

FARAON DEMO
README
08-02-1999

[Per leggere questo file, scegliete l'opzione a capo automatico]

SOMMARIO

- I] REQUISITI MINIMI DI SISTEMA
- II] COME AVVIARE IL DEMO
- III] GIOCARE CON IL DEMO
- IV] COSA MANCA NEL DEMO?
- V] ACCORDO DI LICENZA

I] REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

=====

Windows 95 o 98
Pentium 133 MHz
32 MB di RAM
Risoluzione 640x480 con colore a 16-bit
DirectX 6.1 (se necessario, installati dal programma di setup di Faraon)
120 MB di spazio su disco per l'installazione
100 MB di spazio per il file di scambio sull'unità dove risiede Windows

II] COME AVVIARE IL DEMO

=====

Per Installarla:
Avviare Setup.exe dalla cartella Faraon Demo. Seguire le istruzioni su schermo.

Per giocare:
Avviare Pharaohdemo.exe dalla cartella in cui è stato installato il gioco.

III] GIOCARE CON IL DEMO

INTRODUZIONE

=====

Benvenuti! Abbiamo realizzato questo programma dimostrativo per farvi capire cosa potete aspettarvi nel gioco completo di Faraon.

MISSIONI DEL DEMO

Nel demo abbiamo incluso tre missioni, le prime due ambientate nell'Egitto pre-dinastico e molto simili a quelle che troverete nel gioco completo. La terza missione, è invece ambientata nel periodo arcaico, ed è stata progettata appositamente come dimostrazione.

Nel demo, e in particolare nella terza missione, abbiamo cercato di includere il maggior numero di funzioni del gioco completo, senza però renderlo ingestibile o troppo difficile. Se non avete mai giocato a uno dei nostri giochi di strategia e gestione cittadina, la terza missione potrebbe risultarvi troppo difficile, in quanto sono contemplati molti concetti senza il tempo necessario per spiegarli come si deve. Ciò accade perché il gioco ha molto da offrire, e non abbiamo voluto omettere nulla! Potete stare certi che nella versione completa di Faraon tutti i concetti di gioco sono spiegati con calma e introdotti gradualmente, di missione in missione (praticamente lungo tutto il gioco), con molte guide in linea, verifiche e aiuti vari.

Nella terza missione, l'obiettivo finale è quello di costruire una mastaba in mattoni di fango. Se avete già giocato a Caesar 3, potete accedere direttamente al periodo arcaico, cimentandovi con il massimo della soddisfazione (ma anche nelle prime due missioni potrete trovare situazioni ed eventi affascinanti).

Se non avete mai giocato uno dei nostri giochi di strategia e gestione cittadina (o anche se vi avete giocato), le informazioni che seguono potrebbero risultarvi utili.

COSTRUIRE UNA CITTÀ

In Faraon, una città è essenzialmente una collezione di strutture lavorative e abitazioni. Per costruire una nuova struttura, scegliete una categoria sul pannello a destra dello schermo, quindi scegliete la struttura

specifica dall'elenco di quelle a disposizione. Spostate il puntatore del mouse sul terreno. Potrete vedere la struttura solo dove è possibile costruirla, altrimenti vedrete un rombo rosso, che indica l'impossibilità di costruire quell'edificio nel luogo scelto.

Aiuto on-line e verifica

Anche se non è totalmente implementato, Faraon offre un valido aiuto in linea. Se avete dei dubbi, potete cliccare con il pulsante destro del mouse su una struttura, locazione o cittadino per ottenere ulteriori informazioni.

STRUTTURE LAVORATIVE

Per far sì che gli edifici lavorativi funzionino, essi devono essere disposti in modi specifici. La corretta disposizione è in parte intuitiva, ma è bene che abbiate presente alcuni concetti di base.

Accesso alle strade

La maggior parte delle strutture deve essere vicina a una strada, poiché i cittadini o i lavoratori devono riuscire a raggiungerla. Ciò non significa che l'edificio deve essere circondato di vie, ma solo che, in qualche modo, una o più strade devono essere vicine a uno o più dei suoi lati.

Accesso agli addetti

La maggior parte delle strutture (diversamente dalle case) ha bisogno di impiegati per poter essere operativa. Una nuova struttura invia un cittadino per le strade in cerca di abitazioni; se passa davanti a tali abitazioni, la struttura saprà di avere accesso a potenziali lavoratori.

Numero insufficiente di lavoratori in città

Anche se una struttura ha accesso agli addetti (case), in città potrebbero non essercene un numero sufficiente a farla funzionare. Il gioco alloca automaticamente la forza lavoro a compiti diversi (potete consultare i dati o modificarli consultando il Consigliere del lavoro, che per il demo è disponibile solo nella terza missione).

Rifornire le fabbriche di mattoni con la paglia

Per prendere la paglia da un deposito e portarla a una fabbrica di mattoni, impostate l'ordine speciale per la paglia del deposito merci su "Nessuna merce".

ABITAZIONI ED EVOLUZIONE

Quando gli immigrati entrano nelle loro nuove case, queste sono di bassa qualità, ovvero dei capanni. Uno degli obiettivi principali per costruire una città florida è far evolvere le case, ovvero rifornirle di cibo, acqua e altre amenità in modo adeguato. Se una casa perde un precedente accesso a cibo, acqua o amenità varie, questa devolgerà finché gli accessi non saranno nuovamente disponibili. Quando le case evolvono o devolvono, il loro aspetto cambia.

Amenità

Sono dei beni o merci (come vasellame o birra, distribuiti nelle case tramite bazar), e accessi a servizi (culto e divertimento, forniti ai cittadini tramite addetti in movimento, in questo esempio sacerdoti e giocolieri).

Desiderabilità

La vicinanza a strutture deturpanti (come gli edifici industriali) danneggia la capacità evolutiva di una casa, indipendentemente dai suoi accessi alle amenità; mentre la vicinanza a strutture di prestigio (come giardini o statue) facilita l'evoluzione. Per raggiungere il massimo livello di evoluzione, è quindi importante designare alcuni distretti alle residenze di alta qualità, cioè privi di edifici indesiderabili.

Scopo dell'evoluzione delle abitazioni

Migliore è la qualità delle case, maggiore sarà l'ammontare di tasse pagate dai loro inquilini (la tassazione è disponibile solo nella terza missione del demo). In più, l'evoluzione delle case è spesso un obiettivo a sé stante, richiesto per completare alcune missioni, in quanto rappresenta un buon metro per stabilire la qualità della città.

SCORCIATOIE DI TASTIERA

[Diminuisce la velocità di gioco
]	Aumenta la velocità di gioco
f	Schermo incendi

d	Schermo danni
c	Schermo crimine
t	Schermo problemi
space	Cambia tra schermo normale / ultimo speciale
F6	Modalità in finestra (solo colore a 16 bit)
F7	risoluzione 640x480
F8	risoluzione 800x600
F9	risoluzione 1024x768
Tasti numerici, '-' e '='	Consiglieri (quando disponibili)
ESC	Esce dal gioco

Tasti rapidi per le navi

a	Attacco automatico
e	Evasione automatica
z	Riparazione danni
r	Velocità di speronamento
m	Movimento normale
b	Ritorna alla base (molo)

IV] COSA MANCA NEL DEMO?

=====

Allora, avete giocato con il demo e volete sapere cos'altro potete aspettarvi nel gioco completo di Faraon...

La storia dell'Egitto

Nella versione completa di Faraon, giocherete quasi 40 missioni, dal periodo pre-dinastico, a quello arcaico, più il Vecchio, Medio e Nuovo Regno dell'antico Egitto. Con il procedere delle campagne, tratterete l'evoluzione della vostra famiglia, dalle sue umili origini... fino, si spera, alla nomina di Faraone.

Lungo il cammino, sceglierete quali città governare... alcune situate in ambienti ostili dove sarete attaccati da ogni sorta di nemici, altre in situazioni più pacifiche.

Costruite i più grandi monumenti del mondo...

Oltre alla mastaba in mattoni di fango, presente nel demo, il gioco completo vi offre molti monumenti, come la Sfinge, le Piramidi, le Piramidi in mattoni, Obelischi, Piramidi a gradini, Piramidi sghembe, Mausolei e Templi del Sole.

E spesso dovrete rifornirli di arredi funebri, necessari a compiere il grande viaggio nell'aldilà...

Mappa interattiva del Regno d'Egitto

La versione completa di Faraon vi offre una mappa interattiva dell'Egitto, dove potrete stabilire le vostre relazioni con il resto del Regno e con tutto il mondo antico. Potrete commerciare via terra e via mare con le popolazioni vicine, e altri regni come la Nubia, la Libia, il Kush, il Libano, Canaan, la Grecia, Creta, la Siria, Cipro, la Palestina, e altre popolazioni come i Beduini del deserto e i nomadi arabi.

Il Pantheon egizio

Nella versione completa di Faraon, troverete 15 divinità egizie, e potrete dedicare un grande tempio a ciascuna di loro. Le divinità venerate concederanno numerosi benefici alla vostra città...

Attività militari

Per combattere i "Nove Archi", ovvero i nove nemici dell'antico Egitto, potrete comandare truppe di terra, come arcieri, lancieri, carri da guerra, e anche unità navali. Le navi da trasporto vi permetteranno di spostare le truppe lungo il Nilo, sotto la protezione di possenti navi da guerra. Potrete costruire anche strutture difensive, come mura, torri e corpi di guardia.

Industria e beni

Nella versione completa di Faraon, troverete molti più edifici, industrie e beni. Dovrete importare merci rare ed esotiche, come ebano, avorio, incenso... e persino pelli di leopardo, da terre lontane come il Pwenet e la Mesopotamia.

Kit di costruzione cittadina

Grazie al kit di costruzione cittadina, dopo aver giocato le varie missioni di una campagna di Faraon, potete ritornare in qualsiasi punto e giocare una missione a sé stante.

1

3