

CAESAR

III



Remerciements

CONCEPTEUR

David Lester

PROGRAMMATION

Simon Bradbury

PRODUCTEUR

Eric Ouellette

DIRECTEUR ARTISTIQUE (E.U.)

Darrin Horbal

ARTISTES (E.U.)

Ron Alpert
Adam Carriuolo
Bob Curtis
Mike Malone
Heidi Mann
Andrea Muzeroll
Dennis Rose

ARTISTES (R.U.)

Gary Bendilow
Michael Best
Martin Povey
Daniel Shutt

MANUEL ET RECHERCHES

David Lester
Ken Parker

EFFETS SONORES

Edward Saltzman

MUSIQUE

Rob Euvino



RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ

Jon Payne

TESTEUR PRINCIPAL

Greg Sheppard

ASSURANCE QUALITÉ (R.U.)

Neal Sumsion

Niall Callaghan

Austin Parsons

ASSURANCE QUALITÉ (E.U.)

Brian Coons

Frank Lavoie

Tony Leier

Wayne McCaul

Tom Rogers

CONCEPTEURS DES CARTES

Doug Gonya

ET DES MISSIONS

Eric Ouellette

Ken Parker

Greg Sheppard

Un grand merci à Chris Beatrice et Doug Gonya

Sommaire

Bienvenue dans l'Empire romain	9
Informations fournies dans le jeu	10
Démarrage	13
Installation de Caesar III	13
Pour commencer	14
Votre campagne	15
Mode bâtisseur	16
Appliquez-vous	17
Pour les joueurs de Caesar II	17
Cités romaines	23
Comment construire une cité romaine	26
Ordre des priorités recommandé	29
Système d'évaluation du jeu	33
Culture	33
Prospérité	34
Paix	36
Estime	36
Logements et attrait	41
Logements	41
Attrait	43
Jardins et plazas	46
Statues	46
Population, emploi et migrations	49
Migrations : attirez des gens dans votre cité	49
Croissance de la population	52
Plébéiens, patriciens et main-d'œuvre	53
Attribution des emplois	54
Personnes marchant dans la rue	56
Humeur et criminalité	59
Humeur	59
Criminalité	61
Emeutes	63
Préfectures et incendies	66



Ingénierie et transport	69
Ingénierie	69
Chemins et routes	70
Ponts et transport maritime	72
Docks	73
Chantiers navals et quais	74
Education	79
Ecoles, universités et bibliothèques	79
Religion	83
Dieux	83
Temples	85
Oracles	85
Divertissements	89
Lieux de divertissement et écoles d'artistes	89
Théâtres	91
Amphithéâtres et colisées	91
Hippodromes	92
Festivals	93
Santé et hygiène publique	95
Structures sanitaires : thermes et barbiers	95
Dispensaires et hôpitaux	96
Maladies	96
Gouvernement, administration et argent ...	99
Sénat	99
Forum	100
Arc de triomphe	101
Argent	102
Gestion des coûts	103
Taxes	104
Tribut	106
Rang et salaire du gouverneur	107
Résidence du gouverneur	108

Sommaire

6



Nourriture, agriculture et industrie	111
Nourriture	111
Agriculture	113
Magasins de stockage et distribution : greniers, entrepôts et marchés	116
Ordres spéciaux	118
Marché	121
Industrie	122
Puits d'argile, mine de fer et chantier de bois	124
Marbre	124
Ateliers	125
Huile, poterie et meubles	125
Vin	126
Armes	127
 Commerce	 129
 Service des eaux	 135
Puits	135
Fontaines	136
Réservoirs et aqueducs	136
 Activités militaires	 141
Murs et tours	142
Corps de garde	143
Forts	144
Casernes	146
Académie militaire	147
Commandement des légions romaines	148
Différents types de bataille	151
Batailles dans votre province	151
Défense de l'Empire	153
Ennemis de Rome	155
Tribus indigènes	155
Missions	156
Autres ennemis de Rome	157



Information, outils et conseils	159
Messages	159
Cartes	160
Conseillers	167
Options de jeu	182
Autres commandes du jeu	185
Réponses aux questions les plus courantes	186
Conseils et astuces	190
 Note du concepteur	 197
 Liste des constructions	 201



Bienvenue dans l'Empire romain

Félicitations, citoyen ! César accepte votre candidature au poste de gouverneur de l'Empire. L'empereur veut créer de nouvelles colonies et récompenser les citoyens méritants. L'Empire romain est vaste et en expansion. Le divin César a besoin de gouverneurs compétents pour ses provinces, et c'est là que vous intervenez.

César m'a désigné, moi Pius Perplexus, pour vous apprendre le métier de gouverneur. Votre scribe, Clarus Lucidus, ajoutera des notes à mesure que nous progresserons. Mon principal objectif est de vous enseigner ce que vous devez faire et pourquoi vous devez le faire. Chaque fois que Clarus estimera que vous avez besoin d'informations sur la méthode à suivre, il ajoutera un commentaire dans les " Remarques du scribe ".

Votre objectif est la construction d'une cité romaine prospère. *Caesar III* propose deux modes de jeu : un mode campagne et un mode bâtisseur. En mode campagne, César récompense les réussites par des promotions et l'octroi de missions plus difficiles. Tous les nouveaux gouverneurs reçoivent deux missions. Une fois ces missions menées à bien, vous obtenez une promotion. Ensuite, César vous demande de choisir une nouvelle mission ; " tranquille " ou " dangereuse ". A chaque nouveau défi relevé avec succès, vous augmentez vos chances de prendre la relève de César.

Si le second mode de jeu (bâtisseur) vous plaît davantage, vous pouvez ignorer

Bienvenue dans l'Empire romain

10



respectueusement l'empereur et fixer vos propres objectifs. En mode bâtisseur, vous n'avez rien à gagner, si ce n'est la satisfaction d'atteindre les objectifs que vous vous êtes fixé.

Quel que soit le mode choisi, vous ne devez surtout pas perdre l'estime de César. Le niveau d'estime (reflet de l'opinion que César se fait de vous), dépend de votre performance et en particulier de votre gestion des finances de la province. Mais ne vous inquiétez pas : César sait rester juste et il vous donnera la possibilité de vous rattraper. Pour éviter d'en arriver là, examinez attentivement toutes les informations.

Caesar III n'est pas un jeu de guerre, même si vous devez de temps en temps défendre votre cité contre les ennemis de Rome. Ce n'est pas non plus un programme de référence historique, ni un programme éducatif. L'objectif est de construire, en s'amusant, des cités dans lesquelles les citoyens peuvent prospérer et trouver le bonheur. *Caesar III* reflète le quotidien de la Rome antique. Ceci dit, le jeu prend parfois des libertés avec la vérité historique. A certains endroits, une représentation historique trop stricte aurait rendu le jeu trop compliqué ou contraignant. Par conséquent, les concepteurs de *Caesar III* ont souvent privilégié la simplicité et l'esprit ludique.

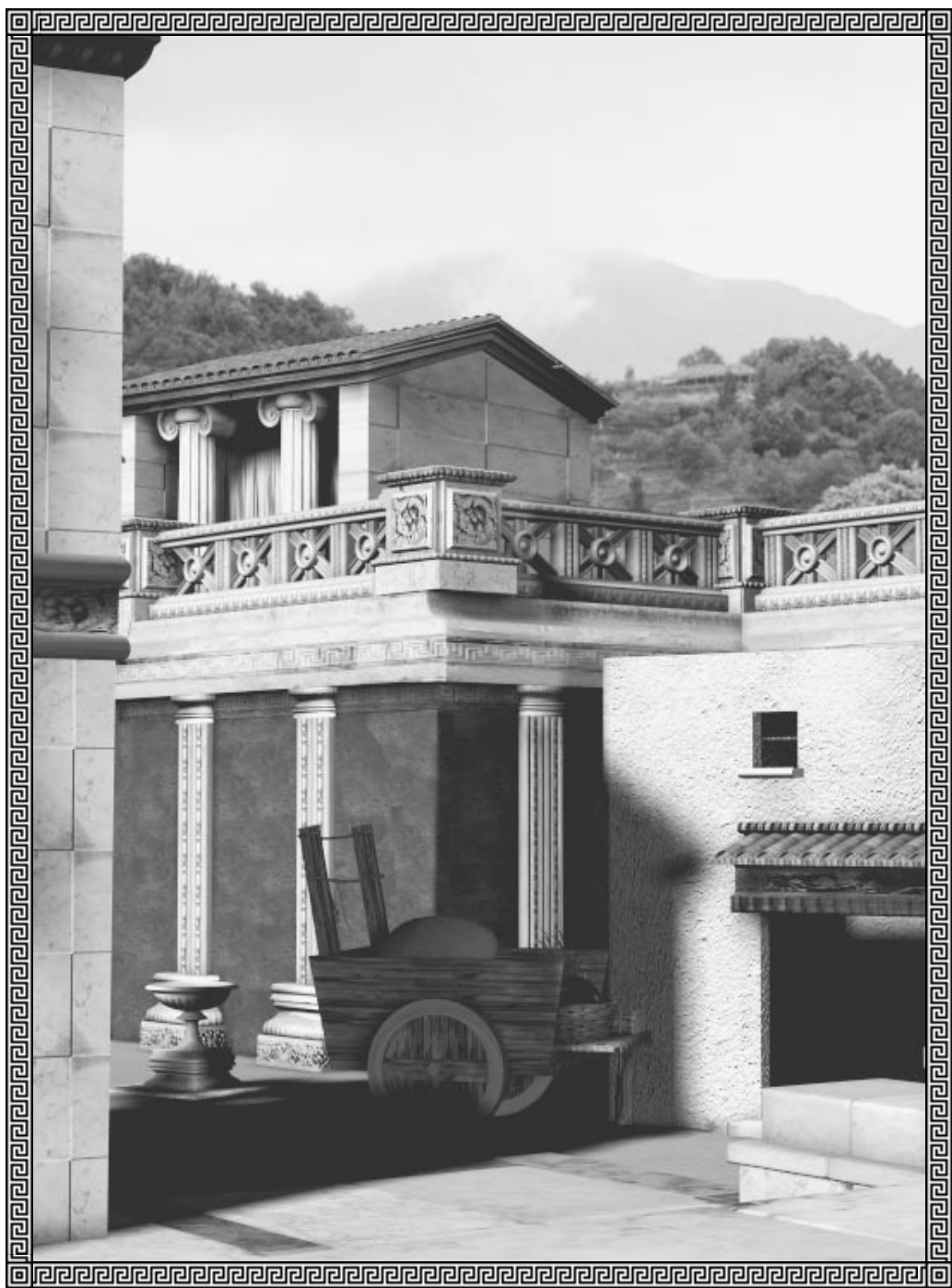
INFORMATIONS FOURNIES DANS LE JEU

C*aesar III* donne énormément d'informations pendant le jeu. Si vous avez un doute sur un élément, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître un petit panneau contenant des

informations importantes. La grande majorité des éléments dispose de cette fonction.

Si vous avez besoin d'une aide plus exhaustive, cliquez sur le bouton situé dans le coin inférieur gauche du panneau. Souvent, ces panneaux contiennent quelques mots en rouge. Cliquez sur l'un de ces mots pour lire les rubriques d'aide correspondantes. Vous pouvez également sélectionner l'option Aide dans la barre des menus en haut de l'écran pour afficher le Sommaire de l'aide en ligne.





Démarrage

INSTALLATION DE CAESAR III

Si votre ordinateur fonctionne sous Windows, insérez le CD-ROM *Caesar III* dans le lecteur de CD-ROM. Au bout de quelques instants, la fonction de lecture automatique (AutoPlay) de Windows affiche un écran avec les quatre boutons suivants : Jouer, Installer, Désinstaller et Quitter. Pour commencer, cliquez sur Installer.

Si la fonction AutoPlay ne fonctionne pas sur votre ordinateur, insérez le CD-ROM *Caesar III* dans le lecteur de CD-ROM. Cliquez rapidement deux fois (double clic) sur l'icône " Poste de travail " du bureau Windows. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cherchez l'icône qui représente le lecteur de CD-ROM. Cliquez sur cette icône avec le bouton droit. Cliquez sur " Ouvrir " en haut du menu qui s'est affiché. Cliquez deux fois sur " Setup.exe ".

Le programme d'installation exécute un test système rapide. Si vous entendez un son, cliquez sur le bouton " Oui ". Lisez le contenu de l'écran de bienvenue qui s'affiche ensuite, puis cliquez sur le bouton " Suivant ". Le programme vous invite à indiquer le dossier dans lequel vous voulez installer *Caesar III*. Pour changer l'emplacement du jeu sur votre disque dur, cliquez sur le bouton Parcourir et cherchez le dossier dans lequel vous voulez le placer. Cliquez sur Suivant une fois que le dossier choisi apparaît. Si vous ne savez pas où installer le jeu, acceptez le chemin d'accès proposé par le programme d'installation, puis cliquez sur Suivant.

L'installation de *Caesar III* peut prendre une dizaine de minutes. Une fois l'installation



terminée, un message s'affiche pour vous indiquer les options ajoutées à votre menu Démarrer. Cliquez sur " OK ", puis indiquez au programme d'installation si vous voulez ou non créer des signets dans votre navigateur Internet.

Le programme vous demande ensuite si vous voulez lire le fichier " Lisezmoi " du jeu. Si vous voulez le lire tout de suite, cliquez sur " Oui ". Ce manuel a été imprimé plusieurs semaines avant que le jeu soit prêt, donc les modifications et ajouts de dernière minute sont documentés dans le Lisezmoi. En cas d'incohérence entre ce manuel et le fichier Lisezmoi, c'est ce dernier qui est correct. Le fichier Lisezmoi ne s'affiche pas tant que l'installation n'est pas terminée.

Cliquez sur le bouton Terminer. Le programme d'installation vérifie certains composants système et les met à jour si nécessaire. Ensuite, ce programme propose de redémarrer votre ordinateur.

Pour connaître les améliorations et les mises à jour gratuites ajoutées au jeu, utilisez la fonction Mise à jour automatique en cliquant sur le bouton Démarrer.

POUR COMMENCER

Le programme d'installation a placé un raccourci sur votre bureau Windows. Cliquez deux fois sur cette icône pour commencer le jeu. Sinon, insérez le CD-ROM du jeu et lorsque la fonction AutoPlay démarre, cliquez sur le bouton Jouer. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows et lancer le jeu à partir du dossier dans lequel vous l'avez installé.

Lorsque vous jouez, le CD-ROM *Caesar III* doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM.



Une fois le jeu chargé, une courte animation présente la naissance de Rome, suivie du générique et de l'écran de titre de *Caesar III*. Cliquez dessus pour vous placer dans le panneau de configuration du jeu. Dans ce panneau, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie en mode campagne, charger une partie précédemment sauvegardée, jouer une partie en mode bâtisseur ou quitter le programme.

VOTRE CAMPAGNE

Les deux premières missions sont les mêmes pour tous les nouveaux gouverneurs. Ces missions ont des objectifs clairs que vous devez atteindre pour obtenir une promotion et passer dans la province suivante. Au début, l'Empire romain est peu étendu et le choix des cités à gouverner est limité. Toutefois, suite aux nouvelles conquêtes (auxquelles vous avez participé), César vous accorde le choix de la province à gouverner. En général, il vous donne le choix entre une province " tranquille " et une province " dangereuse ".

Dans ce cas, la carte de l'Empire indiquant les cités s'affiche. Pour consulter une brève description des différentes cités, cliquez sur la carte. Une fois que vous avez fait votre choix, cliquez sur " OK ".

Certaines cités sont orientées sur le commerce, d'autres sur l'industrie et la plupart ont des vocations mixtes. Certaines missions exigent de porter secours à une cité en danger. Certaines provinces se trouvent dans des zones dangereuses. Chaque mission est différente ; n'oubliez jamais que César déteste l'échec. Il exprime toujours clairement ses attentes et vous donne les ressources dont vous avez besoin pour accomplir votre tâche.

Démarrage

16



Vous commencez votre campagne en tant que citoyen. A chaque mission réussie, vous gravissez un échelon de la hiérarchie dans l'ordre suivant :

Fonctionnaire
Ingénieur
Architecte
Questeur
Procureur
Edile
Prêteur
Consul
Proconsul
César

MODE BÂTISSEUR

Si vous n'avez pas l'âme conquérante et préférez le rôle de bâtisseur, cliquez sur ce bouton. Vous avez alors accès à toutes les options du mode campagne, mais pas à la campagne elle-même. En mode bâtisseur vous ne gagnez rien, si ce n'est la satisfaction d'atteindre les objectifs que vous vous êtes fixé. Vous ne



pourrez pas atteindre ces objectifs si vous êtes sans cesse à court d'argent. César est un maître juste qui vous accordera tous les éléments nécessaires. Sachez cependant que sa patience a des limites et que votre niveau d'estime baissera proportionnellement à vos demandes de financements supplémentaires.

En mode bâtisseur, la carte de l'Empire romain présente les principales cités. Pour lire la description des défis et des ressources spécifiques d'une cité, cliquez sur cette dernière. Après avoir choisi votre province, cliquez sur le bouton " OK ".

APPLIQUEZ-VOUS

Caesar III est un jeu facile d'accès mais difficile à maîtriser. Par conséquent, l'échec reste toujours une possibilité. Si vous perdez toute l'estime de l'empereur, ce dernier reprend votre cité manu militari. Veillez donc à bien gérer les finances de votre cité ! Cette condition s'applique aux modes campagne et bâtisseur.

POUR LES JOUEURS DE CAESAR II

Les changements apportés à *Caesar III* vous obligeront à modifier vos habitudes de jeu. Certes, vous retrouverez beaucoup d'éléments identiques. Cependant, vous devez connaître les principales modifications avant de vous plonger dans le jeu :

Le " niveau province " et le " niveau cité " ont été fusionnés pour créer une seule carte plus étendue (même si les premières missions de la campagne utilisent des cartes assez réduites). Si vous rencontrez des barbares ou des envahisseurs, vous constaterez que

Démarrage

18



désormais tous les combats se déroulent sur cette même carte. Votre cité est alors en péril si la défense échoue.

● Dans *Caesar III*, vous ne construisez pas directement des logements mais des zones de logements. Vous devez rendre votre cité attrayante pour les immigrants si vous voulez que les gens s'y installent (et toute cité en expansion a besoin de nombreux immigrants). Les nouveaux venus, une fois installés, amélioreront leur logement de leur propre initiative (à condition que vous leur fournissiez un environnement approprié).

● Dans la plupart des missions (et presque toujours en mode bâtisseur) vous devez fournir de la nourriture à vos citoyens. Cela doit toujours être votre priorité numéro un, car il est très difficile d'attirer de nouveaux immigrants dans une cité sans nourriture, la faim risquant de pousser rapidement la population au crime.





● Vous avez besoin d'ingénieurs pour entretenir les bâtiments de votre cité. Créez des études d'ingénieurs pour envoyer des ingénieurs en patrouille. Les bâtiments risquent de s'écrouler s'ils ne sont pas entretenus régulièrement.

● Vous verrez rapidement une grande variété de personnes traverser votre cité. Toutes ont un rôle important et vous devez réfléchir à l'implantation des routes. Lorsque ces personnes arrivent à un carrefour, elles doivent choisir le chemin à prendre. Par conséquent, mieux vaut limiter le nombre d'intersections pour que la cité fonctionne efficacement.

● De nombreux services ne sont pas " fournis " automatiquement lorsqu'un bâtiment se trouve à proximité, comme c'était le cas dans Caesar II. Dans la nouvelle version, les employés d'un bâtiment doivent passer devant une maison pour pouvoir lui offrir un service particulier.

● La plupart des bâtiments nécessitant des employés doivent être à proximité de logements et disposer d'une route d'accès. Si les maisons sont trop éloignées, la structure ne trouvera personne à employer, même si la cité dispose de routes et connaît un fort taux de chômage.

● L'ancienne notion " Estime de l'Empire " a été abandonnée et remplacée par le niveau d'estime, mesurant l'opinion que César se fait de vous. Le niveau d'estime est important, car s'il descend trop bas, vous perdrez la partie.

● Le terrain est devenu une considération importante dans la conception de la cité et la hauteur des terres ainsi que la proximité de l'eau ont pris plus d'importance. Vous

Démarrage

20



rencontrerez des îles et aurez parfois besoin de construire des ponts pour atteindre vos objectifs. Les différents types de terres correspondent à différentes ressources, des terres fertiles aux terres riches en argile ou en minerais de fer.

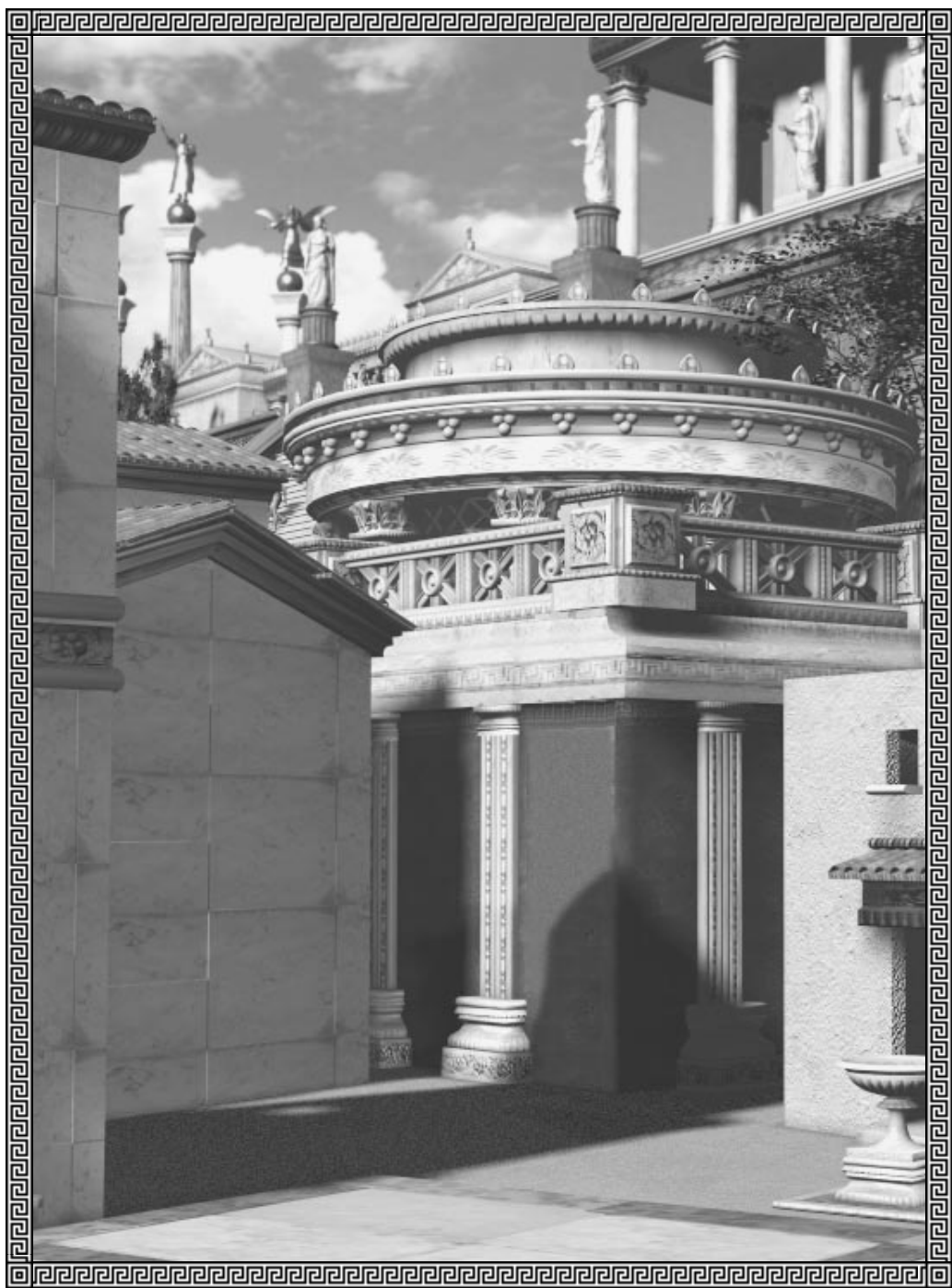
● La religion joue un rôle plus important dans la vie des citoyens. Vous devrez satisfaire pas moins de cinq divinités qui ne pardonneront aucun écart.

● Les divertissements ont également changé : la construction d'un théâtre ou d'un amphithéâtre ne suffit plus pour satisfaire vos citoyens, comme c'était le cas dans la version précédente. Construisez des écoles de théâtre, des écoles de gladiateurs, etc. pour égayer ces sites quelque peu ennuyeux.

● César est devenu un empereur plus "pragmatique" que dans l'ancienne version et ses contacts avec vous seront plus fréquents. N'hésitez pas à le solliciter si la situation l'exige.

● Enfin, vous n'entendrez plus la phrase "Vous avez besoin de plébéiens !". Le programme affecte automatiquement du personnel aux emplois à pourvoir. La plupart du temps vous n'aurez pas besoin d'autres employés. En cas de pénurie, vous pouvez affecter des priorités à certaines catégories de travailleurs. La main-d'œuvre disponible est alors affectée en priorité aux tâches les plus importantes pour la cité.





Cités romaines

Les cités romaines étaient bien évidemment différentes des villes modernes : pas de gratte-ciel, pas de véhicules à moteur, pas de métro, pas d'éclairage électrique et ainsi de suite. Elles étaient cependant remarquablement similaires sur certains points. En effet, de nombreuses cités romaines étaient des agglomérations prospères où vivaient des centaines de milliers de personnes. Les historiens estiment que Rome elle-même comptait un million de personnes. Ces cités avaient des réseaux routiers et des bâtiments de plusieurs étages.

La cité antique avait les mêmes besoins que la ville moderne : nourriture, eau, vêtements et autres biens, des revenus suffisants pour payer les factures, divertissements, écoles, religion et autres services et loisirs. Tout comme une ville moderne, ce qui faisait la particularité d'une cité romaine c'était la grande diversité de ses habitants et de ses bâtiments, le tourbillon d'activités, le bruit et la poussière.

Le centre d'une cité romaine se doit d'abriter un grand nombre de bâtiments imposants. Le Sénat, centre du gouvernement, doit être le point central autour duquel rayonnent les autres bâtiments. Il peut être entouré de larges plazas, d'un palais du gouverneur et de villas cossues. On peut également avoir un certain nombre de grands temples, voire un oracle, offrant un service religieux aux riches et aux puissants qui habitent le centre ou ses environs.

On ne saurait envisager de cité romaine sans thermes ! C'est l'endroit où les riches viennent non seulement se laver, mais également voir et se faire voir, discuter et comploter. Après le bain, les riches romains aiment aller flâner dans



l'un des nombreux jardins situés généralement dans cette partie de la cité, éventuellement bordés de statues commémorant les différents triomphes de l'expansion glorieuse de Rome.

D'autres grandes structures se trouvent également à proximité : universités, écoles et bibliothèques où la jeunesse se forme aux coutumes romaines. Il y a également des théâtres et des écoles de théâtre pour former les comédiens qui jouent les pièces dont raffolent tellement les riches romains.

Pas très loin de là (bien que cachés pour ne pas gâcher les charmes du centre ville) sont établis les principaux services : barbiers et médecins, préfectures, marchés et ateliers, un réservoir et des fontaines pour fournir les énormes quantités d'eau dont a besoin une métropole florissante et bien sûr, les greniers permettant aux vendeuses des marchés d'accéder facilement aux magasins d'alimentation.

Le centre de la cité est relativement bien organisé. Non loin de là se trouvent les zones de production, qui servent également de lieu d'habitation pour ceux qui y travaillent. Vous y trouverez les zones agricoles, les mines et les ateliers, un port en pleine expansion et des entrepôts à proximité de la route principale qui permet de sortir de la province. Ces quartiers périphériques abritent également des lieux de divertissement. Ces lieux sont certes plus populaires, mais aussi plus bruyants et plus sales que le centre de la cité. On y trouve notamment des amphithéâtres où des gladiateurs combattent jusqu'à la mort pour la plus grande joie de foules en délire. C'est là également que se dresse le colisée où les spectateurs se pressent pour assister à des combats entre bêtes féroces ou entre les meilleurs gladiateurs. Les cités les plus

prospères ont un hippodrome, à l'image du Circus Maximus à Rome, l'un des plus grands bâtiments que j'aie jamais vu. Chaque course de chars donne lieu à une compétition impitoyable. Dans tout l'Empire, il n'existe pas de spectacle plus réjouissant.

Certaines cités, il est vrai, ont des quartiers dont elles sont moins fières. Sales et dangereux, ramassis de tentes, de bouges et de cabanes, ces taudis peuvent abriter un nombre impressionnant de citoyens. Vous avez intérêt à ne pas vous y aventurer seul. Surveillez toujours ces quartiers. Il s'y prépare souvent des crimes voire des révoltes ! Les habitants de ces quartiers sont si pauvres que les percepteurs ne prennent même plus la peine de se déplacer.

Le portrait d'une cité romaine serait incomplet sans un élément vital : les gens. Comment décrire l'impression de vie trépidante, foisonnante que l'on a simplement en contemplant le centre d'une cité animée ? Bien sûr vous vous attendiez à voir la multitude d'ouvriers, de prêtres, de préfets et de marchands, et peut-être de charretiers. Mais





auriez-vous imaginé aussi les gladiateurs, les dompteurs, les marchands venant de contrées lointaines, les ingénieurs, les barbiers et les médecins ? C'est véritablement un spectacle à ne pas manquer.

COMMENT CONSTRUIRE UNE CITÉ ROMAINE

Il existe un certain nombre de concepts élémentaires que vous avez tout intérêt à maîtriser avant d'aller plus avant dans votre parcours pour devenir le meilleur gouverneur de l'Empire.

● **Logements** : prévoyez une zone pour les logements dans lesquels les gens s'installeront et qu'ils amélioreront eux-mêmes si vous leur fournissez les équipements dont ils ont besoin. S'il n'y a pas suffisamment de logements vides, les gens ne pourront pas s'installer dans votre cité, même s'ils le souhaitent vraiment. Pour en savoir plus sur les logements.

● **Routes** : les citoyens ne peuvent marcher que sur des routes. La plupart des bâtiments emploient du personnel et doivent être à la fois près d'une route et suffisamment près des logements pour que les citoyens accèdent facilement aux bâtiments où ils travaillent. Pour en savoir plus sur les routes.

● **Nourriture** : il est raisonnable de penser que les citoyens de votre cité auront besoin de manger. Pour ceux qui vivent dans des tentes, l'habitat le plus sommaire, le problème ne se pose pas, car ils ne comptent sur personne. Par contre, tous les autres citoyens dépendent du gouverneur qui n'est autre que vous. Si vous ne faites pas votre devoir vous vous exposez à une montée de la criminalité et risquez de décourager l'immigration. Pour en savoir plus sur la nourriture.

● Chômage : procurer des emplois est presque aussi important pour attirer les immigrants que procurer de la nourriture. Le chômage a souvent pour conséquence l'émigration et risque de décourager les immigrants potentiels voire de favoriser la criminalité. Faites attention de ne pas avoir un taux de chômage élevé. Pour en savoir plus sur le chômage.

● Attrait : en plus de la nourriture et des services, il est nécessaire de rendre les environs des logements plus attrayants afin qu'ils puissent s'améliorer. Il faut donc ajouter des jardins, des plazas, des statues et des temples ou déplacer les bâtiments dont personne ne veut près de chez soi, tels que les ateliers ou les casernes militaires. Pour en savoir plus sur l'attrait.

● Approvisionnement en eau : l'eau est vitale pour tous, y compris pour ceux qui vivent dans les taudis des cités de Rome. Les quartiers les



Cités romaines

28



plus pauvres s'approvisionnent eux-mêmes en eau, en allant la puiser directement dans une rivière, un lac ou dans un puits. Par contre, les citoyens plus aisés exigent une source d'eau propre à proximité et vous devrez leur fournir une fontaine pour leur permettre d'améliorer leur logement. Bien sûr, les fontaines ne servent à rien si elles ne distribuent pas d'eau ! C'est pourquoi elles doivent être reliées à un réservoir. Pour en savoir plus sur l'approvisionnement en eau.

● Sécurité : les préfetures aident à lutter contre le crime et assurent la protection contre les incendies dans la cité. Les ingénieurs inspectent les bâtiments pour détecter les éventuels défauts de construction et les maintenir en bon état. Si vous faites des économies sur les préfetures et les études d'ingénieurs, votre cité ne durera pas très longtemps. Pour en savoir plus.



ORDRE DES PRIORITÉS RECOMMANDÉ

Face au vide d'une nouvelle province, il est logique que le nouveau gouverneur se sente quelque peu désemparé. La question est : par quel bout commencer ? Il est tentant de se précipiter dans une nouvelle cité et de construire des bâtiments imposants. Malheureusement, cela risque d'avoir pour seul effet de mécontenter des citoyens. Ils préféreraient de loin que leur gouverneur commence par subvenir à leurs besoins les plus élémentaires. En plus de la construction de logements, je vous recommande de procéder en respectant l'ordre suivant pour construire une cité prospère et stable :

● La nourriture doit être disponible en abondance. Vérifiez régulièrement le niveau des greniers : s'ils ont l'air vides, il est probable que vous mangez plus que vous ne produisez, ce qui implique que vous devriez construire plus de fermes ou importer plus de nourriture. Les problèmes d'intendance peuvent souvent paraître triviaux pour un gouverneur. Attention aux rappels à l'ordre !

● Sécurité : construisez toujours beaucoup de préfectures. Les cités sont confrontées à toutes sortes de pressions lorsqu'elles ont une croissance rapide et beaucoup de gouverneurs de ma connaissance ont retrouvé le sommeil depuis que leurs préfets sillonnent les rues. Vous pourrez ainsi prévenir les risques d'incendies et réduire la criminalité.

● Chômage : essayez de ne pas laisser le taux de chômage dépasser les 15 % et si c'est le cas, ne le tolérez pas au-delà d'une courte période. Dans les premiers mois, il suffit de quelques ouvriers pour





représenter un fort pourcentage de la force de travail ; si le chômage est élevé, créez de nouvelles fermes afin de faire d'une pierre deux coups.

● **Eau** : étant donné que les réservoirs et les fontaines n'ont pas besoin d'être reliés par une route à leur main-d'œuvre, on peut facilement oublier que des ouvriers sont nécessaires pour les faire fonctionner. Prévoyez les routes que les aqueducs devront suivre pour transporter l'eau entre leur source naturelle (une rivière ou un lac par exemple) et les zones résidentielles cossues qui en auront besoin.

● **Religion** : essayez de contenter les dieux. Mieux vaut mettre toutes les chances de votre côté et ne pas attiser la colère des dieux. Méfiez-vous de leur courroux !

● **Argent** : vous pouvez dépenser sans compter tant que la population reste inférieure à 1 000 habitants. Passé ce seuil, votre cité devrait être suffisamment stable pour tolérer des taxes. Vous devrez veiller à ce que tout le monde les paye (à l'aide de la carte des taxes). Ensuite, vous devrez favoriser le commerce pour générer des recettes supplémentaires.

ASTUCE DU SCRIBE :

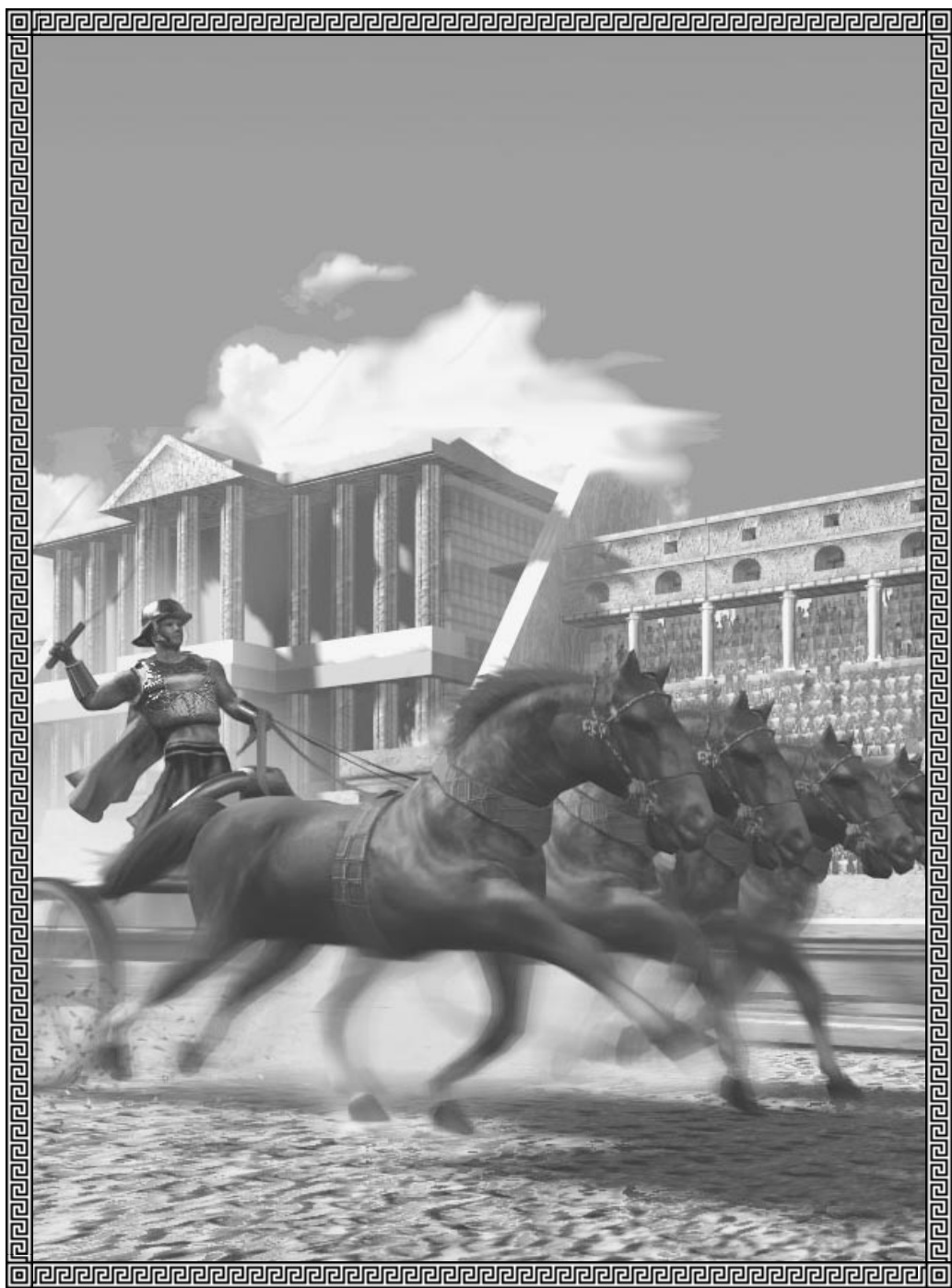
N'oubliez pas, si vous avez un doute, cliquez avec le bouton droit. Si vous cliquez avec le bouton droit sur les passants, ils vous donnent généralement des informations très utiles sur ce qui manque, à leur avis, dans la cité ou sur ce qu'ils vont faire. S'il y a des problèmes, vous pouvez être sûr qu'ils vous le feront savoir ! Cliquez avec le bouton droit sur un logement afin de savoir ce qui lui manque pour pouvoir évoluer ou sur un autre bâtiment pour savoir s'il fonctionne correctement.

Votre conseiller personnel est quelqu'un de bien également ; il vous dira toujours la vérité sur la situation dans la cité. Consultez-le régulièrement.

☉ Défense : dans certaines des provinces les plus dangereuses, la défense est un problème important. Vous n'avez pas besoin de vous en préoccuper beaucoup tant que vous organisez le fonctionnement de base, et dans beaucoup de provinces, vous n'aurez pas besoin de vous en préoccuper du tout. Cependant dans les provinces les plus dangereuses, commencez par étudier la carte pour voir où vous pouvez construire des murs de défense ou placer des forts, en prenant en compte l'emplacement des fermes, des sources d'eau et des autres éléments importants.



☉ Le reste : il y a beaucoup d'autres structures à construire et d'éléments à prendre en compte, mais vous ne risquez pas de vous tromper trop gravement si vous partez sur de bonnes bases.



Système d'évaluation du jeu

Caesar *III* utilise plusieurs mesures, appelées niveaux, pour évaluer vos progrès. Ces différents niveaux sont la paix, la prospérité, la culture et l'estime. César n'est pas un chef arbitraire, il définit des objectifs spécifiques que vous devez atteindre pour chacun de ces niveaux. Si vous les atteignez, vous êtes promu et vous vous voyez attribuer une nouvelle mission. Cela ne s'applique pas au mode bâtisseur.

Vous pouvez consulter vos niveaux actuels sur la carte de la cité en regardant le bâtiment du Sénat : les quatre niveaux sont représentés par des drapeaux qui changent à mesure que vos niveaux progressent. Les bulles d'aide vous indiquent la valeur des différents niveaux. Vous pouvez également consulter votre conseiller personnel qui vous montrera vos niveaux en vous donnant quelques conseils pour les faire progresser.

CULTURE

Le niveau de culture de votre cité recouvre l'enseignement, la religion et une partie des divertissements. Tous ces éléments étaient très importants dans la Rome antique. Cette dernière imposait sa culture à tout l'Empire, ce qui explique que tant de langues aujourd'hui sont basées sur le latin qui était la langue parlée par les romains.

Le niveau de culture est calculé en comparant le nombre de bâtiments qui entrent dans les catégories ci-dessus avec le nombre d'habitants de la cité. A mesure que la cité se développe, elle a besoin d'un nombre croissant de bâtiments pour offrir le même niveau de culture à une population plus importante.

Système d'évaluation du jeu

34



Pour améliorer votre niveau de culture, construisez plus de temples, d'oracles, de bibliothèques, d'universités ou de théâtres (seul divertissement " culturel " à l'époque).

Sachez que tous ces bâtiments doivent être activés pour être pris en compte dans le niveau de culture, ce qui signifie qu'ils doivent tous avoir le personnel dont ils ont besoin et que les théâtres ont besoin de comédiens pour jouer les pièces.

REMARQUE DU SCRIBE :

pour voir comment améliorer votre niveau de culture (ou un autre niveau), cliquez sur ce dernier dans le panneau Evaluation de la cité, situé dans le panneau du sénat.

PROSPÉRITÉ

Le niveau de prospérité mesure la richesse globale de la cité et de ses habitants.

Les facteurs qui influent sur la prospérité sont les suivants :

● chômage (plus le chômage est bas, plus ce niveau est élevé et inversement) ;

● rentabilité de la cité (à l'exclusion des coûts de construction, si la cité reçoit plus de denarii qu'elle n'en dépense, le niveau de prospérité augmente et inversement) ;

● si la cité a besoin d'un financement supplémentaire de la part de Rome, son niveau de prospérité diminue ;
si la cité n'arrive pas à payer son tribut à Rome, sa prospérité baisse ;

niveau des salaires (si la cité paye des salaires supérieurs à ceux de Rome, son niveau de prospérité augmente et inversement) ;
niveau de logement (si la cité a quelques villas, son niveau de prospérité augmente, par contre il baisse si une grande proportion des citoyens habite dans des tentes et des taudis) ;

● si la majorité des citoyens mange plusieurs types d'aliments, le niveau de prospérité augmente ;

la présence d'un hippodrome opérationnel dans la cité augmente le niveau de prospérité.

● Le moyen le plus facile de faire remonter le niveau de prospérité consiste simplement à faire entrer plus d'argent que la cité n'en dépense, sans prendre en compte les coûts de construction (qui, après tout, améliorent la cité).



Ecran d'évaluation



PAIX

Le niveau de paix mesure le sentiment de sécurité des citoyens.

Plus une période de paix se prolonge, plus l'inquiétude naturelle des nouveaux citoyens s'estompe et plus ces derniers se sentent en sécurité.

Par contre, si la paix est rompue, il est évident que le niveau de paix baisse. Les vols et les émeutes réduisent le niveau de paix, ainsi que toute destruction de biens par des barbares ou des envahisseurs. Les gens savent qu'ils vivent à une époque dangereuse. Ils ont également conscience de la menace de ces diables de barbares ou d'envahisseurs. Toutefois, ils attendent de leur gouverneur qu'il les protège. La moindre défaillance aura un effet désastreux sur les citoyens, réduisant de manière importante le niveau de paix. Seules des périodes prolongées de paix pourront le faire remonter.

ESTIME

Le niveau d'estime indique ce que César pense de vous.

A chaque nouvelle mission que vous commencez, votre niveau d'estime est de 50, ce qui signifie que César est neutre à votre égard. S'il est satisfait, le niveau augmente et s'il est mécontent, le niveau baisse. Rappelez-vous toujours à l'attention de César. Sinon, il vous oubliera et votre niveau d'estime s'en ressentira.

Pour plaire à César, vous avez plusieurs possibilités :

● Faire des progrès importants pour la réalisation des objectifs globaux de votre mission.

● Satisfaire le moindre souhait de César. De temps en temps, il vous enverra une requête. Il peut vous demander des objets, de l'argent voire une armée. Il vous dira toujours quand cette demande doit être satisfaite. Si vous arrivez à respecter cette échéance, votre niveau d'estime augmente.

● Envoyer à César des cadeaux achetés avec vos propres économies. Vous pouvez envoyer un petit, un moyen ou un grand cadeau par l'intermédiaire du conseiller de l'empereur. Attention, n'abusez pas des cadeaux car César a tendance à les considérer comme un dû au bout d'un certain temps. Le premier doit être proportionnel à votre richesse personnelle.



Système d'évaluation du jeu

38



Il est hélas très facile de mécontenter César. Essayez d'éviter les écueils suivants, si vous ne voulez pas voir chuter son estime à votre égard :

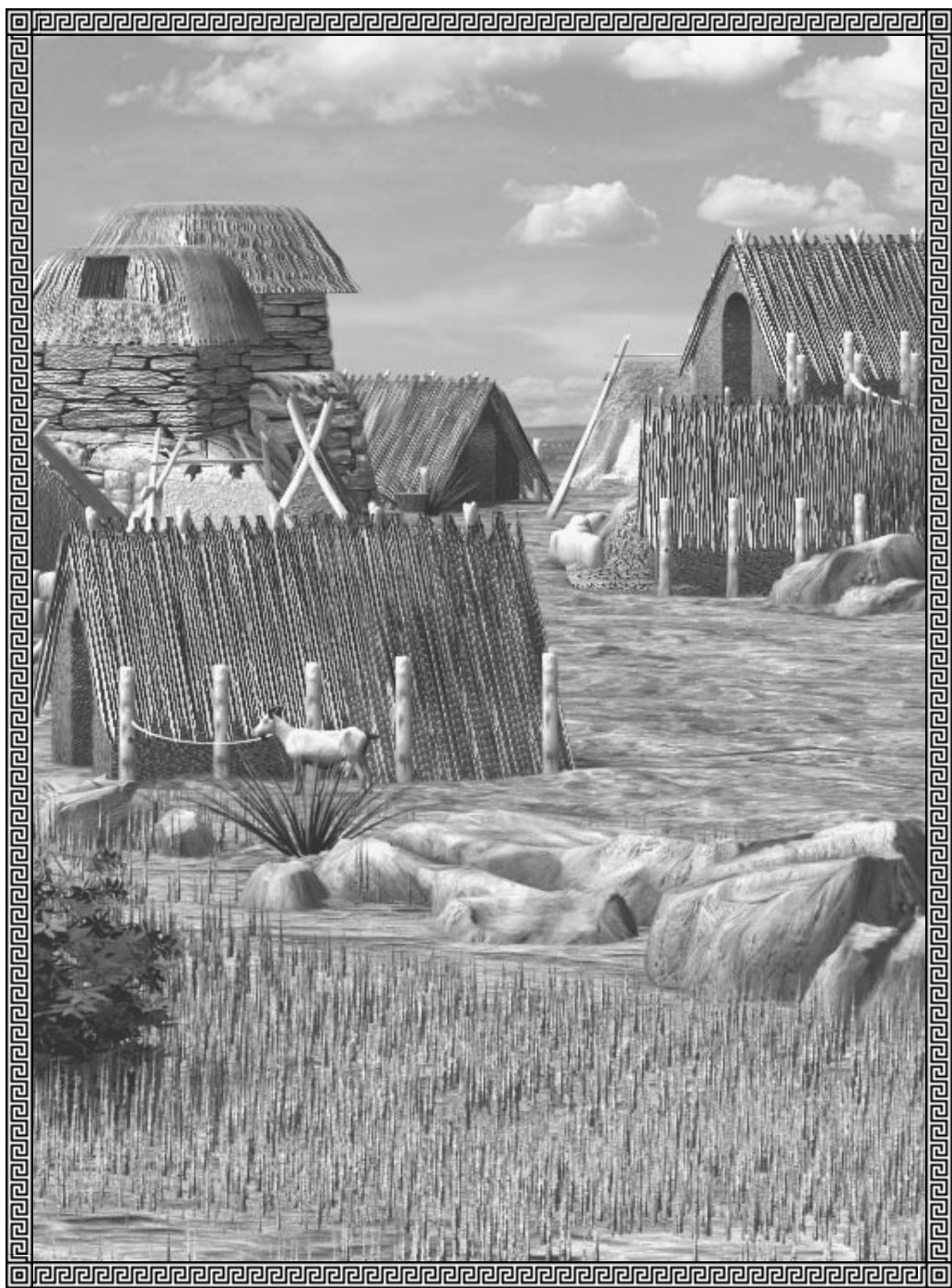
● Faire peu de progrès pour la réalisation des objectifs de votre mission ; César n'aime pas qu'on perde du temps.

Ignorer une requête de César. Si vous ignorez sa requête, vous vous exposez à sa colère.

● Mal gérer l'argent. C'est le meilleur moyen de mettre César en colère. Il encourage l'utilisation parcimonieuse des fonds qu'il vous a confiés et attend en retour que votre cité apporte sa contribution le plus tôt possible. Ne prenez pas à la légère les instructions spécifiques concernant votre utilisation des fonds de Rome.

● Si vous tombez très bas dans l'estime de César (un niveau d'estime atteignant un maigre 10 serait suffisamment bas, je le crains), votre charge de gouverneur vous sera retirée. Il enverra une armée pour faire appliquer sa décision et ordonnera à cette armée de rester près de la cité pendant un an. Passé ce délai, si votre niveau d'estime revient à 40, l'armée rentre à Rome. Sinon, elle pénètre dans votre cité et rend à César ce qui lui appartient. Vous serez également arrêté. Ne vous avisez pas de combattre cette armée car César ne le tolérerait pas.





Logements et attrait

LOGEMENTS

Les logements constituent probablement le type de bâtiments le plus important dans votre cité. Source de travail (mais aussi de criminalité), ils constituent également les meilleurs indicateurs visuels de l'évolution de votre cité. Plus vous les approvisionnez en biens et en services plus les citoyens améliorent leurs maisons et leur environnement. C'est clair dès le début : plutôt que de construire directement des maisons, sélectionnez une zone et indiquez qu'elle est "à vendre". Très vite des immigrants viendront s'installer et planter leurs tentes. Si tout se passe bien, ces tentes seront progressivement remplacées par des logements de meilleure qualité.

La maison d'un citoyen reflète ses revenus : plus la maison est belle, plus ses revenus sont élevés. Les incendies se propagent plus rapidement dans des tentes que dans des constructions en dur et la criminalité prospérera plus facilement dans les quartiers les plus pauvres que dans les quartiers les plus riches. Par conséquent, vous avez toujours intérêt à favoriser le remplacement des tentes par des logements de bonne qualité.

Le nombre de personnes évolue en fonction du logement. Au début, la plupart des changements ne sont que des augmentations : la taille des maisons variant en fonction du nombre des personnes y habitant. Pour augmenter la main-d'œuvre, vous avez généralement deux possibilités : réserver des terrains supplémentaires à la construction de logements ou fournir les services ou les biens



Tente



Hutte



Grand taudis



Petite villa

dont certaines maisons existantes ont besoin pour pouvoir s'agrandir.

Les maisons agrandies sont plus spacieuses. Lorsqu'une maison spacieuse se libère, cette dernière est occupée par des locataires en provenance d'un quartier plus pauvre. Ainsi, les immigrants peuvent emménager dans les maisons les moins chères, désormais libres. Encore faut-il, bien sûr, qu'ils soient attirés par votre cité (pour avoir plus de détails sur l'immigration).

Au bout de cette chaîne, certaines maisons deviennent des villas. Il s'agit d'une étape importante. Les habitants des villas sont des gens très riches. Ils peuvent avoir toutes sortes d'effets positifs sur votre cité, notamment l'augmentation du niveau de prospérité et des recettes fiscales. Sachez cependant qu'une villa n'abrite qu'un nombre limité d'habitants. Par conséquent lorsqu'une maison évolue en villa, une partie de ses habitants se retrouve à la rue : vous les verrez traînant leurs maigres possessions derrière eux à la recherche d'un autre logement.

Donc, comment favoriser la croissance d'un village de tentes en un quartier de villas ? Pour avoir une réponse rapide, cliquez avec le bouton droit sur une maison. Vous apprendrez ce dont elle a besoin pour pouvoir évoluer.

Une maison a besoin de deux choses : des biens et services. La qualité de la zone environnante est également primordiale. Les biens et les services correspondent aux besoins de base : de la nourriture, de l'eau, l'accès à des divertissements, à l'éducation, à la religion, etc. Ces besoins changent à mesure que les citoyens s'enrichissent : les riches veulent une eau de meilleure qualité, des thermes, différents types d'aliments, des produits manufacturés et si possible du vin. Ils veulent

également avoir accès à de meilleures écoles, à plus de divertissements, à plus de religion et être plus près des médecins et des barbiers.

Lorsque je dis “ accès à ”, je veux dire que les citoyens veulent que ces services soient facilement accessibles à pied. Chacun de ces services est fourni par un bâtiment. Ce bâtiment génère un travailleur qui parcourt les rues environnantes pour offrir ses services à toutes les maisons devant lesquelles il ou elle passe.

Par exemple, si vous apprenez qu’une maison a besoin d’avoir accès à des thermes (lorsque vous cliquez dessus avec le bouton droit), placez des thermes à proximité et sur une route qui amènera très probablement les employés des thermes à passer devant cette maison. Les cartes constituent souvent un moyen facile de visualiser avec précision les routes que les différents travailleurs suivent et, par conséquent, de déterminer l’emplacement d’un nouveau bâtiment.

ATTRAIT

L’attrait indique le niveau esthétique de l’environnement immédiat d’une maison.

Un quartier peut offrir de la nourriture, de l’eau et des produits manufacturés, avoir un bon accès à différents services, mais manquer d’attrait. Les gens n’aiment pas vivre trop près de constructions qui génèrent du bruit, de la saleté, du danger ou du trafic. Faites preuve de bon sens : préféreriez-vous vivre près d’un jardin ou d’une porcherie ?

Selon les bâtiments, les effets sur l’attrait du quartier varient substantiellement. Comme on peut s’y attendre, plus le bâtiment est grand, plus les effets potentiels sont importants et étendus.



Logements et attrait

44



Les industries, les bâtiments militaires et les lieux de divertissement bruyants sont autant de voisins indésirables, ce qui paraît logique.

Le problème des marchés est moins évident : habiter à proximité d'un marché n'est pas agréable, mais pour les maisons placées un peu plus loin les effets sont positifs. Les gens n'ont pas envie d'habiter à côté d'un endroit bruyant et nauséabond qui est actif chaque jour dès l'aube, mais ils veulent vivre suffisamment près pour qu'il leur suffise de faire quelques pas pour aller chercher ce qui leur manque. Les fontaines et les puits ont également un effet négatif mitigé sur l'attrait d'un quartier.

Les jardins, les temples, les oracles, les instituts de formation, les bâtiments publics, les résidences de gouverneurs, les thermes, les statues et autres bâtiments du même genre améliorent le cachet d'un quartier. Dans une certaine mesure, vous pouvez compenser des effets négatifs par des effets positifs.



Cependant, vous aurez beau placer des commerces à côté de gros bâtiments, vous n'améliorerez pas beaucoup le niveau d'attrait. Si un quartier cesse de s'améliorer et si ses habitants se plaignent au sujet de son attrait, aménagez un jardin, une plaza ou élevez une statue. S'ils ne sont toujours pas satisfaits, identifiez les bâtiments qui les gênent et envisagez de les déplacer.



REMARQUE DU SCRIBE :

pour atteindre le niveau de logement maximum, les habitations doivent avoir accès à un marché situé à proximité et approvisionné en aliments variés, en poteries, en huiles, en meubles et en vins (deux variétés). Ils doivent aussi être régulièrement visités par un employé des thermes, par un docteur, par un barbier, par un prêtre de chacun des quatre temples, par les représentants d'une école, d'une académie, d'une bibliothèque, d'un théâtre, d'un amphithéâtre, d'un colisée et d'un hippodrome. Si vous pouvez fournir tous ces biens et l'accès à tous ces bâtiments, vous pouvez atteindre le niveau le plus haut simplement en améliorant l'attrait. Pour savoir pourquoi un logement a du mal à s'améliorer, cliquez dessus avec le bouton droit. Le panneau qui s'affiche explique ce qui manque à la maison ou indique les bâtiments proches qui ont l'influence la plus négative sur son attrait.

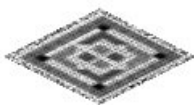
Les travailleurs ne se déplacent qu'à une certaine distance de leur travail. Ils se déplacent plus loin si la route est droite que si elle est sinueuse, mais ils ne marchent pas sur de grandes distances. Si vous créez une exploitation agricole ou un parc industriel loin du centre urbain, prévoyez des logements à proximité et bon marché.

Oh, j'ai failli oublier : les logements placés en hauteur et les terrains au bord de l'eau ont plus d'attrait. Les gens aiment vivre près d'un lac, d'une rivière ou d'une plage et ils adorent avoir une vue d'en haut. Pensez-y lorsque vous ferez le plan global de votre cité.

Donnez aux gens de bons emplois, une nourriture variée, des produits manufacturés, un accès aux services et des maisons agréables. Ils feront le reste.



Jardin



Plaza



Grande statue

JARDINS ET PLAZAS

Jardins et plazas ont le même objectif : ils améliorent l'esthétique du quartier environnant. Si vous aviez le choix entre tous les lieux à côté desquels on peut vivre, ne choisiriez-vous pas en premier les jardins ? Les jardins n'ont pas besoin de routes, d'alimentation en eau, de travailleurs ni de maintenance. Ils ne peuvent pas s'enflammer ni s'effondrer.

Vous pouvez créer des jardins en les plaçant un à un ou en faisant glisser une zone plus grande.

Les plazas fonctionnent de la même manière, sauf que vous ne pouvez les construire que sur une route pavée. Les routes pavées sont utilitaires, destinées uniquement à faire avancer le trafic le plus efficacement possible. Lorsque vous remplacez une route par une plaza, vous posez des carreaux de mosaïque sur les pavés. Les citoyens peuvent alors s'enorgueillir de leur cité. La plaza ne réduira pas le trafic, pas plus qu'elle ne perturbera le fonctionnement de l'ancienne route. Elle mettra simplement en valeur les bâtiments qui la bordent.

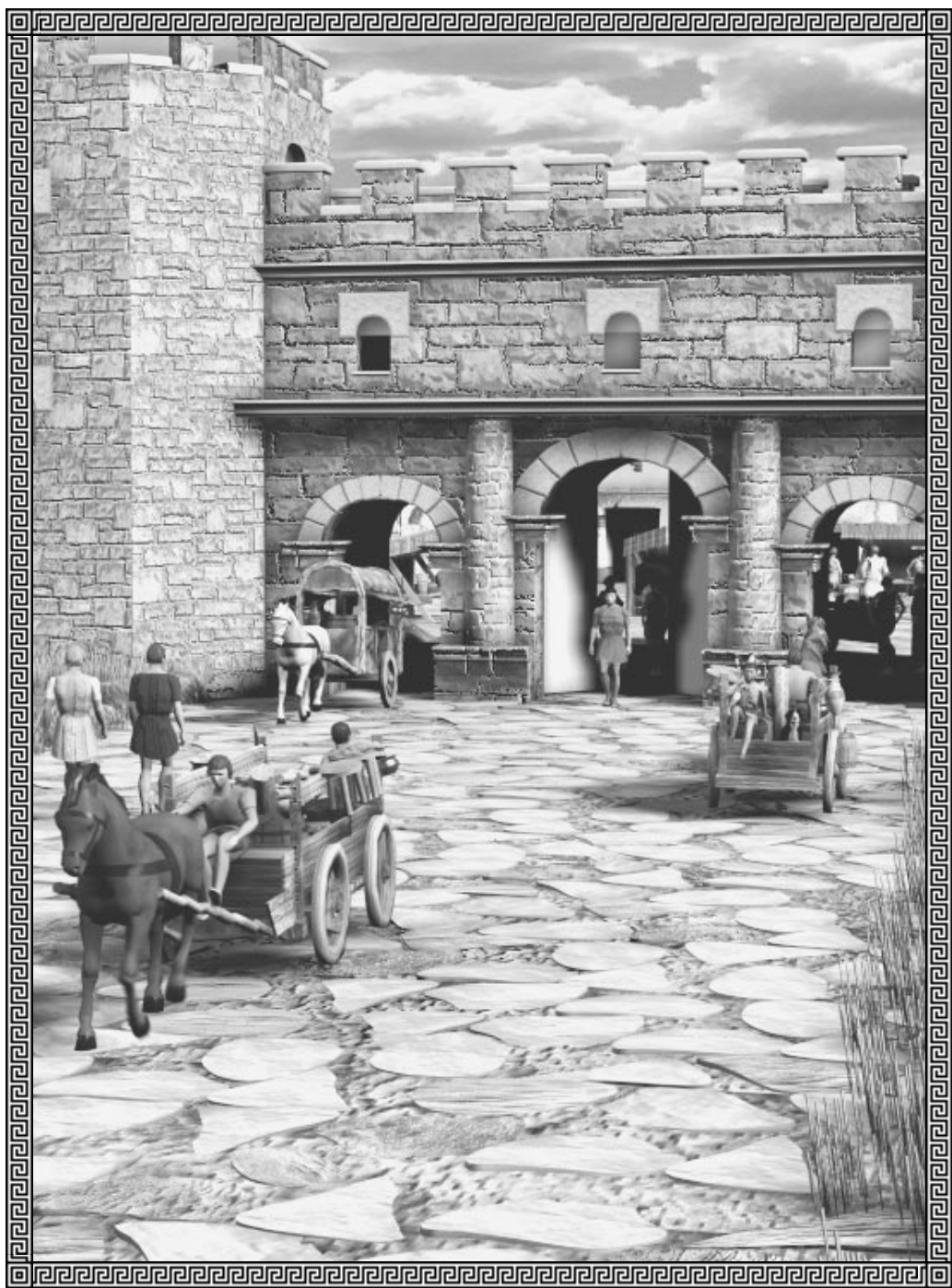
Jardins et plazas sont des outils très importants utilisés par les gouverneurs pour rendre leurs cités plus agréables. Ils ont des effets positifs sur l'attrait et sont particulièrement utiles car on peut les créer sur un petit emplacement ou les utiliser pour remplir une zone plus étendue.

STATUES

Les statues améliorent l'attrait d'un quartier. Les monuments qui commémorent les citoyens les plus éminents ou les événements importants montrent aux habitants que leur gouverneur fait des efforts pour mettre

leur propriété en valeur et constituent d'agréables points de convergence ou de référence dans un quartier. L'effet des statues sur l'attrait d'un quartier augmente avec leur taille.





Population, emploi et migrations

Une cité est certes composée de bâtiments. Toutefois, les gens qui vivent et travaillent dans ces bâtiments, et que vous pouvez voir s'affairer, sont la vie et l'âme de la cité. Dans une cité florissante, vous verrez toutes sortes de gens aller et venir, des écoliers aux patriciens en promenade, en passant par les travailleurs affairés.

Une cité sans habitants perd toute sa raison d'être. Vous devez certes commencer quelque part et construire des bâtiments ou des logements. Toutefois, ce n'est que lorsque vous voyez des gens emménager que vous pouvez savoir si la cité fonctionne. Par conséquent, pensez toujours à harmoniser les logements et les habitants.

Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour satisfaire la population dont vous avez la charge, car sans elle votre cité ne pourra pas se développer. Vos citoyens adorent prendre la parole. Je vous suggère humblement de leur parler régulièrement (en cliquant avec le bouton droit) ; ils ont souvent des messages importants à transmettre au sujet de la situation dans la cité.

MIGRATIONS : ATTIREZ DES GENS DANS VOTRE CITÉ

Lorsque vous créez une cité, cette dernière ne compte aucun habitant. Dès que vous affectez un terrain à la construction de logements, des chariots commencent à arriver dans votre province et les gens à s'installer. Ils en savent très peu sur vous et votre style de gouvernement et ils vous font confiance a priori. Une fois le premier petit groupe



(probablement pas plus de 100 personnes) établi, vous devez en attirer d'autres par vos méthodes de gouvernement.

Les rumeurs sur votre cité se répandent très vite dans toute la région. Si les citoyens sont satisfaits de vous, d'autres personnes auront envie de venir. S'ils sont mécontents, les autres préféreront rester à distance et, s'ils sont vraiment en colère, une partie des citoyens risque même de quitter la cité. Pour avoir plus de détails sur l'humeur de la population.

Il est assez facile de savoir ce qui rendrait heureux les habitants de votre cité : ils ont besoin de nourriture, d'emplois et d'un endroit où vivre. Sachez que les gens qui vivent sous des tentes se contentent de se nourrir eux-mêmes en cultivant la terre. Si vous devez faire venir des immigrants, sans pour autant avoir de quoi les nourrir, créez une zone de logements bon marché, sans équipements publics. Si une cité a des emplois à pourvoir, de la nourriture et des logements disponibles, les immigrants viendront s'installer, sauf en cas de problème.

De quel problème peut-il s'agir ? Les citoyens n'aiment pas les taxes élevées et les salaires bas, ce qui peut se comprendre. La présence de nombreux malades risque également de décourager les immigrants potentiels. De temps en temps, vous découvrirez qu'un dieu en colère les a effrayé pour les éloigner.

Pensez simplement à rendre les gens heureux, les deux facteurs les plus importants pour y parvenir étant la disponibilité des emplois et de la nourriture en abondance. N'hésitez pas à consulter vos citoyens. Ils ne demandent qu'à vous dire ce qu'ils pensent. Faites quand même attention, car ils adorent se plaindre et vous raconteront généralement toutes sortes de

problèmes, même mineurs, pour peu que vous leur tendiez la perche. Par contre, vous pouvez vous fier à votre conseiller personnel pour vous décrire l'humeur ambiante des habitants de la cité à tout moment.



Lorsque des immigrants arrivent, ils transportent tous leurs biens dans des chariots et se mettent à la recherche de logements disponibles. Ils s'installent dans n'importe quelle maison, du moment qu'elle a la place suffisante. Une fois qu'ils sont installés, si de la place se libère dans une maison de meilleure qualité dans la cité, ils y emménagent automatiquement, libérant ainsi leur ancienne maison.



Quelques citoyens de la cité

Il arrive que certaines maisons retombent à un niveau de qualité inférieur. C'est le cas lorsque certains biens ou services cessent d'être fournis pour une raison quelconque. Souvent, cela signifie que le bâtiment ne peut plus abriter autant de personnes et par conséquent, certains de ses occupants se retrouvent à la rue. Vous verrez les personnes sans domicile traîner un sac contenant leurs affaires, avec un air abattu, à la recherche d'un endroit où vivre. Si elles ne trouvent rien, elles devront quitter la cité.

REMARQUE DU SCRIBE :

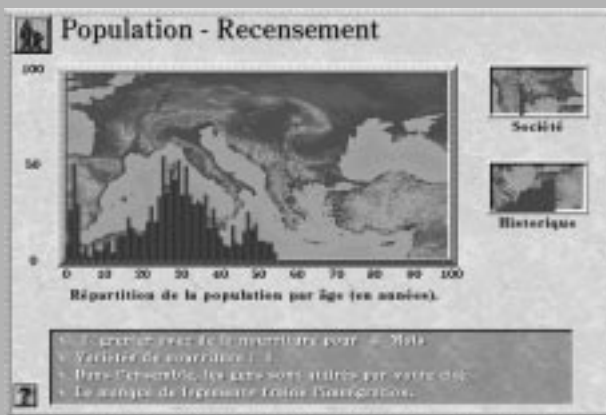
lorsque vous voyez des gens quitter la cité, cliquez dessus avec le bouton droit pour en connaître la raison. Ils n'hésiteront pas à exprimer leurs griefs.



CROISSANCE DE LA POPULATION

Lorsque vous venez de créer une cité, l'immigration et l'émigration jouent un rôle primordial. En outre, la population subit des fluctuations naturelles dues aux naissances et aux décès. Le nombre de naissances est déterminé par le nombre de personnes en âge de procréer dans la cité. Plus les gens vieillissent, plus la probabilité de décès augmente et peu de gens vivent au-delà de 50 ans. Les nouveau-nés doivent bien sûr être logés, ce qui parfois mettra quelqu'un à la rue pour faire de la place à ces nouveaux arrivants dans les anciens bâtiments.

Votre conseiller en population peut vous montrer une pyramide des âges. Sachez que des immigrants de tous les âges s'installeront dans votre cité ; pas seulement les jeunes.



La santé de la population peut également affecter les fluctuations naturelles du nombre d'habitants. Pour avoir plus de détails.

PLÉBÉIENS, PATRICIENS ET MAIN-D'ŒUVRE

On distingue deux catégories de citoyens romains. Les plébéiens (la plèbe) sont les gens du commun dont le labeur quotidien fait fonctionner la cité. Les patriciens sont de riches aristocrates qui ne travaillent pas ; ils passent leurs journées à se rendre mutuellement visite, à paresser aux thermes, à aller au théâtre et à discuter politique, philosophie et art.

Dans *Caesar III*, seuls ceux qui vivent dans des villas sont des patriciens. Tous les autres sont des plébéiens à quelques rares exceptions près.

Les patriciens sont très riches et par conséquent payent des taxes élevées. Si votre cité en compte un nombre raisonnable, son niveau de prospérité augmente. A mesure que la richesse et le niveau culturel de la cité progressent, les appartements des plébéiens commencent à se transformer en villas. Sachez que cela réduit votre force de travail, sans pour autant réduire le nombre de personnes que vous devez nourrir.

Vous apprendrez vite à reconnaître les différents types de personnes. Toutes ont une fonction et il suffit souvent d'observer leur comportement pour prendre conscience des problèmes. Par exemple, si vous voyez quelqu'un rester immobile alors que généralement il est actif, cliquez dessus avec le bouton droit pour savoir pourquoi il ne bouge pas. Ou bien, si vous voyez quelqu'un qui semble être très loin de son secteur, essayez de le suivre pour comprendre ce qui ne va pas.



Grande villa



Les deux tiers des plébéiens âgés de 22 à 50 ans composent votre “ main-d’œuvre ”. Les personnes plus jeunes étudient (dans des écoles - si vous en avez créé - ou toutes seules) tandis que les plus vieilles sont à la retraite.

ATTRIBUTION DES EMPLOIS

La plupart des bâtiments de la cité a besoin de main-d’œuvre. Même si la cité contient un grand nombre de travailleurs sans emploi, un bâtiment ne peut employer personne s’il n’a pas “ accès ” à la main-d’œuvre.

Lorsque vous construisez une nouvelle structure nécessitant de la main-d’œuvre, un recruteur recherche des logements situés à moins de deux carrés. En effet, les travailleurs habitant dans ce périmètre disposent d’une route entre leur maison et le bâtiment. Cependant, la distance que les gens peuvent parcourir pour aller au travail est limitée. Par conséquent, les logements très éloignés ne peuvent pas fournir de main-d’œuvre.

Une fois le problème de l’accès au bâtiment résolu, le conseiller en main-d’œuvre doit envoyer des travailleurs. S’il y a suffisamment de travailleurs sans emploi dans la cité, ces derniers sont immédiatement affectés au bâtiment qui commence alors à fonctionner. Par contre, en cas de pénurie de personnel, le conseiller en main-d’œuvre doit établir des priorités d’affectation.

REMARQUE DU SCRIBE :

vous pouvez connaître le taux de chômage en consultant la carte de la cité. Toutes les personnes assises sans rien faire autour du Sénat sont sans emploi. Une ou deux personnes indiquent un taux de chômage supportable. Trois personnes ou plus indiquent un taux de chômage élevé, ce que vous devez essayer d’éviter.



The screenshot shows a software window titled 'Partage du travail'. It contains a table with four columns: 'Priorité', 'Secteur', 'Requis', and 'En activité'. The table lists eight priorities, each with a corresponding sector, required workforce, and active workforce. Below the table, it shows the total workforce used (452) and the total workforce available (468), with a 3% difference. At the bottom, it displays the annual cost of the workforce (1342 Bn).

Priorité	Secteur	Requis	En activité
1	Industrie et commerce	157	157
2	Production de nourriture	50	50
	Technologie	10	10
3	Services des biens	15	15
	Préfectures	10	10
4	Énergie	10	10
	Logistique	10	10
	Système de sécurité	10	10
	Administration et maintien	10	10

452: Force de travail utilisée 16: Force de travail inutilisée (3%)

Secteur: 10: Différent (Borne aux: 100)

Coût annuel de la force de travail 1342 Bn

Ecran du travail

Vos priorités doivent tenir compte de la situation générale dans votre cité. Consultez votre conseiller en main-d'œuvre et exposez vos priorités. Par exemple, si vous définissez la prévention des incendies comme étant votre priorité numéro un et la production alimentaire comme étant la priorité numéro deux, votre conseiller affectera toujours les travailleurs dont il dispose d'abord à la prévention des incendies, puis à la production alimentaire. Si ensuite il lui reste des travailleurs, il les affectera aux autres catégories selon ses propres critères de choix.

Souvent, vous manquerez de travailleurs, en particulier dans les premiers temps d'une cité. Vous pouvez soit attirer de nouveaux immigrants, soit définir des priorités afin que seules les tâches que vous choisissiez soient exécutées. Vous pouvez également ordonner à votre conseiller commercial et industriel d'arrêter temporairement toute activité



industrielle et agricole dans la cité pour libérer de la main-d'œuvre.

PERSONNES MARCHANT DANS LA RUE

Très vite, les routes et les chemins de votre cité seront parcourus par toutes sortes de gens. Les citoyens fournissent leurs biens

REMARQUE DU SCRIBE :

pour savoir combien de personnes travaillent dans un bâtiment et s'il a d'autres besoins, cliquez dessus avec le bouton droit. Regardez l'activité dans les industries et les établissements commerciaux. Lorsque vous voyez des travailleurs avancer au ralenti ou cesser complètement de travailler, des chariots pleins ou vides qui restent immobiles, des bateaux à quai que personne ne charge ni ne décharge, cela signifie que vous devez définir des priorités civiles.

et leurs services en parcourant les rues de la cité. Par conséquent, il est important que vous compreniez comment cela fonctionne.

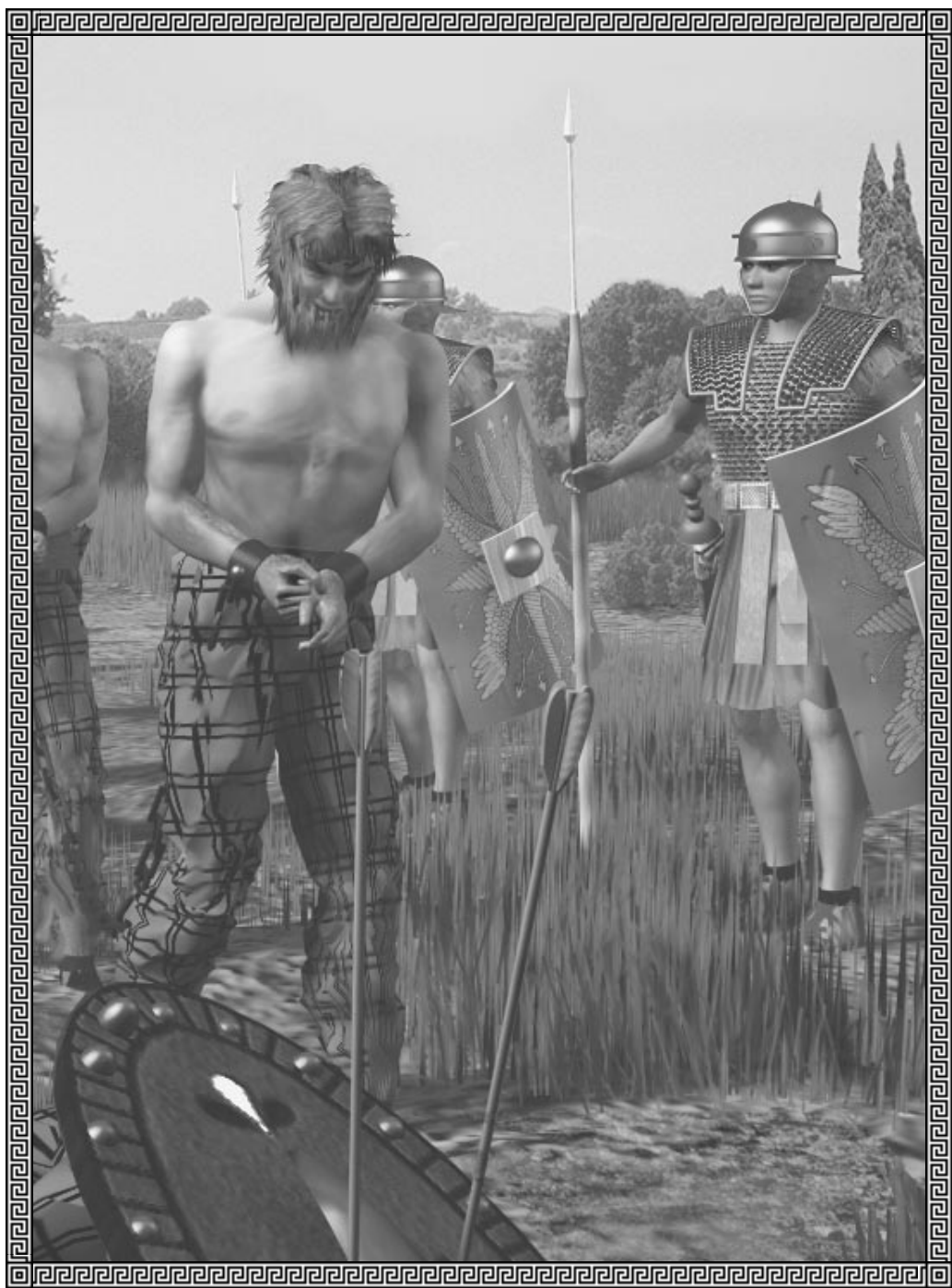
On distingue deux types de déplacements. Le premier correspond aux déplacements spécifiques de A à B. Par exemple, lorsqu'une exploitation céréalière récolte son blé, elle envoie un ouvrier agricole tirant une charrette pleine de blé vers un grenier. Cet ouvrier essaye de prendre la route la plus directe à l'aller comme au retour lorsqu'il rentre avec la charrette vide.

Le deuxième type de déplacement ressemble plus à une patrouille. Par exemple, une étude d'ingénieurs envoie un ingénieur parcourir une certaine distance pour réparer toutes les pannes qu'il trouve sur son passage. Quand il a terminé, l'ingénieur revient à son étude. L'ingénieur suivant prend une direction

opposée à celle de la patrouille précédente. Cela se produit en quatre fois : la première patrouille essaye de se diriger vers le nord, la suivante vers l'est, la suivante vers le sud et la dernière vers l'ouest. Ainsi, ils essayent de couvrir tous les bâtiments de leur secteur.

Sachez cependant que plus une route comporte d'intersections, moins l'ingénieur a de chances de couvrir tous les bâtiments de son secteur. Cela signifie que vous devrez peut-être créer d'autres bâtiments pour envoyer des patrouilles dans les secteurs ayant un réseau routier complexe.





Humeur et criminalité

HUMEUR

Tout gouverneur qui se respecte doit connaître l'humeur de ses citoyens. S'ils sont heureux, vous pouvez prendre le risque de mesures impopulaires à court terme, pour le plus grand bien de la cité. Sinon, évitez à tout prix ce genre de mesures ou vous courez au désastre.

Plus simplement, l'humeur d'une cité indique ce que le citoyen moyen ressent à propos de la vie et de l'avenir. L'humeur d'une cité est calculée directement à partir de l'humeur de chacun de ses habitants. Votre conseiller personnel vous tiendra informé de l'humeur générale des citoyens. Attention : vous pouvez très bien avoir quelques maisons dont les habitants sont mécontents alors que l'humeur générale est très bonne. Cherchez ces maisons qui posent problème à l'aide de la carte Risques, Mécontentement.

L'humeur affecte deux aspects importants des cités romaines : les migrations et la criminalité.

L'humeur générale de la cité est connue de tous à des kilomètres à la ronde et influe sur l'immigration. Les nouveaux immigrants ont envie de s'installer dans une cité qui est satisfaite de son gouverneur, pas dans une cité dont les habitants sont malheureux. Pour avoir plus de détails sur les migrations.

L'humeur générale de la cité et l'humeur individuelle de ses habitants sont combinées pour déterminer la criminalité. Plus l'humeur se dégrade, plus la probabilité que des crimes soient commis augmente.

Les facteurs criminalité et migrations sont très



importants pour la réussite globale d'une cité. Pour qu'une cité prospère, vous devez savoir comment améliorer l'humeur de ses habitants. Laissez-vous guider par votre bon sens : les gens qui ont un emploi, qui ont suffisamment de nourriture, qui gagnent un salaire correct et qui payent des taxes raisonnables ont plus de chances d'être satisfaits. A l'inverse, un taux de chômage élevé, de la nourriture en quantité insuffisante, des taxes élevées ou des salaires trop bas sont autant de sujets d'insatisfaction. Si l'une de ces conditions existe, plus elle durera et plus elle sera grave, plus les effets seront importants. Par exemple, si quelqu'un doit payer des taxes élevées pendant un mois son humeur se dégradera un peu, mais s'il doit payer les mêmes taxes pendant trois ou quatre mois, le résultat sera bien pire.

Pris individuellement, les habitants se mettent facilement en colère s'il leur arrive fréquemment de rester le ventre vide. Cela peut arriver facilement aux maisons situées en fin d'itinéraire de livraison d'un vendeur de marché. Réglez ce problème en plaçant un marché plus près des maisons concernées.

Ainsi que l'histoire le démontre, les gens les plus pauvres ont toujours plus souffert que leurs voisins plus riches. Les cités romaines ne font pas exception à cette triste règle et les gens le savent. Lorsqu'une cité se crée, la plupart des citoyens vivent probablement sous des tentes. Les conditions de vie n'y sont pas très bonnes mais personne ne se plaint parce que tous partagent la même situation, les mêmes espoirs et les mêmes buts.

Lorsque la cité se développe, tout change. Les conditions de vie s'améliorent et les habitants attendent de leur gouverneur des logements de meilleure qualité. Si leur sort ne s'améliore pas

alors qu'ils peuvent voir les nombreux services offerts aux quelques maisons désormais très riches, l'émeute risque de gronder sous les tentes. Soyez équitable et votre cité prospérera. Si vous laissez certaines personnes vivre dans une pauvreté extrême alors que vous améliorez le sort des autres, attendez-vous à subir leur fureur. Une personne avertie en vaut deux !

Les gouverneurs peuvent améliorer l'humeur des citoyens en organisant des festivals. Pour avoir plus de détails sur les festivals.

CRIMINALITÉ

La criminalité découle directement d'une grave dégradation de l'humeur dans certaines parties de la cité. Lorsqu'on vous prévient au sujet de la criminalité ou de la dégradation de l'humeur dans votre cité, prenez-le au sérieux et essayez de supprimer les causes avant que des crimes ne soient commis.

Rappelez-vous la distinction entre l'humeur générale de la cité et l'humeur individuelle de chaque maison. Les gens sont influencés par leurs voisins, par conséquent si l'humeur générale s'améliore, il est fort probable que l'humeur des particuliers les plus irascibles s'améliore également. La carte Risques, Crime présente les risques de criminalité par maison. Plus un citoyen est en colère, plus il risque de commettre un crime.

Les habitants sombrant dans la criminalité ne perdent pas tout contrôle. Leurs crimes sont généralement proportionnels à leur mécontentement et l'humeur de leurs voisins joue également un rôle. Plus précisément, si l'humeur générale de la cité est très bonne, la





criminalité se limitera à des agressions. Si l'humeur générale de la cité est plutôt moyenne, vous risquez d'avoir en plus quelques cambriolages. Il faut que l'humeur générale de la cité se soit gravement dégradée pour que des émeutes éclatent.

Les crimes les plus bénins sont les agressions contre des personnes. Les agressions sont à déplorer, mais elles n'affectent pas la cité elle-même. Si les agressions occasionnelles sont les pires crimes contre lesquels les citoyens doivent se prémunir, votre cité n'est pas confrontée à un grave problème de criminalité. Votre conseiller personnel ne vous les signalera même pas, considérant qu'ils sont trop insignifiants pour qu'il vous fasse perdre votre précieux temps. Il peut vous arriver de voir un citoyen debout dans la rue, agitant une torche et prêt à agresser quelqu'un. Prenez-le comme un avertissement, même si votre cité ne souffre pas réellement de ces agressions. Si un préfet se trouve à proximité de l'un de ces mécontents, il s'approchera immédiatement de lui pour l'empêcher, par la force si nécessaire, de commettre un crime.

Cependant, si la situation ne s'améliore pas, l'humeur des gens risque de se dégrader. Le vol est l'étape suivante dans la carrière d'un criminel et signale clairement une colère encore plus terrible au sujet des mauvaises conditions de vie dans la cité. Les vols ont une répercussion directe sur votre trésorerie, car les voleurs dévalisent les percepteurs ou pillent les coffres du trésor public situés sous le Sénat et les forums. Vous serez informés de tous les vols commis et vous aurez intérêt à réagir rapidement pour améliorer l'humeur des citoyens avant que les choses ne s'aggravent. Lorsque les criminels passent des simples agressions aux cambriolages, votre cité est

directement affectée car elle perd de l'argent.

Si vous ignorez les avertissements ou si les mesures que vous prenez mettent trop de temps à améliorer la situation, vous risquez de subir des émeutes. Les émeutes éclatent lorsque le mécontentement atteint son paroxysme et sont généralement catastrophiques. C'est le cauchemar de tous les gouverneurs et je vais vous expliquer comment prévenir ce type de problème.



REMARQUE DU SCRIBE :

utilisez la carte des risques pour identifier les secteurs où le taux de criminalité est élevé. Vous remarquerez que les quartiers pauvres sont ceux où se produisent le plus de crimes. Pour avoir plus de détails sur les cartes,

Les agressions n'ont pas d'effet sur votre niveau de paix. Par contre, chaque vol réduit légèrement ce niveau. Quant aux émeutes, étant donné qu'elles perturbent gravement la loi et l'ordre, elles réduisent de manière importante le niveau de paix.

Le meilleur moyen de traiter le problème de la criminalité, comme je l'ai dit, c'est d'améliorer l'humeur de la cité. Une cité heureuse est une cité sans criminalité, comme me le répétait souvent mon tuteur grec. Toutefois, les meilleurs gouverneurs doivent parfois prendre des décisions difficiles et prendre le risque du développement d'un certain niveau de criminalité. Dans ces cas-là, la cité a recours à sa garde prétorienne : les préfets.

EMEUTES

Les émeutes se produisent lorsqu'un groupe de citoyens exprime sa fureur par la violence. Des groupes de citoyens brandissent alors des torches et se regroupent dans les rues des quartiers où l'humeur s'est le



plus dégradée. La foule se tourne ensuite vers les quartiers plus riches de la cité où elle commence à brûler les bâtiments. N'oubliez pas que l'incendie peut se propager, ce qui risque d'aggraver encore plus les problèmes.

Si vous ne dispersez pas la foule, elle continue à mettre la cité à feu et à sang. L'un des aspects les plus déplorables des émeutes est leur tendance naturelle à s'amplifier : à mesure que les bâtiments sont détruits, les services vitaux sont coupés dans le reste de la cité, déclenchant la fureur d'un plus grand nombre de citoyens qui risquent de se joindre à la foule qui écume les rues.

Les préfets sont des experts du contrôle des foules et ne craignent guère les émeutiers. Cependant, si un préfet isolé doit affronter plusieurs émeutiers, il risque d'être lui-même tué au cours du combat. En cas d'émeute, essayez de regrouper les préfets pour former une sorte de "cohorte anti-émeute". N'oubliez pas que pendant que les préfets s'occupent des émeutiers, les incendies se propagent. Par conséquent, l'idéal serait d'avoir suffisamment de préfets pour éteindre les incendies et contrôler la foule.

Si des émeutes éclatent, construisez six ou huit préfectures à proximité de la zone à risques pour contrôler rapidement la situation. Ne construisez pas ces préfectures supplémentaires trop près des émeutiers qui risqueraient d'y mettre le feu immédiatement. Vous pouvez également décider de demander au conseiller en main-d'œuvre de définir la sécurité et la prévention des incendies comme la priorité numéro un pour l'affectation de main-d'œuvre.

L'annonce d'une émeute est une très mauvaise nouvelle. Voici les quelques mesures que vous

pouvez prendre pour les prévenir. Prenez ce type de mesures dès les signes avant-coureurs :

● Baissez le plus possible les taxes, en fonction de votre situation financière. Supprimez-les si vous pouvez vous le permettre et dans tous les cas ne dépassez pas cinq pour cent des revenus.

● Programmez un grand festival. Les festivals grandioses sont trop longs à préparer et les petits festivals risquent de ne pas générer suffisamment de bonheur pour supprimer le risque d'émeute.

● Réduisez rapidement le chômage. Le meilleur moyen d'y parvenir consiste à construire de nouvelles industries, de nouvelles fermes ou d'autres grosses structures





Préfecture

pourvoyeuses d'emplois. Si vous n'avez pas l'argent nécessaire, employez une méthode plus radicale. Détruisez quelques logements insalubres pour encourager l'émigration. Parole de Romain, il vaut mieux éliminer les quartiers pauvres que laisser les émeutiers brûler d'autres structures.

● Fournissez plus de nourriture en l'important de l'étranger si nécessaire. Lisez les explications relatives à la distribution de la nourriture et au commerce.

● Augmentez les salaires.

PRÉFECTURES ET INCENDIES

Les préfectures sont de petits bâtiments où sont formés des préfets ou gardiens. Les préfets patrouillent dans les rues à proximité de leur préfecture. Ils éteignent les débuts d'incendie, prévenant ainsi les risques à la source. Si un bâtiment reste longtemps sans être inspecté par un préfet, le risque d'incendie augmente. La carte Risques, Incendies le montre très clairement (pour avoir plus de détails sur les cartes).

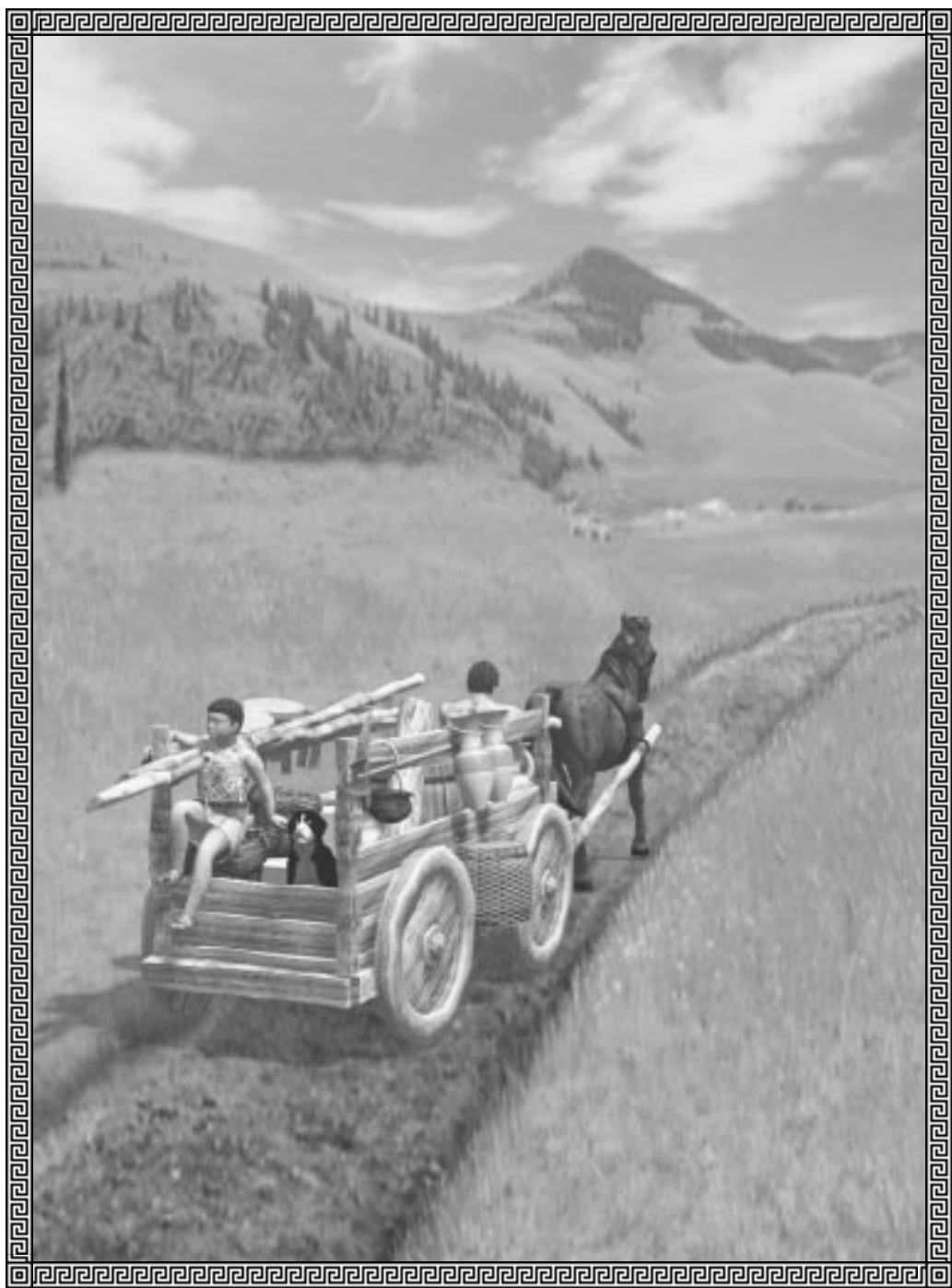
Lorsqu'un bâtiment prend feu, que cet incendie soit naturel ou provoqué par la torche d'un criminel, les préfets du quartier entrent en action. Ils attrapent les seaux d'eau les plus proches et forment une noria pour éteindre l'incendie. Plus le bâtiment en péril est grand, plus la quantité d'eau nécessaire est importante et plus cela prend du temps.

Les incendies se propagent très facilement ! Il faut donc les éteindre le plus rapidement possible. Le meilleur moyen consiste à disséminer un grand nombre de préfectures partout dans la cité. Les préfets peuvent ainsi intervenir immédiatement.

Les préfets ne peuvent pas prévenir les crimes, mais ils jouent un rôle essentiel de répression. Si des citoyens manifestent dans la rue, ils s'approchent d'eux pour leur ordonner de reprendre leur activité normale. En cas d'émeute, ils n'hésitent pas à charger et à tuer.

Les préfectures ont besoin d'avoir accès à une route et à du personnel. Toutefois, elles ont un effet négatif sur l'attrait de la petite zone environnante.





Ingénierie et transport

INGÉNIERIE

Les ingénieurs sont essentiels pour la réussite de nos cités et de l'Empire. Nos routes sont les meilleures au monde. Sans les efforts et le travail des ingénieurs, notre civilisation n'existerait pas.

Pour vous, gouverneur de la cité, les ingénieurs sont des personnes clés dans la mesure où ce sont eux qui effectuent les travaux de réparation et de maintenance. Sans leur travail, les bâtiments s'effondreraient.

Les études d'ingénieurs sont des petites structures destinées à former des ingénieurs, puis à les envoyer patrouiller dans les zones avoisinantes (dans un rayon de 2 carrés de la route). Ils réparent toute faille qu'ils détectent, empêchant ainsi les bâtiments de s'effondrer.

Construisez des études d'ingénieurs un peu partout dans la cité, de sorte qu'elles puissent couvrir la totalité des bâtiments.

Vous n'avez pas besoin de fournir des ingénieurs pour la construction.

Certaines structures ne nécessitent pas de maintenance de la part des ingénieurs. Ces structures sont les suivantes :

- Réservoirs, aqueducs, fontaines et puits ;
- Murs, tours et forts ;



Etude d'ingénieurs

REMARQUE DU SCRIBE :

utilisez la carte Risques pour détecter les bâtiments risquant de s'écrouler. Attribuez un haut niveau de priorité à l'ingénierie sur le panneau Partage du travail de façon à ce que vos études d'ingénieurs puissent fonctionner à plein rendement. Une étude d'ingénieurs opérationnelle porte un drapeau bleu.



🌀 Jardins et statues.

Les études d'ingénieurs n'influencent pas le pouvoir d'attraction des logements avoisinants.

CHEMINS ET ROUTES

A ses débuts, Rome comportait uniquement quelques routes à angles droits et des pâtés de maisons rectangulaires. Cette disposition urbaine était considérée comme la plus efficace et vous êtes donc encouragé à planifier votre cité de la même manière.



Les routes et les chemins sont essentiels pour le bon fonctionnement de votre cité. Vos citoyens refusent de marcher sur autre chose (bien que les immigrants soient moins difficiles).

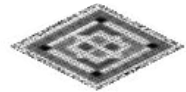
Toutes les routes sont, à l'origine, des chemins de terre, similaires à celui qui traverse votre province au début de la mission. Avec le temps, vos citoyens élargissent et pavent automatiquement ces chemins qui deviennent alors de véritables routes.

Vous pouvez apporter des améliorations supplémentaires en construisant une plaza sur cette route. Bien que la construction de plaza soit assez coûteuse, les citoyens en prennent soin et elles améliorent l'attrait de la zone environnante.

Presque tous les édifices que vous pouvez construire doivent être reliés à une route, ce qui signifie qu'au moins une partie de la route doit être adjacente à au moins une partie du bâtiment. Un bâtiment sans accès à une route ne peut ni recruter ni envoyer ses employés travailler à l'extérieur (seuls les puits, les fontaines, les aqueducs et les réservoirs font exception à cette règle et ne requièrent pas d'accès à la route pour recevoir leur part de main-d'œuvre).

Tous les prestataires de services qui opèrent en marchant le long des routes ne peuvent fournir leurs services qu'à des bâtiments qui sont très proches des routes. Cette règle s'applique à un grand nombre de personnes, y compris les préfets, les ingénieurs, les marchands, les employés des thermes et les artistes. Les édifices situés trop loin d'une route ne peuvent pas bénéficier des services des employés d'autres bâtiments lorsque ces derniers passent devant eux.

Les routes longues et droites sont meilleures pour la circulation que les petites routes comprenant de nombreuses intersections. Chaque fois qu'un citoyen atteint un



Plaza



croisement, il doit décider de la direction à prendre. Par conséquent, il est plus facile de contrôler le trafic sur les routes comportant peu d'intersections. Lorsqu'un citoyen se trouve devant un chemin bloqué, il fait demi-tour et retourne d'où il vient.

PONTS ET TRANSPORTS MARITIMES

Toutes les provinces disposent de sources d'eau naturelles provenant de lacs ou de rivières. De nombreuses provinces ont un

REMARQUE DU SCRIBE :

les logements doivent se situer à moins de 2 carrés de la route. Tous les autres bâtiments qui requièrent un accès à la route doivent être véritablement adjacents à la route.

Vous pouvez construire une route segment par segment en cliquant sur chaque carré de route ou bien en la faisant " glisser " aussi loin que vous le souhaitez.

Pour faire glisser une route, choisissez l'outil route et cliquez à l'emplacement où vous voulez que la route commence. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, tracez à l'écran la trajectoire de votre nouvelle route à l'aide du curseur. Le coût de construction de la route s'affiche à mesure que vous déplacez le curseur. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la route est construite et votre trésorerie paie les frais de sa construction.

Si la route disparaît entièrement lorsque vous la faites glisser sur la carte, cela signifie que des obstacles bloquent sa trajectoire. Construisez la route jusqu'à l'emplacement de l'obstacle, choisissez l'outil " Creuser ", supprimez l'obstacle, puis reprenez la construction de votre route.

fleuve pouvant servir à la navigation commerciale. Vous pouvez localiser ce fleuve grâce à l'épave qui flotte à sa surface et qui est emportée dans toute la province par le courant.



Pont bas

Vos ingénieurs ont conçu deux ponts ingénieux qui sont adaptés à différents fleuves. Le premier, appelé pont bas, a un coût de

construction faible et peut être construit à plusieurs endroits, mais les bateaux ne peuvent pas passer dessous. Le deuxième, appelé pont surélevé, est plus solide et plus grand et permet aux bateaux de passer dessous, mais a l'inconvénient d'être plus cher. Les piétons peuvent aisément marcher sur les deux types de ponts, même avec des charrettes.

Notez que les fleuves ne peuvent être surplombés de ponts qu'à certains emplacements, généralement là où les deux rives opposées sont suffisamment droites et régulières de façon à permettre aux méthodes de construction des ingénieurs de tenir.



REMARQUE DU SCRIBE :

les ponts n'ont aucune influence sur l'attrait des zones avoisinantes.

Consultez la carte de l'Empire pour voir si vous souhaitez avoir des échanges commerciaux maritimes avec d'autres cités. Si c'est le cas, ne construisez pas de pont bas sur le fleuve ; vous risqueriez de bloquer le passage des marchands maritimes. Si votre province n'a pas de partenaires commerciaux outre-mer, vous n'avez pas besoin de docks et vous pouvez construire le type de pont que vous voulez, où vous voulez. Pius fournit plus d'explications sur le commerce.

DOCKS

Les docks permettent de charger et décharger les bateaux et sont donc essentiels pour le commerce maritime. Cependant, les docks ne peuvent pas être construits n'importe où. Ils doivent naturellement permettre l'accostage des bateaux. Par conséquent, vous devez trouver une étendue de rive suffisamment droite et grande pour les construire. Le dock sert de trait d'union entre l'eau et la terre.



Pont surélevé



Dock

Certains dockers travaillent avec des grues pour transborder les marchandises ; d'autres utilisent des charrettes pour amener ces marchandises vers un entrepôt voisin ou pour acheminer des biens à exporter. Ces charretiers se déplacent à travers toute la province s'ils le doivent. Comme vous pouvez l'imaginer, cela peut prendre un moment et pendant tout ce temps, le bateau reste bloqué au dock. Par conséquent, il est important que les entrepôts soient situés à proximité pour ne pas ralentir les échanges.

CHANTIERS NAVAL ET QUAIS

Un chantier naval permet de construire des bateaux de pêche. Les bateaux de pêche fonctionnent à partir d'un quai.

REMARQUE DU SCRIBE :

lorsqu'un bateau accoste, il reste amarré jusqu'à ce qu'il ait déchargé toutes les marchandises d'importation vendues à votre cité et qu'il charge toutes les marchandises stockées dans les entrepôts et en attente d'être exportées. Ces opérations peuvent prendre un certain temps, en particulier si les entrepôts de stockage des marchandises destinées à l'exportation sont situés loin des docks. Construisez par conséquent des entrepôts supplémentaires près du dock et nommez l'un d'entre eux votre " centre d'échanges " pour faciliter les échanges.

Un seul bateau peut accoster dans un dock. Si vous prévoyez de procéder à de nombreux échanges commerciaux maritimes, il est conseillé de construire un grand nombre de docks. Les docks ont une influence néfaste sur l'attrait des zones résidentielles avoisinantes.

Les provinces riches en poissons sont reconnaissables aux mouettes tournoyant autour des plans d'eau. Les poissons remplacent la viande animale dans le régime alimentaire des personnes.

Si votre province est riche en poissons, construisez un chantier naval près du plan d'eau où les mouettes tournoient. Le chantier naval doit avoir un accès à la route ainsi que des employés. La construction de chaque bateau de pêche requiert trois charrettes entières de bois.

Pour faire tourner une industrie de poisson, vous devez également disposer d'au moins un quai de marchandises. Les pêcheurs travaillent à partir du quai, pas du chantier naval. Dès qu'un bateau est terminé au chantier naval, il est dirigé vers l'un des quais disponibles. Chaque quai permet de mettre en service un bateau de pêche. Dès qu'un quai est accessible par la route et dispose de suffisamment de main-d'œuvre, un bateau embarque son



Chantier naval





équipage, puis se dirige vers les zones de pêche. Lorsqu'il est plein, le bateau retourne au quai le plus proche pour décharger les poissons. Dès qu'il est déchargé, il retourne en mer. Les travailleurs des quais emportent leurs prises vers l'entrepôt disponible le plus proche.

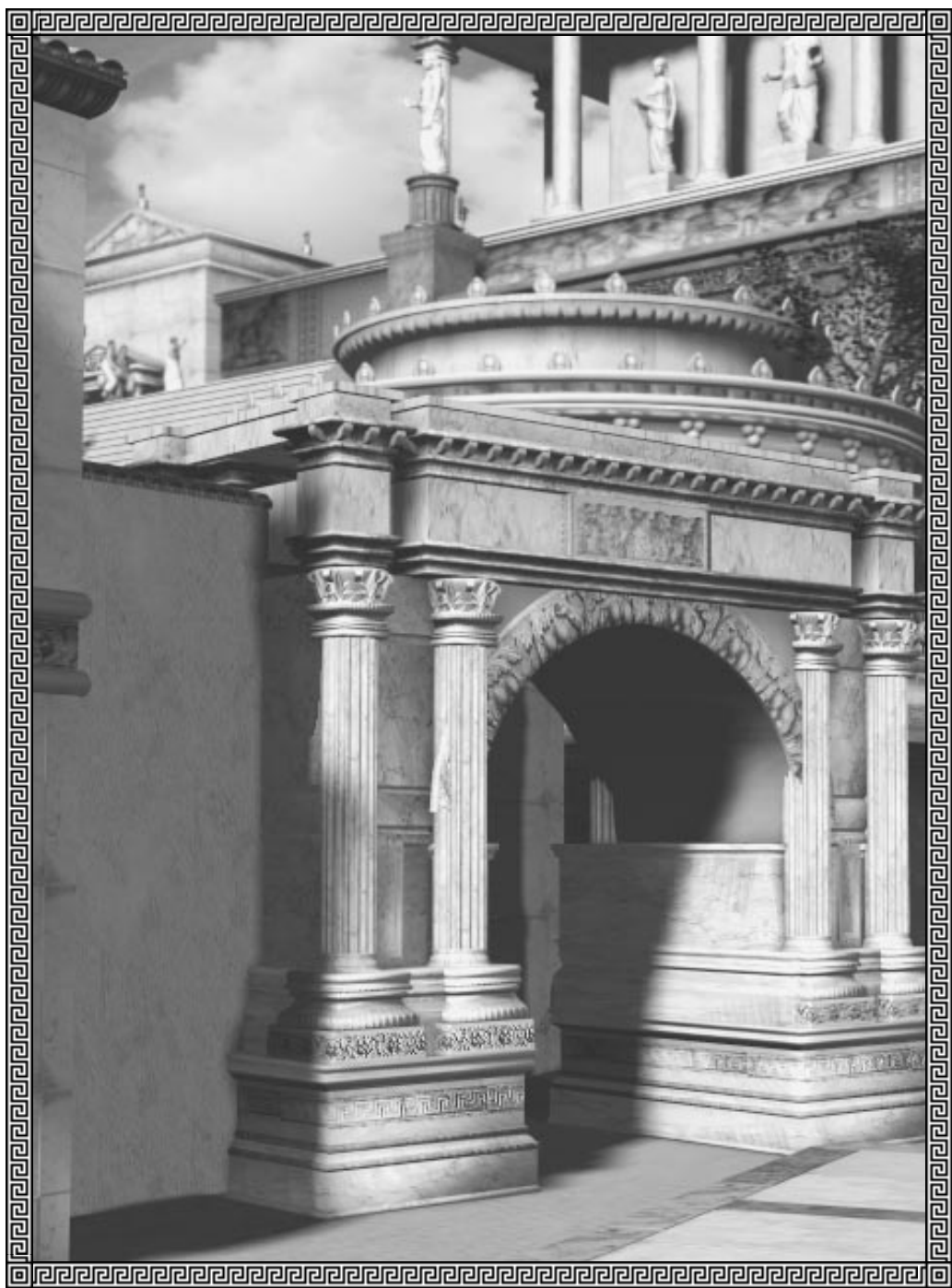


Quai

REMARQUE DU SCRIBE :

le chantier naval et le quai requièrent un bon accès à la route, des ouvriers, et une maintenance régulière de la part des ingénieurs et des préfets. Comme vous pouvez vous en douter, ils diminuent considérablement l'attrait des quartiers avoisinants.





Education

L'éducation est en grande partie ce qui distingue les Romains des barbares et ce qui permet de transmettre notre culture aux nouvelles générations.

ECOLES, UNIVERSITÉS ET BIBLIOTHÈQUES

Vous pouvez construire trois types d'établissements d'éducation dans votre cité : des écoles, des universités et des bibliothèques.

Les établissements d'enseignement sont indispensables. Sans ces derniers, le niveau des logements ne peut pas évoluer. Les maisons les plus avancées veulent avoir accès aux trois établissements. Pour plus d'informations sur l'évolution des maisons.

La cité a pour devoir général d'éduquer les jeunes et pour cela doit apporter aux maisons individuelles un accès aux bâtiments d'éducation. Le nombre total de personnes en âge d'aller à l'école (jusqu'à l'âge de 13 ans) et en âge d'aller à l'université (de 14 à 21 ans) de la population détermine le besoin général d'écoles et d'universités. Pour les cités nouvelles en expansion rapide, le nombre d'établissements d'enseignement nécessaires pour permettre aux maisons d'évoluer est probablement plus que suffisant pour éduquer tous les enfants. Toutefois, lorsqu'une cité devient très importante, le nombre de jeunes à éduquer augmente et les écoles et les universités que vous avez construites pour les maisons deviennent insuffisantes. Il peut donc être nécessaire de construire des établissements supplémentaires.

L'éducation fournie dans votre cité détermine



Ecole



Académie

Education

80



Bibliothèque

son niveau de culture. La taille des classes est un élément clé qui vous permet d'améliorer le composant éducatif de votre culture : des classes plus petites (en fonction du nombre d'élèves ou d'étudiants potentiels et du nombre d'écoles et d'universités opérationnelles dans votre cité) permettent d'obtenir un niveau de culture beaucoup plus élevé. Si la cité ne réussit pas à fournir l'éducation nécessaire à toutes les classes d'âge, le niveau de culture diminue. Une école peut éduquer 50 élèves et une université 100 étudiants.

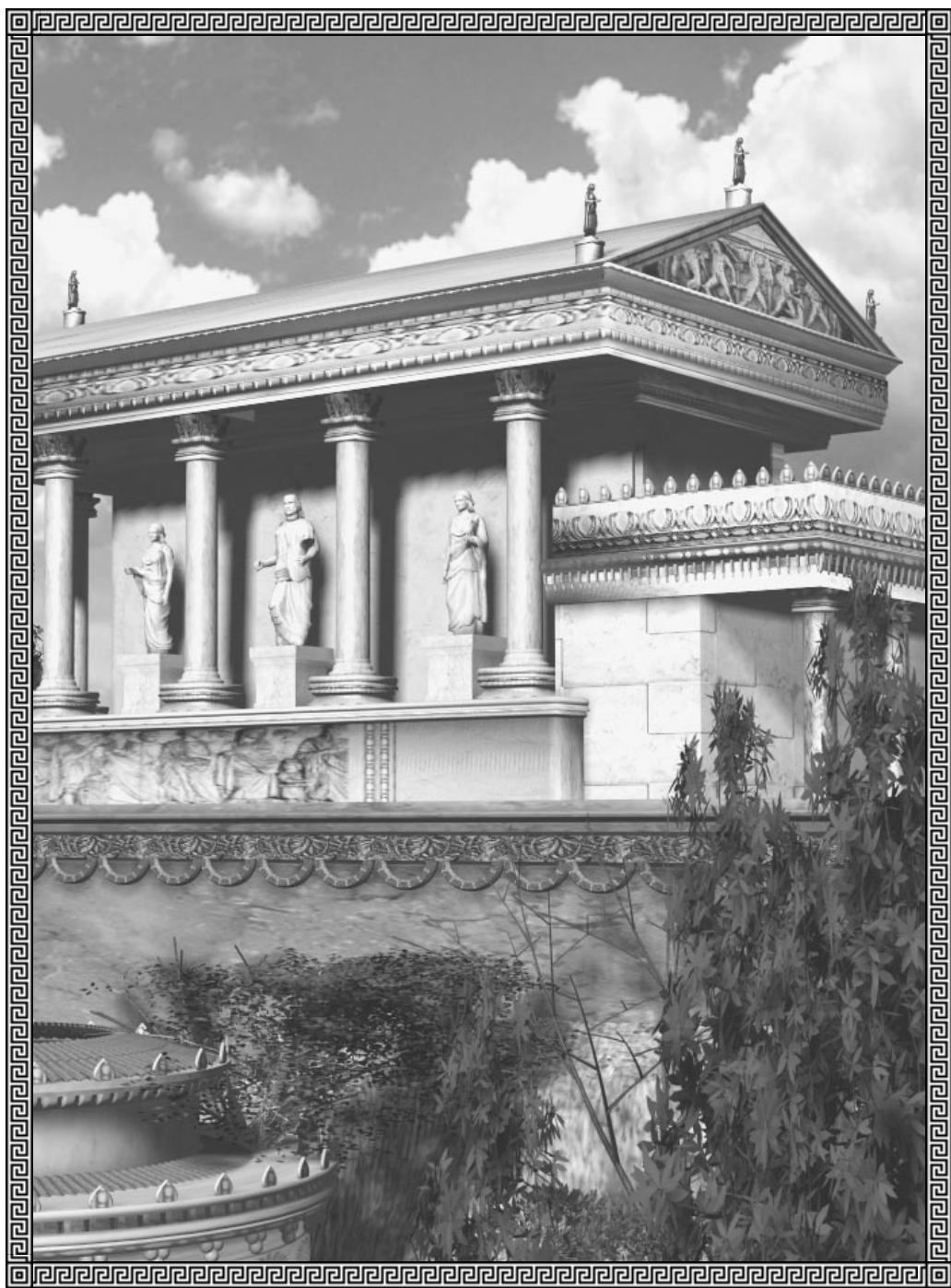
Les adultes, eux, veulent avoir accès aux bibliothèques à toutes les périodes de leur vie ; une bibliothèque peut accueillir 800 personnes.

CONSEIL DU SCRIBE :

vous pouvez à tout moment vous adresser à votre conseiller d'éducation pour savoir combien de citoyens font partie de la catégorie en âge d'aller à l'école et le nombre d'étudiants que vos établissements peuvent prendre en charge. Consultez la pyramide des âges du conseiller démographique pour plus de détail.

En raison du bruit et du chahut des jeunes enfants, les écoles réduisent légèrement l'attrait des propriétés attenantes. Les universités et les bibliothèques exercent une influence largement plus positive sur l'attrait des quartiers avoisinants. Les trois établissements nécessitent du personnel et un accès à la route.





Religion

Qu'est-ce que la prospérité et l'ambition ? N'oubliez pas que vous êtes un simple mortel ! Nul ne peut ignorer les dieux sans risques. L'Histoire ne retient pas les cités sans dieux.

DIEUX

Votre Panthéon compte cinq dieux. Ces dieux exigent l'adoration et patronnent diverses activités. Dédiez leur des temples ; ils vous en seront grès.

Les dieux romains ne sauraient se contenter de demi-mesures. Votre cité doit ériger des temples en rapport avec sa prospérité et vous devez veiller à rester équitable dans vos dévotions. Si vous vous attirez le courroux des dieux, attendez-vous à souffrir, vous et votre cité.

Si vous vous montrez trop distant, les dieux vous enverront un message d'avertissement sous forme d'incident. Si vous continuez à les traiter sans respect, ils se mettent réellement en colère et provoquent une catastrophe grave. Les dieux sauront vous tourmenter de mille et une manières.

Les dieux savent également se montrer reconnaissants. Contentez-les et vous serez récompensé de différentes façons suivant le dieu en question.

Vous pouvez également dédier un festival à l'un des dieux, ce qui le met dans de meilleures dispositions à votre égard. Pour plus d'informations sur les festivals.



Cérès est la déesse de l'agriculture. Etant donné que la nourriture est un élément vital pour tout le monde, il est conseillé de conserver ses faveurs. Selon son humeur, elle peut décider si les gens mangent en abondance ou s'ils meurent de faim.

Neptune, le dieu de la mer, protège les marins de la province sur les navires de commerce comme sur les bateaux de pêche. On dit que la colère de Neptune provoque des tempêtes terribles.



Mercure est le dieu du commerce. Tous les citoyens qui s'engagent dans le commerce ou l'industrie exigent que vous honoriez Mercure, en particulier si leurs produits vous sont précieux.

Mars, le dieu de la guerre, protège vos soldats. Si vos légions ne se sentent pas parrainées, elles risquent d'être moins volontaires en cas de crise.



Vénus est la déesse de l'amour. Lorsque Vénus est contrariée, elle a tendance à partager ses sentiments avec vos citoyens, ce qui détériore considérablement l'humeur générale de la cité. Elle est également connue pour jouer avec la santé des citoyens.

La facilité d'accès de vos citoyens aux temples influe sur le niveau de culture de la cité. Chaque structure religieuse a une capacité donnée. Le niveau de culture baisse si un temple ou un oracle ne peut pas répondre à toutes les demandes des gens. Vous êtes averti !

Adressez-vous à votre conseiller en religion pour connaître l'avis des dieux. Si vous voyez des éclairs s'afficher près du message d'un dieu, il est temps d'agir. Plus les éclairs sont nombreux, plus le dieu est susceptible d'agir par colère. Un ou deux éclairs signifient que vous avez le temps de l'apaiser. Si quatre ou cinq éclairs s'affichent, le désastre est imminent. Bien entendu, toute action en faveur des dieux vous sera comptée.

TEMPLES

Rien ne plaît davantage à une divinité qu'un temple à sa gloire. Les temples améliorent également l'attrait du voisinage et le niveau de culture de la cité. Les temples emploient des prêtres qui se déplacent dans leur zone pour permettre aux citoyens d'adorer leur patron. Les meilleurs quartiers requièrent la visite de prêtres attachés au culte d'au moins quatre dieux. Les grands temples sont certes plus chers mais flattent également davantage les divinités. De plus, ces temples ont également un plus grand impact sur l'attrait des quartiers.

ORACLES

Les oracles sont des temples d'un type un peu particulier. Ils sont en effet dédiés à tous les dieux. Ils offrent les mêmes avantages que les temples, c'est-à-dire qu'ils augmentent l'attrait des quartiers et le niveau de culture, tout en satisfaisant tous les divinités



Petit temple



Grand temple



Oracle

de façon égale. La construction de tous les temples requis dans une zone demande beaucoup d'argent et d'espace. Les oracles apportent une solution à ce problème dans la mesure où ils requièrent beaucoup moins d'espace matériel et moins d'investissements financiers qu'un nombre équivalent de temples. Les oracles sont donc particulièrement efficaces et utiles.

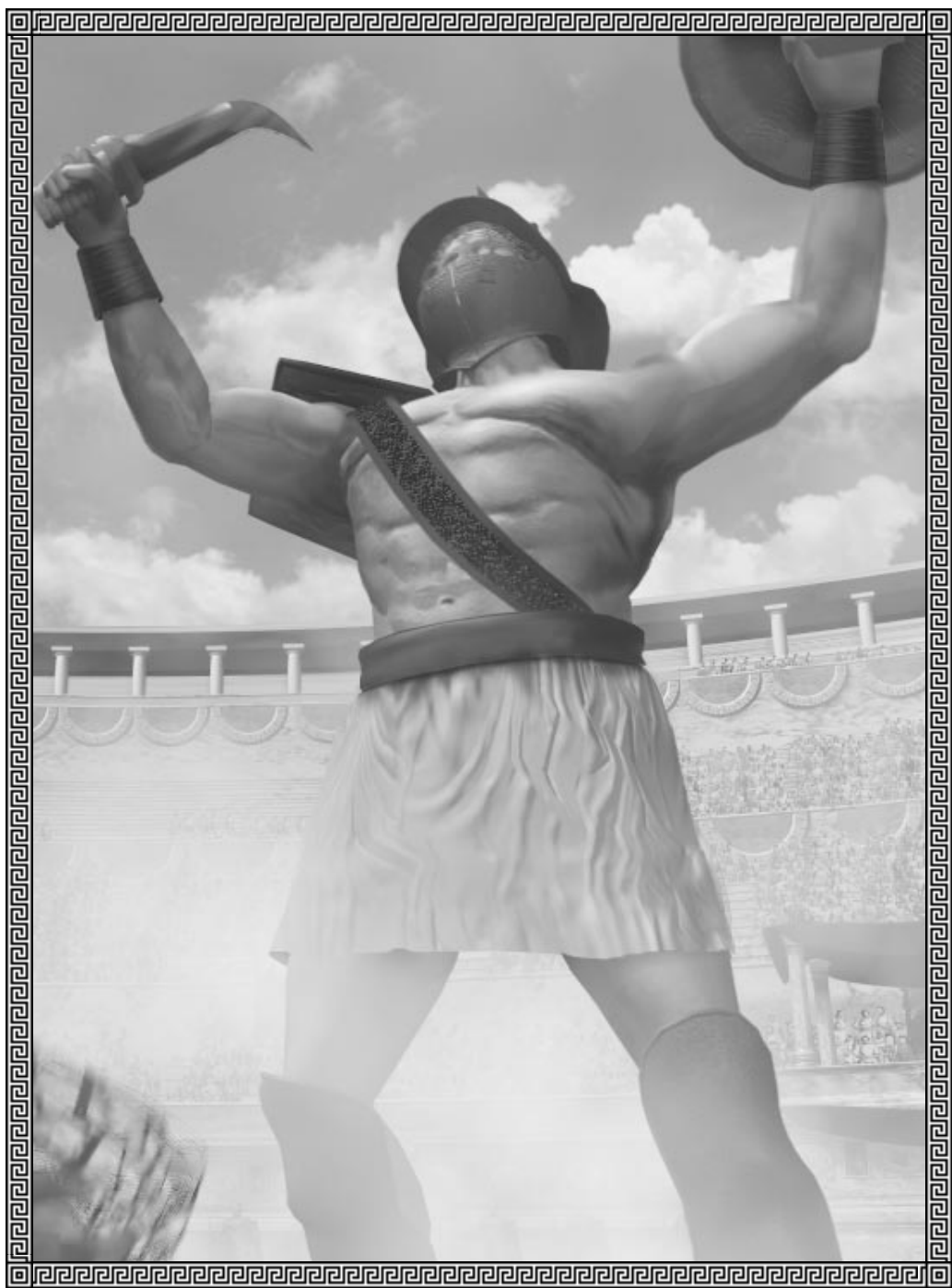
Bien entendu, les oracles ont également un inconvénient. Pour construire un oracle, il vous faut du marbre. Toutes les missions ne disposent pas de marbre et celles qui en ont peuvent exiger que vous l'importiez à un prix adéquat. De plus, les oracles n'envoient pas de prêtres desservir des zones d'habitation. Un oracle est simplement un lieu qui permet aux citoyens de venir rendre hommage à leurs dieux.

REMARQUE DU SCRIBE :

demandez à votre conseiller religieux quelle est votre situation par rapport aux dieux. Si certains dieux sont en colère contre vous, construisez plus de temples. Si cela s'avère peu pratique ou si vous devez apaiser rapidement un dieu particulier, organisez un festival en son honneur. Pius donne plus de détails sur les festivals.

Chaque oracle ou grand temple que vous construisez nécessite deux tonnes de marbre. Vous trouverez plus d'explications sur le marbre.





Divertissements

La vie ne se résume pas uniquement au travail, même pour la plèbe. L'histoire romaine a prouvé à plus d'un gouverneur que " le pain et les jeux du cirque " n'est pas une maxime vide de sens.

Les goûts évoluent proportionnellement au niveau de vie. Les citoyens relativement riches veulent pouvoir se rendre à pied sur les lieux de divertissement et ils demandent des formes de loisirs toujours plus variées à mesure que leur maison accède à des niveaux plus élevés.

LIEUX DE DIVERTISSEMENT ET ÉCOLES D'ARTISTES

Vous pouvez fournir différentes formes de divertissements à vos cités. Vous devez construire les édifices où les spectacles ont lieu, ainsi qu'une base pour la performance des artistes. De plus grandes salles permettent à plus de spectateurs d'assister à un événement. Ces lieux sont, par ordre croissant de taille, les théâtres, les amphithéâtres, les colisées et les hippodromes. Les acteurs sont formés dans des écoles de théâtre, les gladiateurs sont formés dans une école de gladiateurs, les lions sont domptés dans un parc à lions et les conducteurs de chars sont formés dans une école spécifique, qui est également le lieu de fabrication de leurs chars.

La construction de lieux de spectacle apporte peu d'avantages, si tant est qu'ils ont accès à une route et du personnel. Sans artistes, le personnel des salles devient un peu désespéré et essaie de divertir lui-même les gens, bien que les résultats soient loin d'être marquants.



Ecole de gladiateurs



Ecole de théâtre

Chaque école du spectacle forme des spécialistes destinés à divertir les foules. Une fois formés, les comédiens se rendent dans des lieux appropriés où ils peuvent monter un spectacle pendant une période de temps donnée. A l'issue de cette période, le spectacle est terminé. A moins qu'un autre artiste n'ait commencé un nouveau spectacle, la valeur de divertissement fournie par cette salle diminue.

Les artistes circulent dans les rues et annoncent leur spectacle aux citoyens. Seules les maisons situées sur le passage d'un artiste peuvent avoir connaissance des spectacles.

Les artistes sont souvent des gens étranges qui ne donnent pas bonne réputation à un quartier. Les acteurs constituent la seule exception dans la mesure où le théâtre est très respecté, si bien que leur présence est un atout pour l'attrait d'un quartier. En revanche, le bruit et le danger, renforcés par l'odeur du sang, rendent les écoles de gladiateurs, les parcs à lions et les fabriques de chars défavorables pour les zones avoisinantes.

REMARQUE DU SCRIBE :

une école du spectacle fournit des artistes à plusieurs lieux de divertissement différents. Tenez-en compte, car vous risquez de construire de nouvelles salles en pensant que les artistes existants sont suffisamment nombreux. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un lieu de divertissement pour prendre connaissance de la situation. Vous verrez ainsi les spectacles organisés et vous pourrez vérifier sur les cartes de divertissement les différents type de lieu afin de savoir si vous devez construire plus d'écoles de spectacle.

Essayez de construire les écoles assez loin des lieux de spectacle, ce qui oblige les artistes à passer dans certaines zones résidentielles pour s'y rendre et à couvrir ainsi plus de zones pour annoncer leur spectacle.

THéâTRES

Les Romains trouvent la vie ennuyeuse s'ils ne peuvent pas régulièrement se rendre au théâtre, à des concerts et à des récitations organisés dans des théâtres et des amphithéâtres bien conçus. Les théâtres ont tendance à attirer un public plus littéraire et cultivé et améliorent l'attrait des quartiers aux alentours. Les théâtres ne proposent que des pièces jouées par des acteurs.

AMPHITHéâTRES ET COLISÉES

Les amphithéâtres proposent également des pièces mises en scène par des acteurs. Cependant, les plébéiens sont plus amateurs de jeux du cirque que de beaux-arts. Les amphithéâtres organisent aussi des combats de gladiateurs permettant au public d'assouvir ses pulsions de violence. Un amphithéâtre correctement utilisé doit donc accueillir à la fois des acteurs et des gladiateurs.

Les colisées organisent des combats de gladiateurs, tout comme les amphithéâtres. Ils sont également suffisamment grands pour ajouter des spectacles d'animaux féroces à leur répertoire. Les animaux exotiques et sauvages (les lions en particulier) en provenance des nouvelles provinces de l'Empire forment la principale attraction. Le clou du spectacle étant généralement les combats entre les animaux et les gladiateurs. Les combats entre différents animaux sont aussi toujours de grands succès. Rien ne vaut un bon combat à mort entre des lions et des gladiateurs !



Théâtre



Amphithéâtre



Colisée



HIPPODROMES

Les courses de chars sont encore plus populaires que les spectacles du colisée. Un hippodrome, tel que le Circus Maximus à Rome, est une énorme structure. Aucune cité ne peut en avoir plus d'un. Cette structure requiert plus de talents d'ingénierie que vous n'en disposez lors des premières missions. Les courses de chars remontent à très longtemps.

REMARQUE DU SCRIBE :

les théâtres en activité proposant des spectacles font grimper votre niveau de culture. Aucune autre forme de spectacle n'a d'influence sur ce niveau.

La cité a un besoin " général " de divertissement, au-delà de celui requis pour les seules maisons individuelles. Il est parfaitement possible que plusieurs citoyens aient accès à un lieu de divertissement mais que celui-ci ne puisse pas tous les accueillir ! Un nombre suffisant de lieux de divertissement permet d'offrir plus de loisirs dans chaque quartier. Votre conseiller aux loisirs peut vous indiquer le nombre de lieux d'amusement opérationnels, le nombre de spectacles disponibles au total et si le divertissement est adéquat. Si un type de lieu de divertissement est classé " passable " ou " pauvre ", utilisez la carte Divertissement pour savoir à quel endroit vous devez ériger de nouveaux lieux de spectacle.



Hippodrome

L'étymologie grecque " hippodrome " qui signifie " champ de course de chevaux " en dit long sur les origines anciennes de ce spectacle. Les hippodromes sont très appréciés par les citoyens, car peu de cités peuvent se permettre d'avoir une structure aussi grande et aussi chère. Vos citoyens auront l'impression d'être plus prospères si vous en construisez un dans leur cité.

Les amphithéâtres, les colisées et les hippodromes font baisser la popularité de tous les quartiers avoisinants. Les citoyens aiment certes les spectacles mais apprécient peu la circulation générée dans le voisinage, sans parler du bruit et des personnages indésirables.

FESTIVALS

Les Romains ont toujours adoré les festivals. Même lorsqu'une cité offre suffisamment de spectacles, les gens n'ont pas toujours le temps d'en profiter. Un festival est l'occasion idéale de profiter des activités proposées ou simplement de manger, boire et s'amuser. Les festivals améliorent toujours l'humeur des citoyens et cela est encore plus vrai pour les grands festivals. Les citoyens travailleront deux fois plus dur pour pouvoir se rattraper pendant le festival.

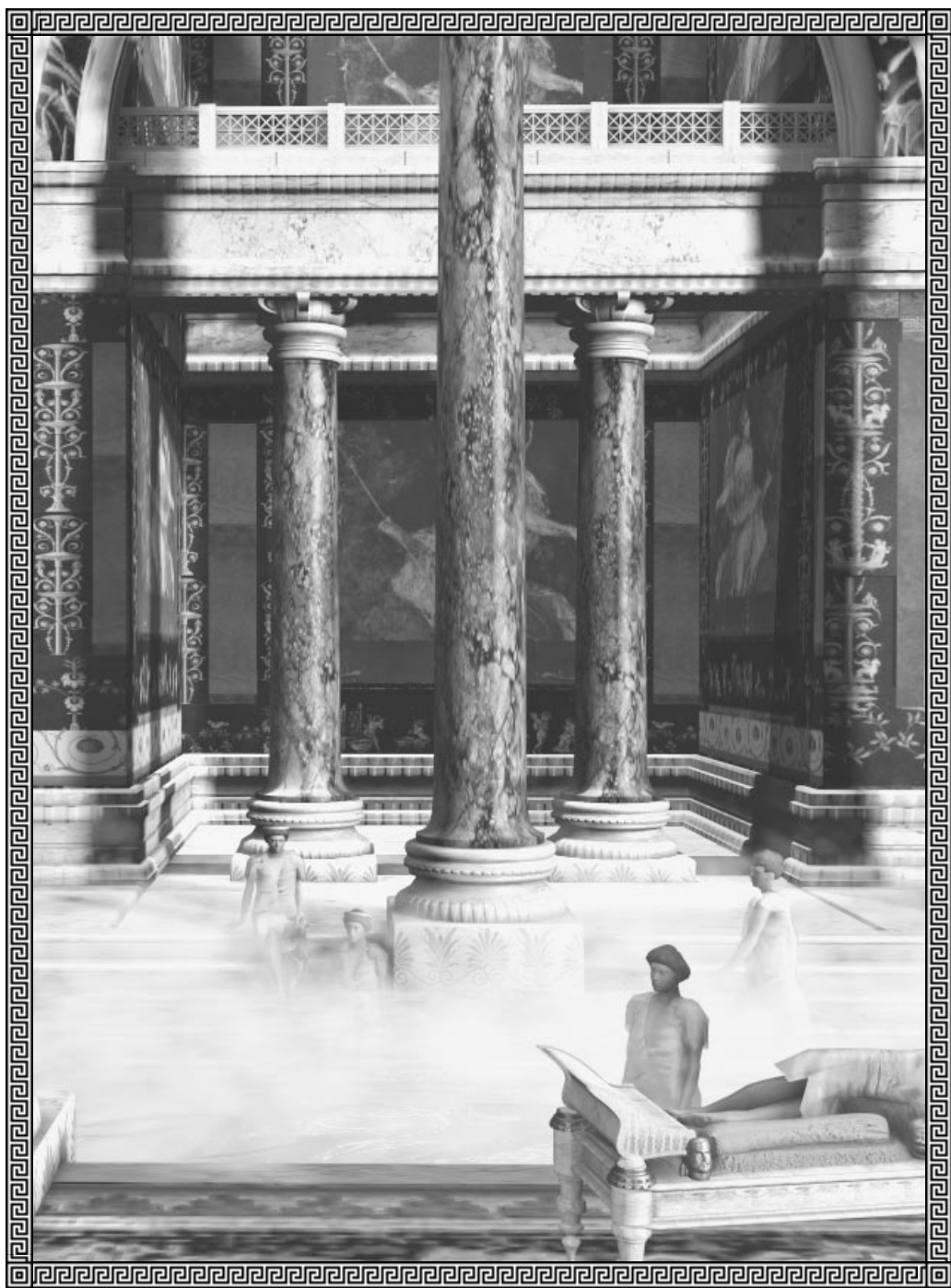


REMARQUE DU SCRIBE :

les festivals prennent un certain temps à préparer. N'oubliez pas d'en organiser un de façon régulière et n'attendez pas une crise pour vous le rappeler. Un festival peut vous éviter la colère divine et permet également aux gens d'oublier leurs problèmes, c'est un fait reconnu. Mais si vous attendez que les uns comme les autres aient désespérément besoin d'un festival, les dieux risquent de se mettre en grève et les gens de se révolter, alors que vous serez encore en train de préparer les festivités. Le deuxième (ou troisième, etc.) festival que vous organisez dans la même année n'apporte pas autant d'avantages que le premier.

Vous pouvez organiser des petits festivals, des grands festivals ou des festivals grandioses. Les plus grands festivals coûtent plus cher et prennent plus de temps à organiser, mais ils offrent un plus grand nombre d'avantages. Les festivals grandioses requièrent en outre une quantité de vin suffisante pour tout le monde ; par conséquent, si vous ne disposez pas de suffisamment de vin, vous ne pouvez pas organiser de festival grandiose.

Les festivals contentent autant les citoyens que les dieux. Lorsque vous planifiez une célébration, vous devez choisir le dieu à honorer, qui sera satisfait au moment du festival.



Santé et hygiène publique

Les Romains jouissent généralement d'une bonne santé, tant qu'ils ont un régime alimentaire varié et qu'ils sont régulièrement examinés par un médecin. Ils sont également très exigeants en ce qui concerne leur hygiène. Votre cité peut offrir des structures qui aident le public à se protéger des maladies. Si vos citoyens ne prennent pas soin d'eux, ils sont plus susceptibles de tomber malades. Lorsqu'ils sont malades, ils ont besoin d'être soignés à l'hôpital. S'il n'y a pas de place dans un hôpital au moment voulu, ils meurent.

STRUCTURES SANITAIRES : THERMES ET BARBIERS

L'accès aux thermes publics et des visites régulières chez des barbiers sont très importants pour les romains, bien que cela contribue plus à leur bien-être social qu'à leur santé. Les thermes et les barbiers ont également une influence favorable sur l'attrait d'un quartier et leurs services sont requis par les meilleures maisons. Les citoyens aiment passer autant de temps que possible aux thermes et, après tout, qui veut avoir à faire un long chemin pour rentrer chez soi après une séance de nettoyage et de détente ?

Les deux structures requièrent donc un accès à la route ainsi que des employés ; les thermes doivent en outre être approvisionnés en eau, par l'intermédiaire des conduits souterrains reliés à un réservoir.



Thermes



Dispensaire



DISPENSAIRES ET HÔPITAUX

Les dispensaires sont petits et emploient un personnel limité. Ils forment des médecins et les envoient vérifier la bonne santé des gens du voisinage. Leur rôle est entièrement préventif et, la plupart du temps, ils sont assez efficaces pour prévenir les maladies.

Les hôpitaux sont plus grands que les dispensaires et emploient plus de personnel. Ils sont nécessaires lorsque, malgré les meilleures politiques sanitaires, des maladies se déclarent. Un hôpital peut soigner un petit nombre de personnes à la fois, mais généralement c'est amplement suffisant pour des petites cités. Les plus grandes cités requièrent plus d'hôpitaux. Votre conseiller d'hygiène peut vous dire si vous devez construire plus d'hôpitaux.

Si les hôpitaux n'ont pas un nombre suffisant de personnel, ils ne peuvent soigner qu'un nombre limité de patients. Pour chaque membre du personnel manquant, un patient en moins peut être soigné.

Les dispensaires n'ont aucune influence sur l'attrait d'une zone. Les hôpitaux ont en revanche un effet légèrement négatif sur l'attrait des quartiers avoisinants, probablement à cause de l'odeur et de la présence de gens malades.

MALADIES

Les citoyens mal nourris sont les plus exposés aux risques de maladies. S'ils ne sont pas régulièrement examinés par un médecin, leurs chances de tomber malade augmentent encore. Il arrive parfois que, malgré vos efforts de prévention, des



Hôpital

voyageurs apportent des maladies dans la cité. Vénus est également connue pour envoyer des fléaux sur une cité lorsque celle-ci éveille son courroux.

Lorsqu'une maladie se déclare dans une cité, un certain nombre de personnes sont touchées. S'il y a une place pour eux dans les hôpitaux, ils sont soignés. Malheureusement ceux qui ne trouvent pas de place meurent.

Les maladies ont bien entendu un impact sur l'humeur de vos citoyens.





Gouvernement, administration et argent

Dans votre cité, c'est vous qui représentez le gouvernement. Votre rôle est de diriger la construction d'une cité à l'intérieur de votre province, conformément aux instructions et aux objectifs qui vous ont été donnés par César. La tâche du gouvernement est également d'assurer une intendance régulière, de fournir des surveillants (préfets) pour protéger la cité contre les incendies et les crimes et pour la défendre contre des éventuels barbares (un " barbare " est quelqu'un qui n'est pas romain). Vous remplissez vous-même tous ces rôles, avec l'aide de divers conseillers si nécessaire.

Toutes ces activités gouvernementales nécessitent de l'argent, qui doit bien venir de quelque part. Les taxes sur le revenu sont l'une des sources de financement de toute cité (l'autre étant le commerce). Le prélèvement des taxes est l'aspect déplaisant du gouvernement ; il est impopulaire, mais nécessaire. Personne n'aime payer des taxes, mais tout le monde apprécie les services publics.

SÉNAT

Le Sénat est la structure administrative principale de la cité. Il héberge vos conseillers, qui placent des drapeaux à l'extérieur du bâtiment pour vous indiquer les quatre niveaux principaux de la cité : culture, prospérité, paix et estime, dans cet ordre. A mesure que la cité progresse, ces drapeaux sont hissés ou abaissés pour refléter vos résultats ; vous n'avez donc pas besoin de conseiller d'évaluation pour savoir si tout fonctionne bien.



Sénat



Les personnes au chômage ont l'habitude d'occuper les marches du sénat, où ils savent qu'ils sont plus en vue du gouvernement. Lorsque vous voyez des gens assis sur les marches du sénat, cela signifie que la cité a un certain taux de chômage. Plus ces personnes sont nombreuses, plus le taux de chômage est important.

Le sénat emploie également des percepteurs qui se rendent dans les quartiers voisins pour prélever les taxes dues. Les coffres du sénat stockent cet argent jusqu'à ce qu'il soit transféré à la trésorerie, à la fin de l'année. Le sénat est un bâtiment bien entretenu et il représente un centre de richesse et de pouvoir. Il augmente par conséquent l'attrait des quartiers avoisinants. Étant donné qu'il s'agit d'un grand bâtiment, sa construction est coûteuse et il requiert un grand nombre d'employés pour fonctionner à son potentiel maximal. Il est toutefois sage de le construire au début de la vie de la cité. Outre le fait qu'il génère des taxes sur le revenu, il se situe souvent au cœur des beaux quartiers, au centre de la cité, et vous fournit très tôt des informations qui sont utiles à la progression de la cité.

Une cité ne peut pas avoir plus d'un sénat.

FORUM



Forum

Le forum est un bureau satellite du gouvernement. Il se situe généralement à la périphérie de la cité. Sa tâche spécifique est d'envoyer des percepteurs prélever l'argent des taxes dans les zones trop éloignées des trajets couverts par les percepteurs du sénat.

Il n'y a pas de limite au nombre de forums que vous pouvez construire dans votre cité. Les forums augmentant l'attrait des quartiers

environnants, de nombreux gouverneurs en construisent lorsqu'ils étendent les zones résidentielles de la cité.

REMARQUE DU SCRIBE :

étant donné que le sénat et les forums conservent de l'argent dans leurs coffres, ils sont souvent la cible des envahisseurs, des émeutiers et des criminels.

Chaque personne assise sur les marches du sénat représente 5 pour cent de chômage. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur le bâtiment du sénat, une zone de texte blanche affiche des statistiques importantes concernant la cité. Pour estimer le nombre de forums requis, adressez-vous à votre conseiller financier. Si la proportion de citoyens imposables est très inférieure à 100 pour cent, utilisez la carte Commerce : taxes pour localiser les maisons qui ne paient pas leur part et envisagez de construire un nouveau forum dans ces zones. Certains quartiers très pauvres ne paient pas des taxes très élevées et c'est à vous de juger s'il est nécessaire d'y construire ou pas des forums. Vous pouvez décider par exemple qu'un taux d'inscription de 90 pour cent est suffisant, si les 10 pour cent qui ne sont pas redevables habitent dans des tentes.

ARC DE TRIOMPHE

Le triomphe d'un général revenant d'une campagne et traversant la cité à la tête de ses troupes victorieuses escortant des milliers de prisonniers enchaînés et une multitude de chariots remplis de butin est l'un des spectacles les plus splendides de Rome. De génération en génération, les Romains commémorent ces triomphes en construisant des arcs sur la Via Sacra, la plus grande route de Rome.

L'Arc de Triomphe est le monument le plus cher que vous pouvez construire dans votre cité. Ces structures sont dédiées aux campagnes militaires victorieuses et par conséquent, en tant que gouverneur, vous ne pouvez en ordonner la construction dans votre cité que lorsque l'une de vos armées revient triomphante d'une bataille dans une province distante. Un arc augmente considérablement l'attrait des quartiers voisins.



Arc de Triomphe



ARGENT

L'argent est une chose étrange. Il n'a absolument aucune valeur intrinsèque et son seul objectif est de permettre l'acquisition de biens. C'est un moyen, pas une fin. C'est la même chose dans vos cités. L'argent n'est jamais un but en soi pour les gouverneurs, et pourtant il doit être correctement géré s'ils veulent que leurs objectifs soient atteints.

L'empereur vous fournit une somme généreuse pour fonder votre cité, mais vous aurez vite fait de dépenser cette somme. Au moment où cela arrive, il vaut mieux que votre cité ait généré un profit ou soit sur le point d'en générer un. César peut parfois vous venir en aide par des financements supplémentaires, si votre mission est particulièrement importante pour l'Empire. Il peut également demander au sénat de Rome de vous octroyer le droit à un déficit temporaire.

Ce recours peut être dangereux pour votre avenir. En effet, la cité paie des intérêts de 10 pour cent sur tout solde négatif, ce qui peut encore plus vous empêcher de faire des profits. Si, dans le pire des cas, vous devez encore de l'argent lorsque votre crédit expire, vous êtes dans une mauvaise posture. Il vaut mieux espérer que cela ne vous arrive pas. Votre niveau d'estime chute lorsque César doit vous sauver d'un désastre financier. En résumé, vous disposez d'une somme initiale pour fonder une nouvelle cité, des crédits accordés à la discrétion de Rome et de l'argent que votre cité peut générer. Cet argent provient de deux sources : le prélèvement des taxes et l'exportation des produits. Les provinces peuvent varier en ce qui concerne leurs ressources industrielles, mais le revenu de

l'exportation est souvent extrêmement important. Réfléchissez toujours à la façon dont vous pouvez faire des profits par l'exportation.


GESTION DES COÛTS

Les cités ont toutes besoin d'argent. La construction de nouveaux bâtiments engendre généralement la plus grande dépense, en particulier en période de croissance. Il est très facile de construire tous les bâtiments voulus sans prendre en compte leurs coûts. N'oubliez pas que certains bâtiments coûtent beaucoup plus cher que d'autres. Les salaires sont généralement la deuxième plus grande dépense. Les autres frais comprennent les intérêts sur la dette envers Rome, votre propre salaire, le coût des biens d'importation de la cité, le tribut payé à Rome et les dépenses diverses telles que les festivals ou les pertes d'argent dues aux vols.



REMARQUE DU SCRIBE :

si votre cité se trouve dans une situation financièrement difficile, investissez tous vos efforts pour rapidement améliorer les choses. Vous disposez de plusieurs moyens :

 Arrêtez de construire de nouveaux bâtiments ou ne construisez que des édifices qui permettent de renflouer les caisses de votre cité. Un ou deux bâtiments (tels que des forums ou un dock, pour permettre les exportations, ou tout élément qui permet à certaines maisons d'évoluer et donc de payer plus de taxes) permettent de générer rapidement plus d'argent.



● Augmentez les taxes. Bien que cette mesure ait des effets négatifs sur l'humeur de la cité, elle peut, en particulier pour une courte période de temps, rapporter des fonds supplémentaires substantiels.

● Réduisez les salaires. Cette action ne vous rendra pas populaire, mais elle peut vous permettre d'économiser de l'argent dans l'une des principales catégories de dépense et, pendant une période limitée, s'avérer extrêmement utile.

● Exportez des biens. Il est de toute façon recommandé de le faire, mais il peut y avoir des périodes où vous devez vendre plus de produits que vous ne le voudriez. La nouvelle poterie ou le meuble que vous souhaitiez peuvent attendre.

● Arrêtez d'acheter des biens importés. Les biens d'importation sont souvent des produits de luxe, par exemple, des produits d'alimentation variés ou de l'huile d'olive. L'interruption de l'importation de produits de luxe pendant une courte période permet d'économiser de grandes sommes d'argent sans causer de mécontentement particulier à vos citoyens.

TAXES

Les taxes sont prélevées sur le revenu des citoyens, qui est proportionnel au niveau de leur habitation. Plus une maison évolue, plus ses occupants paient des taxes. Les habitants des villas (patriciens) paient des taxes très élevées. Toutefois, personne ne paie de taxes tant qu'un percepteur ne passe pas devant sa maison pour l'inscrire et prélever la taxe. Les percepteurs sont formés et employés par le Sénat de la cité et par

ses forums. Votre conseiller financier peut modifier le taux d'imposition sur le revenu conformément à vos instructions.

Les percepteurs apportent l'argent qu'ils collectent au Sénat ou au forum qui les emploie. L'argent est stocké dans les coffres du bâtiment jusqu'à la fin de l'année, où il est versé dans votre trésorerie principale. L'argent gardé dans ces coffres temporaires est inclus dans le total de la trésorerie et peut être dépensé comme s'il s'y trouvait déjà, mais il n'est pas à l'abri des vols.



Les gens sont assez sensibles au taux d'imposition d'une cité. Des taxes élevées permettent certes d'obtenir rapidement de l'argent mais elles mettent également les gens de mauvaise humeur et les encouragent par conséquent à émigrer. Par ailleurs, des taxes peu élevées rendent les gens heureux et attirent les immigrants, mais n'aident pas les finances de votre cité.



Dans toute mission, c'est à vous d'estimer quel est le taux d'imposition qui convient le mieux à votre style de gouvernement. Cependant, n'oubliez pas : l'imposition des citoyens n'est pas à elle seule suffisante pour générer de l'argent. Pour que votre cité puisse jouir de véritables richesses, vous devez également apprendre à maîtriser la production industrielle et le commerce.

TRIBUT

Le tribut est un paiement dû à Rome. Considérez-le comme un remboursement de l'investissement de Rome.

Le jour où César commencera à demander un tribut à votre cité sera un grand jour pour votre province, car vous saurez alors que vous contribuez à la progression de l'Empire ! Toutes les provinces de Rome paient le tribut afin de contribuer à l'expansion et à la protection de l'Empire et pour rembourser à Rome son investissement initial dans la fondation de la nouvelle province.

César sait que certaines provinces peuvent payer plus de tribut que d'autres et il prend tous les facteurs en compte au moment où il calcule le montant des tributs. Plus votre cité fait de profits et est avancée, plus l'empereur s'attend à ce que votre tribut soit important.

Vous ne pouvez pas modifier le montant du tribut que César demande à votre trésorerie ni refuser de le payer. Le tribut est prélevé une fois par an et votre trésorerie doit avoir les denarii nécessaires à disposition lorsque la facture arrive à échéance. L'incapacité de payer le tribut fait baisser le niveau d'estime de la cité.

RANG ET SALAIRE DU GOUVERNEUR

César permet aux gouverneurs de s'attribuer un salaire mensuel sur les revenus de leur province. Rome donne à votre province une somme d'argent pour lui permettre de créer une nouvelle cité et parfois fournit des fonds ou des crédits. Vous recevez également automatiquement un salaire modeste de Rome. Ceci vous permet d'accumuler des richesses personnelles en dehors de la trésorerie de la cité. Vos économies personnelles vous suivent d'une mission à une autre.



REMARQUE DU SCRIBE :

les cadeaux envoyés à l'Empereur peuvent cependant être dangereux dans la mesure où ils créent un précédent. En effet, plus vous envoyez d'argent à César, plus il attend de vous et risque d'être offensé si vos cadeaux n'augmentent pas en taille. Par conséquent, les cadeaux permettent certes d'augmenter votre niveau d'estime mais, à moins que vous ne puissiez soutenir un rythme approprié, vous risquez en fin de compte de perdre plus d'estime que vous n'en gagnez... sans parler de l'argent !

Vous avez toujours un rang dans l'Empire. Lorsque vous remplissez votre mission, César vous promeut généralement à un plus haut rang. Plus le rang est élevé, plus le salaire est important. Vous pouvez vous attribuer vous-même le salaire que vous jugez adéquat en fonction des richesses de la cité tout en recevant automatiquement le salaire approprié à votre rang. Cependant, si vous vous octroyez un salaire supérieur à celui correspondant à votre rang, vous risquez de vous faire des ennemis à Rome.

Votre richesse personnelle peut à l'occasion s'avérer très commode.

Il peut parfois être utile de verser de l'argent de vos propres économies à la trésorerie de la cité.



Maison du gouverneur



Villa du gouverneur



*Palais du
gouverneur*

Quelques centaines de denarii de votre poche peuvent être un sage investissement dans l'avenir de la cité, surtout si cela vous évite de provoquer le courroux de Rome en lui demandant des fonds supplémentaires.

En outre, César reçoit volontiers des cadeaux de ses gouverneurs. Chaque fois que vous décidez d'envoyer à César de l'argent de votre propre compte, vous montez dans son estime.

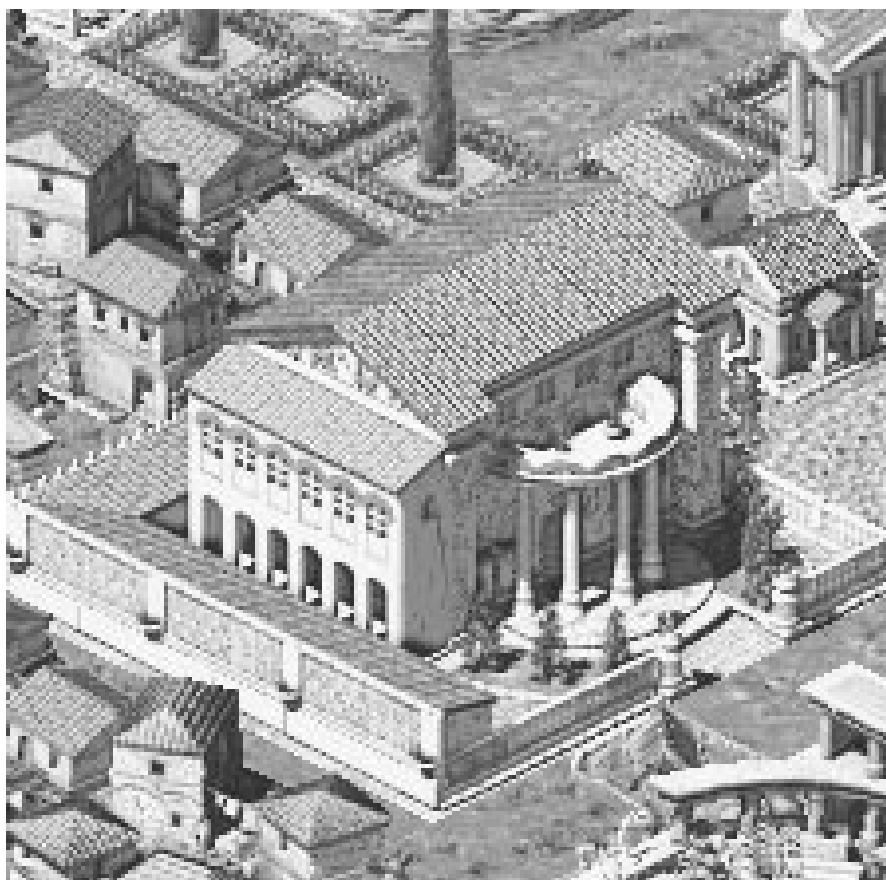
RÉSIDENCE DU GOUVERNEUR

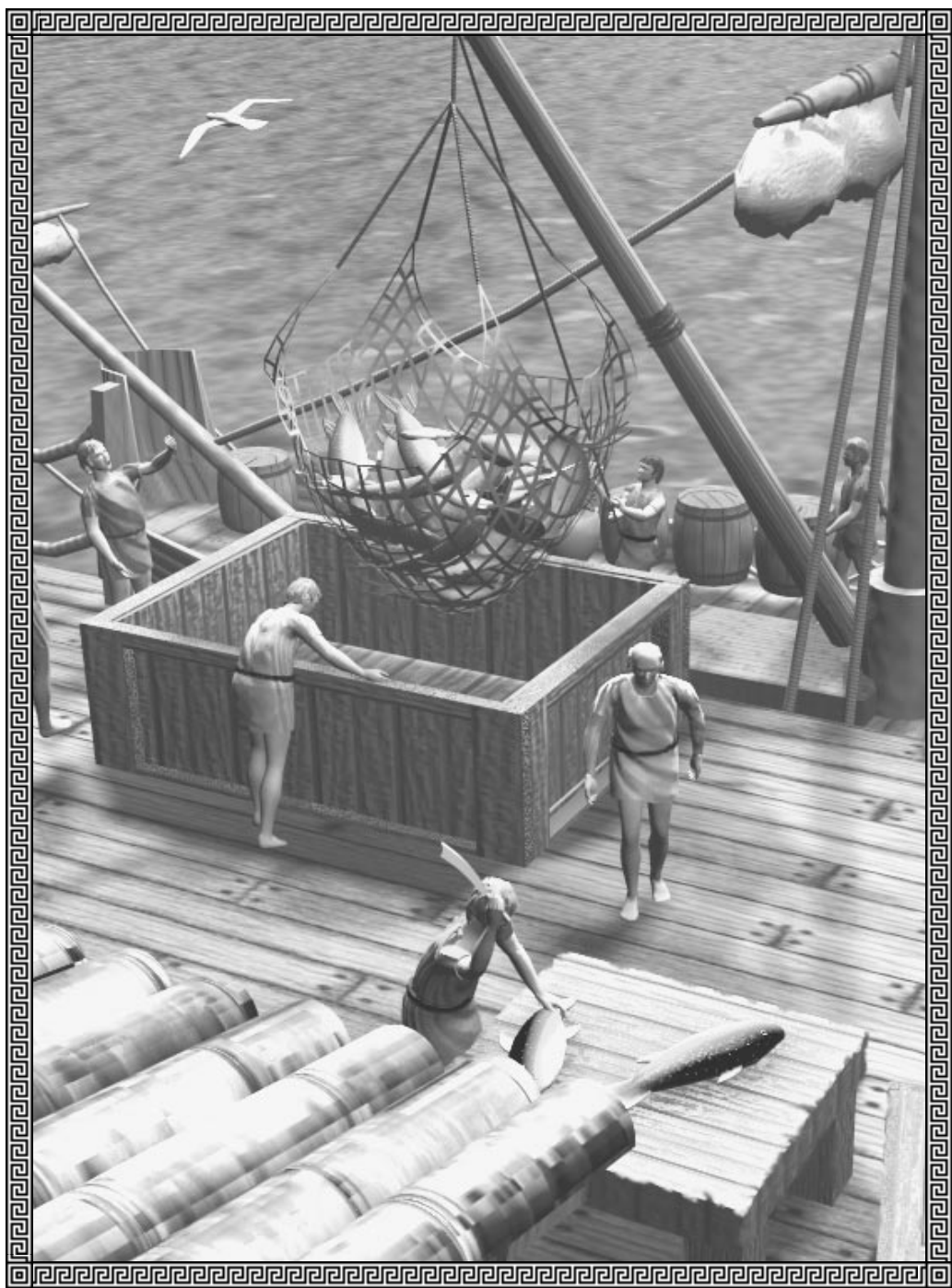
Le gouverneur d'une grande cité doit avoir un style de vie approprié. Vous êtes libre de dépenser vos propres économies sur la maison de votre choix, selon la quantité d'argent que vous êtes prêt à dépenser et l'espace que vous souhaitez avoir.

La résidence du gouverneur diffère des autres bâtiments seulement par le fait que son financement provient directement de votre propre argent (voir " Argent ",

La maison du gouverneur est toujours située dans l'un des quartiers les plus chics de la cité, également prisé par toutes sortes d'arrivistes et autres snobs. Plus la résidence du gouverneur est grande et coûteuse, plus elle confère un pouvoir d'attraction sur ses environs.

Notez également que la qualité de la résidence du gouverneur a une influence sur la prospérité globale de la cité. Votre résidence est en quelque sorte un signe extérieur de richesse de la cité ; une cité très prospère ne peut pas se permettre d'avoir un gouverneur vivant sous la tente et une cité sans résidence de gouverneur ne peut pas avoir un niveau de prospérité élevé (voir " Système d'évaluation du jeu ".





Nourriture, agriculture et industrie

NOURRITURE

Votre peuple ne peut littéralement pas se passer de nourriture. Si vous procurez à vos citoyens suffisamment de nourriture, leur humeur s'améliore sensiblement. Toutefois, leur humeur tient surtout au niveau de leurs rations. Toute détérioration risque de les pousser à l'émigration et au crime.

Les habitants des tentes sont les seules personnes dont la survie ne dépend pas des greniers de la cité. Ces pauvres hères préfèrent subsister du travail de la terre. Tous les autres, cependant, dépendent de vous pour leur nourriture.

Vous disposez généralement de plusieurs méthodes pour fournir de la nourriture : production dans des fermes, importation à partir d'autres provinces ou pêche. Toutes les provinces disposent de leurs propres ressources naturelles déterminant ce que vous pouvez produire.

Vous devez obtenir de la nourriture (par production agricole ou par importation), l'engranger puis la distribuer. Pour plus de détails sur l'importation des différents biens (y compris la nourriture) reportez-vous au chapitre sur le commerce,

Les personnes consomment du blé, des fruits, des légumes, de la viande et du poisson. La viande et le poisson sont découpés et conservés sous forme de filets. Le blé est de loin le type de nourriture le plus commun et le plus rentable à cultiver : une plantation céréalière peut nourrir deux fois plus de



personnes que n'importe quel autre type de ferme. (En pratique, cela signifie qu'une plantation céréalière cultive et récolte deux fois plus vite que tous les autres types de ferme.)

La plupart des personnes se contentent d'une nourriture simple à base d'un seul type d'aliment. Cependant, pour faire évoluer le logement vers des niveaux supérieurs, les habitants doivent bénéficier d'une nourriture plus variée : un deuxième type de nourriture pour commencer puis, pour un niveau encore supérieur, un troisième type.

Une charrette pleine de nourriture contient 100 " unités ", une unité correspond à la ration mensuelle d'une personne. Une charrette pleine permet donc de nourrir 100 personnes pendant un mois. Une ville de 1 000 habitants consomme donc dix charrettes de nourriture par mois.

Toutes les denrées comestibles sont placées dans des greniers. Lorsqu'un grenier se remplit, ses fenêtres se combler visuellement et vous pouvez ainsi contrôler rapidement le niveau des différents greniers. Votre cité peut également engranger la nourriture dans des entrepôts. Toutefois, cette nourriture n'est jamais consommée directement. Toute la nourriture consignée dans un entrepôt est destinée à l'exportation. Les fermes ne livrent leur production aux entrepôts que si tous les greniers sont pleins.

Les vendeuses du marché se rendent fréquemment aux différent greniers pour prendre de la nourriture. Une vendeuse de marché type prend généralement davantage de nourriture qu'elle peut en transporter. Par conséquent, une cohorte d'employés du grenier l'aide à transporter la nourriture jusqu'au marché.

REMARQUE DU SCRIBE :

au cas où Plus n'aurait pas été assez clair, laissez-moi vous rappeler que la distribution de la nourriture est indispensable à la prospérité d'une ville. Des citoyens bien nourris sont beaucoup plus enclins à vous rester fidèles.

Il est tout à fait possible que votre cité dispose globalement de suffisamment de nourriture, mais que la distribution ne soit pas équitable.

Lorsqu'un marché dispose de suffisamment de nourriture, ses vendeuses la distribuent dans les maisons voisines. La quantité déposée est suffisante pour plusieurs mois à condition bien sûr que le marché dispose de suffisamment de produits.

● Utilisez la carte Nourriture pour voir si des foyers ont été oubliés par vos vendeuses.

● Si vous disposez d'une zone résidentielle éloignée de la zone agricole, vous aurez probablement besoin d'un nouveau grenier à proximité de cette zone résidentielle. Suivez les instructions propres au grenier pour vous assurer qu'il est approvisionné normalement.

● Souvenez-vous que toute la nourriture est distribuée par l'intermédiaire des marchés. Si certaines maisons nécessitent un type de nourriture différent, assurez-vous que vous disposez d'un grenier approvisionné avec un deuxième ou troisième type de nourriture. Encore une fois, suivez les instructions propres au grenier en cas de besoin.

AGRICULTURE

Dans la mesure où vous avez peu de chances d'attirer de nouvelles personnes dans votre cité sans nourriture, l'agriculture doit être votre objectif



*Plantation
céréalière*

principal lors d'une nouvelle mission (sauf si Rome approvisionne la province en nourriture, ce qui est généralement mentionné dans le descriptif de la mission).

Toutes les terres ne se prêtent pas à l'agriculture. Vous pouvez reconnaître les terres agricoles aux touffes jaunes sur le terrain. Sur la carte miniature (dans votre Panneau de commande), les terres fertiles sont également indiquées en jaune. Vous pouvez construire une ferme sur n'importe quel espace libre pourvu qu'elle couvre au moins un carré de terre fertile. Cette règle s'applique à toutes les fermes, y compris les porcheries.

Certaines provinces disposent de davantage de terres agricoles que d'autres. Mais attention, même les provinces les plus riches ne permettent pas le gaspillage. Traitez les terres agricoles avec respect et ne construisez pas de structure non agricole sur ces dernières à moins d'y être contraint.

Les plantations céréalières sont deux fois plus rentables que les autres types de ferme. Par conséquent, une plantation céréalière produit généralement une charrette de nourriture deux fois plus vite que les autres types de fermes. Ceci est une indication générale car le climat plus froid des provinces du nord ne permet pas des rendements aussi généreux.

Les fermes ont besoin de main d'œuvre et de voies d'accès. Elles fonctionnent moins bien si elles ne disposent pas de suffisamment de personnel et elles ne peuvent pas travailler du tout sans personnel. Lorsqu'une ferme commence à être exploitée, vous pouvez voir des cultures ou des élevages d'animaux. Lorsque les cultures sont mûres, elles sont moissonnées et la récolte est placée dans une

charrette destinée à un grenier ou un entrepôt. Une ferme ne peut pas moissonner ses cultures avant le retour d'une charrette vide, car elle ne dispose d'aucun espace de stockage pour la récolte. Par conséquent, le rendement de votre ferme baisse si les charrettes doivent faire fréquemment de longs voyages et vous devez alors construire plus de fermes qu'il n'est nécessaire. Le choix d'un emplacement pour les entrepôts et les greniers devient alors crucial.



REMARQUE DU SCRIBE :

repérez les terres agricoles en vous aidant des touffes jaunes sur la carte. Si vous avez des doutes quant à la fertilité d'un lopin de terre, sélectionnez une ferme avec le bouton bâtiment et déplacez votre curseur sur la carte. Le curseur prend la forme d'un losange rouge lorsque vous le placez au dessus d'un terrain ne pouvant pas recevoir de construction ou d'une forme verte et floue lorsqu'il passe au-dessus d'un terrain fertile.

Quatre types de fermes produisent de la nourriture : plantations céréalières, potagers, vergers et porcheries. Certaines provinces peuvent également cultiver des oliviers et de la vigne. Les produits de ces fermes n'entrent pas dans la catégorie nourriture mais servent à produire de l'huile d'olive et du vin .

les fermes doivent être desservies par des routes pour acheminer leur personnel et satisfaire leurs clients. En outre, les fermes ont besoin d'être entretenues par des préfets et des ingénieurs.

Les oliveraies et les vignobles livrent leurs récoltes à des huileries et des fabriques de vin si ces dernières sont disponibles ou sinon à des entrepôts.

Les plantations céréalières, les potagers et les porcheries sont des voisins indésirables. En revanche, les vergers, les oliveraies et les vignobles augmentent légèrement l'attrait des environs.

Les fermes envoient toujours leurs produits dans un grenier, si possible. Si aucun grenier n'est disponible, la charrette de la ferme transporte la nourriture vers un entrepôt. S'il n'y a aucun entrepôt à proximité, la charrette pleine de nourriture fraîche attend devant la ferme jusqu'à ce qu'une destination se libère.



Porcherie



Aucune province ne bénéficie du climat idéal permettant de cultiver les quatre types de nourriture. Par conséquent, vous ne pourrez sans doute pas satisfaire tous les besoins de votre population. Il va sans dire que les citoyens ne se satisfont pas d'un régime restreint. Vous êtes alors amené à importer un ou plusieurs types de nourriture pour permettre à vos citoyens d'atteindre un meilleur niveau de logement.

MAGASINS DE STOCKAGE ET DISTRIBUTION : GRENIERS, ENTREPÔTS ET MARCHÉS



Grenier

Un grenier est simplement une grande structure servant à centraliser le stockage de la production de toutes vos fermes avant la distribution. Ai-je bien dit " simplement " ? Je n'avais certes pas l'intention de diminuer l'importance des greniers ! Pas de grenier, pas de nourriture. Vos ennemis le savent aussi bien que vous. Les envahisseurs essaient souvent de détruire les greniers s'ils parviennent à franchir les défenses de votre ville. Les émeutiers aussi, surtout si l'émeute a pour origine le manque de nourriture.

Un entrepôt est une grande structure permettant de stocker n'importe quel bien : nourriture, matières premières ou produits fabriqués. Toutes les importations sont livrées dans un entrepôt (voir la section sur le commerce pour plus de détails) et tous les biens produits par des ateliers sont automatiquement placés dans un entrepôt. Les citoyens travaillant dans les entrepôts sont généralement très intelligents et envoient automatiquement une charrette contenant tous les matériaux dont ont besoin les ateliers.

Les entrepôts et les greniers sont très similaires car ils servent tous les deux à stocker des produits. Les greniers ne peuvent contenir que



Entrepôt

de la nourriture. Ils peuvent contenir n'importe quel type de nourriture et pas seulement le blé. Les vendeuses du marché à la recherche de nourriture pour leurs clients ne peuvent l'obtenir que dans des greniers, pas dans des entrepôts. Si les greniers sont vides, aucune nourriture ne peut être distribuée aux habitants de votre ville.

Les fermes et les quais essayent toujours de placer leurs produits dans un grenier même s'il y a un entrepôt plus près.



REMARQUE DU SCRIBE :

les greniers et les entrepôts ne sont pas des voisins enviables. Ils doivent être reliés par de bonnes routes aux fermes, aux industries ou aux marchands qui les approvisionnent ainsi qu'aux marchés qui distribuent leurs produits. Comme pour la plupart des bâtiments, ils ont également besoin de main-d'œuvre et de visites régulières de la part des préfets et des ingénieurs.

Si un grenier ou un entrepôt ne peut engager que la moitié ou moins de la main-d'œuvre nécessaire, il se contente de distribuer les biens en stock et les nouvelles livraisons sont alors refusées. Vous pouvez voir rapidement le niveau d'un entrepôt ou d'un grenier ou vous pouvez cliquer avec le bouton droit pour en examiner le contenu.

Les deux types de bâtiment sont animés lorsqu'ils sont en cours d'exploitation. Par conséquent, si vous ne voyez aucune activité, c'est qu'il y a un problème. Cliquez avec le bouton droit sur le bâtiment en question pour découvrir l'origine du problème.

Les marchands en provenance des provinces étrangères visitent les entrepôts de votre ville en quête de produits à acheter. Ils considèrent généralement que tout ce qui figure dans un entrepôt est à vendre. Vous devez donc sélectionner un niveau de stockage de la nourriture adéquat, en construisant autant de greniers que nécessaire pour votre ville. Lorsque le niveau d'un grenier descend en dessous de la moitié de sa capacité, un entrepôt contenant de la nourriture envoie



Marché



automatiquement une charrette de nourriture vers le grenier.

Un grenier contient suffisamment de nourriture pour 2 400 personnes pendant un mois. Ainsi, avec une cité de 3 000 habitants, vous aurez besoin de quatre greniers pour nourrir tout le monde pendant trois mois, sans être juste.

ORDRES SPÉCIAUX

Les greniers et les entrepôts ont été conçus pour fonctionner avec très peu d'intervention de votre part de façon à vous accorder plus de temps pour des sujets plus pressants.

Cependant, certaines situations nécessitent un plus grand contrôle de vos biens. Il peut être nécessaire de stocker une grande quantité d'un bien pour l'envoyer à l'Empereur, par exemple, ou il peut être souhaitable qu'un grenier situé près d'une grande zone résidentielle reçoive un approvisionnement régulier de nourriture même si les fermes sont éloignées.

Vous pouvez transmettre des instructions spéciales à n'importe quel entrepôt ou grenier pour bénéficier de ce genre de contrôle. Cliquez avec le bouton droit sur un grenier ou un entrepôt pour accéder au bouton Ordres spéciaux. Ce bouton permet de gérer les flux de nourritures et de biens. La plupart de ces ordres spéciaux se rapportent uniquement aux biens que vous spécifiez.

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, la liste des biens échangés par la structure est affichée. À droite de chaque élément, vous trouverez un bouton ressemblant à une balance. Cliquez sur ce bouton pour choisir l'une des trois options suivantes :

☉ “ Accepter les biens ” est la condition par défaut du bâtiment. Lorsque la mention “ Accepter ” se trouve devant le bouton en forme de balance, le grenier ou l’entrepôt accepte normalement les livraisons de ce bien. Ce bien est également expédié. En clair, aucun ordre spécial ne l’affecte.

☉ “ Refuser les biens ” demande au grenier ou à l’entrepôt de ne plus accepter la livraison de ce genre de bien. Lorsque vous demandez à un bâtiment de refuser quelque chose, la mention “ Refuser ” apparaît en face du bouton en forme de balance, suivi d’un grand “ X ”. Une structure ayant reçu l’ordre de refuser quelque chose continue cependant à expédier son inventaire normalement. Cela permet de garder les biens là où vous le souhaitez.

☉ “ Demande de nourriture ” (disponible uniquement pour les greniers) indique aux fermes, aux entrepôts ou aux autres greniers que le type de nourriture spécifié doit être envoyé dans ce grenier. Utilisez cette commande pour réapprovisionner les greniers loin d’une ferme. Le bâtiment qui envoie les biens utilise sa propre charrette qui est souvent surchargée de biens. Le mot “ Nourriture demandée ” apparaît à côté du bouton en forme de balance, suivi de l’icône d’une charrette.

☉ “ Maintenir le niveau ” ne s’applique qu’aux entrepôts. Les entrepôts s’efforcent de maintenir l’équivalent de quatre charrettes de biens en stock. Si son stock descend en dessous de quatre, il fait appel aux autres entrepôts et au fournisseur de ce bien (un atelier, en général). Les fournisseurs envoient alors en priorité leurs biens à l’entrepôt qui doit “ Maintenir ” son stock à niveau.





Si deux ou plusieurs bâtiments ont des ordres “ Demande de nourriture ” ou “ Maintenir le niveau ” pour le même type de bien, les sources d’approvisionnement envoient leurs biens au bâtiment demandeur le plus proche si ce dernier dispose de l’espace disponible.

Le panneau qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un grenier ou un entrepôt dispose également d’un bouton appelé “ Vider ”. Ce bouton ordonne à la structure de ne plus accepter de biens et d’envoyer son stock ailleurs. Naturellement, votre ville doit disposer d’espace dans d’autres greniers ou entrepôts avant d’accepter le contenu de la structure que vous souhaitez vider.

Les entrepôts disposent d’un autre bouton appelé “ Centre d’échanges ”. Un entrepôt désigné comme centre d’échanges est la destination préférée des marchands souhaitant décharger leurs importations. Si votre centre est complet ou ne fonctionne pas, les marchands déposent leurs biens dans l’entrepôt disponible le plus proche. La cité ne peut disposer que d’un seul centre à la fois. Par conséquent la désignation d’un autre entrepôt comme centre d’échanges change automatiquement l’état de l’entrepôt ayant eu précédemment cet honneur. Le premier entrepôt construit dans une nouvelle cité devient automatiquement le centre d’échanges.

Une dernière instruction est à votre disposition.

REMARQUE DU SCRIBE :

le transport de tous les biens peut demander un certain temps, surtout lorsque la structure ayant reçu l’ordre “ Vider ” est située à l’opposé du centre de stockage disponible le plus proche. Si l’ouvrier ne parvient pas à trouver un entrepôt disponible, il reste sur place, près de sa charrette pleine, jusqu’à ce qu’un espace se libère quelque part. Une structure ayant reçu l’ordre de tout vider vend ou distribue son contenu normalement.

Vous pouvez demander à toute la cité de faire des “ réserves ” d’un bien ce qui implique que ce bien ne sera ni distribué par les marchés ni exporté. Cette instruction est particulièrement utile lorsque César exige la livraison d’un bien. Avant de donner cet ordre, consultez votre Conseiller commercial, cliquez sur le bien en question puis cliquez sur le bouton “ Réserves ”.

MARCHÉ

Des greniers regorgeant de nourriture et des entrepôts pleins à craquer ne servent à rien sans les marchés permettant de distribuer leur contenu. Seuls les habitants des tentes peuvent subsister sans accès au marché car ils se nourrissent de restes.

Le niveau de logement ne se développe jamais vraiment sans accès au marché. Incluez un marché dans les quartiers devant contenir de meilleures maisons. Attention à ne pas placer vos marchés trop près de vos meilleures zones, car les gens ont parfois une drôle d’attitude vis-à-vis de ces derniers. Tout le monde a besoin des services d’un marché mais personne ne souhaite en avoir un en face de chez soi. Le trafic et le bruit rendent le voisinage immédiat des marchés indésirable. Les citoyens souhaitent bénéficier des avantages du commerce de proximité sans avoir à vivre dans une zone commerciale.

Les marchés utilisent deux types de main-d’œuvre : les clientes qui voyagent à pied du marché aux entrepôts ou greniers pour acheter de la nourriture à revendre et les vendeuses qui colportent ces mêmes biens partout dans la ville. Un marché doit être situé à proximité du quartier qu’il est censé desservir. Les vendeuses ne peuvent transporter qu’une certaine quantité de biens et lorsque cette





dernière est épuisée, elles doivent se réapprovisionner sur le marché.

Lorsque les maisons de votre cité commencent à évoluer, certaines personnes commenceront à revendiquer d'autres produits que de la nourriture. Au début, ils demanderont des poteries, puis des meubles, de l'huile d'olive, une nourriture plus variée et du vin. Si un foyer ne peut pas progresser du fait de l'absence de l'un de ces articles, il en informe la vendeuse. Le marché demande ensuite à sa cliente d'obtenir ce bien dans l'un des entrepôts de la ville, si possible. Lorsque la cliente ramène les articles voulus, la vendeuse peut alors approvisionner les foyers demandeurs.

REMARQUE DU SCRIBE :

les clientes et les vendeuses du marché se ressemblent et vous n'avez pas besoin de les distinguer. Lorsque vous créez un nouveau marché, la cliente et la vendeuse semblent marcher au hasard jusqu'à ce qu'elles trouvent quelque chose à faire. Toutefois, elles connaissent très bien leur rôle et exécutent leurs tâches sans intervention de votre part.

La cliente recherche un grenier contenant de la nourriture et marche aussi loin que nécessaire pour l'atteindre. Lorsqu'elle le trouve, elle voyage entre le grenier et le marché pour approvisionner ce dernier. La vendeuse traverse à pied toutes les zones résidentielles qu'elle peut atteindre et demande aux clients ce qu'ils désirent. Elle revient ensuite sur le marché et charge les biens acquis par la cliente puis suit son itinéraire de distribution. Lorsque les clients de la vendeuse commencent à réclamer autre chose que de la nourriture, la cliente recherche un entrepôt contenant ces biens.

Toutes ces transactions restent privées et n'affectent pas le niveau de votre trésor.

Les marchés distribuent du blé, de la viande, des fruits, des légumes, du vin, de l'huile et des meubles à condition que ces biens soient disponibles dans un grenier ou dans un entrepôt. Les marchés les plus occupés évoluent avec le temps.

INDUSTRIE

Les matières premières sont des ressources qui peuvent être transformées en biens de plus grande valeur. Vous pouvez exporter les

matières premières telles quelles si vous disposez d'une route de commerce ouverte entre votre ville et une ville qui souhaite en importer. Cependant, les matières premières n'ont pas autant de valeur que les produits dérivés.

Toutes les industries doivent respecter deux étapes : obtention des matières premières et traitement de ces dernières. Les employés des centres de traitement des matières premières produisent de grandes quantités à partir de leurs ressources. La transformation des matières premières en produits finis se fait dans les ateliers et nécessite davantage de main-d'œuvre. Toutes les installations de traitement des matières premières produisent suffisamment pour occuper deux ateliers. Les produits pouvant être dérivés des matières premières sont énumérés ci-dessous :

Olives	Huile d'olive
Raisins	Vin
Argile	Poterie
Bois	Meubles
Fer	Armes

Aucune province ne peut produire l'ensemble de ces matières premières. Toutefois, elles en disposent toujours d'au moins une partie. Dans certains cas, vous pouvez importer les matières premières qui ne sont pas produites dans votre province. Lorsque vous avez accès à des matières premières, vous pouvez construire les ateliers correspondants et les convertir en produits.

Lorsqu'une installation d'extraction des matières premières a rempli une charrette, un employé apporte cette dernière à l'atelier correspondant le plus proche, s'il y en a un de disponible. Sinon, le contenu de la charrette est déposé dans l'entrepôt le plus proche.





Puits d'argile



Mine de fer



Carrière de marbre

PUITS D'ARGILE, MINE DE FER ET CHANTIER DE BOIS

Les puits d'argile doivent disposer d'eau en grande quantité. Leurs employés creusent l'argile pour la convertir en poterie. Les mines de fer doivent être creusées près d'affleurements rocheux. Le fer est ensuite utilisé pour fabriquer des armes. Les chantiers de bois doivent être situés à proximité d'arbres et leur production est utilisée pour fabriquer des meubles.

Toutes ces installations nécessitent des employés et des routes permettant d'accéder aux ateliers correspondants. Leur présence est indésirable dans une zone résidentielle.

MARBRE

Le marbre est légèrement différent. Comme pour les mines de fer, les carrières de marbre doivent être près d'affleurements rocheux. Contrairement aux autres matières premières, le marbre n'est pas envoyé à un atelier. Sa principale utilisation consiste à construire des oracles : vous ne pouvez pas construire d'oracles si vous ne disposez pas de marbre dans vos entrepôts.

Cela ne veut pas dire que le marbre ne sert à rien d'autre. Bien qu'il ne puisse pas être converti, le marbre d'architecture est un bien précieux. Peu de provinces peuvent produire du marbre alors que ce dernier est en grande demande partout dans l'Empire. Si votre cité a la chance de pouvoir extraire du marbre, vous disposez d'une source de revenus considérables et faciles.

ATELIERS

Les travaux effectués dans les ateliers demandent davantage de compétences que l'extraction des matières premières et prennent beaucoup plus de temps. Par conséquent, un centre d'extraction des matières premières travaillant à pleine capacité produira deux charrettes pleines alors qu'un atelier ne pourra produire qu'une seule charrette de produits finis dans le même temps.

Vous verrez toujours des signes d'activité dans les ateliers disposant à la fois d'employés et de matières premières. Si les ateliers semblent inactifs, c'est qu'ils manquent de l'un ou de l'autre.

La production de biens finis suit toujours le même schéma. Les matières premières sont extraites ou récoltées, puis acheminées vers un atelier en attente. Lorsque l'atelier a fini de produire un chargement, un employé émerge et fait rouler les biens finis vers l'entrepôt disponible le plus proche.



REMARQUE DU SCRIBE :

les ateliers peuvent stocker une partie des matières premières ce qui leur permet d'homogénéiser leur production. Comme pour la plupart des industries, les ateliers ne sont pas des voisins enviables. Ils ont besoin de bonnes routes pour leurs employés, le fournisseur en matières premières et pour acheminer leur production vers les entrepôts.

HUILE, POTERIE ET MEUBLES

Lorsque les huileries reçoivent la récolte d'olives d'une ferme, ils transforment cette dernière en huile. Les puits d'argile livrent



Huilerie



Atelier de poterie



Fabrique de meubles



Vigne



Fabrique de vin

les ateliers de poterie qui produisent ensuite des poteries. Les chantiers de bois envoient leur production aux fabriques de meubles qui, naturellement, la transforme en meubles.

L'huile, les poteries et les meubles peuvent avoir deux utilisations. Vous pouvez les exporter pour obtenir un bénéfice ou bien les conserver et les faire distribuer par un marché.

Vos propres citoyens ont besoin de poterie, d'huile et de meubles avant de pouvoir construire de très belles maisons. Les quartiers ne peuvent pas s'améliorer tant que leurs résidents ne reçoivent pas ces biens par l'intermédiaire d'un marché. Si votre province ne peut pas produire de poterie, d'huile ou de meuble, vous devez importer ces derniers afin que les logements puissent réaliser tout leur potentiel.

VIN

Le vin est traité de la même manière que les autres biens. Les fermiers apportent les raisins à une fabrique de vin. Le vin est un bien d'exportation de grande valeur et il est particulièrement intéressant d'en disposer dans ses entrepôts. Il remplit également un rôle spécial auprès de vos propres citoyens.

Sauf cas exceptionnel, les plébéiens n'ont pas le droit de boire du vin d'ordinaire. La consommation du vin est réservée aux patriciens qui en font un tel cas qu'ils n'établiront pas de villas dans votre cité s'ils ne peuvent pas disposer de vin.

Pour voir les villas les plus chères, vous devez (entre autres) fabriquer au moins deux types de vin. Ceci signifie simplement qu'il doit y avoir deux sources de raisins. Les uns peuvent être cultivés localement alors que les autres sont

importés, par exemple. Ou encore, les deux types de raisins peuvent être importés de différents endroits. Vous pouvez également importer le vin lui-même à partir de deux sources si vous le préférez, au lieu d'importer des raisins puis de fabriquer le vin localement.



REMARQUE DU SCRIBE :

vous n'avez pas à vous soucier des différents types de vin. Tant que vous obtenez du vin à partir d'au moins deux sources différentes — seule l'une de ces sources peut être locale — vos marchés peuvent équilibrer automatiquement les variétés. Tant qu'un marché dispose de vin à vendre et que votre cité dispose de deux vins ou sources de vin différents, il peut vendre les deux variétés.

Les patriciens peuvent tolérer de courtes périodes sans vin mais si vos réserves s'épuisent pendant plus de trois mois, ils vont partir et leurs maisons seront transformées en logements plébéiens.

Si le vin était toujours interdit aux plébéiens, personne ne voudrait vivre dans les provinces. Ils boivent autant de vin que permis. Lorsque vous organisez un Festival grandiose, vous devez mettre du vin à la disposition de tous les habitants de la cité. Ce vin est alors retiré automatiquement de vos entrepôts.

ARMES

Vous produisez des armes de la même façon que les autres biens. Ouvrez des mines de fer pour extraire les matières premières nécessaires aux fabriques d'armes qui déposent ensuite leurs produits finis dans des entrepôts.

Les citoyens ordinaires ne demandent pas d'armes et c'est mieux comme ça ! Les armes sont souvent précieuses pour l'exportation.

Si vous souhaitez construire un fort et former des légionnaires, vous avez besoin d'armes : chaque soldat nécessite une charrette d'armes. Les armes sont ensuite déposées dans des casernes où les recrues apprennent à les manier. Les troupes auxiliaires, cependant, ne nécessitent aucune arme. Elles utilisent ce qui leur tombe sous la main.



Fabrique d'armes



Commerce

Le commerce est l'activité principale de l'Empire Romain et ses bénéfices sont la principale motivation de nos nombreuses conquêtes.

Votre province n'est pas isolée. Les résidents des autres cités de l'Empire ont les mêmes attentes que vos propres citoyens. Vous pouvez gagner beaucoup d'argent en leur vendant les biens produits par vos fermes et vos industries. En outre, vous pouvez contenter vos propres citoyens en leur procurant les biens que votre province ne peut pas produire.

Pour faire du commerce, vous devez commencer par ouvrir une route. Affichez la carte de l'Empire puis cliquez sur l'une des cités proches de la vôtre. Les cités acceptant de faire affaires avec vous vous indiqueront les biens qu'elles souhaitent acheter ou vendre. L'ouverture d'une route de commerce coûte assez cher. Certaines routes sont purement terrestres, d'autres impliquent une traversée. La nouvelle route apparaît sur la carte de l'Empire et vous verrez alors si cette route est terrestre ou maritime.

Lorsque vous cliquez sur une cité dans la carte de l'Empire pour prendre connaissance des biens pouvant être échangés, vous voyez également un certain nombre de paniers près de chaque bien. Ces paniers indiquent les quantités des transactions pouvant être faites par la cité au cours d'une année. Un panier affiché au-dessus d'un bien signale de faibles quantités (environ 15 charrettes par année), deux paniers indiquent une quantité moyenne (environ 25 charrettes par an) et trois annonce une grosse quantité (40 charrettes par an). Si une cité dispose d'un surplus de vin important



mais a un faible surplus de poteries, par exemple, elle pourra vous vendre davantage de vin que de poteries.

Les quantités sont des quantités annuelles. Lorsque vous avez vendu à une cité tout son quota de biens, cette dernière ne vous achètera plus rien d'ici l'année suivante. Ces niveaux d'offre et de demande restent généralement constants. Un message vous avertit en cas de changement, ce qui arrive de temps à autre.

REMARQUE DU SCRIBE :

cliquez sur le bouton Carte de l'Empire. Votre cité arbore un aigle doré sur fond noir. Les villes commerçantes ont des drapeaux rouges. Les autres cités ne souhaitent pas faire affaires avec vous, vous pouvez donc les ignorer.

Cliquez sur l'une des cités ayant hissé un drapeau rouge. Sous le nom de la cité, vous verrez ce qu'elle achète et ce que vous pouvez importer à partir de cette dernière. Cliquez sur toutes les cités proposant de faire des affaires et considérez vos options. Dans l'idéal, vous aimeriez trouver un partenaire commercial pouvant acheter tout ce que vous produisez. Recherchez une cité souhaitant acheter les biens que vous produisez.

Lorsque vous avez pris une décision, cliquez sur le bouton indiquant le prix de la route de commerce. Le coût de l'ouverture de la route est déduit de votre trésorerie.

Le commerce maritime est impossible sans docks. Vous devez construire ces derniers sur l'une des rives de votre fleuve actif (celui qui comporte des débris dérivant vers l'aval). Vous n'avez pas à construire des navires marchands. Les marchands privés prennent en charge le transport. Tout ce que vous devez fournir est un dock et vous devez vous assurer qu'aucun pont ne gêne le passage des navires.

Aucune transaction ne peut s'effectuer avant d'avoir prévenu votre Conseiller commercial des biens que vous souhaitez acheter ou vendre. Sinon, certains marchands risquent de quitter votre ville sans emporter le minimum vital ! Vous pouvez demander à votre Conseiller commercial d'autoriser simplement les exportations de biens ou, si vous le préférez,

vous pouvez lui demander de ne vendre des charrettes de tel ou tel bien qu'à partir d'un certain niveau. Vous pouvez ainsi protéger les besoins de votre propre cité.

Si vous demandez à votre Conseiller commercial d'autoriser les importations de biens, il décide des quantités à importer sans que cela nécessite votre intervention.

Tous les biens importés sont déposés dans votre centre d'échanges, si possible. Un centre d'échanges est un simple entrepôt que vous désignez comme tel (le premier entrepôt construit devient automatiquement votre centre d'échanges. Pour désigner un autre entrepôt en tant que centre d'échanges, sélectionnez l'ordre spécial apparaissant lorsque vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.) Une cité ne peut avoir qu'un seul centre d'échanges. Par conséquent, la désignation d'un nouvel entrepôt en tant que centre d'échanges change automatiquement l'état du précédent.





Si votre centre d'échanges est plein ou si un marchand souhaite livrer des biens que vous avez spécifiquement demandé de refuser, les importations sont détournées vers l'entrepôt disponible le plus proche.

Une fois une route ouverte, les navires marchands ou les caravanes peuvent traverser votre province. Si des biens à exporter sont stockés dans l'un de vos entrepôts, un marchand (spécialisé dans le commerce terrestre) s'arrête à votre entrepôt pour les acheter. Vos réserves d'argent augmentent proportionnellement à la vente des biens entreposés, très intéressant ! Les marchands des sociétés maritimes utilisent une méthode similaire sauf que lorsqu'ils arrivent à l'un de vos docks, ils envoient un pousseur de charrette chercher les biens dans l'entrepôt voulu.

REMARQUE DU SCRIBE :

consultez votre Conseiller commercial (vous pouvez lui rendre visite automatiquement lorsque vous ouvrez une nouvelle route). Cliquez sur le bien que vous souhaitez exporter. Le panneau comporte un bouton indiquant " Pas d'échange ". Cliquez sur ce bouton pour obtenir " Exporter à partir de 0 ". Ceci signifie que vos entrepôts peuvent vendre la totalité de leur inventaire. Pour conserver une partie de ce bien pour vos propres marchés, utilisez les boutons fléchés pour choisir une quantité. Si vous remplacez " 0 " par " 2 ", vos entrepôts essayent de conserver deux charrettes pour les clientes de votre marché.

Un bateau peut transporter deux fois plus de marchandises qu'une caravane. Les deux méthodes permettent de transporter de nombreuses charrettes de produits.

Le commerce peut fonctionner dans deux directions. Les caravanes ou les navires marchands qui viennent prendre livraison des exportations de votre cité peuvent également

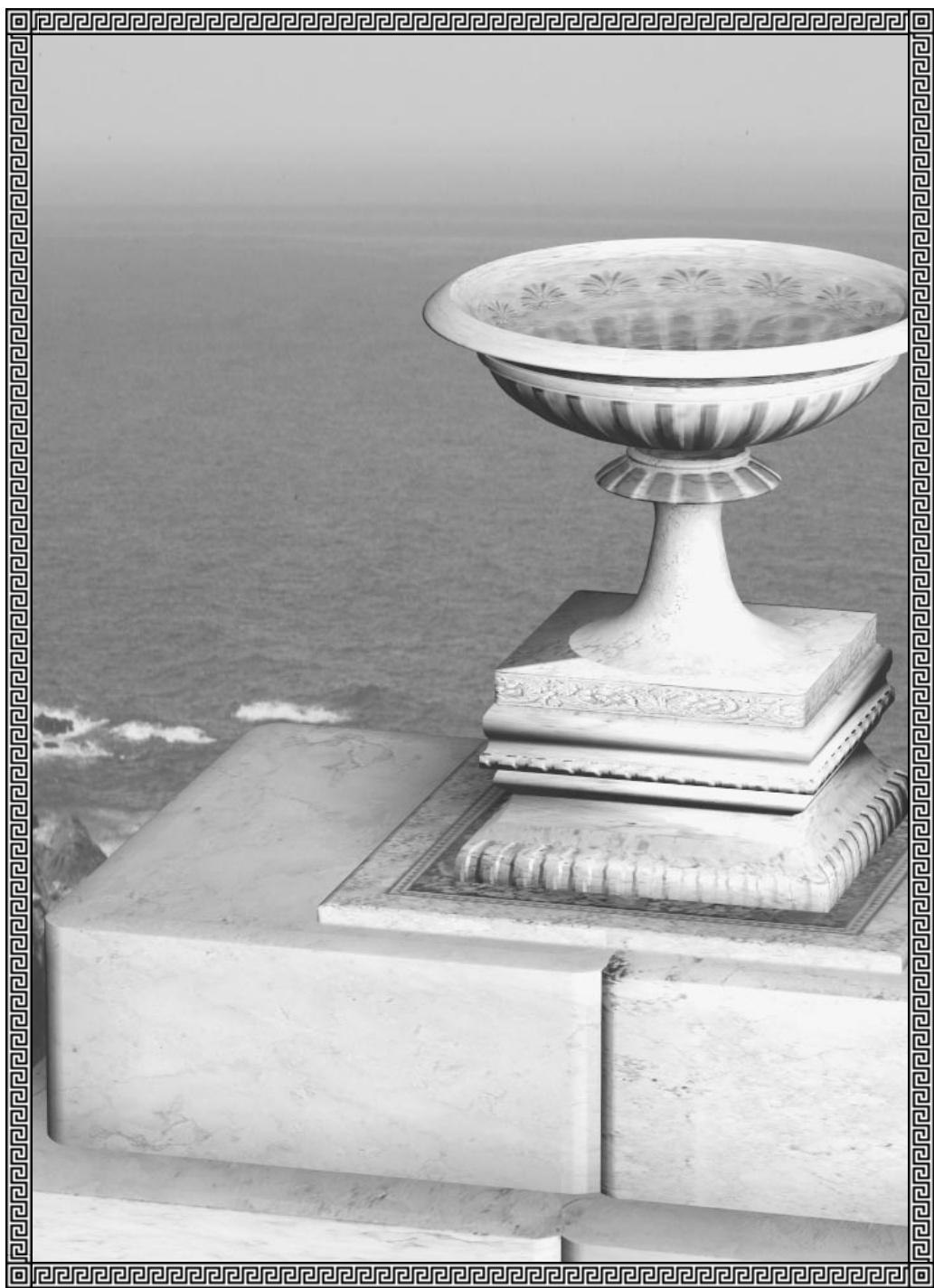
livrer des importations. Vous pouvez avoir besoin de marbre, par exemple, pour construire des oracles. Si votre cité ne peut pas produire les quatre types de nourriture, il peut être souhaitable d'importer celles qui vous manquent. César peut exiger des produits que vous ne fabriquez pas. S'il commande des armes, par exemple, alors que votre province ne dispose pas de mines de fer, vous devrez importer du fer pour fabriquer des armes et surtout, satisfaire l'Empereur.



REMARQUE DU SCRIBE :

pour importer des biens, cliquez sur le même bouton que celui que vous avez utilisé pour définir les exportations. Si le bien peut être importé, le bouton devient " Importé ". Vous ne pouvez pas importer et exporter simultanément le même bien.

Votre trésorerie paye les importations lorsque ces dernières arrivent dans un entrepôt et perçoit les paiements lorsque les exportations quittent l'entrepôt. Pour les routes maritimes, les paiements sont effectués lorsque les biens arrivent sur les docks ou les quittent.



Service des eaux

Le système de distribution d'eau potable novateur de Rome est admiré et copié dans tout le monde civilisé. Les seuls bâtiments de votre cité nécessitant de l'eau pour leur fonctionnement sont les thermes. Les habitants peuvent survivre en puisant de l'eau directement à partir des lacs et des rivières. Ils ne construiront jamais de belles maisons à moins de disposer d'eau potable dans les meilleurs quartiers.

Tous les bâtiments et toutes les structures se rapportant à l'eau sont uniques dans le sens où ils ne nécessitent pas de routes d'accès, même s'ils ont besoin d'une certaine main-d'œuvre. L'eau protège ces constructions des incendies et elles sont suffisamment bien construites pour ne pas risquer de s'effondrer si la maintenance est insuffisante. Notez que les thermes, même s'ils utilisent de l'eau, ne peuvent pas la distribuer et doivent impérativement disposer d'une route d'accès, d'un préfet et d'ingénieurs pour leur maintenance.

PUITS

Un puits permet d'avoir accès aux réserves souterraines d'eau potable et permet aux habitants de se ravitailler en eau près de chez eux, évitant ainsi de longs trajets vers le fleuve ou le lac. Les puits permettent ainsi aux citoyens d'apporter quelques améliorations aux logements situés à proximité. Malheureusement, les puits demandent beaucoup de travail. Il faut puiser les seaux et les remonter à la surface. Par conséquent les habitants des quartiers modestes ou des meilleurs quartiers ne se contentent pas de ce genre d'installation.



Puits



Fontaine

L'avantage des puits est qu'ils peuvent être construits n'importe où et qu'ils sont relativement bon marché. Si vous créez une zone résidentielle uniquement pour la main-d'œuvre d'une ferme ou d'un comptoir industriel, la construction d'un puits est considérée comme un geste généreux. Un puits peut également servir de mesure à court terme en cas de raréfaction de la main-d'œuvre.

Les puits ont un léger impact négatif sur l'attrait de la zone qui les entoure.

FONTAINE

Lorsque vous souhaitez voir vos citoyens ériger de belles demeures, ménagez leur un accès à une fontaine.

Les fontaines reçoivent leur eau potable à partir de réservoirs. Les réservoirs sont équipés automatiquement de tout un système de tuyauterie et les fontaines doivent être construites dans la zone quadrillée par ces tuyaux pour pouvoir être alimentées.

Les fontaines desservent une zone considérable avec leur eau. Elles n'affectent pas l'attrait de la zone qui les entoure.

RÉSERVOIRS ET AQUEDUCS

Les réservoirs sont de grandes structures qui permettent de conserver l'eau des villes.



Réservoir

Un réservoir placé près d'une source d'eau, telle qu'un lac ou un fleuve, se remplit visiblement tant qu'il dispose de suffisamment de main-d'œuvre. Les nouveaux réservoirs disposent d'un réseau de tuyaux souterrains indispensables pour les

thermes et les fontaines. Par eux-mêmes, les réservoirs n'assouissent la soif de personne et servent uniquement à alimenter les tuyaux qui les entourent.

Lorsque vous construisez un réservoir, vous voyez son image en transparence sur votre pointeur. Cette image est pleine si le site a accès à de l'eau ou vide dans le cas contraire.

Dans les villes plus importantes, notamment, vous aurez souvent intérêt à disposer des fontaines et des thermes loin du lac ou du fleuve de la province. Pour acheminer l'eau vers l'intérieur, vous pouvez construire un aqueduc, l'un des plus beaux ouvrages de Rome. Les aqueducs sont de grands tuyaux à ciel ouvert utilisant la force de gravité pour acheminer l'eau d'un réservoir plein vers un autre vide. Vous pouvez ainsi relier plusieurs réservoirs par une chaîne d'aqueducs si nécessaire. Les aqueducs peuvent former autant de méandres que nécessaire pour épouser les courbes du terrain et suivre le plan de votre cité. Cependant, ils ne peuvent pas se croiser ou former d'intersections. Vous pouvez faire passer des routes en dessous des arches. La longueur d'un aqueduc n'est pas limitée.



Aqueduc

REMARQUE DU SCRIBE :

utilisez la carte de distribution de l'eau pour repérer l'accès aux tuyaux d'un réservoir. Cet accès ressemble à une grille en mortier. Vous pouvez construire des fontaines et des thermes n'importe où au sein de cette grille. Une zone en bleu entoure les puits et les fontaines fonctionnels. Les logements construits dans la zone ombrée ont accès à ce point d'eau. Attendez-vous à un retard séparant la construction d'une nouvelle structure de distribution de l'eau de son affichage sur la carte. Votre Conseiller de la main-d'œuvre doit recruter du personnel avant de pouvoir faire fonctionner le système de distribution de l'eau.

Service des eaux



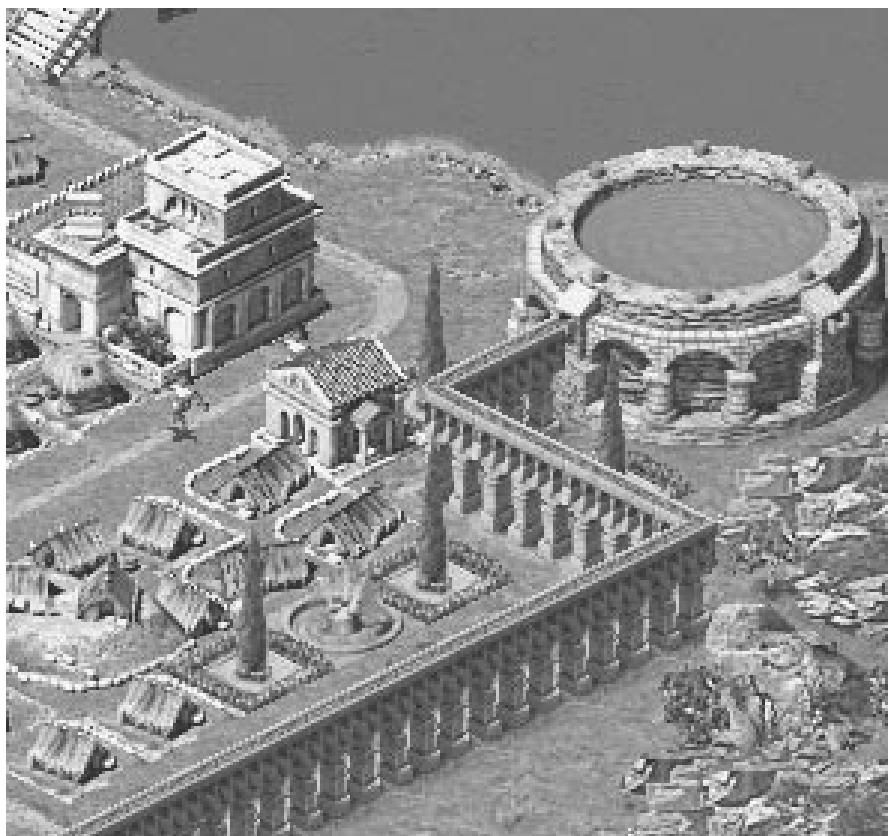
Les réservoirs nécessitent une certaine main-d'œuvre pour fonctionner alors que les aqueducs ne nécessitent personne.

Les réservoirs sont des structures énormes et imposantes réduisant l'attrait des maisons qui les entourent. Par contraste, les aqueducs forment des structures élégantes et ne réduisent pas autant l'attrait des maisons environnantes. Aucune de ces deux structures ne nécessite une route d'accès.

Utilisez l'une des deux méthodes suivantes pour relier deux réservoirs :

● Sélectionnez “ Aqueduc ” en utilisant le bouton des bâtiments en rapport avec l'eau puis construisez-le section par section ou cliquez et faites glisser comme vous le feriez pour une route. Construisez ensuite un réservoir à l'autre extrémité de votre nouvel aqueduc. Ce dernier doit être relié aux points situés au milieu de l'un des côtés du réservoir.

● Sinon, sélectionnez le réservoir avec le bouton des bâtiments en rapport avec l'eau puis cliquez sur le réservoir d'origine et faites glisser votre curseur jusqu'au point où vous souhaitez construire le deuxième réservoir. Un aqueduc s'étend entre le premier réservoir et le réservoir en transparence attaché à votre curseur. Cet aqueduc essaye de suivre une ligne aussi droite que possible entre les réservoirs tout en contournant les obstacles. Relâchez le bouton de la souris pour construire un nouveau réservoir et un aqueduc de connexion.





Activités militaires

J'ai lu la déception dans votre regard lorsque j'ai annoncé que l'une des mesures du succès de César est le Niveau de paix. La tradition de génie militaire de votre famille est célèbre à Rome. Des arcs de triomphe ont été érigés pour votre père et votre aïeul sur la Via Sacra alors qu'aucun gouverneur compétent n'a eu d'honneur semblable. Comment mériter une telle gloire alors que vos préoccupations portent sur des choses aussi banales que les routes et les greniers ?

Vous avez choisi une carrière de gouverneur, pas de général et par conséquent vous ne vous lancerez pas dans des campagnes de conquête. L'Empereur est le seul à décider de la politique étrangère. Si vous décidiez de partir à la tête de vos légions en dehors de votre province, César considérerait cette action comme un acte de guerre civile, à supposer que vos centurions obéissent à ce genre d'ordre. Vous n'avez pas le pouvoir de commencer des guerres.

Cependant, César sait parfaitement que certains conflits ne peuvent pas être évités. Parfois, votre devoir de protection des citoyens peut nécessiter la prise de commande de légions de soldats pour défendre votre province. Vos pouvoirs de défense sont très étendus.

Vous disposez d'une certaine marge de manœuvre concernant votre niveau d'implication militaire lorsque César vous laisse choisir vos affectations. En général, il vous est proposé une province " plus dangereuse " ou " plus calme ". Si vous voulez suivre l'exemple martial de vos ancêtres, choisissez l'option dangereuse.



Mur



Tour

MURS ET TOURS

La meilleure façon de se protéger contre un ennemi est d'entourer la cité de murs. Les murs romains, faits de terre et de pierres, ne sont pas à l'abri des attaques. Un ennemi déterminé peut ouvrir une brèche dans le meilleur des murs. Les murs peuvent être aussi épais que l'espace et votre trésor le permettent. Les murs épais ralentissent généralement les invasions.

Un petit mur, facilement défait par un ennemi déterminé peut néanmoins se révéler précieux en retardant l'invasion ou en les poussant à attaquer à un autre endroit et les attirant ainsi dans une partie moins importante de votre ville.

Toutefois, les murs sont souvent accompagnés d'autres constructions. La plupart des villes placent des tours à intervalles réguliers le long de leurs murs. Ces tours peuvent employer des gardes pour surveiller les murs et lancer une volée de javelots vers les ennemis osant s'approcher de trop près. Les gardes peuvent également servir une " baliste ", une arme puissante semblable à une catapulte et capable de projeter des flèches lourdes. Les balistes sont placées en haut des tours. Une baliste est une arme efficace et extrêmement pratique pour éliminer les éléphants ou les chariots ennemis.

Les gardes doivent être formés dans une caserne avant de prendre leur affectation. Lorsqu'ils arrivent dans une tour, ils servent la baliste et patrouillent les murs à condition que ces derniers aient au moins une épaisseur de deux segments. Les murs d'une largeur d'un seul segment ne permettent pas aux gardes de marcher.

Les gardes des tours n'abandonnent pas le

dispositif défensif même si les envahisseurs franchissent les murs.

Les murs ne nécessitent ni route d'accès ni maintenance. Par contre, les tours doivent accéder à une route afin que les gardes puissent s'y rendre rapidement.

CORPS DE GARDE

Vous pouvez ériger une enceinte impressionnante avec murs et tours. Malheureusement, tout du moins d'un point de vue strictement militaire, les citoyens romains et les marchands exigent de pouvoir aller et venir en toute liberté. Par conséquent, vous devez prévoir des points de passage.



Corps de garde

REMARQUE DU SCRIBE :

vous pouvez construire les murs segment par segment ou créer des sections plus larges en une opération. Cliquez sur la carte là où vous souhaitez faire commencer le mur puis, en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, " faites glisser " le mur jusqu'à sa position finale comme vous le feriez pour une route ou un aqueduc. Surveillez les coûts : ces derniers peuvent monter rapidement.

Si vous êtes affecté dans une province dangereuse, réservez un espace autour de la périphérie de la cité pour les murs, même si vous ne prévoyez pas de les construire dans l'immédiat. L'espace est généralement suffisant pour ne pas avoir à construire jusqu'aux frontières de votre province.

Les tours ne peuvent pas être construites indépendamment des murs et doivent être placées sur ces derniers.

Vous n'avez pas besoin de donner d'ordres aux gardes des tours car ils ont été formés pour engager le combat dès que nécessaire.

Ceci dit, ces portes peuvent n'être qu'un simple trou dans le mur. Naturellement, tout assaillant qui se respecte va masser son attaque à cet endroit. Le plus souvent, les gouverneurs construisent des corps de garde aux points d'entrée et de sortie de la cité.



Les corps de garde sont fortifiés et protégés par plusieurs ensembles de portes et de murs épais. Par conséquent, ils n'attirent pas les attaques directes. Les corps de garde ont également une utilité civile. En effet, les citoyens n'aiment guère s'aventurer hors de la ville s'ils peuvent s'en dispenser et par conséquent, la plupart s'arrêtent dès qu'ils atteignent un corps de garde. Les seules personnes qui osent s'aventurer au fin fond de votre province sont les marchands, les émigrants et les soldats alliés en manœuvre.

REMARQUE DU SCRIBE :

vous cité doit disposer au minimum d'une entrée et d'une sortie. Ménagez des ouvertures. Dans l'idéal, ces ouvertures doivent être placées sur le chemin que vous avez trouvé lorsque vous avez pris possession de votre province et qui traverse votre cité. Il s'agit en effet de la route que les marchands et les immigrants préfèrent utiliser.

Les corps de garde ont besoin d'accéder à une route. Sinon, comment voulez-vous que les gens franchissent les murs d'enceinte ?

FORTS

Lorsqu'un ennemi est faible ou primitif, les murs et les tours peuvent suffire à repousser une invasion. Toutefois, il serait irresponsable de vous reposer sur les murs et les tours en cas de menace réelle d'invasion. Construisez des forts pour disposer vos garnisons de légionnaires tout autour de votre province, loin de la ville. Ces légions peuvent patrouiller la zone et se former en bataille pour empêcher les assaillants d'approcher de la ville. Souvenez-vous que les habitants deviennent extrêmement inquiets si des barbares pénètrent dans la ville et détruisent ne serait-ce qu'une seule construction.

Les Empereurs romains sont traditionnellement méfiants à l'égard de leurs généraux et ne voient pas d'un bon œil l'établissement de garnisons au sein de Rome. Dans les provinces reculées le problème ne se pose pas. Les légions stationnées dans des forts se déplacent sur la carte et se battent là où l'on a besoin d'elles. Du point de vue militaire, mieux vaut qu'elles soient à l'écart de la cité. En outre, les citoyens sont effrayés à l'idée des dangers entourant les forts et n'aiment pas du tout vivre près des soldats en raison du comportement peu raffiné de ces derniers. Les forts doivent être placés de préférence en dehors des murs de la ville.

Une province peut compter jusqu'à six forts. Chaque fort peut abriter une légion, constituée d'un seul type d'unité : les légionnaires, la fameuse infanterie lourde romaine ; les auxiliaires, des troupes légères armées de pilums (une sorte de javelot) ou la cavalerie légère composée d'auxiliaires armés de glaives. Vous choisissez le type d'unité pendant la construction du fort.

Lorsque la légion est stationnée dans un fort, elle peut recevoir de nouvelles recrues pour combler les pertes ou pour se renforcer. Toutes les troupes récupèrent physiquement et moralement lorsqu'elles sont dans un fort. Les nouveaux soldats sont recrutés parmi les habitants n'ayant pas de travail car les rigueurs de la vie militaire sont incompatibles avec la flexibilité requise par le Conseiller de la main-d'œuvre. Cependant, les soldats continuent à entretenir leur foyer dans la cité et consomment des rations, même s'ils sont en manœuvre. La solde des légionnaires est payée par votre trésorerie. Toutefois, le recrutement ne réduit pas le volume de la main-d'œuvre.



Fort



Caserne

La légion reste dans son fort jusqu'à ce que vous lui ordonniez de se déplacer (voir plus bas, " Commandement des légions ", pour plus de détails).

CASERNES

Les casernes servent à former les nouvelles recrues affectées aux tours et aux légions. Une cité ne peut comporter qu'une seule caserne.

Les casernes ont besoin d'employés pour entraîner les recrues. Votre Conseiller de la main-d'œuvre doit attribuer une partie de la main-d'œuvre à des postes militaires pour que les gardes patrouillent les murs et les tours. Cependant, les soldats se rendent à leur fort quels que soient leurs ordres de travail. Les casernes ont besoin de routes d'accès et des services de maintenance habituels.

Dès que le personnel nécessaire a rejoint les casernes, la formation des recrues peut commencer. Les nouvelles tours recrutent leur personnel auprès des casernes. Ces dernières forment en priorité les gardes de l'enceinte de la cité. Les forts nécessitent également des recrues dès leur mise en service. Les légionnaires sont le type de troupe devant être formé en premier, suivi par l'infanterie auxiliaire puis la cavalerie auxiliaire.

Les légionnaires, contrairement aux auxiliaires, nécessitent une charrette pleine d'armes par soldat pour bénéficier de l'armement lourd si indispensable à leur puissance. Lorsque vous construisez un fort pour légionnaires, la caserne commande des armes auprès de vos entrepôts. Une légion est formée par 16 soldats, par conséquent une caserne s'efforce de conserver 16 charrettes d'armes à portée de la main pour

équiper rapidement les légionnaires. Peu de soldats du monde connu peuvent rivaliser avec un légionnaire romain bien entraîné. L'expérience a démontré l'importance d'une bonne préparation !

La formation de nouveaux soldats prend du temps. Lorsqu'une caserne forme un nouveau soldat, vous pouvez voir ce dernier traverser la cité pour rejoindre son poste. Les soldats sont formés et reçoivent un grade individuellement, sans attendre le reste de leur unité.

ACADÉMIE MILITAIRE

Une académie militaire fait subir aux soldats un programme d'entraînement de haut niveau éprouvant. Tous les soldats (à l'exception des gardes) qui reçoivent un grade à la caserne passent par l'académie militaire, si cette dernière est ouverte dans votre cité. Cette période allonge leur temps de formation mais améliore le niveau des cadets. La formation est tellement efficace que l'académie a un taux de réussite de 100 %.

Une formation avancée est réservée aux légions qui ont été formées par l'académie. (Voir ci-dessous pour plus de détails).

Si les ennemis de votre cité sont des barbares primitifs ou des armées peu puissantes, les troupes formées dans une caserne suffiront pour



Académie militaire

REMARQUE DU SCRIBE :

la caserne et l'académie militaire sont des constructions normales, nécessitant des routes d'accès, de la main-d'œuvre et une maintenance régulière. Par contre, les forts sont des voisins tellement indésirables qu'il faut absolument les placer à l'extérieur de votre cité. Ils n'ont besoin ni de route d'accès ni de main-d'œuvre.



assurer la victoire. Si vous devez affronter un ennemi bien équipé et organisé, accordez à vos soldats le bénéfice d'une formation à l'académie.

COMMANDEMENT DES LÉGIONS ROMAINES

Vous pouvez lever une armée de légionnaires comprenant trois types de soldats :

Légionnaires : ralentis du fait de leur armement lourd, ces soldats d'élite sont sans égal pour le combat rapproché.

Cavalerie auxiliaire : équipés d'armures simples, de glaives légers et montant sans étriers (qui n'avaient pas encore été inventés à cette époque), ces soldats sont extrêmement mobiles mais plus vulnérables et moins meurtriers que les légionnaires. Utilisez-la pour charger et affaiblir les formations ennemies voire réduire les troupes de jet ennemies. Evitez d'attaquer l'infanterie lourde ennemie !

Infanterie auxiliaire : légèrement armées et peu efficaces en combat rapproché, ces troupes ont pour principal atout leur mobilité et leur capacité à frapper à distance. Leur principale mission consiste à jeter leurs pilums (javelot romain meurtrier) sur les lignes ennemies pour les désorganiser et réduire leur moral avant le choc des lignes romaines.

Vous n'avez besoin que de deux ordres pour commander vos légions : se déplacer quelque part ou changer de formation.

Pour ordonner à une légion de se déplacer, cliquez sur son étendard. Le pointeur de la souris se transforme en poignard. Cliquez sur l'objectif de la légion. Son étendard est

positionné à ce nouvel emplacement et les troupes amorcent leur manœuvre. Cliquez avec le bouton droit directement sur la légion pour donner vos ordres de formation. Vous pouvez également développer une stratégie en faisant transmettre vos ordres par le Conseiller des armées.

La formation romaine classique comporte des lignes et des colonnes. Vous pouvez également ordonner à vos hommes de “nettoyer” les ennemis, ce qui peut être utile vers la fin d’une bataille où quelques soldats isolés restent en arrière.

Les lignes et les colonnes peuvent être “fermées” ou “ouvertes” selon la densité de formation requise. Une formation fermée est beaucoup plus forte mais occupe moins de terrain. Une formation ouverte disperse le même nombre d’hommes sur une plus grande zone, ce qui réduit la puissance de l’unité.





Les attaques sur les flancs (côtés) ou, encore mieux, l'arrière d'une unité ennemie sont beaucoup plus efficaces que les attaques frontales comme vous pouvez l'imaginer. Les lignes larges ont un avantage considérable du fait que les ennemis ont beaucoup plus de mal à les contourner.

Les légionnaires (l'infanterie lourde romaine) formés à l'académie militaire utilisent une formation plus compacte, le " carré " dont les côtés comportent quatre hommes. Cette formation est beaucoup plus puissante car elle est moins exposée. L'avantage de cette formation devient évident lorsque la légion fait face à des armes de jet. La légion adopte automatiquement la formation en " tortue " propre aux armées romaines. Les hommes composant le carré alignent leurs boucliers bords à bords, ce qui les rend pratiquement invulnérables contre les armes de jet.

Les soldats romains sont parfaitement disciplinés. Ils maintiennent leur formation et défendent leur position tant que leur moral reste élevé. Si le moral d'une unité devient trop faible, cette dernière se débande et abandonne le front. Si son moral tombe encore plus bas, les soldats tentent de rejoindre leur fort et refusent de le quitter tant qu'ils n'ont pas récupéré moralement. Les soldats les mieux entraînés peuvent maintenir leur moral plus longtemps et une victoire est un atout idéal pour renforcer le moral d'une armée.

Une forte discipline et des formations solides ont permis le succès historique des légions romaines. Les étendards des unités en formation restent tendus et immobiles. Lorsque le moral baisse et la formation s'affaiblit, les étendards commencent à baisser également.

Nos ennemis les plus forts tenteront d'ouvrir des brèches dans nos lignes avec des charges montées pour exposer nos flancs et nos arrières. Attention aux gros animaux et aux chariots : voir l'un de ces derniers charger peut impressionner les soldats les plus aguerris, croyez-moi ! Seuls les plus endurcis tenteront de faire face à une telle charge.

DIFFÉRENTS TYPES DE BATAILLE

La plupart de vos batailles auront lieu dans votre province. De temps à autre, César peut avoir recours à vos légions pour venir à bout d'un lointain ennemi de Rome. Cependant, sans instructions spécifiques de l'Empereur, vos légions doivent rester dans les confins de votre province.

BATAILLES DANS VOTRE PROVINCE

Les envahisseurs de votre province mesurent rapidement vos forces et élaborent un plan d'attaque. Si vous disposez de légions, les armées ennemies se mettent en formation avant de passer à l'attaque. Les groupes désordonnés tels que les Gaulois, les Celtes ou les Goths se contentent de former une cohue et de charger vos légions. Massez rapidement votre défense sur le chemin de l'ennemi, de préférence à l'écart des murs de la cité. La raison d'être de vos légions est d'empêcher les ennemis d'atteindre la ville.

Si la garnison de vos forts dispose de suffisamment de bons soldats et que vous adoptez une tactique intelligente, vous devez l'emporter. Vos légions massacrent ou repoussent les envahisseurs puis reviennent dans leur fort pour remplacer les pertes et





recupérer. Les victoires augmentent le moral et donnent un avantage supplémentaire pour les batailles à venir.

Si vous perdez la bataille ou si les ennemis parviennent à traverser vos lignes, l'enceinte de votre cité devient votre dernière ligne de défense. Les ennemis tentent de pénétrer alors que les gardes des tours essaient de les repousser avec des javelots et des balistes. Vous n'avez aucun contrôle sur le résultat de cet affrontement hormis les encouragements que vous ne manquerez pas de proférer.

Lorsque l'ennemi pénètre dans votre cité, vous pouvez ordonner à vos soldats de les poursuivre. Toutefois, ces derniers auront du mal à se reformer et seront donc moins efficaces. L'introduction des légions dans la cité est un constat d'échec car leur rôle principal est d'empêcher les ennemis de s'approcher. Souvenez-vous que les gardes sont des soldats très bien disciplinés qui ont reçu l'ordre de défendre leur position jusqu'à la mort.

Par conséquent, si l'ennemi parvient à battre vos légions et à passer vos murs, tout n'est pas perdu. Les préfets ne sont pas des soldats et n'opposent pas de résistance organisée. Toutefois, cela ne veut pas dire pour autant qu'ils vont se laisser faire. Si vos légions et les gardes sont parvenus à suffisamment affaiblir l'ennemi, les préfets se feront un devoir de les achever.

Certains de vos citoyens pourront vous surprendre également. Bien qu'ils n'aient pas pour responsabilité officielle de défendre la cité, les gladiateurs et dompteurs de lions ne resteront pas les bras croisés alors que des barbares détruisent leurs maisons et leurs gagne-pain.

Tous les autres habitants sont sans armes et sans défenses. La plupart des citoyens tentent de s'échapper. Quant aux autres, ils prient pour une mort rapide.

Tous les envahisseurs ont leurs propres objectifs, nourriture, argent, l'extermination de votre peuple ou tout simplement le plaisir de la destruction. Les greniers, les entrepôts et les bâtiments du sénat sont généralement les cibles principales. La destruction pouvant être semée par ces ennemis est inimaginable et risque probablement de raser votre cité et de mettre fin à votre carrière. Evitez les combats de rue à tout prix !



REMARQUE DU SCRIBE :

si le trésor de votre cité n'est pas épuisé, vous n'êtes pas sans défense vis à vis de vos envahisseurs. Si le trésor est vide, donnez vos économies personnelles à la cité. En temps de crise, tout compte.

Vous ne pouvez pas construire de nouvelles structures près de la zone de combat, toutefois, vos mains ne sont pas complètement liées. Assurez-vous que les tours disposent d'une route d'accès pour la main-d'œuvre. Ce n'est probablement pas le moment de construire un nouveau fort et de former de nouveaux soldats.

Concentrez-vous sur le renforcement des défenses de la ville. Construisez plein de nouvelles préfectures près des zones où l'ennemi est susceptible de pénétrer. Assurez-vous qu'elles disposent d'une route d'accès pour la main-d'œuvre. Dites à votre Conseiller de la main-d'œuvre de faire de Militaire et Prévention des incendies ses deux priorités.

Vos artisans n'ont pas l'intention de travailler pendant ou près d'une bataille. Lorsque des soldats ennemis pénètrent dans votre province, les immigrants évitent votre cité.

DÉFENSE DE L'EMPIRE

Même si votre province réclame toute votre attention en tant que gouverneur, il n'en reste pas moins

Activités militaires

154



que l'Empire n'est pas immuable. D'autres doivent affronter des envahisseurs ou repousser les frontières de l'Empire au détriment des barbares. Des messagers vous informent sur l'évolution de la situation.

De temps à autre, César exige votre aide pour des affaires militaires en dehors de votre province. Normalement, il vous ordonne d'envoyer une partie de vos légions détruire un ennemi menaçant une frontière sans défense.

Vous devez alors consulter votre Conseiller militaire et envoyer un corps de légionnaires pour la plus grande gloire de Rome. César vous accorde tous les renseignements sur la taille de l'ennemi dont il dispose. Il est fortement recommandé de bien étudier ces informations avant de décider de la composition du corps expéditionnaire.

Votre charge de gouverneur vous interdit de quitter personnellement votre province et par conséquent vous ne pouvez pas voyager avec vos troupes. Lorsque ces dernières quittent votre province, elles échappent à votre contrôle direct. Vous devez faire confiance aux officiers commandant les légions. Des messagers vous tiennent au courant des progrès de votre armée. Vous pouvez également suivre leur périple sur la carte de l'Empire.

Si vos hommes s'acquittent de leur tâche pour la plus grande gloire de Rome, ils reviennent et vous pouvez compter sur la générosité et la gratitude de César. S'ils échouent, vous avez bien peu de chances de les revoir.

Plus rarement, César vous demande de fournir des soldats pour son armée impériale, à Rome. Dans ce cas, vos cohortes marchent vers Rome et se présentent à l'Empereur en personne.

Vous pouvez suivre leur progression sur la carte de l'Empire. Cependant, dans la mesure où ils sortent des limites de votre province, ils ne dépendent plus de vous. Ils appartiennent alors à l'armée de César.

Il est de mon devoir de vous avertir que César ne pardonne pas l'échec. Si vous n'envoyez pas les légions requises, il devra avoir recours à d'autres gouverneurs et aura une très mauvaise opinion de vous. Refuser l'aide de ses légions à une province en difficulté ne se fait pas à Rome. Si vos légions perdent la bataille (et la vie !) César fera certes preuve d'un peu de gratitude mais vous prendra aussi pour un fou.

ENNEMIS DE ROME

L'esprit des barbares est difficile à comprendre. Pourquoi refusent-ils les lumières de notre civilisation ? Pire encore, pourquoi s'efforcent-ils de détruire nos glorieuses cités ? Les barbares semblent être mus par un besoin inné (motivé par leurs divinités, leur manque d'éducation, leur existence démunie ou Jupiter sait quoi) de détruire, de s'opposer à tout ce qui est noble et bon. En en mot, à tout ce qui est romain.

TRIBUS INDIGÈNES

Tous les barbares ne nous sont pas hostiles. Certaines tribus sont même civilisées.

Vous serez parfois envoyé dans une province où réside ce genre de tribu. Personne ne peut prédire la réaction d'un groupe de barbares lorsqu'il découvre une colonie romaine. Heureusement, la longue expérience de Rome à l'égard des peuples indigènes a permis de dégager des principes généraux pour vous aider.



Hutte indigène



Mission



MISSION

Ces indigènes sont généralement très jaloux des terres qui les entourent. Si vous construisez sur ces dernières, ils risquent de vous attaquer. Vos légions ne doivent pas être dérangées pour des actions aussi mineures et leurs officiers refuseront de massacrer des innocents. Si vous êtes attaqués, vos soldats peuvent être persuadés de les repousser.

REMARQUE DU SCRIBE :

utilisez la carte Risque, Indigènes pour connaître les frontières d'un village barbare.

Pour éviter de provoquer des hostilités, il suffit souvent de respecter les limites de ce que les indigènes appellent " leur " territoire. L'une des approches préférées de certains gouverneurs est de tenter de les persuader de vos bonnes intentions et de leur démontrer que la collaboration est plus profitable que la confrontation. Ces gouverneurs établissent des missions près des villages indigènes. Les missions ont besoin de routes d'accès et de main-d'œuvre, comme tous les autres bâtiments. Une fois le personnel nécessaire recruté, des missionnaires vont apporter la civilisation aux barbares.

Des rapports indiquent que cette méthode peut faire des miracles. On va même jusqu'à dire qu'il est possible de faire des affaires avec ces peuples. Toutefois, leur confiance se gagne lentement et repose principalement sur les missionnaires qu'ils connaissent personnellement. Si ces derniers quittent leur poste et ne sont pas remplacés, vous risquez de rencontrer des problèmes.

AUTRES ENNEMIS DE ROME

Si les tribus isolées d'indigènes primitifs étaient les seuls barbares au monde, Rome ne connaîtrait aucune limite à son pouvoir. Hélas, les tribus indigènes sont le dernier de vos soucis. Certains barbares ont formé des nations puissantes qui, bien que n'égalant pas la puissance de l'Empire romain, sont une menace sérieuse pour notre suprématie.

Vous aurez parfois à affronter des armées organisées. Certaines seront assurément faibles, d'autres pas du tout. La réputation d'Hannibal le précède et ses Carthaginois doivent être craints car ce sont de très bons soldats. Les provinces situées au nord comportent généralement moins de forces organisées mais ne vous y trompez pas : elles ont leur fierté et certaines produisent de redoutables guerriers.

Vous vivez dans un monde dangereux, ami gouverneur, et Rome a beaucoup d'ennemis. Préparez-vous avec soin.





Informations, outils et conseils

MESSAGES

Le bouton situé au milieu de la partie inférieure du Panneau de commande (en forme de parchemin) permet de lire les messages reçus. Si ce bouton est noir, vous n'avez pas de messages.

Une courte fanfare signale l'arrivée d'un message. Les messages importants sont introduits par une fanfare quelque peu plus urgente et doivent être lus dès que possible. Les messages normaux sont annoncés par une fanfare très simple.

Lorsqu'un message arrive, le bouton message est allumé et le nombre de messages reçus apparaît à côté du parchemin. Si vous êtes occupé, ne vous jetez pas sur ces messages dès leur arrivée : ils peuvent attendre quelques instants. Cliquez sur ce bouton lorsque vous souhaitez lire un message. Un panneau affichant la liste des messages reçus est alors affiché. Les messages non lus sont représentés par un parchemin enroulé, placé près du titre. Lorsque ces messages sont lus, le parchemin reste ouvert. Les messages importants sont en rouge.

Certains messages très urgents sont affichés dès leur arrivée sans que vous ayez à cliquer sur le bouton Message. Ces messages vont dans votre boîte à messages (marqués comme lus), au cas où vous souhaiteriez les consulter de nouveau par la suite.

Lorsqu'un message vous annonce une situation de crise, telle qu'un incendie ou une émeute,



vous pouvez cliquer sur le bouton alarme (juste à droite du bouton Message) pour vous rendre directement sur les lieux. Si les problèmes se produisent à plusieurs endroits, cliquez plusieurs fois sur le bouton pour parcourir les différents endroits à problèmes. De nombreux messages comportent un bouton vous permettant d'utiliser cette même option.

Vous pouvez conserver les messages aussi longtemps que vous le souhaitez. Pour supprimer un message, cliquez pour le sélectionner puis cliquez sur le bouton “ Supprimer message ”. Les messages sont alors supprimés définitivement. Par conséquent, mieux vaut vous assurer que vous n'en aurez plus besoin par la suite.

CARTES

Une carte est une représentation de l'un des aspects de votre cité. Les cartes de *Caesar III* vous permettent de voir une partie de votre cité en action et d'observer comment elle interagit avec son environnement. Le plus souvent, les bâtiments sont réduits (à l'exception des bâtiments que vous souhaitez inspecter en détail) de façon à faire mieux ressortir les habitants et la façon dont sont organisés les différents bâtiments ou systèmes.

De nombreuses cartes utilisent des piliers de différentes couleurs pour présenter les informations : le risque d'incendie ou d'émeute, par exemple. Les dangers ou les mauvaises nouvelles sont représentés par différentes nuances de rouge. Plus le rouge est vif et plus le pilier est haut, plus le problème risque d'être sérieux. La couleur beige est utilisée pour les bonnes nouvelles ou les informations neutres, telles que la somme des taxes collectées dans un bâtiment.

Toutes ces informations disposent de bulles d'aide activées par la souris. En cas de doute, placez le pointeur de votre souris au-dessus de l'élément en question pour faire apparaître le texte d'aide. (Si vous avez désactivé les bulles d'aide, l'aide sur les cartes est également désactivée. Utilisez le paramètre Partielle pour bénéficier des bulles d'aide pour les cartes. Cette aide ne sera disponible pratiquement nulle part ailleurs.)

Vous accédez aux cartes en appuyant sur le bouton situé en haut du Panneau de commande. Lorsque vous consultez une carte, appuyez sur le bouton droit de la souris pour restituer temporairement l'affichage normal. Utilisez le bouton Carte et sélectionnez " Normal " pour revenir définitivement à l'affichage normal.

Il est également important de signaler que le temps continue à être compté lorsque vous consultez les cartes.



Cartes de l'eau



CARTE DISTRIBUTION DE L'EAU

La carte de Distribution de l'eau indique les zones avec des points d'eau de source (en bleu marine) ainsi que les zones couvertes par le réseau de tuyaux des réservoirs, ce qui est extrêmement utile pour placer de nouvelles fontaines et des réservoirs supplémentaires.

Les terres en jachères disposant d'un accès aux tuyaux sont couvertes par un réseau de canaux en pierres grises. Les bâtiments qui ont accès à de l'eau sont représentés sous forme de carrés striés et bleu pâle. Les bâtiments qui n'ont pas besoin d'eau sont représentés sous forme de carrés bleu uni. Les accès aux fontaines apparaissent sous forme d'une teinte bleue sortant d'une fontaine.

CARTE RISQUES

L'utilisez les cartes risques pour détecter les problèmes avant qu'ils ne se transforment en une crise majeure. Le rouge est grave : plus un pilier est rouge, plus le risque est élevé.

Sélectionnez Incendie pour voir les préfectures de la cité et tous les préfets circulant sur les routes. Les bâtiments recouverts par de grandes colonnes ont un risque d'incendie très élevé. Lorsqu'un ou plusieurs préfets s'approchent d'un bâtiment, le risque d'incendie de ce dernier diminue. Observez les mouvements de vos préfets pendant une minute et voyez s'ils passent devant les bâtiments à haut risque. S'ils ne passent pas devant ces bâtiments, changez le tracé de vos routes pour faciliter les patrouilles ou construisez une nouvelle préfecture près de la zone à risques. La carte Risques, Crime suit le même principe, sauf que les préfets n'ont

aucune influence sur le taux de criminalité. Ils apparaissent uniquement sur cette carte parce qu'ils jouent un rôle important pour l'appréhension des criminels et pour traiter les effets de leurs crimes.

La carte Effondrement suit un principe similaire. Les préfets sont ici remplacés par des ingénieurs et les préfectures par des études d'ingénieurs. Les bâtiments comportant de grandes colonnes sont instables et risquent de s'effondrer à tout moment.

La carte Problèmes est l'une des plus utiles. Elle n'affiche que les bâtiments qui ne fonctionnent pas correctement. Le problème peut avoir pour origine le manque de route d'accès, de main-d'œuvre, d'eau, de matières premières ou d'espaces pour envoyer des charrettes pleines de produits. Examinez cette carte régulièrement (tous les deux ou trois mois en termes de jeu) pour voir si vos modifications ont provoqué des problèmes.



Cartes des Taxes - représentant la plupart des cartes



Si votre province comporte des indigènes, la carte Risque comprend un rapport appelé Indigènes. Lorsque cette carte est sélectionnée, vous pouvez voir l'étendue des terres revendiquées par les barbares. Hormis les missions, évitez de construire quoi que ce soit sur ces terres.

CARTES LOISIRS

Lorsque la carte Loisirs est sélectionnée, de grandes colonnes signalent un bon accès. L'affichage global indique les voies d'accès aux théâtres, amphithéâtres, colisées et hippodromes. Il présente également ces bâtiments et leurs fonctions : écoles de théâtre, écoles de gladiateurs et dompteurs de lions suivis par tous les citoyens participant au fonctionnement de ces institutions.

Si un quartier présente peu d'attrait du fait d'un certain type de loisirs, sélectionnez les cartes correspondant aux différents types de loisirs pour voir ce qui provoque cette situation. La carte Théâtre affiche les théâtres et les colonies d'acteurs ainsi que les employés y travaillant. Des colonnes indiquent les niveaux d'accès aux théâtres. La carte Amphithéâtre présente les amphithéâtres, les colonies d'acteurs et les écoles de gladiateurs ainsi que les employés y travaillant. Des colonnes indiquent les niveaux d'accès aux amphithéâtres. La carte Colisées affiche les colisées, les écoles de gladiateurs et les dompteurs de lions ainsi que les employés y travaillant et des colonnes. La carte Hippodrome présente votre hippodrome (une cité ne peut en avoir qu'un) et son école de conducteurs de chars. Vérifiez ces différentes cartes tour à tour et observez les personnages en train de se déplacer pour savoir lequel de ces loisirs réduit l'attrait du quartier.

CARTES EDUCATION

Les cartes Education suivent le même principe que les cartes Loisirs. La carte globale présente les niveaux d'accès aux trois formes d'éducation. La carte Ecoles présente des écoles et des écoliers. La carte Bibliothèque présente toutes les bibliothèques et leurs employés. La carte Universités affiche toutes les universités et leurs employés. Utilisez les différentes cartes pour déterminer si les centres d'éducation d'un quartier peuvent être améliorés.

CARTES HYGIÈNE

Les cartes Hygiène suivent le même principe que les cartes Education et Loisirs. La carte globale présente les niveaux d'accès aux quatre composants d'hygiène. Les cartes Barbier, Thermes, Dispensaire et Hôpitaux présentent tous les bâtiments correspondants ainsi que leurs employés. Les différentes cartes peuvent vous indiquer pourquoi la carte globale est si déprimante. Les zones n'ayant pas un bon accès aux installations sanitaires sont davantage exposées aux maladies.

CARTES COMMERCE

Certaines de ces cartes diffèrent légèrement des cartes décrites plus haut.

La carte Taxes ressemble aux cartes des autres types de bâtiment. La sélection de cette carte permet d'afficher le siège du sénat et les forums ainsi que tous les percepteurs. La hauteur des colonnes reflète les recettes de l'année pour les lotissements.





La carte Marché ressemble également aux cartes citées précédemment. Elle montre les marchands en train de circuler et des colonnes indiquent le niveau d'accès au marché des différentes habitations.

La carte Attrait est assez différente des autres cartes. Elle mesure l'attrait des différents carrés de la carte pour toutes les personnes souhaitant s'y installer. Les couleurs plus froides, telles que le bleu et le vert s'élèvent quelque peu du sol et indiquent les zones exerçant un fort attrait. Les couleurs plus chaudes telles que l'orange et le rouge s'enfoncent sous terre et signalent les zones sans attrait. Les meilleurs logements doivent être construits dans les zones les plus attrayantes mais attention : si vous commencez à raser les constructions existantes, vous risquez de modifier les calculs d'attrait.

La carte Travail ressemble à une carte " normale " mais diffère sur un point très important : la plupart des cartes indiquent les voies d'accès des logements vers les autres types de constructions. La carte Travail, quant à elle, indique les voies d'accès des autres types de constructions vers les logements. Les colonnes de cet affichage indiquent l'efficacité du recrutement pour ces bâtiments et sa capacité à fonctionner à plein rendement. Les bâtiments avec de courtes colonnes ont besoin de davantage de logements dans les environs ou d'une route d'accès aux logements plus directe. Si votre cité subit une pénurie de main-d'œuvre, les bâtiments dont l'accès est le plus difficile sont les premiers à souffrir.

CARTE RELIGION

Il n'existe qu'une seule carte pour Religion et elle suit le même principe que les cartes Loisirs, Education et Hygiène. Elle affiche

tous vos temples et tous vos oracles ainsi que tous les prêtres parcourant votre ville. Sur la carte Religion, la taille des colonnes s'accroît proportionnellement au nombre de divinités. Les niveaux de logement nécessitent la visite de prêtres de différents dieux.



CONSEILLERS

Le poste de Gouverneur peut sembler bien solitaire. Tout le monde semble attendre quelque chose de vous et personne ne se rend compte des différents intérêts que vous devez gérer. Toutefois, vous n'êtes pas totalement seul. Vous détenez le pouvoir et les responsabilités ultimes pour votre cité mais des conseillers peuvent vous aider. Souvent, vous faites appliquer votre volonté en transmettant des ordres à vos conseillers. Consultez-les en cliquant sur le bouton Conseillers dans le Panneau de commande ou en sélectionnant l'un des conseillers dans la barre de menus.

CONSEILLER PERSONNEL

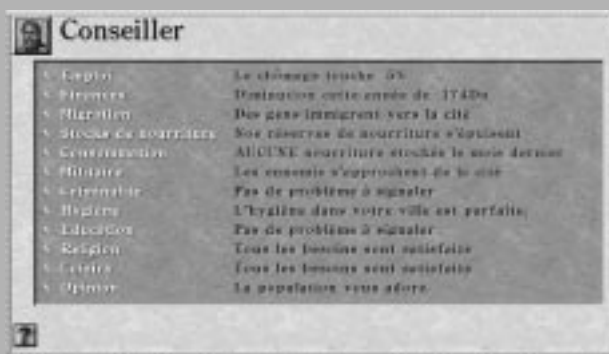
Votre conseiller personnel passe en revue toutes les informations réunies par les autres conseillers, résume les informations clés et surligne en rouge tous les points importants. Lorsque vous consultez un rapport en rouge, il peut être utile de consulter un conseiller spécialisé pour plus de détails.

Il est généralement utile de consulter votre conseiller personnel régulièrement (probablement tous les deux ou trois mois, en termes de jeu) pour savoir si vous avez oublié quelque chose d'important.



CONSEILLER EN MAIN-D'ŒUVRE

Votre conseiller en main-d'œuvre affecte les plébéiens aux différents postes de l'économie de votre cité. Tant que vous disposez de suffisamment de travailleurs pour occuper tous les postes, le conseiller en main-d'œuvre n'a pas besoin de vos instructions. En période de pénurie de main-d'œuvre, vous devez indiquer au conseiller les postes à occuper en premier.



Ecran du Conseiller

La main-d'œuvre de votre cité est divisée en plusieurs catégories. Ces catégories sont affichées avec le nombre d'employés affectés et le nombre nécessaire pour fonctionner à pleine capacité. En bas, vous pouvez également voir le nombre total d'employés disponibles.

Sauf avis contraire, le conseiller en main-d'œuvre répartit la main-d'œuvre selon ce qu'il juge être le mieux. Son jugement ne correspond pas nécessairement au vôtre,

surtout si vous venez de recevoir des ordres de l'Empereur ou des nouvelles d'une attaque imminente. Vous constaterez sans doute que votre cité est plus riche lorsque certaines zones fonctionnent à plein rendement, même si cela a pour conséquence l'arrêt presque total des autres zones.

Pour changer la priorité d'une catégorie, cliquez sur le nom de cette catégorie pour afficher un petit panneau des niveaux de priorité allant de 1 à 9. Cliquez sur le numéro 1 pour en faire une priorité absolue, 2 pour en faire une priorité secondaire, etc. Les priorités doivent se suivre. Vous ne pouvez pas choisir 3, par exemple, si vous n'avez pas sélectionné 1 et 2. Si vous choisissez Technologie comme priorité principale, par exemple, cette catégorie est accompagnée d'un cadenas et porte le numéro 1, ce qui indique qu'elle est verrouillée en tant que priorité principale.

Votre conseiller en main-d'œuvre affecte toujours la main-d'œuvre en fonction des priorités que vous avez définies.



Partage du travail

Priorité	Secteur	Requis	En activité
1	Industrie et Commerce	100	100
2	Pratiqué et Commerce	50	50
	Technologie	10	10
3	Services des Bâtis	10	10
	Pratiqué	10	10
4	Religion	10	10
	Loisir	10	10
	Recherche et Recherche	10	10
	Administration et Religion	10	10

452 Force de travail utilisée 18 Force de travail inutilisée (3%)

Secteur : 100 Dénari (Requis : 100)

Coût annuel de la Force de travail : 1342 Dn

Ecran du Travail

Informations, outils et conseils

170



Pour supprimer une catégorie de la liste de priorités, cliquez sur la catégorie et sélectionnez “ Pas de priorité ”.

L'autre responsabilité de votre conseiller est de payer la main-d'œuvre. Vous commencez toujours par payer les mêmes salaires que ceux qui sont proposés à Rome. Cependant, vous pouvez demander à votre conseiller de changer cela en cliquant sur les boutons fléchés près de l'affichage du salaire actuel.

Comme vous pouvez vous en douter, le conseiller financier conserve une trace du nombre de plébéiens employés ou non employés, du taux de chômage de votre ville et du coût annuel de la main-d'œuvre.

CONSEILLER MILITAIRE

Votre conseiller militaire dispose d'informations à jour sur les légions de votre armée. Consultez-le pour savoir

	Nom	Aller Légion	Retour au fort	Emploi servir
	Legio Prima 8 Légionnaires	Parfaite		
	Legio Secunda 10 Javelots	Très contentes		
	Legio Tertia 10 Cavaliers	Très contentes		

40 Soldats en 3 Légions
On signale des troupes ennemies se dirigeant vers la cité.
Aucune demande d'aide militaire dans l'empire.

Ecran Militaire

quelles légions sont fortes et ont un moral élevé et quelles légions souffrent. Votre conseiller militaire transmet également vos ordres de marche aux légions, en réponse aux requêtes de César.

CONSEILLER DE L'EMPEREUR

Consultez le conseiller de l'empereur pour mesurer votre cote auprès de César, exprimée par le Niveau d'estime.

Tout ce que l'Empereur vous a demandé est énuméré à cet endroit ainsi que le temps restant pour accomplir ces requêtes. Lorsque vos entrepôts contiennent suffisamment de biens, un bouton " Expédier " apparaît pour vous permettre d'expédier les biens à Rome. En dessous de cette fenêtre de message, vous pouvez lire votre rang dans l'Empire ainsi que



Ecran de l'Empereur

Informations, outils et conseils

172



le solde de vos économies. César vous a accordé à regret le privilège de recevoir un salaire proportionnel à votre rang. Personne ne vous empêche de prendre plus ou moins que ce montant. Cliquez sur le gros bouton en bas de cette fenêtre pour vous attribuer un salaire. Attention, un salaire supérieur à votre rang sera vu d'un mauvais œil à Rome.

Le bouton “ Envoyer un cadeau ” vous permet de témoigner de votre estime à César. Ce cadeau sera déduit de vos économies personnelles.

Le bouton “ Faire un don à la cité ” vous permet de transférer de l'argent de vos économies vers le trésor de la cité.

CONSEILLER D'ÉVALUATION DE LA CITÉ



Ecran d'Evaluation

Consultez ce conseiller pour savoir si vous remplissez correctement votre mission. Les niveaux de culture, de prospérité, de paix et d'estime apparaissent sur ce panneau, affichés sous forme de piliers. La taille du pilier croît proportionnellement au niveau atteint. Lorsqu'un pilier atteint le niveau requis pour votre mission, il reçoit un chapiteau.

Vous pouvez également voir le niveau atteint pour les différentes évaluations. Cliquez sur l'une des évaluations pour plus de détails sur les possibilités d'amélioration.

CONSEILLER COMMERCIAL

Votre conseiller commercial est l'un de vos assistants les plus précieux. Il n'a pas grand chose à vous dire mais il transmet tous vos ordres relatifs aux affaires. Consultez-le si nécessaire, pour savoir combien de biens doivent être exportés de vos entrepôts ; si vous devez importer ou non des biens et pour lancer ou arrêter des industries.

Cliquez sur les biens énumérés pour plus de détails sur les activités de votre cité en relation avec ce bien ou pour changer l'état de ce bien.

Si une route de commerce est ouverte pour un bien particulier, un bouton " Pas d'échange " est affiché lorsque vous cliquez sur le bien. Cliquez plusieurs fois sur ce bouton pour parcourir toutes les possibilités d'échange. Parfois, vous ne pouvez qu'exporter ou importer un bien, selon les routes de commerce disponibles. Selon vos partenaires commerciaux, vous pouvez quelquefois choisir d'importer ou d'exporter un bien spécifique. Vous ne pouvez jamais importer et exporter simultanément le même bien.



Informations, outils et conseils

174



Si les marchands de l'une des routes de commerce semblent insister pour vous vendre un bien, cliquez sur ce bouton pour afficher le mot " Importé ".

Si les marchands de l'une des routes de commerce semblent insister pour vous acheter un bien, un bouton " Exporté à partir de " est affiché et vous permet de sélectionner une quantité. Conservez 0 pour exporter tout votre stock de ce bien ou spécifiez une quantité devant toujours demeurer dans votre entrepôt, l'excédent est alors disponible à l'exportation.

Cliquez plusieurs fois sur ce bouton pour parcourir toutes vos options pour ce bien en particulier. Vous devez choisir entre importer et exporter quel que soit le bien, vous ne pouvez jamais faire les deux.

Pendant les périodes de pénurie de main-d'œuvre, vous pouvez arrêter temporairement les industries qui ont accumulé des surplus ou



Ecran Commercial

qui produisent des articles dont la cité peut se passer à court terme. Les employés de ces industries deviennent alors disponibles et le conseiller en main-d'œuvre peut les affecter ailleurs. Plus tard, lorsque plus de main-d'œuvre devient disponible, vous pouvez absorber rapidement le surplus en demandant à votre conseiller en main-d'œuvre de relancer les industries.

Cliquez sur le bouton “ Afficher les prix ” pour afficher le bénéfice obtenu pour chaque charrette exportée ou le prix unitaire des charrettes à importer. Veuillez remarquer qu'il revient souvent plus cher d'importer un bien que de le fabriquer sur place. Il n'y a aucun profit à essayer de “ spéculer ” en important des biens d'une province et en les exportant vers une autre.

Les prix sont fixés par Rome et sont influencés partiellement par l'offre et la demande au sein de l'Empire. Vous ne pouvez pas changer les prix, bien que les forces du marché dans le reste de l'Empire provoquent des fluctuations saisonnières. Un message vous avertit des modifications.

CONSEILLER DÉMOGRAPHIQUE

Votre conseiller démographique étudie l'évolution démographique de votre cité et présente ses résultats sous forme de trois graphiques.

Le premier graphique, appelé “ Population - Historique ”, indique simplement l'évolution de la population de la cité au cours du temps. Les barres représentent la population à la fin d'un mois. Si votre cité se développe, les barres doivent s'élever assez régulièrement de gauche à droite.

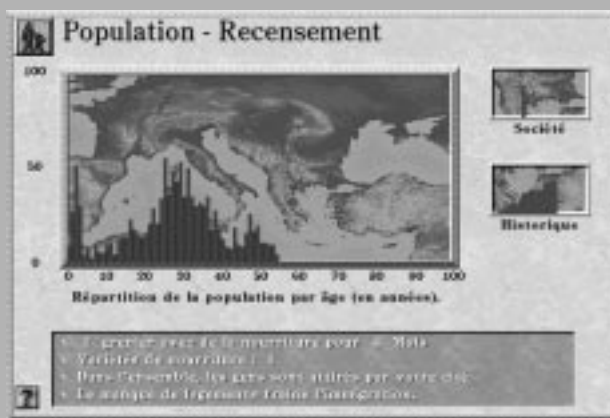


Informations, outils et conseils

176



Cliquez sur la petite fenêtre appelée “ Société ”. Le grand graphique change pour afficher la composition actuelle de votre population en fonction des revenus. Les citoyens ayant un faible revenu figurent à gauche et les riches à droite. Lorsque votre cité est nouvelle, la plupart des citoyens habitent sous des tentes et les plus hautes barres sont situées à l’extrême gauche du graphique. Avec le temps et l’amélioration du niveau de vie, cette tendance devrait s’inverser. Cette représentation est utile pour éviter de former une société injuste avec quelques riches individus et une masse de pauvres. Un tel mélange est néfaste pour le climat social de la cité et est source de criminalité. Essayez de mieux doser les différents niveaux.



Ecran Démographique

Cliquez sur la fenêtre “ Recensement ” pour obtenir une pyramide des âges. Ce graphique est particulièrement utile pour planifier le nombre d’écoles et d’universités à bâtir et pour savoir combien de citoyens sont en âge de travailler. Vous pouvez également l’utiliser pour prévoir le nombre de citoyens qui vont partir à la retraite, ce

qui peut affecter radicalement l'économie d'une cité dans la mesure où les retraités continuent à consommer sans être en mesure de produire.

Sous le graphique principal, vous pouvez voir la quantité de nourriture stockée dans les greniers de la cité et les types de nourriture consommés par vos citoyens. Vous pouvez également savoir si des personnes souhaitent entrer ou sortir de la cité et combien ont immigré ou émigré le mois passé.

CONSEILLER D'HYGIÈNE DE LA CITÉ

Pour tous les types de bâtiment en rapport avec l'hygiène - thermes, barbier, dispensaire et hôpital - vous pouvez savoir combien il en existe, le nombre de bâtiment en fonction, le nombre de résidents desservis et la qualité (bonne, moyenne ou mauvaise) de ce service.

Si vous devez construire davantage de bâtiments, vos cartes indiquent les zones qui en profiteront le plus.

Votre conseiller d'hygiène vous propose également un rapport succinct sur la santé publique. Il vous avertit des zones à problèmes par un message.



Hygiène de la cité
L'hygiène est presque parfaite et les médecins n'ont quasiment pas de travail

	en service	Finist en charge	Couverture de la cité
16. Thermes	10	N.D.	N.D.
17. Barbiers	17	N.D.	N.D.
14. Dispensaires	14	N.D.	N.D.
19. Hôpitaux	18	10000 patients	Parfaite

De plus en plus de personnes désirent accéder facilement à des installations médicales. Construisez des dispensaires pour améliorer l'hygiène de votre ville.

Ecran d'Hygiène Publique



CONSEILLER D'ÉDUCATION

Utilisez le panneau du conseiller d'éducation pour en savoir plus sur les besoins en formation de votre cité. Si le conseiller vous convainc de construire davantage de centres éducatifs, vous pouvez utiliser les cartes Education pour décider du meilleur endroit où construire.

La ligne supérieure indique la population totale, le nombre de personnes en âge scolaire ainsi que le nombre de personnes en âge de suivre des cours à l'université. Les lignes suivantes indiquent, pour chaque type de

Education			
160 personnes, 24 écoliers, 20 universitaires.			
	en service	Peut éduquer	Couverture de la cité
1 École	1	75 enfants	Parfaite
1 Université	0	0 jeunes	Aucun
1 Bibliothèque	1	822 personnes	Parfaite

Personne ne réclame d'installations éducatives pour l'instant. Cependant, avec l'évolution de la cité, les habitants réclameront bientôt des écoles et des universités, puis des bibliothèques.

Ecran d'Education

bâtiment, le nombre en fonction, le nombre de personnes desservies et la qualité de la couverture.

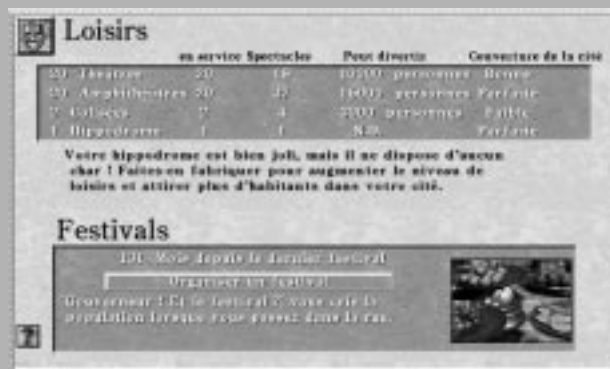
Le segment du bas affiche le résumé de votre conseiller sur l'état du système éducatif de la ville suivi de commentaires sur les futurs besoins.

CONSEILLER AUX LOISIRS

Utilisez la partie supérieure de ce panneau pour prendre connaissance des besoins en loisirs de votre cité. Si le rapport du

Conseiller aux loisirs vous convainc que la cité a besoin de davantage de divertissements, la carte Loisirs peut vous aider à choisir l'emplacement des nouvelles structures.

Souvenez-vous que les amphithéâtres et les colisées peuvent présenter deux spectacles en même temps. S'ils ne sont pas utilisés à pleine capacité, vous devez ajouter des colonies



Ecran Loisirs

d'acteurs ou des écoles de gladiateurs. La partie inférieure du panneau indique le temps écoulé depuis le dernier festival et vous informe sur les réactions de vos citoyens. Si vous pensez qu'il est temps de rompre la routine, cliquez sur le bouton " Organiser un festival ". Dans le nouveau panneau, choisissez la taille du festival et la divinité honorée.

CONSEILLER EN RELIGION

Votre conseiller en religion vous montre le nombre de temples dédiés à Cérès, Neptune, Mercure, Mars et Venus ainsi que les dimensions de ces derniers. La dernière

Informations, outils et conseils

180



colonne indique l'attitude des divinités à votre égard, ce qui peut aller de " Exalté " à " Furieux ". Utilisez ces informations pour décider du moment opportun à la construction de temples ou d'oracles.

Les oracles ne figurent pas dans ce rapport car leurs effets portent de manière égale sur les divinités.

Votre conseiller en religion signale, dans une phrase en bas du panneau, la divinité réclamant le plus votre attention.



		Temples		Mois depuis	Ce dieu est
		Petit	Grand	Festival	
Ceres	(agriculture)	8	2	209	Indifférent
Neptun	(mer)	10	1	209	Exalté
Mercur	(commerce)	8	2	131	Indifférent
Mars	(guerre)	8	2	209	Indifférent
Venus	(amour)	8	2	209	Indifférent
Oracles	(sans la ville)	0			

La religion est florissante dans votre cité. Tous les cultes sont représentés, et les dieux sont satisfaits.

Ecran Religion

CONSEILLER FINANCIER

Votre Conseiller financier est votre assistant le plus instructif. Il analyse toutes les recettes et les dépenses de votre cité effectuées cette année et affiche pour comparaison les résultats de l'année précédente. Ce rapport est particulièrement précieux si vous avez du mal à élever le niveau de Prospérité ou si vous souhaitez savoir quel est le meilleur moyen d'améliorer vos recettes.

Vous devez également consulter ce conseiller pour changer le taux d'imposition. Pour changer ce taux, utilisez les boutons fléchés.

La ligne indiquant le pourcentage de la population imposable est également importante. Vous devez vous efforcer de garder cette valeur aussi près que possible de 100 %. Utilisez la carte Taxes pour afficher les foyers qui ne payent pas leurs taxes et décider du site d'implantation d'un nouveau forum pour collecter ce qui est dû.



Finances		
Le trésorier de la cité César a 2448 Denarii		
Le total d'impôts est de 329 Denarii, soit 3,29 % de la population net imposable de la cité.		
	L'an dernier	Depuis le début de l'année
Revenus (taxes)	0	31
Revenus (commerce)	0	0
Donations	0	0
Revenus (total)	0	31
Importations	0	0
Salaires	619	290
Constructions	994	260
Intérêts à 10%	0	0
Salaires personnels	60	20
Divers	0	0
Tribut	0	0
Dépenses	1073	370
Bénéfices / Pertes	-1073	-339
Solde	2967	2448

Ecran Finance

REVENUS :

- Lorsque votre cité est nouvelle, la plupart des revenus proviennent des taxes.
- Au fur et à mesure du développement des industries et de l'ouverture de nouvelles routes de commerce, la ligne affichant " Revenus (commerce) " devient de plus en plus importante. A terme, ses recettes doivent dépasser celles des taxes.
- Les donations peuvent provenir de vos économies personnelles ou de César lui-même si votre trésor s'épuise et Rome vient à votre secours.



DÉPENSES :

- Importations (liées au commerce, y compris le blé fourni par Rome pour nourrir votre peuple) ;
- Salaires, normalement le poste le plus important du budget de votre cité ;
- Constructions. Souvenez-vous, l'argent dépensé pour la construction ne compte pas pour l'évaluation du niveau de prospérité ;
- Intérêts (si votre trésor est épuisé et vous avez dû emprunter) ;
- Votre salaire personnel - et -
- “ Divers ”, un poste bien pratique pour toutes les dépenses qui n'entrent pas dans les autres catégories, telles que le coût des festivals ou les pertes liées aux vols.

L'entrée la plus intéressante est probablement la ligne “ Bénéfices/Pertes ”. Cette ligne vous permet de voir immédiatement si votre trésor s'accroît ou se réduit.

OPTIONS DE JEU


En supplément à tous les rapports et contrôles mis à votre disposition par *Caesar III*, le programme inclut un certain nombre de fonctions qui vous permettent de personnaliser le jeu en fonction de vos préférences. Toutes ces fonctions sont accessibles à partir de la barre de menus ou du Panneau de commande.

ENREGISTREMENT D'UN JEU

Pour enregistrer le jeu en cours, cliquez sur l'option " Sauvegarder " dans le menu Fichier, puis suivez les instructions à l'écran. Choisissez un nom permettant d'identifier facilement le jeu. L'option " Charger " permet de reprendre un jeu enregistré. Tous les jeux sont enregistrés sur votre disque dur dans le dossier ayant servi à installer le programme.

Il est fortement recommandé d'enregistrer le jeu avant de quitter le programme.

OPTIONS

 " Affichage " propose quatre affichages ou vues différentes de *Caesar III*.

Caesar III démarre en tant que programme " Plein écran ", ce qui signifie qu'il occupe tout l'espace d'affichage de votre écran. Si vous cliquez sur " Fenêtre ", le jeu s'exécute dans une fenêtre Windows standard. Utilisez cette option si vous souhaitez accéder à Windows pendant le déroulement du jeu. Vous pouvez redimensionner la fenêtre de jeu, comme n'importe quelle autre fenêtre. Cependant, les graphiques de *Caesar III* risquent de ne pas être affichés correctement.

Caesar III nécessite des ressources de traitement considérables et il est fortement déconseillé d'exécuter d'autres programmes lorsque vous jouez. Sinon, vous risquez de provoquer des conflits et de subir des erreurs. Les autres options de " Affichage " vous permettent de définir la résolution à utiliser pour *Caesar III*. Avec une résolution de 640 par 480, tout semble plus gros mais votre écran ne pourra afficher qu'une portion de la carte. Cependant, le jeu pourra être exécuté plus





rapidement. A 1024 par 768, l'inverse se produit : tout semble plus petit et l'écran peut afficher une partie plus importante de la carte. Cependant, le jeu est alors exécuté moins vite. L'option 800 par 600 permet d'établir un compromis. Les performances de *Caesar III* changent en fonction de la résolution retenue et de la puissance de votre ordinateur.

● “ Son ” permet de contrôler le volume de la musique, des voix, des bruitages et de l'ambiance de la cité. Réglez le niveau de ces différents éléments en fonction de vos préférences. En outre, vous pouvez les désactiver totalement.

● “ Vitesse ” permet de contrôler la vitesse de défilement du temps dans *Caesar III*. Sélectionnez la vitesse qui vous paraît la plus confortable.

● Appuyez sur la barre d'espacement de votre clavier pour suspendre le jeu. Vous pouvez continuer à effectuer un certain nombre d'actions lorsque le “ temps ” est suspendu bien que rien ne bouge ou n'évolue.

● “ Vitesse de défilement ” affecte la vitesse de déplacement de la carte lorsque vous déplacez le curseur vers le bord de l'écran. Une vitesse relativement lente est normalement préférable surtout si vous disposez d'un ordinateur puissant.

● *Caesar III* offre de nombreuses informations en ligne sur les différents aspects du jeu, pour faciliter les références. Vous pouvez accéder à une partie de ces informations en cliquant avec le bouton droit sur la plupart des bâtiments puis en cliquant sur le bouton d'informations. Sinon, choisissez “ Aide ” dans la barre de menus pour afficher le sommaire de toutes les informations en ligne de *Caesar III*.

● Les bulles d'aide apparaissent dans une zone blanche lorsque vous placez le curseur de la souris au-dessus d'une zone de jeu. Elles sont " activées " par défaut lorsque vous utilisez *Caesar III* pour la première fois. Si vous les " désactivez ", elles ne sont plus disponibles à aucun endroit. Sélectionnez " Partielle " pour bénéficier de bulles d'aide pour le Sénat et les cartes uniquement. Vous pouvez changer ce paramètre dans le menu Aide.

● " Avertissement " apparaît en haut de votre carte et vous rappelle qu'un bâtiment a besoin d'une route d'accès, par exemple, ou que la cité a besoin de davantage de main-d'œuvre. Vous pouvez changer cette option dans le menu Aide.

AUTRES COMMANDES DU JEU

Le Panneau de commande situé dans la partie droite de votre écran dispose de quelques boutons que nous n'avons pas encore présentés. La carte de référence livrée avec le jeu comporte un diagramme du Panneau de commande désignant ces boutons.

● La flèche vers la droite située à droite du bouton Carte permet de masquer le Panneau de commande pour mieux voir la carte. Lorsque le Panneau de commande est masqué, ce bouton se transforme en flèche vers la gauche. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour faire réapparaître le Panneau de commande.

● Les quatre petits boutons situés en dessous des boutons Conseiller et Carte de l'Empire permettent de prendre connaissance de votre mission ou de changer l'orientation de la carte de la province. Les flèches courbées vers la droite et vers la gauche permettent de faire tourner la carte de 90 degrés, dans un sens ou dans l'autre. Le cercle avec une flèche vers le haut permet de





revenir à l'affichage " Plein Nord ", qui correspond à la direction d'origine.

● Le premier bouton de la rangée du bas (avec un grand " X ") permet d'annuler la dernière action. Vous ne pouvez pas annuler toutes les actions du jeu. Toutefois, vous pouvez généralement retirer la dernière construction. Cette fonction n'est disponible qu'un court instant, ensuite la construction aura trop modifié le cours du jeu pour pouvoir être supprimée.

Utilisez la fonction annuler immédiatement lorsque vous construisez quelque chose par accident. Le bouton reste de couleur sombre lorsque vous ne pouvez pas annuler quoi que ce soit. Il " s'éclaircit " lorsque vous pouvez annuler votre dernier acte. Si vous construisez quelque chose au mauvais endroit ou construisez le mauvais bâtiment par accident, cliquez sur " Annuler " pour effacer la construction et rembourser son prix dans votre trésor. Notez que si vous annulez quelque chose pendant que le temps est suspendu, cette construction ne disparaît pas lorsque le jeu reprend.

RÉPONSES AUX QUESTIONS LES PLUS COURANTES

Q : Pourquoi certaines routes sont-elles pavées et pas les autres ?

R : Les citoyens pavent uniquement les routes lorsque les propriétés deviennent suffisamment attrayantes.

Q : Comment puis-je rendre un terrain plus attrayant ?

R : Vous pouvez aborder ce problème de deux façons : comment rendre un terrain plus attrayant et comment le rendre moins indésirable. Pour rendre une zone plus attrayante, construisez des choses

agréables telles que des jardins, des plazas, des temples, des statues, des thermes et des théâtres dans les environs. Pour rendre une zone moins désagréable, déplacez les structures telles que les industries et les casernes.

Q : Que dois-je faire pour que ma cité atteigne un niveau de logement supérieur ?

R : L'évolution du logement nécessite trois choses : (1) Accès à de nombreux types de services ; (2) Différents biens, fournis par les marchés et (3) Emplacement désirable. Cliquez avec le bouton droit sur une maison pour savoir ce qui l'empêche d'évoluer vers un niveau supérieur.

Q : Pourquoi les immigrants ne peuvent-ils pas emménager dans les habitations vides ?

R : Une ou plusieurs conditions ont probablement assombries le climat social de votre cité. Chômage élevé, taxes lourdes, salaires faibles et nourriture insuffisante peuvent rendre les gens malheureux et décourager l'immigration.

Q : Je ne peux pas attirer les immigrants car je n'ai pas assez de nourriture mais si je n'ai pas assez de nourriture, c'est justement parce que je n'arrive pas à attirer suffisamment d'immigrants ! Comment puis-je rompre ce cercle vicieux ?

R : Ordonnez à votre conseiller en main-d'œuvre d'affecter à de nouveaux postes les employés dont vous disposez. Faites de Production de nourriture votre priorité numéro 1 pendant quelques temps. N'insistez pas trop longtemps sur ces priorités, sinon vous risquez de subir des incendies et des émeutes du fait que les tâches Technologie et Prévention des incendies ne disposent plus de suffisamment de main-d'œuvre. Dès que vous voyez des immigrants arriver, rétablissez l'ordre normal des priorités.





Q : Pourquoi est-ce que mes fermes ou mes mines ne produisent rien ?

R : En supposant que vous n'avez pas ordonné à votre conseiller en main-d'œuvre de les fermer, elles manquent probablement de main-d'œuvre. Essayez de construire des logements plus près de vos industries ou demandez à votre conseiller financier de rendre Industrie et Commerce prioritaires.

Q : Des employés avec des charrettes pleines restent sur place. Pourquoi ne travaillent-ils pas ?

R : Ils ne demandent pas mieux que de travailler mais ne disposent d'aucun endroit où déposer le contenu de leur charrette. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace dans vos entrepôts et dans vos greniers et que ces derniers ont une main-d'œuvre suffisante pour fonctionner normalement.

Q : Lorsque je clique avec le bouton droit sur un grenier, il affiche 2 400 d'espace disponible pour la nourriture mais est loin de pouvoir contenir 2 400 charrettes. Ces chiffres sont-ils erronés ?

R : Les biens sont généralement mesurés en charrettes. Toutefois, les charrettes contiennent 100 unités d'un bien donné. Vous devez généralement faire attention à ce détail car le commerce se mesure toujours en charrettes. Cependant, les citoyens ne consomment pas le contenu de charrettes entières en une seule fois. Lorsque des articles sont stockés dans un grenier, un marché ou dans une maison, ils sont convertis en plus de petites unités pour un usage individuel. Conservez cette règle à l'esprit : lorsque vous parlez en termes d'industrie et de commerce, vous utilisez les charrettes comme unité de mesure. Lorsque vous parlez en termes de greniers, marchés ou foyers, vous utilisez des unités et une charrette comprend 100 unités. Vous avez pour principale préoccupation les charrettes et vous aurez rarement (voire pas du tout) besoin de vous préoccuper des unités.

Q : Pourquoi les bâtiments d'alimentation en eau clignotent-ils ?

R : Ils ont besoin de main-d'œuvre. Consultez votre conseiller en main-d'œuvre. Si le nombre d'employés du Service des eaux est inférieur au nombre requis, ces employés font de leur mieux pour satisfaire l'ensemble de la cité mais ne peuvent y parvenir que sporadiquement. Affectez une plus forte priorité au Service des eaux ou augmentez le volume de main-d'œuvre global.

Q : J'ai besoin d'argent ! Comment puis-je faire du commerce ?

R : Tout d'abord, utilisez la carte de l'Empire pour ouvrir une route de commerce. Ensuite, assurez-vous que vous disposez d'un bien pouvant être stocké dans les entrepôts de vos partenaires commerciaux. Après cela, demandez à votre conseiller commercial d'exporter le bien. Enfin, si la route ouverte est une route maritime, vous devez disposer de docks opérationnels.

Q : Les logements n'évoluent pas car je ne peux pas obtenir de poteries, alors que je dispose de poteries dans mon entrepôt et que les maisons ont accès au marché. Ai-je oublié quelque chose ?

R : Assurez-vous que le marché peut prendre des poteries dans l'entrepôt. Si un autre entrepôt est situé plus près du marché et ne dispose pas de poteries en stock, le marché ne peut pas être approvisionné en poteries. Utilisez le bouton Ordres spéciaux sur les entrepôts pour mieux répartir les stocks de poteries. Vous pouvez demander à l'entrepôt le plus proche de conserver un certain nombre de poteries en stock, par exemple, ce qui l'oblige à s'approvisionner auprès des autres entrepôts.

Q : Est-ce que les biens se dégradent s'ils restent trop longtemps dans des greniers ou des entrepôts ?





R : Non. Seuls la colère divine et les actes criminels peuvent affecter vos biens.

Q : Est-ce que l'Empereur demande délibérément des biens dont il sait que je suis dépourvu ? Est-il possible de lui faire demander ce dont je dispose réellement ?

R : César demande ce qu'il veut, quand il veut. Il ne veut pas se soucier de vos difficultés ou de vos préférences. Cependant, il ne vous demande que des articles qui peuvent être obtenus d'une façon ou d'une autre, même si cela implique des importations.

Q : Est-ce que les biens échangés par les cités commerciales de l'Empire sont déterminés à l'avance ou est-ce que la loi de l'offre et de la demande joue un rôle ?

R : Toutes les provinces de l'Empire disposent d'un nombre fini de ressources et de capacités, votre province y compris. Les cités commerciales exportent des biens qu'elles peuvent produire en quantité et importent les biens dont elles manquent, tout comme vous. Par conséquent, l'offre et la demande jouent un rôle limité. Ceci dit, les biens dont disposent ou dont ont besoin ces cités sont déterminés par le climat et les ressources.

CONSEILS ET ASTUCES

Vous vous êtes sans doute rendu compte qu'il n'existe pas de " formule miracle " pour réussir dans *Caesar III*. Les chemins menant à la victoire sont aussi variés que les gouverneurs de l'Empire romain. Votre réussite repose entièrement sur vos préférences et vos talents.

Si vous avez des difficultés à faire de l'argent ou à plaire à l'Empereur, les astuces suivantes (suggérées par d'autres gouverneurs) vous faciliteront la tâche. Vous pouvez bien sûr les ignorer si elles vont à l'encontre de votre style de jeu.

PLANIFICATION URBAINE

● Evitez de forcer les habitants à utiliser une route unique dans les zones les plus denses de la cité, sinon vous risquez de congestionner le trafic. Créez des routes larges à deux voies ou prévoyez des routes de délestage pour soulager la circulation.

● Limitez au maximum le nombre d'intersections dans votre cité de façon à mieux contrôler les itinéraires de vos citoyens.

● Prenez votre temps au cours des premières missions et étudiez attentivement les rapports des différentes cartes pour voir comment les citoyens accèdent à leurs bâtiments. Les missions ultérieures nécessiteront une disposition plus efficace et vous aurez plus de chances de réussir si vous maîtrisez les règles de déplacement des citoyens.

● Ne placez pas de ponts sur les routes employées quotidiennement par des employés. Le placement d'une ferme sur la rive d'un fleuve et d'un grenier sur l'autre ou l'emplacement d'un puits d'argile sur une rive et d'un atelier sur une autre sont de très mauvaises idées. Egalement, si vous placez une industrie de traitement des matières premières sur l'une des rives et des entrepôts sur l'autre, les employés et les caravanes devront traverser le pont fréquemment. Pour bien faire, prévoyez un quartier d'habitation près de votre zone industrielle pour éviter les traversées trop fréquentes du pont.

● Lorsque vous construisez un nouveau pont, souvenez-vous que vous créez également une brèche dans la défense naturelle offerte par le fleuve. Les envahisseurs utiliseront ce pont pour atteindre le centre de votre cité. Construisez uniquement des ponts que vous êtes sûr de pouvoir défendre.





● Profitez des incendies et des bâtiments effondrés pour restaurer la cité. Au lieu de reconstruire ce qui a été détruit, évaluez le quartier ayant subi des dommages. Ne serait-il pas plus profitable de bénéficier d'une plus grande route ou d'un nouveau jardin là où les logements ont brûlé ? Parfois, moins de densité aboutit à plus de qualité.

● Construisez systématiquement des préfectures, des études d'ingénieurs et autres services essentiels à intervalles réguliers entre les zones résidentielles. La disponibilité d'une " bande de service " assure des patrouilles bien espacées et permet de ne pas oublier des structures essentielles.

● Essayez de construire des réservoirs à la bonne distance de façon à éviter de recouper leurs réseaux de tuyaux. Pour afficher la zone desservie par un réservoir, sélectionnez la carte de distribution de l'eau.

● Seuls les logements bénéficient d'un accès à une fontaine, évitez par conséquent d'installer des fontaines n'importe où. Placez-les uniquement près des zones résidentielles. Le recoupement des zones desservies par plusieurs fontaines n'apporte aucun avantage.

GESTION DE LA POPULATION

● Une cité comportant trop de patriciens ne dispose pas de suffisamment de main-d'œuvre. Ne consacrez pas tous vos efforts à encourager les villas de patriciens. Sinon, votre main-d'œuvre risque de devenir rapidement insuffisante. Souvenez-vous, les patriciens ne travaillent pas. Lorsque vous voyez des maisons de patriciens remplacer les appartements plébéiens, consultez votre conseiller en main-d'œuvre. Si vous

subissez une pénurie de travailleurs, créez de nouveaux logements à bon marché avant que le manque de services ne transforme les nouvelles villas en logements plébéiens.

● En période de pénurie, demandez à votre conseiller en main-d'œuvre de fermer temporairement les fermes ou les industries qui disposent de surplus. Vous disposez ainsi de davantage de main-d'œuvre pour les autres secteurs et disposez d'un peu plus de temps pour attirer de nouveaux immigrants. N'oubliez pas de rouvrir les industries lorsque les immigrants commencent à arriver !

NOURRITURE, AGRICULTURE ET INDUSTRIE

● Presque toutes les provinces disposent de quelques terres agricoles. Toutefois, certaines n'en ont pas suffisamment pour nourrir une population importante. Après avoir exploité toutes les terres arables, la population risque de s'accroître plus rapidement que la production de nourriture. Dans ce cas et si la population n'est pas trop importante, il est préférable de produire les spécialités locales sur place et d'importer le blé. En effet, le blé est le bien le moins cher. Les populations plus importantes doivent cultiver leur blé car elles en ont besoin en grande quantité et l'importation de ce dernier risque de ralentir le commerce.

● Améliorez les rendements de l'industrie en centralisant votre secteur industriel. Commencez par construire les centres de production de matières premières à proximité (les puits d'argile, par exemple). Ensuite, construisez l'entrepôt devant stocker les poteries à proximité et sur une grande route.





Enfin, construisez les ateliers de poteries entre vos puits et l'entrepôt. Vous réduisez ainsi les distances devant être parcourues par les charretiers et améliorez l'efficacité de votre industrie de la poterie. Appliquez le même principe lorsque vous établissez d'autres industries et essayez d'éviter de leur faire partager les mêmes routes principales.

● Quelques bâtiments fonctionnant à plein rendement avec une main-d'œuvre stable produiront davantage que plusieurs bâtiments avec une main-d'œuvre instable. Pour assurer la stabilité de la main-d'œuvre pour les producteurs de matières premières, les fermes et autres constructions industrielles, créez de petites communautés à proximité de ces dernières. Ne cherchez pas à développer ces villages de tentes trop rapidement mais assurez-vous que vous disposez de nombreuses préfectures dans les environs car l'humeur de ces citoyens est presque toujours mauvaise.

● Familiarisez-vous avec le bouton Ordres spéciaux dans vos greniers et dans vos entrepôts pour distribuer équitablement les biens dans votre cité.

COMMERCE

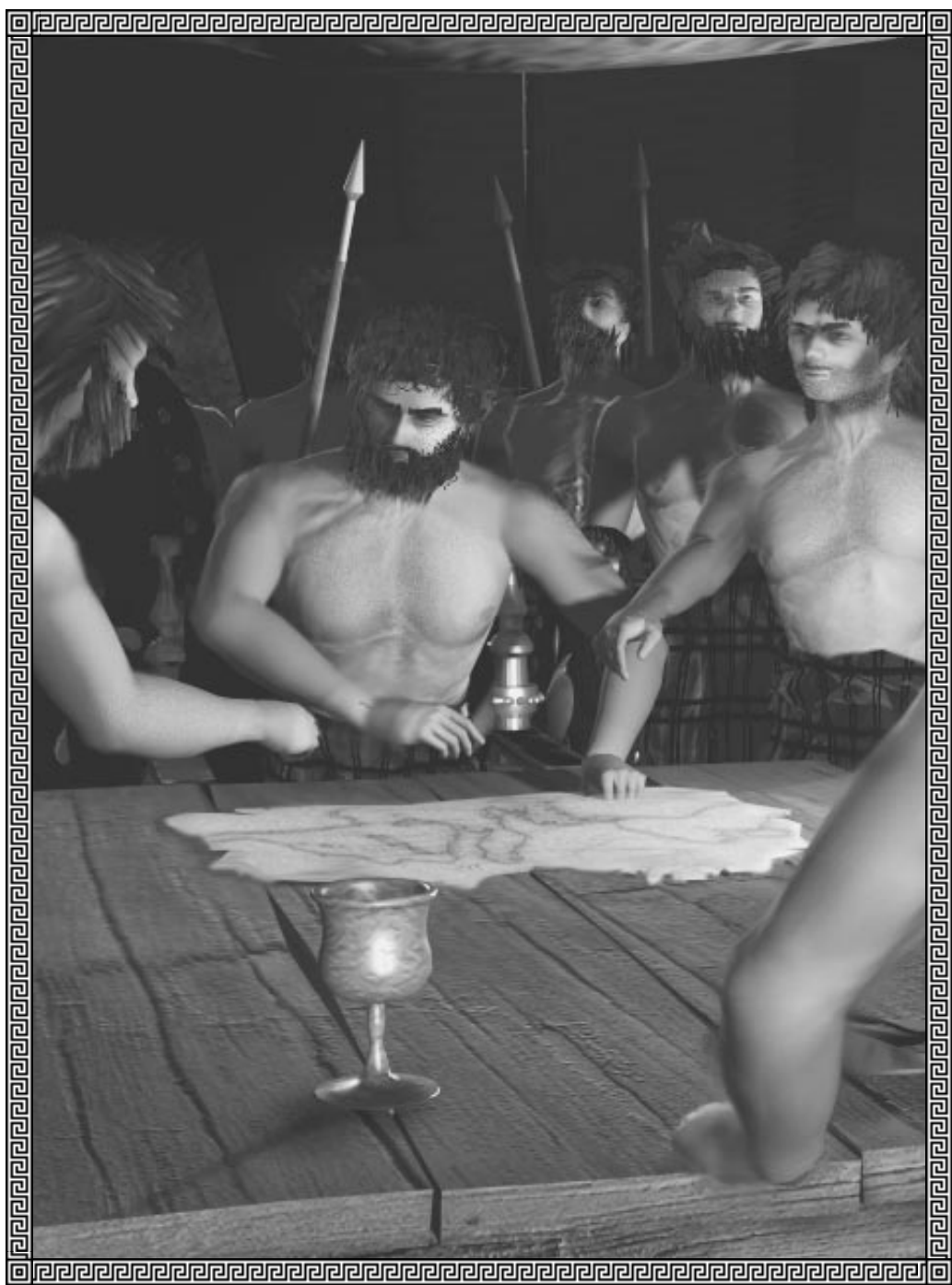
● Le commerce est la clé de la rentabilité. Consultez la carte de l'Empire dès le début de votre mission pour voir ce que vos partenaires commerciaux sont disposés à acheter et développez l'industrie correspondante rapidement. Lorsque vous commencez à percevoir les bénéfices du commerce, consacrez toute votre attention à l'amélioration des niveaux d'évaluation.

● L'ouverture d'une nouvelle route coûte toujours beaucoup de denarii. Cependant, le " coût le plus faible " ne débouche pas forcément sur la route de commerce la moins chère. Si vous recherchez un client pour votre production d'huile par exemple et que Tarraco et Syracusæ sont disposées à en acheter, vous remarquerez sans doute que Syracusæ est accessible par une route maritime alors que Tarraco est dans les terres. Si vous n'avez pas encore construit de docks, il revient moins cher de payer deux cents denarii supplémentaires pour faire affaires avec Tarraco que de construire des docks, un nouvel entrepôt et ses routes d'accès pour exploiter la route " moins chère " de Syracusæ.

● En suivant le même raisonnement, si vous devez importer de la nourriture ou des biens, il est préférable d'ouvrir une seule route de commerce avec une cité fournissant vos importations et achetant vos exportations plutôt que d'ouvrir plusieurs routes (moins chères individuellement) pour les exportations et les importations.

● Lorsque vous construisez des docks, construisez toujours un entrepôt à proximité pour accélérer le chargement et le déchargement des navires marchands.





Note du concepteur

J'écris ces notes pendant un splendide jour d'été, un jour férié, ici à Londres. Et, une fois de plus, le développement d'un jeu a occupé presque toute la vie de l'équipe de production au cours des derniers mois. Est-ce que le jeu en a, littéralement, valu la chandelle ?

Normalement, chaque nouveau jeu est meilleur que les précédents. Avec le reste de l'équipe, j'ai eu l'opportunité de bénéficier de commentaires sur les produits précédents et de jouer avec les jeux d'autres concepteurs. Malgré toutes ces recherches, *Caesar III* m'a encore paru particulièrement excitant.

Lorsque nous avons commencé ce projet, nous étions quelque peu nerveux. *Caesar II* avait été si bien reçu qu'il était difficile de voir comment le faire évoluer. Assurément, il y avait de nombreux points que nous avions écartés pour *Caesar II* et que nous pouvions ajouter mais cela n'aurait pas suffi à créer un nouveau produit.

Par conséquent nous avons commencé à ébaucher un " *Caesar dans l'espace* " où les nouvelles technologies nous auraient permis d'orienter le jeu dans une toute autre direction. Six mois plus tard, cependant, nous étions de retour à Rome. L'époque romaine a quelque chose de particulier, quelque chose de spécial comme si les éléments se conjuraient d'eux-mêmes pour créer une situation de jeu irrésistible. Cela tient peut-être à la palette de couleurs principale, simple et d'apparence anodine mais également chaude et conviviale ou à l'étendue des divertissements et du panthéon romain, ou à la façon dont l'Empire s'est étendu et à la nature de ses ennemis, les Goths et Hannibal pour n'en citer que deux.



Nos tentatives de transposition dans l'espace n'ont pas été vaines et nous ont permis de développer plusieurs systèmes clés qui se sont remarquablement bien transposés dans le contexte romain et qui, bien qu'ils puissent paraître relativement mineurs du point de vue du joueur, ont totalement transformé le mode de fonctionnement du jeu. J'ai lu une critique décrivant *Caesar III* comme étant davantage une " évolution qu'une révolution ", ce qui est vrai d'une certaine façon : les prémisses du jeu n'ont pas changé. En réalité, *Caesar III* est une véritable révolution comparée à ses prédécesseurs.

La façon dont l'agriculture est organisée, par exemple, est remarquablement simple du point de vue du joueur et extrêmement précise et réelle (il faudrait inventer un meilleur mot pour le contraire d'abstrait), ce qui donne au jeu une profondeur sans comparaison avec *Caesar II*. Le système de combat est réellement simple tout en recréant les batailles du monde antique bien mieux que les systèmes précédents et ajoute une autre dimension au jeu en permettant les combats de rue.

J'adore la nouvelle représentation d'une cité antique animée. Auparavant, j'adorais certes la façon dont *Caesar II* avait su donner vie à des cités antiques mais maintenant, lorsque je les compare aux cités trépidantes de *Caesar III*, je me rends compte des progrès considérables que nous avons accomplis. La variété et le rythme des cités correspondent à ce que nous espérions pouvoir représenter, quant aux buts que nous savions réalisables, nous les avons dépassés. J'espère que nous serons d'accord sur ce point.

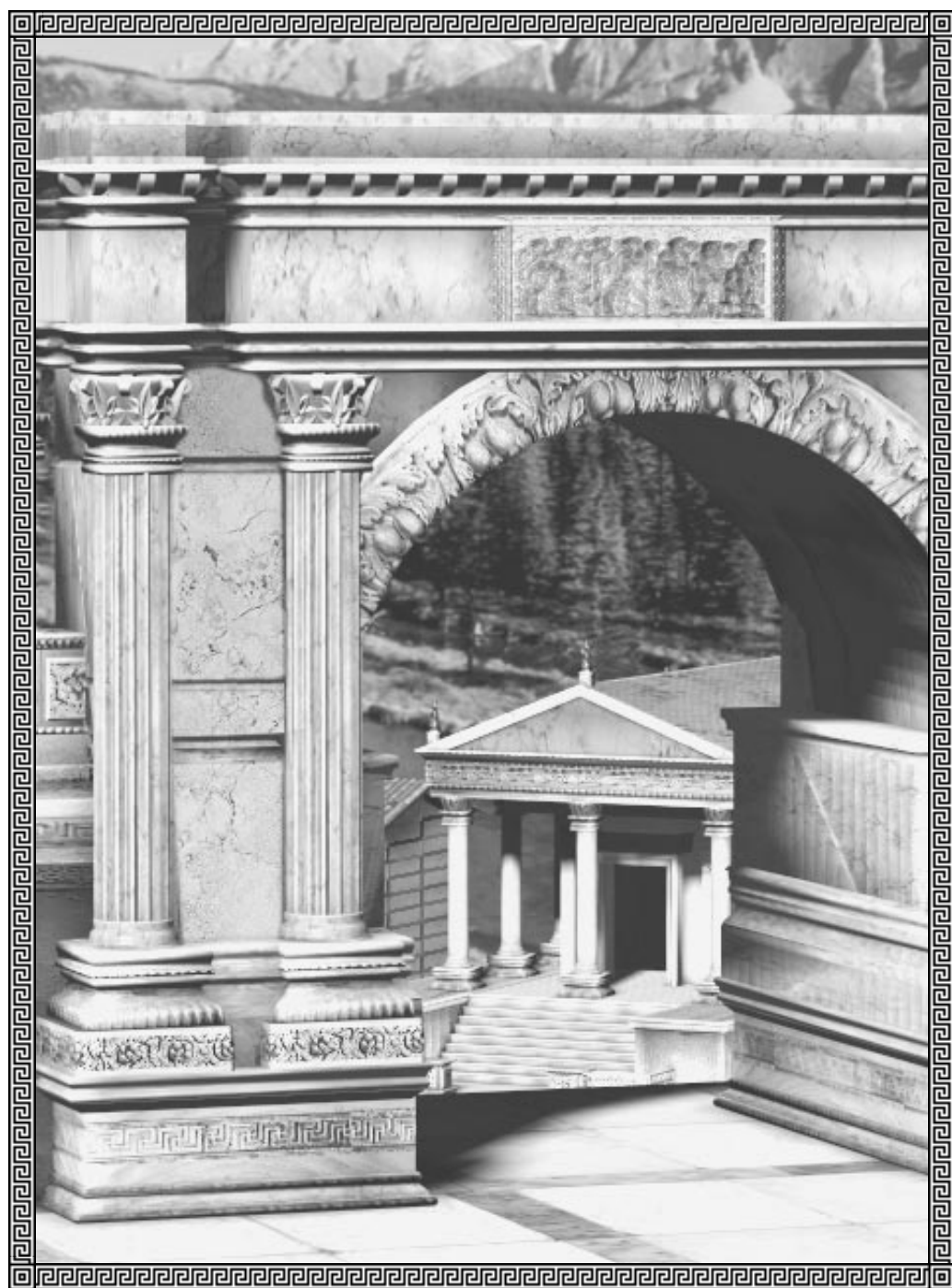
L'aspect le plus satisfaisant est probablement le fait que le jeu est d'apparence si simple tout en

offrant une richesse considérable en termes de profondeur et de possibilités de jeu. J'ai la conviction (et espère que vous en serez également convaincu) que nous avons ajouté suffisamment d'éléments aux dernières phases du jeu pour que ce dernier continue à ménager des surprises et des changements de stratégie jusqu'à la fin.

Par-dessus tout, je pense que nous avons créé un jeu qui vous apportera de nombreuses heures de divertissement. J'espère sincèrement que vous aurez plaisir à l'utiliser.

DAVID LESTER
31 août 1998





Liste des constructions

Pour plus de clarté, toutes les structures de *Caesar III* ont été énumérées ci-dessous par ordre alphabétique, suivies des informations les plus usuelles. Veuillez prendre en compte le fait que ce manuel a été imprimé quelques semaines avant la fin du jeu. Une partie des nombres et des caractéristiques ont donc pu être modifiées entre temps. Veuillez consulter le fichier “ LisezMoi ” dans le dossier Caesar3 pour prendre connaissance des informations les plus à jour.

La première colonne vous indique si le bâtiment a besoin ou non d'un accès à la route. La plupart des bâtiments doivent être reliés à une route afin d'étendre leur influence, ou afin de bénéficier de l'influence d'autres structures.

La deuxième colonne vous indique l'effet sur l'attrait de la zone, c'est à dire la capacité du bâtiment à encourager ou décourager le peuplement de la zone environnante. Le signe plus (+) est synonyme d'encouragement. Le signe moins (-) est synonyme de découragement. L'importance de l'effet est fonction du nombre de signes. Plus il y a de signes et plus l'effet est important.







La troisième colonne vous indique le nombre maximum d'employés pouvant être affectés au bâtiment.

La quatrième colonne vous indique le coût du bâtiment, en denarii.

La dernière colonne décrit sommairement le bâtiment et ses spécificités.

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :.







Autre :

 Université	Oui	Moyen- nement positif (++)	30	50 dn.	Education ; améliore le niveau de Culture
 Colonie d'acteurs	Oui	Légère- ment positif (+)	5	50 dn.	Loisir ; fournit les théâtres et les amphithéâtres.
 Amphithéâtre	Oui	Moyen- nement positif (++)	12	100 dn.	Loisirs ; nécessite des acteurs et des gladiateurs.
 Aqueduc	Non	Moyen- nement	Aucun	8 dn. par segment	Eau ; relie quatre réservoirs.
 Barbier	Oui	Moyen- nement positif (++)	2	25 dn.	Hygiène.
 Caserne	Oui	Très négatif (—)	10	150 dn.	Sécurité ; permet aux forts de recruter des soldats.

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :







Autre :

203

 Thermes	Oui	Moyen- nement positif (++)	10	50 dn.	Hygiène ; nécessite un tuyau d'accès à un réservoir.
 Pont, bas	Oui	Aucun	Aucun	40 dn. par segment	Technologie ; bloque le passage des navires.
 Pont, surélevé	Oui	Aucun	Aucun	100 dn. par segment	Technologie ; laisse passer les bateaux.
 Puits d'argile	Oui	Moyen- nement négatif (—)	10	40 dn.	Industrie ; matières premières pour la poterie.
 Fabrique de chars	Oui	Moyen- nement négatif (—)	10	75 dn.	Loisirs ; fournit l'hippodrome.
 Colisée	Oui	Moyen- nement négatif (—)	25	500 dn.	Loisirs ; nécessite des gladiateurs et des dompteurs de lions.

Accès à la route nécessaire ?
Effet sur attrait de la zone :
Employés :
Prix de la construction :.







Autre :

 Dock	Oui	Extrême- ment négatif (—)	12	100 dn.	Industrie ; permet d'utiliser les routes maritimes.
 Dispensaire	Oui	Aucun	5	30 dn.	Hygiène ; prévention des maladies.
 Etude d'ingénieur	Oui	Aucun	5	30 dn.	Technologie ; entretient les bâtiments.
 Ferme ; verger	Oui	Légère- ment positif (+)	10	40 dn.	Industrie ; source d'alimentation.
 Ferme ; oliveraie	Oui	Légère- ment positif (+)	10	40 dn.	Industrie ; matières premières pour l'huile.
 Ferme, porcherie	Oui	Légère- ment négatif (-)	10	40 dn.	Industrie ; source d'alimentation.

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :

205







Autre :

 Ferme, potager	Oui	Légère- ment négatif (-)	10	40 dn.	Industrie ; source d'alimentation.
 Ferme, vigne	Oui	Légère- ment positif (+)	10	40 dn.	Industrie ; matières premières pour le vin.
 Ferme, blé	Oui	Légère- ment négatif (-)	10	40 dn.	Industrie ; source d'alimentation la plus efficace.
 Fort	Non	Extrê- mement négatif (---)	16	1000 dn.	Sécurité ; base des cohortes.
 Forum	Oui	Moyen- nement positif (++)	6	75 dn.	Administration ; collecte les taxes.
 Fontaine	Non	Aucun	*	15 dn.	Eau ; la plus intéressante pour les logements.


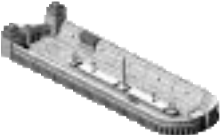




** cela requiert des travailleurs dans les Services des Eaux*

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :.

Autre :







 Jardin	Non	Très positif (+++)	Aucun	12 dn.	Technologie ; renforce l'attrait d'une zone.
 Corps de garde	Oui	Moyennement négatif (—)	3	250 dn.	Sécurité ; permet de franchir les murs d'enceinte.
 Ecole de gladiateurs	Oui	Moyennement négatif (—)	8	75 dn.	Loisirs ; fournit les amphithéâtres et les colisées.
 Maison du gouverneur	Oui	Extrêmement positif (++++)	5	150 dn.	Administration ; fait progresser le niveau de prospérité de 50 %.
 Villa du gouverneur	Oui	Extrêmement positif (++++)	10	400 dn.	Administration ; fait progresser le niveau de prospérité de 75 %.
 Palais du gouverneur	Oui	Extrêmement positif (++++)	15	700 dn.	Administration ; fait progresser le niveau de prospérité de 100 %.

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :
 Autre :

 Grenier	Oui	Moyen- nement négatif (—)	6	100 dn.	Industrie ; stocke les aliments.
 Hippodrome	Oui	Moyen- nement négatif (—)	50	2500 dn.	Loisirs ; nécessite des conducteurs de chars.
 Hôpital	Oui	Légère- ment négatif (-)	30	75 dn.	Hygiène ; combat les maladies.
 Mine de fer	Oui	Très négatif (—-)	10	50 dn.	Industrie ; matières premières pour les armes.
 Bibliothèque	Oui	Moyen- nement positif (++)	20	75 dn.	Education ; améliore le niveau de Culture.
 Parc à lions	Oui	Moyen- nement négatif (—)	8	75 dn.	Loisirs ; fournit le colisée.

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :.







Autre :

 Carrière de marbre	Oui	Très négatif (—)	10	50 dn.	Industrie ; le marbre est indispensable pour les oracles.
 Marché	Oui	Légèrement négatif (-)	5	40 dn.	Industrie ; distribue des biens dans les maisons.
 Académie militaire	Oui	Moyennement négatif (—)	20	250 dn.	Sécurité ; forme de meilleurs soldats.
 Mission	Non	Moyennement négatif (—)	20	100 dn.	Sécurité ; permet d'entretenir de bonnes relations avec les indigènes.
 Oracle	Oui	Extrêmement positif (+++)	Aucun	125 dn. plus le marbre	Religion ; améliore le niveau de culture ; apaise les divinités.
 Plaza	**	Moyennement positif (++)	Aucun	15 dn.	Technologie ; renforce l'attrait d'une zone.

** Construite(s) sur les routes

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :
 Autre :







209

 Préfecture	Oui	Légère- ment négatif (-)	6	30 dn.	Sécurité ; police et pompiers.
 Réservoir	Non	Très négatif (—)	*	80 dn.	Eau ; crée un réseau de tuyaux.
 Ecole	Oui	Légère- ment négatif (-)	10	50 dn.	Education ; améliore le niveau de Culture.
 Sénat	Oui	Extrê- mement positif (++++)	30	400 dn.	Administration ; collecte les taxes.
 Chantier naval	Oui	Extrê- mement négatif (—)	10	100 dn.	Industrie ; construit des bateaux de pêche.
 Statue ; petite	Non	Moyen- nement positif (++)	Aucun	12 dn.	Administration ; renforce l'attrait d'une zone.

** cela requiert des travailleurs dans les Services des Eaux*

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :.

Autre :

	Non	Extrêmement positif (++++)	Aucun	40 dn.	Administration ; renforce l'attrait d'une zone.
	Non	Extrêmement positif (++++)	Aucun	80 dn.	Administration ; renforce l'attrait d'une zone.
	Oui	Moyennement positif (++)	2	50 dn.	Religion ; améliore le niveau de culture ; apaise une divinité.
	Oui	Extrêmement positif (++++)	5	85 dn.	Religion ; améliore le niveau de culture ; apaise une divinité.
	Oui	Légèrement positif (+)	8	50 dn.	Loisirs ; nécessite des acteurs ; améliore le niveau de Culture.
	Oui	Moyennement négatif (—)	10	40 dn.	Industrie ; matières premières pour les meubles.







Accès à la route nécessaire ?
Effet sur attrait de la zone :

Employés :

Prix de la construction :

Autre :





211

	Oui	Extrêmement négatif (—)	6	150 dn.	Sécurité ; fournit des gardes et des balistes.
	Non	Aucun	Aucun	12 dn. par segment	Sécurité ; protège contre les invasions.
	Oui	Très négatif (—)	6	70 dn.	Industrie ; stocke les biens à exporter et les biens importés.
	Non	Légèrement négatif (-)	*	5 dn.	Eau ; moyennement intéressante pour les logements.
	Oui	Extrêmement négatif (—)	6	60 dn.	Industrie ; répare les bateaux de pêche.
	Oui	Moyennement négatif (—)	10	40 dn.	Industrie ; transforme le bois en meubles.

** cela requiert des travailleurs dans les Services des Eaux*

Accès à la route nécessaire ?
 Effet sur attrait de la zone :
 Employés :
 Prix de la construction :.

Autre :

 Atelier ; huilerie	Oui	Moyen- nement négalif (—)	10	50 dn.	Industrie ; transforme les olives en huile.
 Atelier ; poterie	Oui	Moyen- nement négalif (—)	10	40 dn.	Industrie ; transforme l'argile en poteries.
 Atelier ; armes	Oui	Moyen- nement négalif (—)	10	50 dn.	Industrie ; transforme le fer en armes.
 Atelier ; fabrique de vin	Oui	Légère- ment négalif (-)	10	45 dn.	Industrie, transforme les raisins en vin.

SERVICE CONSOMMATEURS

Support technique

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au :**

01 46 01 46 50

Pour le **prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10 à 19 heures et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

Si vous désirez nous écrire

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

CENDANT SOFTWARE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon

25 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Site Internet

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

<http://www.sierra.fr>

Indices et solutions

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1er juillet 1996).

GARANTIE

Chacune des sociétés du groupe CENDANT SOFTWARE est dénommée « CENDANT » dans les paragraphes suivants. Le “Produit” ci-après mentionné comporte l’emballage, le logiciel, le manuel, la documentation, le numéro de série et le langage informatique.

CENDANT garantit pour une période de 90 jours à partir de la date d’achat que le Produit ne comporte aucun vice matériel ni de fabrication. Dans l’hypothèse où le Produit se révélerait défectueux dans ce délai, CENDANT procéderait à l’échange du Produit défectueux contre un Produit équivalent en état de fonctionnement, à réception de la preuve d’achat et du Produit défectueux.

LE REMPLACEMENT, TEL QUE PREVU DANS LA PRESENTE, EST LE SEUL RECOURS DE L’ACHETEUR.

EN DEHORS DES CAS PROHIBES PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE IMPLICITE LIEE A L’ADEQUATION DE CE PRODUIT A UNE UTILISATION PARTICULIERE EST LIMITEE A LA DUREE DE LA PRESENTE GARANTIE.

CENDANT NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE DIRECT OU INDIRECT, FORTUIT OU CONSECUTIF AU NON-RESPECT D’UNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. La responsabilité de CENDANT ne saurait être engagée au titre des dommages, coûts, pertes de profit ou de revenus, résultant d’une perte de temps ou de données, de l’utilisation de ce Produit ou de tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité ne pourra être engagée au-delà du prix d’achat de ce Produit.

Certains Etats ou pays n’autorisent pas la limitation ou l’exclusion de certaines garanties implicites ou permettent ces limitations quelle que soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s’appliquer à votre cas.

Si l’une quelconque des clauses de la présente garantie était contraire à la loi ou nulle, seule cette clause serait annulée et non l’ensemble de la garantie.

COPYRIGHT

CE PRODUIT EST DESTINE A VOTRE SEUL USAGE PERSONNEL. Vous ne pouvez le copier, reproduire, traduire, utiliser à des fins commerciales, louer à un tiers, ni en faire une démonstration publique, en transférer des reproductions sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement. Vous ne pouvez utiliser qu’un seul exemplaire de ce Produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce Produit en réseau, ni l’installer sur plus d’un ordinateur ou d’un terminal d’ordinateur, à moins que ceci ne soit expressément autorisé par CENDANT (se reporter au manuel).

Toute utilisation sous cette forme est interdite.