



Eine Modifikation für das klassische Impressions Games Städtebauspiel: Caesar 3

## Augustus Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

### Inhaltsverzeichnis

Rechtsgrundlage	1
Erste Schritte	2
Einstellungen	4
Neue Kern- und UI-Funktionen in Augustus	10
Monumente & Konstruktion	17
Religion, Segnungen & Prachttempel Boni	19
Handelspolitische Maßnahmen & Gebäude-Abgaben	26
Kulturwertung	30
Ergänzungen zur Unterhaltung	31
Militärische Ergänzungen	34
Stimmung & Kriminalität	36
Gesundheit und Krankheit	39
Dekorationen & Ornamente	44
Änderungsprotokoll	46
Team & Mitwirkende	61
Anhang: Neue Gebäude in Augusts	63



## *Rechtsgrundlage*

Das *Project Augustus Team* erkennt hiermit an, dass alle Rechte an dem Videospiel von 1998 mit dem Titel "Caesar 3", einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Namen, den Code und die Inhalte, das exklusive geistige Eigentum von Activision Publishing, Inc. sind.

*Project Augustus* gibt keine Inhalte weiter, die zum ursprünglichen geistigen Eigentum gehören, und setzt voraus, dass alle Benutzer eine gültige Installation von Caesar 3 besitzen, die von Activision Publishing oder einem von diesem Publisher gewählten lizenzierten Einzelhändler erworben wurde.

Darüber hinaus ist *Project Augustus* ein nicht gewinnorientiertes Unternehmen, das ausschließlich als kostenlose Modifikation für Caesar 3 von Fans des original Spiels unter den Lizenzen **GNU Affero General Public License v3.0** und **Creative Commons CC BY-SA 3.0** entwickelt wird.



*Haftungsausschluss: Jeder rot gefärbte Text in diesem Handbuch ist eine Information, die sich auf die neueste Version von Augustus bezieht.*

\*\*\*

## *Erste Schritte*

Da Augustus völlig neue Gebäude und Walker enthält, müssen zusätzliche Grafikdateien installiert werden. Ohne diese Dateien wird euer Spiel nicht in der Lage sein, unsere neuen Assets zu verwenden, was zu einer fehlerhaften Anzeige führt.

Wenn Sie die Installationsdateien von **GitHub** beziehen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle verfügbaren Augustus-Dateien für die von Ihnen gewählte Version des Mods herunterladen. Ab Version 2.0.0 sollte ein vollständiger Download für Windows aus vier Kerndateien sowie einem einzelnen Ordner bestehen:

(1x) **augustus.exe**

(3x) **library.dll files**

(1x) **'assets'-folder**

Die .exe- und .dll-Dateien können von jedem beliebigen Ort auf Ihrem Computer extrahiert und ausgeführt werden. Der Ordner "**assets**" (früher "**mods**") MUSS **am gleichen Ort wie augustus.exe** oder **am ursprünglichen Installationsort von Caesar 3** extrahiert werden. Der "**assets**"-Ordner ist wichtig, damit neue grafische Elemente in Ihrem Spiel angezeigt werden können. Wenn dieser Ordner nicht gefunden wird, gibt das Spiel beim Start eine Warnung aus, und alle fehlenden Elemente werden in der Protokolldatei ('augustus-log.txt') vermerkt.

**Hinweis:** Wenn Sie auf eine neuere Version von Augustus aktualisieren, müssen Sie zuerst den vorherigen Ordner löschen und dann durch den aktuellen Ordner ersetzen, um Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden.





Wenn Sie Fragen zur Installation haben, können Sie sich im **Discord** von **GamerZakh** anmelden und im Kanal #julius-and-augustus einen Beitrag schreiben. Wir werden umgehend Hilfe bei allen auftretenden Problemen anbieten, da wir möchten, dass jeder dieses neue Update genießen kann!

\*\*\*



## *Einstellungen*

Augustus bietet eine Reihe von konfigurierbaren Spielloptionen, um das Spielerlebnis an den persönlichen Geschmack anzupassen. Das Menü "**Optionen**" wird entweder über das Hauptmenü oder die Registerkarte "Optionen" oben auf dem Bildschirm aufgerufen und enthält Schnellasten-, Benutzeroberflächen-, Schwierigkeits- und Gameplay-Einstellungen. Im **Optionsmenü** können auch Sprachlokalisierungen ausgewählt werden. Nun sind die Einstellungen und die konfigurierbaren Optionen in vier verschiedene Registerkarten unterteilt, wobei sich die **allgemeinen Einstellungen** für Audio, Lokalisierungen und Auflösungen auf der ersten Registerkarte befinden.



Die Einstellungen der **Benutzeroberfläche (UI)** werden auf der zweiten Registerkarte des Menüs "Optionen" angezeigt. Mit der Hinzufügung einer Skalenleiste für die Bildlaufgeschwindigkeit sind die anderen konfigurierbaren Optionen:

- **Intro-Videos abspielen**
- **Zusätzliche Informationen am rechten Bildschirmrand anzeigen**
  - Zeigt eine Spielgeschwindigkeitssteuerung und zusätzliche Informationen zum Szenario in der Seitenleiste an:
    - Bevölkerung
    - Arbeitslosigkeit
    - Stadtwertungen
    - Forderungen vom Imperator
- **Sanftes Scrollen aktivieren**
- **Verschieben der Karte am Fensterrand deaktivieren**
- **Setze Fußgängerwegpunkte durch Rechtsklicken der Zielgebäude**
  - Zeigt Ziel-Straßenkacheln für alle vier Fußgänger-Routen eines Gebäudes an. Diese Kacheln werden vom Spiel verwendet, um den Weg des Fußgängers eines Gebäudes zu planen,
  - kann nur während der Anzeige einer Spezialkarte aufgerufen werden, z.B. Wasser, Brandgefahr, Unterhaltung usw.,
  - wird als blaue Quadrate auf der Straße angezeigt, nachdem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude, z.B. einen Tempel oder eine Schule, geklickt haben.
- **Zeige Reichweite beim Bau von Reservoirs und Brunnen**
- **Zeige Konstruktionsgröße beim Bauen**
  - Zeigt einen kleinen gelben Text im Format "1:2" an, um Sie darüber zu informieren, wie viele Kacheln breit und lang Ihr Baubereich ist,
  - besonders nützlich für das Verlegen von Straßen, Häusern, das Roden von Bäumen und alles andere, was durch Klicken und Ziehen gebaut/entfernt werden kann.
- **Hebe Soldaten bei Berührung mit der Maus hervor**
- **Aktiviere Zoom (langsamer, benötigt mehr RAM)**
  - Ermöglicht Ihnen das Rein- und Rauszoomen, um mehr (oder weniger) von Ihrer Stadt zu sehen, drücken Sie die mittlere Maustaste, um den Zoom zurückzusetzen.
- **Zeige Legionen am rechten Bildschirmrand**
  - Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Legion klicken, wird das Baumenü durch eine Informationstafel mit dem Status der Legion (Name, Größe, Moral, Gesundheit) und Schaltflächen zum Erteilen von Befehlen an die Legion ersetzt.

- Verschieben der Karte mit der rechten Maustaste deaktivieren
- Anzeigen des maximalen Wohlstandes mit aktuellen Behausungen
  - Zahl wird nur angezeigt, wenn der Spieler die geforderte Wohlstandswertung nicht erreicht hat.
- Zahlen separieren
  - Zeigt Tausendertrennzeichen für große Zahlen an
- **Invertiertes Ziehen der Karte mit der rechten Maustaste**
- **Neue Nachrichten als Warnungen statt als Popups anzeigen**
  - Nachrichten-Popups unterbrechen das Spiel nicht und werden als einfache Warnmeldungen im oberen Teil des Bildschirms angezeigt.
- **Bauraster anzeigen**
  - Anzeige eines Baurasters auf der gesamten Karte.
- **Teiltraster um Gebäude anzeigen**
  - Beim Platzieren wird ein zwei Kacheln breites Raster um die Gebäude herum angezeigt.
- **Rotationsschaltflächen immer anzeigen**
  - Rotationsschaltflächen werden automatisch angezeigt, wenn ein Gebäude Varianten hat oder gedreht werden kann. (für reine Maus- oder Touch-Steuerung gedacht)

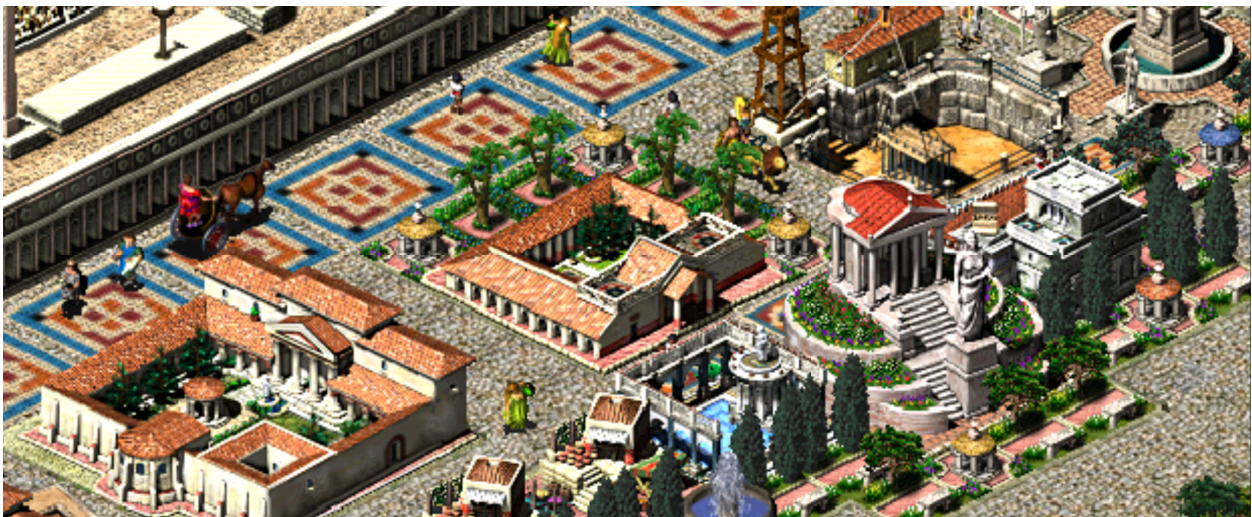


Die **Schwierigkeitsoptionen** werden auf der dritten Registerkarte des Einstellungsmenüs angezeigt. In Version 3.0 wurde die Schwierigkeit des Original-Spiels auf dieser Registerkarte zu einer Skala gemacht. Die konfigurierbaren Einstellungen sind:

- Götterflüche/-segnungen aktivieren
- Deaktiviere Eifersucht der Götter
- Aktiviere globalen Arbeiterpool



- Entfernt die Notwendigkeit von arbeitender Bevölkerung in der Nähe von Gebäuden. Stattdessen werden alle Gebäude mit Straßenzugang voll besetzt, wenn es eine ausreichende Anzahl von arbeitslosen Bürgern in der Stadt gibt.
- **Erhöhe Rentenalter von 50 auf 60 Jahre**
  - Standardmäßig gehen die Bürger im Alter von 50 Jahren in den Ruhestand und tragen nicht mehr zu Ihrer Belegschaft bei. Dies zwingt Sie dazu, sich stark auf Zuwanderung zu verlassen, wenn es der Stadt gut geht, und erzeugt eine instabile Belegschaft,
  - wenn Sie "Fester Arbeiterpool – 38 % der Bevölkerung" aktivieren, hat diese Option keine Auswirkungen.
- **Fester Arbeiterpool – 38 % der Bevölkerung**
  - Wenn Sie diese Option aktivieren, wird Ihr arbeitendes Volk auf 38 % Ihrer plebejischen Bevölkerung (nicht Patrizier) gesetzt, ohne Rücksicht auf das Alter.
- **Blockiere Gebäude in der Nähe von Wölfen**
- **Erlaube das Errichten mehrerer Kasernen**
- **Deaktiviere unendliches Erscheinen von Wölfen**
- **Maximale Anzahl von großen Tempeln, die ein Spieler pro Stadt bauen kann: Standardwert ist zwei.**



Die Einstellungen für die **Stadtverwaltung** werden auf der vierten Registerkarte des Menüs "Optionen" angezeigt. Diese Einstellungen sind:

- **Einkaufende Marktfrauen verteilen keine Güter**
  - Standardmäßig verkaufen Marktfrauen die in ihrem Markt gelagerten Waren auch an alle Häuser, an denen sie auf ihrem Weg vorbeikommen,

um weitere Lebensmittel und Waren zum Verkauf zu erwerben. Indem Sie diese Funktion deaktivieren, können Sie die Verfügbarkeit von Lebensmitteln und Waren in verschiedenen Teilen der Stadt besser kontrollieren,

- zum Beispiel kann eine Marktfrau, die Wein kaufen will, an Häusern vorbei kommen, von denen Sie nicht wollen, dass sie Wein kaufen können. Wenn Sie Marktfrauen erlauben, auch zu verkaufen, dann können diese Häuser Wein von diesen Marktfrauen kaufen, was möglicherweise eine unerwünschte Entwicklung der Gebäude auslöst.
- **Karrenschieber von fordernden Silos können abseits der Straße laufen**
  - Ermöglicht es einem Karrenschieber aus einem Silo, welches auf "Waren fordern" eingestellt ist, eine Ware von einem Silo zu holen (fordern), welche aus "Annehmen" eingestellt ist, ohne dass die Silos durch eine Straße verbunden sein müssen,
  - wie bei den Lagerhäusern holen sie sich Nahrung aus dem nächstgelegenen "annehmenden" Silo und ignorieren andere "fordernde" Silos, auch wenn diese näher als das "annehmende" Silo sind.
- **Doppelte Kapazität für Karrenschieber fordernder Silos**
- **Erlaube Händlern Nahrung von Silos zu exportieren**
  - Vor Augustus v3.0 funktionierten der Im- und Export von Nahrungsmitteln sowie die Forderungen des Imperators nur, wenn die Lebensmittel in Lagerhäusern gelagert wurden. Da dies umständlich war, erlaubt Augustus v3.0 nun sowohl den Import von Nahrungsmitteln als auch das Senden von Nahrungsmitteln für Forderungen direkt vom Silo aus. Da der Export von Nahrungsmitteln jedoch dazu führen kann, dass Menschen verhungern, wurde diese spezielle neue Funktion als Einstellung hinzugefügt.
- **Wachtürme brauchen keine Straßenverbindung zu einer Kaserne**
  - Ermöglicht es Wachen Straßen zu verlassen, um ihren zugewiesenen Turm zu erreichen,
  - entfernt die Notwendigkeit einer Straßenverbindung zwischen der Kaserne und dem Wachturm,
  - beachten Sie, dass Türme immer noch Straßenzugang für die Besetzung benötigen und dass unbesetzte Türme immer noch keine Wachen empfangen können.

- **Farmen und Kais liefern nur an nahegelegene Silos**
  - Verhindert, dass Karrenschieber von Farmen und Kais zum gegenüberliegenden Ende der Karte fahren, um ihre Ernte oder ihren Fang in ein annehmendes Silos zu legen,
  - verbessert die Effizienz durch kurze Wege für die Karrenschieber,
  - die Entfernung wird "per Luftlinie" berechnet, unabhängig von der Straßenentfernung. Die Grenze liegt bei 64 Kacheln.
- **Nahrung wird nicht an fordernde Silos geliefert**
  - Ermöglicht eine bessere Kontrolle über das Verhalten der Karrenschieber von Farmen und Kais, indem verhindert wird, dass sie ihre Ernte oder ihren Fang zu einem Speicher bringen, der diesen Nahrungsmitteltyp "fordert".
- **Alle Häuser verschmelzen**
  - Erzwingt das Zusammenlegen von Häusern in einem 2x2-Bereich, die die gleiche Qualität haben, wie z.B. "Kleines Zelt", "Große Casa" oder "Kleine Insula". Dadurch wird das Zufallselement entfernt, das den Kartenkacheln zugewiesen wird, um zu bestimmen, ob Häuser auf dieser Kachel verschmelzen werden.
- **Tongruben und Eisenminen kosten beim Einsturz Geld**
  - Das Gebäude wird bei dem Ereignis nicht mehr zerstört,
- **Lagerhäuser nehmen nach dem Bau nichts an**
- **Häuser erweitern sich nicht in Gärten**
- **Wandernde Arbeiter kürzen an Ecken nicht ab**

\*\*\*



## *Neue Kern- und UI-Funktionen in Augustus*

### **Straßensperren:**

In Anlehnung an spätere Impressions-Städtebauspiele haben wir Straßensperren hinzugefügt. Wir haben das Konzept der Straßensperren verbessert, indem wir spezielle Befehle hinzugefügt haben, die durch Rechtsklick auf die Straßensperre festgelegt werden können. Straßensperren verhindern, dass wandernde Arbeiter (Wanderer) sie überqueren (Wandernde Arbeiter bieten einen Service ausgehend von ihrem Gebäude an, bspw. Barbier, Bibliothekar etc.). Verwenden Sie sie, um Ihre Wohnblöcke abzusperren oder Wanderer besser zu lenken. Straßensperren haben keine Auswirkung auf "Ziel"-Wanderer – Darsteller, die von Ausbildungsgebäuden kommen, Karrenschieber, Marktfrauen usw. Diese Ziel-Wanderer haben einen Bestimmungsort vor Augen und lassen sich nicht davon abbringen, diesen zu erreichen!

### **Sprite,, Wanderer- und Gebäudebegrenzungen entfernt:**

Wirklich riesige Städte sind jetzt möglich – alle hart kodierten Beschränkungen wurden vollständig entfernt. Das Spiel läuft auf der Hardware des 21. Jahrhunderts und unterstützt jetzt viel mehr Gebäude und Wanderer als noch in den 1990er Jahren. Bereiten Sie sich auf riesige Schlachten vor, die vor den Toren großer Metropolen ausgetragen werden.

### **Marktbestellungen, Lagerbestellungen, Silobestellungen:**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Markt, um den Erwerb von Nahrungsmitteln und Waren zu ermöglichen oder zu verhindern. Bei der Einstellung "Nicht annehmen" werden Einkaufende (Marktfrauen, Quartiermeister) nicht versuchen, diese Ware zu erwerben. Außerdem wird die 0 rot angezeigt, wenn man sich das Lager des Marktes anschaut, um anzuzeigen, dass die Ressource weder erworben **noch verkauft** wird. Für eine Ware die nicht gehandelt wird, ist der Standardwert des Lagerbestandes auf 32 festgelegt und kann nicht verändert werden. Der Wert hat jedoch keinen Einfluss auf eine mögliche Einlagerung der Ressource.

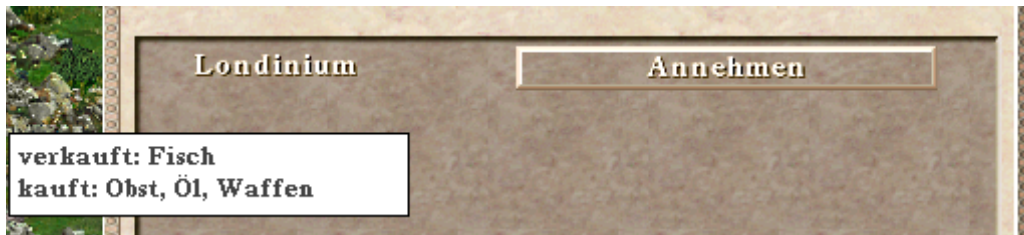
Wenn man mit der rechten Maustaste auf ein Lager oder ein Silo klickt, wird nun eine Anzeige eingeblendet, mit der man die Platzzuweisung in dieser Struktur für eine Ressource kontrollieren kann. Sie können Folgendes auswählen, um die Lagerung zu kontrollieren: **32, 24, 16, 8**.

Sie können nun kontrollieren, wie viele Waren in einem Lagerhaus oder einem Silo (**die nun bis zu 3200 Einheiten an Lebensmitteln aufnehmen können**) gelagert werden ,

indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken, bis die gewünschte Menge erreicht ist. Sowohl Lager als auch Silo schicken Karrenschieber aus, um die zugewiesenen Waren zu holen, bis sie ihr ausgewähltes Limit für diese Ware erreichen.

### Erweiterung der Dock-Lageraufträge:

Sie können nun festlegen, welche Art von Waren ein Dock annehmen kann, und spezielle Aufträge an Docks können nun den Schiffszugang nach Herkunftsstadt begrenzen (**wenn man mit dem Mauszeiger über Städtenamen fährt, wird ein Tooltip angezeigt, der angibt, welche Waren die Stadt ver-/ankauft**). Im alten System waren die Docks nur auf Waren beschränkt - wenn man eine bestimmte Stadt an einem Dock handeln lassen wollte, musste man dafür sorgen, dass das betreffende Dock alle Waren zulässt, die die Stadt verkauft und kauft.



Docks mit speziellen Aufträgen für bestimmte Waren funktionieren wie bisher, aber Docks können jetzt so eingestellt werden, dass sie nur Handelsschiffe der jeweiligen Stadt bedienen. Schiffe stehen auch nicht mehr auf unpraktische Weise in der Schlange, und Schiffe, die bereits auf den Handel warten, werden nicht mehr von einem neu gespawnten Schiff übersprungen.

Rom	Annehmen
Tarent	Annehmen
Capua	Nicht annehmen
Carthago	Annehmen
Corinthus	Nicht annehmen
Brundisium	Annehmen
Athenae	Annehmen

### Mehr Optionen für die Bevorratung:

Rohstoffe und Nahrungsmittel können nun individuell pro Gebäude gehortet werden, um ihre Verwendung für andere Prozesse als den Verbrauch oder die Herstellung von Fertigwaren zu reservieren – z. B. für den Bau von Monumenten, die Wartung von Leuchttürmen oder Forderungen von Caesar. Produktionsgebäude verfügen nun über eine Option zum Anlegen von Vorräten in der



rechten unteren Box des Gebäudefensters, anstatt sie automatisch an die nächstgelegene Werkstatt oder ein Silo zu senden. Lagerhäuser haben nun eine Option, um die Lieferung von Ressourcen an Werkstätten oder Silos zu deaktivieren (Waagen-Symbol), wenn die Lagerung auf Basis eines einzelnen Gebäudes angeordnet wird. Lagerhäuser zeigen jetzt auch neue farbige Flaggen, die sich je nach den im Lagerhaus aktivierten Berechtigungen für Marktfrauen, Karawanen oder Handelsschiffe ändern.



### Überarbeitetes Handelsberater-Oberfläche:

Mit diesem neuen Update hat der Handel einige neue Funktionen erhalten. Um mit den Änderungen Schritt zu halten, wurde die Benutzeroberfläche des Handelsberaters für mehr Übersichtlichkeit und Effizienz überarbeitet. Der Berater zeigt jetzt an, welche Waren exportiert und importiert werden können, basierend auf den im Szenario verfügbaren Handelswegen. Es ist jetzt auch möglich, eine Ware (z. B. Wein) sowohl zu importieren als auch zu exportieren und für jede Art von Transaktion Quoten festzulegen. Unten links wurden Schaltflächen hinzugefügt, mit denen die Spieler ihre Land- und Seehandelspolitik auswählen können, wenn sie die Bedingungen dafür erfüllt haben.

**Hinweis:** Handelsaufträge können nun auch vom Fenster der Imperiums-Karte aus erteilt werden (durch Auswahl einer Handelsstadt und Anklicken der gewünschten Waren). **Sie können nun auch die von Rom festgelegten Handelspreise direkt auf der Imperiums-Karte einsehen.**





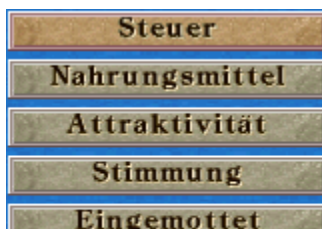
### Neue Informationen der Seitenleiste:

Um den durch moderne Auflösungen gegebenen Platz besser zu nutzen und mehr Informationen zu vermitteln, haben wir die Seitenleiste in der Stadtansicht aktualisiert.

Die Seitenleiste wurde um weitere Anzeigen erweitert: die Stimmung der Götter, Informationen über bevorstehende Invasionen und Forderungen des Imperators werden abgebildet. Die Anzeige "Forderungen" erlaubt es auch, die von Caesar geforderten Waren per Klick zu horten, mit der Option, die Hortung nach Abschluss der Forderung fortzusetzen. Ein rotes Dreieck über der Ware in der Seitenleiste zeigt nun an, ob etwas auf diese Weise gehortet wird.



### Neue Spezialkarten:



Neue Overlays wurden hinzugefügt, darunter "Feinde" (unter "Risiken"), "Eingemottet" und "Lagerhäuser" (unter "Handel"), Krankheit (unter "Gesundheit") oder auch "Straßen", um dem Spieler bei unübersichtlichen Karten und Spielständen zusätzlichen Komfort zu bieten. Schauen Sie sich die zahlreichen Ergänzungen im Spezialkarten-Menü an!

### Überarbeitetes Options-Menü:

Die Menüs "Sound" und "Auflösung" in "Optionen" wurden überarbeitet und sind nun über das Menü und die Registerkarten im Spiel zugänglich. Beide funktionieren jetzt über Schieberegler und nicht mehr über Tasten.

### Leistung und Optimierung:

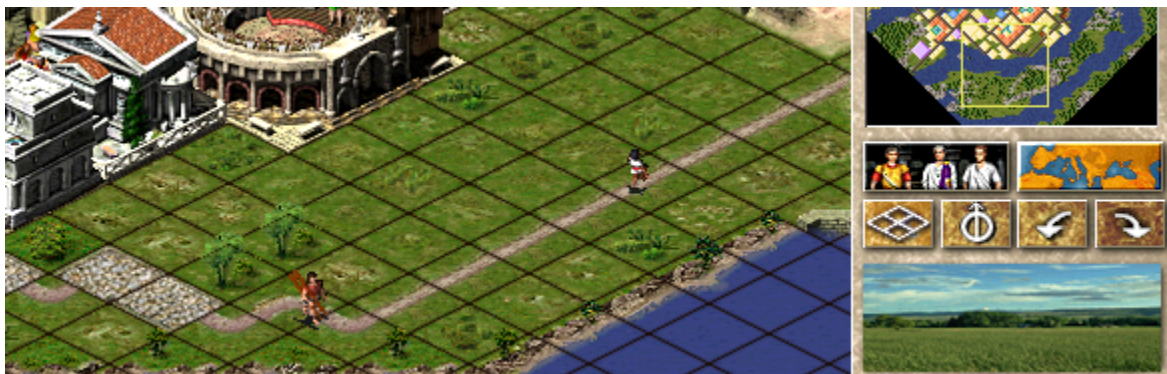
Augustus enthält auch eine Reihe von Leistungs- und Code-Optimierungsänderungen. Es gibt allgemein mehrere kleine Leistungsverbesserungen, aber einige wichtige Leistungsoptimierungen sind wie folgt:

- Die Berechnungen der Wagenschieber, insbesondere für Farmen, wurden aktualisiert, um ihr Ziel häufiger zu ermitteln. Im ursprünglichen Spiel blieben die Farmen oft am ersten Silo "hängen". Dies konnte dazu führen, dass der Wagenschieber ein späteres, näher gelegenes Silo ignorierte. Jetzt berechnen die Wagenschieber ihr Ziel und die Entfernungen häufiger neu und wählen das nächstliegende Ziel aus. Wenn das Silo voll ist, wird die nächstbeste Option gewählt.
- Die Handelsschiffe wurden außerdem so verbessert, dass sie nun auf intelligentere Weise nach Docks suchen und die neuen Einstellungen bei der Auswahl eines Docks berücksichtigen.
- Das Grafik-Rendering wurde von der Software (der CPU) auf die Hardware (die GPU) verlagert. Dies verbessert die Spielleistung so stark, dass es jetzt möglich ist, die gesamte Stadt auf einmal zu betrachten!



### Bauraster:

Haben Sie immer damit zu kämpfen, dass Sie nicht wissen, ob es genug Platz gibt, um Gebäude zu platzieren? Oder gehören Sie zu den akribischen Gouverneuren, die perfekt symmetrische Städte bauen wollen? Augustus implementiert endlich eine gängige Funktion von Städtebau-Spielen: das Bauraster. Über die neue Schaltfläche können Sie entweder ein vollständiges Raster auf der Karte anzeigen lassen oder ein Raster, das sich auf ein paar Kacheln um das Gebäude herum beschränkt, wenn Sie es platzieren.





### Verbesserter Laden/Speichern-Dialog für Dateien:

Um Ihre gespeicherten Spiele in Caesar 3 leichter zu organisieren, zeigt der Dialog zum Laden/Speichern von Dateien jetzt eine Minikarte, den Typ und den Namen der Mission sowie die aktuellen Mittel, die Bevölkerung und das Datum an.



### Asset Previewer:

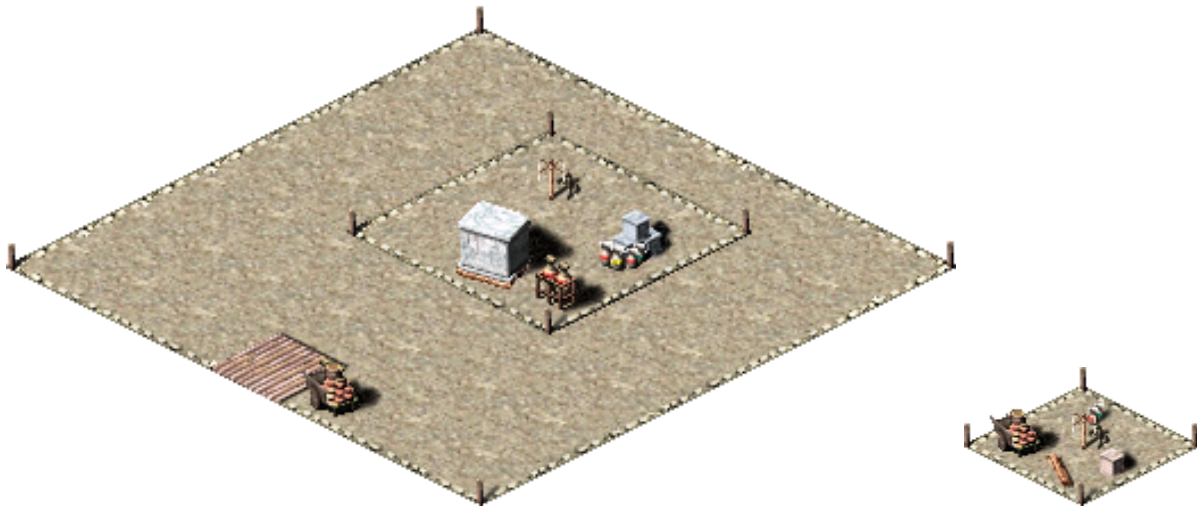
Für Entwickler und Modder ist jetzt eine Asset-Vorschau verfügbar. Er kann mit dem Befehl `"/. /augustus.exe --asset-preview"` über eine Verknüpfung oder ein Terminalfenster gestartet werden.




## *Monumente & Konstruktion*

Augustus erlaubt zum ersten Mal in Caesar 3 den **Bau von Monumenten**.

Errichte mächtige **Prachttempel**, die mächtige und einzigartige Boni bieten, um deine Städte größer und stärker als je zuvor zu machen. Die Prachttempel sind den fünf Gottheiten gewidmet, mit denen die Spieler vertraut sind. Standardmäßig können zwei Prachttempel in einer Stadt errichtet werden, ebenso wie das **Pantheon**, das alle Götter ehrt. Ein strahlender **Leuchtturm** kann auch in Städten errichtet werden, die auf den Reichtum des Meeres angewiesen sind, oder eine **Karawanserei** zur Förderung des Landhandels. Um gebaut zu werden, benötigen alle Monumente einen großen Vorrat an Rohstoffen – Lehm, Holz und Marmor. Die Beschaffung dieser Rohstoffe reicht jedoch nicht aus – es bedarf auch der Expertise von Baumeistern und Arbeitskräfte, um die mächtigen Bauwerke zu errichten. Für die Errichtung des Fundaments des Monuments wird eine große Summe an Denaren benötigt, aber es kann ohne Vorräte an Ressourcen errichtet werden. Sobald das Fundament errichtet ist, können sich Ihre Bürger an die Arbeit machen.



Orakel, große Tempel und mehrere neue Gebäude, die Ressourcen für den Bau benötigen, sind jetzt **Mini-Monumente**, die nur eine einzige Bauphase haben, aber auch ein **Arbeitslager** und die **Baumeistergilde** benötigen, um sie zu errichten. **Bewegen Sie den Mauszeiger über das Monumentsymbol , um die Summe der benötigten Ressourcen und die Anzahl der Bauphasen für jedes Monument anzuzeigen.**



Dieses Gebäude ist das **Arbeiterlager**. Es benötigt 20 Arbeiter und liefert die benötigten Rohstoffe aus den städtischen Lagerhäusern an die Monumentbaustelle. Um mit dem Bau Ihrer Monumente beginnen zu können, müssen Sie zunächst dieses Gebäude errichten und Lagerhäuser vorbereiten, in denen die Rohstoffe für das Monument gelagert werden: Marmor, Holz und Lehm. Wenn der Sockel des Monuments platziert ist, können Sie mit einem Rechtsklick auf das Gebäude die benötigten Rohstoffe anzeigen lassen, die für die Fertigstellung der aktuellen Phase benötigt werden. Denken Sie daran, dass Sie nicht die genaue Menge an Rohstoffen auf einmal vorrätig haben müssen!

Wenn für ein Monument eine Ressource benötigt wird, z. B. 16 Einheiten Marmor, wird im Arbeiterlager ein **Vorarbeiter** gespawnt. Der Vorarbeiter geht zu einem Lagerhaus, in dem die Materialien gelagert sind, und holt bis zu vier dieser Rohstoffe. Wenn er den Rohstoff holt, erscheinen hinter ihm **Träger**. Die Gruppe läuft dann vom Lagerhaus zum Monument und lädt ihre Vorräte ab. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint ein neuer Wanderer aus dem Lager und der Prozess wird fortgesetzt, bis die Phase alle Rohstoffe hat. Sie können mehrere Arbeitslager errichten, aber bedenken Sie, dass sie nur nicht ästhetisch sind und freie Arbeitskräfte erfordern. Es wird die Dinge nicht beschleunigen, mehrere Arbeitslager zu errichten, wenn die Ressourcen bereits so schnell verbraucht werden, wie sie gewonnen werden können.



Dieses Gebäude ist die **Baumeistergilde**. Sie benötigt 12 Arbeiter und kommt ins Spiel, sobald ein Monument alle benötigten Ressourcen für eine bestimmte Bauphase erhalten hat. Die Gilde spawnt einen **Baumeister**, sobald die Arbeiterlager den aktuellen Ressourcenbedarf des Monuments gedeckt haben. Der Baumeister betritt das Fundament des Monuments und wertet das Monument für die nächste Bauphase auf. Das Arbeiterlager kehrt zu seinem Zyklus des Sammelns und Lieferns an die Baustelle zurück. Wenn alle Bauphasen eines Monuments abgeschlossen sind, kommt der Baumeister erneut zum Monument und bringt es in Betrieb.

\*\*\*



## *Religion, Segnungen & Prachttempel Boni*

Augustus fügt verschiedene religiöse Gebäude hinzu, um die Bürger, aber vor allem die anspruchsvollen Götter zu erfreuen, von einer kleinen Zufriedenheit mit **Lararia** bis hin zu einem größeren Lob durch den Bau der Mini-Monumente **Nymphäa** und **Mausoleen**.



### **Lararium:**

Dieses Gebäude ist ein Schrein, der den Hausgeistern gewidmet ist. Effektiv eine **1x1-Variante** des **Orakels**, bietet es Zugang zu allen Göttern für **10 Personen** pro Gebäude.



### **Nymphäum:**

Dieses Gebäude ist ein Tempel, der den Wassernymphen gewidmet ist; kleinere Geister der Meere, Flüsse und Quellen. Es ist effektiv eine größere **3x3-Variante** des **Orakels**, die **750 Menschen** Zugang zu allen Göttern bietet. Wie das Orakel benötigt auch das Nymphäum **Marmor** zum Bau (4 Ladungen).



### **Mausoleum:**

Es gibt 2 Varianten des **Mausoleums**: Klein (2x2) (mit rotierter Variante) und Groß (3x3). Historisch gesehen waren die Römer ziemlich abergläubisch, was die Bestattung der Toten anging, so dass Mausoleen außerhalb der Stadtgrenzen gebaut werden mussten. Um dies in Augustus nachzubilden, strahlen beide Mausoleen in einem nahen Radius **negative Attraktivität** aus, aber einen großen **positiven Attraktivitätseffekt** weiter entfernt. Sie benötigen Marmor für den Bau (2 Ladungen für das Kleine Mausoleum und 4 Ladungen für das Große Mausoleum), **bieten Zugang für 500 bzw. 750 Menschen pro Gott und können nicht durch Feuer oder Einsturz zerstört werden. Mausoleen verbessern auch leicht die allgemeine Gesundheit der Stadt (siehe Kapitel Gesundheit & Krankheit unten).**





Auf einer anderen Ebene sind die Prachttempel ehrfurchtgebietend für Ihre Bürger und sehr angenehm für die Götter. Ihre Fertigstellung erfordert Zeit, Geld und Opfer, aber sobald sie in Betrieb sind, ermöglichen sie neue Funktionen und Boni. Es gibt zwei Arten von göttlichen Kräften, die von Prachttempeln gewährt werden. Der Erste wird der Provinz sofort gewährt, wenn sie fertiggestellt sind. Betrachten wir zur Veranschaulichung den Prachttempel des Mars:



Der Bau des Prachttempels des Mars demonstriert den eisernen Willen und die krieglerische Hingabe Ihrer Stadt. Der Tempel selbst fungiert als zweite Kaserne, verdoppelt die Rekrutierungsgeschwindigkeit und schaltet vier weitere Forts frei. Das Maximum an Forts beträgt damit zehn.

Aber es gibt noch mehr göttliche Macht, die man sich zunutze machen kann. Am unteren Rand des Tempelfensters befindet sich eine Schaltfläche, mit der dem Tempel eine **Widmung** verliehen werden kann. Epitheta sind benannte Aspekte einer bestimmten Gottheit und verleihen ihr neue und mächtige Kräfte, wenn sie verliehen werden. Jeder Prachttempel hat zwei Epitheta zur Auswahl – und wenn man sich einmal entschieden hat, gibt es kein Zurück mehr, außer den Tempel abzureißen und neu zu bauen. Die Wahl sollte also weise getroffen werden!





Der Prachttempel des Mars kann einem von zwei Aspekten des Mars gewidmet werden: dem **Tempel des Mars Ultor** oder dem **Tempel des Mars Quirinus**. Jede Option wird in einer Vorschau erklärt, um die schwierige Wahl zu erleichtern. Die Verleihung einer Widmung kostet 1000 dn, um die entsprechenden Opfer und Rituale zu beschaffen. Die durch Epitheta verliehenen Kräfte gelten **nicht für die ganze Stadt, sondern verleihen allen Priestern und Tempeln des jeweiligen Gottes oder der jeweiligen Göttin neue Kräfte**.

Wenn der Beinamen Mars Quirinus (10 % reduzierter Warenverbrauch) verliehen wird, muss der Gouverneur sicherstellen, dass er kleine oder große Mars-Tempel in seinen Wohnblocks platziert – **nur Häuser, die von Priestern des Mars besucht werden, erhalten diesen Vorteil**. Das Aussehen des großen Tempels ändert sich, wenn Sie einen Beinamen verleihen, und noch einmal, seien Sie gewarnt, die Wahl ist dauerhaft! Wenn es Ihnen also nichts ausmacht, Ihre harte Arbeit zu zerstören und von Grund auf neu aufbauen zu müssen, wählen Sie sorgfältig, Herr Gouverneur.

**Hier ist die vollständige Liste der Prachttempel und ihrer jeweiligen Boni.** Verwenden Sie diese Liste, um Ihre glorreichen Bauprojekte auszuwählen. Denkt daran: Standardmäßig sind nur zwei Prachttempel und das Pantheon erlaubt.

### Ceres:

Verleiht den Wagenschiebern von Farmen einen Geschwindigkeitszuwachs von 50%.

- **Ceres Fecunda:** Priester **reduzieren den Lebensmittelverbrauch** in Haushalten mit Ceres-Zugang **um 20 %**.
- **Ceres Frugifera:** Die Ceres-Tempel fungieren als Märkte, auf denen eine **einzige lokal erzeugte Lebensmittelart sowie Olivenöl** gesammelt und vertrieben werden.

### Mars:

Ermöglicht die Inbetriebnahme von vier zusätzlichen Forts und dient als zweite Kaserne.

- **Mars Ultor:** Die Priester des Mars erzeugen Nahrung, wenn sie an Häusern vorbeikommen. Wenn ihr Tempel über genügend Vorräte verfügt, werden diese an den Versorgungsposten geliefert, damit Ihre Soldaten sie essen können. **Diese Nahrung wird erzeugt und nicht aus den Vorräten der Häuser entnommen.** Häuser können auf diese Weise nur einmal im Monat Nahrung erzeugen - redundante Tempel erhöhen die Nahrung nicht.
- **Mars Quirinus:** Priester **reduzieren den Warenverbrauch** in Häusern mit Marszugang **um 10 %**.

### Merkur:

Bietet Land- und Seehändlern 50 % **zusätzliche Kapazität**. Landhändler und einheimische Händler erhalten einen 25%igen **Geschwindigkeitsbonus**. Dies ermöglicht eine Steigerung des gesamten Handels, insbesondere auf großen Karten.

- **Mercurius Fortunus:** In Häusern mit Zugang zu Tempeln des Merkur **reduzieren die Priester den Verbrauch von Töpferwaren und Möbeln um 20 %**.
- **Mercurius Mercator:** Priester reduzieren den Öl- und Weinverbrauch in Haushalten mit Zugang zu einem Tempel des Merkur um 20 %.

### Venus:

Erhöht die Reichweite und Stärke der Attraktivität von Statuen, Gärten und Tempeln um ein Vielfaches. Ihr werdet weniger davon brauchen, um eure Häuser zu entwickeln. Häuser horten auch mehr Waren und brauchen länger, um sich zurückzuentwickeln, wenn Waren und Dienstleistungen unterbrochen werden.

- **Venus Verticordia:** Die Priester **sammeln und verteilen den im Prachttempel erzeugten und gelagerten Wein**. Rebstöcke sind nicht erforderlich. Der Wein zählt als "zweiter Typ" für die Wohnungsentwicklung. Die Produktionsrate von Wein im Großen Tempel ist abhängig von der Bevölkerung mit Zugang zu

Tempeln der Venus. Bis zu 16 Einheiten Wein können im Prachttempel gelagert werden.

- **Venus Genetrix:** Die Priester der Venus bringen zehn Unterhaltungspunkte und erhöhen **den Attraktivitätseffekt der Häuser selbst**, was die Attraktivität des Viertels erhöht, ohne dass zusätzliche Attraktivitätsverstärker benötigt werden.

### Neptune:

Gewährt +1 Reichweite für Springbrunnen und Brunnen und +2 für Reservoirs. Der Arbeitsaufwand für die Wasserversorgung wird um 50 % reduziert. Handelsschiffe reisen 25 % schneller.

- **Neptunus Equester:** Neptuntempel bringen **Wagenlenker** hervor, die zum Hippodrom fahren und allen passierten Häusern Zugang zum Hippodrom gewähren.
- **Neptunus Adiutor:** Priester **erhöhen die Bevölkerungskapazität** von Häusern mit Neptun-Zugang um 5 % und lassen den Prachttempel selbst **als gefülltes Reservoir wirken**, unabhängig von der Nähe zum Wasser.

### Pantheon:

Versorgt die Bevölkerung mit Zugang zu allen fünf Göttern und bringt Priesterwanderer hervor. Reduziert die Abgaben für alle religiösen Gebäude um 25 % und veranstaltet jährlich kostenlose kleine Feste. **Während alle Götter glücklich sind, werden die Ereignisse "Verseuchtes Wasser", "Eingestürztes Eisenbergwerk" und "Überflutete Tongrube" nicht eintreten.**

- **Pantheum Ara Maxima:** Alle kleinen und großen Tempel entsenden Priester **zum Pantheon**. Diese Priester tragen alle ihre Boni und Kräfte mit sich und werden den Segen der Götter in deiner Stadt verbreiten!
- **Pantheum Roma Aeterna:** Häuser, die **direkt vom Pantheon** abgedeckt werden, können sich um eine Stufe weiter entwickeln als bisher. Nur Häuser, die von einem **Priester des Pantheons selbst** besucht werden, sind davon betroffen.





Wenn ein Prachttempel fertiggestellt ist, wird Ihre Stadt für ihre Hingabe und ihr Können reich belohnt! Fertiggestellte Monumente erfordern viele Angestellte (50 bis 150), finanziellen Unterhalt in Form von Abgaben (siehe weiter unten) und Straßenanbindung. Aber der **gebotene Bonus** und die Tatsache, dass sie **niemals durch Feuer oder Einsturz zerstört** werden, sind den Preis und die harte Arbeit wert!

Wir haben auch einige Änderungen am Segenssystem als Teil unserer Überarbeitung der Religion vorgenommen. Augustus möchte es den Gouverneuren ermöglichen, Segen auf logische Weise zu erhalten und die Strategie, abwechselnd Götter zu verherrlichen und zu erzürnen, um Segen zu erhalten, abschaffen. Besänftigte Götter erhalten "Sonnen"-Symbole in einer leicht zufälligen Rate und können einen Segen gewähren, wenn fünf Sonnen erreicht werden.

		Tempel		Monate seit Fest	Die Götter sind
		Klein	Groß		
Ceres	(Landwirtschaft)	4	0	611	glücklich ☀
Neptun	(Seefahrt)	4	0	611	glücklich ☀☀☀
Merkur	(Handel)	4	0	611	glücklich
Mars	(Krieg)	4	1	456	begeistert ☀☀☀
Venus	(Liebe)	4	0	611	glücklich ☀☀
Orakel in der Stadt		17	1		
Lararia in der Stadt		21			

Die Religion in Ihrer Stadt blüht und gedeiht. Jedermann kann seiner speziellen Glaubensrichtung nachgehen, und die Priester vermelden, dass die Götter zufrieden sind.

Hinweis: In der Spalte "Großer Tempel" sind Mars und Orakel mit einer grünen Ziffer gekennzeichnet. Das bedeutet, dass der Mars-Tempel ein Prachttempel und das "große Orakel" das Pantheon ist. Kleines Mausoleum, Großes Mausoleum und Nymphäum zählen ebenfalls als kleine bzw. große Orakel.

Das Augustus-Team ist der Meinung, dass einige der ursprünglichen Segnungen aus Caesar 3 unausgewogen sind, und diese wurden überarbeitet. Die großen und kleinen Flüche sind unverändert. Hier sind die geänderten Segnungen:

**Neptun** - Das Handelseinkommen wird für 12 Monate um 50% erhöht (statt 100% bis zum nächsten Dezember).

**Merkur** - Industrien erhalten 2 Rohstoffeinheiten und beenden sofort die Produktion (anstatt unerwünschte Nahrungsmittel in die Silos zu stopfen).

**Venus** - Verringert das Alter Ihrer Bürger, die älter als 25 Jahre sind, um 3 Jahre und erhöht die Größe des städtischen Arbeitskräftepools, sowie die ursprüngliche Stimmungssteigerung.

\*\*\*

## *Handelspolitische Maßnahmen & Gebäude-Abgaben*

Augustus bietet auch neue Optionen für den Handel, die sogenannte Handelspolitik. Diese werden über zwei verschiedene Monumente festgelegt: Die **Karawanserei** ermöglicht Landhandelspolitik, während der **Leuchtturm** Seehandelspolitik ermöglicht, und jedes von ihnen hat auch originelle Vorteile.



Dieses Monument ist der **Leuchtturm**. Er muss in einem Umkreis von acht bis neun Kacheln um das Wasser herum errichtet werden und folgt dem gleichen Bauprozess wie die großen Tempel. Für seinen Bau werden Marmor, Holz und Lehm sowie ein Arbeiterlager und eine Architektengilde benötigt. Einmal errichtet, **bewegen sich Fischerboote 10 % schneller und die Dauer von Handelsunterbrechungen durch Seestürme wird halbiert**. Um die Flamme über eurer wunderbaren Stadt zu entzünden, ist ein Vorrat an Holz erforderlich! Eine unzureichende Versorgung führt zum Erlöschen der erlassenen Politik.



Dieses Monument ist eine **Karawanserei**. Wie alle Monumente benötigt sie Marmor, Holz und Lehm sowie ein Arbeiterlager und eine Baumeistergilde, um errichtet zu werden. Sobald die Karawanserei errichtet ist, dauert die **Unterbrechung des Landhandels nur noch halb so lange**, aber die Karawanen müssen ständig mit Nahrung versorgt werden. Wenn Sie nicht genügend Nahrungsmittel oder Arbeitskräfte liefern, wird Ihre Handelspolitik hinfällig.

Um eine Politik auszuwählen, bauen Sie zunächst die entsprechende Struktur auf. Die verfügbaren Politiken sind für den See- und Landhandel gleich. Als Gouverneur entscheiden Sie, welche Politik für Ihre aktuelle Situation am besten geeignet ist. Sie können die Politik jederzeit ändern, aber das kostet jedes Mal 500 Denare, wenn Sie die Politik ändern. Diese Maßnahmen können den Spielern sowohl in den frühen als auch in den späten Phasen der Stadtentwicklung neue wirtschaftliche Optionen bieten. Wählen Sie klug!



Während all diese Denkmäler feste Baukosten haben, haben sie laufende Kosten, um sie in Betrieb zu halten. Daher führt Augustus eine wirtschaftliche Veränderung in Form von **Abgaben** ein. Abgaben sind feste **monatliche Kosten**, die für bestimmte Gebäude anfallen und derzeit auf **Monumente, militärische und religiöse Bauten** beschränkt sind. Die unten angegebenen Werte gelten für die Schwierigkeitsgrade **Schwer und Sehr schwer**. Bei normalem Schwierigkeitsgrad werden diese Kosten reduziert, bei einfachem und sehr einfachem Schwierigkeitsgrad ganz abgeschafft.





## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

Schwierigkeitsgrad Gebäude	normal	mit Pantheon	schwierig/ sehr schwierig	mit Pantheon
Kleine Tempel, Orakel, Nymphäen	2 dn/Monat	1 dn/Monat	4 dn/Monat	3 dn/Monat
Große Tempel	4 dn/Monat	3 dn/Monat	8 dn/Monat	6 dn/Monat
Prachttempel	24 dn/Monat	16 dn/Monat	44 dn/Monat	33 dn/Monat
kleines & großes Mausoleum	1 dn/Monat	kostenlos	2 dn/Monat	kostenlos
*Pantheon	24 dn/Monat	24 dn/Monat	48 dn/Monat	48 dn/Monat
*Leuchtturm & *Karawanserei	4 dn/Monat	4 dn/Monat	8 dn/Monat	8 dn/Monat
*Kolosseum	18 dn/Monat	18 dn/Monat	36 dn/Monat	36 dn/Monat
*Hippodrom	36 dn/Monat	36 dn/Monat	72 dn/Monat	72 dn/Monat
*Türme	1 dn/Monat	1 dn/Monat	2 dn/Monat	2 dn/Monat
*Forts	4 dn/Monat	4 dn/Monat	8 dn/Monat	8 dn/Monat

\*erhalten keinen Pantheon-Bonus



Die Abgaben werden in der Gebäudeinfo und im neuen Overlay Abgaben angezeigt. Die Gesamtkosten der Abgaben sind auf der Registerkarte "Finanzen" unter "Ausgaben" zu finden. Diese Abgaben können sich erheblich auf die Stadtfinanzen auswirken, insbesondere wenn Monumente fertiggestellt werden. Dies ist ein Kompromiss für die unglaubliche Macht, die sie bieten. Stellen Sie sicher, dass Ihre Schatzkammer vorbereitet ist!





## *Kulturwertung*

### Neuerungen in der Unterhaltung:

Das Konzept der "**Kulturwertung**" in **Caesar 3** verlangte vom Spieler, die Kapazität bestimmter Strukturen gegen die Gesamtbevölkerung der Stadt abzuwägen. Dies führte unweigerlich zu einer Situation, die von den Spielern als "Culture Dumps" bezeichnet wurde; oder zur übermäßigen Platzierung von Strukturen wie **Schulen**, **Bibliotheken**, **Theatern** und **Akademien**, oft in den allerletzten Tagen einer Mission. Um eine Alternative zu bieten, haben wir strukturelle Upgrades implementiert, ähnlich wie sie **Badehäuser**, **Märkte**, **Brunnen** und der **Senat** bereits im Originalspiel haben.



### Neuerungen in der Bildung:

**Theater**, **Schule** und **Bibliothek** haben jetzt eine neue Ausbaustufe, die an die **Attraktivität** gebunden ist. Wenn die ausreichende Attraktivität erreicht ist, wird die Struktur optisch verändert - zusätzlich wird die Kapazität der Struktur für die Berechnung der **Kulturwertung** erhöht. Um Arbeit und Platz zu sparen, sollten Sie sich bemühen, diese kulturellen Strukturen in Gebieten mit hoher Attraktivität zu platzieren.



Ab Version 3.2.0 hat die **Akademie** nun auch eine Ausbaustufe, wobei die Standard-Akademie weiterhin 100 Jugendliche in deiner Stadt abdeckt und die **erweiterte Akademie** 150 Jugendliche.



### Monumentpunkte und Bewertung:

Als weitere Alternative zur exzessiven Platzierung gibt es jetzt für jedes fertiggestellte Monument +6 Punkte für die **Kulturwertung**. Sie können maximal 36 Punkte für die Fertigstellung des **Pantheons**, zweier **Prachttempel**, eines **Leuchtturms**, des **Kolosseums** (das in ein Monument umgewandelt wurde und nur noch den Bau eines Monuments zulässt) und des **Hippodroms** (jetzt ebenfalls ein Monument) erhalten.

\*\*\*



## *Ergänzungen zur Unterhaltung*

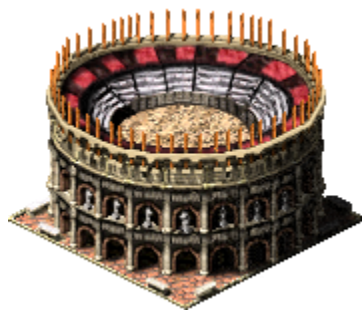


Caesar 3 hat eine etwas undurchsichtige Mechanik von "globalen" **Unterhaltungspunkten**. Wenn ein Wanderer aus einem Theater an Häusern vorbeikommt, liefert der Wanderer Unterhaltungspunkte. Dies ist für den Spieler klar. Wenn die Theater jedoch eine "**perfekte**" Abdeckung der gesamten Stadtbevölkerung haben, basierend auf ihrer "Spielstättenkapazität", dann erhält jedes Haus **zusätzlich 5 Unterhaltungspunkte**. Dies galt für **Theater, Amphitheater und Kolosseum**, sowie für das **Hippodrom**, das immer diesen globalen Bonus bot.

**Augustus** hat diese Mechanik für alle Gebäude außer dem **Kolosseum** und dem **Hippodrom** entfernt. Wenn die Amphitheater die Stadt "perfekt" abdecken, erhalten Häuser jetzt nicht mehr generell 5 Extrapunkte. Dies wurde gemacht, um mehr "Platz" für neue Unterhaltungsgebäude und Boni zu ermöglichen, sowie den Anreiz, **überflüssige Gebäude** zu platzieren, weiter zu reduzieren.

### **Neue Gebäude:**

Der Unterhaltungsbereich hat mehrere neue Gebäude und Einrichtungen erhalten. Das **Theater** und das **Amphitheater** bleiben unangetastet, aber da das **Kolosseum** und das **Hippodrom** zu Monumenten geworden sind, hielten wir es für angemessen, einige neue, nicht-monumentale Unterhaltungsmöglichkeiten hinzuzufügen.



Das **Kolosseum** wurde oft benötigt, um eine patrizische **Villa** zu errichten. Da dieses Bauwerk nun ein riesiges **Monument** ist, stellen wir Ihnen die **Arena** und die **Taverne** vor.

Die **Arena** ist ein 3x3-Gebäude, das im Wesentlichen den Platz des **Kolosseums** einnimmt. Sie kostet 500 dn und bietet 25 Unterhaltungspunkte, wenn sowohl Gladiatoren als auch Löwen Zugang haben.



Die Taverne ist ein lokaler Treffpunkt, der in Wohnblöcken platziert werden soll und **im näheren Umkreis eine leicht negative, in größerer Entfernung jedoch eine leicht positive Attraktivität ausstrahlt**. Sie ist ein 2x2-Gebäude, in dem Fleisch und Wein konsumiert werden, um

Unterhaltungspunkte zu erhalten. Wird nur Wein konsumiert, gibt es 10 Punkte vom Tavernenwanderer. Wenn sowohl Wein als auch Fleisch vorhanden sind, liefert die Gastwirtin 15 Punkte. Die Taverne hat spezielle Anweisungen, um zu verwalten, welche Ressourcen wie bei Märkten verteilt werden sollen. Die Taverne liefert aber keine Lebensmittel oder Wein an Häuser wie ein Markt.

Die **Taverne** ist außerdem mit einem neuen Läufer ausgestattet, der Fleisch und Wein aus den Kornspeichern oder Lagerhäusern holt, so dass Ihre Lagerarbeiter nicht zusätzlich belastet werden. Dieses Gebäude ist eine großartige Verwendung für Wein in einer Stadt, die noch keine Patrizier angezogen hat!



### Kolosseum Spiele:

In **Augustus 3.0** ist das **Kolosseum** ein Monument und das Herz Ihrer Stadt geworden, in dem Sie **große Spiele** veranstalten können. Diese erfordern gelagerte Ressourcen und einen Teil Ihres Sparguthabens für die Ausrichtung\*. Als Gouverneur können Sie Spiele für Ihre Bürger anberaumen, allerdings muss dabei auch Ihr Rang berücksichtigt werden. Ein Gouverneur mit niedrigem Rang kann sich nicht so viele Spiele leisten wie ein Gouverneur mit hohem Rang - wählen Sie also mit Bedacht!

\*Hinweis: Die Spielgrafiken werden 3 Monate lang angezeigt. Die Boni werden angewendet, sobald die Spiele beginnen. Erforderliche **Ressourcen und Geldmittel skalieren** mit der Größe der Stadt, ähnlich wie die Anforderungen für den Wein des Großen Festes.

### Auswahlmöglichkeiten:



#### *Naumachie*

Benötigt: Wein, Holz & Geldmittel. Das Kolosseum muss sich in Reichweite eines Reservoirs befinden.

Gewährt : erhöhte Truppenbewegungsgeschwindigkeit für 12 Monate und bessere Fernkampf-Trefferchancen (hält an, bis es benutzt wird)



#### *Tierhetze*

Benötigt: Fleisch & Geldmittel

Gewährt : Kriminelle, Aufstände und Revolten werden für 12 Monate unterdrückt. Löwenbändiger werden bei der nächsten Invasion zur Verteidigung der Stadt kommen.



### *Römische Spiele*

Requires : Wheat and Oil + Funds

Grants : Favor rating boosted. Citizen sentiment bonus for the next year.

### **Hippodrom Rennwetten:**

Wetten Sie mit eigenem Geld auf die Streitwagen im Hippodrom mit einer 25% Chance, das Doppelte Ihres Geldes zurück zu gewinnen. Die Gouverneure können zwischen vier historischen Teams wetten: blau, rot, weiß und grün, jedes mit seiner eigenen Geschichte für die Neugierigen!





## *Militärische Ergänzungen*



Der **Versorgungsposten** ist ein neues Gebäude für die Militärlogistik. Er sammelt Lebensmittel für Ihre Soldaten und muss gefüllt gehalten werden, um die Moral zu erhalten. Ein Versorgungsposten schickt einen **Quartiermeister** zu einem Silo und holt dort Lebensmittel ab, ähnlich einem Markt. Wenn der Quartiermeister Lebensmittel aus einem Silo holt, tragen die **Lagerarbeiter** die Lebensmittel zurück zum Versorgungsposten. Die Lebensmittel werden im Versorgungsposten gelagert, und jeden Monat werden je nach **Anzahl der Soldaten** und **eingestelltem Schwierigkeitsgrad** Lebensmittel verbraucht. In den Schwierigkeitsgraden **schwierig** und **sehr schwierig** verbraucht jeder Soldat vier Einheiten Nahrung pro Monat. Ein Mangel an Lebensmitteln im Versorgungsposten kann die **Moral schnell beeinträchtigen**. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, sollten Sie den Nachschubposten in der Nähe von gut gefüllten Silos platzieren oder ein dediziertes Silo zur Verfügung stellen. Ihre Soldaten werden alle Arten von Lebensmitteln verbrauchen - die Bereitstellung von zwei oder drei Arten von Lebensmitteln **erhöht die maximale Moral** über die Grenzen des Basisspiels hinaus. Zur besseren Kontrolle verfügt ein Silo nun über ein zusätzliches Kontrollkästchen, durch welches dem Quartiermeister das Einsammeln von Lebensmitteln erlaubt oder verboten werden kann. Die **Militärakademie** wurde etwas weniger effektiv gestaltet, um dies auszugleichen. Versorgungsposten haben auch spezielle Bestelloptionen.



**Wachtürme** sind eine neue, billigere Alternative zu Steintürmen. Wachtürme brauchen keine Waffen, um zu funktionieren, aber eine Kaserne. Sie müssen auch nicht von Präfekten oder Ingenieuren bewacht werden und können **unabhängig** von Mauern bzw. Palisaden **errichtet werden**. Sie sind mit einem Bogenschützen im Inneren des Turms ausgestattet, schicken zwei Wachen auf Patrouille und beschäftigen acht Bürger. Der Wachturm ist praktisch zum Schutz vor frühen Plünderungen und vor Wölfen oder als erste Verteidigungslinie, während sich Ihre Legionen für die Schlacht sammeln. Sie können auch innerhalb der Stadt platziert werden, wenn Sie dies wünschen, da sie Verbrecher oder randalierende Gladiatoren bekämpfen können.



**Palisaden:**

Palisaden sind jetzt als billigere, aber schwächere Alternative zu Steinmauern erhältlich. **Ab Version 3.2** sind Palisaden mit einem Tor ausgestattet, das wie eine Straßensperre funktioniert.

## *Stimmung & Kriminalität*

**Stimmung und Laune** im original Caesar 3 sind sehr einfach. Die Spieler verstehen schnell, dass es keine Probleme geben wird, wenn sie die Löhne hoch halten und die Steuern moderat sind. In Augustus 3.0 haben wir versucht, dieses System zu verbessern. In dieser ersten Version haben wir die Kriminalität komplett überarbeitet und neue Stimmungsfaktoren eingeführt.

### **Grundlegende Stimmungsfaktoren:**

Der Schlüssel zu einem glücklichen Bürger ist Nahrung, Beschäftigung, Unterhaltung und lokale Attraktivität. Wenn es Ihnen gelingt, die Arbeitslosigkeit niedrig zu halten und Ihre Bürger nicht übermäßig zu besteuern, haben Sie bereits eine gute Ausgangsposition. Augustus hat es (auf höheren Schwierigkeitsgraden) schwieriger gemacht, Steuern von mehr als 12 % zu erheben, so dass die Zeiten von 25 % Steuern und +8 auf Löhnen auf sehr schwer vorbei sind. Um die Stabilität zu Beginn des Spiels zu gewährleisten, werden Häuser, die nicht von einem Steuereintreiber besucht werden, nun als zu 0% besteuert angesehen.

Außerdem hat Augustus einen Effekt für zusätzliche Nahrung hinzugefügt - mehrere Nahrungsarten, die über das hinausgehen, was für die jeweilige Wohnstufe erforderlich ist, erhöhen nun die Stimmung (Zelte können nach wie vor keine Nahrung lagern und erhalten keinen solchen Vorteil). Darüber hinaus wird das Angebot an zusätzlicher Unterhaltung das Glücksgefühl steigern, da es die Bürger vom täglichen Trott ablenkt. Augustus hat, wie oben beschrieben, neue Formen der Unterhaltung eingeführt. Schließlich heben begehrten Stadtviertel auch die Stimmung der Bürger. Je besser die Wohnungen sind, in denen sie leben, desto positiver werden sie von der zusätzlichen Attraktivität beeinflusst. Wenn Sie also Statuen neben Zelten aufstellen, werden die Bewohner zwar nicht viel glücklicher, aber die Patrizier werden Sie umso mehr lieben, wenn Sie ihnen eine besonders angenehme Umgebung bieten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Ungleichheit der Wohnverhältnisse und der allgemeine Wohlstand der Bürger. Jedes Haus wird sich selbst im Vergleich zum allgemeinen Wohnniveau der Stadt bewerten. In größeren Städten werden auch bessere Lebensbedingungen erwartet als in kleineren Städten. Wenn die Bürger unter dem leben, was sie als angemessene Lebensbedingungen empfinden, können Stimmungsprobleme entstehen, einschließlich Kriminalität. Dies könnte ein Slum am Rande einer opulenten Stadt zu einem wahren Pulverfass machen!



Dieser Effekt ist auf der Ebene der kleinen Casas und darunter sehr viel ausgeprägter und bei Zelten besonders intensiv: Kleine Casas sind bei den Spielern sehr beliebt, weil sie Arbeitskräfte und Bevölkerung hinzufügen, aber keine Fertigwaren erfordern. Die Bewohner dieser Stufen können anfangen, sich über ihre bescheidenen Häuser zu ärgern, wenn nebenan Paläste gebaut werden - sie können jedoch besänftigt werden, indem sie zusätzliche Unterhaltung, Nahrung und Attraktivität erhalten. Andererseits lieben Plebejer, die in Herrschaftlichen Insulae leben, und Patrizier ihre Wohnverhältnisse so sehr, dass sie sich nicht über höhere Wohnformen ärgern werden.

### **Kurz gesagt: Die Stimmung auf einen Blick**

- Die Stimmung wird für jedes einzelne Haus berechnet.
- Ein Haus erhält eine Stimmungssteigerung, wenn es mehr Nahrung (außer Zelten), Unterhaltung und Attraktivität erhält, als es benötigt.
- Es gibt nun einen Stimmungsabzug, wenn das Haus (Große Insuale oder niedriger) unter dem durchschnittlichen Wohnniveau liegt.
- Diese Strafe ist härter, wenn es sich um ein kleines Casa oder eine niedrigere Behausung handelt, und besonders hart für Zelte - allerdings können mildernde Faktoren diese Strafe verringern, wie oben erklärt.
- Schließlich können Sie auf jedes Haus rechtsklicken, um die aktuelle Stimmung und die Hauptbeschwerden der Bewohner zu sehen.

\*In zukünftigen Versionen hoffen wir, Aufstände der Bürger, ähnlich den Gladiatorenaufständen, als potentiell wiederkehrende Ereignisse für Kartenersteller, die unruhige Stadtsituationen simulieren wollen, einbauen zu können.

### **Verbrechen: Plündern, Stehlen und Präfekten**

Die Verbrecher-Figuren verwenden die Grafik der Protest-Figuren. Verbrecher-Figuren spawnen aus Häusern, die eine sehr niedrige Stimmung aufweisen. Sobald die Stimmung so niedrig ist, spawnen die Verbrecher und zielen entweder auf ein Forum oder ein Lagerhaus/Silo, je nachdem wie stark die Stimmung ist. Wenn die Stimmung in einer Wohnanlage nur mäßig niedrig ist, werden die Verbrecher versuchen, Geldmittel zu stehlen. Wenn die Stimmung sehr niedrig ist, werden sie versuchen, Fertigwaren oder Lebensmittel aus Lagern/Silos zu stehlen.



Präfekten können diese Straftaten eindämmen, wenn sie die Verbrecher auf ihrem Weg abfangen. Kriminelle Wanderer sind im Wesentlichen Zielwanderer (wenn sie versuchen, Waren oder Lebensmittel aus Lagerhäusern/Großmärkten zu stehlen) und laufen manchmal abseits der Straße zu ihrem beabsichtigten Ziel. Präfekten, die sich in

Reichweite befinden, nehmen die Verfolgung auf und versuchen, den Verbrecher mit hoher Geschwindigkeit zu fangen. Sobald der Präfekt den Verbrecher erwischt hat, hat dieser keine Chance mehr zu entkommen und wird niedergeschlagen! Es ist ratsam, Präfekten in der Nähe von Lagerplätzen zu platzieren, wenn Sie ein Gebiet mit hoher Kriminalität haben.

### Neue Spezialkarte für Gefühle:

Die Verbrechens-Spezialkarte wurde überarbeitet und zeigt nun genauer an, ob ein Haus anfällig ist, einen Verbrecher hervorzubringen. Außerdem wurde eine Stimmungs-Spezialkarte hinzugefügt (farbenblinden freundlich!), die die relative Zufriedenheit aller Häuser anzeigt.



\*\*\*

## Gesundheit & Pest

Das **Gesundheitsmanagement** war eine der mangelhaften Funktionen in Caesar 3. Der Zugang zu einer einzigen Klinik reichte aus, damit ein Haus einen Gesundheitswert von 100 erhielt. **Badehäuser, Barbieri** und **Krankenhäuser** wurden nur benötigt, um Häuser zu höheren Rängen zu entwickeln. Mit der Version 3.2.0 führt Augustus eine völlig neue Gesundheitsberechnung ein und fügt eine neue Bedrohung für Ihre Stadt hinzu: **die Pest**.

### Gesundheit des Hauses:

Jedes Haus hat einen **Gesundheitswert, der von 0 bis 100 reichen kann**. Dieser Wert erhöht sich mit dem Rang des Hauses (+1 für jede **Gebäudestufe**, bis zu 10), wenn es Zugang zu einer **Klinik** (+30), einem **Badehaus** (+20), einem **Barbier** (+10), einem **Krankenhaus** (+40), einer **Klinik und einem Krankenhaus** (+50) hat, und wenn es **Mausoleen** in der Stadt gibt (+1 für kleine, +2 für große, begrenzt auf 10).

Jede gegessene **Sorte von Lebensmitteln** (einschließlich der Grundnahrung) erhöht die Gesundheit um 15 Punkte. Wenn die Summe 100 übersteigt, wird sie auf 100 begrenzt. Wenn die Gebäudestufe Nahrung benötigt und keine Nahrung hat, ist die Gesundheit des Hauses auf 40 Punkte begrenzt.

Der Gesundheitswert des Hauses wird dann als Prozentsatz der Gesamtbevölkerung des Hauses verwendet, woraus sich die Anzahl der gesunden Bewohner ergibt. **Wenn alle Häuser berechnet sind, ist der endgültige Gesundheitswert der Prozentsatz zwischen allen gesunden Einwohnern und der Gesamtbevölkerung der Stadt**. Dieser globale Prozentsatz wird verwendet, um die **Gesundheitsbewertung der Stadt** im Gesundheitsberater-Panel festzulegen. Es ist nun auch möglich, zu überprüfen, wie viele Einwohner Zugang zu den einzelnen Arten von Gesundheitseinrichtungen haben:

<div style="display: flex; align-items: center;"> <h3 style="margin: 0;">Gesundheitsstatus der Stadt</h3> </div>				
Die Gesundheit der Stadt ist fast perfekt. Die Kliniken der Ärzte sind praktisch leer.				
	aktive	Pflege für		Die Versorgung ist
2 Badehäuser	2	10099	Personen	Ausgezeichnet
5 Barbierläden	5	10108	Personen	Ausgezeichnet
2 Kliniken	2	10085	Patienten	Ausgezeichnet
6 Krankenhäuser	6	6000	Patienten	Sehr gut



### Pest:

Wenn Händler wertvolle Waren in römische Städte brachten, konnten sie auch etwas einschleppen, was damals als unbekannte und unsichtbare Gefahr galt: Viren und Krankheitserreger. Augustus simuliert dies, indem es **Docks, Lagerhäusern, Silos und Häusern einen neuen Krankheitswert zuweist**.

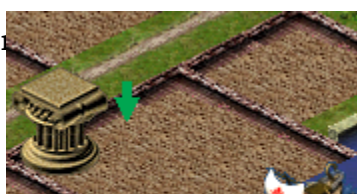
Beim Handel mit Karawanen oder Handelsschiffen gilt: Je mehr Waren gehandelt (verkauft und gekauft) werden, desto mehr steigt die Krankheit im Handelsgebäude.



Wagenschieber vom Dock, Lagerhaus oder Silo, die aus einem infizierten Gebäude kommen, verbreiten die Pest in den Gebäuden, die sie beliefern, und haben die Möglichkeit, die Häuser, an denen sie vorbeikommen, zu infizieren. Jeder andere Wagenschieber kann ebenfalls auf ihrem Weg infiziert werden und die Pest verbreiten. Ressourcen- und Produktionsgebäude sind von einer möglichen Ansteckung ausgeschlossen.



In **Silos und Lagerhäusern** nimmt die Pest jedes Mal zu, wenn ein infizierter Wagenschieber das Gebäude besucht, je nach dem aktuellen Pestwert des gelieferten Gebäudes. Bei Häusern nimmt die Pest anfangs nicht zu. Jedes Mal, wenn sich ein infizierter Wagenschieber in die Nähe eines Hauses begibt, besteht jedoch die Möglichkeit, dass die Bewohner krank werden. Wenn das passiert, steigt der Pestwert des Hauses jeden Monat an, abhängig vom Gesundheitswert des Hauses und der Gesamtbevölkerung der Stadt. Je niedriger der Gesundheitswert eines Hauses ist, desto stärker steigt der Pestwert jeden Monat an, und je höher die Gesamtbevölkerung der Stadt ist, desto höher ist der Grundwert für den Pestwert der Häuser. Alle infizierten Gebäude und Kartenschieber in der Stadt sind auf dem neuen Overlay "Pest" zu sehen.



Aber Krankheit ist nicht gleichbedeutend mit einer Niederlage und Ihre Stadt kann sich erholen. In **jedem neuen Monat nimmt die Pest in den Gebäuden ab, je nach globaler Gesundheitsbewertung der Stadt**, die im Gesundheitsberater angezeigt wird.

Je besser die Bewertung ist, desto stärker wird die Pest in Handelsgebäuden zurückgehen. Je besser der Gesundheitswert in Häusern ist, desto effizienter ist die Gesundheitsversorgung in der Stadt. Beachten Sie jedoch, dass Sie mit zunehmender Einwohnerzahl der Stadt eine bessere allgemeine Gesundheitsversorgung gewährleisten müssen, damit die Pest nicht außer Kontrolle gerät.

(City population)					
(House health) : (+ Sickness /month) : (% malus to city healthcare)					
0-1000 pop	1001-2000	2001-3000	3001-4000	4001-5000	5001-6000
0-9 : <b>+10:-50%</b>	0-9 : <b>+11:-60%</b>	0-9 : <b>+12:-60%</b>	0-9 : <b>+13:-70%</b>	0-9 : <b>+14:-70%</b>	0-9 : <b>+15:-80%</b>
10-19 : <b>+8:-40%</b>	10-19 : <b>+9:-50%</b>	10-19 : <b>+10:-50%</b>	10-19 : <b>+11:-60%</b>	10-19 : <b>+12:-60%</b>	10-19 : <b>+13:-70%</b>
20-29 : <b>+6:-30%</b>	20-29 : <b>+7:-40%</b>	20-29 : <b>+8:-40%</b>	20-29 : <b>+9:-50%</b>	20-29 : <b>+10:-50%</b>	20-29 : <b>+11:-60%</b>
30-39 : <b>+4:-20%</b>	30-39 : <b>+5:-30%</b>	30-39 : <b>+6:-30%</b>	30-39 : <b>+7:-40%</b>	30-39 : <b>+8:-40%</b>	30-39 : <b>+9:-50%</b>
40-49 : <b>+2:-10%</b>	40-49 : <b>+3:-20%</b>	40-49 : <b>+4:-20%</b>	40-49 : <b>+5:-30%</b>	40-49 : <b>+6:-30%</b>	40-49 : <b>+7:-40%</b>
50-59 : <b>0</b>	50-59 : <b>+1:-10%</b>	50-59 : <b>+2:-10%</b>	50-59 : <b>+3:-20%</b>	50-59 : <b>+4:-20%</b>	50-59 : <b>+5:-30%</b>
60-69 : <b>-2</b>	60-69 : <b>-1</b>	60-69 : <b>0</b>	60-69 : <b>+1:-10%</b>	60-69 : <b>+2:-10%</b>	60-69 : <b>+3:-20%</b>
70-79 : <b>-4</b>	70-79 : <b>-3</b>	70-79 : <b>-2</b>	70-79 : <b>-1</b>	70-79 : <b>0</b>	70-79 : <b>+1:-10%</b>
80-89 : <b>-6</b>	80-89 : <b>-5</b>	80-89 : <b>-4</b>	80-89 : <b>-3</b>	80-89 : <b>-2</b>	80-89 : <b>-1</b>
90-99 : <b>-8</b>	90-99 : <b>-7</b>	90-99 : <b>-6</b>	90-99 : <b>-5</b>	90-99 : <b>-4</b>	90-99 : <b>-3</b>
100 : <b>-10</b>	100 : <b>-9</b>	100 : <b>-8</b>	100 : <b>-7</b>	100 : <b>-6</b>	100 : <b>-5</b>
6001-7000	7001-8000	8001-9000	9001-10000	+10000 pop	
0-9 : <b>+16:-80%</b>	0-9 : <b>+17:-90%</b>	0-9 : <b>+18:-90%</b>	0-9 : <b>+19:-100%</b>	0-9 : <b>+20:-100%</b>	
10-19 : <b>+14:-70%</b>	10-19 : <b>+15:-80%</b>	10-19 : <b>+16:-80%</b>	10-19 : <b>+17:-90%</b>	10-19 : <b>+18:-90%</b>	
20-29 : <b>+12:-60%</b>	20-29 : <b>+13:-70%</b>	20-29 : <b>+14:-70%</b>	20-29 : <b>+15:-80%</b>	20-29 : <b>+16:-80%</b>	
30-39 : <b>+10:-50%</b>	30-39 : <b>+11:-60%</b>	30-39 : <b>+12:-60%</b>	30-39 : <b>+13:-70%</b>	30-39 : <b>+14:-70%</b>	
40-49 : <b>+8:-40%</b>	40-49 : <b>+9:-50%</b>	40-49 : <b>+10:-50%</b>	40-49 : <b>+11:-60%</b>	40-49 : <b>+12:-60%</b>	
50-59 : <b>+6:-30%</b>	50-59 : <b>+7:-40%</b>	50-59 : <b>+8:-40%</b>	50-59 : <b>+9:-50%</b>	50-59 : <b>+10:-50%</b>	
60-69 : <b>+4:-20%</b>	60-69 : <b>+5:-30%</b>	60-69 : <b>+6:-30%</b>	60-69 : <b>+7:-40%</b>	60-69 : <b>+8:-40%</b>	
70-79 : <b>+2:-10%</b>	70-79 : <b>+3:-20%</b>	70-79 : <b>+4:-20%</b>	70-79 : <b>+5:-30%</b>	70-79 : <b>+6:-30%</b>	
80-89 : <b>0</b>	80-89 : <b>+1:-10%</b>	80-89 : <b>+2:-10%</b>	80-89 : <b>+3:-20%</b>	80-89 : <b>+4:-20%</b>	
90-99 : <b>-2</b>	90-99 : <b>-1</b>	90-99 : <b>0</b>	90-99 : <b>+1:-10%</b>	90-99 : <b>+2:-10%</b>	
100 : <b>-4</b>	100 : <b>-3</b>	100 : <b>-2</b>	100 : <b>-1</b>	100 : <b>-1</b>	

**\*Berechnung des Pestwertes nach Einwohnern in der Stadt**, von links nach rechts gelesen:  
Gesundheitswert Wohnhaus – Pestwert pro Monat – prozentualer Malus für die städtische Gesundheitsfürsorge

Eine gute **Krankenhausversorgung** gewährt jeden Monat einen Gesundheitsbonus (je besser die Gesamtversorgung, desto höher der Bonus), was in dicht besiedelten Städten sehr nützlich sein kann. Wenn die Stadt einen aktiven **Prachttempel des Neptun** besitzt, wird die monatliche Zunahme der Pest in jedem Haus um 5 reduziert.

### **Zweistufige Pest:**

Wenn der Pestwert in einem beliebigen Gebäude den Wert von 100 erreicht, wird das Gebäude geplagt. Wenn ein Handelsgebäude geplagt wird, werden seine Angestellten vorübergehend entlassen und das Gebäude stellt seinen Betrieb ein. Der nächstgelegene Arzt oder Chirurg wird automatisch ausgesandt, um das Gebäude einige Tage lang auszuräuchern. Sobald die Pest entfernt wurde, erhält das Gebäude seine Angestellten zurück und nimmt die Arbeit wieder auf.

Wird ein **Lagerhaus** heimgesucht, **verliert es 100 % der gelagerten Lebensmittel und 50 % der gelagerten Öl- und Weinvorräte**. Wird ein **Silo** heimgesucht, **verliert es 50 % der gelagerten Lebensmittel**.



Darstellung der Pest und ihrer Reinigung in einem Dock





Wird ein Haus heimgesucht, **hängt das Ergebnis von der Gesundheitsbewertung der Stadt ab**. Ist sie zu **niedrig**, wird das **Haus niedergebrannt** und alle Bewohner sterben. Ist der Wert **hoch** genug, überlebt das **Haus**, wird aber **unter Quarantäne** gestellt, so dass sich keine Einwanderer dort niederlassen können. Einige Bürger werden trotzdem sterben, wobei die genaue Zahl davon abhängt, wie hoch der allgemeine Gesundheitswert ist. Der nächstgelegene Arzt oder Chirurg wird automatisch ausgesandt, um das Haus für einige Tage auszuräuchern, danach können die Einwanderer wieder einziehen.



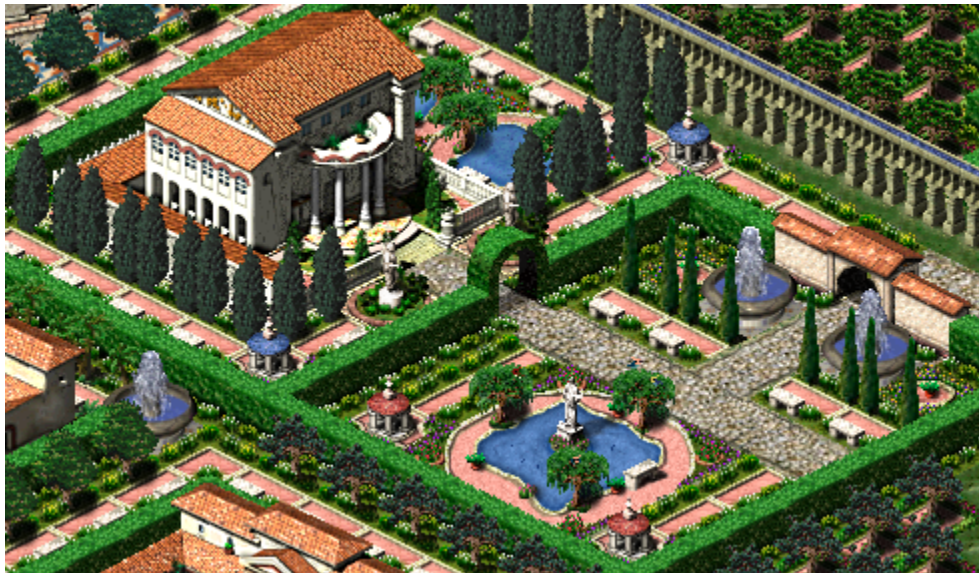
Darstellung der Pest in einem Wohnviertel, je nach Gesundheitswert der Stadt.

\*\*\*

## *Dekorationen & Ornamente*

Mit Augustus besteht die Möglichkeit, zum ersten Mal neue Gebäude zu Caesar 3 hinzufügen zu können. Dadurch können neue Optionen für ästhetische und dekorative Elemente sowie Gebäude, welche die Attraktivität ihrer Umgebung steigern integriert werden, um die visuelle Vielfalt des Spiels zu erhöhen. Schauen Sie sich die neuen Untermenüs Parks, Wege und Bäume im Bau-Menü *Administrations- oder Verwaltungsgebäude*  an. Alle neuen ästhetischen Gebäude verwenden die Statistiken ihrer relativen Vorbilder für kleine, mittlere oder große Statuen. Die Baumenüs wurden ein wenig umgestellt, um die Navigation in den neuen Optionen zu erleichtern – Gärten und Plätze finden Sie nun ebenfalls im Menü *Administrations- oder Verwaltungsgebäude* statt im Menü *Ingenieurs-Gebäude*. Pfade können auch über die Schnellaste Drehen  (standardmäßig "R") gedreht werden. **Die Namen der Dekorations- und Ziergebäude mit unterschiedlichen Varianten werden nun oben auf dem Bildschirm angezeigt, um die Navigation durch die Varianten mit der Drehtaste zu erleichtern (nur wenn Warnungen unter Hilfe eingeschaltet sind).**

**Pfade und Bäume sind Gebäude, kein Gelände.** Sie **können nicht** von Wanderern begangen werden. Sie sind jedoch anklick- und ziehbar – wie Gärten und Plätze – und können leicht platziert werden. Betrachten Sie sie als kleine Statuen, nicht als alternative Wege für Wanderer. Wir hoffen, dass in einer zukünftigen Version von Augustus neue Geländetypen und viele weitere ornamentale Optionen hinzugefügt werden können.



### Gartenmauern, Hecken und Gartentore:

Eine neue dekorative Ergänzung: Gartenmauern **und Hecken** werden zu Toren, wenn sie über Straßen gebaut werden. Diese Tore fungieren als Straßensperre, komplett mit Einstellungen für die Erlaubnis von Wanderern.







## Änderungsprotokoll

### Augustus 3.2 – Änderungsprotokoll

#### Ergänzungen:

- eine Warnung wird angezeigt, wenn das Spiel nicht gespeichert werden kann.
- jährliche Autosave-Option hinzugefügt.
- bei Erfüllung der Forderungen des Kaisers, spawnen Karrenschieber mit den Ressourcen für Rom.
- Lagerarbeiter hinzugefügt, die Nahrung vom Versorgungsposten zu den Forts liefern.
- Option für invertierte Richtung beim Ziehen mit der rechten Maustaste hinzugefügt.
- vielen Nachrichtentypen wurden Schaltflächen für relevante Berater hinzugefügt.
- Schnellasten für Spezialkarten und um die Karten nach Norden auszurichten wurden hinzugefügt.
- Option, um Nachrichten als Warnungen am oberen Bildschirmrand anzuzeigen, anstelle von Pop-ups.
- die Option zur Anzeige des Baurasters wurde hinzugefügt.
- Farmen, Rohstoffgebäude, Werkstätten und Werften zeigen nun die Effizienz des Gebäudes an.
- Unterstützung für MPG-Videodateien wurde hinzugefügt. Erstellen Sie einen "mpg"-Ordner in Ihrem Caesar 3-Installationsverzeichnis und legen Sie die MPG-Videodateien darin ab, um sie im Spiel anstelle der SMK-Videodateien zu verwenden.
- Play/Pause-Taste in der Seitenleiste hinzugefügt.
- Hecken- & Palisadentore hinzugefügt. Sie werden beim Bau von Hecken/Palisaden über Straßen automatisch erstellt.
- violette Varianten von Säulen und Pavillons wurden hinzugefügt.
- gedrehte Varianten für Wachtürme hinzugefügt.
- Rotation der mittleren Statuen hinzugefügt.
- Gladiatoren-Statue hinzugefügt.
- Unterstützung für den relativen Pfad der Assets zur ausführbaren Datei wurde hinzugefügt.
- Unterstützung für das Speichern von hochauflösenden Screenshots der Minimap wurde hinzugefügt.
- Es wurde ein Tooltip mit den Ressourcenanforderungen für Monumente im Baumenü hinzugefügt.
- Varianten für große Mausoleen wurden hinzugefügt.
- Neue Assets für Standard-Gartenpfade wurden hinzugefügt. Die ursprünglichen Gartenpfade sind weiterhin unter "Pfade" verfügbar.
- Die Anzahl der Missionsposten wurde im Fenster des Bildungsberaters hinzugefügt.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Dem Karteneditor wurde ein richtiges Optionsmenü und eine Kartenvorschau im Lade-/Speicherdialog hinzugefügt.
- Name der ausgewählten Dekoration oder des Ornaments wird am oberen Bildschirmrand angezeigt und dynamisch aktualisiert, wenn mit der Rotationstaste zwischen den Varianten gewechselt wird. (Stellen Sie sicher, dass Warnungen unter *Hilfe* dafür eingeschaltet sind)
- Option hinzugefügt, mit der die Rotationstasten bei reiner Maus-/Touch-Steuerung immer angezeigt werden.
- Es wurden Unterhaltungsgebäude auf der Problem-Spezialkarte hinzugefügt, falls Darsteller fehlen.
- Es wurde eine Asset-Vorschau-Schnittstelle für Entwickler hinzugefügt ("./augustus.exe --asset-previewer" zum Ausführen über ein Verknüpfungsziel oder ein Terminalfenster)
- Eine Schnelltaste für die Spezialkarte "Eingemottet" wurde hinzugefügt.
- Tooltips im Dock-Fenster, wenn man mit dem Mauszeiger über Städtenamen fährt. Zeigen, welche Waren eine Stadt kauft oder verkauft.
- Schaltfläche hinzugefügt, um die aktuellen Handelspreise auf der Imperiumskarte anzuzeigen.
- Neue Varianten des Platzes und des Gartens hinzugefügt.
- Regionale Varianten für Forts wurden hinzugefügt, die das umliegende Terrain besser widerspiegeln.
- Akademien werden nun ausgebaut, wenn sie genug Attraktivität umgibt.
- Überarbeitung des Gesundheitssystems und neue Pestmechanik (vgl. Handbuch).
- Der Dialog zum Laden/Speichern von Dateien wurde mit zusätzlichen Daten und einer Kartenvorschau verbessert.

### Änderungen:

- Gebäude ohne Arbeiter werden jetzt auf der Problem-Spezialkarte angezeigt.
- Der Text des Silo-Karrenschiebers wurde aktualisiert, so dass er nun korrekt Silo erwähnt.
- Wagenschieber verschwinden nicht mehr mit Lebensmitteln/Gütern, wenn das Zielgebäude voll ist.
- Gebäude und Wagenschieber flackern nicht mehr auf der Problem-Spezialkarte.
- Die Startsymbole für Android-, Switch- und Vita-Versionen wurden geändert.
- Die Priorität der Probleme, die in den Problem-Spezialkarte-Tooltips angezeigt werden, wurde geändert.
- Mehrteilige Gebäude werden nun korrekt auf der Problem-Spezialkarte angezeigt.
- Wanderer sagen jetzt ihre Zeilen, wenn sie in der Nähe eines leeren Grundstücks rechtsgeklickt werden.
- Einige Fälle, in denen Fisch als Fleisch bezeichnet wurde, wurden behoben.
- Versammlungshütten der Eingeborenen müssen nun von Missionaren besucht werden, bevor sie Händler aussenden.
- Die Kosten für Nymphäen und Mausoleen wurden gesenkt.
- Die Kosten für Lararien wurden erhöht und ihre Reichweite verringert.
- Beim Kopieren und Einfügen von Einstellungen wird nun eine Rückmeldung angezeigt.
- Drehen hat jetzt "R" und Klonen "Q" als Standard-Schnelltaste.
- Arena- und Kolosseum-Spezialkarten zeigen nun die richtigen Wanderer an.
- Hardware-Rendering wurde hinzugefügt. Dies beschleunigt das Spiel erheblich, besonders auf älterer Hardware. Erlaubt unbegrenztes Zoomen. Der Zoom sollte nun die Leistung weniger stark beeinträchtigen.
- Die Zahlen auf der Übersicht des Finanzberaters wurden angepasst.
- Tooltips zu den Diagrammen des Bevölkerungsberaters wurden hinzugefügt.
- Fenster von Kolosseum und Hippodrom verbessert.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- gelegentliches Verschwinden einiger Wanderer behoben.
- Einstellungen von Gartentoren können nun geklont werden.
- Viele der neuen Grafik-Assets wurden optimiert.
- Die Interaktion zwischen Silo und Straßensperre wurde angepasst. Wanderer können einen Teil der Kreuzung im Silo benutzen, der durch eine Straßensperre blockiert ist, wenn diese Wanderer die Straßensperre passieren dürfen.
- Musik zur Ankündigung des Sieges von benutzerdefinierten Szenario hinzugefügt.
- Der Mauszeiger wird bei Vollbildvideos nicht mehr angezeigt.
- Zelte können durch den Venus-Prachttempels keine positive Attraktivität mehr erlangen.
- Die Schaltfläche "Aufgabe ansehen" wurde in das Fenster "Nachrichten ansehen" verschoben.
- Auf Touch-Geräten wird das Banner "Spielpause" angezeigt, wenn die Schaltfläche "Spielen/Pause" in der Seitenleiste verwendet wird.
- Die Spielgeschwindigkeit wird nun beim Laden von Städten und beim Start der Invasion auf den Standardwert reduziert.
- Verbessertes Scrollen des Fensters auf Touch-Geräten.
- Die Schattierung in den Fenstern der Arbeitsverteilung und des Unterhaltungsberaters wurde korrigiert.
- Die Umwandlung von Graustufenbildern wurde verbessert.
- Es wurde behoben, dass sich einige Gebäude nicht mit der Stadtausrichtung drehen.
- Das Verhalten des Dateidialogs wurde verbessert. Die Autofill-Funktion merkt sich nun die Speichererweiterung.
- Das Verhalten von Caesars Legionären wurde geändert: Das Verdienen von Gunst hält die Legionen jetzt nur noch für bis zu einem Jahr ab. Das Abwenden der Invasion der Legionen erfordert nun einen höheren Gunstwert. Die spezifischen Werte hängen vom Schwierigkeitsgrad ab. Die Meldungen wurden angepasst, um dies verständlicher zu machen.
- Die Zentrierung von Geld/Bevölkerung/Datum in der oberen Leiste des UI wurde verbessert.
- Die Lizenz der Assets wurde auf CC-BY-SA 3.0 geändert.
- Eingeborene zielen nicht mehr auf Festungsanlagen, die sie nicht zerstören können.
- Eingangs-/Ausgangsschilder sind nicht länger gültige Orte für Minen.
- Der Moralabzug durch den Verlust von Soldaten wurde geändert: Leichen zählen nicht mehr als lebende Soldaten für diesen Zweck. Die Senkung der Moral wurde zum Ausgleich verringert.
- Für die Minimap wurden mehr differenzierte Farben für Gebäudetypen hinzugefügt.
- Erhebungen, die am Kartenrand enden, sind nicht mehr gezwungenermaßen Klippen.
- Tiere entfernen sich von dem Terrain, auf dem man versucht zu bauen.
- Ruinen können geklont werden.
- Die Nachricht für einen erfolglosen Mars-Fluch in den frühen Karriere-Karten wurde geändert.
- Neue Statuen/Gärten sind auf Karten mit deaktivierten Statuen/Gärten nicht mehr verfügbar.
- Scroll-Verzögerung beim Ziehen der Karte mit der rechten Maustaste wurde entfernt.
- Kosten für Kolosseum-Spiele wurden reduziert.
- Bessere Info-Meldung für Kolosseum und Hippodrom im Unterhaltungs-Berater-Fenster.
- Die Meldung zur Gebäudedrehung/Variante ist jetzt detaillierter und zeigt den Gebäudenamen und die Anzahl der verfügbaren Drehungen/Varianten an.
- Feinde ziehen sich nun zurück, wenn sie keine weiteren Gebäude mehr zerstören können, ein neues Nachrichtenfenster informiert den Spieler darüber.
- Verbesserte Berechnung der Menge an Nahrung, die von den Silos geholt wird.
- Mit der rechten Maustaste kann man nun das Fenster der kaiserlichen Forderungen verlassen.



- Die Warnbanner am oberen Bildschirmrand werden nun logischer sortiert und angezeigt.
- Die aktuelle Zoomstufe wird jetzt beim Vergrößern/Verkleinern angezeigt.
- Der Zoom kann nun genauer in einzelnen Prozentschritten mit Umschalttaste + Mausscroll eingestellt werden.
- Der Moraleabzug einer Legion wird reduziert, wenn die Einheit einer anderen Legion flieht. Um dies zu kompensieren, wird der Moralschub der Legion ebenfalls reduziert, wenn eine feindliche Einheit flieht.
- Lagerhäuser bevorzugen nun ihre Laderampe als Zugangspunkt. Wenn dies nicht möglich ist, wird auf das alte Verhalten zurückgegriffen.

### Bugfixes:

- Eine Reihe von Problemen mit den Assets wurde behoben.
- Plünderer zeigen nun den korrekten Satz an, wenn sie mit der rechten Maustaste angeklickt werden.
- Bäume ändern ihre Grafik beim Neuladen nicht mehr.
- Es wurden einige Probleme behoben, bei denen Karrenschieber steckenbleiben konnten.
- Für Gebäude, die keine Arbeiter benötigen, sind nun keine Arbeiter mehr eingestellt.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den sich Wächter manchmal zu einem Wachturm teleportieren konnten.
- Es wurde behoben, dass Karrenschieber rotierte Lagerhäuser anvisieren.
- Es wurde behoben, dass Lagerarbeiter manchmal zusätzliche Ressourcen entfernen.
- Tooltips für modifizierte Handelsrouten wurden behoben.
- Der Fehler, dass Präfekten manchmal stecken bleiben, wurde behoben.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den Handelsschiffe permanent Docks blockierten und sich von dort nicht wegbewegten.
- Das Datum im Tooltip der Geschichtsgrafik wurde korrigiert.
- Der Fehler, bei dem Karrenschieber manchmal inkompatible Waren zu einem Gebäude transportierten, wurde behoben.
- Der Fehler, dass Steuereintreiber, Ingenieure und Darsteller bei der Rückkehr manchmal in einer geraden Linie durch das Terrain laufen, wurde behoben.
- flackernde Animation bei aufgewerteten Wüstenbrunnen mit Fontaine behoben.
- Es wurde behoben, dass die Animation des ausgebauten Badehauses über andere Gebäude gezogen wurde.
- Die Schnelltaste für die Imperiumskarte funktioniert nicht mehr, wenn die Imperiumskarte nicht verfügbar ist.
- Die Angriffsanimation von Caesars Legion, wenn sie die Gebäude angreift, wurde korrigiert.
- Der Hintergrund des Hauptmenüs verschwindet nicht mehr, wenn das Spiel verlassen wird.
- Es wurde behoben, dass Karrenschieber auf Forts und unter Silos stecken bleiben.
- Nicht-blaue Pavillons aus alten Spielständen können nun geklont werden.
- Es wurde behoben, dass Wächter manchmal stecken bleiben, wenn die Mauer unter ihnen gelöscht wird.
- Eine falsch angezeigte Warnung wurde behoben.
- Es wurde behoben, dass ein zufälliger Wanderer gelegentlich eine Soldatenaktion erhielt.
- Die Mottenkugel-Taste funktioniert nicht mehr bei Gebäuden, die keine Mottenkugel-Taste haben.
- Es wurde behoben, dass die Maus beim Ziehen mit der rechten Maustaste zu falschen Koordinaten wanderte.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Es wurde behoben, dass Brände von Wassergebäuden zu Korruption der Speicherstände und Abstürzen führten.
- Verschiedene kleinere Fehler in der Imperiumskarte behoben.
- Viele Fehler im Zusammenhang mit der Touch-Steuerung behoben.
- Es wurde ein Fehler behoben, bei dem Orakel und Mausoleen als inaktive Farmen gezählt wurden.
- Eine falsch ausgerichtete Zeile im Bildschirm des Unterhaltungsberaters wurde behoben.
- Ein Absturz, der im Unterhaltungsberater auftreten kann, wurde behoben.
- Es wurde ein Fehler behoben, der beim Laden einer Stadt nach dem Öffnen des Karteneditors auftrat.
- Es wurde behoben, dass Stadteingangs- und -ausgangsflaggen nicht auf Wiesenfeldern angezeigt wurden und dass sie auf der Wasser-Spezialkarte falsch dargestellt wurden.
- Der Cäsar-Rang wird im Karteneditor nicht mehr als erster Rang zugewiesen.
- Ein möglicher Fehler im Speicher wurde behoben.
- Es wurde behoben, dass Silos mehr Nahrung erhielten als das erlaubte Maximum, was dazu führte, dass die Nahrung verloren ging.
- Es wurde behoben, dass die Touch-Pause-Taste auf Nicht-Touch-Geräten angezeigt wurde.
- Es wurde behoben, dass Handelsschiffe manchmal gar nicht angezeigt wurden.
- Ein seltenes Problem wurde behoben, bei dem Speicherdateien nicht geladen werden konnten.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Städte beschädigt wurden, wenn die Kartenrotation über Schnelltasten beim Ziehen von Konstruktionen deaktiviert wurde.
- Kleine Grafik-Artefakte beim Herauszoomen wurden behoben.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den der Tooltip der Schaltfläche "Handelsberater besuchen" manchmal den falschen Text anzeigte.
- Es wurde behoben, dass die Schaltfläche "Zurück zum Fort" verfügbar war, wenn man mit der rechten Maustaste auf eine Legion klickte, während die Legion zu einer entfernten Schlacht aufbrach, und dass das falsche Vorschaubild auf dem Bildschirm des Militärberaters hervorgehoben wurde.

## *Augustus 3.1 – Änderungsprotokoll*

### **Ergänzungen:**

- Schieberegler für die Videolautstärke hinzugefügt.
- Das Fenster mit den Ressourceneinstellungen kann nun durch Rechtsklick auf die gewünschte Ressource aufgerufen werden.
- Schnelltasten für das Kopieren und Einfügen von Einstellungen ausgewählter Gebäude hinzugefügt, so dass Einstellungen auf Gebäude desselben Typs übertragen werden können. Unterstützte Gebäude: Straßensperren, Gartentore, Docks, Silos, Lagerhäuser und Märkte.
- Schwierigkeitsoption hinzugefügt, um die maximale Anzahl der erlaubten Prachttempel pro Stadt einzustellen.
- Informationen zum Protokoll hinzugefügt, wenn ein Objekt nicht gefunden werden kann.
- Elend als Erklärung dafür, warum Menschen unglücklich sind, wurde hinzugefügt.
- die Anzahl der Lararien wurde dem Religionsberater hinzugefügt.
- Hippodrom-Wettsystem hinzugefügt.
- überdachte Gartenmauern hinzugefügt.
- Gartenmauer-Tore hinzugefügt. Indem man überdachte oder geschlungene Gartenmauern über eine Straße zieht, kann man Gartenmauer-Tore erstellen, die wie Straßensperren funktionieren.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Es wurden Palisaden hinzugefügt, die wie billigere Mauern funktionieren.
- Für Leuchtturm-/Karawanserei-Arbeiter wurden generische Phrasen hinzugefügt.
- Für Produktionsgebäude und Lagerhäuser wurde die Option "Ressourcen einlagern" hinzugefügt. Produktionsgebäude, bei denen diese Option aktiviert ist, liefern ihre Waren direkt in das Lagerhaus. Lagerhäuser, bei denen diese Option aktiviert ist, liefern ihre Waren nicht an Werkstätten/Silos.
- Spezialkarte für Eingemottet, Feinde und Lagerhäuser wurden hinzugefügt.
- viele alte Gebäude zeigen nun ihre zuvor unbenutzten Beschreibungen an.
- Unvollendete Monumente haben nun einen Stadtsound.
- Es wurde eine Option hinzugefügt, um Trennzeichen für größere Zahlen zu haben.

### Änderungen:

- Erhöhung der Anzahl der Händler, die die Stadt besuchen, die in 3.0.1 unbeabsichtigt zu niedrig war.
- Die Mechanik des Handelszentrums wurde aus den Lagerhäusern entfernt.
- Das Bild des Karawanserei-Lieferanten wurde geändert.
- Assets können nun aus dem Augustus-Verzeichnis statt aus dem C3-Verzeichnis geladen werden.
- Die Kosten für Larariums wurden gesenkt.
- Aquädukte können nun nicht mehr ohne Verbindung auf der Straße gebaut werden, um Wasser zu transportieren (betrifft nicht Aquädukt-Tore).
- Die Attraktivität von Lararien wurde gesenkt.
- Die Bild-IDs werden nun beim Laden der Stadt neu berechnet.
- Mausoleen und Nymphäen zählen nun als Orakel im Religionsberater.
- Monumente erfordern nun eine volle Belegschaft, um Boni zu produzieren.
- Die Schaltfläche "Einmotten" hat jetzt ein eigenes Symbol.
- Die Kapazität von Silos wurde auf 3200 erhöht.
- Beim Ausschalten der Vorratshaltung werden die Exporteinstellungen wieder auf den Zustand vor der Vorratshaltung zurückgesetzt.
- Grafik in der Lagerhaus-Einstellungen wurde von 'x' auf ein Häkchen geändert.
- Der Touch-Zoom springt zu 100 %, wenn er nahe daran ist.
- Lagerhäuser haben nun Flaggen, die die Lagerhaus-Einstellungen repräsentieren.
- Häuser können nun mehr Nahrungstypen lagern und essen, als für ihre Entwicklungsstufe notwendig ist. (Gilt nur für Häuser, die Nahrung benötigen).
- Die meisten der neuen Augustus-Gebäude sind nun in der ersten Karrieremission nicht mehr verfügbar.
- Venus-Tempel verteilen nun standardmäßig keinen Wein mehr, wenn die entsprechende Widmung des Prachttempels gebaut wird.
- Karrenschieber liefern keine überschüssigen Ressourcen mehr an Werkstätten, wenn sich eine unterversorgte Werkstatt in einem anderen Straßennetz befindet.
- Farmen zeigen nun Gebäudegeister mit der richtigen Ernte und Rotation an, abhängig von der Ausrichtung der Stadt.
- Der Prachttempel des Neptun mit der Widmung für ein "Reservoir" wird nun auf der Wasser-Spezialkarte angezeigt.
- Große Insula werden nun in eine verschmolzene mittelgroße Insula umgewandelt, anstatt in 4 1x1-Insula, wenn die Verschmelzung dort erlaubt ist.
- Arenen und Kolosseum zählen nun für die Zwecke des Unterhaltungsberaters ihre Aufführungen separat.



## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Das Beförderungs-Popup-Fenster wurde geändert.
- Die Bonusabdeckung für ausgebaute Kulturstätten wurde erhöht. (ausgebaute Gebäude jetzt: Theater 1200, Schule 225, Bibliothek 1700, Akademie 200).

### Bugfixes:

- falsches Modul für "Prachttempel" ausgewählt, wenn einige Module nicht verfügbar waren.
- falsche Arenameldungen wurden behoben.
- Die Auswahl der Veranstaltungsorte von Darstellern der Ausbildungsgebäude wurde korrigiert.
- behoben, dass der Versorgungsposten ein falsches Gebäude-Geist anzeigt.
- behoben, dass Gebäudevarianten beim Speichern/Laden auf Standardvariante zurückgesetzt wurden.
- Fehler behoben, der den Fortschritt beim Bau eines rotierten Hippodroms stoppte.
- unvollendete Orakel beschwichtigen die Götter nicht mehr.
- unfertige Monumente benötigen keine Abgaben mehr.
- Arenen und Tavernen bieten keine permanente Unterhaltung mehr.
- rotierte kleine Mausoleen werden beim Laden nicht mehr unvollendete Monumente.
- Problem behoben, bei dem Marktfrauen zurückkehrten, bevor sie Nahrung von einem Silo holten.
- Problem behoben, dass einige Prachttempel beim Laden vollendet/unvollendete wurden.
- Die Mars-Widmung reduziert nun korrekt die Forts-Abgaben.
- Hafenarbeiter, die von der Werft geerbt wurden, werden nun korrekt entfernt.
- Audioverzerrung bei zu geringer Lautstärke behoben.
- Problem, von grafischem Glitch gedrehter Legionärs Statuen beim Laden behoben.
- Die Transparenz von Multibyte-Zeichen wurde behoben.
- Die Position des Tooltips für den Handelsroutentyp auf der Imperiumskarte wurde korrigiert.
- Absturz behoben, wenn Fehler beim Laden von Xml-Dateien auftreten.
- Problem behoben, dass Feinde manchmal stecken bleiben.
- Widmung von Merkurs Prachttempel reduziert den Verbrauch nun korrekt um 20 %.
- Widmung von Merkurs Prachttempe reduziert den Verbrauch der korrekten Waren.
- Im Bau befindliche Monumente spielen nicht mehr Stadt-Geräusche der fertigen Monumene ab.
- Der Aufgaben-Editor zeigt nun die korrekten Hilfe- und Info-Meldungen an.
- Der Text für Tavernen, die nicht an einer Straße liegen, wurde korrigiert.
- Es wurde behoben, dass Bilder von Baumeistern nicht angezeigt wurden.
- Die Abgaben-Spezialkarte zeigt nun die richtigen Abgaben an.
- Die Animation der keltischen Schwertkämpfer beim Gehen wurde korrigiert.
- Lagerhäuser und Silos zeigen nun den Status des Karrenschiebers korrekt an.
- Karawanserei-Wanderer verwenden nun die richtigen Sounddateien.
- Die Säulen der Religions-Spezialkarte wurden korrigiert.
- Der Zoom funktioniert jetzt unabhängig von den FPS.
- Es wurde ein Fehler behoben, der den Touch-Zoom verhinderte.
- Bei der Auswahl von Spielen aus dem Kolosseum wird nun der Unterhaltungsberater als ausgewählt markiert.
- Probleme mit der Touch-Pausentaste wurden behoben.
- Fehler bei der Mauseingabe mit numerischen Bereichen im Konfigurationsfenster behoben.
- Bei Prachttempeln wird nun die Warnung über den fehlenden Straßenzugang korrekt angezeigt.
- Unvollendete Prachttempel der Venus und der Ceres mit bestimmten Tempelboni zeigen nun keine besonderen Aufträge mehr an.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Prachttempel der Venus und der Ceresl speichern und laden ihren Zustand nun korrekt.
- Die Animation der Gladiatorenkämpfe wurde korrigiert.
- Der Einsatz von Brunnen wird nun korrekt angezeigt, wenn die Stadt den Prachttempel des Neptun besitzt.
- Zusätzliche Nahrungsarten gewähren nun einen korrekten Stimmungsbonus.
- Die Farbe der Bevölkerung im oberen Menü bei einer Auflösung von 640x480 wurde korrigiert.
- Es wurde behoben, dass die Einstellungen auf Android manchmal nicht gespeichert wurden.
- Es wurde behoben, dass Arbeiterlager manchmal unnötige Ressourcen zu Monumenten brachten.
- Es wurde behoben, dass Arbeiterlager und Baumeistergilden keinen Zugang zu Arbeitskräften benötigen.
- Es wurde behoben, dass eingemottete Gebäude immun gegen die Zerstörung durch Feinde sind.
- Ein Speicherleck wurde behoben.
- Einige Probleme mit rotierten Lagerhäusern wurden behoben.

## *Augustus 3.0 – Änderungsprotokoll*

### **Ergänzungen:**

- Taverne hinzugefügt, ein neues Unterhaltungsgebäude. Benötigt Wein, um zu funktionieren, bietet zusätzliche Unterhaltung mit Fleisch oder Fisch.
- Arena hinzugefügt, eine kleinere Version des Kolosseums.
- Ungenutztes Vogelgezwitscher als Umgebungssound hinzugefügt.
- Ein Cheat wurde hinzugefügt, um alle Gebäude freizuschalten.
- gedrehte Variation der kleinen Statuen Senator und Göttin hinzugefügt.
- Reiterstatue hinzugefügt.
- Zwei Arten von Hecken wurden hinzugefügt. Sie passen ihre Grafik basierend auf den benachbarten Hecken an.
- Es wurde eine Option hinzugefügt, die das Überspringen von Ecken durch Wanderer verbietet.
- Kolonnade hinzugefügt.
- Tooltips für Straßensperren-Steuerung hinzugefügt.
- Lararium hinzugefügt, ein kleiner Schrein für Laren und Ahnengeister. Es fungiert als winziges Orakel, das je 20 Personen einen Zugang zu den Gottheiten ermöglicht und für positive Erwünschtheit sorgt.
- Nymphäum, ein den Nymphen gewidmetes Gebäude, wurde hinzugefügt. Es fungiert als großes Orakel, das 750 Personen Zugang zu allen Gottheiten gibt und eine positive Erwünschtheit bietet.
- Kleine und große Mausoleen wurden hinzugefügt, die wie Orakel und Nymphäum funktionieren. Auf kurze Distanz bieten Mausoleen eine negative und auf weitere Distanz eine positive Attraktivität.
- Es wurde ein Wachturm hinzugefügt, ein kleines Gebäude, das Feinde mit Pfeilen beschießt und zwei Wächter aussendet, die die Straßen gegen Feinde patrouillieren.
- Der Handelsberater zeigt nun an, ob eine Ressource importiert oder exportiert werden kann.
- Bestimmte Gebäude haben jetzt grafische Varianten, die beim Bau durch Drücken der Rotationstaste (R) ausgewählt werden können. Bei Gebäuden mit verfügbaren Varianten wird eine Benachrichtigung angezeigt.
- Es wurde eine Schaltfläche "Zum Monument gehen" hinzugefügt, wenn ein Monument fertiggestellt ist.
- Eine dekorative Marmorsäule mit mehreren Farbvarianten wurde hinzugefügt.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- farbige Varianten der Straßensperre wurde hinzugefügt.
- Ermöglicht das Umschalten zwischen den verschiedenen Gebäudetypen durch Drücken der Rotationstaste (R). Funktioniert bei Pfaden, Bäumen, kleinen und großen Tempeln, Straßensperren.
- Option hinzugefügt, um den Export von Nahrungsmitteln aus Silos zu ermöglichen.
- Der Monument-Bildschirm zeigt nun eine Warnung an, wenn es keine Straßenanbindung hat.
- Es wurde eine Option hinzugefügt, um Wölfe wieder auftauchen zu lassen, auch wenn das ganze Rudel getötet wurde.
- Es wurde eine Schaltfläche hinzugefügt, um den Monumentenbau zu stoppen.
- Straßensperren wurden Optionen für Missionare und Wächter hinzugefügt.
- Tooltips für Problem-Spezialkarte hinzugefügt, die erklären, was das Problem ist.
- In der Seitenleiste werden nun Kaiseranfragen, Götterstatus und Invasionsinformationen angezeigt.
- Karawanserei hinzugefügt; ein Gebäude, das es erlaubt, eine Landhandelspolitik festzulegen und die Dauer von Unterbrechungen des Landhandels zu verkürzen.
- der Leuchtturm ermöglicht Ihnen die Auswahl der Seehandelspolitik. Sie können auch über den Bildschirm des Handelsberaters ausgewählt werden.
- Zusätzliche Spiele - große Ereignisse - die Kolosseum, Ressourcen, persönliches Geld und Vorbereitungszeit im Austausch für Boni erfordern. Seeschlachten erhöhen die Bewegungsgeschwindigkeit der Soldaten für 12 Monate und verbessern die Siegchancen in der nächsten entfernten Schlacht. Hinrichtungen verhindern die Ausbreitung von Verbrechern, verbessern die Stimmung, verhindern Gladiatorenrevolten und veranlassen das Kolosseum, Löwenbändiger auszubilden, die die Stadt 12 Monate lang verteidigen. Kaiserliche Spiele erhöhen die Stimmung und Cäsars Gunst für 12 Monate.
- Eine gedrehte Variante der kleinen Statue wurde hinzugefügt.
- Rückgängig-Schnelltaste hinzugefügt.
- Neue Option hinzugefügt, mit der Sie den höchsten Wohlstand sehen können, der mit dem aktuellen Zustand der Stadt erreichbar ist.
- Gartenmauern hinzugefügt.
- In der Seitenleiste können nun Waren für Forderungen gehortet werden.
- Wenn Sie eine Ware versenden, die auf Lager liegt, werden Sie bei der Bestätigung des Versands gefragt, ob Sie die Ware weiterhin auf Lager halten möchten.
- Stimmungs-Spezialkarte hinzugefügt.
- Der Oberste Berater hat jetzt eine neue Nachricht, die erklärt, dass eine schlechte allgemeine Wohnsituation einen negativen Einfluss auf die Migration hat.
- Es wurde eine Schaltfläche "Text löschen" für Eingabefelder hinzugefügt.
- Gartenmauer-Tore hinzugefügt.
- Neue Zeigersymbole hinzugefügt.
- Es wurde eine Schnelltaste für die vorherige Drehungsorientierung hinzugefügt.
- Gebäude, die gedreht werden können, haben jetzt ein Drehsymbol im Baumenü.
- Monumente haben jetzt ein Monument-Symbol im Bau-Menü.
- Bei Verwendung der Touch-Steuerung wurde eine Schaltfläche zum Drehen hinzugefügt.

### Änderungen:

- Mods Ordner wurde umbenannt in assets. Die assets sind in jedem Build enthalten, außer in Windows.
- Überarbeitung der Stimmung von Einwohnern
- "Hunger-Stoppt-Wanderung" gibt es nicht mehr, weil die Stimmung überarbeitet wurde



## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Kolosseum und Hippodrom sind jetzt Monumente. Das Kolosseum bietet nun einen globalen Unterhaltungsbonus von +5, wenn es gebaut wird.
- Marswidmung 1 erlaubt es dem Priester, abseits der Straße zum Versorgungsposten zu gehen.
- Orakel und große Tempel sind jetzt Mini-Monumente; die Ressourcen müssen von einem Arbeitslager gebracht und die Gebäude von einer Baumeistergilde gebaut werden.
- Verschiedene Speicherelemente wurden in ihrer Größe dynamisch angepasst, dies reduziert die Größe der Speicherdatei und verbessert die Leistung in kleinen Städten. Begrenzungen für die Anzahl der Gebäude und Wanderer wurden entfernt.
- Verbesserte Warnungen und Fehlermeldungen bei unsachgemäßer Installation von Assets und beim Laden neuer Spielstände in veralteten Builds.
- Gebäude, die nicht gebaut werden können, werden mit einem roten Fußabdruck angezeigt.
- Beim Rückgängigmachen eines Abrisses wird die Bevölkerung der Häuser wiederhergestellt.
- Große Statuen werden nun animiert, wenn sie Zugang zu Wasser haben.
- Geändertes Importverhalten; die Standardeinstellung, wenn ein Gut als importierend festgelegt wird, ist nun unbegrenzter Import.
- Wenn der Annahmestatus von Ressourcen im Lager/Granary geändert wird, merken sich die Gebäude nun die gewählte Menge.
- Lagerhausarbeiter werden nicht mehr angezeigt, bis sie eine Aufgabe gefunden haben, dies verhindert, dass ihr Sprite flackert, wenn sie keine Aufgabe haben.
- Gebäudegeister sind nun transparent statt grün.
- Das Verhalten der Docks wurde komplett überarbeitet und intuitiver gestaltet; man kann nun auswählen, mit welchen Städten ein Dock Handel treiben soll. Ein Dock kann jetzt nur mit einigen der Waren handeln, anstatt mit allen. Schiffe können bei Bedarf mehrere Docks besuchen.
- Die Zielansteuerung wurde angepasst, sie berücksichtigt nun nicht mehr den Unterschied in der Straße nach Rom in ihren Berechnungen, was zu einem besser vorhersehbaren Verhalten führt.
- Karrenschieber, Hafenarbeiter, Marktfrauen und Präfekten ändern nun gelegentlich ihr Ziel auf halber Strecke, um ihr Verhalten intelligenter zu gestalten.
- Die Schaltfläche für Sonderaufträge zeigt jetzt nur noch verfügbare Ressourcen an.
- Angeforderte Lebensmittel können nun aus den Silos verschickt werden.
- Man kann nun dieselbe Ressource importieren und gleichzeitig exportieren.
- Das Fenster des Handelsberaters wurde überarbeitet.
- Der Handelsberater erlaubt nun das Einmotten von Anlegestellen.
- Verschiedene Pavillons sind nun eine Variante eines Gebäudetyps, anstatt getrennter Gebäudetypen.
- Einige Unterhaltungs-/Bildungsgebäude können jetzt mit hoher Begehrlichkeit aufgewertet werden. Aufgerüstete Gebäude bieten eine größere stadtweite Abdeckung, wodurch der Bedarf an "Culturedumps" in gut gestalteten Städten verringert wird.
- Wenn eine Ressource zum Lagerhaus hinzugefügt wird, werden teilweise gefüllte Felder verwendet, bevor ein neues Feld für die Ressource beansprucht wird.
- Erlaubt den direkten Import von Nahrungsmitteln in Getreidespeicher.
- Die Berechnung der maximalen Anzahl von Händlern aus einer Stadt wurde geändert. Anstatt auf der durchschnittlichen Anzahl von "Handelsschilden" zu basieren, basiert sie nun auf dem Gesamtvolumen der handelbaren Waren.
- Anpassung der Berechnung von Gunstveränderungen durch das Gehalt des Spielers. Anstatt auf dem Gehalt im Januar zu basieren, werden nun alle Gelder berücksichtigt, die im vergangenen Jahr gezahlt wurden.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Gartenwege passen ihre Grafik nun an die benachbarten Gartenwege an.
- Änderungen am Verhalten von Verbrechen und deren Auftreten
- Große Tempel, große Mausoleen und Nymphäen benötigen jetzt 4 Marmor.
- Rebalancierte Kosten von Monumenten.
- Neuverteilung von angestellten Dienern.
- Wenn man mit der rechten Maustaste auf einen Träger des Arbeiterlagers klickt, wird nun angezeigt, welche Ressource er transportiert.
- Einige Widmungen für Prachttempel wurden geändert.
- Die Auswahl der Gebäude für Wanderer von Unterhaltungsgebäuden wurde angepasst. Bevorzugt nun Gebäude ohne Aufführungen/Kämpfe ein wenig mehr.
- Anpassungen der Unterhaltungswerte aufgrund Erweiterung durch neue Gebäude
- Segenspunkte gehen nun langsam verloren, wenn die jeweilige Gottheit unglücklich ist, anstatt auf einmal verloren zu gehen.
- Der Text im Gesundheitsberater-Panel wird jetzt in weißer Schrift angezeigt, um mit den anderen Beratern übereinzustimmen.
- Rahmen zum Hauptmenü hinzugefügt.
- Das Bild des Hauptmenüs wurde geändert.
- Tooltips für den Wohnungsberater hinzugefügt.
- Warnung über Straßenzugang von Monumenten hinzugefügt.
- Tote Demonstranten haben jetzt Leichen.
- Veranstaltungsorte schicken keine Arbeitssuchenden mehr, wenn sie zwar Arbeit haben, aber nicht auftreten.
- Rahmen für Beraterfenster hinzugefügt.
- Geänderte Art und Weise, wie Farmen Lebensmittel produzieren; sie werden nun langsam aller Felder in einem Zyklus anbauen, anstatt ein Feld voll zu bewirtschaften, bevor sie zum nächsten übergehen.
- Die Zielsuche der Präfekten wurde verbessert; sie versuchen nun, den nächstgelegenen Verbrecher zu jagen.
- Präfekten bewegen sich bei der Verfolgung von Feinden etwas schneller.
- Venus' Segen reduziert nun die Unzufriedenheit, die durch Arbeitslosigkeit verursacht wird.
- Der Standard-Schwierigkeitsgrad ist jetzt normal.
- Fleisch wird jetzt als Fisch bezeichnet, wenn es angebracht ist.
- Das Halten von Festen wurde zum Religionsberater verschoben.
- Die Spalten in einigen Spezialkarten wurden geändert, damit sie den Schweregrad des Problems durch die Verwendung von Farben anzeigen.
- Der Todessound für berittene Hilfstruppen wurde in einen Pferdetodsound geändert.
- Die Option, dass Monumente zusätzliche Kulturwerte verleihen, wurde entfernt und ist nun dauerhaft aktiviert. Die von einem Monument verliehene Kultur wurde auf +6 geändert. Es werden nun alle Monumente gezählt und nicht mehr nur große Tempel und das Pantheon.
- Die Meldung wurde geändert, wenn versucht wird, in der Nähe der Wölfe zu bauen, während die Option aktiviert ist. Der Bereich, in dem der Spieler nicht bauen darf, wurde für Wölfe auf 6 Felder reduziert.
- Tempel und Märkte, die bestimmte Waren nicht annehmen, geben diese nicht mehr aus.
- Ein neues Wohnungsberater-Symbol wurde hinzugefügt.
- Der Wohnungsberater wurde in das Beratermenü aufgenommen.
- Das Spiel kann nun aus dem Karteneditor heraus beendet werden.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Die Wohlstandsobergrenze wurde aus den "Gesellschaft"-Diagrammen im Bevölkerungsratgeber entfernt.
- Die berittene Hilfstuppe macht jetzt ein Pferdegeräusch, wenn sie getötet wird.
- Unterstützung für farbige Zeiger hinzugefügt.
- Die erste Widmung des Prachttempel des Mars reduziert nun die Diener für Forts.
- Wachtürme benötigen nun Kasernen, um besetzt zu werden.
- Große Tempel bieten nun 3000 Personen Zugang zur jeweiligen Gottheit. Ihre Attraktivität wurde erhöht, um großen Statuen zu entsprechen.
- Leuchttürme benötigen jetzt Holz zum Betrieb.
- Diener angepasst, Festungen 10->8, Große Tempel 48->44, Leuchtturm 20->8, Große Tempel 4->8.
- Die Texte einiger Gebäude wurden angepasst.
- Die Schaltfläche zum Schließen der Militär-Seitenleiste wurde geändert.
- Gebäudegeister von Monumenten zeigen nun die fertiggestellten Monumente an.

### Bugfixes:

- Verschiedene Fehler auf Big-Endian-Systemen behoben
- Lagerhäuser senden nun Nahrung an Silos, wenn sie leer sind, anstatt halbleer zu sein.
- Verschiedene Fehler mit Venus-Tempeln, die Wein liefern, wurden behoben.
- Der Prachttempel des Mars gewährt nicht länger einen Angriffsbonus von +2 für alle Soldaten.
- Es wurde ein Fehler behoben, der es Spielern ermöglichte, mehr als 2 große Tempel zu bauen.
- Straßen biegen nun korrekt in das Pantheon ein.
- Das Neptun-Reservoir-Modul gewährt nun einen symmetrischen Wasserzugang.
- Monumente akzeptieren keine diagonale Verbindung zu Zugangspunkten mehr.
- Luxuriöse Paläste werden nicht mehr aufgelöst, wenn sie mit dem Pantheon-Modul aufgewertet werden.
- Die Ausrichtung von Gebäuden wird nun korrekt angezeigt, wenn ein gedrehtes Hippodrom in der Stadt steht.
- Beim Laden eines Spielstandes werden Versorgungsposten manchmal nicht mehr erkannt wurde gefixt
- Der Prachttempel des Mars schickt jetzt seine Priester zum Pantheon, wenn das Pantheon die richtige Widmung hat.
- Deaktivierung der Rückgängig-Option bei der Änderung bestimmter Häuser, um den "Black Hole Glitch" zu verhindern.
- In der Taverne wird keine Warnung mehr angezeigt, wenn die globale Beschäftigung aktiviert ist.
- Wachen werden nun korrekt zugewiesen, wenn einige Türme keinen Straßenzugang haben.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den mehrere Versorgungsposten gebaut werden konnten.
- Versorgungsposten werden nun beim Bau eines Forts richtig erkannt.
- Verhindert den Bau mehrerer einzigartiger Gebäude mit der Rückgängig-Funktion.
- Verhindert, dass geteilte Häuser die gesamte Versorgung verlieren.
- Multibyte-Schriften werden nicht mehr als transparent angezeigt.
- Unterhaltungsfiguren beschädigen den Speicher der Gebäude wurde gefixt.
- Die Prioritätsschaltfläche für die Rekrutierung eines großen Mars-Tempels wird nun korrekt hervorgehoben.
- Der große Mars-Tempel schickt jetzt seinen Priester zum Pantheon, wenn das Pantheon das richtige Modul hat.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Deaktivierung der Rückgängig-Option bei der Änderung bestimmter Häuser, um den "Black Hole Glitch" zu verhindern.
- In der Kantine wird keine Warnung mehr angezeigt, wenn die globale Beschäftigung aktiviert ist.
- Wächter werden nun korrekt zugewiesen, wenn einige Türme keinen Straßenzugang haben.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den mehrere Versorgungsposten gebaut werden konnten.
- Versorgungsposten werden nun beim Bau eines Forts richtig erkannt.
- Verhindert den Bau mehrerer einzigartiger Gebäude mit der Rückgängig-Funktion.
- Verhindert, dass Häuser aus einem durch Rückbau geteilten Haus die gesamte Abdeckung der Services verlieren.
- Multibyte-Schriften werden nicht mehr als transparent angezeigt.
- Darsteller beschädigen den Speicher der Gebäude.
- Die Prioritätsschaltfläche für die Rekrutierung eines Prachttempels des Mars wird nun korrekt hervorgehoben.
- Randalierer/Plünderer können keine einheimischen Gebäude mehr zerstören.
- ICC-Profile wurden aus den PNG-Dateien entfernt.
- Handelsschiffe spielen nun die richtige Phrase, wenn sie die Docks verlassen.
- Docks ignorieren nicht mehr die Merkur-Tempel-Boni.
- Die Animation des Trägers wird nicht mehr mit doppelter Geschwindigkeit abgespielt.
- Häuser zeigen keine Warnung mehr an, dass sie sich auflösen, weil sie Nahrung benötigen, wenn die Modelldatei so geändert wurde, dass sie keine Nahrung benötigen.
- Von Augustus hinzugefügte Gebäude mit klimaspezifischen Varianten zeigen nun die richtigen Gebäudegeister an.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den sich tote Löwenbändiger in Steuereintreiber verwandeln konnten.
- Es wurde ein Fehler behoben, bei dem der Stadtsound der Gärten nicht abgespielt wurde.
- Bevölkerungsgraphen bei großen Populationen wurden korrigiert.
- Es wurde ein Fehler behoben, bei dem der killall-Cheat Fischgründe, Fort-Standarten und Militärbanner entfernt hat.
- Fehler behoben, bei dem Arbeitslager keine Ressourcen mehr erhielten, wenn der Bau des nächsten Monuments gestoppt wurde.
- Es wurde behoben, dass Ein-/Ausgangspunkte ihre Position ändern, wenn sie Zugang zu Wasser haben, wenn die Karte gedreht wird.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den Forts manchmal zusätzliche Soldaten erhielten.
- Es wurde behoben, dass Versorgungsposten Essen holen, auch wenn sie nicht mit Arbeitern besetzt sind.
- Verschiedene grafische Fehler mit der militärischen Seitenleiste wurden behoben.
- Probleme mit dem Cheat "finishmonuments" behoben.
- Es wurden Probleme behoben, die auftraten, wenn der Zoom deaktiviert war, in einer Stadt, die raus- oder reingezoomt war



## *Augustus 2.0 – Änderungsprotokoll*

### **Ergänzungen und Änderungen:**

- Falls sich mehrere Kasernen in der Stadt befinden, werden alle mit Waffen beliefert.
- Wächter kämpfen nun gegen Feinde, die auf dem Weg zu Türmen angetroffen werden (Quartiermeister kämpfen ebenfalls).
- Werften und Kais werden nun als Nahrungsmittelproduktion und nicht mehr als Industrie eingestuft, um die Priorität der Arbeitskräfte zu erhöhen.
- Straßen behandeln Rampen jetzt wie Straßen, wenn es um die Orientierung geht.
- Unbefristetes Spielen von Kampagnenmissionen ist nun möglich: Nachdem Sie Ihr Mandat um einige Jahre verlängert haben, wird der Spieler erneut gefragt, ob er die Beförderung annehmen oder die Regentschaft verlängern möchte.
- Bestimmte Gebäude erfordern nun Abgaben: zusätzliche monatliche Unterhaltskosten in Denaren. (siehe Details im Handbuch)
- Händler verwenden jetzt Kamelgrafiken auf Karten mit südlichem Klima.
- Soldaten in Forts benötigen nun Nahrung. Nahrung wird durch ein neues Gebäude, den Versorgungsposten, geliefert. Ein Versorgungsposten schickt einen Quartiermeister, um Nahrung aus den Silos zu holen. Ein Mangel an Nahrung führt zu Moralabzügen und verlangsamt die Rekrutierung. Mehrere Arten von Nahrung bieten einen Moralbonus. Es kann nur ein Versorgungsposten auf einer Karte gebaut werden.
- Reduzierter Moralgewinn durch das Gebäude der Militärakademie. Diese Moral (und mehr) kann nun durch die Versorgung mit verschiedenen Nahrungsmitteln am Versorgungsposten gewonnen werden.
- Silos haben jetzt eine Erlaubnisschaltfläche für den Quartiermeister, die es dem Spieler ermöglicht, zu kontrollieren, was der Versorgungsposten verwendet.
- Änderung an Merkur-Segen: Schließt jetzt die Werkstattproduktion ab und versorgt sie vollständig mit Ressourcen.
- Änderung zum Neptun-Segen: Dauert jetzt 12 Monate statt bis Januar. Der Bonus auf den Handelspreis wurde auf 50% reduziert.
- Änderung zu Venus-Segen: Macht jetzt auch Bürger über 25 Jahre um 3 Jahre jünger und bietet einen temporären Schub für Arbeit, wenn die Option "Fester Arbeiterprozentsatz" eingestellt ist.
- Änderung des Segenssystems: Götter versorgen dich mit Segen, auch wenn sie dich zuvor gesegnet haben. Die Wahrscheinlichkeit, einen Segen zu erhalten, wird verringert. Der Fortschritt bei Segnungen kann auf dem Bildschirm des Religionsberaters verfolgt werden. Die Chance, einen Segen zu erhalten, wird durch die Stimmung eines Gottes und durch Feste erhöht.
- Die Porträts von Wanderern, Lagerarbeitern und Karrenschiebern wurden geändert, um passendere Porträts zu verwenden.
- Unterstützung für die Gebäudedrehung wurde hinzugefügt, zusätzliche Optionen für die Gebäudedrehung. Funktioniert für Torhäuser, Lagerhäuser, Festungen und das Hippodrom, sowie für neue Pfade.
- Das Senatsfenster und das Fenster des Obersten Beraters zeigen nun die genaue Anzahl der arbeitslosen Bürger an.
- Unterstützung für das Laden externer Bilder, die für neue Inhalte verwendet werden können, wurde hinzugefügt.
- Die Grafik der Straßensperre ist jetzt eine externe .png-Datei.

## Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

- Konsole, zusammen mit einigen Cheats, hinzugefügt.
- Neue Berechtigungen für Straßensperren hinzugefügt: Arbeitssuchende, Steuereintreiber.
- Dem Bevölkerungsberater wurde ein Reiter hinzugefügt, der die Anzahl aller Wohnungstypen in der Stadt und deren Anforderungen anzeigt.
- Einige neue ästhetische Gebäude (Gärten, Statuen, etc.) für mehr visuelle Abwechslung wurden hinzugefügt, der Attraktivitätseffekt ist der gleiche wie bei Statuen der entsprechenden Größe.
- Monumente hinzugefügt: Gebäude, die Ressourcen und spezielle Gebäude benötigen, um fertiggestellt zu werden, und die Ihrer Stadt nach Fertigstellung Boni gewähren.
- Monumente hinzugefügt: Fünf Prachttempel; einer für jeden der Götter, ein Pantheon, das allen Göttern gewidmet ist und ein Leuchtturm.
- Neue Gebäude für den Bau von Monumenten wurden hinzugefügt: das Arbeiterlager und die Baumeistergilde.
- Es wurden Gebäude-Upgrades für die Prachttempel und das Pantheon hinzugefügt. Wähle und bezahle für eine von zwei Widmungen, die Priester in deiner Stadt befähigen.
- Missionare und Einwanderer nutzen bisher ungenutzte Sätze.
- Dem Nachrichtenprotokoll wurde eine Schaltfläche "Alle gelesenen Nachrichten löschen" hinzugefügt.
- Tooltips für die Schaltfläche "Einmotten" und die Berechtigungen für Silo/Lagerhaus wurden hinzugefügt.
- Spezialkarte "Straßen" hinzugefügt. Zeigt Straßen, Plätze, Gärten und Straßensperren.
- Wasser kann jetzt auf Erhebungen im Karteneditor hinzugefügt werden.
- Die Spezialkarte "Attraktivität" zeigt nun die Auswirkungen auf Gebäude an, die neben dem Wasser oder auf einer Anhöhe gebaut werden.
- Neues Pausenmenü mit Optionen beim Drücken von ESC.
- Der Stadtbaukasten hat jetzt einen Pfeil, mit dem man zum Hauptmenü zurückkehren kann.
- Abgaben-Spezialkarte hinzugefügt, das Gebäude anzeigt, für die Abgaben gezahlt werden müssen.

### Bugfixes:

- Es wurde behoben, dass Lagerhäuser/Silos in einigen Fällen verknüpfte Lageroptionen erhielten.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den während des Kampfes falsche Musik abgespielt wurde.
- eingemottete Gebäude, die Feuer fangen, brennen nun ab.
- Problem behoben, bei dem sich Lagerhäuser gegenseitig die Ressourcen lieferten.
- Das Diagramm der Bevölkerungsberater-Historie zeigte das falsche Datum an.
- Der Zoom funktioniert jetzt wieder im Karteneditor.
- Es wurde ein Fehler behoben, der es ermöglichte, kaiserliche Forderungen zu erfüllen, ohne Ressourcen zu senden, indem ein deaktiviertes Lagerhaus verwendet wurde.
- Straßensperren blockieren nun die Ausgänge der Silos.
- Das Bild des Badehaus-Gebäudegeistes wurde nicht korrekt ausgerichtet.
- Ein visueller Fehler wurde behoben, bei dem die Wache unter statt auf einer Brücke lief.
- Laufburschen und Karawanenhändler verschwinden nicht mehr, wenn die Marktfrau/der Karawanenführer eine Brücke betritt.
- Der Attraktivitätsbonus von Häusern am Wasser wird nun aktualisiert, wenn das Haus seine Größe ändert.

\*\*\*

## *Augustus Team*

- Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) – Gründer, leitender Programmierer, Übersetzer (Polnisch)
- José "crudelios" Cadete (PT) – Programmierer, Hüter der alten Weisheiten
- Matt "Arelidir" Hedges (AU) – Leitender Grafiker, historischer Berater, Kartendesigner
- William Hardy "hardycore" Gest (US) – Programmierer, Autor
- Yakov "MSTVD" Burmin (US) – Grafiker, leitender Tester, Übersetzer (Russisch)
- Nils "Lizzaran" Aßmann (DE) – Grafiker, Kartendesigner, Übersetzer (Deutsch)
- @Legionary2 (US) – Community Koordinator, Konzeptdesigner, leitender Tester
- Bianca "bvschaik" van Schaik (NL) – Julius Gründerin, Programmiererin
- Damien "Awatibala" Vincent (FR) – Programmierer, Übersetzer (Französisch)
- Tomasz Magierowski (PL) – Grafiker, Übersetzer (Polnisch)
- Andrey Belov (RU) – Programmierer, Übersetzer (Russisch)
- Sergey "dalerank" Kushnirenko (RU/MT) – Programmierer, alter Caesar 3 Reverse-Engineer
- Jean-Charles "Ouaz" Schmidt (FR) – Grafiker, Tester, Übersetzer (French)
- Andrew "potatoes" Whitworth (US) – Programmierer, Tester

## *Übersetzer & Tester*

- Alexandre "alonso" Alonso (BR) – Übersetzer (Portugiesisch)
- Alexis Reyes "Lord Alesito" Leiva (CL) – Übersetzer (Spanisch) & Tester
- @Fairbuy (SE) – Übersetzer:in (Schwedisch)
- @Franz (IT) – Übersetzer:in (Italienisch)

- Luca "Borlumi" Milan Bordignon (IT) – Übersetzer:in (Italienisch)
- @Java甲娃 (CN) – Übersetzer:in (Chinesisch)
- @Little Jack (CN) – Übersetzer:in (Chinesisch)
- @muttala – Übersetzer:in (Chinesisch)
- @Webfisch (DE) – Übersetzer:in (Deutsch)
- @cdsmith-umn – Tester
- @Williss360 – Tester
- @rockp3nguin – Tester

### *Andere Beitragende der Gemeinschaft*

- Xyn22
- Mila (CZ)
- vittorion94
- Antaryo
- attrition
- devnoname120
- Sulix
- agruzdev
- frezmecritus
- dderevjanik
- TKharaishvili (GE)
- tdamsma
- russischer Caesar 3 Community Artists
- anon569

\*\*\*



## *Anhang: Neue Gebäude in Augustus*

For your convenience, all of Augustus' new or modified structures are listed below.

### **# Religion**

- Prachttempel, Pantheon, Lararium, kleines Mausoleum, großes Mausoleum
- Nymphäum

### **# Bildung**

- Schule (Ausbau), **Akademie (Ausbau)**, Bibliothek (Basis)

### **# Unterhaltung**

- Theater (Ausbau), Taverne
- Arena, Kolosseum (Monument), Hippodrom (Monument)

### **# Administration**

- Statuen : kleine – Göttinnen, Senatoren, **Gladiatoren** Statue  
mittel – Legionärs Statue  
große – Reiter Statue
- dekorative Bäume, Parks, kleiner Teich, großer Teich
- Pfade, Straßensperren, **Gartentore**

### **# Ingenieurwesen & Transport**

- Arbeiterlager, Baumeistergilde, Leuchtturm

### **# Militär**

- Palisade and **Palisadentor**, Versorgungsposten, Wachturm





### **# Industrie**

- Karavanseraï

# Project Augustus: Version 3.2.0 Benutzerhandbuch

Straßenzugang  
Attraktivitätseffekt  
Benötigte Angestellte  
Baukosten

Anderes

 <p>Prachttempel (5 Typen)</p>	Ja	++++	50	2500	<p>Monument</p> <p>Bietet mächtige und einzigartige Boni (2 pro Gott).</p> <p>Standardmäßig können zwei Prachttempel in einer Stadt gebaut werden.</p>
 <p>Pantheon</p>	Ja	++++	100	3500	<p>Monument</p> <p>Versorgt Bevölkerung mit Zugang zu allen fünf Göttern.</p>
 <p>Lararium</p>	Ja	++	0	45	<p>Funktioniert wie ein winziges Orakel, das 10 Personen Zugang zu jedem Gott bietet.</p>
 <p>kleines Mausoleum</p>	Ja	-- und ++	0	300	<p>Kleines Monument</p> <p>Verströmt negative Attraktivität in einem nahen Radius, aber eine positive Attraktivität in größerer Entfernung. Einmal gebaut, bietet es 500 Menschen Zugang zu den Göttern und erfordert keine Wartung.</p>

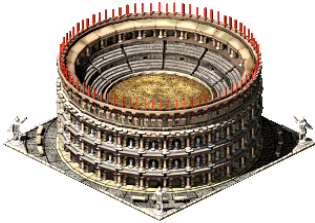
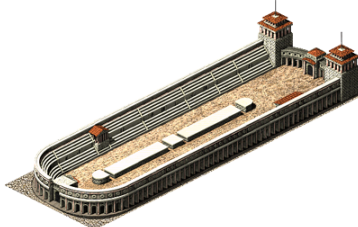


Straßenzugang  
Attraktivitätseffekt  
Benötigte Angestellte  
Baukosten




Anderes






 <p>großes Mausoleum</p>	Ja	--- und +++	0	750	<p>Kleines Monument</p> <p>Verströmt negative Attraktivität in einem nahen Radius, aber eine positive Attraktivität in größerer Entfernung. Einmal gebaut, bietet es 750 Menschen Zugang zu den Göttern und erfordert keine Wartung.</p>
 <p>Nymphäum</p>	Ja	++++	0	250	<p>Kleines Monument</p> <p>Funktioniert wie ein winziges Orakel, das 750 Personen Zugang zu jedem Gott bietet.</p>
 <p>Schule (Ausbau)</p>	Ja	-	10	50 Basis	<p>Neuer Ausbau in Abhängigkeit von der Attraktivität des Standorts. Erhöht die Kapazität des Gebäudes und damit die Kulturbewertung.</p>
 <p>Akademie (Ausbau)</p>	Ja	++	30	100 Basis	<p>Neuer Ausbau in Abhängigkeit von der Attraktivität des Standorts. Erhöht die Kapazität des Gebäudes und damit die Kulturbewertung.</p>





	Straßenzugang Attraktivitätseffekt Benötigte Angestellte Baukosten				Anderes
 Bibliothek (Basis)	Ja	++	20	75 Basis	Neues grundlegendes Bibliotheksgebäude. Original Bibliothek fungiert nun als Ausbau, der mit der Attraktivität des Standorts zusammenhängt, die Kapazität des Gebäudes und damit die Kulturwertung erhöht.
 Theater (Ausbau)	Ja	+	8	50 Basis	Neuer Ausbau in Abhängigkeit von der Attraktivität des Standorts. Erhöht die Kapazität des Gebäudes und damit die Kulturbewertung.
 Taverne	Ja	- und +	8	40	Local gathering place, intended to be placed in housing blocks. Small negative desirability within a close radius, but slightly positive further away. The tavern walker provides entertainment points.
 Arena	Ja	--	25	500	Takes place of the Vanilla Colosseum. Provides 25 entertainment points when given both gladiators and lion access.






	Straßenzugang	Attraktivitätseffekt	Benötigte Angestellte	Baukosten	Anderes
 Kolosseum	Ja	--	100	1500	Monument  Das Herz der Stadt ermöglicht die Austragung großer Spiele (3 Arten).
 Hippodrom	Ja	--	150	3500	Monument  Kann Streitwagenrennen veranstalten. Mit einem neuen System für Pferdewetten!
 Göttinnen Statue, Senatoren Statue, Gladiatoren Statue	Nein	++	0	12	Kleine Statuen, die die Attraktivität der Umgebung leicht erhöhen.
 Legionärs Statue	Nein	+++	0	60	Mittlere Statue zur Verbesserung der Attraktivität der Umgebung.

	Straßenzugang	Attraktivitätseffekt	Benötigte Angestellte	Baukosten	Anderes
 Reiter Statue	Nein	++++	0	150	Große Statue, die die Attraktivität des Gebiets erheblich steigert.
 dekorative Bäume (8 Typen)	Nein	++	0	12	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Wirken als Gebäude, nicht als Gelände. Kann nicht von Fußgängern durchquert werden.
 Parkanlagen (7 Typen)	Nein	++	0	12	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Wirken als Gebäude, nicht als Gelände. Kann nicht von Fußgängern durchquert werden.
 Obelisk	Nein	+++	0	60	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Wirken als Gebäude, nicht als Gelände. Kann nicht von Fußgängern durchquert werden.

	Straßenzugang	Attraktivitätseffekt	Benötigte Angestellte	Baukosten	Anderes
 kleiner Teich	Nein	+++	0	60	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Erfordert den Zugang zum Reservoir über Rohrleitungen.
 großer Teich	Nein	++++	0	150	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Erfordert den Zugang zum Reservoir über Rohrleitungen.
 Pfade (9 Typen)	Nein	++	0	12	Verbessert die Attraktivität des Gebiets.  Wirken als Gebäude, nicht als Gelände. Kann nicht von Fußgängern durchquert werden.
 Straßensperren	/	/	/	12	Verhindern, dass Wanderer sie überqueren. Ermöglicht es, Wohnblöcke abzusperren oder Wanderer zu lenken.  Hat Optionen, die durch Rechtsklick eingestellt werden können.
 Gartentor	/	/	/	12	Gartenmauern oder Hecken (Parks) auf einem Straßenfeld erzeugen ein Gartentor, das die gleiche Funktion wie eine Straßensperre hat.

		Straßenzugang	Attraktivitätseffekt	Benötigte Angestellte	Baukosten	Anderes
 <p>Arbeiterlager</p>	Nein	---	20	50	<p>Für Bau von Monumenten benötigt.</p> <p>Die Arbeiter sammeln Ressourcen in den Lagerhäusern und bringen diese zur Baustelle.</p>	
 <p>Baumeistergilde</p>	Nein	--	12	200	<p>Für Bau von Monumenten benötigt.</p> <p>Sobald der Ressourcenbedarf erfüllt ist, bauen die Baumeister die Bauphasen des Monuments, bis es fertiggestellt ist.</p>	
 <p>Leuchtturm</p>	Nein	+++	20	1250	<p>Monument</p> <p>Muss innerhalb von 8-9 Feldern zum Wasser platziert werden. Nach Völlendung bewegen sich Fischerboote 10 % schneller. 50% Dauer von Handelsunterbrechungen durch Stürme.</p> <p>Ermöglicht Seehandelspolitik.</p>	
 <p>Karavanserai</p>	Nein	---	20	500	<p>Monument</p> <p>Nach der Fertigstellung werden die Unterbrechungen des Landhandels um die Hälfte verkürzt.</p> <p>Ermöglicht Landhandelspolitik.</p>	



	Straßenzugang	Attraktivitätseffekt	Benötigte Angestellte	Baukosten	Anderes
 <p>Palisade</p>	/	/	/	6	Günstigere Alternative zu Steinmauern, aber weniger widerstandsfähig. Zieht man sie über ein Straßenfeld, entsteht ein Palisadentor, mit den Funktionen einer Straßensperre.
 <p>Wachturm</p>	Nein	--	8	100	<p>Günstigere Alternative zum Turm.</p> <p>Benötigt eine Kaserne, um 3 Soldaten zu rekrutieren, und birgt kein Risiko eines Brandes oder Einsturzes.</p> <p>Kann bei Bedarf innerhalb der Stadt aufgestellt werden.</p>
 <p>Versorgungsposten</p>	Nein	---	10	100	<p>Sammelt Nahrung aus den Silos für die Soldaten der Stadt.</p> <p>Verbraucht jeden Monat die gelagerte Nahrung, je nach Anzahl der Soldaten. Beeinflusst die Moral.</p>

Notes
