendront la cité lors de la prochaine invasion



#### *Jeux Romains*

Nécessite: Blé et Huile + Fonds personnels

Bonus: Augmente l'estime de l'Empereur. Améliore l'humeur des citoyens pour l'année à venir.



## *Nouveaux Monuments*

Dans la version 2.0.0, Augustus a introduit, pour la première fois dans Caesar 3, la construction de monuments. Dans la version 3.0.0, des nouveautés ont été apportées au système de monuments. Les **oracles**, les **grands temples** et plusieurs nouveaux bâtiments nécessitant des ressources de construction sont à présent des **mini-monuments**, n'ayant qu'une seule phase de construction, mais qui nécessitent toujours un **camp de travail** et une **guilde des architectes** (anciennement **guilde des ingénieurs**) pour être construits .



## *Politiques commerciales*

Augustus 3.0.0 ajoute également de nouvelles options pour le commerce, nommées **politiques commerciales**. Celles-ci sont définies via deux bâtiments différents: le **Caravansérail** active les politiques commerciales terrestres, tandis que le **Phare** active désormais les politiques commerciales maritimes (et conserve ses bonus d'origine).

Pour adopter une politique, construisez d'abord la structure correspondante. Le **caravansérail** aura besoin de marbre, de bois et d'argile ainsi que d'une **guilde des architectes**. Une fois le **caravansérail** construit, il nécessitera un approvisionnement continu en nourriture pour les caravanes. Si vous ne fournissez pas suffisamment de nourriture ou de main-d'œuvre, votre politique commerciale deviendra caduque. Le **phare** n'aura pas besoin de nourriture, mais il aura besoin de bois pour alimenter la flamme ardente au-dessus de votre merveilleuse cité! Un apport insuffisant en bois rendra caduque la politique adoptée.

Les politiques disponibles sont identiques pour le commerce maritime et terrestre. En tant que gouverneur, vous décidez quelle politique est la plus adaptée à votre situation actuelle. Vous pouvez modifier votre choix de politique à tout moment, mais cela vous coûtera 500 Dn à chaque modification.



Ces politiques peuvent offrir de nouvelles options économiques, que ce soit aux prémices ou à un niveau avancé d'une cité. Choisissez judicieusement!



## *Humeur & Criminalité*

La gestion de la **popularité** et de l'**humeur** dans Caesar 3 est très basique. Les joueurs comprennent rapidement qu'en maintenant des salaires élevés couplés à un faible taux d'imposition, ils ne rencontreront pas de problèmes. Dans Augustus 3.0, nous avons cherché à améliorer ce système. Dans cette première version, nous avons inclus une refonte complète de la criminalité et mis en œuvre de nouveaux facteurs d'humeur. Il s'agit d'un premier jet et ce nouveau système risque d'évoluer dans les versions futures.

### **Facteurs d'humeur de base:**

La clé d'un citoyen heureux est la nourriture, l'emploi, le divertissement et l'attrait local. Si vous parvenez à maintenir un chômage faible et à ne pas taxer excessivement vos citoyens, vous êtes déjà très bien parti. Augustus a rendu plus difficile (en difficulté élevée) de taxer au-delà de 12%, de sorte qu'une imposition à 25% et des salaires à +8 sont impossibles en mode "Très difficile". Pour la stabilité en début de partie, les logements non visités par un percepateur seront désormais considérés comme étant taxés à 0%.

En outre, Augustus a ajouté un effet pour la nourriture supplémentaire - plusieurs types d'aliments au-delà de ce qui est requis à ce niveau de logement vont désormais améliorer l'humeur (les tentes ne peuvent toujours pas stocker de nourriture et ne recevront pas un tel bonus).

De plus, offrir des divertissements supplémentaires augmentera le bonheur des citoyens car cela les détourne de leur quotidien monotone. Augustus a inclus de nouvelles formes de loisirs comme décrit plus haut.

Enfin, les quartiers attrayants amélioreront également l'humeur des citoyens. Plus leur logement est de qualité, plus les citoyens sont comblés par un attrait excédentaire. Ainsi, si l'ajout de statues à côté de tentes ne rendra pas leurs habitants beaucoup plus heureux, les patriciens vous aimeront encore plus si vous leur offrez un environnement particulièrement agréable.

Une autre considération importante est l'inégalité de logement et la richesse globale des citoyens. Chaque foyer s'évaluera par rapport au niveau global de logement dans la cité. Il s'attendra également à de meilleures conditions de vie dans les grandes cités plutôt que dans les petites. Si les citoyens vivent en dessous de ce qu'ils perçoivent comme des



conditions de vie équitables, des problèmes d'humeur peuvent survenir, y compris la criminalité. Cela pourrait bien faire d'un bidonville à la périphérie d'une cité opulente une véritable poudrière!

Cet effet est beaucoup plus prononcé à partir du rang Petite casa et inférieur, et particulièrement intense pour les tentes: les petites casa sont appréciées des joueurs pour ajouter de la main-d'œuvre et de la population sans nécessiter des produits finis. Ces résidents pourraient se sentir floués de vivre dans ces habitations modestes alors que des palais pullulent à quelques rues de là - cependant, ils peuvent être amadoués en leur fournissant des loisirs, de la nourriture et des attraits supplémentaires.

D'un autre côté, les plébéiens vivant dans des Insulae somptueuses, ainsi que les patriciens, apprécient tellement leurs conditions de logement, qu'ils ne seront pas contrariés par les logements de qualité supérieure aux leurs .

### **En bref: l'humeur en un coup d'œil**

L'humeur est calculée par habitation individuelle.

Une habitation obtient une amélioration d'humeur si elle profite de plus de nourriture (à l'exception des tentes), de loisirs, et d'attrait que ce dont elle a besoin.

Une pénalité d'humeur est désormais appliquée si l'habitation (Grande Insula ou inférieure) se situe en dessous du niveau moyen de logement.

Cette pénalité est plus sévère si le logement est de rang Petite casa ou inférieur, et encore plus punitive pour les tentes - cependant, des facteurs atténuants peuvent réduire cela, comme expliqué ci-dessus.

Enfin, vous pouvez effectuer un clic droit sur n'importe quelle habitation pour afficher l'humeur actuelle et les principales plaintes des résidents.

\*Dans les prochaines versions, nous espérons inclure des événements d'émeute citoyenne semblables aux révoltes de gladiateurs, comme événements récurrents pour l'éditeur de mission.

### **Crime: pillage, vol et préfets**

Les criminels utilisent le même modèle graphique que les émeutiers. Les criminels sont issus des logements ayant une humeur très basse. Une fois que



l'humeur tombe à un si bas niveau, un criminel apparaît et ciblera soit un forum soit un entrepôt/grenier, en fonction de son niveau d'humeur.

Si un logement n'a qu'une humeur modérément basse, le criminel cherchera à voler des fonds. Si l'humeur est très basse, il cherchera à voler des produits finis ou de la nourriture dans les entrepôts/greniers.

Les préfets peuvent limiter ces incidents criminels s'ils interceptent les criminels lors de leurs déplacements. Les criminels sont essentiellement des marcheurs ayant une destination (s'ils cherchent à voler des biens ou de la nourriture dans les entrepôts/greniers) et peuvent parfois évoluer hors route pour atteindre leur cible. Les préfets à proximité les poursuivront et se déplaceront plus vite pour essayer d'intercepter un criminel. Une fois que le préfet a attrapé un criminel, ce dernier n'a aucune chance de s'échapper et il sera abattu! Il est sage de placer les préfets à proximité des sites de stockage si vous avez une zone à la criminalité élevée.

### **Nouvelle carte de visualisation pour l'humeur :**

La carte Criminalité a été retravaillée et représentera plus précisément une habitation susceptible de générer un criminel. De plus, une carte "Humeur" a été ajoutée (pensée pour les daltoniens!), montrant le bonheur respectif de tous les logements.



### Tours de guet:

Les tours de guet sont une nouvelle alternative aux tours de pierre et moins coûteuse. Les tours de guet n'ont pas besoin d'armes pour fonctionner, mais ont besoin d'une caserne. Elles ne nécessitent pas non plus de couverture par les préfets ou les ingénieurs. Elles abritent un archer au sommet de la tour, déploient 2 patrouilleurs pédestres, et emploient 6 citoyens. La tour de guet est pratique pour se protéger des premiers pillards et des loups, ou comme première ligne de défense pendant que vos armées se rassemblent pour la bataille. Elles peuvent également être placées dans la cité si vous le souhaitez, pour combattre les criminels et les gladiateurs en révolte.



### *Nouveautés de la version 3.1*

Plusieurs nouveaux ajouts ont été intégrés au Patch 3.1, afin d'améliorer les nouvelles fonctionnalités de la version 3.0 :

#### Parier à

#### **l'Hippodrome:**

Misez vos fonds personnels sur un char avec 25% de chance de gagner le double de votre mise. Les gouverneurs peuvent miser sur 4 équipes historiques: bleue, rouge, blanche, et verte, chacune ayant sa propre histoire pour les plus curieux!







### Nouvelles cartes de visualisation:

Trois nouvelles cartes ont été ajoutées: "Ennemis" (dans Risques), "En pause" et "Entrepôts" (dans Commerce), pour aider le joueur à mieux se repérer dans les cités et sauvegardes très denses.



### Palissades:

Les palissades sont désormais disponibles en tant qu'alternative moins coûteuse mais aussi moins résistante aux murs de pierre.

### Nouvelles possibilités de stockage:

Les matières premières et la nourriture peuvent désormais être stockées sur ordre individuel d'un bâtiment, afin d'être réservées à une autre utilisation que la production de produits finis ou la consommation -- telle que la construction d'un monument, la maintenance du Phare, ou encore les requêtes de César. Les bâtiments de production disposent à présent d'une option dans le coin inférieur droit de leur panneau d'information, pour stocker ces ressources dans un entrepôt plutôt que de les acheminer automatiquement à l'atelier ou au grenier le plus proche. Les entrepôts ont eux une nouvelle option pour désactiver la livraison des biens vers les ateliers ou greniers si certaines ressources sont stockées sur ordre de bâtiments individuels.



D'autre part, les entrepôts arborent désormais de nouveaux drapeaux colorés, chacun indiquant quels types de marchands ont accès à l'entrepôt.

### Murets de jardin:

Nouvel ajout de décoration, un Muret de jardin (arrondi ou couvert) devient un Portail de jardin s'il est construit sur une route. Ces portails fonctionnent comme le barrage routier, permettant de définir l'accès pour chaque type de citoyen itinérant.



## *PERFORMANCE:*

Augustus 3.0 inclut également de nombreux changements au niveau performance et optimisation du code. Cela comprend plusieurs petites améliorations générales des performances, mais également certaines optimisations clés détaillées ci-dessous.

Les calculs des charretiers, en particulier pour les fermes, ont été mis à jour pour évaluer leur destination plus fréquemment. Dans le jeu original, les fermes étaient souvent «affectées» au premier grenier construit. Cela pouvait amener le charretier à ignorer par la suite un grenier construit plus près. Désormais, les charretiers recalculeront la destination et les distances plus fréquemment et choisiront le grenier le plus proche. Si celui-ci est plein, ils essaieront la meilleure option suivante.

Les navires ont également été améliorés pour rechercher les docks d'une manière plus intelligente et prendre en compte les nouveaux paramètres lors du choix d'un dock.

Enfin, une demande régulière de la communauté a été satisfaite dans cette mise à jour: nous sommes heureux d'annoncer qu'Augustus 3.0 a complètement supprimé toutes les limites de marcheurs, de sprites et de bâtiments. Des cités aux proportions gigantesques peuvent maintenant être conçues... et cette fonctionnalité elle-même aidera à ouvrir la voie à des cartes, des objectifs de cité et des missions futures encore plus grandioses!



## *Changelog Augustus 3.0*

### **Ajouts:**

- Ajout de la Taverne, un nouveau lieu de loisirs. Nécessite du vin pour fonctionner, fournit des points supplémentaires de divertissement si de la viande est proposée.
- Ajout de l'Arène, une version réduite du Colisée.
- Ajout de sons d'ambiance d'oiseaux, inutilisés dans le jeu d'origine.
- Ajout d'un code de triche pour débloquent tous les bâtiments.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Ajout de la rotation pour les petites statues.
- Ajout de la statue équestre.
- Ajout de deux types de haies. Le modèle graphique s'ajuste selon les haies adjacentes.
- Ajout d'une option pour interdire aux marcheurs de couper les virages.
- Ajout d'une colonnade.
- Ajout d'info-bulles pour les options du barrage routier.
- Ajout du Laraire, un petit sanctuaire dédié aux Lares et esprits ancestraux. Fonctionne comme un petit oracle, couvrant 20 personnes par dieu et fournissant un attrait positif.
- Ajout du Nymphée, un bâtiment dédié aux nymphes. Fonctionne comme un grand oracle, couvrant 750 personnes par dieu et fournissant un attrait positif.
- Ajout des Petits et Grands Mausolées, fonctionnant de la même manière que les oracles et les nymphées, mais émettant un attrait négatif.
- Ajout de la Tour de guet, un petit bâtiment tirant des flèches sur les ennemis et déployant deux patrouilleurs sur les routes proches.
- Le conseiller commercial affiche désormais si une ressource est importable ou exportable.
- Certains bâtiments proposent à présent des variations graphiques, disponibles lors de leur construction via la touche de rotation. Une notification prévient de cette disponibilité.
- Ajout d'un bouton "aller au monument" lorsqu'un monument est achevé.
- Ajout d'une colonne décorative.
- Ajout d'un modèle bleu de barrage routier.
- Possibilité de parcourir certains bâtiments via la touche de rotation. Fonctionne pour les allées, arbres, petits et grands temples.
- Ajout d'une option pour autoriser l'exportation depuis les greniers.
- Le panneau d'un monument affiche désormais une alerte s'il n'est pas connecté correctement à la route.
- Ajout d'une option pour que les loups réapparaissent même si toute la meute a été abattue.
- Ajout d'un bouton pour suspendre la construction d'un monument.
- Ajout de permissions au barrage routier pour les missionnaires et patrouilleurs.
- Ajout d'info-bulles pour la carte "problèmes", expliquant la nature des problèmes.
- La barre latérale affiche désormais les requêtes de l'Empereur, l'humeur des dieux, et le statut des invasions.
- Ajout du Caravansérail, un bâtiment permettant de définir une politique commerciale terrestre et d'écourter la durée des perturbations commerciales.
- Le Phare permet de choisir une politique commerciale maritime. Les politiques commerciales peuvent aussi être définies depuis l'écran du conseiller commercial.
- Ajout des Jeux, grands événements nécessitant un Colisée, des ressources, des fonds personnels et un temps de préparation, en échange de divers bonus. Les Combats Navals augmentent la vitesse de déplacement des troupes pour 12 mois et améliorent les chances de victoire lors de la prochaine bataille lointaine. Les Jeux de Fauves empêchent l'apparition de criminels, améliore l'humeur, empêchent les révoltes de gladiateurs et le Colisée déploie des dompteurs de lions pour défendre la cité pendant 12 mois. Les Jeux Romains améliorent l'humeur et augmentent l'estime de César pour 12 mois.



## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Ajout d'une variation pour les petites statues pivotées.
- Ajout d'un raccourci clavier "annuler".
- Ajout d'une nouvelle option, permettant d'afficher la prospérité maximale atteignable selon l'état actuel de la cité.
- Ajout des Murets de jardin.
- Il est maintenant possible de stocker les biens d'une requête depuis la barre latérale.
- Lors de l'envoi d'un bien qui était stocké, il est maintenant possible de continuer ou non à stocker ce bien lors de la demande de confirmation de l'envoi.
- Ajout d'une carte de visualisation "humeur".
- Le conseiller en chef affiche à présent un message expliquant que le niveau global des logements est insuffisant et a un impact négatif sur l'immigration.
- Ajout d'un bouton "effacer texte" pour les champs de saisie.
- Ajout du Portail de jardin.
- Ajout de nouvelles icônes de curseur.
- Ajout d'un raccourci clavier pour la rotation précédente.
- Les bâtiments dont l'orientation peut être modifiée affichent à présent une icône de rotation dans le menu de construction.
- Les monuments ont à présent une icône de monument dans le menu de construction.
- Ajout d'un bouton de rotation lors de l'utilisation des contrôles tactiles.

### Modifications:

- Le dossier Mods est renommé Assets. Les ressources graphiques sont jointes à chaque build, excepté pour Windows.
- Remaniement de l'humeur (voir détails dans le manuel).
- "La faim freine l'immigration" n'entre plus en compte en raison du remaniement de l'humeur.
- Le Colisée et l'Hippodrome sont à présent des monuments. Le Colisée fournit désormais un bonus global de divertissement de +5 une fois construit.
- Le module 1 du temple monumental de Mars autorise les prêtres à évoluer hors route pour atteindre le réfectoire.
- Les oracles et les grands temples sont à présent des mini-monuments - les ressources doivent être acheminées par un camp de travail et la construction supervisée par une guilde des architectes.
- La taille de nombreux éléments de sauvegarde est définie dynamiquement. Réduit le poids du fichier de sauvegarde et améliore les performances dans les petites cités. La limite du nombre de bâtiments et de citoyens a été supprimée.
- Amélioration des alertes et des erreurs lorsque le dossier assets n'est pas correctement installé et lors du chargement de nouvelles sauvegardes par un build obsolète.
- Les bâtiments ne pouvant pas être construits sont affichés en transparence rouge.
- Lors de l'annulation d'une action, les logements récupèrent leur population.
- La grande statue est maintenant animée si elle a accès à l'eau d'un réservoir.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Modification de l'importation - lors de l'importation d'un bien, le réglage par défaut est "importer sans limite".
- Lorsque le statut "accepter une ressource" dans un entrepôt/grenier est modifié, le bâtiment se souviendra à présent de la quantité sélectionnée.
- Les magasiniers ne se montreront pas tant qu'ils n'ont aucune tâche à effectuer. Empêche leur modèle graphique de clignoter lorsqu'ils n'ont aucune tâche à effectuer.
- Lors d'une construction, l'image d'un bâtiment est maintenant transparente au lieu de verte.
- Le comportement des docks a été complètement retravaillé et rendu plus intuitif. Il est maintenant possible de sélectionner avec quelles cités un dock commercera, et choisir quels biens il échangera au lieu de tous. Les bateaux peuvent visiter plusieurs docks si nécessaire.
- Guilde des ingénieurs renommée Guilde des architectes, pour éviter toute confusion avec l'Étude d'ingénieurs.
- Ajustement du ciblage de la destination, ne prend plus en compte la différence avec la route de Rome dans ses calculs, pour un comportement plus prévisible.
- Charretiers, dockers, dames du marché et préfets changeront occasionnellement de destination à mi-chemin, pour rendre leur comportement plus intelligent.
- Le bouton "ordres spéciaux" affiche désormais uniquement les ressources disponibles.
- La nourriture pour les requêtes de César peut être à présent directement envoyée depuis les greniers.
- Il est maintenant possible d'importer et d'exporter la même ressource.
- Fenêtre du conseiller commercial retravaillée.
- Le conseiller commercial permet désormais de suspendre l'activité des quais de pêche.
- Les différents pavillons sont désormais une variation du même bâtiment plutôt que des bâtiments séparés.
- Certains bâtiments éducatifs/de loisirs peuvent être améliorés lorsque l'attrait est élevé. Les bâtiments améliorés fournissent une meilleure couverture de la cité, réduisant le besoin de "décharge culturelle" si la cité est bien conçue.
- Lors de l'ajout d'une ressource à un entrepôt, les emplacements partiellement remplis seront utilisés avant qu'un nouvel emplacement soit exigé pour cette ressource.
- Possibilité d'importer la nourriture directement dans les greniers.
- Modification du calcul du nombre maximum de marchands pour une cité. Au lieu d'être basé sur le nombre moyen d'icônes 'boucliers de commerce', il dépend désormais du volume total de biens échangeables.
- Ajuste la façon dont l'estime est affectée par le salaire du joueur. Au lieu d'être basée sur le salaire en janvier, tous les fonds versés en salaire personnel l'année précédente sont pris en compte.
- Les allées de jardin ajustent désormais leur apparence selon les allées de jardins adjacentes.
- Remaniement de la criminalité (voir détails dans le manuel).
- Les grands temples, grands mausolées, et nymphées nécessitent désormais 4 unités de marbre.
- Rééquilibrage du coût des monuments.
- Rééquilibrage des frais des édifices.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Un clic droit sur un transporteur pour un monument affiche désormais quelle ressource il transporte.
- Certaines appellations d'épithètes des Temples Monumentaux ont été modifiées.
- Ajustement du choix de destination d'un artiste. Il donnera à présent une priorité légèrement plus importante aux bâtiments sans spectacle.
- Remaniement des valeurs de divertissement (voir détails dans le manuel).
- Les points de bénédiction diminuent désormais lentement lorsque le dieu correspondant est mécontent, au lieu d'être tous perdus en une seule fois.
- Le texte du rapport d'hygiène s'affiche désormais en blanc, pour correspondre à ceux des autres rapports.
- Ajout d'une bordure au menu principal.
- Modification de l'image du menu principal.
- Ajout d'info-bulles au rapport sur le logement.
- Ajout d'alertes en rapport avec l'accès à la route des monuments.
- Les manifestants morts ont maintenant un corps.
- Les bâtiments de loisirs avec représentation n'envoient plus de recruteurs de main-d'œuvre lorsqu'ils disposent d'employés mais pas de spectacles.
- Ajout de bordures aux fenêtres des rapports.
- Modification de la façon dont les fermes cultivent leur production. Chaque champ poussera d'une étape à son tour, au lieu qu'un champ pousse totalement avant de passer au suivant.
- Amélioration de la recherche d'une cible par un préfet. Essaie désormais d'intercepter le criminel le plus proche.
- Les préfets se déplacent légèrement plus vite lorsqu'ils sont à la poursuite d'ennemis.
- La bénédiction de Vénus réduit à présent le mécontentement causé par le chômage.
- La difficulté par défaut est désormais réglée sur "normal".
- La viande est désormais correctement nommée poisson lorsque nécessaire.
- L'organisation des festivals a été déplacée dans le rapport sur la religion.
- Modification des colonnes dans certaines cartes de visualisation, afin de représenter la sévérité des problèmes à l'aide de couleurs.
- L'option accordant un bonus d'évaluation de la Culture grâce aux monuments a été supprimée, et activée de manière permanente. La Culture octroyée par un monument passe à +6. Concerne désormais tous les monuments, en plus des temples monumentaux et du panthéon.
- Modification du message lors de la tentative de construire près des loups avec l'option activée. La zone où le joueur n'est pas autorisé à construire a été réduite à 6 tuiles.
- Les temples et marchés réglés sur "refuser" certains biens, ne les distribuent plus.
- Ajout d'une nouvelle icône pour le rapport sur le logement.
- Ajout du rapport sur le logement dans la barre des conseillers.
- Le jeu peut désormais être quitté depuis l'éditeur de carte.
- Suppression de la limite de prospérité dans le graphique "société" du rapport sur la population.
- Les auxiliaires à cheval émettent désormais un son de cheval tué lorsqu'ils trépassent.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Ajout de curseurs customisés colorés.
- La première épithète du temple monumental de Mars réduit à présent les frais des forts.
- Les tours de guet ont désormais besoin d'une caserne pour recevoir des soldats.
- Les grands temples couvrent désormais 3000 personnes. Leur attrait a été augmenté afin d'être le même que celui des grandes statues.
- Le Phare nécessite à présent du bois pour fonctionner.
- Ajustement des frais, forts 10->8, temples monumentaux 48->44, Phare 20->8, grands temples 4->8.
- Alignement du texte pour certains bâtiments.
- Modification du bouton quitter dans la barre latérale militaire.
- L'image en transparence d'un monument affiche désormais le monument achevé.

### Corrections :

- Corrige de nombreux bugs sur les systèmes big endian.
- Les entrepôts livreront de la nourriture aux greniers dès qu'il y a de la place disponible, sans nécessairement que le grenier soit à moitié vide.
- Corrige divers bugs concernant les temples de Vénus fournissant du vin.
- Le temple monumental de Mars n'accorde plus un bonus de +2 en attaque à tous les soldats.
- Corrige un bug permettant aux joueurs de construire plus que 2 temples monumentaux.
- Les routes s'adaptent à présent correctement au Panthéon.
- Le module de réservoir de Neptune fournit à présent un accès symétrique à l'eau.
- Les monuments n'acceptent plus une connexion diagonale en tant que point d'accès.
- Corrige la régression des palaces luxueux lorsqu'ils ont évolué grâce au module du Panthéon.
- Corrige l'orientation des bâtiments, qui s'affichent désormais correctement lorsqu'un Hippodrome pivoté se trouve dans la cité.
- Corrige le réfectoire n'étant parfois pas détecté lors du chargement d'une sauvegarde.
- Le temple monumental de Mars envoie désormais ses prêtres au Panthéon, si le Panthéon a activé le module correspondant.
- Désactive l'annulation lorsque certaines habitations évoluent, empêchant le 'black hole glitch'.
- Le réfectoire n'affiche plus l'alerte d'accès à la main-d'œuvre lorsque la main-d'œuvre globale est activée.
- Les gardes sont correctement assignés lorsque certaines tours n'ont pas accès à la route.
- Corrige un bug permettant de construire plusieurs réfectoires.
- Le réfectoire est à présent correctement détecté lorsqu'un fort est bâti.
- Il n'est plus possible de construire plusieurs bâtiments uniques avec l'action "annuler".
- Les logements qui régressent en plusieurs sous-logements ne perdent plus toute couverture.
- Les polices Multibyte ne s'affichent plus en transparence.
- Corrige les modèles d'artistes corrompant la mémoire des bâtiments.



## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Le bouton sélectionné de priorité de recrutement du temple monumental de Mars est désormais correctement surligné.
- Les émeutiers ne peuvent plus détruire les bâtiments indigènes.
- Suppression des profils ICC des fichiers PNG.
- Les navires marchands déclenchent désormais le bon dialogue en quittant les docks.
- Les docks n'ignorent plus les bonus du monument de Mercure.
- L'animation des transporteurs n'est plus jouée à une vitesse double.
- Les habitations n'affichent plus une alerte de régression à cause d'un manque de nourriture, si le fichier modèle a été modifié pour ne pas nécessiter de nourriture.
- Les bâtiments ajoutés par Augustus ayant des variations spécifiques en fonction du climat de la carte, affiche désormais la bonne image en transparence selon le climat.
- Corrige un bug où les dompteurs de lions morts se transforment en percepteurs.
- Corrige un bug où le son d'ambiance des jardins n'est pas joué.
- Corrige le graphique de population pour les populations importantes.
- Corrige le code de triche killall supprimant les zones de pêche, les drapeaux des forts, et les étendards militaires.
- Corrige les bugs où les camps de travail cessent de collecter les ressources si la construction du monument le plus proche est suspendue.
- Corrige les points d'entrée/sortie modifiant leur position lorsqu'ils ont accès à l'eau et que la carte a changé d'orientation.
- Corrige un bug où les forts peuvent parfois obtenir des soldats supplémentaires.
- Corrige le réfectoire collectant de la nourriture même s'il n'a pas d'employés.
- Corrige divers bugs graphiques concernant la barre latérale militaire.
- Corrige les problèmes avec le code de triche finishmonuments.
- Corrige les problèmes lorsque le zoom est désactivé dans une cité déjà zoomée ou dézoomée.

## *Changelog Augustus 3.1*

### **Ajouts:**

- Ajout d'une barre de volume pour les vidéos.
- La fenêtre de paramètres d'une ressource est désormais accessible via un clic droit sur la ressource requise par César.
- Ajout de raccourcis clavier pour copier et coller les réglages des bâtiments sélectionnés, permettant de définir rapidement les mêmes réglages pour les bâtiments du même type. Bâtiments supportés: barrage routier, portail de jardin, dock, grenier, entrepôt et marché.
- Ajout d'une option de difficulté pour définir le nombre maximum de temples monumentaux autorisés par cité.
- Ajout d'une information au journal d'erreurs si un asset ne peut être trouvé.
- Ajout de la misère comme possible explication du mécontentement de la population.
- Ajout du nombre de laraires dans le rapport sur la religion.
- Ajout du système de pari à l'Hippodrome.

- Ajout du muret de jardin couvert.
- Ajout du portail de jardin. Bâtir un muret couvert ou arrondi sur une portion de route, crée un portail de jardin ayant la même fonction que le barrage routier.
- Ajout des palissades, alternative moins coûteuse que les murs de pierre.
- Ajout de dialogues génériques aux collecteurs du Phare et du Caravansérail.
- Ajout de l'option de stockage d'une ressource aux bâtiments d'industries, fermes, et entrepôts. Les bâtiments de production avec l'option activée livreront les biens directement à un entrepôt. Les entrepôts avec l'option activée ne livreront pas les biens aux ateliers/fabriques/greniers.
- Ajout de cartes de visualisation En pause, Ennemis, et Entrepôts.
- Plusieurs bâtiments affichent désormais des descriptions inutilisées dans le jeu d'origine.
- Les monuments non achevés ont désormais un son d'ambiance.
- Ajout d'une option pour afficher un séparateur de milliers pour les grands nombres.

### Modifications:

- Augmentation du nombre de marchands visitant une cité, volontairement abaissé dans la version 3.0.1.
- Suppression de la mécanique Centre de commerce pour les entrepôts.
- Modification de l'image du collecteur du Caravansérail.
- Le dossier assets peut désormais être directement chargé à partir du répertoire d'Augustus au lieu du répertoire d'installation de Caesar 3.
- Réduction du coût des Laraires.
- Les aqueducs ne peuvent plus être construits le long d'une route.
- Réduction de l'attrait des Laraires.
- Les ids des images sont désormais recalculés lors du chargement d'une cité.
- Les mausolées et nymphées sont comptés à présent comme des oracles dans le rapport sur la religion.
- Les monuments nécessitent à présent une main-d'œuvre au complet pour fournir leur bonus.
- Le bouton Désactiver ce bâtiment dispose désormais de sa propre icône.
- La capacité des greniers a été augmentée à 3200.
- Lorsque le stockage est arrêté, les paramètres d'exportation retournent à leur valeur précédant le stockage.
- Modification de l'icône d'accès 'x' aux bâtiments de stockage par un coche de validation.
- Le zoom tactile se règle automatiquement sur 100% si arrêté sur une valeur très proche.
- Les entrepôts arborent désormais différents drapeaux indiquant les permissions d'accès.
- Les habitations peuvent désormais stocker et consommer plus de types de nourriture que ne nécessite leur rang d'évolution. (S'applique seulement aux habitations nécessitant de la nourriture)
- La plupart des nouveaux bâtiments d'Augustus sont désormais indisponibles dans la première mission du mode carrière.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Les temples de Vénus ne distribuent plus le vin par défaut lorsque le module correspondant du temple monumental est activé.
- Les charretiers ne livrent plus un excès de ressources aux ateliers si un atelier mal approvisionné se trouve sur un réseau routier différent.
- Les fermes affichent désormais une image en transparence avec une rotation et des champs adéquats selon l'orientation de la cité.
- Le temple monumental de Neptune avec l'épithète réservoir est à présent affiché sur la carte de visualisation Eau.
- Les grandes insulas régressent à présent en une insula moyenne fusionnée au lieu de 4 insulas 1x1, si la fusion est possible à cet emplacement.
- Les Arènes et le Colisée ont désormais leurs spectacles comptés séparément dans le rapport sur les loisirs.
- Modification de la fenêtre de victoire et de promotion.
- Augmentation du bonus de couverture pour les structures culturelles améliorées. (Bâtiments améliorés: Théâtre 1200, École 225, Bibliothèque 1700, Université 200).

### Corrections:

- Corrige un module incorrect de temple monumental étant sélectionné lorsque certains modules sont indisponibles.
- Corrige les messages incorrects de l'arène.
- Corrige le choix des lieux de représentation par les artistes issus des écoles d'artistes.
- Corrige le réfectoire affichant des images en transparence incorrectes.
- Corrige les variations des bâtiments étant réinitialisées à celles par défaut lors de la sauvegarde ou chargement d'une partie.
- Corrige le bug stoppant la progression de la construction d'un Hippodrome pivoté.
- Les oracles non achevés n'apaisent plus les dieux.
- Les monuments non achevés ne prélèvent plus des frais.
- Les arènes et les tavernes ne fournissent plus des points de divertissement définitifs.
- Les petits mausolées pivotés ne deviennent plus inachevés au chargement d'une partie.
- Corrige une condition où les acheteuses du marché font demi-tour avant d'avoir collecté la nourriture dans un grenier.
- Corrige certains grands temples devenant achevés/inachevés au chargement d'une partie.
- Le module du temple monumental de Mars réduit à présent correctement les frais des forts.
- Les dockers d'un quai détruit sont à présent correctement supprimés.
- Corrige une distorsion audio lorsque le volume est réglé très bas.
- Corrige les statues de légionnaires pivotées ayant un bug d'affichage au chargement d'une partie.
- Corrige la transparence des caractères Multibyte.
- Corrige la position de l'info-bulle du type de route commerciale sur la carte de l'empire.
- Corrige le crash lors de l'erreur de chargement des fichiers xml.
- Corrige les ennemis parfois bloqués.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Les modules du temple monumental de Mercure réduisent à présent correctement la consommation de 20%.
- Les modules du temple monumental de Mercure réduisent à présent la consommation des biens appropriés.
- Les monuments en construction ne jouent plus le son d'ambiance d'un monument achevé.
- L'éditeur de mission affiche désormais les menus Aide et À propos appropriés.
- Corrige le texte de la taverne lorsque celle-ci n'est pas adjacente à une route.
- Corrige les images des architectes ne s'affichant pas lors de la construction d'un monument.
- La carte de visualisation Frais affiche désormais les frais corrects.
- Corrige l'animation de déplacement des guerriers celtes.
- Les entrepôts et les greniers indiquent désormais le bon statut pour leurs magasiniers.
- Les marcheurs du Caravansérail utilisent à présent les fichiers son appropriés.
- Corrige les colonnes de la carte de visualisation Religion.
- Le zoom fonctionne désormais indépendamment des FPS.
- Corrige un bug empêchant le zoom tactile.
- Lors de la sélection de Jeux dans le Colisée, le bon conseiller sera marqué comme sélectionné.
- Corrige les problèmes du bouton de pause tactile.
- Corrige le bug de lecture de la souris pour les champs numériques dans la fenêtre de configuration.
- Les grands temples affichent désormais l'alerte appropriée concernant l'absence d'accès à la route.
- Les grands temples non achevés de Vénus et Cérès avec certains bonus des temples monumentaux, n'affichent plus les ordres spéciaux.
- Les grands temples de Vénus et Cérès sauvegardent et chargent désormais leur état correctement.
- Corrige l'animation de combat des gladiateurs.
- La main-d'œuvre des fontaines est désormais correctement affichée lorsque la cité abrite un temple monumental de Neptune.
- Les types de nourriture supplémentaires octroient le bonus approprié à l'humeur.
- Corrige la couleur de l'encart population dans le menu supérieur en résolution 640x480.
- Corrige les réglages parfois non sauvegardés sous Android.
- Corrige les camps de travail livrant parfois des ressources non nécessaires aux monuments.
- Corrige les camps de travail et guildes d'architectes n'ayant pas besoin d'accès à la main-d'œuvre.
- Corrige les bâtiments mis en pause étant invulnérables aux ennemis et ne s'effondrant pas.
- Corrige une fuite de mémoire.
- Corrige divers problèmes relatifs aux entrepôts pivotés.



### *Équipe Augustus*

- Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) - Fondateur et programmeur principal, traducteur (Polonais)
- José "crudelios" Cadete (PT) - Programmeur, gardien de la sagesse ancienne
- Matt "Arelidir" Hedges (AU) - Artiste principal, consultant historique, concepteur de cartes
- William Hardy "hardycore" Gest (US) - Programmeur, auteur
- Yakov "MSTVD" Burmin (US) - Artiste, testeur principal, traducteur (Russe)
- Nils "Lizzaran" Aßmann (DE) - Artiste, concepteur de cartes, traducteur (Allemand)
- @Legionary2 (US) - Coordinateur de communauté, concepteur, testeur principal
- Bianca "bvschaik" van Schaik (NL) - Fondatrice et programmeuse de Julius
- Damien "Awatibala" Vincent (FR) - Programmeur, traducteur (Français)
- Tomasz Magierowski (PL) - Artiste, traducteur (Polonais)
- Andrey Belov (RU) - Programmeur, traducteur (Russe)
- Sergey "dalerank" Kushnirenko (RU/MT) - Programmeur, ancien "décompilateur" de Caesar 3
- Jean-Charles "Ouaz" Schmidt (FR) - Artiste, testeur, traducteur (Français)
- Andrew "potatoes" Whitworth (US) - Programmeur, testeur

### *Traducteurs et testeurs*

- Alexandre "alonso" Alonso (BR) - Traducteur (Portugais)
- Alexis Reyes "Lord Alesito" Leiva (CL) - Testeur, traducteur (Espagnol)
- @Fairbuy (SE) - Traducteur (Suédois)
- @Franz (IT) - Traducteur (Italien)

- @Borlumi (IT) - Traducteur (Italien)
- @Java甲娃 (CN) - Traducteur (Chinois)
- @Little Jack (CN) - Traducteur (Chinois)
- @muttala - Traducteur (Chinois)
- @Webfisch (DE) - Traducteur (Allemand)
- @cdsmith-umn - Testeur
- @Williss360 - Testeur
- @rockp3nguin - Testeur

### *Autres contributeurs de la communauté*

- Xyn22
- Java (CN)
- Mila (CZ)
- vittoriom94
- Antaryo
- attrition
- devnoname120
- Sulix
- agruzdev
- frezmecritus
- dderevjanik
- TKharaishvili (GE)
- tdamsma
- Artistes de la communauté russe Caesar 3
- anon569

## *Mémoire Augustus 2.0*

Ce chapitre est issu du manuel d'Augustus 2.0, jusqu'alors non traduit en français. Les informations ont été mises à jour en tenant compte des changements apportés par Augustus 3.0 et 3.1.

Toutefois, il est possible que certaines données soient obsolètes. Le cas échéant, les corrections seront apportées dans le manuel d'Augustus 4.0.

### **Aperçu rapide**

Principales nouveautés d'Augustus 2.0	33
Monuments & Construction	35
Bonus de Religion, Bénédiction, et Temple Monumental	37
Frais	42
Réfectoire et Phare	43
Parcs, Allées et Arbres	44
Changelog Augustus 2.0	45

## *Principales nouveautés d'Augustus 2.0*

### **Barrages routiers:**

En nous inspirant des city-builders ultérieurs d'Impressions games, nous avons ajouté les barrages routiers.

Nous en avons profité pour améliorer le concept du barrage routier en y ajoutant des ordres spéciaux, qui peuvent être définis via un clic droit sur celui-ci. Les barrages routiers empêchent le passage des citoyens itinérants; utilisez-les pour fermer vos îlots de logements ou pour mieux diriger vos citoyens. Les barrages routiers n'ont aucun effet sur les citoyens ayant une "destination", comme les citoyens issus des écoles d'artistes, les charretiers, les dames du marché, etc. Ces marcheurs ont un but précis en tête et rien ne les en dissuadera!

### **Limite supprimée pour les sprites, marcheurs, et bâtiments:**

Des cités réellement gigantesques sont maintenant possibles: toutes les limites implémentées dans le code du jeu ont été augmentées.

Avec le hardware du 21ème siècle, le jeu peut supporter à présent bien plus de bâtiments et de citoyens que dans les années 90. Soyez prêts pour d'énormes batailles aux portes de métropoles grandioses.

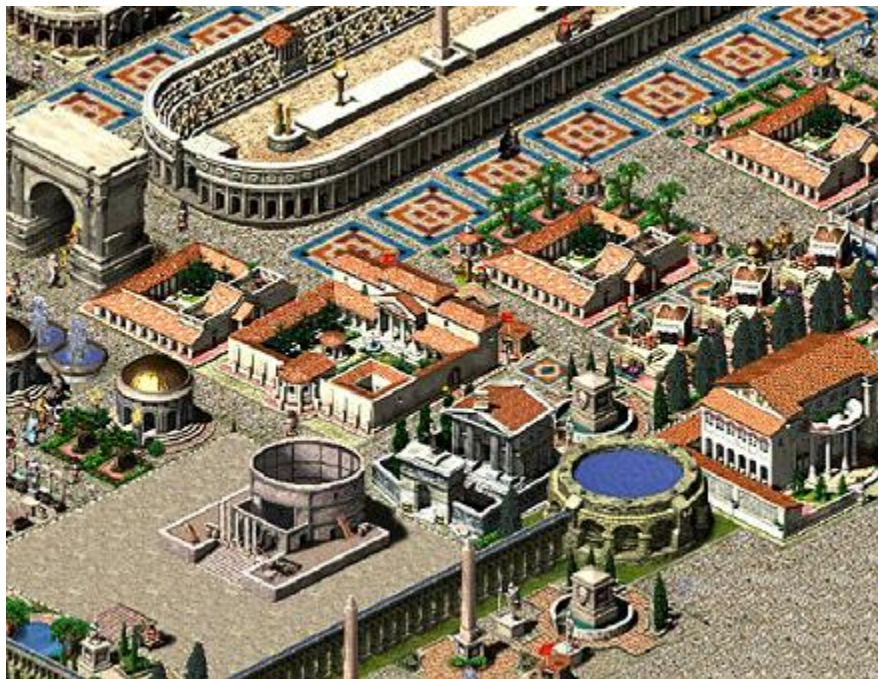
### Instructions des marchés, entrepôts, greniers, docks:

Effectuez un clic droit sur un marché pour vendre ou ne pas vendre certains biens. Lorsqu'un bien est réglé sur "Ne pas vendre", l'acheteuse du marché n'ira pas collecter ce bien. En outre, dans la fenêtre du marché listant les biens en réserve, un chiffre rouge à côté d'un bien indique que cette ressource n'est ni collectée ni vendue par ce marché.

Un clic droit sur un entrepôt ou un grenier affiche à présent une option pour définir l'espace alloué à une ressource dans ce bâtiment. Vous pouvez définir les valeurs suivantes pour gérer le stockage:

- 32 (y compris pour les greniers dont la capacité a été augmentée à 3200 unités)
- 24
- 16
- 8

Vous pouvez maintenant contrôler le nombre de biens de chaque type stockés dans un entrepôt ou un grenier, en cliquant sur le bouton d'ordre jusqu'à ce que la valeur désirée soit affichée. Si "aller chercher les biens" est sélectionné, les entrepôts et les greniers enverront leurs magasiniers collecter le bien assigné jusqu'à la limite d'unités que vous avez définie.



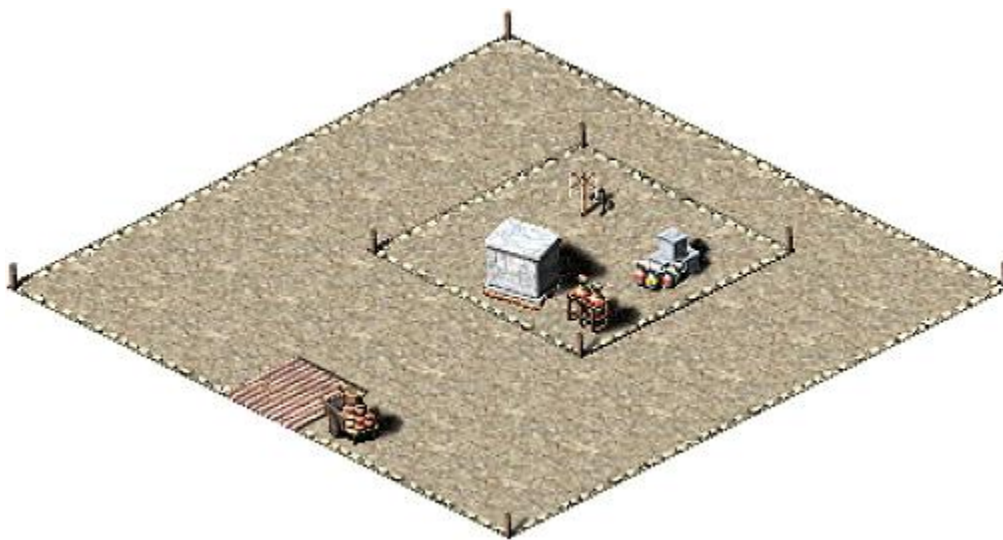


## *Monuments & Construction*

Dans la version 2.0.0, Augustus a introduit, pour la première fois dans Caesar 3, **la construction de monuments**.

Bâissez de magnifiques **Temples Monumentaux**, chacun offrant des bonus puissants et uniques afin de rendre vos cités toujours plus grandes et rayonnantes. Les cinq temples monumentaux sont dédiés aux cinq dieux romains que les joueurs connaissent bien. Deux temples monumentaux peuvent être construits par défaut dans une cité, en plus du **Panthéon** qui honore tous les dieux simultanément. Un **Phare** éblouissant peut également être érigé dans les cités privilégiant les richesses de la mer.

La construction de chaque monument nécessite de grandes quantités de matières premières - argile, bois, et marbre. Collecter ces ressources requiert une expertise particulière et une main-d'œuvre spéciale doit être assignée pour bâtir ces édifices. Placer le site de construction du monument demande un lourd investissement en denarii, mais cela peut être effectué sans qu'aucune ressource n'ait commencé à être stockée. Une fois le site défini, vos citoyens peuvent se mettre au travail.





Cette structure est un **Camp de travail**. Elle nécessite 20 employés et livre les ressources requises au site de construction d'un monument à partir des entrepôts.

Avant que la construction ne débute, vous devez d'abord placer ce bâtiment et préparer un entrepôt à stocker les ressources pour le monument: marbre, bois et argile.

Lorsque le site de construction est défini, un clic droit sur celui-ci affiche les matières premières requises pour que la phase actuelle de construction soit achevée. N'oubliez pas, vous n'avez pas besoin d'avoir la quantité exacte de ressources à disposition en une seule fois!

Lorsqu'un monument demande une ressource, par exemple 16 unités de marbre, le camp de travail déploie un **contremaître**. Le contremaître se rendra à un entrepôt ayant les matériaux en stock et prélèvera jusqu'à 4 unités de cette ressource. Lorsque le contremaître récupère une ressource, des **transporteurs** apparaîtront derrière lui. Le groupe se dirigera alors de l'entrepôt vers le site de construction et y déposera les matériaux. Une fois le premier voyage achevé, un nouveau marcheur sera déployé par le camp de travail et le processus continuera jusqu'à que la phase de construction ait reçu toutes les ressources demandées. Vous pouvez bâtir plusieurs camps de travail, mais rappelez-vous qu'ils ont une influence négative sur l'attrait et qu'ils nécessitent une main-d'œuvre importante. Le processus de livraison des ressources n'ira pas plus vite en plaçant de nombreux camps de travail, si les matériaux sont collectés aussi vite que ne le permet leur production.



Cette structure est la **Guilde des architectes**. Elle nécessite 12 employés et entre en jeu lorsqu'un monument a reçu toutes les ressources demandées pour une phase donnée de construction. La guilde déploie alors un **architecte** qui se rend sur le site de construction et fait évoluer le monument à sa prochaine phase de construction.

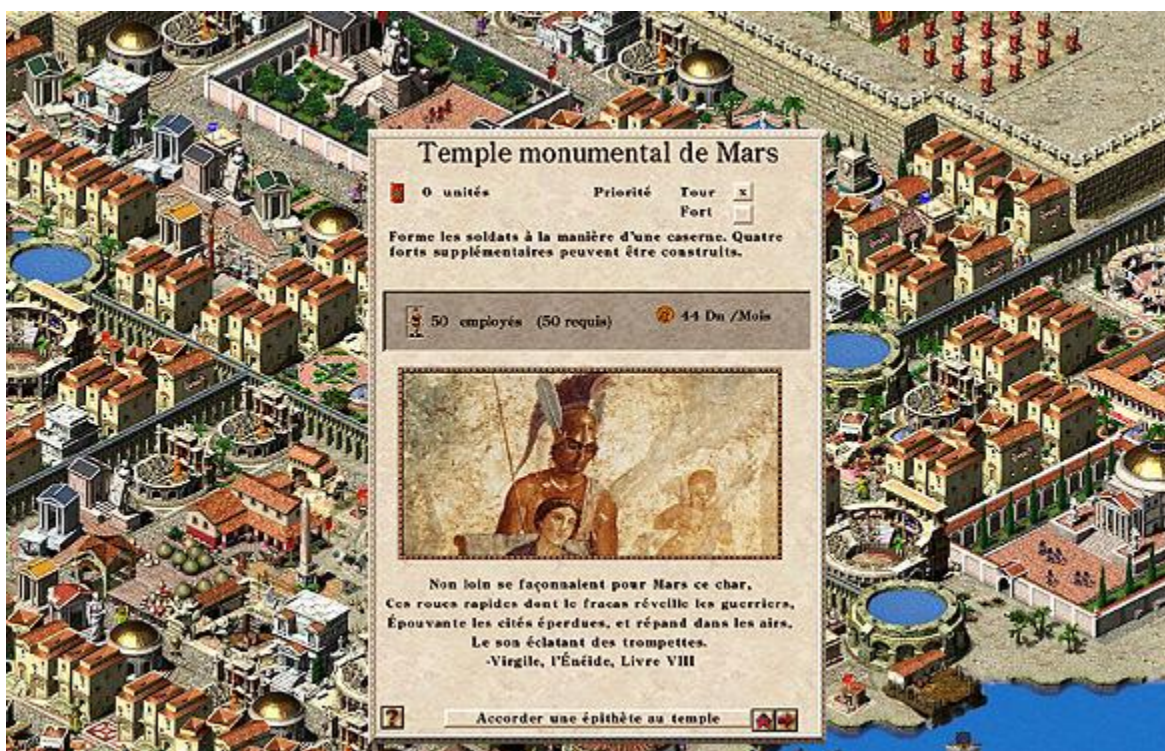
Le Camp de travail recommence son cycle de collecte et de livraison au site. Une fois toutes les phases de construction achevées, l'architecte se rend à nouveau sur le site de construction, apportant la touche finale pour inaugurer le bâtiment.

Lorsqu'un temple monumental est achevé, votre cité sera grandement récompensée pour sa dévotion et le talent de ses bâtisseurs! Un monument achevé nécessite de nombreux employés (de 50 à 150), un coût mensuel sous la forme de frais de fonctionnement (voir ci-dessous) et un accès à la route, mais **les bonus octroyés** équilibrent la balance!

## *Bonus de Religion, Bénédiction & Temple Monumental*

Les temples monumentaux impressionnent vos citoyens et satisfont grandement les dieux.

Ils nécessitent du temps, de l'argent et de nombreux sacrifices pour être construits, mais une fois opérationnels, octroient de nombreux bonus et fonctionnalités. Une fois achevés, deux types de pouvoirs divins sont accordés par les temples monumentaux. Le premier est un bonus automatiquement octroyé à votre province. Pour illustrer cela, intéressons-nous au **Temple Monumental de Mars**:



Bâtir le Temple monumental de Mars démontre le mental d'acier de votre cité et sa dévotion martiale. Le temple lui-même agit comme une seconde caserne, doublant ainsi la vitesse de recrutement, et autorise 4 forts supplémentaires pour total de 10 .

Le dieu honoré met également à votre disposition d'autres pouvoirs divins. Au bas de la fenêtre du temple monumental, un bouton permet d'accorder une épithète au temple. Les épithètes sont accolées au nom d'un dieu pour formuler un aspect particulier de sa divinité, et octroient de nouveaux et incroyables pouvoirs. Chaque temple monumental propose deux épithètes au choix, et une fois celui-ci effectué, il n'est plus possible de revenir en arrière.





Le temple monumental de Mars peut être dédié à un des deux aspects de Mars, à savoir le **Temple de Mars Ultor** ou le **Temple de Mars Quirinus**. Chaque option est expliquée dans cette fenêtre pour faciliter ce choix cornélien. Accorder une épithète coûte 1000 dn pour procéder aux sacrifices et rituels appropriés. Les pouvoirs octroyés par les épithètes **ne le sont pas pour l'ensemble de la cité**: ces pouvoirs sont transmis à **tous les prêtres et temples du dieu ou de la déesse** en question. Si l'épithète de Mars Quirinus (consommation de tous les biens réduite de 10%) est accordée, le gouverneur doit s'assurer de la présence de petits ou grands temples de Mars à proximité des logements - **seules les habitations visitées par les prêtres de Mars profiteront de ce bénéfice**. L'apparence d'un temple monumental changera lorsqu'une épithète est accordée, et une nouvelle fois, faites attention, la décision prise est définitive! À moins que vous ayez à l'esprit de détruire le fruit d'un dur labeur et le bâtir à nouveau pour faire un autre choix, réfléchissez bien avant de prendre votre décision, gouverneur.

Voici la liste complète des temples monumentaux et de leurs bonus respectifs. Consultez-la pour vous aider à planifier vos glorieux projets de construction. N'oubliez pas: seuls deux temples monumentaux sont autorisés par défaut, en plus du Panthéon.



### Cérès:

Permet aux charretiers des fermes de se déplacer 50% plus vite.

- **Ceres Fecunda:** Les prêtres **réduisent la consommation de nourriture de 20%** pour les habitations ayant accès à Cérès.
- **Ceres Frugifera:** Les temples de Cérès agissent comme des marchés, collectant et distribuant **un type de nourriture produit localement** ainsi que de l'**huile d'olive**.

### Mars:

Permet la construction de 4 forts supplémentaires et agit comme une seconde caserne.

- **Mars Ultor:** Les prêtres de Mars génèrent de la nourriture lorsqu'ils visitent des habitations. Une fois que leur temple dispose d'un stock suffisant, celui-ci est livré au Réfectoire pour nourrir vos soldats. **Cette nourriture est générée, et non prélevée dans les réserves des logements.** Les habitations ne peuvent générer cette nourriture qu'une fois par mois - les temples redondants n'augmentent pas la quantité de nourriture générée.
- **Mars Quirinus:** Les prêtres **réduisent de 10% la consommation des biens** pour les habitations ayant accès à Mars.

### Mercure:

Accorde aux marchands terrestres et maritimes une capacité supplémentaire de 50%. Les marchands terrestres et les marchands indigènes se déplacent 25% plus vite. Cela permet d'accroître le débit commercial, en particulier sur les vastes cartes.

- **Mercurius Fortunus:** les prêtres **réduisent de 20% la consommation de poteries et de meubles** pour les habitations ayant accès à Mercure.
- **Mercurius Mercator:** les prêtres **réduisent de 20% la consommation d'huile et de vin** pour les habitations ayant accès à Mercure

### Vénus:

Fournit une augmentation importante de la zone d'attrait et du pouvoir des statues, jardins, et temples. Un nombre moins important sera requis pour que les logements évoluent. Les habitations stockent davantage de marchandises, et régressent moins rapidement lorsqu'elles manquent de biens ou que les services sont interrompus.

- **Venus Verticordia:** Les prêtres **collectent et distribuent le vin produit et stocké dans le temple monumental.** Des fermes viticoles ne sont pas requises. Ce vin compte comme un "second cru" pour l'évolution des logements. La vitesse de production du vin du temple monumental est corrélée à la population ayant accès à Vénus. Jusqu'à 16 unités de vin peuvent être stockées dans le temple monumental.

- **Venus Genetrix:** Les prêtres de Vénus fournissent 10 points de divertissement et **augmentent eux-mêmes grandement l'attrait des habitations**, améliorant la renommée des environs sans que des décorations supplémentaires soient nécessaires.

### Neptune:

Accorde +1 en portée pour les fontaines et puits et +2 pour les réservoirs. La main-d'œuvre du service des eaux est réduite de 50%. Les navires marchands voyagent 25% plus vite.

- **Neptunus Equester:** Les temples de Neptune forment des **auriges** qui se rendront à l'Hippodrome, donnant un accès à ce dernier à toutes les habitations se trouvant sur le chemin.
- **Neptunus Adiutor:** Les prêtres **augmentent la capacité d'hébergement des habitations** ayant accès à Neptune de 5%, et permettent au temple monumental lui-même **d'agir comme un réservoir rempli**, indépendamment de sa distance à un plan d'eau.

### Panthéon:

Donne accès aux cinq dieux à la population via la couverture des prêtres du Panthéon. Réduit les frais des bâtiments religieux et culturels de 25% et organise gratuitement des petits festivals annuels.

- **Pantheum Ara Maxima:** Tous les petits et grands temples envoient des prêtres **au Panthéon**. Ces prêtres propagent tous leurs bonus et pouvoirs sur leur chemin, et ainsi répandent grandement les bénédictions des dieux à travers toute la cité!
- **Pantheum Roma Aeterna:** Les logements couverts **directement par le Panthéon** peuvent évoluer d'un étage supplémentaire au-delà du rang normalement accessible. Seules les habitations visitées par un prêtre **du Panthéon lui-même** profitent de ce bonus.



Religion		Temples		Months since Festival	"The gods are"
		Small	large		
Ceres	(Farming)	10	1	43	Happy ☀
Neptune	(The sea)	5	2	28	Charmed ☀☀☀
Mercury	(Commerce)	8	2	18	Delighted
Mars	(War)	6	1	8	Exalted ☀
Venus	(Love)	7	3	55	Happy
Oracles in the city		16	1		

Religion in your city is flourishing. Everyone's particular religious needs are met, and the priests report that the gods are satisfied.

Nous avons procédé à quelques changements concernant le système de bénédiction en même temps que le remaniement de la religion. Augustus vise à ce qu'un gouverneur obtienne des bénédictions d'une manière logique et supprime la stratégie consistant à satisfaire et mécontenter alternativement les dieux pour déclencher leurs bénédictions. Les dieux satisfaits gagnent des symboles "soleil" à un taux légèrement aléatoire et peuvent éventuellement accorder une bénédiction lorsque cinq soleils sont collectés.

**Note:** Dans la colonne Grands Temples, Cérès, Vénus, et les oracles ont un chiffre coloré en vert. Ce dernier représente le nombre de monuments bâtis pour ces dieux. Le "grand oracle" représente le Panthéon. Les petits et grands mausolées, ainsi que les nymphées, comptent eux aussi respectivement comme des petits et grands oracles.

L'équipe d'Augustus considère que certaines bénédictions d'origine de Caesar 3 ne sont pas équilibrées, et ont donc été modifiées. Les malédictions mineures et majeures restent inchangées. Ci-dessous la liste des bénédictions modifiées:

**Neptune** - Le revenu généré par le commerce est augmenté de 50% pour 12 mois (au lieu de 100% jusqu'au mois de décembre de l'année en cours).

**Mercure** - Toutes les industries reçoivent 2 unités de matière première et terminent immédiatement la production en cours (au lieu que les greniers soient remplis à ras bord de types de nourriture non désirés).

**Vénus** - Réduit de 3 ans l'âge des citoyens de plus de 25 ans et augmente la taille de la réserve en main-d'œuvre de la cité, tout en octroyant l'amélioration d'origine de l'humeur.

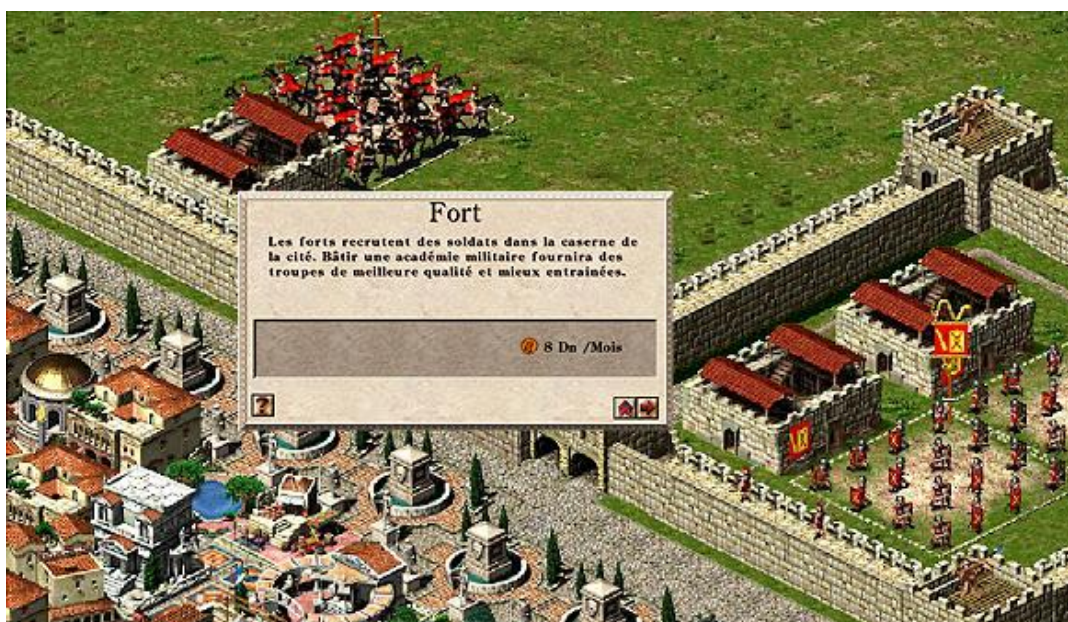
### *Frais*

Il s'agit de notre première modification concernant l'économie dans Augustus. Les **frais** sont un coût mensuel fixe exigé par certains bâtiments. Ces frais sont pour l'instant réservés aux monuments, ainsi qu'aux structures militaires et religieuses.

Les valeurs suivantes sont appliquées en **mode Difficile et Très Difficile**. Les modes de difficulté inférieure ont des frais réduits ou ne les appliquent pas du tout.

- Petits temples & Oracles : 4dn /mois
- Grands Temples : 8dn /mois
- Temples Monumentaux : 44dn /mois
- Panthéon : 75dn /mois
- Phare : 8dn /mois
- Colisée : 36dn /mois
- Hippodrome : 72dn /mois
- Tours : 2dn /mois
- Forts : 8dn /mois

Les frais sont indiqués dans le panneau d'information d'un bâtiment et dans la nouvelle carte Frais. Le coût total des frais des édifices se trouve dans le rapport sur les finances, dans la catégorie Dépenses. Ces frais peuvent significativement peser sur les finances de la cité, en particulier lorsque de nombreux monuments ont été construits. Dites-vous que c'est le prix à payer pour bénéficier des incroyables pouvoirs qu'ils vous accordent. Préparez donc votre feuille de calcul!





## *Réfectoire & Phare*



Le **Réfectoire** est un autre nouveau bâtiment. Il collecte de la nourriture pour vos soldats, qui doivent être régulièrement nourris pour conserver un bon moral. Le réfectoire envoie un **intendant** collecter de la nourriture dans un grenier, à la façon d'un marché. Le Grenier dispose à présent d'une nouvelle option pour autoriser ou empêcher les intendants de se servir dans un grenier donné. Lorsque l'intendant collecte de la nourriture dans un grenier, les **aides de camp** la transporteront jusqu'au réfectoire. La nourriture y est mis en réserve et chaque mois, elle sera consommée selon le **nombre de soldats** et le **mode de difficulté**. En **Difficile et Très Difficile**, chaque soldat consomme 4 unités de nourriture par mois. Les pénuries alimentaires au réfectoire **nuiront rapidement au moral** des troupes. Pour une organisation efficace, placez le réfectoire à proximité de greniers bien approvisionnés. Vos soldats peuvent consommer tous les types de nourriture - leur fournir deux puis trois types de nourriture **améliore le moral maximum** au-delà de la valeur du jeu d'origine. L'**académie militaire** a été rendue légèrement moins efficace afin de compenser. Le réfectoire propose également des ordres spéciaux pour définir quelle nourriture l'intendant doit collecter.







Ce monument est le Phare. Il doit se trouver à 8-9 tuiles maximum de l'eau et nécessite le même processus de construction d'un monument que les temples monumentaux. Une fois achevé, les bateaux de pêche se déplacent 10% plus vite et les perturbations commerciales dues aux tempêtes en mer sont plus courtes.



### *Parcs, Allées, & Arbres*

Avec la possibilité de construire pour la toute première fois de nouveaux bâtiments dans Caesar 3, nous désirions également améliorer la variété visuelle et les options disponibles concernant l'esthétique et les bâtiments augmentant l'attrait.

À cet effet, les nouveaux sous-menus Parcs, Allées, et Arbres sont disponibles dans le menu de construction Gouvernement/Administration. Tous les nouveaux bâtiments esthétiques utilisent les statistiques des petites statues, statues moyennes ou grandes statues, en correspondance avec leur taille. Les menus de construction ont été légèrement réorganisés pour mieux classer ce type de bâtiments - les jardins et les plazas se trouvent désormais dans le menu Gouvernement/Administration plutôt que Génie. La rotation est disponible pour les Allées via le raccourci clavier Rotation (par

défaut "R"). Les Allées et les Arbres sont des bâtiments, pas des terrains. Les habitants ne peuvent donc pas les traverser. Ils peuvent toutefois être construits à l'aide d'un cliquer-glisser (comme les jardins et les plazas) pour les placer facilement. Voyez-les comme des petites statues, pas comme des itinéraires alternatifs pour vos citoyens. Nous comptons ajouter de nouveaux types de terrain dans les futures versions d'Augustus, ainsi que de nombreuses nouvelles options de décoration.



### *Changelog Augustus 2.0*

#### **Ajouts et modifications:**

- En cas de plusieurs casernes dans la cité, elles auront toutes des armes livrées.
- Les gardes combattent les ennemis rencontrés sur le chemin vers les tours (les intendants combattent aussi).
- Les quais et les chantiers navals sont classés dans le secteur de production de nourriture au lieu de celui d'industrie, à des fins de meilleure gestion de la main-d'œuvre.
- Les routes considèrent les rampes comme des routes pour mieux déterminer leur orientation.



## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Possibilité de jouer indéfiniment une mission de la carrière: après avoir prolongé le mandat pour quelques années, le joueur aura à nouveau le choix d'accepter la promotion ou de prolonger une nouvelle fois le mandat.
- Certains bâtiments exigent désormais des frais sous forme de coût mensuel de fonctionnement en denarii (voir détails dans le manuel)
- Les marchands terrestres utilisent désormais le modèle graphique d'un chameau sur les cartes au climat désertique.
- Les soldats stationnés dans les forts ont désormais besoin de nourriture. La nourriture est fournie par un nouveau bâtiment: le réfectoire. Ce dernier envoie un marcheur collecter la nourriture dans les greniers. Le manque de nourriture entraîne une dégradation du moral et ralentit le recrutement. Plusieurs types de nourriture octroient un bonus de moral. Un seul réfectoire peut être construit par cité.
- Le bonus de moral accordé par l'académie militaire a été réduit. Ce bonus de moral (et plus) peut désormais être acquis en fournissant divers types de nourriture au réfectoire.
- Les greniers peuvent désormais autoriser ou non l'accès à l'intendant, permettant ainsi de contrôler à partir de quel grenier un réfectoire s'approvisionne.
- Modification de la bénédiction de Mercure: termine la production de l'atelier et leur fournit 2 unités de ressources.
- Modification de la bénédiction de Neptune: dure à présent 12 mois au lieu de la période restante jusqu'à janvier. Le bonus des prix du commerce est réduit de 50%.
- Modification de la bénédiction de Vénus : rajeunit désormais de 3 ans les citoyens de plus de 25 ans et fournit une petite amélioration temporaire de la main-d'œuvre si l'option de pourcentage fixe de main-d'œuvre est activée.
- Modification du système de bénédiction: les dieux vous accordent des bénédictions même s'ils vous en ont déjà accordé. La chance d'obtenir une bénédiction a été réduite. La progression vers la bénédiction peut être suivie dans le rapport sur la religion. La chance d'obtenir une bénédiction est augmentée selon l'humeur des dieux et si des festivals ont été organisés.
- Modification du portrait des immigrants, des magasiniers et des charretiers, pour en utiliser de plus ressemblants.
- Ajout de la rotation des bâtiments et des options de contrôle de la rotation. Fonctionne pour les corps de garde, entrepôts, forts et l'Hippodrome, ainsi que les nouvelles Allées.
- Les fenêtres du Sénat et du conseiller personnel affichent désormais le nombre exact de citoyens au chômage.
- Ajout du support pour le chargement d'images externes, à utiliser pour le nouveau contenu.
- Le modèle graphique du barrage routier est désormais un fichier .png externe.
- Ajout de la console, avec quelques codes de triche.
- Ajout de nouveaux réglages au barrage routier: recruteurs de main-d'œuvre, percepteurs.
- Ajout d'un onglet de rapport sur le logement, affichant la capacité totale de logement dans la cité, la place disponible, le nombre de logements par type, et les biens qu'ils demandent.
- Ajout de nouveaux bâtiments esthétiques (jardins, statues, etc.) pour plus de variété visuelle. L'effet sur l'attrait est le même que celui des statues de taille correspondante.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.1.0

- Ajout des monuments: bâtiments dont la construction nécessite des ressources et une main-d'œuvre spéciale, et accordent des bonus à votre cité une fois achevé.
- Monuments ajoutés: cinq Temples Monumentaux (un pour chaque dieu), un Panthéon (honorant tous les dieux) et un Phare.
- Ajout de nouveaux bâtiments utilisés pour la construction d'un monument: le Camp de travail et la Guilde des architectes .
- Ajout de modules pour les temples monumentaux et le panthéon. Choisir et payer un des deux modules confère de nouveaux pouvoirs aux prêtres de votre cité.
- Les missionnaires et les immigrants déclenchent désormais des dialogues inutilisés dans le jeu d'origine.
- Ajout d'un bouton "Supprimer tous les messages lus" dans le menu Messages.
- Ajout d'info-bulles au bouton Désactiver ce bâtiment et aux permissions d'accès des greniers/entrepôts.
- Ajout de la carte "Routes". Affiche les routes, plazas, jardins et barrages routiers.
- De l'eau peut désormais être ajoutée aux terrains élevés dans l'éditeur de cartes.
- La carte de visualisation Attrait affiche désormais l'effet pour les bâtiments construits près de l'eau et sur des terrains en hauteur.
- Nouveau menu de pause avec des options en pressant la touche ESC.
- L'éditeur de missions dispose à présent d'un bouton permettant de revenir au menu principal
- Ajout de la carte "Frais", affichant les bâtiments nécessitant le paiement de frais.

### Corrections:

- Corrige les entrepôts/greniers ayant parfois des options de stockage liées.
- Corrige un bug où une musique incorrecte est jouée pendant une bataille.
- Les bâtiments mis en pause qui prennent feu seront désormais consumés par l'incendie.
- Corrige un problème où les entrepôts s'échangent parfois entre eux les ressources.
- Corrige le graphique "historique" affichant une date erronée dans le rapport sur la population.
- Le zoom fonctionne à nouveau dans l'éditeur de cartes.
- Corrige un bug permettant de satisfaire les requêtes impériales sans envoyer les ressources en utilisant un entrepôt désactivé.
- Les barrages routiers bloquent à présent la sortie des greniers.
- Corrige l'image de construction des thermes étant incorrectement alignée.
- Corrige le bug visuel des gardes qui, au lieu de passer sur un pont, marchent en dessous.
- Les petits porteurs du marché et les porteurs des caravanes ne disparaissent plus lorsque l'acheteuse du marché/le leader de la caravane emprunte un pont.
- Le bonus d'attrait des logements se trouvant près de l'eau est maintenant mis à jour lorsque le logement évolue.





## Annexe : Liste des nouveaux bâtiments (version 3.1)

Pour plus de clarté, toutes les structures nouvelles ou modifiées d'Augustus sont listées ci-dessous.

### # Religion

- Temple monumental, Panthéon, Laraire, Petit mausolée, Grand Mausolée
- Nymphée

### # Éducation

- École (Amélioration), Bibliothèque (Base)

### # Divertissement

- Théâtre (Amélioration), Taverne
- Arène, Colisée (Monument), Hippodrome (Monument)

### # Administration

- Statues : Petite (Statue de déesse ou de sénateur), Moyenne (Statue de légionnaire)  
Grande (Statue équestre)
- Arbres d'ornement, Parcs, Petit bassin, Grand Bassin
- Allées, Barrage routier, Portail de jardin

### # Génie et Transport

- Camp de travail, Guilde des architectes, Phare

### # Militaire






- Palissade, Réfectoire, Tour de guet

### # Industrie

- Caravansérail

Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment

Autre

 <p>Temple monumental (5 types)</p>	Oui	++++	50	2500	<p>Monument</p> <p>Offre des bonus importants et uniques (2 par dieu). Par défaut, deux Temples monumentaux peuvent être construits dans une cité.</p>
 <p>Panthéon</p>	Oui	++++	100	3500	<p>Monument</p> <p>Les prêtres du Panthéon fournissent à la population un accès simultané aux cinq dieux.</p>
 <p>Laraire</p>	Oui	+	0	30	<p>Fonctionne come un petit Oracle, et couvre 20 personnes par dieu.</p>
 <p>Petit mausolée</p>	Oui	- et +++	0	500	<p>Monument mineur</p> <p>Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente grandement l'attrait à distance. Sa construction nécessite du marbre.</p>
 <p>Grand mausolée</p>	Oui	- et ++++	0	1500	<p>Monument mineur</p> <p>Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente fortement l'attrait à distance. Sa construction nécessite du marbre.</p>

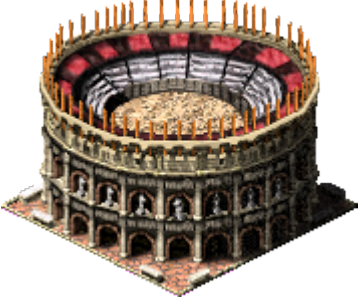
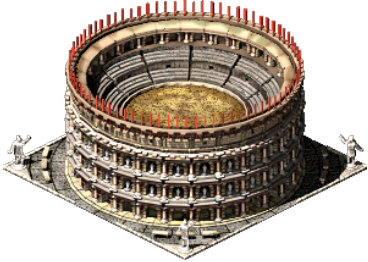
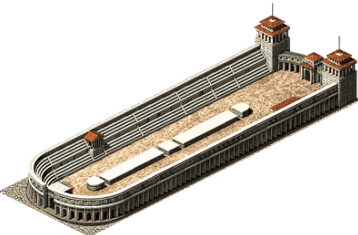


Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment

Autre

 <p>Nymphée</p>	Oui	+++	0	500	<p>Monument mineur</p> <p>Fonctionne comme un grand Oracle, et couvre 750 personnes par dieu.</p>
 <p>École (Amélioration)</p>	Oui	-	10	50 (Base)	<p>Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil, et donc le niveau de Culture.</p>
 <p>Bibliothèque (Base)</p>	Oui	++	20	75 (Base)	<p>Nouvelle bibliothèque de base. Dispose désormais d'une amélioration liée à l'attrait de la zone, augmentant la capacité d'accueil, et donc le niveau de Culture.</p>
 <p>Théâtre (Amélioration)</p>	Oui	+	8	50 (Base)	<p>Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil, et donc le niveau de Culture.</p>
 <p>Taverne</p>	Oui	++	8	40	<p>Lieu de divertissement, prévu pour être construit parmi les habitations.</p> <p>L'employée de la taverne octroie des points de loisirs.</p>






Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment

Autre

 <p>Arène</p>	Oui	--	25	500	<p>A la même fonction que le Colisée de Caesar III vanilla .</p> <p>Octroie 25 points de loisirs si des combats de gladiateurs et de lions y sont proposés.</p>
 <p>Colisée</p>	Oui	--	100	1500	<p>Monument</p> <p>Le coeur de la cité permettant d'organiser des Grands Jeux (3 types).</p>
 <p>Hippodrome</p>	Oui	--	150	3500	<p>Monument</p> <p>Peut accueillir des courses de chars. (avec la toute nouvelle possibilité de miser sur un cheval!)</p>
 <p>Statue de déesse, Statue de sénateur</p>	Non	+	0	12	<p>Petite statue améliorant légèrement l'attrait dans un rayon proche.</p>
 <p>Statue de légionnaire</p>	Non	++	0	60	<p>Statue moyenne améliorant l'attrait dans un rayon proche.</p>

Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment


Autre

 <p>Statue équestre</p>	Non	++++	0	150	Grande statue améliorant grandement l'attrait de la zone.
 <p>Arbres d'ornement (8 types)</p>	Non	++	0	12	Améliore l'attrait de la zone.  Il s'agit de bâtiments, pas de terrains. Ne peut donc pas être traversé par les habitants.
 <p>Parcs (8 types)</p>	Non	++	0	12 ; 60 pour obélis- que	Améliore l'attrait de la zone.  Il s'agit de bâtiments, pas de terrains. Ne peut donc pas être traversé par les habitants.
 <p>Petit bassin</p>	Non	+++	0	60	Améliore l'attrait de la zone.  Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.
 <p>Grand bassin</p>	Non	++++	0	150	Améliore l'attrait de la zone.  Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.




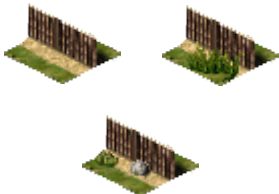



Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment

Autre

 <p>Allées (9 types)</p>	Non	++	0	12	<p>Améliore l'attrait de la zone.</p> <p>Il s'agit de bâtiments, pas de terrains. Ne peut donc pas être traversé par les habitants.</p>
 <p>Barrage routier</p>	/	/	/	40	<p>Bloque le passage des citoyens itinérants. Permet de fermer un îlot de logements ou de mieux diriger les citoyens.</p> <p>Accepte des ordres spéciaux, via un clic-droit.</p>
 <p>Portail de jardin</p>	/	/	/	12	<p>Bâtir un muret couvert ou arrondi (Parcs) sur une portion de route, crée un Portail de jardin ayant la même fonction que le barrage routier.</p>
 <p>Camp de travail</p>	Oui	--	20	150	<p>Requis pour bâtir des Monuments.</p> <p>Les ouvriers collectent les ressources dans un entrepôt, puis amènent les matériaux sur le site de construction.</p>
 <p>Guilde des architectes</p>	Oui	/	12	200	<p>Requis pour bâtir des Monuments.</p> <p>Les ingénieurs enclenchent la phase suivante de construction d'un Monument dès lors que les besoins en matériaux sont satisfaits, jusqu'à achèvement.</p>

Accès à la route  
Effet sur l'attrait  
Employés requis  
Coût du bâtiment

Autre

 <p>Phare</p>	Oui	-	20	1250	<p>Monument</p> <p>Doit être situé à 8-9 carrés maximum de l'eau. Une fois achevé, les bateaux de pêche se déplacent 10% plus vite et les perturbations commerciales dues aux tempêtes en mer sont plus courtes. Active les politiques commerciales maritimes.</p>
 <p>Palissade</p>	/	/	/	6	<p>Alternative moins coûteuse que les Murs de pierre, mais évidemment moins résistante.</p>
 <p>Réfectoire</p>	Oui	--	10	100	<p>Collecte la nourriture des Greniers pour les soldats de la cité.</p> <p>Consomme chaque mois la nourriture en réserve selon le nombre de soldats. Renforce (ou diminue) le moral des troupes.</p>
 <p>Tour de guet</p>	Oui	---	8	100	<p>Alternative moins coûteuse que les Tours de pierre.</p> <p>Nécessite une Caserne pour recruter 3 soldats, et ne peut ni brûler, ni s'effondrer. Peut être placée à l'intérieur de la cité si nécessaire.</p>
 <p>Caravansérail</p>	Oui	--	20	500	<p>Monument</p> <p>Une fois achevé, les perturbations commerciales terrestres sont plus courtes.</p> <p>Active les politiques commerciales terrestres.</p>

Notes
