



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

## **Manuel Augustus Version 4.0**

### *Table des matières*

---

Informations légales	1
Avant de démarrer	2
Configuration	3
Ajouts d'Augustus	9
Améliorations de l'Interface	16
Performances et Optimisation	20
Monuments & Construction	23
Religion, Bénédiction & Temple Monumental	26
Politiques commerciales & Frais des édifices	33
Évaluation de la Culture	36
Nouveautés des Loisirs	37
Gestion Militaire	40
Humeur & Criminalité	41
Hygiène & Maladies	47
Décorations & Ornements	53
Changelog	55
Équipe & Contributeurs	78
Annexe I : Numerus Helpus	80
Annexe II : Liens Utiles	86
Annexe III : Liste des nouveaux bâtiments	87

---

## *Informations légales*

L'équipe du Projet Augustus reconnaît par la présente que tous les droits sur le jeu vidéo intitulé «Caesar III», 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 III, 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 totalement non lucratif, et proposé exclusivement en tant que modification gratuite pour Caesar III 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 sur les textes colorés dans le manuel:**

*La couleur rouge concerne des informations se rapportant uniquement à la dernière version d'Augustus.*

*La couleur mauve indique des modifications importantes du contenu depuis le précédent manuel.*

\*\*\*

## *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 4.0, un téléchargement complet pour Windows doit être composé de 3 fichiers principaux, ainsi que d'un dossier:

(1x) **augustus.exe** / (1x) **augustus.pdb** / (2x) **Fichiers de bibliothèque .dll** / (1x) **Dossier 'assets'**

Les fichiers .exe, .pdb 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 III. 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").

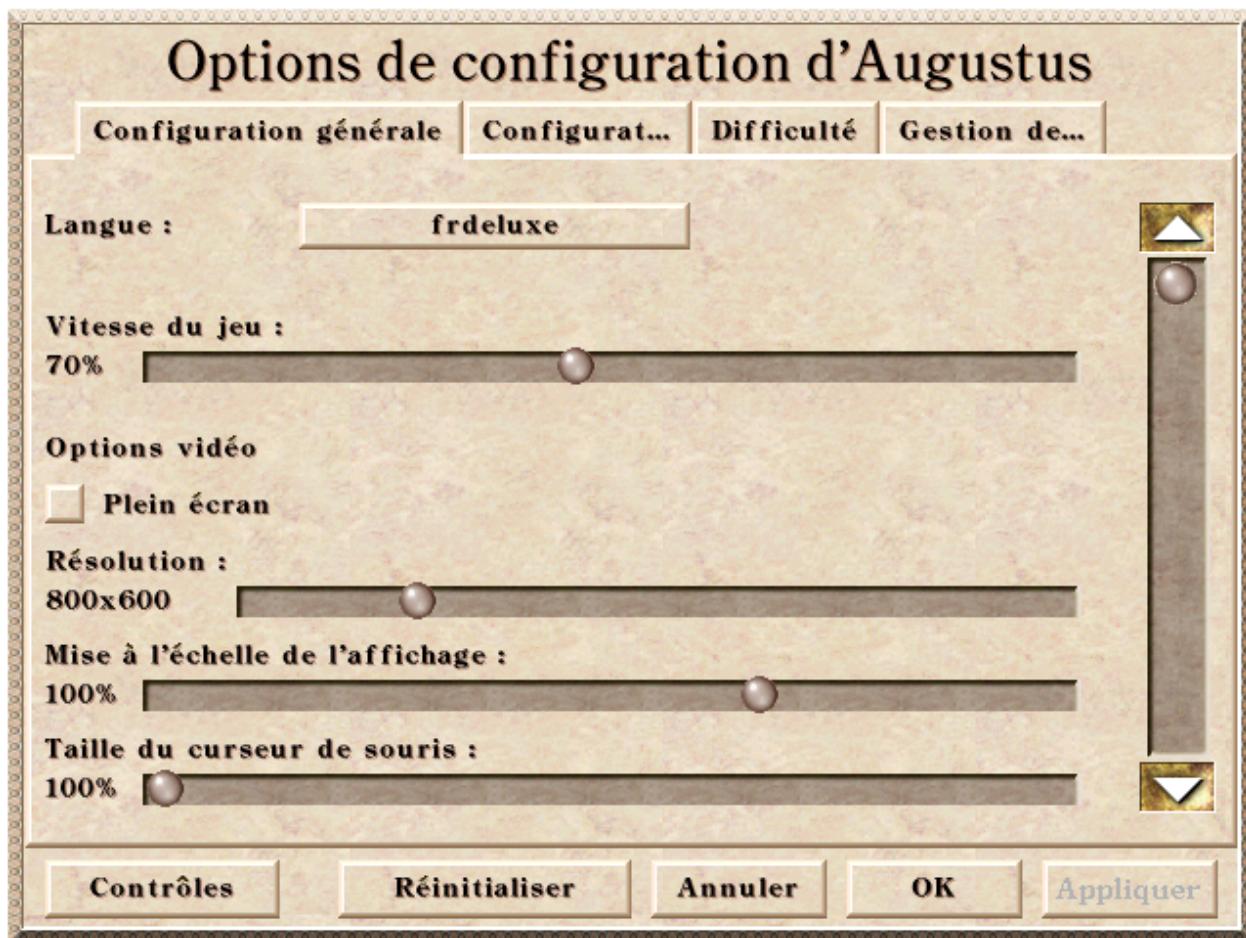
Note: lors d'une mise à niveau vers une version plus récente d'Augustus, **l'ancien dossier 'assets' doit d'abord être supprimé**, puis remplacé par le dossier 'assets' le plus récent, afin d'éviter des problèmes de compatibilité.

Si vous avez des questions concernant l'installation, ou sur comment installer Augustus sur d'autres plateformes que Windows, 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**. 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.



**Note concernant les raccourcis de zoom:** à partir de la version 4.0, les contrôles Zoom, Dézoom, et Réinitialiser le zoom peuvent être assignés à n'importe quelle touche, ou respectivement à la molette de la souris vers le haut, vers le bas, et clic du milieu. Le zoom n'est plus activé par défaut, veillez donc à bien réassigner les raccourcis de zoom à votre convenance.

• Configuration de l'interface •

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
- Afficher des informations supplémentaires dans le panneau latéral
  - Affiche un contrôle de la vitesse du jeu et des informations supplémentaires sur la mission dans le panneau latéral:
    - Population
    - Chômage
    - Évaluations
    - Requêtes
- Activer le défilement doux
- Demander confirmation pour écraser un fichier
- Désactiver le défilement de la carte sur le bord de la fenêtre
- Voir la portée en plaçant les réservoirs, fontaines, et puits
- Voir la portée des fontaines et puits en plaçant les maisons
- Voir la zone de couverture en plaçant les marchés
- 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 dans le Rapport d'évaluation 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 d'un rayon de 2 cases 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)
- **Visualiser les chemins empruntés par les marcheurs aléatoires**
  - Colore en bleu les routes empruntées par le marcheur d'un bâtiment.
  - Accessible uniquement lors de la visualisation d'une carte (Incendies pour les préfets, École pour les enfants, etc.), en plaçant un bâtiment ou en effectuant un clic droit sur un bâtiment.
  - Les tuiles vertes indiquent où les marcheurs apparaissent, les tuiles rouges où ils disparaissent. Les tuiles violettes signifient que le marcheur apparaît et disparaît sur la même tuile.
- **Simuler l'ombre des nuages**
  - Affiche l'ombre projetée des nuages se déplaçant lentement au-dessus de la cité.

• Difficulté •

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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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**



### • Gestion de la cité •

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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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'extrémité 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- **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.
- **Mines et puits effondrés coûtent de l'argent sans être détruits**
  - Lorsque les événements aléatoires “Mine de fer effondrée” et “Puits d’argile inondé” surviennent, le bâtiment concerné ne tombe pas en ruines. Sa production en cours est réinitialisée et l’argent est directement prélevé pour simuler sa reconstruction.
- **Les entrepôts et les greniers n'acceptent rien par défaut**
- **Les logements ne s'étendent pas sur les jardins**
- **Les marcheurs aléatoires ne coupent pas les virages**
  - Si désactivé, les marcheurs aléatoires coupent parfois les virages, et ne passent pas devant les bâtiments situés sur le bord externe du virage.
- **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.
- **Les arches non-militaires autorisent par défaut tous les marcheurs**
  - Construits sur une route, les Murets de jardin et les Haies deviennent des Arches de jardin fonctionnant comme des barrages routiers. En cas d’usage décoratif uniquement, ces arches peuvent être réglées pour autoriser tous les marcheurs par défaut.

Deux options cachées sont paramétrables dans le fichier `augustus.ini`:

- `ui_display_fps`: affiche les fps dans le coin supérieur gauche de l’écran.
- `ui_show_speedrun_info`: affiche le niveau de difficulté dans le coin inférieur gauche.



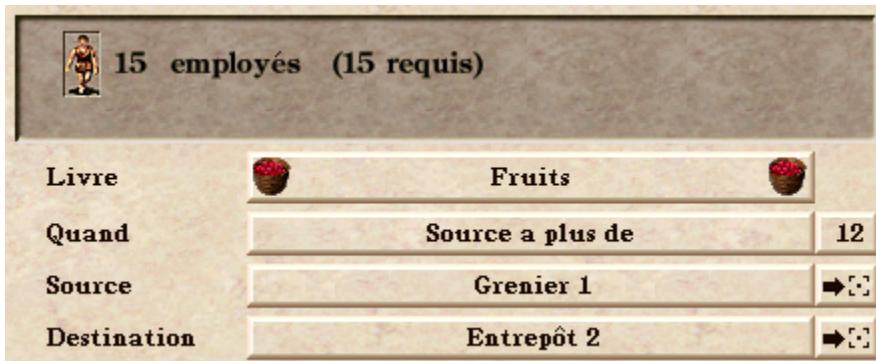
\*\*\*

## *Ajouts d'Augustus*

### • Logistique •

#### Dépôt de charrettes:

Le dépôt de charrettes est un nouveau bâtiment permettant d'améliorer grandement la logistique de la cité. Les magasins sont libérés des tâches "aller chercher", et peuvent se concentrer sur la livraison des biens importés aux ateliers et fabriques. Il est donc désormais possible de transférer à l'envi les biens directement entre les entrepôts et les greniers, et de répartir plus facilement les ressources dans les cités très vastes.



Effectuez un clic droit sur un dépôt de charrettes pour définir les ordres de transfert et leurs conditions. Des nombres apparaîtront au-dessus de chaque bâtiment de stockage sur la carte. Utilisez le bouton "centrer la caméra" pour centrer la vue de la cité sur les bâtiments correspondants.

Un bœuf tirant une charrette transférera les biens entre les bâtiments désignés, mais devra retourner à son dépôt entre chaque livraison. Chaque dépôt peut utiliser jusqu'à trois attelages de bœufs.



#### Barrages routiers:



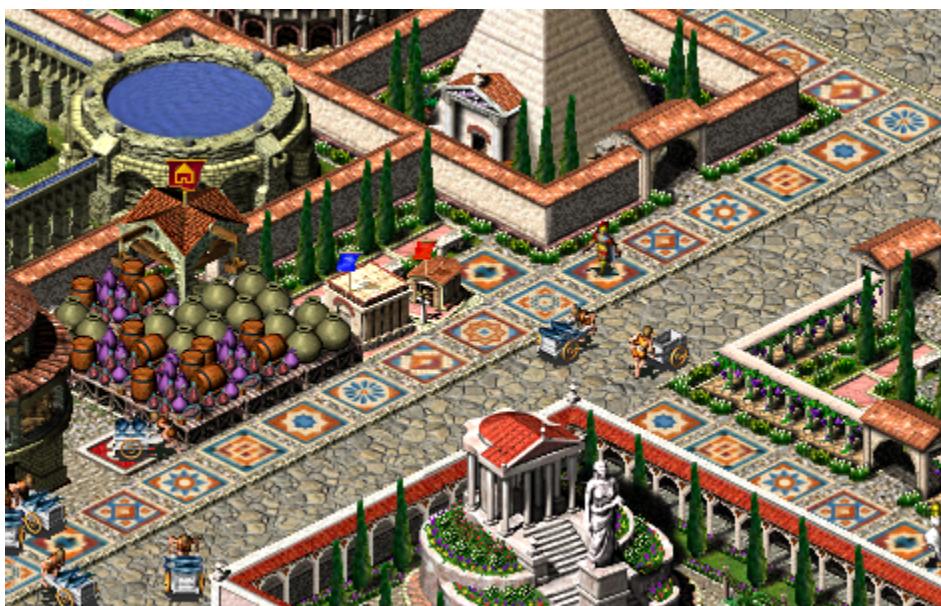
En nous inspirant des city-builders ultérieurs d'Impressions games, nous avons intégré les barrages routiers dans Caesar III.

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 n'ayant pas de destination précise (les marcheurs "aléatoires"); 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!

Les réglages de barrage routier sont désormais disponibles pour divers bâtiments: Corps de garde, Arc de triomphe, Portail de jardin, Portail de palissade (cf. chapitres correspondants).

### Avenues:

L'avenue est un nouveau type de route: seuls les marcheurs ayant une destination peuvent l'emprunter, mais ils s'y déplaceront 2 fois plus vite que sur une route classique (à noter qu'il n'est pas possible de construire un bâtiment directement adjacent à une avenue). L'excellence des voies romaines a cependant un coût: chaque tronçon d'une avenue (2x2 cases) coûte 100 denarii, puis 1 denarius par mois en Frais d'entretien. Planifiez donc bien les dépenses liées à votre réseau routier!



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

Les "ordres spéciaux" des marchés permettent désormais de 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, un chiffre rouge à côté d'un bien indique que cette ressource n'est ni collectée ni vendue par ce marché.

32	
8	
16	

Les ordres spéciaux d'un entrepôt ou d'un grenier affichent 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 donc 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),

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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").

### 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 et greniers arborent désormais de nouveaux drapeaux de couleur, chacun indiquant quels types de marchands ont accès au bâtiment.

### • Production •

### Nouvelles ressources, bâtiments de production, et ateliers/fabriques:

À partir de la version 4.0, nous avons commencé à ajouter de nouvelles ressources à Caesar III. Cette première fournée est destinée à varier les matériaux requis pour la construction des monuments (cf. chapitre Monuments & Construction) et proposer une nouvelle dimension à la gestion économique de la cité.

• **Or**

 L'or peut être extrait lentement des zones rocheuses de la cité en construisant une **Mine d'or**. Il s'agit d'une ressource de très grande valeur à l'exportation, s'il existe des acheteurs assez fortunés dans l'Empire. Si la cité abrite un **Sénat**, le gouverneur est autorisé à construire un **Atelier monétaire** (**mini-monument 3x3**), dans lequel l'or peut être frappé en pièces qui seront ajoutées aux fonds de la cité, ou à l'inverse, les pièces fondues en or. Paraît-il que si le gouverneur possède une résidence dans la cité, ce dernier peut puiser discrètement dans les pièces produites et ainsi augmenter ses économies personnelles...

• **Sable**

 Le sable est extrait de la même façon que l'argile, à la différence que la **Carrière de sable** peut être construite aux environs d'un plan d'eau, et pas forcément adjacente à un rivage. Le sable est principalement utilisé comme un matériau nécessaire à la fabrication de briques dans une **Briqueterie** ou de béton dans une **Fabrique de béton**.

• **Pierre**

 La pierre est extraite des zones rocheuses de la cité en construisant une **Carrière de pierre**. La pierre est un des matériaux requis pour construire des monuments massifs.

• **Briques**

 Les briques sont produites à partir de **sable** et d'**argile** dans une **Briqueterie**. Les briques sont un des matériaux requis pour construire des monuments massifs.

• **Béton**

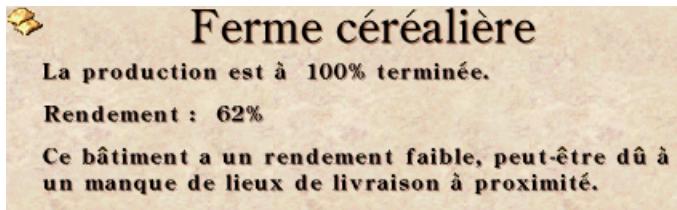
 Le béton est produit à partir de **sable** et d'**eau** dans une **Fabrique de béton**, laquelle nécessite d'être approvisionnée en eau, soit à partir d'un **réservoir** pour une production maximale, ou d'une **fontaine/puits**, mais le processus de fabrication s'en trouve ralenti. Le béton est un des matériaux requis pour la construction de monuments massifs. Comme le béton ne peut pas être stocké, il doit être utilisé dès sa production terminée. Si aucune construction en cours ne demande de béton, la production est automatiquement stoppée.

Note: si une des nouvelles ressources n'est pas disponible dans la cité (soit en la produisant, soit en l'important), certains monuments ne pourront pas être construits et n'apparaîtront donc pas dans le menu de construction.

⚠️ Par ailleurs, Augustus sépare désormais la **viande et le poisson en deux types distincts de nourriture**, augmentant donc leur nombre à 5 (blé, légumes, fruits, viande, poisson).

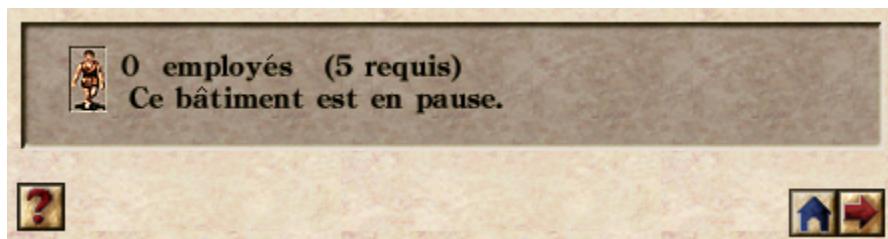
### Rendement des bâtiments de production:

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.)



### Mettre en pause un bâtiment individuel:

Il est désormais possible de mettre en pause un bâtiment de production (ou tout bâtiment employant de la main-d'œuvre) individuellement. Cela permet, par exemple, de gérer au plus près toute éventuelle surproduction sans avoir à stopper la totalité de l'industrie correspondante depuis l'écran du Conseiller commercial. Utilisez la nouvelle carte "En pause" pour vérifier quels bâtiments sont actuellement mis en pause par vous-même et non sur ordre de votre conseiller commercial.



• Commerce •

### 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 précise 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 dans le coin inférieur gauche pour permettre aux joueurs de choisir leurs politiques commerciales terrestres et maritimes, s'ils remplissent les conditions pour les mettre en œuvre.



**A vendu** 19 / 25      **A acheté** 3 / 40

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). **Les quotas de commerce peuvent désormais atteindre 200. La fréquence d'apparition des marchands a donc été augmentée en conséquence.**

Il est désormais également possible d'afficher les prix fixés par Rome directement depuis la carte de l'Empire.

### 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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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 vendait et achetait.

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.

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

### • Traductions •

Grâce à sa communauté toujours plus importante, Caesar III et Julius/Augustus disposent d'une traduction dans les langues suivantes:

[Complète]

- Allemand • Espagnol • Français • Grec • Italien • Polonais • Portugais • Suédois • Russe

[Partielle]

- Coréen • Chinois Simplifié • Chinois Traditionnel • Japonais • Tchèque

\*\*\*

## *Améliorations de l'Interface*

### Fenêtre de chargement et de sauvegarde améliorée:

Pour organiser plus facilement vos parties sauvegardées dans C3, la fenêtre de chargement ou de 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 fichiers de sauvegarde peuvent être triés par nom ou par date, ou filtrés par mots-clés.**

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.

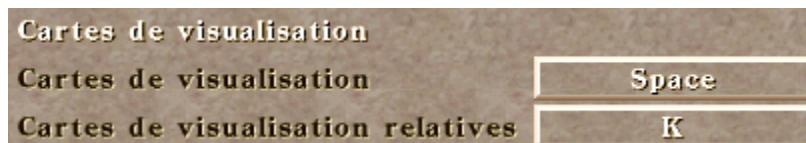


## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

### Nouvelles cartes de visualisation:

De nouvelles cartes ont été ajoutées conjointement à certains nouveaux bâtiments et mécaniques (cf. chapitres dédiés), et pour aider le joueur à mieux se repérer.

Catégorie	Carte	Ce qui est montré
Risques	Ennemis	Les troupes ennemis ou toute personne hostile à la cité.
Loisirs	Taverne	Tavernes et tavernières, ainsi que les maisons y ayant accès.
	Arène	Fonctionne de la même manière que la Carte Colisée d'origine.
Hygiène	Maladies	Bâtiments et maisons développant des maladies, marchands et charretiers les diffusant dans la cité.
Commerce	Frais	Bâtiments ayant un coût mensuel pour la cité.
	Rendement	Rendement de chaque bâtiment de production, et leurs charretiers.
	En pause	Bâtiments actuellement en pause.
	Entrepôts	Entrepôts et leurs magasiniers.
Général	Routes	Réseau routier de la cité, et tout type de barrage routier.
	Humeur	Logements colorés selon le bonheur de leurs résidents.



**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!

### Copier/Coller les réglages d'un bâtiment:

De la même manière, il est désormais possible de copier/coller rapidement les réglages d'un bâtiment à un autre. Pointez un bâtiment avec la souris, pressez le raccourci clavier défini pour copier les réglages, puis pointez le bâtiment auquel vous désirez appliquer les mêmes réglages, et pressez le raccourci défini pour coller ces réglages. Dans les deux cas, un bandeau apparaîtra en haut de la fenêtre pour vous avertir du succès de l'opération. Cette fonctionnalité s'applique aux bâtiments de production de matières premières et à ceux disposant d'un bouton “Ordres spéciaux”.

### Cloner un bâtiment:

Le nombre de bâtiments différents dans Augustus devenant très important, la possibilité de construire un bâtiment sans avoir à ouvrir continuellement le menu de construction peut s'avérer très pratique. Pour cela, pointez simplement un bâtiment déjà construit sur la carte, et pressez le raccourci clavier "Cloner un bâtiment". Le même bâtiment sera automatiquement sélectionné dans le menu de construction et prêt à être placé!

### Choix séquentiel:

Certaines catégories de bâtiments disposent d'un bouton "Choix séquentiel" dans le menu de construction. Activé, il permet de construire successivement chaque variante du même bâtiment (par exemple les petits temples) sans avoir à repasser par le menu de construction. Appuyez sur la touche de rotation ("R" par défaut) si vous désirez sauter une variante dans la liste. Désactivez le choix séquentiel en cliquant sur le même bouton, afin de construire à nouveau à la chaîne la même variante.

**Choix séquentiel      Actif**

### Nouveau Conseiller sur le Logement:

 Ce nouveau rapport informe le Gouverneur sur le nombre total de résidences dans la cité (détailé par rang), 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!

Logement		6 613 Résidents
Grande tente	2	
Petite hutte	3	
Grande hutte	1	
Petit taudis	6	
Grand taudis	5	
Petite casa	11	
Grande casa	5	
Insula moyenne	16	
Grande insula	21	
Insula somptueuse	24	Total des résidences : 102
Villa moyenne	3	Capacité disponible : 345
Grande Villa	5	Capacité totale : 6 958
 Résidences consommant des poteries	74	
 Résidences consommant des meubles	69	
 Résidences consommant de l'huile	53	
 Résidences consommant du vin	8	

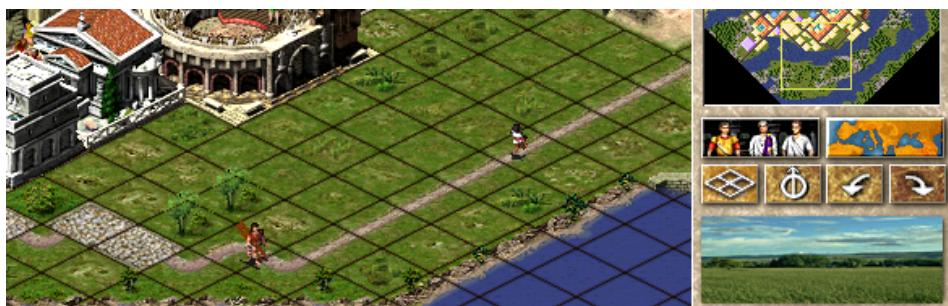
## Icônes de risques:

Des nouvelles icônes de risques dans le panneau d'information des bâtiments renseignent si un bâtiment peut prendre feu, s'effondrer, ou être contaminé par les maladies (affiché pour les maisons seulement). La couleur de ces icônes (vert, jaune, orange, rouge) et leurs infobulles sont liées aux colonnes de risque visibles sur les cartes de visualisation correspondantes.

-  Ne peut pas prendre feu, ne nécessite pas d'être inspecté par un préfet
-  Ne peut pas s'écrouler, ne nécessite pas d'être inspecté par un ingénieur
-  Peut prendre feu, nécessite d'être inspecté par un préfet
-  Peut s'écrouler, nécessite d'être inspecté par un ingénieur
-  Peut être contaminé par les maladies (cf. chapitre Hygiène & Maladies)

## 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 lors de son placement.



\*\*\*

## *Performances 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.

- 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!
- 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 III 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.
- Grâce à la puissance du rendu hardware, de nouveaux effets graphiques sont possibles dans Caesar III. Vous pouvez désormais admirer la magnificence de vos cités, alors que les nuages atténuent la lumière de Sol par une douce après-midi.



## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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.

### • Empires Personnalisés •



L'Éditeur de mission de Caesar III comprenait 40 cartes d'Empire prédéfinies, chacune proposant un état d'Empire plus ou moins différent (cités, frontières, routes commerciales et ressources disponibles, etc). Les créateurs de cartes devaient donc choisir l'un d'eux et adapter leur mission en conséquence.

L'Éditeur d'Augustus intègre désormais une fonctionnalité permettant de créer de toutes pièces un Empire personnalisé pouvant être utilisé dans un scénario de mission. Les paramètres d'état de l'Empire sont renseignés dans un unique fichier XML, tandis que l'interface d'Augustus permet de visualiser en temps réel la carte de l'Empire générée.

Pour plus d'informations, consultez le tutoriel sur GitHub:  
<https://github.com/Keriew/augustus/discussions/734>



• Événements de scénario •

Augustus ajoute également de nouveaux outils à l'Éditeur de missions de Caesar III: Événements de scénario, Messages personnalisés, et Intro de scénario, permettant de fournir une toute nouvelle expérience de jeu au travers des missions personnalisées.

Les Événements de scénario permettent de déclencher des actions lorsqu'une ou plusieurs conditions sont remplies, les Messages personnalisés permettent d'afficher des messages ou des événements spéciaux (avec images!) autres que ceux déjà codés dans le jeu, et enfin, les Intros de scénario rendent possible de démarrer une mission personnalisée par un briefing sous forme de message (audio possible!).

Pour plus d'informations, consultez le tutoriel sur GitHub:

[https://github.com/Keriew/augustus/blob/master/res/manual/README\\_map\\_edit\\_or\\_scenario\\_events.md](https://github.com/Keriew/augustus/blob/master/res/manual/README_map_edit_or_scenario_events.md)

À l'aide de ces nouveaux outils remarquables, la communauté de C3 a forgé une refonte complète des 20 missions de la campagne d'origine, pensée pour Augustus, avec des événements personnalisés, des objectifs spéciaux, une meilleure véracité historique, des briefings narrés par une voix de César générée par AI, et bien plus...

**Caesar III Campaign Reconquered**

<https://caesar3.heavengames.com/downloads/showfile.php?fileid=2098>

Installation: copier simplement les 20 fichiers .svx et le dossier "community" à la racine de votre répertoire d'installation de C3.

Dans la fenêtre "Charger une partie", choisissez "Reconquered - 01 Ostia.svx" pour démarrer la campagne, puis jouez chaque fichier dans l'ordre. Il est prévu d'intégrer ces nouvelles missions dans une interface de Campagne dédiée dans une future version d'Augustus.



Note: Campaign Reconquered est conçu pour être joué avec les options "**Main d'œuvre globale**" activée, "**Réapparition des loups**" désactivée, et "**Nombre maximum de temples monumentaux par cité**" réglé sur 5. Si vous êtes un tout nouveau joueur de C3, avoir terminé la campagne d'origine est conseillé, mais pas obligatoire, car Campaign Reconquered est plus exigeant en termes de difficulté.

\*\*\*

## *Monuments & Construction*

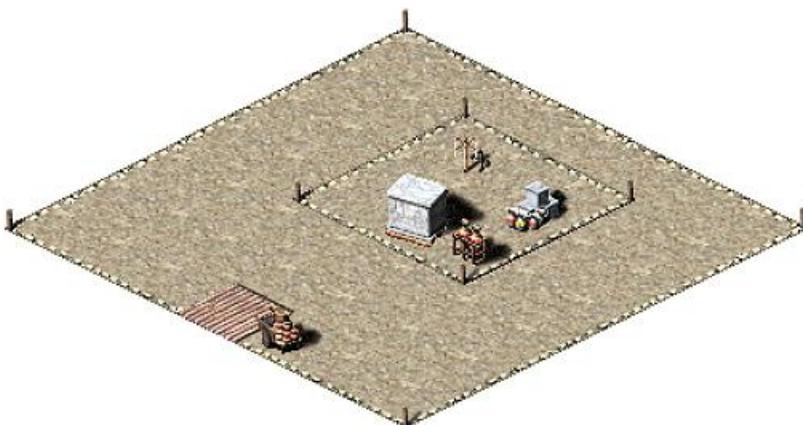
Augustus permet, pour la 1ère fois dans Caesar III, la construction de monuments.

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 III 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 **Caravansérail** afin de promouvoir le commerce terrestre.

La construction de chaque monument nécessite de grandes quantités de matières premières - argile, bois, marbre, **pierre, béton, et briques**. Collecter ces ressources requiert une expertise particulière et une main-d'œuvre spéciale doit être assignée pour bâtir ces édifices.

Placer le site de construction du monument demande un lourd investissement en denarii, mais cela 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 dans le menu de construction, 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, argile, **pierre, béton, et briques**.

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 la phase suivante 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 20 à 150), un coût mensuel sous la forme de frais de fonctionnement (voir plus bas) et un accès à la route. Mais **les bonus octroyés** et le fait que **tous les monuments et mini-monuments ne nécessitent aucun entretien**, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent ni prendre feu ni s'effondrer, 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?**

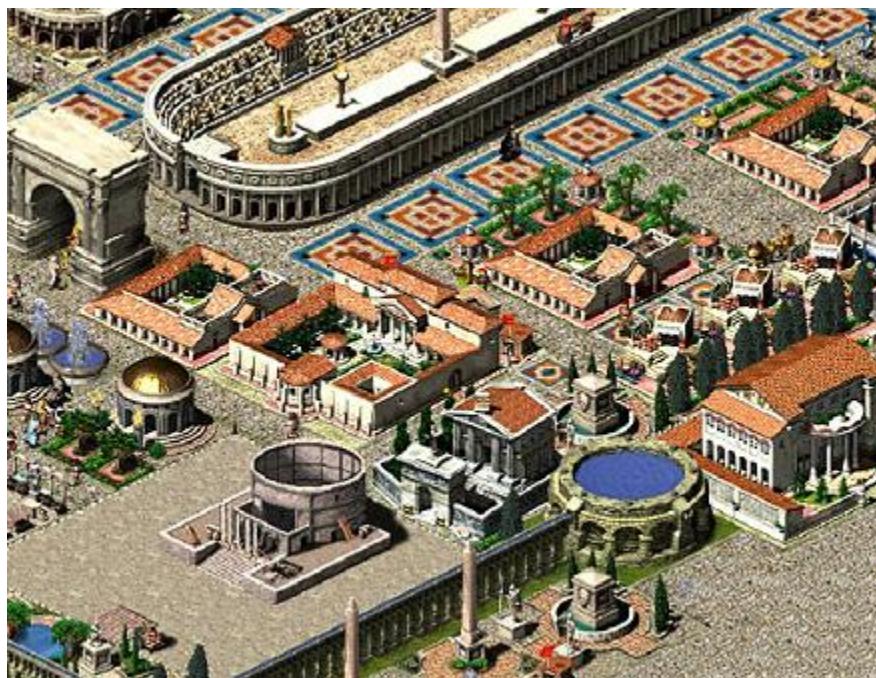
L'ensemble du processus de construction dépend **des marcheurs utilisant le réseau routier**, et pour bâtir efficacement des monuments, cela doit être bien planifié.

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 sont proches, ou construisez plusieurs camps de travail afin de 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 avant tout l'exigence des dieux, d'une dévotion mineure 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 (**nécessite une route dans un rayon de 2 cases**).



### **Autel:**

Fonctionne de la même manière que le **Laraire**, à la différence qu'il couvre 50 personnes et uniquement pour le dieu auquel il est dédié (**nécessite une route dans un rayon de 2 cases**).

### **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), **et ne peut ni prendre feu ni s'écrouler**.

### **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**.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

Couvrant 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**).

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 cela, 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 un 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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

divinité, et octroient de nouveaux et incroyables pouvoirs. Chaque temple monumental propose deux épithètes au choix: une fois choisi, 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 en détail 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 de le bâtir à nouveau pour faire un autre choix, réfléchissez bien avant de prendre votre décision, Gouverneur...

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

Voici la liste complète des temples monumentaux et de leurs bonus respectifs, afin de 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 et les temples redondants n'augmentent pas la quantité de nourriture générée. Les frais des forts sont réduits de 25%.
- **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 portée de la 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 satisfaire et mécontenter alternativement les dieux pour déclencher leurs bénédictions. Les dieux satisfaits gagnent des symboles "soleil" à un taux légèrement aléatoire et peuvent éventuellement accorder une bénédiction lorsque cinq soleils sont collectés.

Religion		Autels	Temples		Mois depuis Festival	Ce dieu est
			Petit	Grand		
Cérès	(Agriculture)	1	4	1	23	Ravi
Neptune	(Mer)	0	3	1	20	Ravi
Mercure	(Commerce)	2	4	1	17	Ravi
Mars	(Guerre)	0	4	2	14	Exalté
Vénus	(Amour)	0	4	1	11	Exalté
Oracles dans la cité		1	1	5		

**Note:** Dans la colonne Grands Temples, Mars et les oracles ont un chiffre coloré en noir. 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. **Les laraires sont comptabilisés comme des oracles dans la colonne "Autels".**

L'équipe d'Augustus considère que les bénédictions d'origine de Caesar III n'étaient pas équilibrées ou tout simplement inutiles, et les a donc modifiées. Les malédictions mineures et majeures restent elles 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).

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

**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:

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 du **bois, de la pierre et des briques**, 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 (**40 par mois**) 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**. En tant que monument, sa construction nécessite du **bois, de la pierre et des briques**, 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 (**30 unités de nourriture par mois et par route commerciale terrestre ouverte**). 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!



• Frais des édifices •

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 appliqués aux monuments, ainsi qu'aux structures militaires et religieuses.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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
Tour	1 dn/mois	1 dn/mois	2 dn/mois	2 dn/mois
Fort	4 dn/mois	4 dn/mois	8 dn/mois	8 dn/mois
<b>Avenue</b>	<b>1 dn/mois</b>	<b>1 dn/mois</b>	<b>1 dn/mois</b>	<b>1 dn/mois</b>

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 III 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. Afin d'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, l'université, 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**. 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.



	Accueil de base	Accueil amélioré	Attrait de la zone requis
Théâtre	500	1200	> 45
École	75	225	> 40
Bibliothèque	800	1700	> 50
Université	100	150	>= 60



### 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



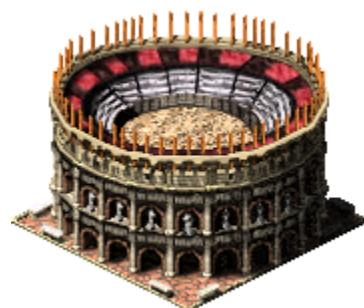
Caesar III utilise une mécanique quelque peu obscure concernant les points de divertissement «globaux». Un marcheur d'un **théâtre** passant à proximité d'un logement lui fournit logiquement des points de divertissement. Cependant, si la couverture de toute la population de la cité par les **théâtres**, en fonction de leur «capacité d'accueil», était «parfaite», tous les foyers se voyaient attribuer 5 points supplémentaires de divertissement. Cela s'appliquait aux **théâtres**, **amphithéâtres**, et **colisées**, ainsi qu'à l'**hippodrome**, ces deux derniers offrant de base 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.

Les loisirs ont donc été dotés de plusieurs nouveaux bâtiments et fonctionnalités. Le **Théâtre** et l'**Amphithéâtre** restent inchangés. Le **Colisée** et l'**Hippodrome** deviennent des monuments: ils offrent chacun **+5 points de divertissement au global**, en plus de leurs bonus d'accès local (**15 pts avec 1 spectacle ou 25 pts avec 2 spectacles** pour le **Colisée**, **30 pts** pour l'**Hippodrome**). Compte tenu de ces changements, nous avons donc 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 désormais un projet monumental à construire, 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 **10 pts de loisirs** en proposant soit des gladiateurs soit des lions, et **20 pts** s'il propose les deux. Note: si une maison a accès à une Arène et au Colisée, seuls les points du Colisée comptent.



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 du vin et de la viande/poisson 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 ou du poisson** 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 magasins. 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!

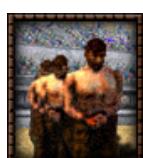
\* Note: les effets graphiques des Jeux s'affichent durant 3 mois. Les bonus sont appliqués une fois que les jeux commencent. Les ressources et fonds nécessaires varient selon la taille de la cité, de la même façon que le vin pour un Festival grandiose.

### 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!

Nombre et montant des paris illimités!

Ne dilapidez pas toutes vos économies, Gouverneur...

**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**

The screenshot shows a user interface for placing bets on horse racing. At the top, it says "Miser sur un cheval". Below that is a descriptive text about betting on horses and the Colosseum games. There are four small images of horses and their handlers, each representing a different team color: blue, red, white, and green. Below the images is a bet amount input field set to "50 Denarii" with up and down arrows for adjustment. To the right is a progress bar labeled "Économies : 6 369 Dn". At the bottom is a large button labeled "Parier sur la course" with a right-pointing arrow icon.



\*\*\*

## 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. Les greniers disposent à présent d'un nouveau réglage pour

autoriser ou empêcher les intendants de se servir dans un grenier précis. 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 puis, chaque mois, elle sera consommée selon le **nombre de soldats** et le **mode de difficulté**. En **Difficile** et **Très Difficile**, chaque soldat consomme respectivement 4 **et 5** 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 et les ingénieurs. Elles abritent **un archer** au sommet de la tour, déploient **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 III est très basique. Les joueurs comprenaient rapidement qu'en maintenant des salaires élevés couplés à un faible taux d'imposition, ils ne rencontraient 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.

Chaque maison a un **niveau d'humeur (NH)** allant de 0 à 100. L'**humeur de base (HB)** dans une cité dépend du niveau de difficulté:

Très facile 80	Facile 75	Normal 70	Difficile 65	Très difficile 60
-------------------	--------------	--------------	-----------------	----------------------

- **La 1ère maison construite** démarre avec un **NH** égale à **HB+10**. Par exemple, en difficulté normale, cette maison aura un NH de  $70 + 10 = 80$  points.
- **Chaque mois et dans chaque maison, le NH varie de -2 ou +2 points au maximum**, selon différents facteurs influant sur l'humeur des citoyens, que nous détaillerons plus bas.
- **La moyenne des NH dans toutes les maisons** donne alors **l'humeur de la cité (HC)**, qui s'applique à toute nouvelle maison construite. Par exemple, si la moyenne des NH a chuté à 60 dans la cité (soit **HC=60**), toute nouvelle maison construite débutera avec un NH de  $60 + 10 = 70$  points.

### • Facteurs et Variation de l'humeur •

Les facteurs influant sur le niveau d'humeur des maisons sont les suivants:

- Le niveau des **taxes**, des **salaires**, du **chômage**, les **inégalités de logement**, la **nourriture**, les **loisirs**, et l'**attrait**.

Ces facteurs sont calculés chaque mois pour chaque maison. Leur total donne la **variation d'humeur (VH)** qui sera appliquée **progressivement (-2 ou +2 par mois)** au niveau d'humeur de chaque maison.

Par exemple, une maison a un **NH de 70**, mais subit une **VH de -10** points (c-à-d. que le total de ses facteurs d'humeur est égal à -10). L'humeur de la maison diminuera de **-2 points par mois** jusqu'à que son **NH** se stabilise à **60** points ( $70-10$ ).

Le gouverneur décide alors d'améliorer le quotidien de cette maison, et **+24 pts** viennent s'ajouter à son total de facteurs d'humeur: sa nouvelle **VH** sera donc de **+14** (-10+24), et le **NH** de la maison augmentera de **+2 points par mois** jusqu'à se stabiliser à **74** points (60+14).

**• Détails des Facteurs d'humeur •**

### ■ Taux d'imposition

Le tableau ci-dessous indique les taux d'imposition neutres pour chaque difficulté.

Très facile 10%	Facile 9%	Normal 8%	Difficile 7%	Très difficile 6%
--------------------	--------------	--------------	-----------------	----------------------

- Un taux d'imposition **supérieur au taux neutre** entraîne un **facteur d'humeur négatif**. Plus le gouverneur taxe ses citoyens **au-delà** du taux neutre, plus le facteur sera **négatif**.
- Un taux d'imposition **inférieur au taux neutre** entraîne un **facteur d'humeur positif**. Plus le gouverneur taxe ses citoyens **en-deçà** du taux neutre, plus le facteur sera **positif**.
- Les logements **non visités** par un percepteur bénéficient de la **moitié du bonus d'humeur pour un taux de 0%**, quel que soit le taux en cours défini par le gouverneur. Comme vous pouvez le constater, le taux neutre en Très Difficile est de 6%, soit 1% de moins que le taux d'imposition par défaut dans Caesar III (7%) !

### ■ Salaires

Les citoyens de votre cité comparent leur salaire à celui payé par Rome.

- Pour **chaque denarius payé en plus** que Rome, le **facteur d'humeur est +2**.
  - Pour **chaque denarius payé en moins** que Rome, le **facteur d'humeur est -3**.
- Par exemple, Rome paye **30 denarii**, et le gouverneur peu généreux de la cité paye **27 denarii**. Chaque maison subira donc un **facteur d'humeur de -9**.
- Le niveau des salaires n'affecte pas le **NH des patriciens** (Petite villa et au-dessus).

### ■ Chômage

Le chômage n'arrange personne, surtout pas le gouverneur: tout bon citoyen romain n'aime pas voir des chômeurs traîner dans les rues, tandis que les chômeurs aimeraient évidemment trouver du travail.

- Pour **chaque pourcentage de chômage en plus après 5%**, le facteur d'humeur est **-1**. Par exemple, si le taux de chômage dans la cité est de **10%**, chaque maison subira un facteur d'humeur de **-5**.
- Le niveau de chômage n'affecte pas le **NH des patriciens** (Petite villa et au-dessus).

### ■ Inégalités de logement

Une considération importante dans la gestion d'une cité est **l'inégalité de logement et la richesse globale des citoyens**. Chaque foyer de votre cité compare son logement au niveau moyen de logement dans la cité. Celui-ci est calculé en vérifiant chaque rang de maison dans la cité et la proportion de leur population.

- Pour un foyer donné, **plus la différence avec le niveau moyen de logement est grande, plus le facteur d'humeur est négatif**.
- Plus le foyer est **pauvre**, plus le mécontentement sera **important**: Tente (x3), Petite hutte à Petite casa (x2), Grande casa à Grande insula (x1).

Par exemple, si le niveau moyen de logement dans la cité est "**Grande casa**", une **Tente** aura un facteur d'humeur **négatif bien plus important** que celui d'une **Petite casa**, et la **Tente verra de plus son facteur d'humeur négatif multiplié par 3**.

À l'opposé, les plébéiens des **Insulae somptueuses** et les patriciens apprécieront tellement leurs conditions de logement, qu'ils ne seront pas contrariés par les logements de qualité supérieure aux leurs.

- **Note sur la richesse globale:** à mesure que la cité se développe, vos citoyens exigeront **des logements de base de plus en plus luxueux**, comme il est de coutume dans les grandes cités romaines. Dans les cités les plus opulentes, il se peut même que la **Petite insula soit considérée comme le logement de base** par vos citoyens, même si le niveau moyen actuel de logement dans votre cité y est inférieur.



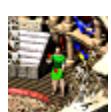
En résumé, les résidents des Petites casa et inférieur, et particulièrement des Tentes, peuvent se sentir floués de vivre dans ces habitations très modestes alors que des Palais pullulent à quelques rues de là - cependant, il est possible de les amadouer en leur fournissant **plus de loisirs, de nourriture et d'attrait que nécessaires**.

### ■ Nourriture:



Le gouverneur peut améliorer l'humeur des citoyens en leur fournissant plusieurs types de nourriture. **Pour chaque type de nourriture au-delà de ce qui est requis pour un rang de logement, le facteur d'humeur est +12 (limité à +24)**. Par exemple, une Petite casa avec 1 seul type de nourriture n'aura aucun bonus. Les Tentes ne peuvent pas stocker de nourriture et ne sont donc pas concernées.

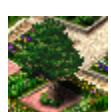
■ **Divertissement:**



Offrir des divertissements supplémentaires améliorera l'humeur des citoyens, reconnaissants de pouvoir s'échapper de leur quotidien morose. **Pour chaque point de divertissement au-delà de la valeur requise pour le rang de logement, le facteur d'humeur est +1 (limité à +24).**

Comme décrit dans le chapitre "Nouveautés des loisirs", Augustus propose de nombreuses nouveautés pour varier les loisirs de vos citoyens!

■ **Attrait:**



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**. **Pour chaque point d'attrait positif fourni à un logement, le facteur d'humeur est +0.5, mais dans la limite du rang du logement.** Par exemple, une **Tente** ne bénéficie pas vraiment de ce facteur d'humeur (+1 max), tandis qu'un **Palais luxueux** peut bénéficier d'un facteur d'humeur de +20. L'attrait négatif n'a pas d'influence sur l'humeur.

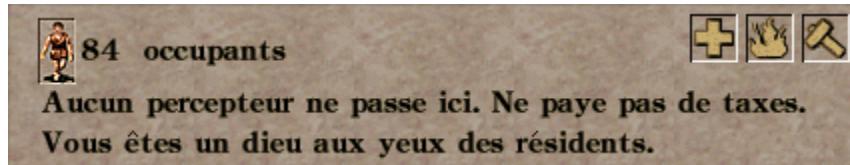
Note: dans Augustus, les logements construits **au bord de l'eau ou sur les hauteurs de la cité**, bénéficient d'un meilleur attrait!

**En résumé:**

- 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.
- Si les citoyens vivent en dessous de ce qu'ils perçoivent comme des conditions de vie acceptables dans les grandes cités, des problèmes d'humeur peuvent survenir, y compris la criminalité, même si le gouverneur pensait avoir amadoué tous les citoyens. Cela pourrait bien faire d'un bidonville à la périphérie d'une cité opulente une véritable poudrière!
- Ajouter des décos et ornements à côté de Tentes ne rendra pas leurs habitants beaucoup plus heureux, mais les patriciens vous apprécieront encore plus si vous leur offrez un environnement particulièrement agréable.
- La clé d'un citoyen heureux est donc la **nourriture, l'emploi, les loisirs et l'attrait local**. Si vous parvenez à maintenir un chômage faible et à ne pas taxer excessivement vos citoyens, vous êtes déjà bien parti. Mais 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 désormais impossibles en mode "Très difficile".

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



**• Criminalité, Pillage, Vol et Préfets •**

Les **criminels** utilisent le même modèle graphique que les manifestants. Les criminels sont issus des logements ayant **un niveau d'humeur inférieur à 50**. Une fois que l'humeur chute à ce niveau, **le type et le nombre de criminels apparaissant sont définis** selon la maison ayant **le NH le plus bas dans la cité** et quelques autres conditions:



- Si le NH est [45~49], **1 manifestant** apparaît, exprimant seulement sa colère au gouverneur.
- Si le NH est [30~44], **1 voleur** apparaît, et cherchera à voler des fonds dans un forum ou au Sénat.
- Si le NH est [20~29], **1 pillard** apparaît, et cherchera à voler des produits finis ou de la nourriture dans les entrepôts/greniers.
- Si le NH est [15~19], **2 pillards** apparaissent.
- Si le NH est **inférieur à 15**:
  - Si au moins **5% de tous les logements** dans la cité ont un **NH inférieur à 25**, jusqu'à **20 émeutiers** (incendiant les bâtiments sur leur passage), **20 pillards** et **20 voleurs** peuvent apparaître, selon le nombre de résidents dans les logements ayant une humeur inférieure à 25.
  - Si la première condition n'est pas remplie, **3 pillards** et **3 voleurs** apparaissent.

**La maison** d'où proviennent les criminels reçoit un **bonus d'humeur de +5** en une seule fois (c-à-d. non ajouté à la variation d'humeur mensuelle ou VH expliquée plus haut), car la colère des résidents a pu temporairement s'exprimer.

Toutefois, l'apparition d'un criminel est pondérée par **l'humeur de la cité (HC expliqué plus haut)**. Le pourcentage de chance que ce dernier apparaisse **diminue** d'autant plus que la **valeur de HC** est élevée. Par exemple, si 3 Petites tentes sont d'une humeur

exécrable, mais que toutes les autres maisons de la cité ont une humeur au beau fixe, le sentiment de révolte ne trouvera que peu d'écho, et presque aucun crime ne sera commis (le minimum de probabilité est 5%).



Dans le cas contraire, les préfets peuvent empêcher les 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 III. 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. Pour un meilleur équilibrage, Augustus propose donc une toute nouvelle méthode de calcul concernant l'hygiène, et ajoute une nouvelle menace pour votre cité: les maladies.

### ■ Qu'est-ce que le Niveau d'Hygiène des Maisons (NHM) ?

Chaque maison a un niveau d'hygiène allant 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	Chaque type de nourriture consommée (incluant celle de base)	
+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.

Par exemple, le Niveau d'Hygiène de base d'une Grande Casa est:

$$(\text{rang} +4) + (\text{dispensaire} +30) + (\text{thermes} +20) + (1 \text{ type nourriture} +15) = 69$$

### ■ Qu'est-ce que le Niveau d'Hygiène de la Cité (NHC) ?

Le NHM est appliqué comme pourcentage au nombre actuel de résidents dans la maison, permettant ainsi d'obtenir le nombre de résidents en bonne santé.

Dans notre exemple de Grande Casa, il y a 53 résidents en bonne santé  
(76 résidents x 0.69)

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.

- Disons que notre cité abrite une population d'environ **2500 habitants**, avec **12 Grande Insula**, **18 Grande Casa** et **4 Tentes**, respectivement avec un **NHM de base de 81, 69, et 31**.
- Il y a donc **828 résidents en bonne santé** dans les Grandes Insula, **954** dans les Grandes Casa, et **28** dans les Tentes. Cela donne un total de **74% de la population** de la cité étant en bonne santé (**NHC = 74**).
- Chaque ligne de texte dans le Rapport sur l'hygiène est liée à un pourcentage de NHC. Dans notre exemple, 74% équivaut à "**L'hygiène de la cité est très bonne. Les médecins soignent efficacement les citoyens**".

#### Hygiène de la cité

<b>0~9%</b>	L'hygiène de la cité est épouvantable ! Les épidémies sont inévitables dans de telles conditions.
<b>10~19%</b>	L'hygiène de la cité est pitoyable ! Les dispensaires ne peuvent enrayer la propagation des maladies.
<b>20~29%</b>	L'hygiène de la cité est déplorable. Les médecins sont débordés et craignent une terrible épidémie.
<b>30~39%</b>	L'hygiène de la cité est très insuffisante. Plus de nourriture et de dispensaires amélioreraient la situation.
<b>40~49%</b>	L'hygiène de la cité est insuffisante. Les citoyens ont-ils assez de nourriture et accès aux dispensaires ?
<b>50~59%</b>	L'hygiène de la cité est moyenne. Les médecins combattent tant bien que mal les maladies.
<b>60~69%</b>	L'hygiène de la cité est bonne. Les citoyens ne souffrent que de maux mineurs.
<b>70~79%</b>	L'hygiène de la cité est très bonne. Les médecins soignent efficacement les citoyens.
<b>80~89%</b>	L'hygiène de la cité est excellente, et les salles d'attente des dispensaires sont presque vides.
<b>90~99%</b>	L'hygiène de la cité est presque parfaite, si bien que les médecins n'ont quasiment aucune consultation.
<b>100%</b>	L'hygiène de la cité est parfaite. Vos dispensaires vides sont un exemple éclatant pour tout l'Empire.



## Hygiène de la cité

**L'hygiène de la cité est très bonne. Les médecins soignent efficacement les citoyens.**

	En service	Prend en charge	Couverture de la cité
<b>5 Thermes</b>	<b>5</b>	<b>2 446 personnes</b>	<b>Excellente</b>
<b>3 Barbiers</b>	<b>3</b>	<b>2 198 personnes</b>	<b>Très bonne</b>
<b>2 Dispensaires</b>	<b>2</b>	<b>1 798 patients</b>	<b>Bonne</b>
<b>1 Hôpital</b>	<b>1</b>	<b>1 000 patients</b>	<b>Acceptable</b>

**De plus en plus de personnes désirent un accès correct à des structures médicales. Construisez des dispensaires facilement accessibles afin d'améliorer la cité.**

**Très peu de maladies surviennent dans la cité. Le niveau d'hygiène exemplaire de la grande majorité des résidents prévient efficacement la propagation des épidémies.**

Un rapport de veille sanitaire est également disponible ainsi que le nombre d'habitants ayant accès à chaque type de structures d'hygiène. Attention cependant, un très bon NHC ne signifie pas pour autant que les maladies ne peuvent pas se propager dans les maisons ayant un niveau d'hygiène très bas, comme nous le verrons plus bas.

### ■ Comment les maladies entrent-elles dans la cité ?

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 ceci 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**. Par exemple, acheter **12** biens et en vendre **8** dans un dock, augmentera sa valeur de maladie à **20 (+1 par bien échangé)**.



### ■ Comment les maladies se propagent-elles dans la cité ?

Les **magasiniers, dockers et charretiers** provenant d'un bâtiment de commerce infecté (docks, entrepôts, greniers) répandent les maladies dans les bâtiments qu'ils livrent et ont une probabilité de **1/6ème** de contaminer les **maisons** sur leur chemin. Tout autre charretier (par ex. des fermes ou ateliers) peut également être infecté et répandre les maladies s'ils visitent eux aussi un bâtiment de commerce infecté, mais leurs bâtiments de production de nourriture et de biens ne peuvent pas être contaminés. **Seuls les docks, entrepôts, greniers, et maisons peuvent avoir une valeur de maladie.**



- **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. Par conséquent, même si ces entrepôts et greniers ne sont pas visités par des marchands, les charretiers infectés de la cité risquent d'y propager les maladies!
- **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 soient contaminés.

- Tous les bâtiments et charretiers infectés dans la cité peuvent être visualisés sur la nouvelle carte “Maladies” .

### ■ Comment la maladie augmente-t-elle dans les maisons ?

Si un charretier infecté contamine une maison, **la valeur de maladie de la maison augmentera chaque mois**, selon le niveau d’hygiène de la maison (NHM expliqué plus haut) 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.

Par exemple, prenons notre **Grande Casa** avec un **NHM de base de 69** dans une cité de **2500 habitants**. Quelle chance! Même si cette maison est contaminée, **la maladie ne s'y développera pas (+0)** car son NHM de base (60~69) est assez élevé dans pour une cité de 2500 habitants. Vérifiez par vous-même dans la **3ème colonne** de ce tableau:

(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

Vous souvenez-vous de nos **4 Tentes** avec un **NHR de 31**? Elles ne sont pas aussi chanceuses, car si contaminées, **la maladie y augmentera sur une base de +6 par mois**.

■ **Donc... Comment combattre les maladies dans les maisons et les bâtiments de commerce ?**

Par chance, les maladies ne sont pas une fatalité, et votre cité peut se défendre. **Chaque mois, la valeur de maladie dans les**



**bâtiments diminue en fonction du niveau d'hygiène de la cité affiché dans le Rapport sur l'hygiène (NHC expliqué plus haut).**

- Meilleur est le NHC, plus les maladies diminueront dans les bâtiments de commerce. Prenons à nouveau notre **NHC de 74 et le dock avec 20 en maladie**. Le 1er du mois, les soins de la cité seront prodigues et **la maladie dans le dock diminuera à 5!** ( $20 - 74\%$ )
- Dans les maisons, meilleure est le NHM, plus efficaces seront les soins prodigues par la cité. **Les résidents de la Tente contaminée bénéficient aussi des soins de la cité, mais avec un malus car ils vivent déjà dans des conditions misérables.**

Vérifiez à nouveau la 3ème colonne du tableau ci-dessus: les résidents **ne subiront de manière brute +6 en maladie par mois, mais +6 minoré par le NHC avec un malus de 30%**. Au lieu de **-74%**, les soins prodigues ne seront que de **-52%**, et la maladie augmentera au final de **+3 par mois**. Au bout du compte, cette tente finira invariablement pestiférée si les résidents n'obtiennent pas de meilleures conditions de vie ou de meilleurs soins, comme nous le verrons plus bas.

Ce tableau montre également que plus la population d'une cité augmente, meilleures doivent être les conditions de vie et le niveau d'hygiène dans la cité, pour éviter tout risque de d'épidémies incontrôlables si une maison venait à être contaminée!

- **Une couverture hospitalière de qualité accorde chaque mois un bonus d'hygiène à la cité** (meilleure est la couverture, meilleur est le bonus, jusqu'à 25% appliqués au NHC), ce qui peut s'avérer très utile dans les cités fort peuplées. **Même si notre Tente n'a pas accès elle-même à l'hôpital, mais que la couverture hospitalière est "acceptable" dans la cité (+15%), notre Tente aura des soins prodigues à hauteur de -86% bruts!** (61% après malus)

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

Bonus au NHC	Couverture hospitalière
+ 0%	Aucune
+ 0%	Disparate
+ 5%	Très faible
+ 5%	Faible
+ 10%	Un peu faible
+ 10%	Moyenne
+ 15%	Acceptable
+ 15%	Bonne
+ 20%	Très bonne
+ 20%	Excellente
+ 25%	Parfaite

réduite de 5. Par exemple, notre Tente ne subirait qu'une maladie de base de +1 avant même que les soins n'aient été prodigués!

Enfin, dans tout bâtiment, si la valeur de maladie tombe à 0 après que les soins aient été prodigués, la maladie n'augmentera plus, à moins qu'un marchand le visite à nouveau (bâtiment de commerce) ou qu'un charretier infecté passe de nouveau à proximité (maisons).

■ Que se passe-t-il quand le NHC est insuffisant ?

Si la valeur de maladie atteint **200** dans un bâtiment de commerce ou **100** dans une maison, la peste éclate dans le bâtiment concerné.



- Lorsqu'un bâtiment de commerce est pestiféré, ses employés deviennent inactifs et le bâtiment **cesser 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**.

■ Deux niveaux de Peste: si une maison est pestiférée, les conséquences dépendent du niveau d'hygiène de la cité (NHC).

- S'il est trop faible (< ou = 40), la maison est **brûlée 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 aussi du NHC (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 III, 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** (comprenant désormais les **Jardins aménagés** et les **Jardins naturels**) 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 marcheurs n'ayant pas de destination précise.



**Les Allées, Parcs, et Arbres sont des bâtiments, pas des terrains, et ne peuvent donc pas être traversés** par les citoyens (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.

Considérez-les comme des petites statues, pas comme des itinéraires alternatifs pour vos citoyens. Nous comptons ajouter de nouveaux types de terrain dans les futures versions d'Augustus, ainsi que de nombreuses nouvelles options de décoration.



\*\*\*



## *Changelog*

### *Augustus 4.0 – Changelog*

#### **Ajouts:**

- Ajout des Avenues, des routes 2x2 fournissant une amélioration significative de la vitesse de déplacement, mais peuvent être empruntées seulement par les marcheurs ayant une destination.
- Ajouts des Empires Personnalisés, une fonctionnalité permettant aux créateurs de cartes de créer leurs propres cartes d'Empire. Consultez la documentation en ligne pour plus de détails et d'exemples (<https://github.com/Keriew/augustus/discussions/734>).
- Ajouts de nouvelles icônes "Bouclier" pour les nombres élevés de bien sur la carte de l'Empire.
- Ajout d'une option pour prévisualiser les chemins des marcheurs lors du placement d'un bâtiment.
- Ajout d'une option pour afficher la zone de couverture des marchés pour la collecte des biens.
- Nouvelles ressources: le moteur du jeu a été retravaillé pour ajouter de nouvelles ressources à celles d'origine de C3.
- Ajout de la ressource Pierre. La pierre est exploitée dans les Carrières de pierre (placées près des rochers) et est requise pour la construction des monuments.
- Ajout de la ressource Sable. Le sable est exploité dans les Carrières de sable (placées près de l'eau) et peut servir à la fabrication de briques et de béton.
- Ajout de la ressource Briques. Les briques sont fabriquées dans les Briqueteries à partir d'argile et de sable. Les briques sont requises pour la construction de certains monuments.
- Ajout de la ressource Béton. Le béton est fabriqué dans les Fabriques de béton à partir de sable. Les fabriques de béton ont besoin de l'eau d'un puits, d'une fontaine, ou d'un réservoir. L'accès à l'eau d'un réservoir accélère la production de béton. Le béton doit être utilisé dès sa production terminée et ne peut donc pas être stocké.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- Ajout de la ressource Or. L'or est lentement extrait des Mines d'or placées près des rochers. L'or est requis pour la construction de certains monuments ou peut être converti en denarii dans l'Atelier Monétaire.
- Ajout du nouveau bâtiment Atelier Monétaire. L'atelier monétaire peut convertir l'or en denarii ou les denarii en or, mais nécessite au préalable la construction d'un Sénat.
- Nouvelles fonctionnalités de l'Éditeur de cartes. Il est désormais possible de définir l'Estime perdue pour une livraison en retard ou pour avoir ignoré une requête de César, et de régler le délai autorisé avant que la livraison soit considérée comme en retard.
- Ajout des Événements de scénario. Développement majeur de la fonctionnalité de création de scénario. Les événements de scénario sont des actions pouvant être déclenchées si certaines conditions sont remplies. Consultez la documentation en ligne pour plus de détails: [https://github.com/Keriew/augustus/blob/master/res/manual/README\\_map\\_editor\\_scenario\\_events.md](https://github.com/Keriew/augustus/blob/master/res/manual/README_map_editor_scenario_events.md)
- Ajout d'une option pour simuler l'ombre des nuages sur la cité.
- Ajout du nouveau bâtiment Dépôt de Charrettes. Le dépôt de charrettes fournit une logistique supplémentaire pour déplacer les biens selon certaines conditions. L'utilisateur peut définir la ressource à transférer, la source et la destination, et les conditions à respecter avant de déplacer les biens. Fonctionne aussi bien avec les greniers qu'avec les entrepôts.
- Ajout de deux modèles d'Arche de jardin (Muret peint et Muret arrondi).
- Ajout d'un réglage pour définir les permissions par défaut des Arches de jardin
- Miaou.
- Ajout d'un nouveau bâtiment religieux: l'Autel. Les autels sont des bâtiments augmentant l'attrait et honorant les dieux auxquels ils sont respectivement dédiés.
- Ajout de nouveaux modèles de jardin.
- Ajout de l'option "Mise à l'échelle de l'affichage" sur Android.
- Les fichiers de sauvegarde peuvent maintenant être triés par nom ou par date dans la fenêtre de chargement/sauvegarde de fichiers.
- L'acheteuse du marché porte désormais une robe d'une couleur différente.
- Ajout de raccourcis clavier personnalisables pour les contrôles Zoom, Dézoom, et Réinitialiser le zoom. Il est possible de les assigner respectivement à la molette de la souris vers le haut, vers le bas, et clic du milieu.
- Ajout d'une colonne "Autels" dans le Rapport sur la religion.

### Modifications:

- Obstruer la route de Rome met désormais le jeu en pause et affiche une alerte, pour permettre de régler le problème avant que la cité du joueur ne périclite ou soit détruite.
- Ajout de la portée d'approvisionnement en eau lors du placement du Temple monumental de Neptune.
- Augmentation des pénalités d'Estime lorsque le joueur essaie de se verser un salaire supérieur à son rang.
- Ajustement du calcul des greniers/entrepôts pour les marchés.
- Suppression de la limite des 10 docks.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- Les docks, tavernes, et temples (hors Vénus) acceptent tous les biens par défaut.
- Modification de la carte Humeur: les sprites des logements sont entièrement colorés selon leur humeur.
- Les troupeaux d'animaux essaient de libérer la place lors du placement d'un bâtiment.
- Ajustement de la campagne et des scénarios d'origine afin d'y inclure correctement les nouvelles ressources.
- La viande et le poisson sont désormais deux types différents de nourriture.
- Les coûts en ressources des monuments et le nombre de phases ont été modifiés pour prendre en compte les nouvelles ressources.
- Modification de l'ordre des ordres spéciaux dans les entrepôts/greniers. Le nouvel ordre est le suivant: Accepter -> Va chercher les biens -> Refuser
- Les bâtiments nécessitant des ressources non disponibles sur la carte ne sont plus affichés dans le menu de construction.
- Les indigènes peuvent désormais détruire les murs, aqueducs et jardins, lors d'une révolte.
- Les minarets ont été effacés du dessin de la basilique Sainte-Sophie sur la carte de l'Empire.
- Copier/Coller les réglages d'un bâtiment fonctionne aussi pour tous les bâtiments de production de matières premières et de type barrage routier.
- Les bâtiments mis en pause affichent désormais ce statut dans leur panneau d'information.
- Alignement vertical du texte des boutons dans le menu principal et le menu de construction.
- Les greniers arborent désormais un drapeau indiquant quels marchands y ont accès, de la même manière que les entrepôts.
- Les vendeuses du marché ne retournent plus de suite au marché si plus aucun logement sur leur chemin n'accepte les biens qu'elles distribuent.
- Les réservoirs peuvent être connectés directement côté à côté, et la visualisation de leur portée a été améliorée.
- Les oracles, grands temples, et nymphées ne peuvent plus prendre feu ni s'effondrer.
- Amélioration des rapports d'erreurs et d'arrêt inopiné.
- Les magasiniers vidant un entrepôt peuvent désormais évoluer hors route.
- Amélioration de l'interface de chargement/sauvegarde d'une partie.
- Amélioration du panneau d'information d'un monument en cours de construction.
- Ajout de contrôles de barrage routier aux corps de garde et arcs de triomphe.
- Ajout de nombreux raccourcis clavier.
- Les chantiers navals ne sont plus disponibles sur les cartes sans poisson.
- Amélioration du pathfinding des charretiers et dames du marché.
- Les petits porteurs marchent plus près de l'acheteuse du marché.
- Le taux d'apparition des marchands a été augmenté.
- Les loups attaquent désormais les soldats ennemis.
- Les magasiniers des greniers sont désormais affichés sur la carte Stock vivres.
- Si une partie de la cité devient inaccessible, le jeu se mettra automatiquement en pause pour permettre au joueur de régler le problème avant que les logements ne soient détruits.
- Le bouton de construction "Tous les temples" a été remplacé par un bouton d'option "Choix séquentiel" (disponible aussi pour les arbres et allées)

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- Le modèle graphique de la Guilde des architectes a été amélioré.
- Le panneau d'information des entrepôts affiche désormais les biens en stock et la place libre en valeur de charretées.
- Les zèbres utilisent désormais l'animation les montrant en train de brouter.

### Corrections:

- Corrige les plantages potentiels dus à des fichiers XML formatés de manière incorrecte.
- Corrige le calcul erroné du rendement.
- Corrige la version Android ne se lançant pas normalement.
- Corrige certains bugs empêchant parfois les monuments d'être achevés.
- Corrige le Rapport sur les loisirs affichant un compte erroné d'hippodromes.
- Corrige le comportement erratique de certains troupeaux d'animaux.
- Corrige un bug où trop de sprites se trouvant sur la même tuile provoquent leur apparition à des endroits aléatoires sur la carte.
- Corrige un bug où les unités à distance situées sur un fort ne peuvent pas tirer.
- Corrige un bug où le commerce est stoppé si un dock est remplacé par un chantier naval alors que le jeu est en pause.
- Corrige un bug potentiel avec la liste des messages.
- Corrige un bug où les bâtiments sont supprimés même si l'action est annulée.
- Corrige les problèmes liés aux invasions déclenchées via un code de triche.
- Corrige les problèmes de validité liés aux invasions.
- Corrige les problèmes de validité liés à la visualisation de la portée des bâtiments d'eau.
- Corrige les monuments parfois affichés de manière incorrecte.
- Corrige de nombreux problèmes potentiels de corruption de la mémoire.
- Corrige un bug où les émeutiers ne détruisent qu'une partie de l'hippodrome.
- Corrige un bug où l'aperçu de la cité affiche une taille de carte incorrecte.
- Corrige un plantage potentiel causé par les pillards.
- Corrige les images en transparence affichées de manière incorrecte pour les bâtiments construits au bord de l'eau.
- Corrige les plantages potentiels causés par les bâtiments construits au bord de l'eau.
- Les séismes ne peuvent plus détruire les rampes d'accès.
- Corrige plusieurs fautes de frappe et améliore certains messages pour plus de clarté.
- Corrige un bug où la rotation de la carte peut empêcher de placer des bâtiments.
- Corrige l'image en transparence des thermes.
- Corrige une situation où les palais luxueux affichent des conditions pour évoluer.
- Corrige les caravanes de marchands n'apparaissant parfois pas alors qu'elles le devraient.
- Corrige la production en cours d'une ferme étant remise à zéro après suppression du bâtiment mais que l'action a été annulée.
- Corrige un plantage lors de la rotation de la carte juste après avoir détruit un corps de garde.
- Corrige certaines sauvegardes refusant de se charger.
- Corrige la possibilité d'empiler plusieurs quais l'un sur l'autre dans certaines situations.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- Corrige le clonage de bâtiments permettant de construire des bâtiments non autorisés.
- Corrige le Temple monumental de Vénus n'agissant pas sur toutes les habitations, jardins, statues, et temples.
- Corrige le point d'entrée et de sortie de la carte étant modifié lors du chargement d'une partie.
- Apaiser Crudelios en toute circonstance.
- Corrige les points d'entrée et de sortie pouvant être exploités avec une mine sur les cartes de la campagne principale.
- Corrige la zone d'influence des indigènes se réduisant.
- Corrige la possibilité de construire plusieurs monuments normalement uniques.
- Corrige la statue de gladiateur demandant un accès à la route.
- Corrige les patrouilleurs apparaissant par erreur en effectuant un clic droit à côté d'une tour.
- Corrige les bâtiments générant parfois des points d'apparition inappropriés pour les marcheurs, si ces bâtiments sont construits adjacents à un barrage routier.
- Corrige les indigènes bloqués aux arches de jardin.
- Corrige les charretiers parfois figés lorsque leur destination est supprimée.
- Corrige le fournisseur du caravansérail mettant en réserve moins de nourriture que possible.
- Corrige un rare cas où les habitations sont corrompues et entraînent un plantage du jeu.
- Corrige le bonus de Neptune n'étant pas appliqué avec un fichier modèle modifié.
- Corrige les charretiers parfois bloqués sur des tuiles non valides.
- Corrige le bouton "Rejouer la mission" parfois inactif.
- Corrige l'arc de triomphe procurant plus d'accès à la route qu'il ne le devrait.
- Corrige le déplacement erroné de la souris lors d'un glisser avec clic droit.
- Corrige les bâtiments de bord d'eau pouvant être placés à des endroits inadéquats.
- Corrige le contremaître prononçant les mauvais dialogues.
- Corrige les rochers d'élévation apparaissant à des endroits inappropriés.
- Corrige la saisie du clavier numérique ignorant la touche "moins".
- Corrige les transporteurs du camp du travail marchant sur l'eau.
- Corrige certaines situations où les raccourcis clavier cessent de fonctionner.
- Le bandeau "jeu en pause" affiche désormais le raccourci clavier assigné.
- Corrige les portails placés sur les plazas ne fonctionnant pas.
- Corrige le réfectoire mis en pause nourrissant les soldats sans consommer la nourriture.
- Corrige la musique jouée de manière incorrecte sur Vita.
- Corrige certains problèmes de synchronisation avec la lecture de vidéo mpg.
- Corrige les arbres et rochers changeant de modèle graphique en lançant la même carte.
- Corrige le compte erroné de tavernes dans le Rapport sur les loisirs.
- Corrige les portails de palissade détruits réduisant l'évaluation de Paix.
- Corrige l'affichage des arcs de triomphe sur la carte Routes.
- Corrige un plantage potentiel dû à des assets mal intégrés.
- Corrige un bug où les palais ne demandaient pas un accès à quatre dieux.
- Corrige certains textes non traduits dans les options.

## *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 III, 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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".

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 aléatoires 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 .
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 d'animaux 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.
- Corrige un bug où les charretiers pouvaient parfois transporter des biens incompatibles vers un bâtiment.
- Corrige les percepteurs, 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 crashs.
- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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:

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 III.
- Réduction du coût des Laraires.
- Les aqueducs ne peuvent plus être construits le long d'une route.
- Réduction de l'attrait des Laraires.
- Les ids des images sont désormais recalculés lors du chargement d'une cité.
- Les mausolées et nymphées sont comptés à présent comme des oracles dans le rapport sur la religion.
- Les monuments nécessitent à présent une main-d'œuvre au complet pour fournir leur bonus.
- Le bouton Désactiver ce bâtiment dispose désormais de sa propre icône.
- La capacité des greniers a été augmentée à 3200.
- Lorsque le stockage est arrêté, les paramètres d'exportation retournent à leur valeur précédant le stockage.
- Modification de l'icône d'accès 'x' aux bâtiments de stockage par un coche de validation.
- Le zoom tactile se règle automatiquement sur 100% si arrêté sur une valeur très proche.
- Les entrepôts arborent désormais différents drapeaux indiquant les permissions d'accès.
- Les habitations peuvent désormais stocker et consommer plus de types de nourriture que ne nécessite leur rang d'évolution. (S'applique seulement aux habitations nécessitant de la nourriture)
- La plupart des nouveaux bâtiments d'Augustus sont désormais indisponibles dans la première mission du mode carrière.
- Les temples de Vénus ne distribuent plus le vin par défaut lorsque le module correspondant du temple monumental est activé.
- Les charretiers ne livrent plus un excès de ressources aux ateliers si un atelier mal approvisionné se trouve sur un réseau routier différent.
- Les fermes affichent désormais une image en transparence avec une rotation et des champs adéquats selon l'orientation de la cité.
- Le temple monumental de Neptune avec l'épithète réservoir est à présent affiché sur la carte de visualisation Eau.
- Les grandes insulas régressent à présent en une insula moyenne fusionnée au lieu de 4 insulas 1x1, si la fusion est possible à cet emplacement.
- Les Arènes et le Colisée ont désormais leurs spectacles comptés séparément dans le rapport sur les loisirs.
- Modification de la fenêtre de victoire et de promotion.
- Augmentation du bonus de couverture pour les structures culturelles améliorées. (Bâtiments améliorés: Théâtre 1200, École 225, Bibliothèque 1700, Université 200).

## Corrections:

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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 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".

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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.
- 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 personnalisés 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- Ajustement des frais, forts 10->8, temples monumentaux 48->44, Phare 20->8, grands temples 4->8.
- Alignement du texte pour certains bâtiments.
- Modification du bouton quitter dans la barre latérale militaire.
- L'image en transparence d'un monument affiche désormais le monument achevé.

### Corrections :

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

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 perceuteurs.
- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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, perceppeurs.
- 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.
- 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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- 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 saisir 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 "cruelios" Cadete** (PT) - Programmeur, Gardien de la Sagesse Ancienne
- **Matt "Arelldir" 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), manuel Augustus
- **Nils "Lizzaran" Aßmann** (DE) - Artiste, créateur 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)
- **Marwan Abulsoud** (EG) - Artiste
- **Sergey “dalerank” Kushnirenko** (RU/MT) - Programmeur, ancien “décompileur” de Caesar 3
- **Jean-Charles “Ouaz” Schmidt** (FR) - Artiste, testeur, traducteur (Français), auteur manuel Augustus
- **Andrew “potatoes” Whitworth** (US) - Programmeur, testeur
- **Marco “barra81” Beyer** (DE) - Programmeur, testeur
- **@PrettyFlower** (US) - Programmeur, testeur, concepteur “Empire Personnalisé”
- **@UberWaffe** (ZA) - Programmeur, concepteur “Éditeur de Scénario & Événements”
- **Marek “CommissarMarek” Vážný** (CZ) - Testeur, créateur de cartes et de contenu communautaire
- **@Fairbuy** (SE) - Testeur, traducteur (Suédois), créateur de cartes, animateur de la communauté
- **Bane Williams** (AU) - Ingénieur en génération de voix par IA

## *Contributeurs, traducteurs et testeurs*

- **Alexandre “alonso” Alonso** (BR) - Testeur, traducteur (Portugais)
- **Alexis Reyes “Lord Alesito” Leiva** (CL) - Testeur, traducteur (Espagnol)
- **Luca “Borlumi” Milan Bordignon** (IT) - Traducteur (Italien)
- **Dimitrios “Lolaki” Lolis** (GR) - Traducteur (Grec)
- **@ZardozSpeakz** (US) - Testeur, créateur de cartes
- **@Franz** (IT) - Traducteur (Italien)
- **@Java甲娃** (CN) - Traducteur (Chinois)
- **@Little Jack** (CN) - Traducteur (Chinois)
- **@muttala** - Traducteur (Chinois)
- **@Webfisch1** (DE) - Traducteur (Allemand)
- **@cdsmith-umn** - Testeur
- **@Williss360** - Testeur
- **@rockp3nguin** - Testeur

## *Équipe Campaign Reconquered*

- **CommissarMarek** - Concepteur cartes et événements
- **Fairbuy** - Responsable artistique et vidéo
- **SamuelRFHD** - Responsable équilibrage, consultant textes des événements
- **Eraserhead** - Consultant génération des terrains
- **Supercheese** - Consultant textes des événements
- **Bane Williams** - Ingénieur IA
- **Testeurs** : Calyx Redenblack, destinationwalker, Eggmountains, Turgon, Scorpius Indicus, MSTVD, rockp3nguin, Cloud8888, UberWaffe, Road66, Lord\_Alesito, Remial

## *Autres contributeurs de la communauté*

- |                  |               |                                      |
|------------------|---------------|--------------------------------------|
| • R-Fontana      | • b483        | • agruzdev                           |
| • attrition      | • utoni       | • frezmecritus                       |
| • BazzaCuda      | • Xyn22       | • dderevjanik                        |
| • devnoname120   | • Mila (CZ)   | • TKharaishvili (GE)                 |
| • dmyersturnbull | • vittoriom94 | • tdamsma                            |
| • Sulix          | • Antaryo     | • Russian Caesar 3 community artists |
| • mathieumahe    | • anon569     |                                      |

## *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**

Bâtiments producteurs de matières premières	Production annuelle	Ateliers/Fabriques	Production annuelle
Carrière de sable	14.4 charrettes	Fabrique de béton	14.4 (réservoir) ou 7.2 (puits/fontaine)
Puits d'argile Mine de fer Chantier de bois Carrière de pierre	9.6 charrettes	Poterie Meubles Huile Vin Armes	4.8 charrettes
Carrière de marbre	4.8 charrettes	Briquetier	7.2 charrettes
Mine d'or	2.4 charrettes	Atelier monétaire (conversion or <=> dn)	4.8 charrettes = 2400dn 2400 dn = 4 charrettes

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

- **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.

- **Paramètres des niveaux de difficulté**

Paramètres/Difficulté	Très facile	Facile	Normal	Difficile	Très difficile
Crédits de départ Prêts de secours Revenus des taxes	300%	200%	150%	100%	75%
Taille des troupes d'invasion	40%	60%	80%	100%	120%
Estime de départ	70	60	60	50	40
Humeur de départ	80	75	70	65	60
Frais des édifices	aucun	aucun	50%	100%	100%
Taux fiscal neutre	10%	9%	8%	7%	6%
Nourriture par soldat	1/mois	1/mois	2/mois	4/mois	5/mois
Estime requise pour suspendre les attaques de César	16	17	18	20	22
Estime requise pour annuler les attaques de César	20	22	24	27	30
Délai entre un même événement aléatoire	36 mois	30 mois	24 mois	18 mois	12 mois
Malus additionnel d'Estime si salaire personnel trop élevé	0	0	- 1	- 3	- 5

### ■ Romains vs. Barbares

- Attaquer un ennemi dans le dos offre +4 attaque. Ne s'applique pas aux légionnaires.
- Les légionnaires du joueur gagnent +4 attaque s'ils se tiennent immobiles et que l'ennemi attaque de front. Dans tout autre cas, ils perdent -4 défense.
- La formation en colonne offre +7 défense (Légionnaires du joueur). La formation en ligne offre +4 défense.
- Les soldats du joueur récupèrent leur santé dans leur fort (1pt/jour soit 16pts/mois).
- La valeur de dommages à distance n'a aucun effet en jeu. Tous les dommages à distance sont basés sur les dommages par projectiles:

[Flèche ennemie: 12 dommages] [Javeline ennemie: 10 dommages]

[Flèche alliée: 10 dommages] [Javeline alliée: 20 dommages]

[Carreau allié: 200 dommages]

### (C) Corps-à-Corps (D) Distance (P) Projectile

Romains	Santé	Dommages (C,D,P)	Défense (C,R)	Distance	Moral
Légionnaire	150	10 (+4 si immobile de face)	0 (+7 colonne/+4 ligne/-4 dans le dos ou déplacem.)	/	80-100
Lanceur de Javeline	80	4, 4, 20	0, 0	100	60-80
Cavalier	120	8	0, 0	/	60-80
Sentinelle	50	6, 6, 20	0, 0	50	/
Patrouilleur	50	6, 6, 20	0, 0	50	/
Intendant	50	6	0, 0	/	/
Préfet	50	5	0, 0	/	/
Baliste	100	/	/	200	/
Gladiateur	100	9	2, 0	/	/
Lion	100	15	0, 0	/	/
César - Légionnaire	150	13	2, 0	/	100
César - Javeline	90	4, 4, 20	0, 0	100	70
César - Cavalier	100	8	0, 0	/	70
César - Sentinelle	-	-	-	-	-

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

### (C) Corps-à-Corps (D) Distance (P) Projectile

Barbares	Santé	Dommages (C,D,P)	Défense (C,R)	Distance	Moral
Indigène Gourdin	40	6	0, 0	/	80
Barbare Gourdin	40	6	0, 0	/	80
Étrusque Épée	120	12	2, 2	/	70
Étrusque Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	70
Samnite Épée	120	12	2, 2	/	70
Samnite Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	70
Carth. Épée	120	12	2, 2	/	90
Carth. Éléphant	200	20, 6, -	5, 8	70	90
Grec Épée	120	12	2, 2	/	90
Grec Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	90
Macédon. Épée	120	12	2, 2	/	90
Macédon. Épée	70	5, 4, 10	0, 0	70	90
Égyptien Épée	90	7	0, 0	/	70
Égyptien Chameau	120	7, 5, 12	1, 0	70	70
Pergam. Épée	90	7	0, 0	/	70
Pergam. Arc	70	5, 4, 12	0, 0	70	70
Ibère Épée	90	7	0, 0	/	70
Ibère Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	70
Séleucide Épée	90	7	0, 0	/	70
Séleucide Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	70
Judéen Épée	90	7	0, 0	/	70
Judéen Javeline	70	5, 4, 10	0, 0	70	70
Celte Épée	110	10	1, 2	/	80
Celte Char	120	15	4, 4	/	80
Briton Épée	110	10	1, 2	/	80
Briton Char	120	15	4, 4	/	80
Picte Épée	110	10	1, 2	/	80
Picte Char	120	15	4, 4	/	80
Gaulois Épée	110	10	1, 2	/	80
Gaulois Hache	120	15	2, 3	/	80

# Projet Augustus : Manuel Version 4.0

## (C) Corps-à-Corps (D) Distance (P) Projectile

Barbares	Santé	Dommages (C,D,P)	Défense (C,R)	Distance	Moral
Helvète Épée	110	10	1, 2	/	80
Helvète Hache	120	15	2, 3	/	80
Numide Lance	90	7	1, 0	/	80
Numide Javeline	70	5, 3, 10	0, 0	100	80
Goth Lance	90	7	1, 0	/	80
Goth Cavalier	100	6, 4, 12	1, 0	70	80
Wisigoth Lance	90	7	1, 0	/	80
Wisigoth Cavalier	100	6, 4, 12	1, 0	70	80
Hun Lance	90	7	1, 0	/	80
Hun Cavalier	100	6, 4, 12	1, 0	70	80
Animaux	Santé	Dommages (C)	Défense (C,R)	Distance	Moral
Loup	80	8	0	/	/
Autres	Santé	Dommages (C)	Défense (C,R)	Distance	Morale
Criminel/Émeutier	12	0	0, 0	/	/
Manifestant	12	0	0, 0	/	/
Voleur/Pillard	12	0	0, 0	/	/
Gladiateur ennemi	100	9	2, 0	/	/

### • Moral maximum des unités

Légionnaires = 80 ; 100 avec Académie Militaire	César - Légionnaires = 100
Auxiliaires = 60 ; 80 avec Académie Militaire	Barbare/Numide/Gaulois/Celte/Goth = 80
Grec/Carthaginois = 90	Tous les autres ennemis = 70

### • Répartition et formation des ennemis

Barbares: 100% Gourdin; horde	Ibères: 50% Épée, 50% Javeline; ligne
Numides: 40% Lance, 60% Javeline; horde	Étrusques: 50% Épée, 50% Javeline; ligne
Gaulois: 50% Épée, 50% Hache; horde	Grecs: 80% Épée, 20% Javeline; ligne
Celtes: 80% Épée, 20% Chariot; horde	Égyptiens: 80% Épée, 20% Chameau; colonne espacée
Goths: 50% Lance, 50% Cavalier; horde	Carthaginois: 90% Épée, 10% Éléphant; colonne espacée
Pergamum: 30% Épée, 70% Arc; colonne	Armée de César: 100% Légionnaire; colonne

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

### • Points de divertissement (Requis / Source)

Petite, Grande Casa : <b>10</b>	Théâtre : <b>10</b>
Petite, Moyenne, Grande Insula : <b>25</b>	Amphithéâtre : <b>10 ; 15</b> (avec 2 spectacles)
Insula Somptueuse, Petite Villa : <b>35</b>	Taverne : <b>10</b> (vin) ; <b>15</b> (vin + viande ou poisson)
Villa Moyenne : <b>40</b> , Grande Villa : <b>45</b>	Arène : <b>10 ; 20</b> (avec 2 spectacles)
Villa Somptueuse : <b>50</b> , Petit Palais : <b>55</b>	Colisée : <b>15</b> points ; <b>25</b> (avec 2 spectacles) ; <b>+5</b> au global
Palais Moyen : <b>60</b> , Grand Palais : <b>70</b>	Hippodrome : <b>30</b> ; <b>+5</b> au global
Palais Luxueux : <b>80</b>	Vénus TM (Épith. 2) : <b>10</b> (prêtres de Vénus fournissent les pts)

### • Franchir le Rubicon

Construisez un puits, faites un clic droit dessus, puis pressez Alt+K, puis ALT+X...

Commande	Valeur et Exemple	Effet
addmoney	Montant [ <b>1 - 99 999 999</b> ] addmoney 10000	Ajoute des fonds à votre trésorerie
startinvasion	Type [ <b>0 Barbares ; 1 Caesar ; 2 Indigènes</b> ] Taille [ <b>0-150</b> ] ; Point d'invasion [ <b>1-8</b> ] startinvasion 1 150 3	Déclenche une invasion sur mesure
nextyear	/	Avance le temps de 12 mois
blessing	Dieu [ <b>0 Cérès ; 1 Neptune ; 2 Mercure ; 3 Mars ; 4 Vénus</b> ] blessing 2	Déclenche la bénédiction du dieu spécifié
showtooltip	État [ <b>0 Désactivé ; 1 Activé</b> ] showtooltip 1	Affiche les coordonnées de la tuile sous le curseur
killall	/	Supprime toutes les personnes et animaux sur la carte
finishmonuments	/	Termine tous les monuments en construction sur la carte
monumentphase	Phase [ <b>1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5</b> ] monumentphase 3	Passe tous les monuments sur la carte à la phase spécifiée
whathaveromansdoneforus	/	Débloque tous les bâtiments
nike	/	Émeute générale !
Une fois le Rubicon franchi, pressez ALT+V pour une victoire instantanée. En dessous de 5000 dn, pressez ALT+C pour ajouter +1000 dn.		

## Annexe II : Liens utiles

-  **Augustus** - Par Project Augustus Team - [Lien direct](#)

Dépôt Github officiel d'Augustus: téléchargez-y la toute dernière version stable, ou la version instable si vous êtes assez courageux. Les manuels y sont également disponibles dans plusieurs langues.

-  **Julius** - Par Bianca Van Schaik - [Lien direct](#)

Où tout a commencé... Voyagez dans le temps et jouez à Caesar III dans tout sa gloire d'origine, mais avec de nombreuses améliorations techniques et QoL.

-  **FrDeluxe** - Par Ouaz - [Lien direct](#) (*version 1.4 - Déc. 2023*)

Traduction française améliorée, corrigée, et harmonisée de Caesar III, pensée pour Julius et Augustus. Consultez le fichier LisezMoi pour plus d'informations.

- **Caesar III Augustus: Encyclopédie** - Par Wir - [Lien direct](#)

Une sorte de wiki pour Augustus. Complet et très utile.

- **C3 Augustus Calculator** - Par R-Fontana - [Lien direct](#)

Vous aimez les nombres et les formules mathématiques complexes? Vous désirez gérer votre cité comme un vrai trader boursier ? Cet outil est fait pour vous (créez une copie ou téléchargez-le pour pouvoir l'utiliser).

- **Caesar 3 Tips and Tricks** - Par CommissarMarek - [Lien direct](#)

Une collection de tutoriels vidéo pour découvrir quelques fondamentaux mais aussi quelques secrets de gameplay à propos de C3. Équivalent pour la communauté francophone: [Barbizarre](#) et son humour belgo-romain.

- **Missions personnalisées pour Augustus** - Par Fairbuy - [Lien direct](#)

Une collection de cartes utilisant les fonctionnalités Empires Personnalisés et Événements spéciaux. Même installation et lancement que Campaign Reconquered.

- **Caesar III Discord** - Par GamerZahk - [Lien direct](#)

Un endroit chaleureux pour discuter de Caesar III, des autres titres d'Impressions Games et des city-builders en général. Généreusement géré par GamerZahk (visitez sa [chaîne YT](#) !)

### *Annexe III : Liste des nouveaux bâtiments*

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

#### # Religion

- Temple monumental • Panthéon
- **Autel** • 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 • Obélisque • Petit bassin • Grand Bassin
- Allées • **Jardins naturels** • Barrage routier • **Atelier monétaire** • Arche de jardin

#### # Génie et Transport

- Camp de travail • Guilde des architectes • Phare

#### # Militaire

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

#### # Industrie

- **Mine d'or** • **Carrière de pierre** • **Carrière de sable** • **Briqueterie** • **Fabrique de béton**
- Caravansérail • Dépôt de charrettes

#### # Autres

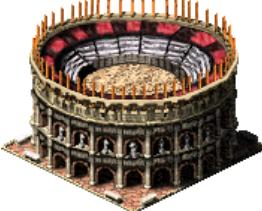
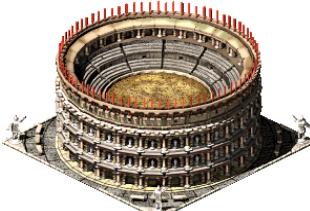
- Avenue

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Oui	++++	50	2500		<b>Monument</b> Offre des bonus importants et uniques (2 par dieu). Par défaut, deux Temples monumentaux peuvent être construits dans une cité.
	Oui	++++	50	3500		<b>Monument</b> Les prêtres du Panthéon fournissent à la population un accès simultané aux cinq dieux.
	Oui	++	0	50		Fonctionne comme un petit Oracle, mais couvre 50 personnes pour le dieu vénéré seulement.
	Oui	++	0	45		Fonctionne comme un petit Oracle, et couvre 10 personnes par dieu.
	Non	-- et ++	0	300		<b>Monument mineur</b> Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente notablement l'attrait à distance. Couvre 500 personnes par dieu et ne nécessite aucun entretien.

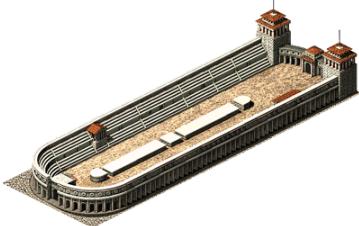
## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Non	--- et +++	0	750		<b>Monument mineur</b> Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente grandement l'attrait à distance. Couvre 750 personnes par dieu et ne nécessite aucun entretien.
	Non	--- et +++	0	750		<b>Monument mineur</b> Réduit l'attrait dans un rayon proche, mais augmente grandement l'attrait à distance. Couvre 750 personnes par dieu et ne nécessite aucun entretien.
	Oui	++++	0	250		<b>Monument mineur</b> Fonctionne comme un grand Oracle, et couvre 750 personnes par dieu. <b>Ne nécessite aucun entretien.</b>
	Oui	-	10	50 (Base)		Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil à 225, et donc le niveau de Culture.
	Oui	++	30	100 (Base)		Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil à 150, et donc le niveau de Culture.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

						Autre
	Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment		
	Oui	++	20	75 (Base)	Nouvelle bibliothèque de base. L'ancien bâtiment devient une amélioration liée à l'attrait de la zone, augmentant la capacité d'accueil à 1700, et donc le niveau de Culture.	
	Oui	+	8	50 (Base)	Nouvelle amélioration liée à l'attrait de la zone. Augmente la capacité d'accueil à 1200, 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 20 points de loisirs si des combats de gladiateurs et de lions y sont proposés.	
	Oui	--	100	1500	<b>Monument</b> Le cœur de la cité permettant d'organiser des Grands Jeux (3 types).	

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Hippodrome	Oui	--	150	3500	<b>Monument</b> Peut accueillir des courses de chars. (avec la toute nouvelle possibilité de miser sur un cheval!)
	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.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	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.
	Non	+++	0	60		Améliore l'attrait de la zone. Il s'agit d'un bâtiment, pas de d'un terrain. Ne peut donc pas être traversé par les habitants.
	Non	+++	0	60		Améliore l'attrait de la zone. Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.
	Non	++++	0	150		Améliore l'attrait de la zone. Nécessite d'être relié aux canalisations d'un réservoir.
	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
	Jardins naturels	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.
	Barrage Routier	/	/	/	12	Bloque le passage des marcheurs aléatoires. Permet de fermer un îlot de logements ou de mieux diriger les citoyens. Accepte des ordres spéciaux, via un clic-droit.
	Atelier monétaire	Oui	--	40	250	<b>Monument mineur</b> Permet de convertir l'or extrait d'une mine d'or en denarii, ou les denarii en or. Requiert un Sénat dans la cité.
	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	150	Requis pour bâtir des Monuments.  Les ouvriers collectent les ressources dans un entrepôt, puis amènent les matériaux sur le site de construction.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Guilde des architectes	Oui	--	12	200	<p>Requis pour bâtir des Monuments.</p> <p>Les ingénieurs enclenchent la phase suivante de construction d'un Monument dès lors que les besoins en matériaux sont satisfaits, jusqu'à achèvement.</p>
	Phare	Oui	+++	20	1250	<p><b>Monument</b></p> <p>Doit être situé à 8-9 carrés maximum de l'eau. Une fois achevé, les bateaux de pêche se déplacent 10% plus vite et les perturbations commerciales dues aux tempêtes en mer sont plus courtes. Active les politiques commerciales maritimes.</p>
	Palissade	/	/	/	6	<p>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.</p>
	Réfectoire	Oui	---	10	100	<p>Collecte la nourriture des Greniers pour les soldats de la cité. Consomme chaque mois la nourriture en réserve selon le nombre de soldats.</p> <p>Renforce (ou diminue) le moral des troupes.</p>
	Tour de guet	Oui	--	8	100	<p>Alternative moins coûteuse que les Tours de pierre.</p> <p>Nécessite une Caserne pour recruter 3 soldats, et ne peut ni brûler, ni s'effondrer.</p> <p>Peut être placée à l'intérieur de la cité si nécessaire.</p>

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Mine d'or	Oui	---	30	100	Permet d'extraire de l'or. Doit être construit près des rochers.
	Carrière de pierre	Oui	---	10	60	Permet d'extraire de la pierre. Doit être construit près des rochers.
	Carrière de sable	Oui	--	10	40	Permet d'extraire du sable. Doit être construit aux environs d'un plan d'eau.
	Briqueterie	Oui	--	10	80	Permet de fabriquer des briques à partir de sable et d'argile.
	Fabrique de béton	Oui	--	10	60	Permet de fabriquer du béton à partir de sable. Doit avoir accès à l'eau d'un réservoir, d'une fontaine, ou d'un puits. Le béton produit ne peut pas être stocké et doit être utilisé directement.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

		Accès à la route	Effet sur l'attrait	Employés requis	Coût du bâtiment	Autre
	Oui	---	20	500		<b>Monument</b>  Une fois achevé, les perturbations commerciales terrestres sont plus courtes. Active les politiques commerciales terrestres.
	Oui	-	15	100		Permet de déplacer des biens d'un point A à un point B, en définissant les conditions requises pour démarrer le transfert des biens choisis.
	/	/	/	100 par case 2x2		Nouveau type de route. Seuls les marcheurs ayant une destination peuvent l'emprunter, leur permettant de se déplacer deux fois plus vite.

## Projet Augustus : Manuel Version 4.0

### Notes
