



Modyfikacja dla klasycznej gry **Impressions Games: Caesar 3**

## **Augustus wersja 3.0.0 poradnik użytkownika**

### **Spis Treści**

---

Aspekty Prawne	1
Rozpoczynając	2
Konfiguracja	3
Nowe elementy interfejsu użytkownika	8
Ocena kultury	10
Dodatki do rozrywki	12
Nowe pomniki	17
Polityka handlowa	18
Sentyment i przestępstwo	19
Lista zmian	20
Zespół i Kontrybutorzy	24



## *Aspekty Prawne*

Zespół „Project Augustus” niniejszym potwierdza, że wszystkie prawa do gry wideo „Caesar 3” z 1998 roku, w tym jej nazwa i podzespoły, pozostają wyłączną własnością intelektualną Activision Publishing, Inc.

„Project Augustus” nie redystrybuuje żadnych aktywów należących do oryginalnej własności intelektualnej i wymaga od wszystkich użytkowników posiadania ważnej instalacji Caesar 3, nabytej od Activision Publishing lub licencjonowanego sprzedawcy detalicznego wybranego przez wspomnianego wydawcę.

Co więcej, Project Augustus jest w 100% przedsięwzięciem non-profit, produkowanym wyłącznie jako darmowa modyfikacja do Caesar 3 przez fanów oryginalnej gry.



## *Rozpoczynając*

Wraz z wprowadzeniem całkowicie nowych budynków i pieszych, Augustus wymaga zainstalowania dodatkowych plików graficznych w katalogu Caesar 3. Bez tych plików Twoja gra nie będzie mogła korzystać z naszych nowych zasobów, co spowoduje błąd w wyświetlaniu.

Pobierając pliki instalacyjne z GitHub, upewnij się, że pobrałeś wszystkie dostępne pliki Augustus dla wybranej wersji moda. Począwszy od wersji 2.0.0, pełne pobieranie powinno składać się z 4 podstawowych plików, a także z jednego folderu:

(1x) **plik Augustus.exe**

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

Dodatkowo w przypadku tych 4 plików będzie folder „asset” (dawniej „mods”). Chociaż pliki .exe i .dll można rozpakować i uruchomić z dowolnego miejsca na komputerze, folder zasobów MUSI zostać rozpakowany do oryginalnego miejsca instalacji Caesar 3. Folder „asset” jest niezbędny, aby nowe zasoby graficzne mogły być wyświetlane w Twojej grze. Jeśli ten folder nie zostanie znaleziony, gra wyświetli ostrzeżenie przy uruchomieniu.

Jeśli masz jakieś pytania dotyczące instalacji, dołącz do Discorda GamerZakh'a i pisz na kanale #augustus. Będziemy szybko oferować pomoc w przypadku wszelkich problemów, które mogą się pojawić, ponieważ chcemy, aby wszyscy cieszyli się tą nową wersją!

## *Konfiguracja*

Augustus przedstawia szereg konfigurowalnych opcji gry, aby dostosować rozgrywkę do osobistych upodobań. Dostęp do menu opcji można uzyskać z menu głównego lub z zakładki opcji u góry ekranu. Zawiera ono ustawienia skrótów klawiszowych, interfejsu użytkownika, poziomu trudności oraz rozgrywki. Lokalizacje językowe można również wybrać w menu Opcje. Teraz ustawienia i konfigurowalne opcje zostały podzielone na 4 różne zakładki, przy czym Ustawienia ogólne dla dźwięków, lokalizacji i rozdzielczości znajdują się na pierwszej karcie.



Opcje interfejsu użytkownika są przedstawione na drugiej zakładce menu "Opcje". Te opcje są:

- **Graj filmy intro**
- **Dodatkowe informacje na panelu sterowania**
  - Wyświetla kontrolę szybkości gry oraz dodatkowe informacje o scenariuszu na pasku bocznym:
    - Populacja
    - Bezrobocie
    - Oceny
- **Włącz płynne przewijanie**
- **Rysuj punkty trasy spacerowiczów na nakładce po kliknięciu budynku prawym przyciskiem myszy**
  - Rysuj punkty trasy pieszych na nakładce po kliknięciu na budynek prawym przyciskiem myszy
  - Dostęp do niego można uzyskać tylko podczas włączenia nakładki, na przykład wody, zagrożenia pożarowego, zasięgu rozrywki i tak dalej
  - Wyświetla się jako niebieskie kwadraty na drodze po kliknięciu prawym przyciskiem myszy budynku, takiego jak świątynia lub szkoła
- **Pokaż zasięg podczas budowania zbiorników, fontann i studni**
- **Pokaż przeciągalny rozmiar konstrukcji**
  - Wyświetla mały żółty tekst w formacie „1x2”, informujący o tym, ile płytek ma szerokość i długość
  - Szczególnie przydatny do układania dróg, domów, wycinania drzew i wszystkiego, co można zbudować, klikając i przeciągając
- **Włącz zoom**
  - Umożliwia powiększanie i pomniejszanie, aby zobaczyć więcej (lub mniej) swojego miasta, naciśnij środkowy przycisk myszy, aby zresetować
- **Podświetl legion podczas najeżdżania kursora**
- **Włącz wojskowy pasek boczny**
  - Kliknięcie na legion lewym przyciskiem myszy powoduje zastąpienie obszaru mini-mapy panelem informacyjnym ze szczegółowymi informacjami o stanie legionu (morale, zdrowie, liczebność) oraz przyciskami do wydawania poleceń legionowi
- **Wyłącz „prawy przycisk myszy, aby przeciągać mapę”**

Opcje trudności są wyświetlane na drugiej stronie menu „Opcje”. Te opcje to:

- **Wyłącz siły boskie**
- **Wyłącz zazdrośność bogów**
- **Włącz globalną pulę pracowników**
  - Eliminuje potrzebę, aby piesi poszukujący pracowników przechodzili obok mieszkań. Zamiast tego wszystkie budynki z dostępem do dróg będą w pełni obsadzone, jeśli liczba bezrobotnych będzie wystarczająca.
- **Zmień wiek emerytalny obywateli z 50 na 60**
  - Domyślnie obywatele przechodzą na emeryturę w wieku 50 lat i nie mają już wkładu w Twoją siłę roboczą. To zmusza Cię do polegania w dużym stopniu na imigracji, gdy stan zdrowia w mieście jest dobry i tworzy to niestabilną siłę roboczą.
  - Jeśli włączysz opcję „Stała pula pracowników - 38% populacji plebejskiej”, ta opcja nie ma efektu.
- **Stała pula pracowników - 38% populacji plebejskiej**
  - Włączenie tej opcji spowoduje ustawienie puli robotników na 38% populacji plebejuszy, bez względu na ich wiek.
- **Zablokuj budowanie wokół wilków**
- **Zezwól na budowanie wiele koszarów**
- **Skończone wielkie świątynie dają +8 do oceny kultury**
  - Wraz z nową mechaniką pomników zawartą w Augustus, każda ukończona wielka świątynia zapewnia +8 do oceny kultury, co daje maksymalny całkowity bonus do oceny kultury +24. Daje to kolejną opcję osiągnięcia celu kulturowego dla map kampanii i scenariuszy. Poza tym, kalkulacja dotycząca kultury pozostaje niezmienną - bez pomników nadal można osiągnąć ocenę 100.

Opcje zarządzania miastem są wyświetlane na trzeciej stronie menu opcji. Te opcje to:

- **Kupujące kobiety z targowisk nie dystrybuują towarów**
  - a. Domyślnie, nabywcy rynkowi sprzedają towary zgromadzone na ich rynku do wszystkich domów, które mijają podczas podróży, aby kupić więcej żywności i towarów do sprzedania. Zapobiegając temu, możesz ściślej kontrolować dostępność żywności i towarów w różnych częściach miasta.
  - b. Dla przykładu, kupujący na rynku, który zamierza kupić wino, może przechodzić obok domów, których nie chcesz by miały dostęp do wina. Jeśli pozwolisz kupującym na rynku również sprzedawać, wtedy te domy będą mogły kupować wino od tego kupca rynkowego, potencjalnie wywołując niepożądaną ewolucję w patrycjuszy.
- **Pchacze wozów ze spichlerzy mogą zjechać z drogi**
  - a. Umożliwia pchaczowi wózka z spichlerza ustawionego na „zbieranie” rodzaju jedzenia, aby zjechać z drogi, aby dotrzeć do spichlerza ustawionego na „przyjmowanie” tego rodzaju żywności
  - b. Eliminuje potrzebę tworzenia połączenia drogowego między spichlerzem ustawionym na „przyjmowanie” rodzaju żywności a innym spichlerzem ustawionym na „przyjmowanie” tego rodzaju żywności
  - c. Podobnie jak w przypadku magazynów, będą dostawać żywność z najbliższego spichlerza „przyjmującego” i ignorować inne spichlerze „przyjmujące”, nawet jeśli są bliżej niż spichlerz „przyjmujący”
- **Podwoj pojemność popychaczy wozów z spichlerzy zbierających**
- **Allow traders to export food from granaries**
  - a. Przed wersją Augustus 3.0 import i eksport żywności, a także żądania Cezara działały tylko wtedy, gdy żywność była przechowywana w magazynach. Ponieważ było to niewygodne, Augustus 3.0 umożliwia teraz zarówno importowanie żywności, jak i wysyłanie żądań jedzenia bezpośrednio ze spichlerzy. Ponieważ jednak eksportowanie żywności może powodować głód, ta nowa funkcja została dodana jako ustawienie
- **Wartownicy nie potrzebują dostępu drogowego z koszar**
  - a. Umożliwia wartownikom zejście z drogi by dotrzeć do przypisanej im wieży
  - b. Eliminuje potrzebę połączenia drogowego między koszarami a wieżą
  - c. Należy pamiętać, że wieże nadal wymagają dostępu do drogi dla celów kadrowych, a wieże bez personelu nadal nie mogą przyjmować wartowników
- **Farmy i nabrzeża dostarczają tylko do pobliskich spichlerzy**

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- a. Zapobiega przemieszczaniu się wozów z farm i nabrzeży na przeciwległy koniec mapy w celu zdeponowania zbiorów lub łowów w przyjmującym spichlerzu
  - b. Zwiększa wydajność, skracając czas podróży pchających wózki
  - c. Odległość jest obliczana „w linii prostej”, niezależnie od odległości na drodze. Limit wynosi 64 płytki.
- **Jedzenie nie jest dostarczane do spichlerzy „zbierających”**
    - a. Umożliwia lepszą kontrolę nad zachowaniem pchaczy z farm i nabrzeży, uniemożliwiając im zabieranie zbiorów lub połowów do spichlerza, w którym „zdobywają” ten rodzaj żywności



## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- **Wszystkie domy się łączą**
  - a. Zmusza domy na obszarze 2x2, które są tej samej jakości, takie jak „mały namiot”, „duża casa” lub „mała izolacja”, aby połączyły się w wariant 2x2. Spowoduje to usunięcie losowego elementu przypisanego do kafelków mapy w celu określenia, czy domy zostaną połączone na tym kafelku.
- **Losowo zapadające się gliny i kopalnie żelaza zabierają trochę pieniędzy zamiast zniszczeń**
- **Magazyny domyślnie nie akceptują niczego po zbudowaniu**
- **Domy nie powiększają się na ogrody**
- **Wędrujący piesi chodzą po zakrętach**



## *Nowe aspekty interfejsu użytkownika w Augustus*

### **Nowe informacje o pasku bocznym:**

Aby lepiej wykorzystać przestrzeń przyznaną przez nowoczesne rozdzielczości i przekazać więcej informacji, zaktualizowaliśmy pasek boczny ekranu miasta.

Dodano nowe dodatki do paska bocznego: nastroje bogów, informacje o nadchodzących inwazjach oraz wszelkie prośby cesarza. Wyświetlenie żądania umożliwia również składowanie żądanych towarów za pomocą kliknięcia, z opcją kontynuowania składowania po zakończeniu zamówienia. Czerwony trójkąt nad towarem na pasku bocznym będzie teraz wskazywał, czy coś jest gromadzone w ten sposób.

### **Przerobione menu opcji:**

Menu dźwięku i rozdzielczości w „Opcjach” zostało przerobione i będzie dostępne z menu i zakładek w grze. Oba działają teraz na suwakach, a nie na przyciskach.

### **Zmieniony interfejs doradcy handlowego:**

Dzięki tej nowej aktualizacji handel zyskał kilka nowych funkcji. Aby nadążyć za zmianami, interfejs użytkownika doradcy handlowego został poprawiony pod kątem przejrzystości i wydajności.

Doradca pokazuje teraz, które towary można eksportować i importować na podstawie szlaków handlowych dostępnych w scenariuszu. Możliwe jest teraz zarówno importowanie, jak i eksportowanie towaru (np. Wina) oraz ustalanie kwot dla każdego rodzaju transakcji.

W lewym dolnym rogu dodano przyciski, dzięki którym gracze mogą wybrać swoją politykę handlową na lądzie i morzu, jeśli spełnili warunki, aby je ustawić.





### Ulepszenie zamówień w dokach:

Specjalne zamówienia w dokach mogą teraz ograniczać dostęp do statków według miasta pochodzenia. W starym systemie doki były ograniczone tylko towarami - jeśli chciałbyś prowadzić handel z określonym miastem w doku, musisz upewnić się, że dany port dopuszcza wszystkie towary, które miasto sprzedaje i kupuje.

Doki ze specjalnymi zamówieniami na określone towary działają tak jak wcześniej, ale można je teraz ustawić tak, aby obsługiwały tylko statki handlowe z odpowiednich miast. Statki również nie ustawiają się w kolejce w niepraktyczny sposób, a statki, które już czekały na wymianę, nie będą już miały miejsca w kolejce, które zostaną pominięte przez nowo pojawiający się statek.



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

## Ocena Kultury

### Nowe ulepszenia w kulturze:

Koncepcja „Ocena Kultury” w Caesar 3 wymagała od gracza zrównowazenia pojemności niektórych obiektów w stosunku do całkowitej liczby mieszkańców miasta. To nieuchronnie doprowadziło do sytuacji zwanej przez graczy „wysypiskami kultury”; lub nadmierne umieszczanie struktur, takich jak szkoły, biblioteki, teatry i akademie, często w ostatnich dniach misji. Aby zapewnić alternatywę, wprowadziliśmy ulepszenia strukturalne podobne do tego, jak działają łaźnie, targowiska, fontanny i senat.



Teatr, szkoła i biblioteka mają teraz nowy stan ulepszenia powiązany z pożądaniami obszaru. Po osiągnięciu wystarczającego poziomu atrakcyjności struktura zmieni się wizualnie - ponadto zwiększy to również pojemność obiektu na potrzeby obliczenia oceny kultury. Na przykład: standardowy Teatr obejmuje 500 osób, podczas gdy ulepszony Teatr obejmuje 1000 osób. Aby zaoszczędzić pracę i miejsce, należy dążyć do umieszczenia tych struktur kulturowych na obszarach o dużym pożądaniu.





### Punkty zabytków i ocena:

Jako kolejna alternatywa dla nadmiernego umieszczania budynków, każdy ukończony pomnik zapewnia teraz +6 punktów do twojego wskaźnika kultury. Maksymalnie 36 punktów możesz zdobyć za ukończenie Panteonu, dwóch Wielkich Świątyń, Latarni Morskiej, Koloseum (które zostało zamienione w pomnik i pozwala tylko na budowę jednego) oraz Hipodromu (teraz również pomnik).

### Mauzolea, Lararia i Nymphaea:



#### Lararium:

Ten budynek jest świątynią poświęconą duchom domowym. Efektywnie, 1x1 odmiana Wyroczni, zapewnia dostęp do wszystkich bogów do 20 osób na budynek.



#### Nymphaeum:

Budynek ten jest świątynią poświęconą nimfom wodnym; pomniejsze duchy mórz, rzek i źródeł. W rzeczywistości jest to większa odmiana wyroczni 3x3, zapewniająca dostęp do 750 osób na boga. Podobnie jak Wyrocznia, nimfeum do budowy wymaga marmuru (4 ładunki).



#### Mauzoleum:

Istnieją 2 warianty Mauzoleum: Mały (2x2) i Duży (3x3). Historycznie rzecz biorąc, Rzymianie byli dość przesądni co do pochówku zmarłych, wymagając budowy mauzolei poza granicami miasta. Aby zreplikować to w Augustus, oba mauzolea emitują negatywną pożądalność w bliskim promieniu, ale duży pozytywny efekt pożądalności dalej. Do budowy wymagają marmuru: 2 ładunki dla Małego Mauzoleum i 4 ładunki dla Dużego Mauzoleum.





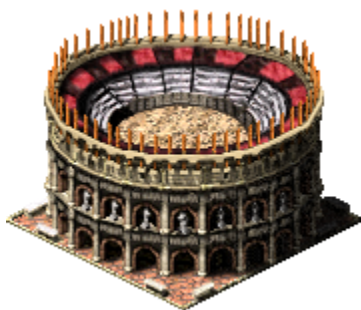
## Rozrywka:

Caesar 3 ma nieco niejasną mechanikę „globalnych” punktów rozrywki. Kiedy pieszy z **Teatru** mijają domy, będzie on zapewniał punkty rozrywki. Jest to jasne dla gracza. Gdyby jednak **teatry** miały „doskonały” zasięg obejmujący całą populację miasta, na podstawie ich „pojemności lokalowej”, wówczas każdy dom otrzymałby dodatkowe 5 punktów za rozrywkę. Dotyczyło to **teatrów**, **amfiteatrów** i **Koloseum**, a także **hipodromu**, który zawsze zapewniał tę globalną premię.

Augustus usunął tę mechanikę dla wszystkich oprócz **Koloseum** i **Hipodromu**. Teraz, na przykład, uzyskanie „doskonałego” zasięgu **amfiteatru** nie zapewni już uniwersalnych 5 dodatkowych punktów. Zrobiono to, aby zapewnić więcej „miejsca” dla nowych budynków rozrywkowych i bonusów, a także jeszcze bardziej zmniejszyć zachęty do umieszczania nadmiernej ilości budynków.

## Nowe Budynki:

Rozrywka otrzymała kilka nowych budynków i funkcji. **Teatr** i **amfiteatr** pozostają nietknięte, ale kiedy **Koloseum** i **Hipodrom** stały się pomnikami, uznaliśmy, że słuszne jest dodanie nowych, nie monumentalnych opcji rozrywki.



**Koloseum** było często wymagane, aby uzyskać mieszkanie w **willi** patrycjuszowskiej. Ponieważ ta struktura jest teraz ogromnym projektem pomnika, przedstawiamy wam **Arenę** i **Tawernę**.

**Arena** to budynek 3x3, który zasadniczo zajmuje miejsce Koloseum. Kosztuje 500 dn i zapewnia 25 punktów rozrywki, gdy ma się dostęp zarówno dla gladiatora, jak i lwa.



**Tawerna** to miejsce spotkań lokalnych mieszkańców, przeznaczone do umieszczania w blokach mieszkalnych. Budynek 2x2, zużywa mięso i wino, aby zapewnić punkty rozrywki. Jeśli podane jest tylko wino, pieszy z tawerny przyznaje 5 punktów. Jeśli zapewnione jest zarówno wino, jak i mięso, pieszy przyznaje 10 punktów. Tawerna ma specjalne instrukcje, które pomagają zarządzać zasobami, które chcesz

dystrybuować, jak targi. Tawerna nie będzie jednak dostarczać jedzenia ani wina do mieszkań.

**Tawerna** przychodzi wraz z nowym pieszym, który jest odpowiedzialny za sprowadzanie mięsa i wina ze spichlerzy lub magazynów, dzięki czemu nie będzie obciążał pracowników magazynów. Ten budynek doskonale nadaje się na zużywanie wina w mieście, które jeszcze nie przyciągnęło patrycjuszy!

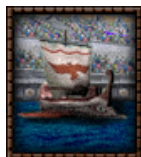


### Igrzyska w Koloseum:

W **Augustus 3.0**, **Koloseum** stało się pomnikiem i sercem twojego miasta, umożliwiając organizowanie wielkich igrzysk. Wymagają one przechowywanych zasobów i trochę środków osobistych do wystawiania \*. Jako gubernator możesz planować igrzyska dla swoich obywateli, jednak twoja ranga również musi być brana pod uwagę. Niski rangą gubernator nie może sobie pozwolić na częste igrzyska w porównaniu z wyższym rangą - więc wybieraj mądrze!

\* Uwaga: grafika igrzysk jest wyświetlana przez 3 miesiące. Bonusy są przyznawane po rozpoczęciu igrzysk. Wymagane zasoby i fundusze są skalowane wraz z wielkością miasta, podobnie jak w przypadku wina z Wielkiego Festiwalu.

**Wybór Igrzysk:**



***Bitwa Morska***

Potrzebuje : Wino, drewno + fundusze

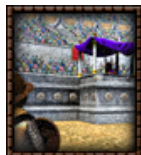
Daje : Przyspiesza prędkość żołnierzy przez 12 miesiące i polepsza wyniki dalekich bitew (trwa aż użyte)



***Igrzyska Zwierzęce***

Potrzebuje : Mięso + fundusze

Daje : przestępstwa, zamieszki i rewolty są powstrzymane przez 12 miesięcy. Treserzy lwów przyjdą pomagać miastu w kolejnej inwazji.



***Igrzyska Rzymskie***

Potrzebuje : Zboże i olej + fundusze

Daje : Zwiększona ocena przychylności. Polepsza nastroje obywateli na następny rok.



***Nowe pomniki***

W wersji 2.0.0 Augustus wprowadził po raz pierwszy w Caesar 3 konstrukcję pomnika. W wersji 3.0.0 wprowadzono nowe dodatki do systemu pomników. Wyrocznie, duże świątynie i kilka nowych budynków, które wymagają zasobów do budowy, są teraz



mini-pomnikami, które mają tylko jedną fazę budowy, ale nadal wymagają obozu pracy i gildii architektów (przemianowanej na gildię inżynierów) w celu budowy .



### *Polityka handlowa*

Augustus 3.0.0 zapewnia także nowe opcje dla graczy, pozwalającą na dodatkowe możliwości w związku z cenami i ilościami w handlu lądowym i morskim. Te opcje są formalnie nazywane politykami handlowymi, które można wybrać za pomocą dwóch różnych struktur. Nowa konstrukcja zwana karawanserajami zajmuje się polityką handlu lądowego, podczas gdy znana latarnia morska zajmuje się teraz polityką handlu morskiego (ale nadal zachowuje swoje pierwotne korzyści z wersji 2.0.0).

Aby wybrać politykę, gracz musi najpierw wybudować odpowiedni budynek. Jeśli chcesz zastosować politykę handlu ziemią, karawanseria będzie potrzebować marmuru, drewna i gliny. Jednak ta budowla jest mini pomnikiem, ponieważ nie będzie musiała przechodzić przez kolejne fazy budowy (jak wielka świątynia). Będzie również potrzebować gildii architektów, aby ukończyć jego ukończenie. Co więcej, po założeniu karawany, będzie ona musiała spożywać żywność, aby nakarmić karawany osłów / wielbłądów, gdy przybędą do twojego miasta. Jeśli nie zapewnisz odpowiedniej żywności lub siły roboczej - polityka nie zostanie utrzymana. Wreszcie latarnia morska nie będzie potrzebować jedzenia, ale raczej drewna, aby nadal rozpałać wieczny płomień nad Twoim cudownym miastem! Niedostateczna podaż znowu będzie utrudniać wybór polityki.

Zasady wymienione poniżej są takie same dla handlu morskiego i lądowego. Jako gubernator decydujesz, która polityka najlepiej pasuje do Twojej obecnej sytuacji. Możesz zmienić polisę w dowolnym momencie, ale każda zmiana będzie kosztować karę w wysokości 500 denarów.

## Land trade policy

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

**This will cost 500 Dn.**

	<p><b>Consilium venditor terrae</b> Landed seller's policy: Land exports earn 20% more, but land imports are 10% more expensive.</p>
	<p><b>Consilium emptor terrae</b> Landed buyer's policy: Land imports are 20% cheaper, but land exports earn 10% less.</p>
	<p><b>Consilium quantitas terrae</b> Landed quantity policy: Trade caravans carry 4 goods more, but move 10% slower.</p>

Te zasady mogą zapewnić interesujące opcje ekonomiczne dla graczy zarówno na wczesnym, jak i późnym etapie rozwoju gry. Wybór odpowiedniego spocznie na Tobie, więc wybieraj mądrze!

## *Sentyment i przestępczość*

**Sentyment i nastrój** w Caesar 3 są bardzo uproszczone. Większość graczy szybko rozumie, że wystarczy utrzymywać wysokie płace i umiarkowanie opodatkowywanie, by nie było problemów. W Augustus 3.0 staraliśmy się ulepszyć ten system. W tej pierwszej iteracji zawarliśmy całkowitą przeróbkę przestępczości i zaimplementowaliśmy nowe czynniki nastrojów. Jest to praca w toku i mocny kandydat do dalszego udoskonalenia.



### **Podstawowe czynniki nastroju:**

Kluczem do szczęśliwego obywatela jest jedzenie, zatrudnienie, rozrywka i lokalne pożądanie terenu. Jeśli uda ci się utrzymać bezrobocie na niskim poziomie i nie opodatkowywać nadmiernie swoich obywateli, to już jesteś na dobrym punkcie wyjścia. Augustus utrudnił (na wyższym poziomie trudności) opodatkowanie powyżej 12%, więc dni z 25% podatkiem i +8 wynagrodzeniem minęły na poziomie bardzo trudnym. Aby zapewnić stabilność we wczesnej fazie gry, domy, które nie są odwiedzane przez poborcę podatkowego, będą teraz traktowane jako objęte 0% podatkiem.

Dodatkowo, Augustus dodał efekt dla dodatkowych rodzajów żywności - wiele rodzajów żywności wykraczających poza to, co jest wymagane na tym poziomie mieszkania, zwiększy teraz nastrój (namioty nadal nie mogą magazynować żywności i nie będą miały takiej korzyści).

Ponadto, zapewnianie dodatkowej rozrywki zwiększy nastrój, ponieważ odwraca uwagę obywateli od codziennej harówki. Augustus wprowadził nowe formy rozrywki, jak opisano powyżej.

Wreszcie pożądane dzielnice poprawią także nastroje mieszkańców. Im lepsze mieszkania, w których mieszkają, tym bardziej pozytywnie wpływa na nie ich dodatkowa pożądalność okolicy. Więc chociaż umieszczanie posągów obok namiotów nie uszczęśliwi mieszkańców, patrycjusze pokochają Cię jeszcze bardziej, jeśli zapewnisz im szczególnie przyjemne otoczenie.

Inną ważną kwestią są nierówności mieszkaniowe i ogólny poziom zamożność obywateli. Każdy dom oceni się na tle ogólnego poziomu mieszkaniowego miasta. Oczekuje też lepszych warunków życia w większych miastach niż w mniejszych. Jeśli obywatele żyją poniżej tego, co postrzegają jako godziwe warunki życia, mogą pojawić się problemy z nastrojami, w tym przestępczość. To może sprawić, że slumsy na obrzeżach bogatego miasta staną się prawdziwym tinderboxem!

Efekt ten jest znacznie bardziej wyraźny na poziomie małej casy i poniżej, a szczególnie intensywny w przypadku namiotów: gracze uwielbiają małe casa, ponieważ zwiększają siłę roboczą i populację, ale nie wymagają gotowych produktów. Mieszkańcy tych poziomów mogą zacząć mieć urazę do swoich skromnych domów, gdy pałace pojawiają się obok - jednak można ich uspokoić, zapewniając dodatkową rozrywkę, jedzenie i atrakcyjność.

Z drugiej strony plebejusze mieszkający w wielkiej insuli, oraz patrycjusze tak bardzo kochają swoje warunki mieszkaniowe, że nie będą mieli pretensji do wyższych typów mieszkań.

### **W skrócie: Sentyment w podglądzie**

Sentyment jest obliczany dla każdego domu.

Dom zyskuje na nastroju, jeśli zdobędzie więcej rodzajów żywności (z wyjątkiem namiotów), rozrywki i atrakcyjności, niż potrzebuje.

Istnieje teraz kara za sentyment, jeśli dom (duży lub niższy) jest poniżej średniego poziomu mieszkaniowego.

Ta kara jest ostrzejsza, jeśli mieszkanie jest małą casą lub niższą i jest szczególnie karana za namioty - jednak czynniki łagodzące mogą to zmniejszyć, jak wyjaśniono powyżej.

Wreszcie - możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolny dom, aby zobaczyć aktualne nastroje i główne skargi mieszkańców.

\* W przyszłych iteracjach mamy nadzieję uwzględnić zamieszki obywateli, podobne do buntów gladiatorów, jako potencjalne powtarzające się wydarzenia dla twórców map, którzy chcą symulować niesforne sytuacje w mieście.

### **Przestępczość: grabież, kradzież i prefektów**

Przestępcy używają grafiki protestującego pieszego. Przestępcy pojawiają się na kafelkach domów, które mają bardzo niski sentyment. Gdy nastrój osiągnie tak niski poziom, kryminaliści pojawią się i albo zaatakują forum, albo magazyn / spichlerz, w zależności od tego, jak poważny jest nastrój.

Jeśli mieszkanie ma tylko umiarkowanie niski sentyment, przestępca będzie próbował ukraść fundusze. Jeśli nastroje są bardzo niskie, będą próbować ukraść gotowe towary lub żywność z magazynów / spichlerzy.

Prefekci mogą zmniejszyć liczbę tych przestępstw, jeśli przechwycą kryminalistę na swojej drodze. Piesi kryminalni to zasadniczo wędrowcy do celu (jeśli chcą ukraść towary lub żywność z magazynów / spichlerzy) i czasami mogą zejść z drogi do zamierzonego celu. Prefekci w zasięgu ruszą w pościg i przyspieszą próbę złapania przestępcy. Gdy prefekt złapie przestępcę, nie ma szans na ucieczkę i zostanie ścięty! Rozsądnie jest umieszczać prefektów w pobliżu miejsc składowania, jeśli masz obszar o wysokiej przestępczości.

### **Nowe nakładki na sentyment:**

Nakładka Przestępstwa została teraz przerobiona i będzie dokładniej przedstawiać dom, w którym może pojawić się przestępca. Ponadto dodano nakładkę sentymentu (przyjazną dla daltonistów!), która pokazuje względne zadowolenie wszystkich domów.





### Wieże Wartowne:

Wieże wartwone to nowa, tańsza alternatywa dla wież kamiennych. Nie wymagają broni, koszarów, ochrony przeciwpożarowej ani inżyniera i zatrudniają 6 obywateli. Wyposażone są w łucznika wewnątrz wieży i wysyłają 2 wartowników na patrolu pieszym. Wieża strażnicza jest przydatna do ochrony przed wczesnymi najeźdźcami i wilkami lub jako pierwsza linia obrony, gdy twoje armie zbierają się do bitwy. Można je również umieścić w mieście, jeśli chcesz, ponieważ mogą zwalczać przestępców lub zbuntowanych gladiatorów.



### ASPEKTY TECHNICZNE:

Augustus 3.0 zawiera również szereg zmian w zakresie wydajności i optymalizacji kodu. Istnieje wiele drobnych ulepszeń wydajności, ale niektóre kluczowe optymalizacje wydajności są następujące:

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

Obliczenia osób popychających wózki, szczególnie w przypadku gospodarstw, zostały zaktualizowane, aby częściej oceniać ich miejsce docelowe. W oryginalnej grze farmy często „utknęły” w pierwszym umieszczonym spichlerzu. Mogłoby to spowodować, że popychacz zignorowałby później umieszczony bliżej spichlerz. Teraz pchacze będą częściej przeliczać cel i odległości i wybierać najbliższy. Jeśli spichlerz jest pełny, spróbują następną najlepszą opcję. Statki zostały również ulepszone, aby wyszukiwać doki w inteligentniejszy sposób i uwzględniać nowe ustawienia przy wyborze doku.

Wreszcie, w tej aktualizacji spełniono częstą prośbę społeczności: z przyjemnością ogłaszamy, że Augustus 3.0 całkowicie usunął wszelkie ograniczenia dotyczące ilości pieszych, sprite'ów i budynków. Można teraz rozwijać miasta o ogromnych rozmiarach ... a sama ta funkcja pomoże utworzyć drogę jeszcze wspanialszym mapom, celom miejskim i przyszłym scenariuszom!



### *Augustus 3.0 Changelog*

#### **Dodatki:**

- Dodano tawernę, nowy budynek rozrywkowy. Wymaga wina do pracy, zapewnia dodatkową rozrywkę z mięsem.
- Dodano arenę, mniejszą wersję Koloseum.
- Dodano nieużywany dźwięk ćwierkającego ptaka.
- Dodano kod do odblokowania wszystkich budynków.
- Dodano obrócone małe statuetki.
- Dodano posąg konia.
- Dodano dwa rodzaje żywoptotów. Dostosowują swoją grafikę w oparciu o sąsiednie żywoptoty.
- Dodano opcję uniemożliwiającą wędrowcom omijanie zakrętów.
- Dodano kolumnadę.
- Dodano podpowiedzi do elementów sterujących blokadami.



## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Dodano lararium, małą kapliczkę larów i duchów przodków. Działa jak mała wyrocznia, zapewniająca ochronę każdemu bogu dla 20 osób i zapewniająca pozytywne pożądanie.
- Dodano nymphaeum, budynek poświęcony nimfom. Pełni rolę wielkiej wyroczni, zapewniającej ochronę każdemu bóstwu dla 750 osób i zapewniającą pozytywne pożądanie.
- Dodano małe i duże mauzolea, działające tak samo jak wyrocznie i nymphaeum, z wyjątkiem zapewniania negatywnej pożądalności.
- Dodano wieżę wartowniczą, mały budynek, który strzela do wrogów strzałami i wysyła dwóch strażników do patrolowania ulic przeciwko wrogom.
- Doradca handlowy będzie teraz wyświetlał, czy zasób można importować, czy eksportować.
- Niektóre budynki mają teraz warianty graficzne, które można wybrać podczas ich budowy, naciskając klawisz obrotu. Budynki z dostępnymi wariantami dostarczą powiadomienie.
- Dodano przycisk „idź do pomnika”, gdy pomnik jest ukończony.
- Dodano ozdobną kolumnę.
- Dodano niebieski wariant blokady drogowej.
- Dodano możliwość przełączania między rodzajami budynków - przełączanie między powiązаныmi typami, naciskając klawisz obrotu. Działa na ścieżkach, drzewach, małych i dużych świątyniach.
- Dodano opcję umożliwiającą eksportowanie żywności ze spichlerzy.
- Ekran monumentu będzie teraz wyświetlał ostrzeżenie, jeśli nie jest prawidłowo podłączony.
- Dodano opcję odradzania się wilków, nawet jeśli cała wataha zostanie zabita.
- Dodano przycisk zatrzymujący budowę pomnika.
- Dodano uprawnienia do blokowania dróg dla misjonarzy i strażników.
- Dodano podpowiedzi do nakładek problemów, wyjaśniające, na czym polega problem.
- Pasek boczny będzie teraz wyświetlał prośby cesarza, status bogów i informacje o inwazji.
- Dodano Caransera, budynek, który umożliwia ustalenie polityki handlu ziemią i skraca czas trwania zakłóceń w handlu ziemią.
- Latarnia morska umożliwia wybór morskiej polityki handlowej. Można je również wybrać z ekranu doradcy handlowego.
- Dodano igrzyska, duże wydarzenia wymagające Koloseum, zasoby, osobiste pieniądze i czas przygotowania w zamian za bonusy. Bitwy morskie zwiększają prędkość poruszania się żołnierzy na 12 miesięcy i zwiększają szanse na zwycięstwo w następnej odległej bitwie. Egzekucje zapobiegają pojawianiu się przestępców, poprawiają nastroje,

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

zapobiegają rewoltom gladiatorów i powodują, że Koloseum odradza lwich wędrowców, którzy bronią miasta przez 12 miesięcy. Gry imperialne zwiększają sentyment i przychylność Cezara na 12 miesięcy.

- Dodano obrócony wariant małego posągu.
- Dodano klawisz skrótów cofania.
- Dodano nową opcję, która pozwala zobaczyć najwyższy dobrobyt osiągalny przy obecnym stanie miasta.
- Dodano ściany ogrodowe.
- Możesz teraz składować towary do zamówień z paska bocznego.
- Podczas wysyłania towaru, który jest składowany, podczas potwierdzania wysyłki zostaniesz zapytany, czy chcesz nadal składować towar.
- Dodano nakładkę sentymentu.
- Główny doradca ma teraz nową wiadomość wyjaśniającą, że ogólnie złe warunki mieszkaniowe mają negatywny wpływ na migrację.
- Dodano przycisk „Wyczyść tekst” dla pól wprowadzania.
- Dodano bramy ścienne ogrodu.
- Dodano nowe ikony kursorów.
- Dodano klawisz skrótów do poprzedniej rotacji.

### Zmiany:

- Nazwa folderu Mods została zmieniona na Assets. Zasoby są dołączane do każdej kompilacji z wyjątkiem systemu Windows.
- Przeróbka sentymentu, uzupełnij szczegóły.
- „Migracja zatrzymania głodu” nie jest już czymś z powodu przeróbki nastrojów
- Koloseum i Hipodrom to teraz pomniki. Koloseum zapewnia teraz globalną premię +5 do rozrywki po zbudowaniu.
- Moduł Mars 1 umożliwia kapłanowi zejście z drogi do punktu zaopatrzenia.
- Wyrocznie i duże świątynie są teraz mini-pomnikami - wymagają zasobów, które mają być przenoszone przez obóz roboczy i budowane przez gildię architektów.
- Różne elementy zapisu zostały dynamicznie dopasowane - zmniejszając rozmiar pliku zapisu i poprawiając wydajność w małych miastach. Usunięto ograniczenia dotyczące liczby budynków i chodników.
- Poprawiono ostrzeżenia i błędy, gdy zasoby są nieprawidłowo instalowane i podczas ładowania nowych zapisów gier w nieaktualnych kompilacjach.
- Budynki, których nie można zbudować, będą oznaczone czerwonym śladem.
- Podczas korzystania z funkcji cofania liczba mieszkańców domów zostanie przywrócona.
- Duży posąg jest teraz animowany, jeśli ma dostęp do wody.

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Zmienione zachowanie importu - domyślnym ustawieniem przy ustawianiu towaru jako import będzie teraz nieograniczony import.
- Zmieniając stan przyjęcia surowców w magazynie / spichlerzu, budynki będą teraz zapamiętywać wybraną ilość.
- Magazynierzy nie pojawią się, dopóki nie znajdą zadania - zapobiegając migotaniu duszków, gdy nie mają dostępnego zadania.
- Duchy budynków są teraz przezrocyste, a nie zielone.
- Całkowicie zmieniono zachowanie doków i uczyniono je bardziej intuicyjnym - można teraz wybrać, z którymi miastami dok będzie handlował. Dok może teraz handlować tylko niektórymi towarami zamiast wszystkimi. W razie potrzeby statki mogą odwiedzać wiele doków.
- Zmieniono nazwę gildii inżynierów na gildię architektów, aby uniknąć pomyłki ze stanowiskiem inżyniera.
- Dostosowano kierowanie na miejsce docelowe, nie będzie już uwzględniać różnicy w drodze do Rzymu w swoich obliczeniach, co skutkuje bardziej przewidywalnym zachowaniem.
- Pchacze wozów, dokerzy, panie targowe i prefektowie będą teraz od czasu do czasu zmieniać cel w połowie trasy, aby ich zachowanie było bardziej inteligentne.
- Przycisk zamówień specjalnych będzie teraz wyświetlał tylko dostępne zasoby.
- Żądane jedzenie można teraz wysyłać ze spichlerzy.
- Możesz teraz importować i eksportować ten sam zasób.
- Przerobiono okno doradcy handlowego.
- Doradca handlowy pozwala teraz na mothballing nabrzeży.
- Różne pawilony są teraz wariantami jednego typu budynku zamiast oddzielnych typów budynków.
- Niektóre budynki rozrywkowe / edukacyjne można teraz ulepszać, poprzez ulepszenie porządkania okolicy. Ulepszone budynki zapewniają większy zasięg w całym mieście, zmniejszając zapotrzebowanie na farmy kulturalne w dobrze zaprojektowanych miastach.
- Podczas dodawania surowca do magazynu, częściowo zapełnione zatoki zostaną wykorzystane przed załadunkiem nowej półki dla tego surowca.
- Zezwalaj na importowanie żywności bezpośrednio do spichlerzy.
- Zmień sposób obliczania maksymalnej liczby handlarzy z miasta. Zamiast opierać się na średniej liczbie „osłon handlowych”, jest teraz oparty na całkowitej ilości dóbr zbywalnych.
- Dostosuj sposób obliczania zmian korzyści z pensji gracza. Zamiast opierać się na wynagrodzeniu w styczniu, uwzględnia wszystkie środki wypłacone w poprzednim roku.

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Ścieżki ogrodowe dostosowują teraz grafikę na podstawie sąsiednich ścieżek ogrodowych.
- Zmiany przestępcze, podaj szczegóły.
- Duże świątynie, duże mauzolea i nimfy wymagają teraz 4 kulek.
- Zrównoważono koszt pomników.
- Zrównoważono opłaty.
- Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na wozidło pomników pokaże teraz, który surowiec przewozi.
- Zmieniono niektóre nazwy epitetów dla Wielkich Świątyń.
- Dostosowano wybór budynku pieszego w miejscu docelowym dla artystów. Teraz będzie wołał budynki bez pokazów.
- Dostosowane wartości rozrywkowe, uzupełnij szczegóły.
- Punkty błogosławieństwa są teraz powoli tracone, gdy dany bóg jest nieszczęśliwy, zamiast zgubić je od razu.
- Tekst w panelu doradców zdrowotnych jest teraz wyświetlany białą czcionką, aby pasował do innych doradców.
- Dodano ramkę do menu głównego.
- Zmieniono obraz menu głównego.
- Dodano podpowiedzi do doradcy mieszkaniowego.
- Dodano ostrzeżenie o dostępie do dróg z pomnikami.
- Martwi protestujący mają teraz zwłoki.
- Lokale nie będą już wysyłać osób poszukujących pracy, jeśli mają zatrudnienie, ale nie pokazują się.
- Dodano ramki do okien doradców.
- Zmień sposób, w jaki gospodarstwa przenoszą produkcję - teraz będą powoli rosły każde pole w cyklu, zamiast zwiększać jedno do pełnego przed przejściem do następnego.
- Popraw wyszukiwanie celu prefekta - będzie teraz próbował udać się do najbliższego przestępcy.
- Prefekci poruszają się nieco szybciej, gdy ścigają wrogów.
- Błogosławieństwo Wenus zmniejsza teraz nieszczęście spowodowane bezrobociem.
- Domyślny poziom trudności jest teraz normalny.
- W stosownych przypadkach mięso jest teraz nazywane rybą.
- Organizowanie festiwalu przeniosło się na doradcę religijnego.
- Zmieniono kolumny w niektórych nakładkach, aby pokazywały wagę problemu za pomocą kolorów.
- Zmieniono odgłos śmierci konnej auxilii na odgłos śmierci konia.

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Opcja usunięcia pomników dających dodatkową klasyfikację kulturową, teraz zintegrowana jako włączona na stałe. Kultura nadana przez pomnik zmieniona na +6. Teraz liczy wszystkie pomniki, a nie tylko wielkie świątynie i panteon.
- Zmieniono komunikat przy próbie budowania blisko wilków z wybraną opcją. Zasięg, w którym gracz nie może budować, został zmniejszony do 6 pól od wilków.
- Świątynie i targowiska, które nie przyjmują określonych towarów, nie będą już ich rozprowadzać.
- Dodano nową ikonę doradcy mieszkaniowego.
- Dodano doradcę mieszkaniowego do listy menu doradców.
- Można teraz wyjść z gry w edytorze map.
- Usunięto limit dobrobytu z informacji o wykresach „społeczeństwa” w doradcy populacji.
- Dodano obsługę kolorowego kursora.
- Pierwszy epitet Wielkiej Świątyni Marsa teraz obniża opłaty za forty.
- Wieże wartownicze potrzebują teraz koszar, aby mogły być obsadzone personelem.
- Duże świątynie zapewniają teraz zasięg dla 3000 osób. Ich atrakcyjność została zwiększona, aby pasowały do dużych posągów.
- Latarnia wymaga teraz drewna do działania.
- Dostosowano opłaty, forty 10 -> 8, Wielkie Świątynie 48 -> 44, Latarnia morska 20 -> 8, Duże świątynie 4 -> 8.

### Poprawy błędów:

- Naprawiono różne błędy w systemach Big Endian
- Magazyny będą teraz wysyłać jedzenie do spichlerzy, jeśli jest tam jakieś wolne miejsce, zamiast być w połowie puste.
- Naprawiono różne błędy związane ze świątyniami Wenus dostarczającymi wino.
- Wielka świątynia Marsa nie zapewnia już premii +2 do ataku wszystkim żołnierzom.
- Naprawiono błąd, który pozwalał graczom budować więcej niż 2 wielkie świątynie.
- Drogi teraz prawidłowo zamieniają się w panteon.
- Moduł zbiornika Neptuna zapewnia teraz symetryczny dostęp do wody.
- Zabytki nie akceptują już połączeń ukośnych z punktami dostępu.
- Naprawiono rozwój luksusowych pałaców, gdy są ulepszone za pomocą modułu panteonu.
- Naprawiono wyświetlanie poprawnie orientacji budynków, gdy w mieście znajduje się obrócony hipodrom.
- Naprawiono błąd, który czasami nie był wykrywany podczas ładowania zapisu.

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Wielka świątynia Marsa wyśle teraz swojego kapłana do panteonu, jeśli panteon ma odpowiedni moduł.
- Wyłącz opcję cofania, gdy zmieniają się niektóre domy, zapobiegając `` usterce czarnej dziury ''.
- Mesa nie będzie już wyświetlać ostrzeżenia o dostępie do zatrudnienia, gdy włączone jest zatrudnienie globalne.
- Wartownicy będą teraz prawidłowo przypisywani, gdy niektóre wieże nie mają dostępu do drogi.
- Naprawiono błąd umożliwiający budowanie wielu stanowisk zaopatrzenia.
- Stanowiska zaopatrzeniowe będą teraz prawidłowo wykrywane podczas budowy fortu.
- Zapobiegano budowaniu wielu unikalnych budynków za pomocą cofania.
- Zapobiegano utracie pokrycia przez podzieloną obudowę.
- Czcionki wielobajtowe nie będą już wyświetlane jako przezroczyste.
- Naprawiono figurki artystów, które korumpowały pamięć budynków.
- Wybrany przycisk priorytetu rekrutacji wielkiej świątyni na Marsie będzie teraz odpowiednio podświetlony.
- Uczestnicy zamieszek nie mogą już niszczyć rodzimych budynków.
- Usunięto profile ICC z plików PNG.
- Statki handlowe będą teraz odtwarzać poprawną frazę przy opuszczaniu doków.
- Doki nie ignorują już premii za monumenty Merkurego.
- Animacja wozidła nie jest już odtwarzana z podwójną prędkością.
- Domy nie będą wyświetlać ostrzeżenia, że ulega dewaluacji, ponieważ potrzebuje pożywienia, jeśli plik modelu został zmodyfikowany tak, aby nie potrzebował jedzenia.
- Budynki dodane przez Augusta z wariantami specyficznymi dla klimatu będą teraz wyświetlać odpowiednie duchy w oparciu o klimat.
- Naprawiono błąd, w którym martwi treserzy lwów zamieniali się w poborców podatków
- Naprawiono błąd, który powodował, że dźwięk miasta ogrodów nie był odtwarzany.
- Naprawiono wykresy populacji dla dużych populacji.
- Naprawiono oszustwo polegające na usuwaniu miejsc do wędkowania, standardów fortów i sztandarów wojskowych.
- Naprawiono błędy powodujące, że obozy robocze przestawały pobierać zasoby, jeśli budowa najbliższego pomnika została zatrzymana.
- Naprawiono zmianę położenia punktów wejścia / wyjścia, gdy mają dostęp do wody, gdy mapa jest obrócona.
- Naprawiono błąd, który powodował, że forty czasami dostawały dodatkowych żołnierzy.

## Projekt Augustus: Wersja 3.0.0 poradnik użytkownika

- Naprawiono mesy, w których żołnierze mogli dostać jedzenie, nawet jeśli nie są w nich pracownicy.
- Naprawiono różne błędy graficzne związane z wojskowym paskiem bocznym.
- Naprawiono problemy z oszukiwaniem wykończenia pomników.
- Naprawiono problemy, gdy powiększanie jest wyłączone w mieście, które jest powiększane / pomniejszane.

### *Zespół Augustus*

Tomasz "Keriew" Drzewiecki (PL) - Twórca i czołowy programista, tłumacz (polski)

José "crudelios" Cadete (PT) - programista, opiekun starożytnej mądrości

Matt "Areldir" Hedges (AU) - główny artysta, programista, historyk, twórca map

William Hardy "hardycore" Gest (US) - programista, pisarz

Yakov "MSTVD" Burmin (US) - artysta, główny tester, tłumacz (rosyjski)

Nils "Lizzaran" Aßmann (DE) - twórca map, tłumacz, artysta (niemiecki)

@Legionary2 (US) - projektant, koordynator społeczny, główny tester

Bianca "bvschaik" van Schaik (NL) - twórca Julius i programista

Damien "Awatibala" Vincent (FR) - programista, tłumacz (francuski)

Tomasz Magierowski (PL) - Artysta, tłumacz (polski)



*Tłumacze i testerzy*

Alexandre "alonso" Alonso (BR) - tłumacz (portugalski)

Alexis Reyes "Lord Alesito" Leiva (CL) - tłumacz (hiszpański) i tester

Andrey Belov (RU) - tłumacz (rosyjski)

@Franz (IT) - tłumacz (włoski)

@cdsmith-umn - Tester

@Williss360 - Tester

@Java甲娃 (CN) - tłumacz (chiński)

@muttala - tłumacz (chiński)

*Kontrybutorzy ze społeczności*

Xyn22

Java (CN)

Mila (CZ)

vittorion94

Antaryo

attrition

devnoname120

agruzdev

frezmecritus

dderevjanik

TKharaishvili (GE)

tdamsma

Russian Caesar 3 community artists

anon569