



Une modification de l'illustre city-builder d'**Impressions Games** : Caesar 3

## **Manuel Augustus Version 3.2.0**

### *Table des matières*

---

Informations légales	1
Avant de démarrer	2
Configuration	3
Ajouts et Interface d'Augustus	8
Monuments & Construction	15
Religion, Bénédiction & Temple Monumental	18
Politiques commerciales & Frais des édifices	25
Évaluation de la Culture	28
Nouveautés des Loisirs	29
Gestion Militaire	32
Humeur & Criminalité	33
Hygiène & Maladies	36
Décorations & Ornements	40
Changelog	42
Équipe & Contributeurs	60
Annexe I : Numerus Helpus	62
Annexe II : Liste des nouveaux bâtiments	63

---



## *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 (mais non limité à) son nom, son code 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 absolument non lucratif, et proposé exclusivement en tant que modification gratuite pour Caesar 3 par les fans du jeu original, sous la licence GNU Affero General Public License v3.0 et Creative Commons CC BY-SA 3.0.



*Note: le texte coloré en rouge dans le manuel contient des informations concernant uniquement la dernière version d'Augustus.*

\*\*\*

## *Avant de démarrer*

En raison de 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 les nouvelles ressources, ce qui pourrait causer des erreurs d'affichage.

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 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**» 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 avertira au lancement, et toute ressource manquante sera notifiée dans le journal d'erreurs ("augustus-log.txt").

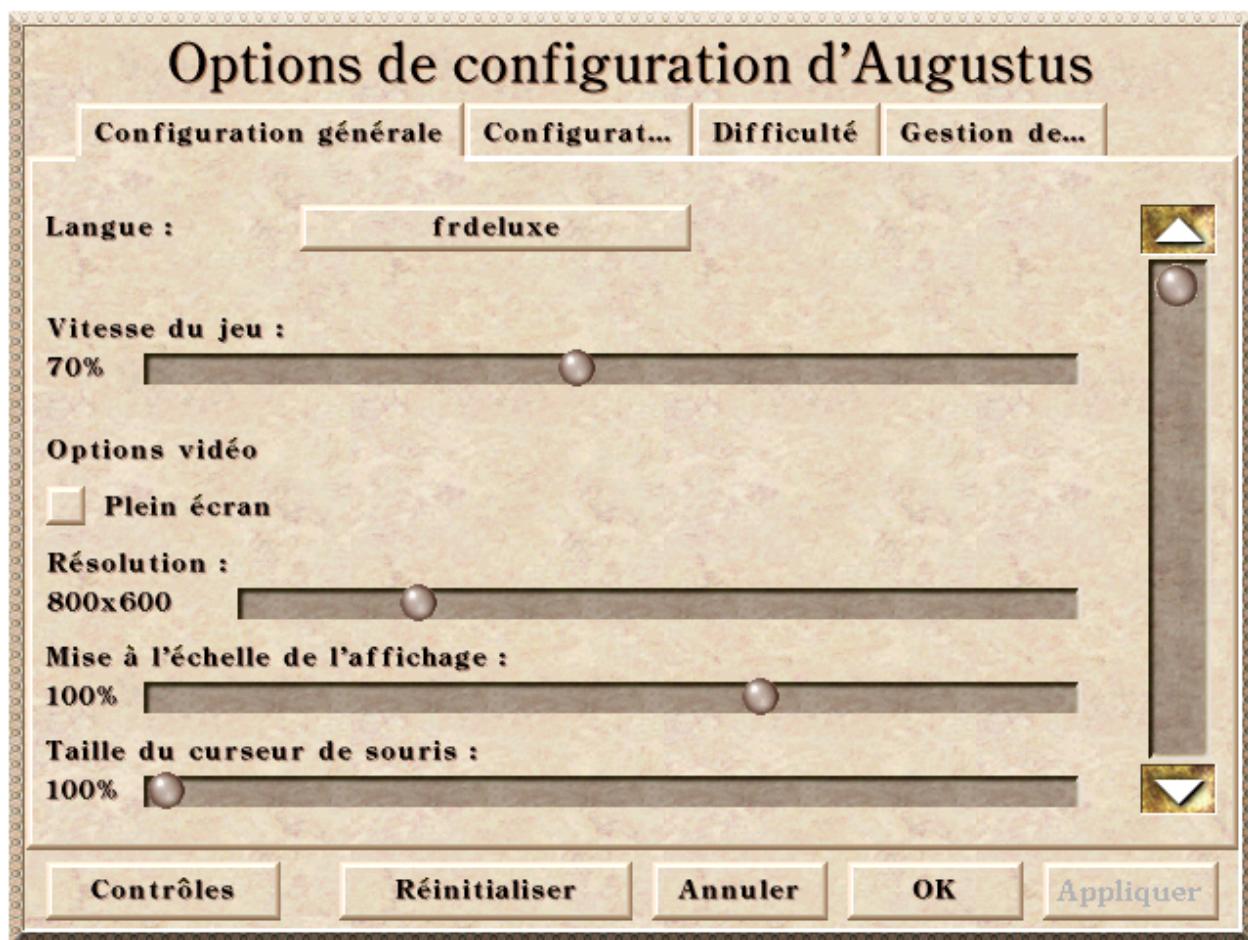
Note: lors d'une mise à niveau vers une version plus récente d'Augustus, **l'ancien dossier 'assets' doit d'abord être supprimé**, puis remplacé par le dossier 'assets' le plus récent, afin d'éviter des problèmes de compatibilité.

Si vous avez des questions concernant l'installation, n'hésitez pas à rejoindre le serveur **Discord de GamerZakh** et à poster sur la chaîne #julius-and-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

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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 portée en plaçant les réservoirs, fontaines, et puits**
- **Voir la portée des fontaines et puits en plaçant les maisons**
- **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, la suppression d'arbres, et pour toute construction via un cliquer-glisser.
- **Mettre en surbrillance les légions au survol du curseur**
- **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 affichant les 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**
- **Inverser le déplacement de la carte avec le clic droit**
- **Remplacer les messages urgents par des bandeaux d'alerte**
  - Les pop-ups des messages urgents interrompant une partie sont remplacés par un simple bandeau en haut de l'écran.
- **Afficher la grille complète**
  - Affiche une grille de construction sur toute la carte.
- **Afficher la grille partielle en plaçant un bâtiment**

- Affiche une grille de 2 cases de largeur autour d'un bâtiment lors de sa construction.
- Toujours afficher les boutons de rotation
  - Des boutons de rotation s'affichent automatiquement si un bâtiment dispose de variantes ou peut être pivoté (option destinée aux contrôles tactiles ou à la souris uniquement)

Les options de **difficulté** sont affichées dans le troisième onglet du menu Options. 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 / bénédicitions 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



## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

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 empêchant cela, vous pouvez contrôler plus précisément la disponibilité des types de nourriture et des biens dans diverses zones 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 quitter 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, 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 peut être parfois peu pratique, Augustus 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 éventuellement 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'extrême opposée de la carte pour déposer leur récolte ou leurs prises dans un grenier acceptant ces types de nourriture.
  - Améliore le rendement 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**
- **Les citoyens abattent automatiquement les animaux inoffensifs**
  - Si désactivé, les animaux paisibles (moutons et zèbres) ne sont plus abattus à vue, à moins d'envoyer une légion.



\*\*\*

## Ajouts et Interface d'Augustus

### • Ajouts de fonctionnalités •

#### Barrages routiers:



En nous inspirant des city-builders ultérieurs d'Impressions games, nous avons intégré les barrages routiers dans Caesar 3.

Par la même occasion, nous avons amélioré 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!

#### 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 / 24 / 16 / 8

Vous pouvez maintenant contrôler le nombre de biens de chaque type stockés dans un entrepôt ou un grenier (**la capacité de ce dernier a été augmentée à 3200 unités**), 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.

Pour une ressource réglée sur "Ne pas accepter", la valeur par défaut du stockage est 32 et ne peut pas être modifiée. Cette valeur n'a aucune influence sur un stockage effectué au préalable avec une valeur moindre (la valeur d'origine sera à nouveau affichée en sélectionnant "Accepter" ou "Aller chercher les biens").

#### Amélioration des commandes de dock:

Vous pouvez à présent définir quels biens un dock peut accepter et les ordres spéciaux des docks peuvent désormais limiter l'accès des navires selon la cité d'origine (**survoler**

les noms des cités avec le curseur affiche une infobulle listant les biens qu'une cité vend/achète). Dans l'ancien système, les docks n'étaient limités que par les marchandises - si vous vouliez faire commerce avec une cité spécifique via un dock, vous deviez vous assurer que le dock en question autorisait tous les biens que la cité vend et achète.

Les docks ayant des ordres spéciaux pour des marchandises spécifiques fonctionnent comme auparavant, mais ils peuvent désormais être configurés pour recevoir seulement les navires de commerce d'une certaine cité. 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 récemment arrivé.



#### Nouvelles options 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 - par exemple 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, afin de 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.



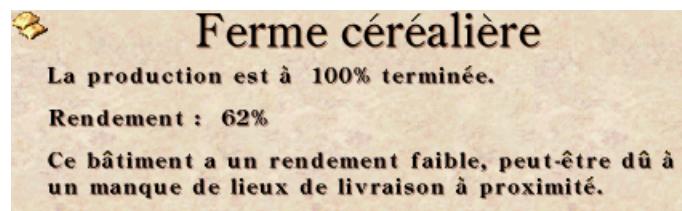
D'autre part, les entrepôts arborent désormais de nouveaux drapeaux colorés, chacun indiquant quels types de marchands ont accès à l'entrepôt.

### Nouveau Conseiller sur le Logement:

 Ce nouveau rapport informe le Gouverneur sur le nombre total de résidences dans la cité (détailé par rang), ainsi que la capacité d'accueil globale et la place restante. Est également listé le nombre de résidences demandant des biens spécifiques (poterie, meubles, huile, ou vin). Très pratique pour planifier votre production industrielle!

### Rendement des bâtiments de production:

Une nouvelle statistique est disponible dans la fenêtre de tout bâtiment produisant une ressource: le rendement. Il s'agit du ratio entre la production potentielle d'un bâtiment sur une année et sa production effective sur l'année passée, vous permettant ainsi de vérifier si la production de votre industrie est optimale. Si le rendement est faible, un message vous informera de la probable raison. (Note: les quais de pêche affichent la prise moyenne mensuelle de Poisson.)



### • Améliorations de l'interface et QoL •

### Fenêtre de chargement / sauvegarde améliorée:

Pour organiser plus facilement vos parties sauvegardées dans Caesar 3, la fenêtre de chargement / sauvegarde d'un fichier affiche désormais une mini-carte, le type et le nom de la mission, ainsi que les fonds actuels, la population et la date. Les bâtiments sur la mini-carte ont désormais des couleurs plus distinctives afin de mieux les différencier.



### Nouvelles informations de la barre latérale :

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

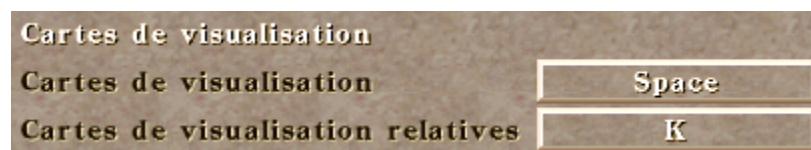
De nouveaux éléments ont ainsi été ajoutés à la barre latérale: l'humeur des dieux, des informations sur les invasions à venir, et les requêtes de l'Empereur. L'affichage de la requête permet également de stocker les marchandises demandées via un simple clic, avec la possibilité de continuer à stocker une fois la requête satisfaite. Un triangle rouge au-dessus du bien dans la barre latérale indique si un item est stocké de cette manière. **Une infobulle est affichée lors du survol des valeurs de Culture, Prospérité, Paix, et Estime, permettant de consulter le conseil correspondant du Rapport sur l'évaluation de la cité.**

**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 réglages fonctionnent désormais via des curseurs plutôt que des boutons.



### Nouvelles cartes de visualisation:

De nouvelles cartes ont été ajoutées, comme par exemple "Ennemis" (dans Risques), "En pause" et "Entrepôts" (dans Commerce), ou encore "Routes", pour aider le joueur à mieux se repérer dans les cités et sauvegardes très denses. Découvrez par vous-mêmes les nouveaux ajouts dans le menu "Cartes"!



**Astuce:** Pour directement afficher une carte sans assigner un raccourci dédié, utilisez le raccourci clavier

"Cartes de visualisation relatives" (hérité de Julius). Pointez un bâtiment avec le curseur de la souris, pressez la touche de raccourci, et la carte correspondante s'affichera. Cela fonctionne depuis la carte principale ou même depuis une autre carte de visualisation. Pratique pour naviguer rapidement entre différentes cartes en utilisant seulement deux touches!

### Interface utilisateur remaniée du Conseiller commercial:

Dans Augustus, le commerce profite de nouvelles fonctionnalités. Ces changements ont nécessité que l'interface du conseiller commercial soit revue pour plus de clarté et d'efficacité.

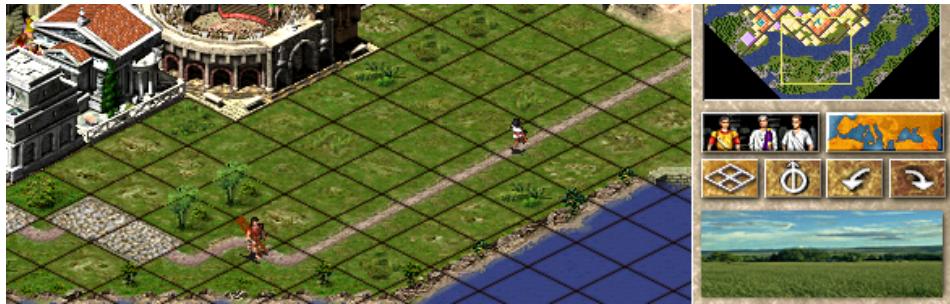
Le conseiller montre désormais quelles marchandises sont exportables et importables en fonction des routes commerciales disponibles dans la mission. Il est à présent possible d'importer et d'exporter simultanément un bien (comme le vin) et de fixer des quotas pour chaque type de transaction. Des boutons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



Note: Les ordres commerciaux peuvent être aussi définis depuis la carte de l'Empire (en sélectionnant une cité commerciale et en cliquant sur les biens désirés). **Il est également possible d'afficher les prix fixés par Rome depuis la carte de l'Empire.**

### Grille de construction:

Avez-vous du mal à déterminer s'il y a assez d'espace pour construire un bâtiment? Ou bien êtes-vous un gouverneur méticuleux désirant bâtir des cités parfaitement symétriques? Augustus ajoute afin une option classique des city-builders: la grille de construction. Vous pouvez choisir d'afficher une grille complète sur la carte à l'aide du bouton dédié, ou une grille limitée à quelques cases autour du bâtiment en le plaçant.



• Performance et optimisation •

Augustus inclut également de nombreux changements en rapport avec les performances et l'optimisation du code, comprenant plusieurs petites améliorations générales, mais aussi certaines optimisations clés détaillées ci-dessous.

- Des cités immenses sont maintenant possibles: les limites du nombre de sprites, marcheurs et bâtiments, codées à l'origine dans le jeu, ont toutes été supprimées. Avec le hardware du 21ème siècle, Caesar 3 peut supporter à présent bien plus de bâtiments et de citoyens que dans les années 90. Préparez-vous pour des batailles grandioses aux portes de métropoles gigantesques.
- Les calculs des charretiers, en particulier pour les fermes, ont été affinés afin que les destinations soient évaluées plus souvent. Dans le jeu original, les fermes étaient souvent «affectées» au premier grenier construit, pouvant 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 marchands 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.
- Les calculs graphiques et le rendu ne sont plus effectués au niveau “software” (par le CPU) mais dorénavant au niveau “hardware” (par le GPU). Cela améliore grandement les performances en jeu, rendant possible le dézoom complet de la cité pour pouvoir la contempler dans sa globalité!



- À destination des développeurs et moddeurs, une Visionneuse d'Assets est maintenant disponible. Elle peut être démarrée à l'aide de la commande "./augustus.exe --asset-previewer" depuis un raccourci ou un terminal.



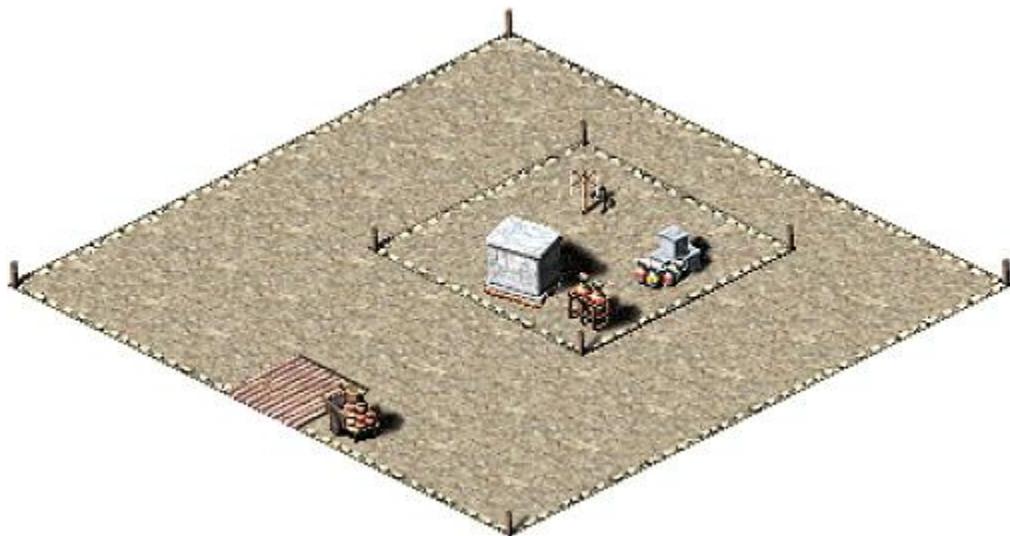
\*\*\*

## *Monuments & Construction*

Augustus permet, pour la première fois dans Caesar 3, **la construction de monuments**.

Bâtissez 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 de Caesar 3 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** majestueux peut également être érigé dans les cités privilégiant les richesses de la mer ou un **Caravanséral** afin de promouvoir le commerce terrestre.

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, et cela est possible sans que le stockage des ressources ait débuté. Une fois le site défini, vos citoyens peuvent se mettre au travail.



Les **oracles**, les **grands temples** et plusieurs nouveaux bâtiments nécessitant des ressources de construction sont désormais des **mini-monuments**, n'ayant qu'une seule phase de construction, mais qui nécessitent également un **camp de travail** et une **guilde des architectes** pour être construits. **Survolez l'icône "monument"** avec la souris pour afficher le total des ressources requises et le nombre de phases de construction pour chaque monument.



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 **Gilde 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 vers 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 (c.f. ci-dessous) et un accès à la route. Mais les **bonus octroyés** et le fait que les monuments ne peuvent **ni prendre feu, ni s'écrouler**, équilibrivent la balance!

**FAQ: Pourquoi les monuments sont-ils si longs à construire? Plusieurs Camps de travail et Guildes des architectes permettent-ils d'accélérer le processus?**

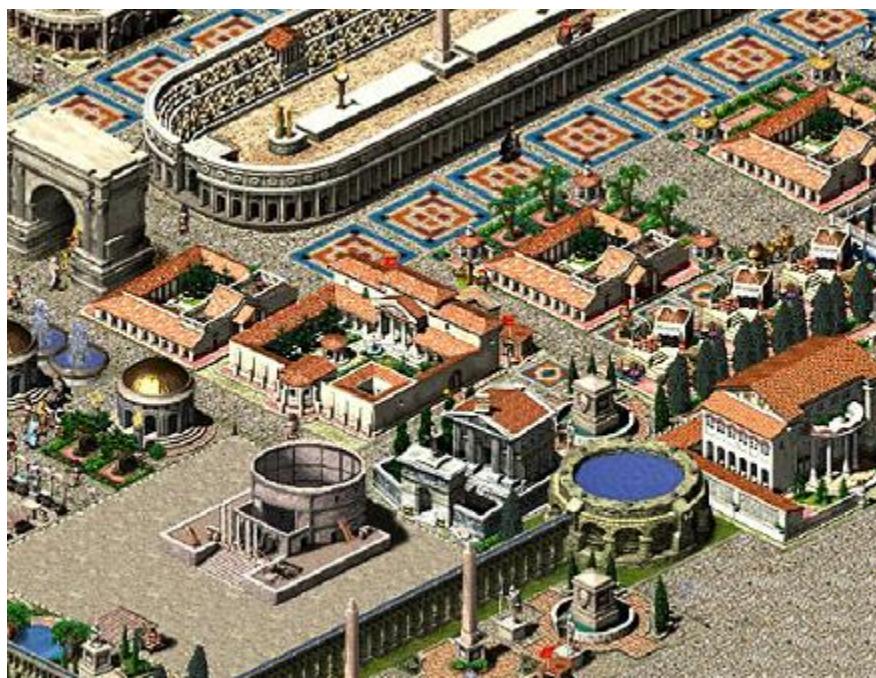
L'ensemble du processus de construction dépend **des marcheurs utilisant le réseau routier**, et pour bâtir efficacement des monuments, cela doit être bien considéré.

Un contremaître du camp de travail doit se rendre à un entrepôt pour collecter les ressources, puis se diriger vers le site du monument. Si les camps de travail sont éloignés des entrepôts, ou que les entrepôts avec les ressources nécessaires sont éloignés des sites des monuments, le processus de livraison peut demander beaucoup de temps.

Pour accélérer le processus, vérifiez que les entrepôts disposant des matériaux de construction soient proches, ou construisez plusieurs camps de travail pour transférer davantage de matériaux simultanément.

Les camps de travail ne doivent pas nécessairement se trouver près du monument: il est tout aussi efficace qu'ils soient proches des entrepôts disposant des ressources.

Un monument requiert seulement quelques visites d'un architecte de la Guilde des architectes, cela n'entraînant généralement pas un ralentissement de la construction, même si la Guilde des architectes est plutôt éloignée et que de multiples monuments sont en phase de construction.



\*\*\*

## *Religion, Bénédiction & Temple Monumental*

Augustus propose de nouveaux édifices religieux afin de satisfaire vos citoyens, mais surtout l'exigence des dieux, d'un contentement mineur avec le **Laraire** à un hommage plus conséquent en bâtissant les mini-monuments **Nymphée** et **Mausolée**.

### **Laraire:**



Ce bâtiment est un sanctuaire dédié aux esprits domestiques romains. Il s'agit d'une variante 1x1 de l'**Oracle**, couvrant 10 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. Tout comme l'**Oracle**, le **Nymphée** nécessite du marbre pour sa construction (4 charrettes).

### **Mausolée:**



Il existe 2 modèles de **Mausolée**: Petit (2x2) ([avec une variante pivotée](#)) et Grand (3x3) ([avec une variante "Pyramide"](#)). Historiquement, les Romains étaient assez superstitieux concernant la sépulture des morts, et exigeaient la construction des mausolées 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 charrettes pour le **Petit mausolée** et 4 charrettes pour le **Grand Mausolée**.

[Couvant respectivement 500 et 750 personnes par dieu, les mausolées ne peuvent ni prendre feu, ni s'écrouler, et contribuent légèrement à l'hygiène de la cité \(c.f. chapitre Hygiène & Maladie\).](#)

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

À une toute autre échelle, les temples monumentaux impressionnent vos citoyens et satisfont grandement les dieux. Ils nécessitent du temps, de l'argent et de nombreux sacrifices pour être bâtis, mais une fois opérationnels, octroient de nombreux bonus et fonctionnalités.

Deux types de pouvoirs divins sont accordés par les temples monumentaux. Le premier est un bonus automatiquement octroyé à votre province. Pour illustrer ceci, intéressons-nous au **Temple Monumental de Mars**:



Bâtir le Temple monumental de Mars démontre la volonté d'acier de votre cité et sa dévotion martiale. Le temple lui-même œuvre 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, à moins de détruire le temple et le construire à nouveau! Choisissez donc judicieusement!



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 afin de 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 des 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 bien 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 les flux commerciaux, 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:

Accroît de manière importante la taille de zone d'attrait et le pouvoir des statues, jardins, temples, dont un nombre plus réduit suffira 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 de 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. **La progression des maladies dans les maisons est fortement diminuée.**

- **Neptunus Equester:** Les temples de Neptune forment des **auriges** se rendant à l'Hippodrome, donnant par la même occasion un accès à ce dernier à toutes les habitations se trouvant sur leur 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. **Si tous les dieux sont suffisamment satisfaits, les événements "Eau contaminée", "Mine de fer effondrée", et "Puits d'argile inondé" n'arriveront plus.**

- **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'une étape supplémentaire au-delà du rang normalement accessible. Seules les habitations visitées par un prêtre **du Panthéon lui-même** profitent de ce bonus.



Nous avons également procédé à quelques changements concernant le système de bénédiction, pour que celui s'intègre mieux au remaniement de la religion.

Augustus vise à ce qu'un gouverneur obtienne des bénédictions d'une manière logique et supprime la stratégie consistant à faire plaisir 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.

Religion		Temples		Mois depuis Festival	Ce dieu est
		Petit	Grand		
Cérès	(Agriculture)	4	1	23	Ravi 
Neptune	(Mer)	3	1	20	Ravi 
Mercure	(Commerce)	4	1	17	Ravi 
Mars	(Guerre)	4	2	14	Exalté 
Vénus	(Amour)	4	1	11	Exalté 
Oracles dans la cité		1	5		
Laraires dans la cité		17			

**Note:** Dans la colonne Grands Temples, Mars et les oracles ont un chiffre coloré en vert. Cela signifie qu'un des grands temples de Mars est un temple monumental, et qu'un des "grands oracles" n'est autre que 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 matières premières 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 main-d'œuvre disponible de la cité, tout en octroyant l'amélioration d'origine de l'humeur.

**À propos de la fréquence des événements aléatoires:**

Dans la version 3.2, le délai avant que le même événement aléatoire ne survienne à nouveau ("Problème de route maritime/terrestre", "Eau contaminée", "Mine de fer effondrée", "Puits d'argile inondé") est à présent défini selon le niveau de difficulté:

Très facile 36 mois	Facile 30 mois	Normal 24 mois	Difficile 18 mois	Très difficile 12 mois
------------------------	-------------------	-------------------	----------------------	---------------------------

L'événement "Niveau des salaires à Rome" ne peut survenir que tous les 12 mois, quel que soit le niveau de difficulté.

**Si un Panthéon est actif et que tous les dieux sont satisfaits,** les événements "Eau contaminée", "Mine de fer effondrée" et "Puits d'argile inondé" ne surviendront plus du tout!



\*\*\*

## *Politiques commerciales & Frais des édifices*

Augustus ajoute également de nouvelles options pour le commerce, nommées **politiques commerciales**. Celles-ci sont définies via deux bâtiments différents: le **Caravansérai** active les politiques commerciales terrestres, le **Phare** active les politiques commerciales maritimes, tandis que chacun d'eux accorde un bonus propre.



Ce monument est le **Phare**. Il doit se trouver à 8-9 tuiles maximum de l'eau et suit le même processus de construction d'un monument que les temples monumentaux. Il nécessite donc du marbre, du bois, et de l'argile, un camp de travail et une guilde des architectes pour être construit. Une fois érigé, **les bateaux de pêche se déplacent 10% plus vite et les perturbations commerciales dues aux tempêtes en mer sont plus courtes**. Mais attention, le Phare a besoin d'être approvisionné en bois pour alimenter la flamme ardente au-dessus de votre merveilleuse cité ! Un apport insuffisant en bois interrompra la politique adoptée.



Ce monument est le **Caravansérai**. Comme tous les monuments, sa construction nécessite du marbre, du bois et de l'argile, ainsi qu'un camp de travail et une guilde des architectes. Une fois opérationnel, **les perturbations commerciales terrestres durent deux fois moins longtemps**, mais le fonctionnement du Caravansérai exigera un approvisionnement continu en nourriture pour accueillir les caravanes. Si vous ne fournissez pas suffisamment de nourriture ou de main-d'œuvre, votre politique commerciale sera interrompue.

Pour adopter une politique, construisez d'abord la structure correspondante. 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.

## Commerce terrestre

**Sélectionnez une politique commerciale terrestre pour votre cité. Vous pouvez modifier celle-ci à tout moment.**

**Cela vous coûtera 500 Dn.**



**Consilium venditor terrae**  
Les exportations terrestres rapportent 20 % de plus, mais les importations terrestres sont 10 % plus chères.



**Consilium acquisitionem terrae**  
Les importations terrestres sont 20 % moins chères, mais les exportations terrestres rapportent 10 % de moins.



**Consilium quantitas terrae**  
Les caravanes peuvent porter 4 biens de plus, mais consomment 20 % de nourriture en plus dans le Caravansérail.

Annuler
Appliquer (500 Dn)

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



Si la construction de tous ces monuments a un coût, leur entretien également! Par conséquent, Augustus ajoute une nouvelle dépense sous la forme de **Frais**. Les **Frais** sont un coût mensuel fixe exigé par certains bâtiments, et sont pour l'instant limités aux monuments, ainsi qu'aux structures militaires et religieuses.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

Les valeurs par défaut sont appliquées en **mode Difficile et Très Difficile**. Le mode Normal a des frais réduits et le mode Facile n'applique aucun frais.

Bâtiments/Difficulté	Normal	Avec Panthéon	Difficile/ Très Difficile	Avec Panthéon
Mausolées	1 dn/mois	pas de frais	2 dn/mois	pas de frais
Petits Temples, Oracles, Nymphées	2 dn/mois	1 dn/mois	4 dn/mois	3 dn/mois
Grands Temples	4 dn/mois	3 dn/mois	8 dn/mois	6 dn/mois
Temples Monumentaux	24 dn/mois	16 dn/mois	44 dn/mois	33 dn/mois
Panthéon	24 dn/mois	24 dn/mois	48 dn/mois	48 dn/mois
Phare & Caravansérail	4 dn/mois	4 dn/mois	8 dn/mois	8 dn/mois
Colisée	18 dn/mois	18 dn/mois	36 dn/mois	36 dn/mois
Hippodrome	36 dn/mois	36 dn/mois	72 dn/mois	72 dn/mois
Tours	1 dn/mois	1 dn/mois	2 dn/mois	2 dn/mois
Forts	4 dn/mois	4 dn/mois	8 dn/mois	8 dn/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. Planifiez donc correctement votre budget!



## *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»; à savoir 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 à celles 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, ce qui 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.

Dans la version 3.2.0, l'**université** dispose à présent d'une amélioration, l'université standard couvrant 100 jeunes gens, tandis que l'université améliorée couvre 150 jeunes citoyens.



### Points de monument et évaluation:

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

\*\*\*

## Nouveautés des Loisirs

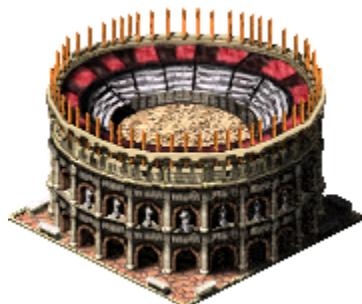


Caesar 3 a une mécanique quelque peu obscure concernant les points de divertissement «globaux». Un marcheur d'un **théâtre** passant à proximité d'un logement lui fournit logiquement des points de divertissement. Cependant, si la couverture de toute la population de la cité par les **théâtres**, en fonction de leur «capacité d'accueil», était «parfaite», chaque foyer se voyait attribuer 5 points supplémentaires de divertissement. 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 par exemple une couverture **Amphithéâtre** «parfaite», n'accordera plus 5 points supplémentaires de manière globale. Cette décision a été prise afin de fournir plus «d'espace» aux nouveaux bâtiments et bonus de loisirs, et 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 inchangés, mais le **Colisée** et l'**Hippodrome** devenant des monuments, nous avons estimé qu'il était logique 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 devenue un monument, nous vous présentons l'**Arène** et la **Taverne**.

L'**Arène** est un bâtiment 3x3 remplaçant essentiellement le **Colisée** d'origine. 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, **ayant un attrait légèrement négatif à proximité, puis positif à distance**. Il s'agit d'un bâtiment 2x2 consommant de la vin et de la viande pour offrir des points de divertissement. Si seul le vin est proposé, 10 points sont fournis par le marcheur de la taverne.

Si du vin et de la viande sont au menu, 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 fournit pas de nourriture ou de vin aux logements comme le fait un marché.*

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



### Jeux du Colisée:

Dans Augustus, le **Colisée**, devenu un monument et plus que jamais le cœur de votre cité, vous permet d'accueillir des **Grands Jeux**, nécessitant 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 faible rang ne peut pas s'offrir des jeux fréquents par rapport à un gouverneur de rang élevé - alors choisissez judicieusement!

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

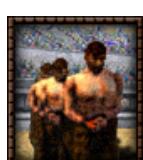
### Choix des jeux :

#### *Combats Navals*



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

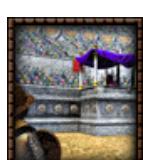
Bonus: Augmente la vitesse de déplacement des troupes pendant 12 mois et leur force dans les batailles lointaines (disponible jusqu'à utilisation).



#### *Jeux des Fauves*

Nécessite: Viande et Fonds personnels

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



#### *Jeux Romains*

Nécessite: Blé, Huile, et Fonds personnels

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

## Parier à l'Hippodrome:

Le Gouverneur a aussi le droit de s'amuser ! Misez vos fonds personnels sur un char avec 25% de chance de gagner le double de votre mise. Il est possible de miser sur 4 équipes historiques: bleue, rouge, blanche, et verte, chacune ayant sa propre histoire pour les plus curieux!

## Miser sur un cheval

**Parier une partie de vos fonds personnels sur le cheval de votre choix, et doubler votre mise si celui-ci l'emporte. Vos gains seront même quadruplés lors des Jeux du Colisée !**



Montant   50 Denarii Économies : 6 369 Dn

**Parier sur la course**



\*\*\*

## Gestion Militaire



Le **Réfectoire** est un nouveau bâtiment pour la logistique militaire. Il collecte de la nourriture pour vos soldats, devant 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 mise 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.



Les **Tours de guet** sont une nouvelle alternative aux tours de pierre et moins coûteuse. Elles n'ont pas besoin d'armes pour fonctionner, mais ont besoin d'une caserne, et ne nécessitent pas de couverture par les préfets ou les ingénieurs. Elles abritent un archer au sommet de la tour, déplient 2 patrouilleurs pédestres, et emploient **8 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.

Les **Palissades** sont désormais disponibles en tant qu'alternative moins coûteuse, mais aussi moins résistante, aux murs de pierre, **et peuvent intégrer un Portail ayant la même fonction qu'un barrage routier**.



## 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. Avec Augustus, nous avons cherché à améliorer ce système. Cette première version propose une refonte complète de la criminalité et ajoute 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 percepteur 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 un 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, reconnaissants de pouvoir s'échapper de leur quotidien monotone, grâce aux nouvelles formes de loisirs décrites 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 apprécieront 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'auto-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 fournir de la main-d'œuvre et de la population sans nécessiter de produits finis. Leurs résidents pourraient se sentir floués de vivre dans ces habitations modestes alors que des palais pullulent à quelques rues de là - cependant, il est possible de les amadouer en leur fournissant plus de loisirs, de nourriture et d'attrait que nécessaires.

D'un autre côté, les plébériens vivant dans des Insulae somptueuses, ainsi que les patriciens, apprécieront 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 types 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, certains facteurs peuvent atténuer ce mécontentement, comme expliqué plus haut.
- 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 chute 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 empêcher ces larcins s'ils interceptent les criminels se rendant sur le lieu de leur futur délit. 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 se lanceront à leur poursuite, en se déplaçant plus vite pour essayer de les intercepter. Une fois arrêté par un préfet, un criminel n'a aucune chance de s'échapper et paiera de sa vie son trouble à l'ordre public romain! Il est donc sage de placer les préfets près des sites de stockage si une zone à la criminalité élevée existe dans la cité.

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

La carte Criminalité a été retravaillée et représente plus précisément une habitation susceptible d'engendrer un criminel. De plus, une carte "Humeur" a été ajoutée (pensée pour les daltoniens!), affichant la satisfaction respective de tous les logements.



\*\*\*

## Hygiène & Maladies

**La gestion de l'hygiène** était très limitée dans Caesar 3. Une maison ayant accès à un simple **dispensaire** obtenait *de facto* un niveau d'hygiène de 100. **Les thermes, barbiers et hôpitaux** étaient en réalité seulement requis pour l'évolution des maisons aux rangs supérieurs. Dans la version 3.2.0, Augustus propose une toute nouvelle méthode de calcul concernant l'hygiène, et ajoute une nouvelle menace pour votre cité: **les maladies**.

### Hygiène des maisons:

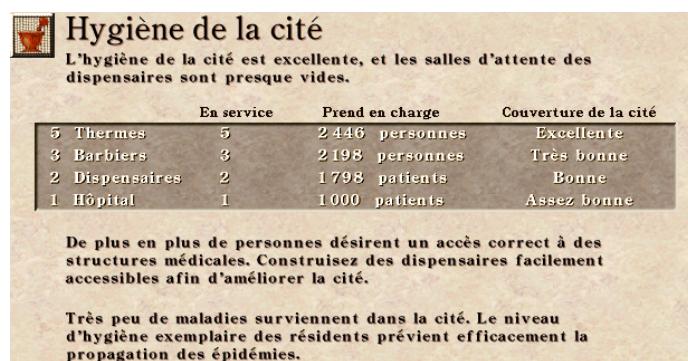
Chaque maison a un **niveau d'hygiène de 0 à 100**. Cette valeur augmente selon différents facteurs:

Chaque rang de maison	Accès Dispensaire	Accès Thermes	Accès Barbier	Accès Hôpital
+1, jusqu'à +10	+30	+20	+10	+40
Accès Hôpital + Dispensaire	Zone d'effet Petit Mausolée	Zone d'effet Grand Mausolée	<b>Chaque type de nourriture consommée (incluant celle de base)</b>	
+50	+1 (Petit), +2 (Grand), jusqu'à +10		+15 par type de nourriture	

Si le total dépasse 100, le niveau d'hygiène est ramené à 100. **Si le rang d'une maison exige de la nourriture et que cette dernière n'est pas fournie, le niveau d'hygiène est limité à 40.**

Ce niveau d'hygiène est appliqué comme pourcentage au nombre actuel de résidents dans la maison, permettant ainsi d'obtenir le nombre de résidents en bonne santé. **Une fois le calcul effectué pour toutes les maisons, la valeur finale d'hygiène correspond au pourcentage de tous les résidents en bonne santé par rapport à la population totale de la cité.**

Cela définit le **niveau d'hygiène de la cité** affiché dans la fenêtre de Rapport sur l'hygiène. Un rapport de veille sanitaire y est également disponible ainsi que le nombre d'habitants ayant accès à chaque type de structures d'hygiène.



### Maladies:

Historiquement, si les marchands de tous horizons procuraient des biens précieux et utiles aux cités Romaines, ils pouvaient également y introduire une menace invisible et inconnue à l'époque: les agents pathogènes et autres virus. Augustus simule cela en ajoutant une nouvelle valeur "Maladie" aux docks, entrepôts, greniers, et maisons.

**En commerçant avec les caravanes ou les navires marchands, plus le nombre de biens échangés est important (achetés ou vendus), plus la maladie augmente dans le bâtiment de commerce.**



**Les magasiniers, dockers et charretiers provenant d'un bâtiment infecté répandent les maladies dans les bâtiments qu'ils livrent et ont une probabilité de contaminer les maisons sur leur chemin.**



Tout autre charretier (par ex. des fermes ou ateliers) peut également être infecté et répandre les maladies, mais les bâtiments de production de nourriture et de biens ne peuvent pas être contaminés.

**Dans les greniers et les entrepôts, la maladie augmente à chaque visite d'un charretier infecté, selon la valeur actuelle de la maladie dans le bâtiment livré.**

**Dans les maisons, la maladie n'augmente pas par défaut. Mais à chaque passage d'un charretier infecté devant une maison, il y a une probabilité que les résidents tombent malades. Si c'est le cas, la maladie augmentera chaque mois selon le niveau d'hygiène de la maison et la population totale de la cité. Plus faible est le niveau d'hygiène dans une maison, plus la maladie augmente chaque mois, et plus grande est la population totale d'une cité, plus importante est l'augmentation de base de la maladie dans les maisons.**

**Tous les bâtiments et charretiers infectés dans la cité peuvent être visualisés sur la nouvelle carte "Maladies".**

Mais les maladies ne sont pas une fatalité, et votre cité peut se défendre. Chaque mois, le niveau de maladie dans les bâtiments diminue en fonction du niveau d'hygiène de la cité affiché dans le Rapport sur l'hygiène.



Meilleur est le niveau d'hygiène de la cité, plus les maladies diminueront dans les bâtiments de commerce. Dans les maisons, meilleure est l'hygiène, plus efficaces seront les soins prodigués par la cité. Mais attention, plus la population d'une cité augmente, meilleure doit être le niveau d'hygiène dans la cité pour combattre les maladies.

(Population de la cité)  
(Hygiène de la maison) : (+ Maladie /mois) : (% malus aux soins de la cité)

0-1000 pop	1001-2000	2001-3000	3001-4000	4001-5000	5001-6000
0-9 : +10:-50%	0-9 : +11:-60%	0-9 : +12:-60%	0-9 : +13:-70%	0-9 : +14:-70%	0-9 : +15:-80%
10-19 : +8:-40%	10-19 : +9:-50%	10-19 : +10:-50%	10-19 : +11:-60%	10-19 : +12:-60%	10-19 : +13:-70%
20-29 : +6:-30%	20-29 : +7:-40%	20-29 : +8:-40%	20-29 : +9:-50%	20-29 : +10:-50%	20-29 : +11:-60%
30-39 : +4:-20%	30-39 : +5:-30%	30-39 : +6:-30%	30-39 : +7:-40%	30-39 : +8:-40%	30-39 : +9:-50%
40-49 : +2:-10%	40-49 : +3:-20%	40-49 : +4:-20%	40-49 : +5:-30%	40-49 : +6:-30%	40-49 : +7:-40%
50-59 : 0	50-59 : +1:-10%	50-59 : +2:-10%	50-59 : +3:-20%	50-59 : +4:-20%	50-59 : +5:-30%
60-69 : -2	60-69 : -1	60-69 : 0	60-69 : +1:-10%	60-69 : +2:-10%	60-69 : +3:-20%
70-79 : -4	70-79 : -3	70-79 : -2	70-79 : -1	70-79 : 0	70-79 : +1:-10%
80-89 : -6	80-89 : -5	80-89 : -4	80-89 : -3	80-89 : -2	80-89 : -1
90-99 : -8	90-99 : -7	90-99 : -6	90-99 : -5	90-99 : -4	90-99 : -3
100 : -10	100 : -9	100 : -8	100 : -7	100 : -6	100 : -5
6001-7000	7001-8000	8001-9000	9001-10000	+10000 pop	
0-9 : +16:-80%	0-9 : +17:-90%	0-9 : +18:-90%	0-9 : +19:-100%	0-9 : +20:-100%	
10-19 : +14:-70%	10-19 : +15:-80%	10-19 : +16:-80%	10-19 : +17:-90%	10-19 : +18:-90%	
20-29 : +12:-60%	20-29 : +13:-70%	20-29 : +14:-70%	20-29 : +15:-80%	20-29 : +16:-80%	
30-39 : +10:-50%	30-39 : +11:-60%	30-39 : +12:-60%	30-39 : +13:-70%	30-39 : +14:-70%	
40-49 : +8:-40%	40-49 : +9:-50%	40-49 : +10:-50%	40-49 : +11:-60%	40-49 : +12:-60%	
50-59 : +6:-30%	50-59 : +7:-40%	50-59 : +8:-40%	50-59 : +9:-50%	50-59 : +10:-50%	
60-69 : +4:-20%	60-69 : +5:-30%	60-69 : +6:-30%	60-69 : +7:-40%	60-69 : +8:-40%	
70-79 : +2:-10%	70-79 : +3:-20%	70-79 : +4:-20%	70-79 : +5:-30%	70-79 : +6:-30%	
80-89 : 0	80-89 : +1:-10%	80-89 : +2:-10%	80-89 : +3:-20%	80-89 : +4:-20%	
90-99 : -2	90-99 : -1	90-99 : 0	90-99 : +1:-10%	90-99 : +2:-10%	
100 : -4	100 : -3	100 : -2	100 : -1	100 : -1	

**Une couverture hospitalière de qualité accorde chaque mois un bonus d'hygiène à la cité** (meilleure est la couverture, meilleur est le bonus), ce qui peut s'avérer très utile dans les cités densément peuplées.

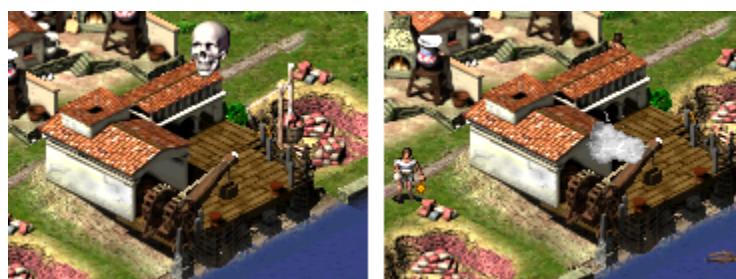
**Si la cité abrite un temple monumental de Neptune,** la progression mensuelle des maladies dans toutes les maisons sera réduite de 5.

#### Deux niveaux de peste:

Si le niveau de maladie atteint une valeur de 100 dans tout bâtiment, la peste éclate dans le bâtiment en question.

Lorsqu'un bâtiment de commerce est pestiféré, ses employés deviennent inactifs et le bâtiment **cesse de fonctionner**. Le docteur ou chirurgien le plus proche est dépêché automatiquement pour procéder à la **fumigation** du bâtiment durant quelques jours. Une fois désinfecté, la bâtiment remet ses employés au travail et fonctionne à nouveau.

Si un entrepôt est pestiféré, **il perd 100% de la nourriture stockée et 50% de l'huile et du vin en stock**. Si un grenier est pestiféré, **il perd 50% de la nourriture stockée**.



Si une maison est pestiférée, **les conséquences dépendent du niveau d'hygiène de la cité**. S'il est trop faible, la maison est **incendiée et tous ses résidents périssent**. S'il est assez élevé, la maison est **sauvée mais est mise en quarantaine**, empêchant les immigrants de s'y installer. Certains résidents périront tout de même, leur nombre exact dépendant du niveau d'hygiène de la cité (plus il est élevé, plus de résidents seront sauvés). Le docteur ou chirurgien le plus proche est dépêché automatiquement pour procéder à la **fumigation** de la maison pendant quelques jours, puis les immigrants pourront y aménager à nouveau.



\*\*\*

## Décorations & Ornements

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 possibilités offertes 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 dans les structures du Génie.

La **rotation**  est disponible pour les Allées via le raccourci clavier Rotation (par défaut "R"). Le nom des décos/ornements est désormais affiché en haut de l'écran pour faciliter la sélection des différentes variantes via la touche de rotation (seulement si les alertes sont activées dans les options d'Aide).

### Murets de jardin, Haies, et Arches de jardin :

Nouvel ajout de décoration, le Muret de jardin et la **Haie** deviennent une Arche de jardin si construits sur une route. Ces arches fonctionnent comme le barrage routier, permettant de définir l'accès pour chaque type de citoyen itinérant.



## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

**Les Allées, Parcs, et Arbres sont des bâtiments, pas des terrains, et ne peuvent donc pas être traversés par les résidents (excepté les Arches de jardin). Ils peuvent toutefois être construits à l'aide d'un cliquer-glisser (comme les jardins et les plazas) afin de les placer avec aisance.**

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*

### *Changelog Augustus 3.2*

#### **Ajouts:**

- Une alerte est affichée lorsque la partie ne peut pas être sauvegardée.
- Ajout d'une sauvegarde automatique annuelle.
- Satisfaire une requête de l'Empereur fait désormais apparaître des charretiers allant livrer les ressources à Rome.
- Ajout de marcheurs livrant la nourriture aux forts depuis le réfectoire.
- Ajout d'une option de défilement inversé de la carte avec le clic droit.
- Ajout des boutons de rapport correspondants pour plusieurs types de message des scribes.
- Ajout d'un raccourci clavier pour orienter la carte au nord.
- Ajout d'une option pour afficher les messages des scribes comme des alertes en haut de l'écran.
- Ajout d'une option pour afficher la grille de construction.
- Les fermes, bâtiments de matières premières, ateliers et quais affichent désormais l'efficacité de rendement du bâtiment.
- Ajout du support des fichiers vidéo MPG. Créez un dossier "mpg" dans votre répertoire d'installation de Caesar 3, placez les fichiers MPG à l'intérieur, afin de pouvoir les lire en jeu à la place des fichiers vidéo SMK.
- Ajout d'un bouton lecture/pause dans la barre latérale.
- Ajout d'un portail pour les palissades et d'une arche pour les haies, tous deux créés en construisant des palissades/haies au-dessus d'une route.
- Ajout d'une variante violette pour les colonnes de marbre et les pavillons.
- Ajout d'une variante de la tour de guet.
- Ajout de la rotation pour la statue moyenne.
- Ajout de la statue de gladiateur.
- Ajout du support du chemin relatif vers les ressources pour le fichier .exe.
- Ajout de la capture de la mini-carte en haute résolution.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Ajout d'une infobulle listant les ressources requises pour la construction des monuments.
- Ajout des variantes du grand mausolée.
- Ajout de nouveaux modèles de plazas.
- Ajout de nouveaux modèles de jardin remplaçant les allées de jardin par défaut. Les modèles originaux d'allées de jardin sont toujours disponibles dans "Allées".
- Ajout de variantes régionales pour les forts, afin qu'ils s'accordent mieux avec l'environnement.
- L'université dispose désormais d'une amélioration si elle se trouve dans une zone ayant assez d'attrait.
- Ajout du décompte des missions dans la fenêtre Rapport sur l'éducation.
- Ajout d'un menu Options à l'éditeur de missions et d'un aperçu de la carte dans la fenêtre de chargement/sauvegarde.
- Ajout du nom du bâtiment de décoration/ornement sélectionné en haut de l'écran, mis à jour automatiquement en parcourant les variantes via la touche de rotation.
- Ajout d'une option pour toujours afficher les boutons de rotation (contrôles tactiles ou uniquement à la souris)
- Ajout des bâtiments de loisirs sur la carte "Problèmes" si certains spectacles n'y sont pas proposés.
- Ajout d'une visionneuse d'assets pour les développeurs (commande "./augustus.exe --asset-previewer" pour démarrer à partir d'un icône de raccourci ou d'un terminal)
- Ajout d'un raccourci clavier pour les cartes de visualisation "Education", "Hôpital", "Attrait", "Humeur", "En pause", et "Frais".
- Ajout d'infobulles dans le panneau du Dock lors du survol des noms des cités, affichant quels biens une cité vend/achète.
- Ajout d'un bouton pour afficher les prix commerciaux fixés par Rome depuis la carte de l'Empire.
- Ajout d'un raccourci clavier pour désactiver/activer un bâtiment, lors du survol du bâtiment.
- Ajout d'un raccourci clavier pour afficher les ordres spéciaux d'un bâtiment, lors du survol d'un bâtiment pouvant recevoir des instructions.
- Ajout d'une option pour définir si les animaux inoffensifs sont abattus automatiquement ou non.

### Modifications:

- Les bâtiments sans main-d'œuvre sont désormais affichés sur la carte "Problèmes".
- Texte du magasinier du grenier mis à jour pour correctement faire référence aux greniers.
- Les charretiers ne disparaissent plus avec la nourriture ou les biens si le bâtiment de destination est plein.
- Les bâtiments et les charretiers ne clignotent plus sur la carte "Problèmes".
- Nouvel icône de lancement pour les versions Android, Switch, et Vita.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Modification de la priorité des problèmes affichés dans les infobulles de la carte "Problèmes".
- Les bâtiments en plusieurs parties sont à présent correctement affichés sur la carte "Problèmes".
- Le dialogue des marcheurs est correctement joué lors d'un clic droit près d'un terrain à bâtrir.
- Corrige certaines situations où le poisson était affiché comme viande.
- Les huttes des indigènes doivent désormais être visitées par un missionnaire avant qu'un marchand indigène puisse commerçer avec la cité.
- Diminution du coût pour les nymphées et les mausolées.
- Augmentation du coût et diminution de la couverture pour les laraires.
- Copier/coller les réglages d'un bâtiment affiche désormais un message d'information.
- La rotation d'un bâtiment est désormais définie sur la touche "r" comme raccourci clavier par défaut. Cloner un bâtiment est défini sur la touche "q".
- Les cartes Arène et Colisée affichent désormais les marcheurs correspondants.
- Ajout du rendu hardware. Accélère grandement le jeu, particulièrement sur les anciennes machines. Permet le zoom illimité, ce dernier affectant beaucoup moins les performances.
- Amélioration des performances de rendu sur la version Android.
- Alignement des chiffres et nombres dans le Rapport des finances.
- Ajout d'infobulles sur les graphiques du Rapport sur la population.
- Amélioration du clic droit pour l'affichage des fenêtres du colisée/hippodrome.
- Les arches de jardin peuvent désormais être clonées.
- Plusieurs fichiers image ont été optimisés.
- Ajustement de l'interaction grenier - barrage routier. Les marcheurs itinérants peuvent utiliser une partie du réseau routier croisé d'un grenier même si celui-ci est bloqué par un barrage routier, si ces marcheurs sont autorisés à passer le barrage routier.
- Ajout d'une musique à l'écran de victoire d'une mission bâtisseur.
- Le curseur de la souris n'est plus affiché durant les vidéos plein écran.
- Les tentes ne peuvent plus avoir un attrait positif grâce au temple monumental de Vénus.
- Le bouton "Revoir les objectifs de mission" a été déplacé dans la fenêtre "Messages".
- La bannière "Jeu en pause" est affichée sur les appareils tactiles lorsque le bouton "Lecture/pause" de la barre latérale est utilisé.
- La vitesse de jeu diminue automatiquement à sa valeur par défaut lors du chargement d'une cité ou quand une invasion débute.
- Amélioration du défilement des fenêtres sur les appareils tactiles.
- Amélioration de la conversion en niveaux de gris des images.
- Amélioration de la fenêtre de gestion des fichiers. La saisie automatique de la zone de texte se souvient désormais de l'extension de fichier.
- Modification du comportement des légions de César: regagner de l'estime mettra les légions de César en pause jusqu'à un an. Renvoyer les légions de César nécessite désormais une valeur d'estime plus élevée. Les valeurs spécifiques dépendent du niveau de difficulté. Les messages correspondants ont été modifiés pour être plus clairs.
- Amélioration du centrage des cadres fonds/population/date dans la barre supérieure.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Modification de la licence des ressources en CC-BY-SA 3.0
- Les indigènes ne ciblent plus le sol des forts, qu'ils ne peuvent pas détruire.
- Les panneaux entrée/sortie d'une cité ne sont plus considérés comme des points valides pour construire une mine.
- Modification de la pénalité de moral pour la perte d'un soldat: les cadavres ne comptent plus comme un soldat vivant à cet effet. La diminution du moral a été réduite pour compenser.
- Ajout de types de bâtiment plus distincts sur la mini-carte.
- Les élévations de terrain au bord de la carte ne sont plus forcément considérées comme des falaises.
- Les animaux se déplacent lorsque vous essayez de construire sur le terrain où ils se trouvent.
- Les décombres peuvent maintenant être clonés.
- Modification du message de la malédiction de Mars lorsque celle-ci n'a aucune conséquence durant les premières missions du mode carrière.
- Les nouveaux modèles de statues et jardins ne sont plus disponibles sur les cartes où les statues/jardins sont désactivés.
- Nouveau système de calcul de l'hygiène et ajout des maladies (cf. manuel).
- Amélioration de la fenêtre de chargement/sauvegarde d'un fichier avec des données supplémentaires et un aperçu de la carte.
- Suppression de l'inertie du défilement de la carte lors de son déplacement avec le bouton droit de la souris.
- Les coûts des jeux du Colisée ont été diminués.
- Amélioration de l'information sur le Colisée/Hippodrome dans la fenêtre Rapport sur les loisirs.
- Le message concernant les rotations/variantes de bâtiments est à présent plus détaillé, et affiche le nom du bâtiment et le nombre de rotation/variantes disponibles.
- Les ennemis quittent désormais la cité s'ils n'ont plus de bâtiments à détruire, un nouveau message informant le joueur.
- Amélioration du calcul de la nourriture collectée par les greniers allant chercher la nourriture.
- Le clic droit peut maintenant être utilisé pour fermer la fenêtre Requête de l'Empereur.
- Les bannières d'alertes en haut de l'écran sont désormais classées et affichées d'une manière plus logique.
- Le niveau de zoom est désormais affiché lors du zoom/dézoom sur la carte.
- Le zoom peut désormais être plus précisément réglé avec la touche shift + molette de la souris.
- La pénalité de moral d'une légion a été réduite lorsqu'une unité d'une autre légion est en déroute. Pour compenser, le bonus de moral d'une légion a été aussi réduit lorsqu'une unité ennemie est en déroute.
- Les entrepôts donnent maintenant la priorité à leur porte principale comme point d'accès. Si ce n'est pas possible, l'ancien fonctionnement est appliqué.
- La sévérité de l'événement aléatoire "Eau contaminée" a été réduite, pour un meilleur équilibre par rapport au nouveau mode de calcul de l'hygiène .

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- La fréquence des événements aléatoires a été rééquilibrée en fonction de la difficulté (c.f. manuel pour les détails).
- Les événements aléatoires "Eau contaminée", "Mine de fer effondrée" et "Puits d'argile inondé" ne surviendront plus si un Panthéon est actif et que tous les dieux sont satisfaits.
- Les conseils du Rapport sur l'évaluation de la cité sont affichés dans des infobulles lors du survol des valeurs de Culture, Prospérité, Paix, et Estime, dans le panneau latéral.
- Il est désormais possible de faire défiler la carte de l'empire avec un clic droit.
- La génération des fichiers de sauvegarde a été améliorée, rendant les sauvegardes automatiques plus rapides et presque invisibles en jeu.
- Il est désormais possible de faire défiler la cité avec un clic droit tout en plaçant un bâtiment ou après avoir sélectionné une légion.
- La portée des fontaines et puits existants est maintenant affichée lors du placement d'une nouvelle fontaine ou puits. Une nouvelle option permet d'activer la même indication visuelle en plaçant des maisons.
- Par défaut, les animaux inoffensifs (moutons et zèbres) ne sont désormais plus abattus automatiquement par les citoyens armés ou les tours, mais peuvent toutefois être abattus en envoyant une légion. Une nouvelle option permet de rétablir l'ancien comportement.
- Amélioration des performances et de l'IA lorsque la cité est attaquée par de grandes armées.
- Amélioration des performances et de la logique des formations ennemis ainsi que des troupeaux errants sur la carte.

### Corrections:

- Corrige de nombreux problèmes avec les fichiers image.
- Les pillards affichent le bon dialogue lors d'un clic droit.
- Les arbres ne changent plus de modèle graphique lors du chargement d'une partie.
- Corrige certains problèmes causant le blocage des charretiers.
- Corrige certains bâtiments ne pivotant pas selon l'orientation de la cité.
- Corrige certains marcheurs disparaissant occasionnellement.
- Corrige les ombres portées dans les fenêtres Rapport sur la main-d'œuvre et Rapport sur la religion.
- Les bâtiments ne nécessitant pas de main-d'œuvre n'ont plus d'informations sur le nombre d'employés.
- Corrige un bug où les patrouilleurs pouvaient se téléporter vers une tour de guet.
- Corrige les charretiers/marchands ciblant les entrepôts pivotés en priorité.
- Corrige les magasiniers prélevant parfois des ressources supplémentaires.
- Corrige les infobulles sur les routes commerciales modifiées.
- Corrige les préfets parfois bloqués.
- Corrige un bug où les navires marchands pouvaient corrompre définitivement un dock et ne pas continuer leur route.
- Corrige la date dans l'infobulle du graphique Historique.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Corrige un bug où les charretiers pouvaient parfois transporter des biens incompatibles vers un bâtiment.
- Corrige les perceuteurs, ingénieurs et artistes marchant parfois en ligne droite à travers le terrain lors du retour vers leur bâtiment d'origine.
- Corrige le clignotement de l'animation des fontaines améliorées sur les cartes Désert.
- Corrige l'animation des thermes améliorés s'affichant par-dessus les autres bâtiments.
- Le raccourci clavier pour la carte de l'Empire ne fonctionnera plus si la carte de l'Empire n'est pas disponible.
- Corrige l'animation d'attaque des légions de César lorsqu'elles attaquent des bâtiments.
- Corrige la disparition de l'arrière-plan du menu principal lorsqu'une partie est quittée.
- Corrige les charretiers bloqués dans les forts et les greniers.
- Les pavillons non-bleus d'anciennes sauvegardes peuvent être à présent clonés.
- Corrige les patrouilleurs parfois bloqués lorsqu'un mur est supprimé.
- Corrige une alerte affichée par erreur.
- Corrige un marcheur aléatoire exécutant parfois une animation de soldat.
- Le bouton "Désactiver le bâtiment" ne fonctionne plus sur les bâtiments ne pouvant pas être désactivés.
- Corrige le mauvais calcul des coordonnées de la souris lors du défilement de la carte avec le clic droit.
- Corrige les incendies des bâtiments du service des eaux causant des modèles graphiques corrompus et des crashes.
- Corrige divers bugs mineurs sur la carte de l'Empire.
- Corrige plusieurs bugs en rapport avec les contrôles tactiles.
- Corrige un bug où les oracles et mausolées comptaient comme des fermes inactives.
- Corrige une ligne décalée dans la fenêtre Rapport sur les loisirs.
- Corrige un crash pouvant survenir dans la fenêtre Rapport sur les loisirs.
- Corrige un bug survenant lors du chargement d'une partie, après avoir ouvert l'éditeur de missions.
- Corrige les panneaux d'entrée/sortie de la cité non affichés sur les cases "terres cultivables" et affichés de manière incorrecte sur la carte Eau.
- Corrige le rang César manquant comme rang initial dans l'éditeur de missions.
- Corrige un bug potentiel de corruption de mémoire.
- Corrige les greniers recevant plus de nourriture que la quantité autorisée, causant la perte de la nourriture.
- Corrige le bouton de pause tactile s'affichant sur les appareils non-tactiles.
- Corrige les navires marchands n'apparaissant pas alors qu'un dock est disponible.
- Corrige un bug rare causant un chargement impossible des sauvegardes.
- Corrige un bug corrompant les cités, en empêchant la rotation de la carte via les raccourcis clavier alors que des bâtiments sont construits par cliquer/glisser.
- Corrige quelques artefacts graphiques s'affichant lors du dézoom de la carte.
- Corrige un bug où l'infobulle du bouton "Consulter le rapport sur le commerce" affiche parfois le mauvais texte.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Corrige le bouton “Retourner au fort” étant disponible après un clic droit sur une légion, alors que la légion quitte la cité pour une bataille lointaine, et corrige le mauvais icône en surbrillance sur l’écran de Rapport sur la légion.
- Corrige la disparition occasionnelle des patrouilleurs si ceux-ci se dirigeaient vers une tour de guet alors qu’un autre bâtiment était détruit par un ennemi.
- Corrige les dockers ne détectant pas parfois les entrepôts pivotés.
- Corrige la fenêtre de victoire affichant un rang erroné en mode Bâtisseur.
- Corrige un bug où les fournisseurs du Caravansérail et du Phare ne pouvaient pas atteindre leur destination.
- Corrige un bug où les navires marchands cherchent à accoster à un dock alors qu’ils ont déjà échangé tous les biens possibles à un dock adjacent.
- Corrige les légions sur les ponts non-mises en surbrillance lors du survol avec la souris.
- Corrige un bug potentiel lors de la sauvegarde ou du chargement des données des armées ennemis.
- Corrige l’apparition continue des recruteurs de main-d’œuvre pour les tours de guet, si la main-d’œuvre globale est désactivée.
- Corrige un bug où les tours de guet n’obtiennent pas de patrouilleurs.
- Corrige un bug visuel lors de la destruction d’un bâtiment se trouvant sur des terres fertiles et caché par un mur.
- Corrige un bug où une armée ennemie bat immédiatement en retraite lors du chargement d’une sauvegarde.

## *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, arche 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 de l’arche de jardin. Bâtir un muret couvert ou arrondi sur une portion de route, crée une arche de jardin ayant la même fonction que le barrage routier.
- Ajout des palissades, alternative moins coûteuse que les murs de pierre.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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 précédent 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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 prélevent 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'infobulle 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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.

## *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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Ajout d'un code de triche pour débloquer tous les bâtiments.
- 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'infobulles 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'infobulles 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

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

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.

- 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 de l'Arche 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Rééquilibrage du coût des monuments.
- Rééquilibrage des frais des édifices.
- 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'infobulles 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- Les polices Multibyte ne s'affichent plus en transparence.
- Corrige les modèles d'artistes corrompant la mémoire des bâtiments.
- 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 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- 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 ingénieurs .
- 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'infobulles 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.

\*\*\*

## *Équipe Augustus*

- Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) - Fondateur et programmeur principal, traducteur (Polonais)
- José "crudelios" 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, auteur
- Yakov "MSTVD" Burmin (US) - Artiste, testeur principal, traducteur (Russe)
- Nils "Lizzaran" Afßmann (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 “décompileur” de Caesar 3
- Jean-Charles “Ouaz” Schmidt (FR) - Artiste, testeur, traducteur (Français)
- Andrew “potatoes” Whitworth (US) - Programmeur, testeur
- Marco “barra81” Beyer (DE) - Programmeur, testeur
- @PrettyFlower (US) - Programmeur, testeur

## *Contributeurs, traducteurs et testeurs*

- Alexandre “alonso” Alonso (BR) - Testeur, traducteur (Portugais)
- Alexis Reyes “Lord Alesito” Leiva (CL) - Testeur, traducteur (Espagnol)
- @Fairbuy (SE) - Testeur, traducteur (Suédois)

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

- @Franz (IT) - Traducteur (Italien)
- Luca "Borlumi" Milan Bordignon (IT) - Traducteur (Italien)
- @Java甲娃 (CN) - Traducteur (Chinois)
- @Little Jack (CN) - Traducteur (Chinois)
- @muttala - Traducteur (Chinois)
- @Webfischi (DE) - Traducteur (Allemand)
- @cdsmith-umn - Testeur
- @Williss360 - Testeur
- @rockp3nguin - Testeur

### *Autres contributeurs de la communauté*

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• BazzaCuda</li><li>• dmyersturnbull</li><li>• mathieumahe</li><li>• b483</li><li>• utoni</li><li>• Xyn22</li><li>• Java (CN)</li><li>• Mila (CZ)</li><li>• vittoriom94</li><li>• Antaryo</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• attrition</li><li>• devnoname120</li><li>• Sulix</li><li>• agruzdev</li><li>• frezmecritus</li><li>• dderevjanik</li><li>• TKharaishvili (GE)</li><li>• tdamsma</li><li>• Artistes de la communauté russe Caesar 3</li><li>• anon569</li></ul> |
|---|--|

\*\*\*

## *Annexe I : Numerus Helpus*

Note: Toutes les valeurs de production s'appliquent pour les bâtiments ayant un rendement de 100%. (1 charrette = 100 unités)

- **Production de nourriture**

- Ferme autre que Blé = 9.6 charrettes / an
- Ferme de Blé = 19.2 charrettes / an (province centrale et désert), 9.6 charrettes / an (province du Nord)
- Prise maximum de Poisson pour un Quai = 33.7 charrettes / an, pour une zone de pêche et un grenier à distance optimale, avec un espace de stockage toujours disponible. Une valeur moyenne de prise plus commune se situe entre 17.3 et 20.6 charrettes / an, selon la distance de la zone de pêche.

- **Consommation de nourriture**

- 0.5 unité par citoyen par mois (nourriture restante arrondie à l'inférieure).
- Si plusieurs types de nourriture sont consommés dans une maison, chaque type est consommé de manière égale, jusqu'à atteindre la consommation mensuelle requise de nourriture.

Ex: une maison avec 80 habitants consomme 40 unités de nourriture par mois. Si deux types de nourriture lui sont fournis (par ex. Blé et Viande), 20 Blé et 20 Viande seront consommés chaque mois.

- **Matières premières & production de biens**

- Bâtiment producteur de matières premières = 9.6 charrettes / an  
(sauf Carrière de Marbre = 4.8 charrettes / an)
- Atelier/Fabrique = 4.8 charrettes / an

- **Consommation de biens**

- 2 unités par maison par mois, quel que soit le nombre d'habitants.
- 4 unités de Vin pour une maison consommant 2 types de Vins.

**En résumé:**

- Une ferme autre que Blé peut nourrir 160 personnes / an.
- Une ferme de Blé peut nourrir 320 personnes / an (province centrale et désert), ou 160 personnes / an (province du Nord)
- Un bâtiment de matières premières peut approvisionner deux ateliers/fabriques.
- Un atelier/fabrique peut satisfaire la consommation en biens de 20 maisons par an.

\*\*\*

## *Annexe II : Liste des nouveaux bâtiments*

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) • Université (Amélioration) • Bibliothèque (Base)

### # Divertissement

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

### # Administration

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

### # Génie et Transport

- Camp de travail • Guilde des architectes • Phare

### # Militaire

- Palissade & **Portail de Palissade** • Réfectoire • Tour de guet

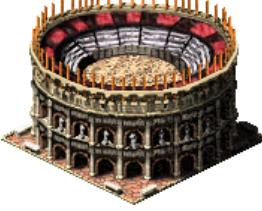
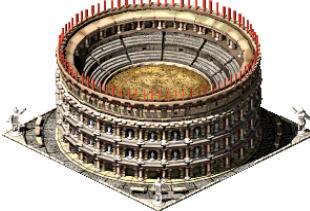
### # Industrie

- Caravansérail

						Autre
		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	
	Oui	++++	50	2500		Monument Offre des bonus importants et uniques (2 par dieu). Par défaut, deux Temples monumentaux peuvent être construits dans une cité.
	Oui	++++	100	3500		Monument Les prêtres du Panthéon fournissent à la population un accès simultané aux cinq dieux.
	Oui	++	0	45		Fonctionne comme un petit Oracle, et couvre 10 personnes par dieu.
	Non	-- et ++	0	300		Monument mineur Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente notamment l'attrait à distance. Couvre 500 personnes par dieu et ne peut ni prendre feu, ni s'écrouler.
	Non	--- et +++	0	750		Monument mineur Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente grandement l'attrait à distance. Couvre 750 personnes par dieu et ne peut ni prendre feu, ni s'écrouler.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

						Autre
		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	
	Non	--- et +++	0	750		<p>Monument mineur Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente grandement l'attrait à distance. Couvre 750 personnes par dieu et ne peut ni prendre feu, ni s'écrouler.</p>
	Oui	++++	0	250		<p>Monument mineur Fonctionne comme un grand Oracle, et couvre 750 personnes par dieu.</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>
	Oui	++	30	100 (Base)		<p>Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil, et donc le niveau de Culture.</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>

						Autre
		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	
	Oui	+	8	50 (Base)		Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil, et donc le niveau de Culture.
	Oui	- et +	8	40		Lieu de divertissement, prévu pour être construit parmi les habitations. Léger effet négatif sur l'attrait à proximité, mais l'augmente à distance. L'employée de la taverne fournit des points de loisirs.
	Oui	--	25	500		A la même fonction que le Colisée de Caesar III vanilla . Octroie 25 points de loisirs si des combats de gladiateurs et de lions y sont proposés.
	Oui	--	100	1500		Monument Le cœur de la cité permettant d'organiser des Grands Jeux (3 types).
	Oui	--	150	3500		Monument Peut accueillir des courses de chars. (avec la toute nouvelle possibilité de miser sur un cheval!)

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Statue de déesse, Statue de sénateur, Statue de gladiateur	Non	++	0	12	Petite statue améliorant légèrement l'attrait dans un rayon proche.
	Statue de légionnaire	Non	+++	0	60	Statue moyenne améliorant l'attrait dans un rayon proche.
	Statue équestre	Non	++++	0	150	Grande statue améliorant grandement l'attrait de la zone.
	Arbres d'ornement (8 types)	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.
	Parcs (7 types)	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.

	Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
 Obélisque	Non	+++	0	60	<p>Améliore l'attrait de la zone.</p> <p>Il s'agit d'un bâtiment, pas de d'un terrain. Ne peut donc pas être traversé par les habitants.</p>
 Petit bassin	Non	+++	0	60	<p>Améliore l'attrait de la zone.</p> <p>Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.</p>
 Grand bassin	Non	++++	0	150	<p>Améliore l'attrait de la zone.</p> <p>Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.</p>
 Allées (9 types)	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>
 Barrage Routier	/	/	/	12	<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>

	Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
 Arche de jardin	/	/	/	12	Bâtir un muret ou une haie (Parcs) sur une portion de route, crée une Arche de jardin ayant la même fonction que le barrage routier.
 Camp de travail	Oui	----	20	50	Requis pour bâtir des Monuments.  Les ouvriers collectent les ressources dans un entrepôt, puis amènent les matériaux sur le site de construction.
 Guilde des architectes	Oui	--	12	200	Requis pour bâtir des Monuments.  Les ingénieurs enclenchent la phase suivante de construction d'un Monument dès lors que les besoins en matériaux sont satisfaits, jusqu'à achèvement.
 Phare	Oui	+++	20	1250	Monument  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.
 Palissade	/	/	/	6	Alternative moins coûteuse que les Murs de pierre, mais évidemment moins résistante. La bâtir au-dessus d'une route crée un Portail de Palissade, ayant la même fonction que le barrage routier.

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Réfectoire	Oui	---	10	100	Collecte la nourriture des Greniers pour les soldats de la cité. Consomme chaque mois la nourriture en réserve selon le nombre de soldats. Renforce (ou diminue) le moral des troupes.
	Tour de guet	Oui	--	8	100	Alternative moins coûteuse que les Tours de pierre. 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.
	Caravansérai	Oui	---	20	500	Monument  Une fois achevé, les perturbations commerciales terrestres sont plus courtes. Active les politiques commerciales terrestres.

## Projet Augustus : Manuel Version 3.2.0

### Notes
