



Une modification pour le city-builder classique d'**Impressions Games** : Caesar 3

## **Manuel Augustus Version 3.0.0**

### **Table des matières**

---

Informations légales	1
Introduction	2
Configuration	3
Nouvelles fonctionnalités de l'interface	8
Augustus	
Évaluation culturelle	10
Nouveautés divertissements	12
Nouveaux Monuments	14
Politique commerciales	14
Humeur & Crime	16
Performance & the Changelog	19
Équipe & Contributeurs	26



## *Informations légales*

L'équipe du Projet Augustus reconnaît par la présente tous les droits sur le jeu vidéo de 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.



## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

### *Introduction*

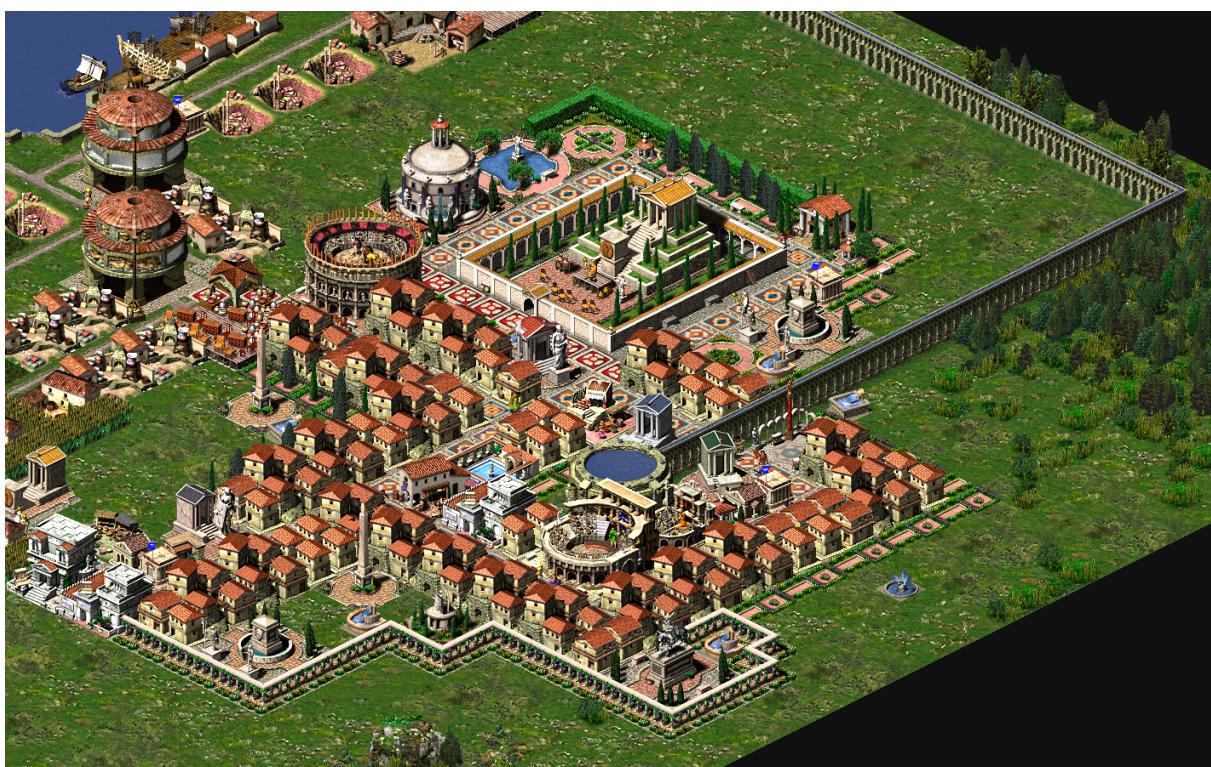
Avec l'ajout de tout nouveaux bâtiments, **Augustus** nécessite l'installation de fichiers graphiques supplémentaires dans votre répertoire Caesar 3 sous Windows. Sans ces fichiers, votre jeu ne pourra pas utiliser nos nouvelles ressources, ce qui entraînera un affichage défectueux.

Lorsque vous obtenez 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 la bibliothèque .dll**

De plus, avec ces 4 fichiers, il y aura un dossier «**assets**» (anciennement «**mods**»). Les fichiers .exe et .dll peuvent être extraits et exécutés à partir de n'importe où sur votre ordinateur, le dossier assets DOIT être extrait dans le dossier d'installation d'origine de Caesar 3. Le dossier assets est essentiel pour que de nouveaux bâtiments puissent être affichés dans votre jeu. Si ce dossier n'est pas trouvé, le jeu vous en avertira au lancement.

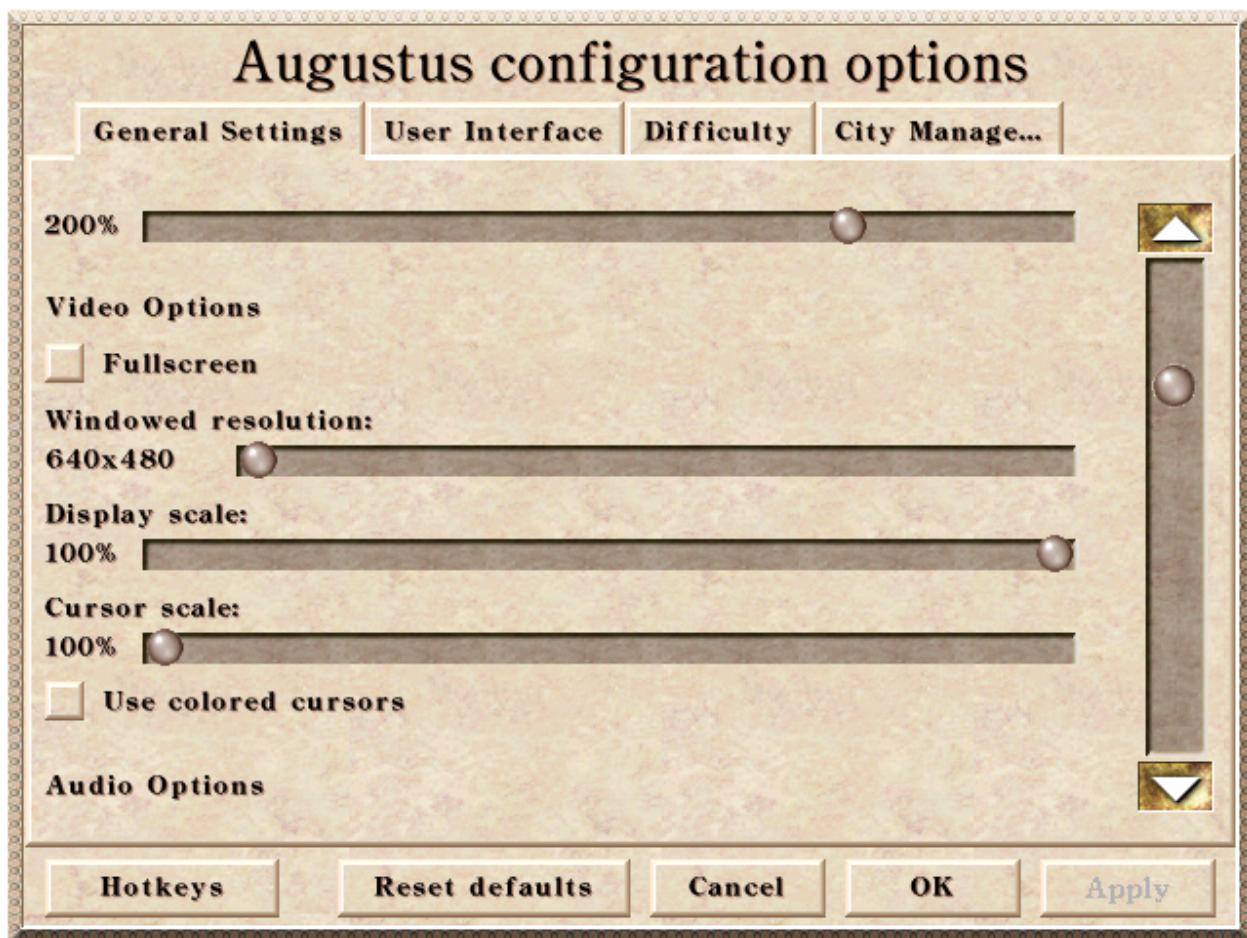
Si vous avez des questions concernant l'installation, n'hésitez pas à rejoindre **Discord de GamerZakh** et à questionner sur la chaîne #augustus. Nous serons promptes à vous



aider pour tout problème qui pourrait survenir, car nous voulons que tout le monde profite de cette nouvelle mise à jour !

## *Configuration*

Augustus présente un certain nombre d'options de jeu configurables pour 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 raccourci clavier, d'interface utilisateur, de difficulté et de jeu. Les différents langages peuvent également être sélectionnés dans le menu **Options**. Désormais, les paramètres et les options configurables ont été classés dans 4 onglets différents, les **paramètres généraux** pour les sons, les localisations et les résolutions étant sur le premier onglet.



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

- **Lire des vidéos d'introduction**
- **Informations supplémentaires dans le panneau de commande**
  - Affiche un contrôle de la vitesse du jeu et des informations supplémentaires sur le scénario dans la barre latérale:
    - Population
    - Chômage
    - Évaluations
- **Activer le défilement fluide**
- **Désactiver le défilement de la carte sur le bord de la fenêtre**
- **Dessinez des points de cheminement du marcheur sur la superposition après un clic droit sur un bâtiment**
  - Affiche les tuiles de routes cibles pour les quatre itinéraires piétonniers d'un bâtiment. Ces tuiles sont utilisées par le jeu pour tracer le chemin du marcheur itinérant d'un bâtiment.
  - Accessible uniquement lors de la visualisation d'une superposition, telle que l'eau, le risque d'incendie, la couverture de divertissement, 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
- **Afficher la portée lors de la construction de réservoirs, de fontaines et de puits**
- **Afficher la taille de construction lors du déplacement**
  - Affiche un petit texte jaune au format «1x2» pour vous indiquer le nombre de carreaux de largeur et de longueur de votre zone de construction
  - Particulièrement utile pour la pose de routes, de maisons, de démolition d'arbres et de tout ce qui peut être construit en cliquant et en faisant glisser
- **Mettez en surbrillance la légion au survol du curseur**
- **Activer le zoom**
  - Vous permet de zoomer et dézoomer pour voir plus (ou moins) votre ville, appuyez sur le bouton central de la souris pour réinitialiser
- **Activer la barre latérale militaire**
  - Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche sur une légion, remplace la zone de la mini-carte par un panneau d'informations détaillant le statut de la légion (moral, santé, taille) et des boutons pour envoyer des commandes à la légion
- **Désactiver le clic droit pour faire glisser la carte**
- **Afficher la côte de prospérité maximale atteignable avec le logement actuel**

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

- Le nombre ne se montre que si le joueur n'a pas atteint l'objectif de prospérité

Les options de **difficulté** sont affichées dans le troisième onglet du menu Options. Dans la version 3.0, la difficulté du jeu de base a été transformée en curseur dans cet onglet d'options. Les options configurables sont:

- **Activer les malédictions / bénédicitions de Dieu**
- **Désactiver la jalousie des dieux**
- **Activer la main-d'œuvre globale**
  - Élimine la nécessité de faire passer les citoyens à la recherche de main-d'œuvre par le logement. Au lieu de cela, tous les bâtiments avec accès routier seront dotés d'un personnel complet s'il y a un nombre suffisant de chômeurs.
- **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 vos effectifs. Cela vous oblige à dépendre fortement de l'immigration lorsque la santé de la ville est bonne et crée une main-d'œuvre instable.
  - Si vous activez "Réserve de travailleurs fixes - 38% de la population plébéienne", cette option n'a aucun effet.
- **Réserve de travailleurs fixes - 38% de la population plébéienne**
  - L'activation de cette option définit votre réserve de travailleurs à 38% de votre population plébéienne, sans égard à l'âge.
- **Bloquer la construction autour des loups**
- **Autoriser la construction de plusieurs casernes**
- **Désactiver l'apparition infini des loups**



## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

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

- **Les dames du marché ne distribuent pas de marchandises**
  - Par défaut, les acheteurs du marché vendent également des biens stockés sur leur marché à toutes les maisons lors de leurs déplacements pour acheter plus de nourriture et de biens à vendre. En évitant cela, vous pouvez contrôler plus étroitement la disponibilité des aliments et des biens dans diverses parties de la ville.
  - Par exemple, un acheteur sur le marché qui va acheter du vin peut passer devant des maisons où vous ne voulez pas pouvoir acheter du vin. Si vous autorisez également les acheteurs du marché à vendre, ces maisons pourront acheter du vin à cet acheteur sur le marché, ce qui pourrait déclencher une évolution indésirable en patriciens.
- **Les pousseurs de charrettes des greniers peuvent sortir de la route**
  - Permet à un pousseur de chariot d'un grenier à «obtenir» un type de nourriture de sortir de la route pour atteindre un ensemble de grenier pour «accepter» ce type de nourriture
  - Élimine le besoin d'une connexion routière entre un grenier pour «accepter» un type de nourriture et un autre ensemble de grenier pour «obtenir» ce type de nourriture
  - Comme pour les entrepôts, ils obtiendront de la nourriture du grenier «acceptant» le plus proche et ignorent les autres greniers «obtenant», même s'ils sont plus proches que le grenier «acceptant»
- **Double la capacité des pousseurs de charrettes pour obtenir des greniers**
- **Permettre aux commerçants d'exporter de la nourriture des greniers**
  - Avant Augustus 3.0, les importations et exportations alimentaires, ainsi que les demandes de César, ne fonctionnaient que si la nourriture était stockée dans des entrepôts. Comme cela n'était pas pratique, Augustus 3.0 permet désormais à la fois d'importer de la nourriture et d'envoyer des demandes de nourriture directement à partir des greniers. Cependant, comme l'exportation de nourriture peut faire mourir de faim les gens, cette nouvelle fonctionnalité spécifique a été ajoutée en tant que paramètre
- **Les tours de guets n'ont pas besoin d'un accès routier vers les casernes**
  - Permet aux sentinelles de sortir de la route pour atteindre leur tour
  - Supprime la nécessité d'avoir une route entre la caserne et la tour
  - Notez que les tours nécessitent toujours un accès routier à des fins de dotation en personnel et que les tours sans personnel ne peuvent toujours pas recevoir de sentinelles

- **Les fermes et les quais livrent uniquement aux greniers à proximité**
  - Empêche les pousseurs de chariot de la ferme et du quai de se rendre à l'extrême opposée de la carte pour déposer leur récolte ou leurs prises dans un grenier qui les accepte
  - Améliore "l'efficacité" en réduisant les trajets des pousseurs de chariot
  - La distance est calculée «à vol d'oiseau», quelle que soit la distance de la route. La limite est de 64 tuiles.
- **La nourriture n'est pas livrée aux greniers**
  - Permet un meilleur contrôle du comportement des pousseurs de chariot de la ferme et du quai en les empêchant d'apporter leur récolte ou de prendre à un grenier qui «reçoit» ce type de nourriture
- **Toutes les maisons fusionnent**
  - Forcer les maisons dans une zone 2x2 de même qualité, telles que «petite tente», «grande casa» ou «petite insulae», à fusionner dans la variante 2x2. Cela supprime l'élément aléatoire attribué aux tuiles de la carte pour déterminer si les maisons vont fusionner sur cette tuile.
- **Les puits d'argile et les mines de fer qui s'effondrent au hasard prennent de l'argent à la place**
- **Les entrepôts n'acceptent rien une fois construits**
- **Les maisons ne s'étendent pas sur les jardins**
- **Les marcheurs itinérants ne sautent pas les coins**



## *Nouvelles fonctionnalités de l'interface Augustus*

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

Pour mieux utiliser l'espace accordé par les résolutions modernes et transmettre plus d'informations, nous avons mis à jour la barre latérale de l'écran de la ville.

De nouveaux ajouts à la barre latérale ont été ajoutés: l'humeur des dieux, des informations sur les invasions à venir et les demandes faites par l'empereur. L'affichage de la demande permet également de stocker les marchandises demandées via un clic, avec la possibilité de continuer à stocker une fois la demande terminée. Un triangle rouge au-dessus du bien dans la barre latérale indiquera maintenant si quelque chose est stocké de cette manière.

### **Menu d'options révisé:**

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

### **Interface utilisateur révisée Conseiller Commerce:**

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

Le conseiller montre maintenant quelles marchandises sont exportables et importables en fonction des routes commerciales disponibles dans le scénario. Il est également désormais possible d'importer et d'exporter 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 définir.





### Amélioration des commandes de quai:

Les commandes spéciales sur les quais peuvent désormais limiter l'accès des navires par ville d'origine. Dans l'ancien système, les quais n'étaient limités que par les marchandises - si vous vouliez avoir un commerce de ville spécifique sur un quai, vous deviez vous assurer que le quai en question autorise tous les biens que la ville vend et achète.

Les quais ayant des commandes spéciales pour des marchandises spécifiques fonctionnent comme auparavant, mais les quais peuvent désormais être configurés pour ne servir que les navires de commerce de leurs villes respectives. Les navires ne font pas non plus la queue de manière peu logique, et les navires qui attendaient déjà d'être à quai n'auront plus leur place prise dans la file d'attente par un nouveau navire.

Roma	Accepting
Tarentum	Accepting
Capua	Accepting
Carthago	Accepting
Corinthus	Accepting
Brundisium	Accepting
Athenae	Accepting

## Évaluation culturelle

### Nouvelles mises à niveau 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 a inévitablement conduit à une situation que les acteurs ont appelée «décharge culturelle»; ou le placement excessif de structures comme **les écoles, les bibliothèques, les théâtres et les académies**, souvent dans les derniers jours d'une mission. Pour offrir une alternative, nous avons mis en œuvre des améliorations structurelles similaires au fonctionnement des **bains publics, des marchés, des fontaines et du Sénat**.



**Le théâtre, l'école et la bibliothèque** ont maintenant un nouvel état de mise à niveau lié à la désirabilité. Lorsque le niveau de désirabilité suffisant est atteint, la structure changera visuellement - en outre, 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 1000 personnes. Pour économiser du travail et de l'espace, vous devez vous efforcer de placer ces structures culturelles dans des zones à forte désirabilité.

### 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 **Grands Temples**, un **Phare**, le **Colisée** (qui a été transformé en monument et ne permet la construction que d'un seul), et l'**Hippodrome** (également maintenant un monument).

### Mausolé, Laraire, et Nymphée:



#### Laraire:

Ce bâtiment est un sanctuaire dédié aux morts. C'est une variante 1x1 de l'**Oracle**, il donne accès à tous les dieux à 20 personnes par bâtiment.



#### Nymphée:

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



#### Mausolé:

Il existe 2 variantes du **mausolée**: petit (2x2) et grand (3x3). Historiquement, les Romains étaient assez superstitieux à propos de l'enterrement des morts, exigeant la construction d'un mausolée en dehors des limites de la ville. Pour reproduire cela dans Augustus, les deux mausolées ont une désirabilité négative dans un rayon proche, mais un effet de désirabilité positif important plus loin. Ils ont besoin de marbre pour être construits: 2 charges pour le **petit mausolée** et 4 charges pour le **grand mausolée**.





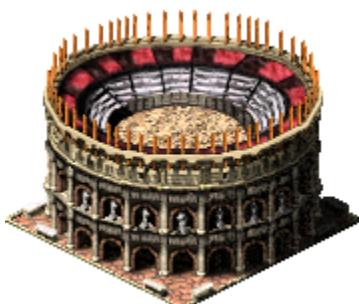
## *Nouveauté divertissement*

Caesar 3 a une mécanique quelque peu obscure des points de divertissement «globaux». Lorsqu'un marcheur d'un **théâtre** passe à proximité d'une maison, 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 ville, en fonction de leur «capacité d'accueil», alors chaque foyer se verrait attribuer 5 points de divertissement supplémentaires. Cela s'appliquait aux **théâtres**, **amphithéâtres** et **colossées**, ainsi qu'à l'**hippodrome**, qui offrait toujours ce bonus global.

**Augustus** a supprimé ce mécanisme pour tous sauf 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 fait pour permettre plus «d'espace» pour les nouveaux bâtiments de divertissement, ainsi que pour réduire davantage les incitations à placer des bâtiments redondants.

### **Nouveaux bâtiments:**

Le divertissement a reçu 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 divertissement.



Le **Colisée** était souvent nécessaire pour réaliser des logements de Villa patricienne. Comme cette structure est maintenant un monument, nous vous présentons l'**arène** et la **taverne**.

L'**Arène** est un bâtiment 3x3 qui remplace essentiellement le **Colisée**. Il coûte 500Dn et fournit 25 points de divertissement lorsqu'il est à la fois l'accès aux gladiateurs et aux lions.



La **taverne** est un lieu de rassemblement local, destiné à être placé dans des blocs d'habitation. Bâtiment 2x2, il consomme de la viande et du vin pour offrir des points de divertissement. Si seul le vin est fourni, 5 points sont fournis par le marcheur de la taverne. Si du vin et de la viande sont fournis, le marcheur donne 10 points. La **taverne** a des instructions spéciales pour vous aider à gérer les ressources que

vous souhaitez distribuer comme des marchés. La **taverne** ne fournira pas de nourriture ou de vin au logement comme un marché.



La **taverne** ajoute également un nouveau marcheur qui est chargé d'aller chercher la viande et le vin dans les greniers ou les entrepôts, afin de ne pas exercer de pression supplémentaire sur vos magasins. Ce bâtiment est une excellente utilisation du vin dans une ville qui n'a pas encore attiré les patriciens!

### Jeux du Colisée:

Dans **Augustus 3.0**, le **Colisée** est devenu un monument et le cœur de votre ville, vous permettant d'accueillir des **Grands Jeux**. Ceux-ci nécessitent des ressources stockées et une partie de vos fonds personnels pour héberger \*. En tant que gouverneur, vous pouvez organiser des jeux pour vos citoyens, mais votre rang doit également être pris en considération. 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 graphiques des jeux s'affichent pendant 3 mois. Les bonus sont appliqués une fois que les jeux commencent. Les ressources et les fonds nécessaires varient en fonction de la taille de la ville, comme pour les vins du Grand Festival.

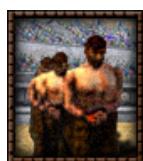
### Choix des jeux :



#### *Batailles Navales*

Nécessite: Du vin et du bois + Fonds personnels

Bonus: Augmenter la vitesse de déplacement des troupes pendant 12 mois et meilleures chances de combat à distance (dure jusqu'à leur utilisation)



#### *Animal Games*

Nécessite: Viande + Fonds personnels

Bonus: Les criminels, les émeutes et les révoltes sont réprimés pendant 12 mois. Les dompteurs de lions viendront à la défense de la ville lors de la prochaine invasion



#### *Jeux Romains*

Nécessite: Blé et Huile + Fonds personnels

Bonus: Augmente votre faveur de l'empereur et de vos 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 qui nécessitent des ressources de construction sont désormais des **mini-monuments**, qui n'ont qu'une seule phase de construction, mais nécessitent toujours un **camp de travail** et la **guilde des architectes** (renommée de la **guilde des ingénieurs**) pour être construit .



## *Politiques commerciales*

Augustus 3.0.0 ajoute également de nouvelles options pour le commerce, appelées **politiques commerciales**. Celles-ci sont définies via deux bâtiments différents: le **caravansérai** permet de sélectionner une politique commerciale terrestre, tandis que le **phare** permet désormais des politiques commerciales maritimes (et conserve ses avantages d'origine).

Afin de sélectionner une stratégie, construisez d'abord la structure correspondante. Le **caravansérai** aura besoin de marbre, de bois et d'argile ainsi que d'une **guilde d'architectes**. Une fois le **caravansérai** construit, il aura besoin d'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 faudra du bois pour allumer la flamme au-dessus de votre merveilleuse ville! Un approvisionnement insuffisant en bois rendra caduque la politique adoptée.

Les politiques disponibles sont les mêmes 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 la politique à tout moment, mais cela vous coûtera 500 Dn à chaque fois que vous modifiez la politique.

## Land trade policy

Select a land trade policy for your city. You can change to another policy at any time.

This will cost 500 Dn.

 **Consilium venditor terrae**  
Landed seller's policy: Land exports earn 20% more, but land imports are 10% more expensive.

 **Consilium emptor terrae**  
Landed buyer's policy: Land imports are 20% cheaper, but land exports earn 10% less.

 **Consilium quantitas terrae**  
Landed quantity policy: Trade caravans carry 4 goods more, but move 10% slower.

Ces politiques peuvent offrir de nouvelles options économiques en début ou en fin de partie. Choisis sagement!



## *Humeur & Crime*

**La popularité et l'humeur** dans Caesar 3 est très basique. Les joueurs comprennent rapidement que s'ils maintenaient des salaires élevés avec un faible taux d'imposition, il n'y aurait pas de problèmes. Dans Augustus 3.0, nous avons cherché à améliorer ce système. Dans cette 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 la désirabilité locale. Si vous parvenez à réduire le chômage et à ne pas taxer excessivement vos citoyens, vous êtes déjà sur un bon point de départ. Augustus a rendu plus difficile (en difficulté plus 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 maisons non visitées par un collecteur d'impôts seront désormais considérées comme étant à 0% de taxe.

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 augmenter l'humeur (les tentes ne peuvent toujours pas stocker de nourriture et ne recevront pas un tel avantage).

De plus, offrir des divertissements supplémentaires augmentera le bonheur car cela détourne les citoyens du quotidien. Augustus a inclus de nouvelles formes de divertissement comme décrit ci-dessus.

Enfin, les quartiers attrayants augmenteront également l'humeur des citoyens. Plus ils vivent dans un bon logement, plus ils sont affectés par une meilleure durabilité de quartier. Ainsi, si l'ajout de statues à côté des tentes ne rendra pas les 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 du logement et la richesse globale des citoyens. Chaque maison s'évaluera par rapport au niveau global de logement dans votre cité. Il s'attendra également à de meilleures conditions de vie dans les grandes

villes que dans les plus 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 faire d'un bidonville à la périphérie d'une ville opulente une véritable poudrière!

Cet effet est beaucoup plus prononcé à partir des petites casa, 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 de produits finis. Les résidents de ces maisons modestes pourraient ne pas apprécier vivre à côté des palais - cependant, ils peuvent être apaisés en fournissant des divertissements, de la nourriture et des attractions supplémentaires.

D'un autre côté, les plébériens vivant dans des Grande Insulae et les patriciens aimant tellement leurs conditions de logement qu'ils ne voudront pas des types de logement plus élevés.

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

L'humeur est calculée par maison individuelle.

Une maison obtient une augmentation d'humeur si elle acquiert plus de nourriture (à l'exception des tentes), de divertissement et de désirabilité que ce dont elle a besoin.

Il y a maintenant une pénalité d'humeur si la maison (Large Insula ou inférieure) est en dessous du niveau de logement moyen.

Cette pénalité est plus sévère si le logement est une petite Casa ou inférieure, et en particulier pour les tentes - cependant, des facteurs atténuants peuvent réduire cela, comme expliqué ci-dessus.

Enfin, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quelle maison pour voir l'humeur actuelle et les principales plaintes des résidents.

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

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

Les émeutiers ressemblent aux manifestants. Les criminels apparaissent à partir de logements qui ont une humeur très faible. Une fois que l'humeur



atteint un bas niveau, un criminel apparaît et se dirigera vers un forum ou 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 faible, ils chercheront à voler des produits finis ou de la nourriture dans les entrepôts / greniers.

Les préfets peuvent réduire ces incidents criminels s'ils interceptent les criminels lors de leurs déplacements. Les criminels cherchent à atteindre leur destination et peuvent parfois quitter la route pour atteindre leur cible. Les préfets poursuivront et accéléreront pour essayer d'attraper le criminel. Une fois que le préfet a attrapé le criminel, il 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 de criminalité élevée.

#### **Nouvel overlay pour l'humeur:**

L'overlay Criminalité a été retravaillée et représentera avec plus de précision une maison susceptible de donner naissance à un criminel. De plus, un overlay d'humeur a été ajoutée (compatible avec les daltoniens!) Qui montre le bonheur relatif de toutes les maisons.



#### **Tours de guet:**

Les tours de guet sont une nouvelle alternative moins chère aux tours de pierre. Les tours de guet n'ont pas besoin d'armes pour fonctionner, mais elles ont besoin d'une caserne. Elles ne nécessitent pas non plus de couverture par les préfets ou les ingénieurs. Elles sont équipées d'un archer à l'intérieur de la tour et engendrent 2 patrouilleurs. Ils 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. Ils peuvent également être placés dans la ville si vous le souhaitez, car ils peuvent combattre des criminels ou les émeutiers.



### **PERFORMANCE:**

Augustus 3.0 inclut également de nombreux changements de performances et d'optimisation du code. Il existe plusieurs petites améliorations générales des performances, mais certaines optimisations clés des performances sont les suivantes:

Les calculs des pousseurs de chariots, 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 placé. Cela pouvait amener le pousseur à ignorer un grenier placé plus près par la suite. Désormais, les pousseurs recalculeront la destination et les distances plus fréquemment et choisiront la plus proche. Si le grenier est plein, ils essaieront la meilleure option suivante.

Les navires ont également été améliorés pour rechercher des quais de manière plus intelligente et prendre en compte les nouveaux paramètres lors du choix d'un quai.

Enfin, une demande commune de la communauté a été réalisée dans cette mise à jour: nous sommes heureux d'annoncer qu' Augustus 3.0 a complètement supprimé toutes les limites de marcheur, de sprite et de bâtiment. Des villes aux proportions énormes peuvent maintenant être développées ... et cette fonctionnalité elle-même aidera à ouvrir la voie à des cartes, des objectifs de ville et des scénarios futurs encore plus grandioses!



## *Augustus 3.0 Changelog*

### Ajouts:

- Added tavern, a new entertainment building. Requires wine to work, provides extra entertainment with meat.
- Added arena, a smaller version of colosseum.
- Added unused bird chirping ambient sound.
- Added a cheat to unlock all buildings.
- Added rotated small statues.
- Added horse statue.
- Added two types of hedges. They adjust their graphics based on adjacent hedges.
- Added an option to disallow roamers from skipping corners.
- Added colonnade.
- Added tooltips to roadblock controls.
- Added lararium, a small shrine to lares and ancestor spirits. It functions as a tiny oracle, providing coverage for 20 people to every god and providing positive desirability.
- Added nymphaeum, a building dedicated to the nymphs. It functions as a large oracle, providing coverage for 750 people to every god and providing a positive desirability.
- Added small and large mausoleums, functioning the same way as oracles and nymphaeum, except providing negative desirability.
- Added watchtower, a small building that shoots enemies with arrows and sends out two sentry walkers to patrol the streets against the enemies.
- Trade advisor will now display whether a resource is importable or exportable.
- Certain buildings now have graphical variants, available for selection when building them by pressing the rotation key. Buildings with variants available will provide a notification.
- Added a "go to the monument" button when a monument is completed.
- Added a decorative column.

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

- Added a blue roadblock variant.
- Allow cycling of some buildings - switching between the related types by pressing the rotation key. Works for paths, trees, small and large temples.
- Add option to allow exporting food from granaries.
- Monument screen will now display a warning if it's not properly connected.
- Add an option to have wolves respawn even if the whole pack is killed.
- Added a button to stop monument construction.
- Added roadblock permissions for missionaries and watchmen.
- Added tooltips for problems overlay, explaining what the problem is.
- Sidebar will now display emperor requests, gods' status and invasion information.
- Added Caravanserai, a building that allows setting a land trade policy and shortens duration of land trade disruptions.
- Lighthouse allows you to pick sea trade policy. They can also be selected from trade advisor screen.
- Added games, big events that require colosseum, resources, personal money and preparation time in exchange for bonuses. Naval battles increase soldier movement speed for 12 months and improve victory chances in the next distant battle. Executions prevent criminals from spawning, improve sentiment, prevent gladiator revolts and cause colosseum to spawn lion walkers who defend the town for 12 months. Imperial games increase sentiment and Caesar's favour for 12 months.
- Added a rotated small statue variant.
- Added undo hotkey.
- Added a new option, which lets you see the highest prosperity achievable with the current state of the city.
- Added garden walls.
- You can now stockpile goods for requests from the sidebar.
- When dispatching a good that is being stockpiled, you'll be asked if you wish to keep stockpiling the good when confirming the dispatch.
- Added sentiment overlay.
- Chief advisor now has a new message explaining about poor overall housing having a negative impact on migration.
- Added a "clear text" button for input boxes.
- Added garden wall gates.
- Added new cursor icons.
- Added a hotkey for previous rotation.

## Modifications:

- Mods folder is renamed to Assets. The assets are bundled with every build except for Windows.
- Sentiment rework, fill in details.
- “Hunger Halt Migration” no longer a thing due to sentiment rework
- Colosseum and Hippodrome are now monuments. Colosseum now provides a global +5 entertainment bonus when built.
- Mars module 1 allows the priest to go off road to the supply post.
- Oracles and large temples are now mini-monuments - require the resources to be carried by a workcamp and built by an architects guild.
- Various save elements have been made dynamically sized - reducing the savefile size and improving performance in small cities. Limits on number of buildings and walkers removed.
- Improved warnings and errors when assets are improperly installed and when loading new save games in outdated builds.
- Buildings that can't be built will be displayed with a red footprint.
- When using undo, the houses will have their population restored.
- Large statue is now animated if it has water access.
- Changed import behaviour - the default setting when setting a good as importing will now be unlimited imports.
- When changing the acceptance status of resources in warehouse/granary, the buildings will now remember their selected quantity.
- Warehousemen won't show up until they find themselves a task - preventing their sprite flickering when they have no available task.
- Building ghosts are now transparent instead of green.
- Docks behaviour completely reworked and made more intuitive - can now select which cities a dock will trade with. A dock can now trade only some of the goods instead of all of them. Ships can visit multiple docks if necessary.
- Engineer guild renamed to Architect guild, to avoid confusion with engineer post.
- Adjusted the destination targeting, will no longer take the difference in road to Rome into account in its calculations, resulting in more predictable behaviour.
- Cart pushers, dockers, market ladies and prefects will now occasionally change their target mid route, to make their behaviour more intelligent.
- Special orders button will now only display available resources.
- Requested food can now be sent from the granaries.
- You can now import and export the same resource.
- Trade advisor window reworked.
- Trade advisor now allows mothballing of wharves.

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

- Different pavilions are now a variant of one building type instead of separate building types.
- Some entertainment/education buildings can now be upgraded with high desirability. Upgraded buildings provide more city-wide coverage, reducing the need for culture farms in well-designed cities.
- When adding a resource to the warehouse, partially filled bays will be used before a new bay is claimed for the resource.
- Allow importing food directly to granaries.
- Change how the maximum number of traders from a city is calculated. Instead of being based on the average number of 'trade shields', it's now based on the total volume of tradable goods.
- Adjust how favour changes from the player's salary is calculated. Instead of being based on the salary in January, it takes account of all the funds paid during the previous year.
- Garden paths now adjust their graphics based on adjacent garden paths.
- Crime changes, fill in details.
- Large temples, large mausoleums, and nymphaeums now require 4 marble.
- Rebalance the cost of monuments.
- Rebalance of levies.
- Right clicking on a monument hauler will now show which resource they are carrying.
- Some epithet names for Grand Temples have been changed.
- Adjusted entertainer destination walker building selection. Will now prefer buildings without shows a bit more.
- Adjusted entertainment values, fill in details.
- Blessing points are now slowly lost when the respective god is unhappy, instead of being lost all at once.
- Text in the health advisor panel is now shown in white font, to match other advisors.
- Added border to main menu.
- Changed main menu image.
- Added tooltips to the housing advisor.
- Added warning about road access with monuments.
- Dead protestors now have corpses.
- Venues will no longer send labour seekers when they have employment but no shows.
- Added borders to advisor windows.
- Change the way farms convey productions - now they will slowly grow each field in cycle, instead of growing one to full before moving to the next one.
- Improve Prefect target seeking - will now try to go for the closest criminal.
- Prefects move slightly faster when chasing enemies.
- Venus' blessing now reduces the unhappiness caused by unemployment.

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

- Default difficulty is now normal.
- Meat is now named as fish when appropriate.
- Holding festivals moved to religion advisor.
- Changed columns in some overlays, to have them show the severity of the issue through the use of colors.
- Changed mounted auxilia death sound to a horse death sound.
- Option to have monuments give extra culture rating removed, now integrated as permanently on. Culture given by a monument changed to +6. It now counts all monuments instead of only grand temples and the pantheon.
- Changed the message when trying to build close to the wolves with the option selected. The range where the player is not allowed to build has been reduced to 6 tiles for wolves.
- Temples and markets set to not accepting certain goods will no longer distribute them.
- Added a new Housing Advisor icon.
- Added Housing Advisor into the lineup of the advisor menu.
- Game can now be exited from the Map Editor.
- Removed prosperity cap from "society" graphs info in population advisor.
- Auxiliary cavalry now makes a horse sound when killed.
- Added colored cursor support.
- Mars Grand Temple first epithet now discounts fort levies.
- Watch towers now need barracks in order to be staffed.
- Large temples now provide coverage for 3000 people. Their desirability has been increased to match large statues.
- Lighthouse now requires timber to operate.
- Levies adjusted, forts 10->8, Grand Temples 48->44, Lighthouse 20->8, Large Temples 4->8.

### Corrections :

- Fixed various bugs on big endian systems
- Warehouses will now send food to granaries if there's any empty space in there, instead of needing to be half-empty.
- Fixed various bugs with Venus temples providing wine.
- Mars grand temple no longer grants +2 attack bonus to all soldiers.
- Fixed a bug that allowed players to build more than 2 grand temples.
- Roads now properly turn into the pantheon.
- Neptune reservoir module now gives symmetrical water access.
- Monuments no longer accept diagonal connection to access points.
- Fix luxury palaces devolving when kept upgraded with the pantheon module.

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

- Fix building orientations now showing up properly when having a rotated hippodrome in the city.
- Fix supply post not being detected sometimes when loading a save.
- Mars great temple will now send its priest to the pantheon, if the pantheon has the right module.
- Disable undo option when certain houses change, preventing 'black hole glitch'.
- Mess hall will no longer display employment access warning when global employment is turned on.
- Sentries will now be properly assigned when some towers don't have road access.
- Fix a bug allowing multiple supply posts to be built.
- Supply posts will now be properly detected when building a fort.
- Prevent building multiple unique buildings with the undo.
- Prevent split housing from losing all coverage.
- Multibyte fonts will no longer display as transparent.
- Fix entertainer figures corrupting buildings memory.
- Selected Mars grand temple recruitment priority button will now be properly highlighted.
- Rioters can no longer destroy native buildings.
- Removed ICC profiles from PNG files.
- Trading ships will now play proper phrase when leaving the docks.
- Docks no longer ignore Mercury monument bonuses.
- Hauler animation no longer plays at double the speed.
- Houses will not display a warning that it's devolving because it needs food, if the model file has been modified to not need food.
- Augustus-added buildings with climate specific variants will now display proper ghosts based on the climate.
- Fixed a bug where dead lion tamers would turn into tax collectors.
- Fixed a bug where gardens' city sound would not play.
- Fixed population graphs on large populations.
- Fixed killall cheat removing fishing spots, fort standards, and military banners.
- Fixed bugs where workcamps would stop getting resources if the closest monument's construction is halted.
- Fixed entry/exit points changing their position when they have water access when the map is rotated.
- Fixed a bug where forts could sometimes get additional soldiers.
- Fixed mess halls fetching food even when not staffed by workers.
- Fixed various graphical bugs with a military sidebar.
- Fixed issues with finish monuments cheat.
- Fixed problems when zoom is disabled in a city that's zoomed in/out.

## **Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel**

### ***Équipe Augustus***

Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) - Fondateur et programmeur principal, traducteur (Polonais)

José "cruelios" Cadete (PT) - Programmeur, gardien de la sagesse ancienne

Matt "Areldir" Hedges (AU) - Artiste principal, consultant historique, concepteur de cartes

William Hardy "hardycore" Gest (US) - Programmeur, écrivain

Yakov "MSTVD" Burmin (US) - Artiste, testeur principal, traducteur (Russe)

Nils "Lizzaran" Aßmann (DE) - Designer de carte, traducteur , artiste (Allemand)

@Legionary2 (US) - Concepteur, coordinateur de communauté, testeur principal

Bianca "bvschaik" van Schaik (NL) - Fondateur et programmeur de Julius

Damien “Awatibala” Vincent (FR) - Programmeur, traducteur (Français)

Tomasz Magierowski (PL) - Artiste, traducteur (Polonais)

### ***Traducteurs et testeurs***

Alexandre “alonso” Alonso (BR) - Traducteur (Portugais)

Alexis Reyes “Lord Alesito” Leiva (CL) - Traducteur (Espagnol) & testeur

Andrey Belov (RU) - Traducteur (Russe)

@Franz (IT) - Traducteur (Italien)

@cdsmith-umn - Testeur

## Projet Augustus: Version 3.0.0 Manuel

@Williss360 - Testeur

### *Autres contributeurs de la communauté*

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