



Модификация симулятора градостроительства Caesar 3 от Impressions Games

## Augustus Version 3.0.0 User Guide

### Table of Contents

---

Правовые аспекты	1
Введение	2
Настройка	3
Новые возможности управления в Augustus	8
Культурный рейтинг	10
Развлечения	12
Новые монументы	14
Торговая политика	14
Настройка жителей и преступность	16
Производительность и список изменений	19
Команда и участники	27



## *Правовые аспекты*

Команда Augustus настоящим подтверждает, что все права на видеоигру 1998 года под названием «Caesar 3», включая ее название и активы, остаются исключительной интеллектуальной собственностью Activision Publishing, Inc.

Команда Augustus не распространяет никакие активы, принадлежащие исходной интеллектуальной собственности, и требует, чтобы у всех пользователей была установлена оригинальная копия Caesar 3, приобретенная у Activision Publishing или у лицензированного розничного продавца.

Кроме того, Augustus - это 100% некоммерческий продукт, выпускаемый фанатами оригинальной игры исключительно как бесплатная модификация Caesar 3.





## *Введение*

С появлением новых зданий и ролей граждан, **Augustus** требуются дополнительные графические ресурсы, установленные в папку с игрой Caesar 3. Без этих файлов, игра не сможет корректно отображаться

При загрузке установочных файлов с **GitHub**, пожалуйста убедитесь, что загрузили все файлы для выбранной вами версии мода. Начиная с версии 2.0.0 полный набор файлов для Windows включает в себя 4 файла, которые должны быть в одной папке:

(1x) **Augustus.exe**

(3x) **.dll** файла

Также, помимо 4 базовых файлов, должна быть папка **'assets'** (ранее **'mods'**). В то время как .exe и .dll files могут быть распакованы в любую папку на вашем компьютере, папка **'assets'** должна быть извлечена **в папку с установленной игрой Caesar 3**. Папка **'assets'** нужна для отображения новых графических ресурсов. Если папка не будет найдена, вы увидите предупреждение об этом при старте игры.

Если у вас есть какие-либо вопросы по установке, присоединяйтесь к **GamerZakh's Discord** и напишите в канал **#augustus**. Мы постараемся оперативно помочь вам по любым возникшим вопросам!



## Настройка

Augustus предоставляет ряд новых настроек, чтобы каждый мог адаптировать игровой процесс на свой вкус. Окно с настройками доступно из главного меню и на вкладке параметров в верхней части игрового интерфейса, и поделено на категории: Основные настройки, Пользовательский интерфейс, Сложность и настройки игрового процесса. Теперь настройки поделены на 4 категории; настройки звука, языковые настройки и разрешение графики вынесены в первую вкладку.





**Настройки пользовательского интерфейса.** Помимо добавления настройки скорости прокрутки, доступны следующие параметры:

- **Проигрывать вступительные видеоролики**
- **Дополнительная информация на панели управления**
  - Отображать контрол управления скоростью игры, а также текущее состояние вашего города:
    - Численность населения
    - Безработица
    - Уровни развития
- **Включить плавную прокрутку карты**
- **Отключить прокрутку по краю окна**
- **Отображать маршрут граждан по правому щелчку на здании**
  - Отображает четыре целевые точки для работника данного здания, которые используются игрой для расчета маршрута
  - Доступно при просмотре слоев, таких как вода, риск пожаров, доступность развлечений и так далее
  - Отображается как голубые квадраты на дороге по клику правой кнопкой мыши на здании, к примеру на храме или школе
- **Отображать зону покрытия для резервуаров, фонтанов и колодцев при постройке**
- **Показывать размер зоны постройки**
  - Отображает небольшой желтый текст в формате "1x2" чтобы вы могли видеть, сколько клеток в длину и ширину займет ваша постройка
  - Полезно при прокладке дорог, постройке домов, сноса деревьев и прочего, что можно строить растягиванием по клику мыши
- **Подсвечивать легион при наведении курсора**
- **Включить масштабирование**
  - Позволяет масштабировать отображение города; средняя кнопка мыши сбрасывает масштаб
- **Включить боковую военную панель**
  - При выборе отряда, вместо миникарты отображается информационная панель с подробным описанием состояния легиона: мораль, здоровье, численность; а также кнопки управления отрядом.
- **Отключить прокрутку карты по правой кнопке мыши**
- **Показать максимально достижимый рейтинг благосостояния с текущим уровнем жилья**
  - Отображается только в том случае, если игрок не достиг целевого уровня процветания.

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

Опции сложности находятся на третьей вкладке. В версии 3.0, из простого списка уровней сложности, настройка была разделена на следующие опции:

- **Включить проклятия/благословения от богов**
- **Выключить ревность богов**
- **Включить глобальный пул работников**
  - При наличии безработных, любое здание с доступом к дороге будет укомплектовано рабочими, вне зависимости от удаленности их места проживания.
- **Изменить возраст выхода на пенсию с 50 на 60 лет**
  - По умолчанию, по достижению возраста 50 лет, граждане выходят на пенсию и больше не могут работать. Если в городе хорошее развитие медицины, то это создает нестабильный объем рабочей силы и заставляет вас больше полагаться на иммигрантов.
  - Если вы включите следующую настройку, то эта теряет свой эффект
- **Фиксированный объем занятого населения - 38% от всех жителей**
  - Включение этой опции фиксирует объем занятого населения в 38% от всего плебоса, вне зависимости от возраста
- **Запретить строительство рядом с волками**
- **Разрешить постройку нескольких казарм**
- **Отключить бесконечное появление волков**



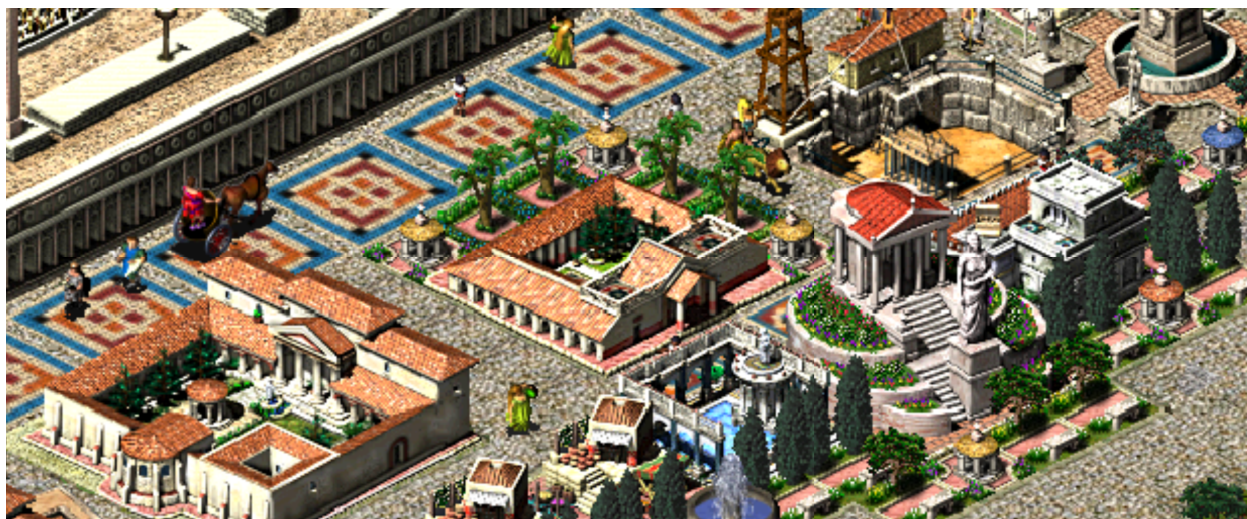


**Настройки игрового процесса** находятся на четвертой вкладке. Можно настроить следующее:

- **Торговки, идущие на закупку товаров, не распределяют их по пути**
  - По умолчанию, торговки по дороге за новыми продуктами и товарами, также распределяют имеющиеся у них в запасе ресурсы. Отключив такое поведение, вы можете более точно управлять распределением ресурсов в городе.
  - Например: торговка отправилась на склад за вином, и её путь лежит мимо домов, которым вы не хотели бы его продавать, чтобы они не эволюционировали в патрициев. Включение этой опции предотвратит это.
- **Разносчики из амбара могут двигаться по свободной местности**
  - Позволяет доставщикам пищи между амбарами двигаться не только по дорогам, а по любой свободной местности
  - Устраняет необходимость связывать прямой дорогой амбары, один из которых настроен на прием пищи, а другой на получение из других амбаров
  - Как и со складами, амбары будут получать пищу из ближайшего амбара, настроенного на прием и будут игнорировать амбары, которые также настроены на получение этого вида пищи из других амбаров, даже если они ближе к нему
- **Удвоить вместимость тележки для доставщиков еды**
- **Позволить торговцам забирать еду из амбаров**
  - До версии 3.0, импорт и экспорт еды, а также запросы Цезаря могли быть выполнены, если пища находилась на складе. Поскольку это создает неудобства, можно позволить использовать для этих целей еду из амбаров. Однако будьте внимательны, это может привести к голоду в вашем городе
- **Часовым не требуется дорога до башни**
  - Часовые могут добраться до башни по открытой местности, не только по дорогам
  - Убирает необходимость в дороге между башней и казармами
  - Однако для работы башни по прежнему нужна дорога до домов с рабочим персоналом
- **Фермы и причалы доставляют пищу только в ближайшие амбары**
  - Предотвращает доставку еды с производства в удаленные амбары
  - Повышает эффективность за счет сокращения времени доставки еды в амбар

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- Расстояние рассчитывается по прямой, вне зависимости от длины дороги. Ограничение - 64 клетки
- **Не доставлять еду в амбары с включенной доставкой**
  - Улучшает контроль за движением ресурсов, предотвращая доставку еды из источников в амбары, в котором этот вид пищи настроен на получение из других амбаров
- **Разрешить слияние всех домов**
  - Принудительно объединяет дома одинакового уровня развития в группу "2x2". Это отключает случайное распределение слияний по клеткам, будет ли объединение именно на этой клетке
- **Вместо разрушения, разрушающаяся шахта заберет часть денег**
  - Это касается рудных шахт и глиняных ям
- **Склады и амбары ничего не принимают при постройке**
- **Дома не расширяются на сады**
- **Бродячие граждане не пропускают углы**





## *Новые возможности управления в Augustus*

### **Новая информация в боковой панели:**

Чтобы лучше использовать пространство на современных разрешениях экранов, мы обновили боковую панель экрана города.

В неё добавлено: настройка богов, информация о предстоящих вторжениях и о запросах императора. Отображение запросов императора также позволяет начать складирование запрашиваемого товара одним кликом, с возможностью продолжать складирование после выполнения запроса. Красный треугольник над ресурсом в боковой панели укажет, будет ли что-то складироваться.

### **Переработанное меню настроек:**

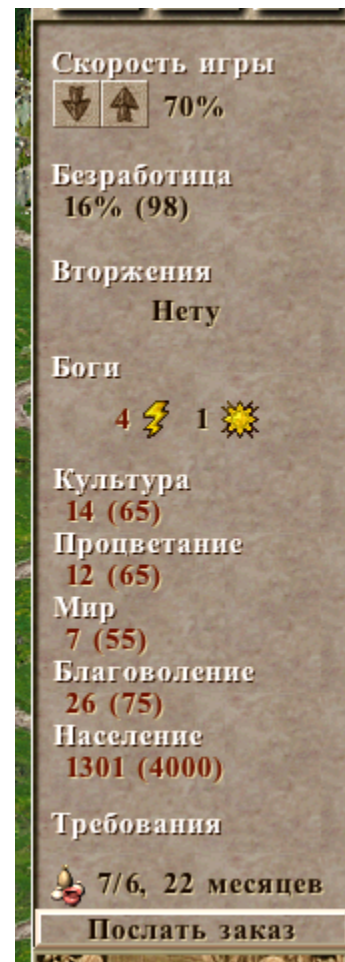
Опции звука и разрешения игры были переработаны и теперь доступны из настроек в главном меню и игре. Эти настройки теперь в виде ползунков, а не кнопок, как ранее

### **Переработанное окно советника по торговле:**

С этим обновлением торговля в игре получила новые функции. Чтобы не отставать от изменений, окно советника по торговле было переработано, чтобы оно было более понятным и удобным.

Советник показывает, какие товары могут быть экспортированы и импортированы в зависимости от торговых путей, доступных на карте. Также стало возможно одновременно импортировать и экспортировать товар (например вино) и установить квоты на импорт и экспорт.

В левом нижнем углу добавлены две кнопки выбора политики торговли для караванов и морской торговли.





### Управление очередью в доках:

Добавлена возможность ограничить прием доком кораблей из определенного города. Ранее, можно было ограничивать использование дока путём указания списка товаров, которыми он может управлять. Эта механика сохранена, но теперь дополнительно можно выбрать города, корабли которых будут обслуживаться в данном доке. Это позволяет более гибко управлять очередью прибывающих кораблей, также они не будут пропускать своё место из-за вновь прибывших кораблей



Рим	Принимает
Тарент	Принимает
Капуя	Принимает
Карфаген	Принимает
Коринф	Принимает
Брундизий	Принимает
Афины	Принимает

## Культурный рейтинг

### Улучшения в культуре:

Концепция культурного рейтинга в Caesar 3 требует от игрока определенного баланса между количеством населения и определенных построек. Это неизбежно приводит к ситуации, которая зовется “культурной свалкой” - нагромождение таких зданий как **школы, библиотеки, театры**, и академии, зачастую в последние месяцы игры. Как альтернативу такому явлению, мы ввели улучшения зданий, как это было с **банными, рынками, фонтанами, и Сенатом**.



**Театры, школы и библиотеки** теперь имеют возможность улучшения в зависимости от привлекательности того места, где они расположены. Когда будет достигнут определенный уровень привлекательности, вид здания визуальнo изменится; кроме того, вместимость объекта увеличится. Например: по умолчанию **театр** покрывает население в 500 человек, улучшенный - 1000. Для экономии места и рабочих, стоит размещать эти здания в местах с повышенной привлекательностью.



### Культурный рейтинг и монументы:

Как альтернатива чрезмерной застройке, монументы теперь дают +6 очков к **Культурному** рейтингу. Вы можете получить до 36 очков, возведя **Пантеон**, два **Великих храма**, **Маяк**, **Колизей** (теперь он монумент, и может быть построен только один), и **Ипподром** (теперь это тоже монумент).

### Мавзолеи, ларарии, и нимфеи:



#### Ларарий:

Это святилище, посвященное домашним духам. Это разновидность оракула размером 1x1, которая даёт доступ по всем богам для 20 человек.



#### Нимфея:

Храм, посвященный духам морей и нимфам воды. Это разновидность оракула размером 3x3, которая даёт доступ по всем богам для 750 человек. Как и **Оракул**, **Нимфее** нужен мрамор для постройки (4 единицы).



#### Мавзолей:

Есть два варианта здания - малый (2x2) и большой (3x3). Из истории нам известно, что римляне весьма суеверно относились к захоронению умерших, и мавзолеи строили за пределами города. Поэтому привлекательность района, где он непосредственно расположен, упадет; однако она вырастет на расстоянии от мавзолея. Для постройки также требуется мрамор: 2 единицы для **малого** и 4 для **большого мавзолея**.







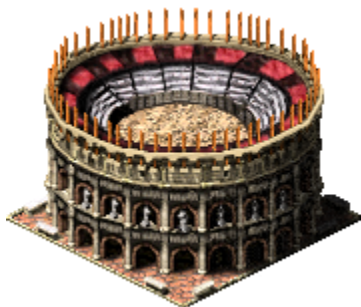
## Развлечения:

Caesar 3 имеет несколько неясную механику «глобальных» развлекательных очков. Когда актер из **театра** идёт мимо домов, они получают очки развлечения. Это довольно просто. Однако, если бы **театры**, могли принять в качестве посетителей всё население вашего города, когда бы каждый дом в вашем городе получил ещё +5 очков к рейтингу. Это также касается **амфитеатров, коллизеев и ипподрома**, который будучи построенным, всегда дает этот бонус.

В **Augustus** мы убрали эту логику для всех зданий, кроме **коллизея** и **ипподрома**. Теперь, даже имея идеальную вместимость для всего населения, они не дают дополнительных баллов. Мы сделали это, чтобы избавиться от нагромождения бессмысленных построек, введя взамен новые здания и бонусы.

### Новые здания:

Сфера развлечений получила пару новых зданий и несколько новых возможностей. **Театр** и **амфитеатр** остались нетронутыми, **коллизей** и **ипподром** стали монументами, кроме того, появились TODO...!!!.



**Коллизей** обычно нужен, чтобы достичь развития домов до вилл. Поскольку теперь это монумент, мы добавили в качестве замены **арену** и **кабак**.

**Арена** - это здание размером 3x3, которое по сути заменяет собой **коллизей**. Стоит 500дн и дает 25 очков развлечения, если на ней выступают гладиаторы и львы.



**Кабак** - это место отдыха, расположенное в многоквартирных домах, площадью 2x2. Для работы заведения нужны мясо и вино. Дает 10 очков развлечения, если в кабак поставляется только вино, и 15, если вино с мясом. Как и рынку, можно указать, чем кабак может угощать своих гостей. Помните, что кабак, в отличие от рынка, не снабжает жителей домов мясом и вином

Также, у **кабака** есть своя работница, которая забирает мясо и вино с мест их хранения. Это здание подходит для использования избытков вина, которое не нужно вашим патрициям

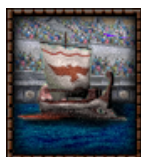


## Представления в Колизее:

В **Augustus 3.0**, Колизей стал уникальным монументом и сердцем вашего города, в котором проводятся **Великие игры**. Их проведение требует немного ресурсов и оплату из ваших личных сбережений\*. Как губернатор, вы сами решаете, когда они состоятся. Частота их проведения зависит от уровня вашего жалования

\*Игры проводятся в течение трех месяцев. Бонусы применяются сразу же после начала игр. Стоимость и количество требуемых ресурсов зависят от размера города, также как и количество вина при проведении грандиозного праздника.

### Варианты игр:



#### *Морская битва*

Требуется: вино, древесина и деньги. У Колизея должен быть доступ к резервуару.

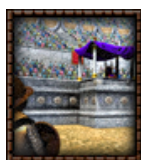
Бонус: На 12 месяцев увеличивается скорость передвижения и сила войск в дальних походах (сохраняется до использования)



#### *Сражение с дикими животными*

Требуется: мясо и деньги

Бонус: Преступники, бунты и восстания подавляются без вашего участия в течение 12 месяцев. Укротители львов встанут на защиту города в следующем нападении на город.



#### *Римские игры*

Требуется: зерно, мясо и деньги

Бонус: благоволение Императора растет. Настроение населения улучшается на весь следующий год.

## *Новые монументы*

В версии 2.0.0 в Augustus появился новый для Caesar 3 механизм - **возведение монументов**. В версии 3.0.0, система была дополнена. Оракулы, **большие храмы**, и несколько новых зданий, для возведения которых нужны ресурсы, теперь **мини-монументы**, с одной фазой возведения, но для которой также нужны **рабочий лагерь** и **гильдия архитекторов** (ранее **гильдия инженеров**).



## *Торговая политика*

Augustus 3.0.0 также развивает торговый процесс с помощью политик торговли . Они устанавливаются через два разных здания: **караван-сарай** для сухопутной торговли, и **маяк** для морской (дополнительные бонусы маяка остались при нем).

Прежде чем выбрать политику, нужно построить соответствующее здание. Оба здания являются монументами, для их постройки нужны мрамор, древесина и глина. Для поддержания политики торговли, нужны ресурсы. Для караван-сарая это еда, для маяка - древесина. Как только в здании закончатся ресурсы, бонусы выбранной политики перестают действовать.

Политики одинаковы для морской и наземной торговли. Как губернатор, вы решаете, какая политика лучше всего подходит для вашего города. Вы можете изменить политику в любое время, но каждая смена обойдется вам в 500 динариев.



## Торговая политика

Выберите торговую политику в вашем городе.

Это будет стоить 500 Ден.



**Соглашение по продаже**  
Вы продаете товары на 20% дороже, но и покупаете на 10% дороже.



**Соглашение по покупке**  
Вы покупаете товар на 20% дешевле, но и продаете на 10% дешевле.



**Соглашение по объему**  
Вместимость караванов увеличивается на 4 единицы, караван-сараю нужно на 20% больше еды.

ОтменаПрименить (500 Ден)

Эти политики могут помочь вам на разных стадиях развития города. Выбирайте с умом!



## *Настроение жителей и преступность*

**Настроение и отношение к вам** в Caesar 3 реализовано банально. Высокий уровень зарплат и умеренные налоги - и нет проблем. В Augustus 3.0 мы постарались развить эту систему. Для начала, мы полностью переработали криминальную систему, а также добавили новые факторы, влияющие на настроение ваших граждан. Однако, это ещё не завершённая работа, и есть планы для дальнейших нововведений.

### **Основные факторы, влияющие на настроение:**

Еда, работа, развлечения и благоприятная окружающая среда - вот ключ к счастью ваших граждан. Если уровень безработицы на низком уровне, а граждане не обременены высокими налогами, у вас хорошие стартовые данные. На высоком уровне сложности Augustus усложняет процесс поддержания настроения при налогах более 12%, так что времена налогов по 25% и повышенных зарплат (свыше +8 от зарплат Рима) сочтены. Для стабильности в начале игры, дома, не посещенные сборщиком налогов, ничего не платят в казну.

Вдобавок, разнообразие пицци (если доступно больше разнообразной пицци, чем требует текущий уровень жилья) будет повышать настроение жильцов.

Кроме того, разнообразные развлечения отвлекают ваших граждан от рутины и также улучшают их настроение. Как было описано выше, в Augustus появились новые формы развлечений

И наконец, развитая окружающая среда также поднимает настроение горожан. Чем выше уровень жилья, в котором они живут, тем больше на них влияет привлекательность района. Таким образом, патриции будут довольны вами ещё больше, если вы добавите рядом с ними парки или статуи, но это едва ли поднимет настроение жителям палаток.

Другое важное дополнение - это неравенство в жилищных условиях и благосостоянии. Теперь жители каждого дома оценивают свои жилищные условия относительно среднего в городе. Также, жители крупных городов ожидают лучших условий жизни, чем в малых. Если гражданам кажется, что их условия жизни несправедливы, их настроение будет падать и преступность

пустит корни в этом районе. А трущобы на окраине богатого города превратятся в пороховую бочку, готовую рвануть в любой момент!

Эффект от этого нововведения затронет в первую очередь дома на низких ступенях развития - игроки часто строят такие районы для поднятия количества населения и рабочей силы, но при этом не потребляют готовой продукции. Жители таких районов могут начать возмущаться условиями жизни, особенно если по соседству раскинулись виллы патрициев. Но вы можете успокоить их, если предоставите им развлечения, разнообразную пищу и улучшите привлекательность окружающего пространства.

С другой стороны, плебеи, живущие в огромных домах и патриции с вилл, не имеют ничего против более дорогих видов жилья.

### **Итак, кратко о настроении граждан**

Настроение рассчитывается для каждого дома

У жителей улучшается настроение, если есть разнообразие пищи, развлечений и их район благоустроен.

Ухудшается, если их дома хуже среднего по городу. Притом, чем менее развит их дом, тем им грустнее от этого

И наконец - вы можете нажать правой кнопкой на дом, чтобы увидеть настроение его жильцов, и их жалобы.

\*В следующих релизах мы планируем добавить бунты жителей, подобные восстаниям гладиаторов, в формате возможных циклических событий, доступных для создателей карт.

### **Криминал: кражи, грабежи и префекты**

Грабители выглядят как протестующие. Появляются в депрессивных районах вашего города. Как только настроение жителей падает до низких показателей, появляются они. Их цель - форум или склад/амбар, в зависимости от настроения.



Если житель доведен до отчаяния - он попытается украсть себе еду или товары со склада. Если всё не совсем плохо - деньги.



Префекты помогают бороться с преступностью, уничтожая тех, кто попадется им по пути. По факту, грабители - обычные жители, которые идут к пункту назначения по дороге (иногда могут пойти по земле). Если префект видит грабителя, он бросится за ним в погоню. Как только вор пойман, он будет уничтожен прямо на месте. Поэтому есть смысл ставить префектуры рядом со складом

### Новые слои для просмотра настроения:

Слой "Преступления" был переработан, теперь он более точно показывает дом, где может появиться следующий преступник. Также добавлен слой "Настроение"



### Наблюдательные башни:



Наблюдательные башни - дешевая альтернатива каменным. Им не нужно оружие, но нужны казармы. Также они не могут разрушиться или загореться. Для работы также нужно 6 человек. В башне находится лучник и два часовых для патруля. Такая башня удобна для отбития атак на ранней стадии игры, для защиты от первых немногочисленных налетчиков или диких животных. Либо использовать их в первой линии защиты, пока армия идет на подмогу. Можно также разместить их в городе, тогда они помогут ловить грабителей или убивать восставших гладиаторов

### *Производительности:*

Augustus 3.0 также включает в себя ряд оптимизаций и производительности кода. Вот ключевые:

Для доставщиков товаров, особенно с ферм, чаще рассчитывается место назначения. В оригинале, они часто “прилипали” к первому возведенному амбару, и игнорировали построенные после, даже если они ближе к их ферме. Теперь, они будут доставлять продукты в ближайший амбар, а если он заполнен, попробуют найти ближайший свободный.

То же самое сделано для торговых кораблей - они ищут ближайший док, который подходит для их условий.

И наконец, то, о чем просило всё сообщество - мы рады сообщить, что Augustus 3.0 больше не имеет ограничений на количество жителей или зданий. Теперь города могут быть любых размеров. Это позволит создавать карты грандиозных размеров, задавать сложные цели и сценарии.



### *Список изменений Augustus 3.0*

#### **Дополнения:**

- Добавлено новое развлекательное здание - Added rotated small statues. кабак. Для работы требуется вино, и мясо для увеличения эффекта
- Добавлена арена - уменьшенная версия Колизея
- Добавлен неиспользуемый пока звук птичьего щебетания
- Добавлен чит для разблокировки всех построек
- Добавлена статуя всадника
- Добавлены два вида живой изгороди. Они стыкуются с соседними изгородями
- Добавлена возможность запретить бродягам пропускать углы
- Добавлена колоннада
- Добавлены подсказки у дорожного ограждения.
- Добавлен ларариум, святиня для ларов и духов предков. Работает как маленький оракул, обеспечивая доступ ко всем богам для 20 человек и положительно влияет на благоустроенность
- Добавлен нимфей, здание, посвященное нимфам. Похож на большой оракул, обеспечивая доступ ко всем богам для 750 человек каждого бога и положительно влияет на благоустроенность
- Добавлены малый и большой мавзолеи, функционирующие так же, как оракулы и нимфеи, но отрицательно влияющие на благоустроенность
- Добавлена наблюдательная башня, небольшое здание, часовые которого обстреливают врага стрелами, а также отправляют караул из двух солдат, которые воюют с врагами
- Торговый советник теперь указывает у каждого ресурса, можно ли его импортировать или экспортировать



## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- Некоторые здания теперь можно строить под разными углами, нажав горячую клавишу. Вы увидите уведомление при постройке, если это доступно для выбранного строения
- Добавлена кнопка "Перейти к монументу" в уведомлении о построенном монументе
- Добавлена декоративная колонна
- Добавлен голубой цвет для дорожного блока
- Добавлено переключение между разными вариантами одного и того же типа здания, по клику на горячую клавишу вращения. Работает для дорожек, деревьев, больших и малых храмов
- Добавлена настраиваемая возможность экспортировать пищу из амбаров.
- На панели монумента добавлено предупреждение, если он не соединен с дорогой
- Добавлена настраиваемая возможность появления новых стай волков, даже если они все были уничтожены
- Добавлена кнопка паузы возведения монумента
- Добавлены настройки для миссионеров и сторожей у дорожного блока
- Добавлены всплывающие подсказки для слова "Проблемы", объясняющие, в чем, собственно, проблема
- На боковой панели теперь доступна информация о запросах императора, отношении богов и надвигающихся врагах
- Добавлен Караван-сарай, здание, которое позволяет устанавливать политику сухопутной торговли и ускоряет решение проблем, препятствующих торговле (н-р оползни).
- Маяк позволяет выбрать политику морской торговли. И то, и другое, также доступно на экране советника по торговле
- Добавлены игры, грандиозные события, требующие Колизея, ресурсов, личных сбережений и времени на подготовку; в обмен вы получите бонусы. Морские сражения увеличивают скорость передвижения солдат на 12 месяцев и повышают шансы на победу в ближайшем отдаленном сражении. Игры с дикими животными предотвращают появление преступников, улучшают настроение граждан, предотвращают восстания гладиаторов; Колизей выпускает укротителей тигров, которые защищают город в течение 12 месяцев. Имперские игры увеличивают настроение и благосклонность Цезаря на 12 месяцев.
- Добавлена маленькая статуя под разными углами
- Добавлена горячая клавиша отмены последнего действия.
- Добавлен расчет максимально достижимого рейтинга благосостояния, который возможен при текущем развитии (жилых зданий) города
- Добавлена садовая изгородь

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- Теперь можно начать складирование ресурсов для запроса Цезаря прямо с боковой панели
- При отправке Цезарю товара, который был на складировании, вы можете выбрать опцию продолжения складирования
- Добавлен слой "Настройка"
- Главный советник теперь может подсказать вам, что низкое качество жилья отрицательно влияет на иммиграцию
- Добавлена кнопка очистки текста для полей ввода
- Добавлены ворота для садовой изгороди
- Добавлены новые иконки для курсора
- Добавлена горячая клавиша для поворота здания в обратную сторону
- Здания, которые можно вращать, отмечены иконкой в меню
- Монументы также отмечены иконкой в меню
- Добавлена кнопка поворота для сенсорных экранов

### **Изменения:**

- Папка "Mods" переименована в "Assets". Ресурсы поставляются вместе со сборкой на всех платформах, кроме Windows
- Переработано настроение жителей, детали в описании выше
- "Миграция остановила голод" больше не имеет смысла из-за предыдущего пункта
- Колизей и Ипподром теперь монументы. Колизей дает глобальный бонус - +5 к рейтингу развлечения
- Священники храмов Марса могут сходить с дороги на пути к посту снабжения
- Оракул и большие храмы теперь мини-монументы - для постройки требуется рабочий лагерь и гильдия архитекторов
- Изменен формат сохранения - уменьшен размер файла и улучшена производительность, особенно для небольших городов. Убраны лимиты на количество зданий в городе и жителей
- Более детальные описания предупреждений и ошибок, при отсутствии игровых ресурсов и при попытке открыть новые сохранения на устаревших билдах игры
- Здания, которые невозможно построить в данном месте, подсвечиваются красным цветом
- При отмене действия, население домой восстанавливает свою численность
- Большая статуя анимируется, если у нее есть доступ к воде
- Изменено поведение импорта - по умолчанию выбирается неограниченный импорт

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- При изменении количества принимаемого ресурса в амбаре или складе, они будут запоминать выбранное количество
- Работники склада не видны до тех пор, пока не получат задания - это предотвращает их мерцание, пока у них нет задачи
- Макет здания для постройки теперь полупрозрачный, а не зеленый
- Поведение доков полностью переработано и сделано более интуитивно понятным - теперь можно выбирать, с какими городами будет торговать док; какими товарами торговать. Судно может посетить несколько доков за раз, при необходимости
- Гильдия инженеров переименована в гильдию архитекторов, чтобы избежать путаницы с инженерным постом
- Скорректирован расчет точки назначения, теперь в нем не учитывается её удаленность от Рима
- Доставщики, докеры, рыночные торговки и префекты могут менять свой маршрут посередине пути, это делает их поведение более разумным
- Окно "Особые указания" отображает только доступные виды ресурсов
- Запрошенная Цезарем пища может быть отправлена из амбара
- Можно одновременно импортировать и экспортировать товар
- Переработано окно торгового советника
- Торговый советник может остановить ловлю рыбы
- Различные варианты павильонов теперь являются одним типом здания
- Некоторые развлекательные и образовательные здания могут быть автоматически улучшены в зависимости от престижа района. Улучшенные здания доступны для большего количества людей, уменьшая количество требуемых построек в хорошо спроектированном городе
- При складировании ресурса, в первую очередь будут использоваться частично заполненные ячейки
- Можно импортировать пищу напрямую в амбары
- Изменен расчет количества проходящих торговцев из каждого города. Теперь он основан на общем количестве торгуемых товаров
- Изменено влияние вашей зарплаты на благоволение со стороны Цезаря. Теперь оно считается не от январской зарплаты, а средней за год
- Вид садовых дорожек зависит от соседних дорожек
- Изменения в преступности, см. выше
- Для возведения больших храмов, мавзолеев и нимфет требуется 4 единицы мрамора
- Сбалансирована стоимость монументов
- Сбалансированы сборы за обслуживание зданий



## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- Можно увидеть, какой вид ресурсов несут рабочие на возведение монумента, щелкнув по ним правой кнопкой мыши
- Изменены названия некоторых эпитетов у великих храмов
- Скорректирован выбор траектории у артистов. Теперь они будут стараться посетить дома с низким доступом к развлечениям
- Скорректированы очки развлечений, см. выше
- Очки благословения богов при их недовольстве теряются постепенно, а не моментально, как ранее
- Текст на панели советника по здоровью теперь белого цвета, как и на других панелях
- Добавлена рамка у главного меню
- Изменена фоновая картинка в главном меню
- Добавлены всплывающие подсказки в слое жилья
- Добавлено предупреждение о необходимости подъездной дороги к монументам
- У мертвых префектов теперь отображаются трупы
- Развлекательные заведения больше не отправляют артистов, если у них есть работники, но нет актеров/ гладиаторов/ львов/ повозок
- Добавлена рамка у окон советников
- Изменена анимация ферм - теперь синхронно растет все поле, а не частями по очереди
- Улучшен поиск цели у префекта - будут пытаться догнать ближайшего преступника
- Префекты двигаются быстрее при погоне за врагом
- Благословение Венеры теперь делает безработных людей немного счастливее
- Теперь по умолчанию базовая сложность - нормальная
- Мясо теперь называется рыбой, если это рыба :)
- Проведение фестивалей перешло к советнику по религии.
- В некоторых слоях карты столбцы рисуются разными цветами, в зависимости от серьезности проблема
- Звук смерти конной ауксиллии заменен на звук смерти лошади.
- Удалена опция, которая давала дополнительный культурный рейтинг от монументов - теперь это механика игры. Монумент теперь дает +6 к культурному рейтингу. Теперь это работает для всех монументов, не только для великих храмов и пантеонов
- Изменено сообщение при попытке построить что-либо рядом с волками, при включенной опции запрета на это. Радиус действия этой опции уменьшен до 6 клеток
- Рынки и храмы, в которых включен запрет на прием определенного товара, также не будут разносить ранее накопленный

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- Новая иконка у советника по жилью
- Советник по жилью добавлен в меню советников
- Можно выйти из игры прямо из редактора карт
- У советника по населению из графы "общество" убран предел процветания
- Поддержка цветного курсора
- Первый эпитет в великом храме Марса будет уменьшать денежные сборы для фортов
- Сторожевым башням нужны казармы для укомплектования стражами
- Большой храм теперь дает доступ к своему богу для 3000 человек. Их влияние на престиж района увеличено до уровня большой статуи
- Маякам для работы нужно дерево
- Изменены сборы: форт 10->8, великий храм 48->44, маяк 20->8, большой храм 4->8
- Выровнены тексты
- В боковой военной панели изменена кнопка выхода
- При выборе места для возведения монумента теперь показывается готовый вид здания

### Исправления:

- Исправлены различные ошибки в системах с прямым порядком байтов.
- Склады теперь отправляют еду в амбар, если там есть достаточно места, вместо того, чтобы искать только полупустые
- Исправлены различные баги с доставкой вина храмом Венеры
- Великий храм Марса больше не дает бонус атаки всем солдатам
- Исправлен баг, который позволял строить более двух великих храмов
- Дороги теперь соединяются с великими храмами напрямую
- Храм Нептуна теперь дает симметричный доступ к воде
- Монументы больше не могут иметь доступ к дороге по диагонали
- Исправлено исчезновение роскошных дворцов, которые были созданы благодаря пантеону
- Исправлено отображение зданий, когда в городе построен развернутый ипподром
- Исправлена ошибка, из-за которой при загрузке игры мог пропадать пост снабжения
- Великий храм Марса теперь отправляет своих священников в пантеон, если в последнем выбран соответствующий эпитет
- Нельзя отменить действие при изменении определенных домов, для предотвращения появления "черных дыр"

## Проект Augustus: Версия 3.0.1 Руководство пользователя

- При включенном глобальном пуле работников, в здании больше не показывается сообщение, от отсутствия поблизости рабочих
- Часовые на стене будут назначаться корректно, если у некоторых башен нет доступа к дороге
- Исправлен баг с постройкой нескольких постов снабжения
- Исправлен поиск поста снабжения при постройке форта
- Исправлена возможность постройки уникальных зданий через кнопку отмены
- Жители разделившихся домов не теряют накопленный доступ к благам города
- Мультибайтовые шрифты больше не отображаются с прозрачностью
- Исправлено отображение артистов для развлекательных зданий
- Кнопка выбора приоритета набора в великий храм Марса теперь правильно подсвечивается
- Мятежники больше не могут разрушать дома туземцев
- Удалены ИСС профили из PNG изображений
- Торговые корабли теперь будут воспроизводить правильную фразу при отплытии из дока
- Доки больше не игнорируют бонусы из великого храма Меркурия
- Анимация перевозчиков грузов больше не воспроизводится на двойной скорости
- Дома больше не будут жаловаться, что их развитие пойдет вниз, из-за недостатка еды, если для них отключена потребность в еде в файле модели
- При постройке зданий, добавленных в Augustus, если они имеют изображение для текущего климата карты, для проекции будет использоваться оно же
- Исправлена ошибка, из-за которой мертвые укротители львов превращались в сборщиков налогов.
- Исправлена ошибка, из-за которой не воспроизводился звук садов
- Исправлен график численности населения на больших популяциях
- Исправлен чит "killall", удалявший рыбу, штандарты фортов и военные знамена
- Исправлена ошибка, из-за которых рабочие лагеря перестали доставлять ресурсы, если строительство ближайшего памятника было остановлено
- Исправлено перемещение точек входа/выхода с карты при повороте карты
- Исправлена ошибка, из-за которой форты могли получать дополнительных солдат
- Исправлена проблема с постом снабжения, который кормил солдат даже при отсутствии рабочих
- Исправлены графические ошибки с военной боковой панелью
- Исправлены проблемы с читом завершения возведения монумента
- Исправлены проблемы с отключением масштабирования города

## *Команда Augustus*

Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) - Основатель и ведущий разработчик, переводчик (польский)

José "crudelios" Cadete (PT) - Разработчик, хранитель древней мудрости

Matt "Areland" Hedges (AU) - Ведущий художник, исторический консультант, разработчик карт

William Hardy "hardcore" Gest (US) - Разработчик, сценарист

Yakov "MSTVD" Burmin (US) - Художник, главный тестировщик, переводчик (русский)

Nils "Lizzaran" Aßmann (DE) - Разработчик карт, художник, переводчик (немецкий)

@Legionary2 (US) - Дизайнер концептов, координатор сообщества, главный тестировщик

Bianca "bvshaik" van Schaik (NL) - Основательница Julius и разработчица

Damien "Awatibala" Vincent (FR) - Разработчик, переводчик (французский)

Tomasz Magierowski (PL) - Художник, переводчик (польский)



## *Тестировщики и переводчики*

Alexandre “alonso” Alonso (BR) - тестировщик (португальский)

Alexis Reyes “Lord Alesito” Leiva (CL) - переводчик (испанский) & тестировщик

Andrey Belov (RU) - переводчик (русский)

Fairbuy - переводчик (шведский)

@Franz (IT) - переводчик (итальянский)

@cdsmith-umn - тестировщик

@Williss360 - тестировщик

## *Другие участники, внесшие вклад в игру*

Xyn22

Java (CN)

Mila (CZ)

vittoriom94

Antaryo

attrition

devnoname120

agruzdev

frezmecritus

dderevjanik

TKharaishvili (GE)

tdamsma

Russian Caesar 3 community artists

anon569