



Manual en Línea de Foundation V1.07

Actualizado 30-Junio-98

Mantenido por Paul Burkey burkey@bigfoot.com

FOUNDATION

Vinculos del Manual

[La Historia...](#)

[Requerimientos del Sistema e Instalación](#)

[Descripción del Juego](#)

[Descripción de los Recursos](#)

[Descripción de las Unidades](#)

[Descripción de los Edificios](#)

[Economía Doméstica General](#)

[Reglas Generales del Juego](#)

[Paneles de Control](#)

[Teclas dentro del Juego](#)

[Créditos](#)

Vínculos a Internet

[Página de Soporte y Actualizaciones de Foundation](#)

[Página de Paul Burkey](#)

[Página de Software de Sadeness](#)

[Página de Foundation](#)

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169

PB



FOUNDATION



Foundation - Prólogo

Escrito por: Jason Hayman

Era una habitación nada interesante, oscura y modesta, tan comun como otras habitaciones de abogados. Libros apilados que llegaban al techo y rollos de pergaminos, amarillos con la edad, peligrosos angulos en esquinas oscuras, una seleccion pequeña incomfortablemente emplazada dento de un paragüero con la base de una pata de elefante.

Una mesa colocada en el fondo de la habitación; madera oscura agujereada como el hombre viejo que se sentaba detras de ella. Una unica lampara iluminaba la mesa, parpadeando, brillo electrico a traves del papel que el viejo flaco estaba garabateando furiosamente. La dura luz le daba al viejo una obsesion, santificando su faz. Detras de este escritor, flanqueado por hileras de libros que parecian preparados para caer, estaba una puerta que te conducia facilmente a un lavabo, o quiza peor, a la oficina del responsable.

Unos pasos en el corredor causaron un momentaneo parpadeo en el viejo escritor. Paro durante un batir del corazon, mirando por un momento a la puerta en frente de el, para volver a su agitada escritura.

La puerta se abrio con un ruido; un rayo de luz blanca penetro en la habitacion iluminando la parte lejana del estudio, haciendo que los libros se cubrieran de sombras.

"Por favor no cierre la puerta de tras de usted, Gibbons," dijo el viejo, con una voz de fatiga.

La puerta se cerro con un crujido. La pequeña figura delgada, parecia un hombre esquelético deslizando sobre la mesa. "Buenas noticias, señor!" la figura trato de decirlo alegremente, pero con voz tortuosamente molesta. Al viejo sentado en la mesa, esa voz siempre le recordaba a un gato atrapado en una lavadora durante el centrifugado.

No hubo respuesta mientras el hombre continuo su escritura maniaca. Gibbons miro alrededor, El blando de sus ojos la unica cosa discernible en la oscuridad, tristeza opresiva en la habitacion. Lo odio cuando su maestro lo ignora y su conciencia empezo a juntar sus manos.

"Pon eso ahi, Gibbons. El tiempo pasa."

"Señor, creo que he encontrado la gente por la que pregunto."

El escritor paro y su boligrafo fue gentilmente colocado al lado del papel, entonces miro a los ojos de Gibbons El viejo enarco una ceja. "Todos ellos?" inquirio esceptico, ya que no creia que esa tarea fuera posible. La alta, fantasmal figura hizo una seña energicamente. Siempre estaba encantado de ayudar a su maestro. "Bien?" dijo el viejo impacientemente despues de un momento de silencio.

Gibbons miro palidamente a tu maestro antes de entender que se esperaba de el. "Ah! Se lo muestro??"

"Si Gibbons. Por favor, hagalo" contesto agriamente su maestro.

Con una profunda reverencia, la alta figura desaparecio detras de la puerta abandonando la habitacion. Despues de breves momentos se oyo llamar a la puerta.

"Adelante!" dijo el viejo en un cuidadoso tono de voz.

La puerta se abrio y un hombre alto, con una estructura petrea en la cara recorrio la habitacion. El pelo largo, le llegaba a los hombros, una tunica gris grabada en zig zag a lo largo de puños de las mangas y todo el mostraba una finura en sus ropas como si otro de los "jefes" no hubiera visitado esta habitacion en el pasado.

"Por favor, sientese," el viejo ofrecio al atractivo extraño sin levantarse de su propio asiento. El hombre se mostro esceptico al principio pero se acerco a la mesa y se sento lentamente, sus ojos azules no dejaron de mirar los del viejo en ningun momento.

"Se me han ofrecido vacaciones?" pregunto el hombre de pelo amarillo. Sonaba sospechoso y parecia enfermo. "Unas *vacaciones* especiales?"

"Ciertamente, señor!" dijo el viejo detras de la mesa con voz ensayada y boyante. "Unas vacaciones como ninguna otra que haya tenido antes!"

El apuesto hombre se tomo su tiempo antes de preguntar la siguiente pregunta. "Y es gratis?"

El viejo rio con sonrisa ganadora. "Si, señor. Para gente como usted." El hombre aun no parecia convencido. "Vealo como un juego. Cuando pierdes, las vacaciones se habran terminado y volvera al lugar donde Mr. Gibbons le encontro." El viejo pudo ver en la cara del extraño que estaba pensando. "Será como vivir otra vida, empezando todo otra vez en un mundo regido por la magia y los dioses."

"Dioses! Hah!" Vocifero el hombre grande. "Ya he tenido suficiente en la iglesia! No hacen más que intimidar y orar tardiamente!"

El viejo sonrio. "Le aseguro, señor, nadie en ese mundo le intimidara. En ese mundo todos sus sueños se veran realizados." La dureza desaparecio de pronto de la cara del hombre grande.

"Sueños. Si! Estoy lleno de sueños," el hombre grande sonrio jovialmente. "Usted sabe, tengo esta idea para un globo aerostatico. El aire caliente levanta, separandote del suelo!"

"Ciertamente lo hace señor. Le puede garantizar que es estas vacaciones, ese sueño se hara realidad." El viejo se inclino sobre la mesa. "Por eso lo queremos señor. Usted es un inventor, un soñador, de esa clase de gente para la que esta echa ese mundo." El vio, que tenia al extraño donde queria, atado. "Por supuesto, puede decir que 'no' y nada habra ocurrido."

El gran hombre ordeno sus dias soñando. "Quisiera tener esas vacaciones!" Dijo con firmerza, con una voz de determinacion.

"Excelente!" el viejo sonrio agradecidamente. Abrio un cajon y saco un pedazo de papel. "Necesito saber algunos detallles, señor." el viejo escribio en la pagina y sin levantar la vista pregunto, "Nombre por favor señor."

"Da Vinci." Contesto el hombre grande. "Leonardo Da Vinci."

"Ocupacion?"

"Artista, escultor, inventor"

"Gracias señor. Si quiere firmar esta declaracion aqui al final." Le paso al artista la hoja de papel que habia estado escribiendo. "Aqui señor," el viejo puntualizo, "donde esta la linea de puntos."

Boyantemente, Leonardo Da Vinci firmo su nombre.

"Ahora señor, si sigue este camino," el viejo se levanto majestuosamente de su asiento

gesticulando al artista para que caminara hacia la puerta de madera detras de la mesa. Cogiendo el pomo, el viejo abrio la puerta y acompaño a Leonardo dentro. "Si usted entra dentro señor, entrara en la ultima fase del contrato."

La habitacion al otro lado era oscura y solitaria. Leonardo miro al viejo el cual le sonreia amistosamente como el gato que acaba de tomar su leche. "Esta seguro? Parece muy oscuro aqui dentro."

"Todo le sera revelado pronto, señor." Otra vez el viejo acompaño al artista hacia dentro. Leonardo ando los primeros pasos que le dirigian hacia la oscuridad. Miro alrededor y le envio una mirada aprehensiva al viejo. "Por favor, mantenga la calma señor, todo esta bien." Repentinamente la luz empezo a llenar en la habitacion. Leonardo miro alrededor, alarmado por la brillantez deslumbradora. "Vaya tranquilamente señor. Sus vacaciones empiezan con esta señal."

El viejo cerro la puerta y ando hacia la mesa. Rayos de luz salieron por las bisagras de la puerta. Imperturbable, el viejo continuo escribiendo en su hoja de papel, entonces lo coloco cuidadosamente dentro de la mesa. Ahora su habitacion se veia inmersa de rayos de luz rotatoria, los libros asperamente iluminados daban el aspecto de caras grabadas a lo largo de sus columnas y cubiertas. Los libros parecian sonreir afectadamente.

"Wwwwwaaaaahhhhhhhh " *POP! Fiiizzzzzzz!* El gemido de Leonardo fue repentinamente cortado y los brillantes rayos de luz que se filtraban desde la habitacion cerrada desaparecieron.

Calmadamente, el viejo cerro el cajon de su mesa y entonces se inclino hacia una caja con lineas de botones. Pulso uno de ellos y la caja siseo. "Envieme al siguiente, Gibbons." Dijo inexpresivamente.

Despues de unos momentos, llamaron otra vez a la puerta.

"Adelante!" dijo el viejo.

La puerta se abrio con un balanceo y la clara *pequeña* figura de un hombre de pie en el dintel. Entro lentamente en la oficina, el viejo empezo a vislumbrar las características. El hombre pequeño, vestía hombreras metalicas, un peto moldeado con la forma de un pecho poderoso de hombre. Debajo de su armadura, vestia una tunica, las mangas llegaban hasta sus codos con oro refinado a su alrededor. Otro hombre rico reflexiono el viejo. Sorprendentemente, el hombre bajo del dintel vestia faldon y unas botas hasta las rodillas peludas como un ternero. Una espada encinta en su funda y la mano del hombre reposaba confortablemente sobre la empuñadura como un hombre acostumbrado a matar.

"Sientese, por favor" ofrecio el viejo.

El soldado hecho un vistazo a la habitacion y entonces cogio la silla y se sento. "Se me dijo de venir aqui!" bramo el hombre. Ladeo su cabeza a un lado y miro con intensidad al viejo con sus fieros ojos azules. "Para un *juego*." Se deslizo sobre la mesa. "Un juego de guerra ideado por los dioses," dijo ominosamente con un pestaño.

"Ciertamente, señor! Y tambien un gran juego!"

El militar miro la habitacion. "Libros!" grito con desprecio. "Nada bueno puede salir de los libros!" Volvio su atencion al viejo, mirandolo con ojos glaciales "¿Donde estan las espadas y escudos y las cabezas clavadas en las lanzas?"

El viejo se sento de nuevo en su silla, disgustado por el amargo comentario del extraño. "Esto solo es una entrada, señor. Detras de esa puerta," el viejo se giro en su silla y apunto a la aburrida y ahora intimidadora puerta, "un mundo lleno de guerra y violencia, pestilencia y hambre. Alli detras, señor, estan sus sueños."

"Mujeres?" pregunto el soldado, lanzando una mirada furtiva al viejo.

"Ciertamente, señor. Y alcohol," dijo amistosamente.

El soldado sonrio, una amplia sonrio mostro sus blancos dientes. El viejo no podia decepcionarlo.

"Y si muero, no morire?" El extraño parecio confundido con esta sentencia, como si fuera repitiendola en su cabeza y no la acabara de entender.

"Si muere dentro de *ese* mundo, señor, volvera a este, donde le encontro Mr. Gibbons" replico el viejo.

"El hombre comadreja con ojos derretidos que no podian enfocar a un solo punto?"

"Si, señor! Le entiendo ahora perfectamente."

"Maldita maricon, hombre! Primera señal problemas, se estaba inquietando el mismo!"

"El ha sido avisado de hacer eso," dijo el viejo apologeticamente. "Algo que hacer con su educacion creo."

"Bien, hombre! Puedo ir a ese Nuevo Mundo o no? Tengo la necesidad de conquistar algo!" Solto con una picara risa. "Una buena mujer quizas!" grito con un pestaño.

"Cierto que puede, señor!" Interrumpio el viejo rapidamente. "Usted es justo lo que estabamos buscando," el viejo miro hacia su mesa de trabajo, "bruto", se recordo a si mismo mientras habria el pequeño compartimiento y cogia otro pedazo de papel. "Su nombre, por favor señor. Detalles que usted entendera."

"Alejandro el Grande!" grito el hombre y salto sobre sus pies y puso sus puños en las caderas. "Conquistador del mundo conocido y elegido de los Dioses!"

"Seguro, señor, y que bien que hicieron," el viejo se deslizo cerca de su mesa mientras escribia. "Le aman en todas partes," añadió en el papel. "Ocupacion señor?"

"Dios," dijo Alejandro queriendose a si mismo. Pinto algunos aspectos imaginarios de su peto entonces inspecciono sus arregladas uñas. "Las mujeres caen a mis pies y se me ofrecen. Como le llamaria a eso?" pregunto el hombre, obviamente confuso por su propia pregunta.

"Desesperado?" dijo el viejo.

Alejandro el Grande le lanzo una mirada acida, entonces una sonrisa lenta aparecio en su cara. "Hah! Me gusta, Hombre! Tiene agallas!"

"Cierto, las tengo, y estan justament donde estan!" Alejandro estallo en un risa compulsiva. "Entonces señor. Debo añadir su ocupacion, mujeriego y alcoholico?" Alejandro rio todavia todavia mas fuerte.

"Me gusta usted!" exclamo. "Tiene usted mas agallas que cualquiera de mis comandantes!"

"Gracias señor, Recordare eso." Se levanto de su silla. "Ahora si quiere entrar por esa puerta, la parte final del contrato se vera completada."

Alejandro probo de parecer mas alto, y casi lo consiguio a despecho de que solo tenia tres pies de altura menos que el viejo. Ando como un guerrero hacia la puerta, la abrio a su manera. Alejandro le lanzo al viejo una mirada alarmada.

"Los Dioses estan impacientes a que usted entre," sugirio el viejo. "Sus reinos le esperan."

Alejandro sonrio agradecido y entro en la habitacion oscura. La puerta inmediatamente se cerro tras el guerrero.

Se oyo algo del otro lado. "Que cosa es esta!" exclamo Alejandro. "Aquí no hay nada mas que oscuridad" De repente una luz se filtro desde la oficina por la puerta. "Demonios! He sido traicionado!" De forma mas urgente esta vez. "Yo - !" Repentinamente su voz fue cortada. "Aarrghhhhhhh - !" *POP! Fiiizzzzzz!*

La luz desaparecio y el viejo volvio a su asiento. Pulso el boton de su consola. "Siguiente!" ordeno broncamente.

Despues de un breve tiempo, llamaron a la puerta.

"Adelante!" espeto el viejo.

Una cabeza hecho una mirada a través del dintel. Bien, técnicamente era una cabeza, pero parecía que alguien hubiera colocado un erizo, en su cabeza. Incluso el viejo pareció sorprendido.

"Por favor, adelante."

"Es esta la habitación para las vacaciones?" preguntó una voz con acento duro. El viejo trató de identificar de qué lugar provenía el acento. *Judio, con un deje de americano*, musitó el viejo.

"Sientese, por favor," ofreció el viejo. Entró de forma cómica. El hombre vestía un sotana gris que le iba pequeña, una corbata marrón abrochada en su cuello y una camiseta blanca le cubría en líneas verticales formando cuadrados. Pelo largo, algo blanco y gris, como el viejo había tenido recientemente un shock eléctrico tenía una característica prominente que al ojo de la mente le costaba ignorar. Un delgado bigote, muy cómico, definitivamente parecía un científico loco.

"Ah, bien!" dijo el extraño. Serpenteó hasta la mesa, su atención se fijó en las hileras de libros antes de coger la silla y sentarse en ella. "El extraño con ojos líquidos, iba un poco errático con sus direcciones."

"Necesitare hablar con él," contestó el viejo detrás de la mesa, sintiendo una afinidad con el nuevo extraño.

"Sí, seguro, es de lógica pensar que esta es la habitación correcta."

"Seguro?"

"Sí, Hay un gran cartel colgado de la puerta que pone, 'Habitación de Vacaciones'." El extraño sonrió astutamente, el viejo no pudo ayudarse de dejarlo.

"Entiende usted los términos y condiciones del contrato?"

"Sí. Mr. Gibbons me los ha explicado detalladamente." El extraño se deslizó sobre la mesa y miró secretamente alrededor. "Es un mundo paralelo?" Susurro mirando otra vez alrededor. "Esta es una de mis teorías que estoy tratando de probar. Nuestro universo ha llegado a ser tan aburrido que recientemente lo descubrí." Sonrió al viejo.

"Los detalles son poco frecuentes por el momento," replicó el viejo. "Pero entonces lo encuentras tu mismo. No es eso lo que usted quiere?"

"Cierto!" Contestó el hombre. "Usted me conoce bien, verdad?" Volvió a mirar alrededor para comprobar que no había nadie mirando, lo que por supuesto no había nadie excepto la cantidad de curiosas miradas de los libros. "Me han contado que hay magia en el Nuevo Mundo. Es eso cierto? Me gustaría, sí? Me aburro con todo lo convencional. Me gustaría divertirme un poco para variar! Ser un mago debe ser muy

divertido, verdad?"

"Hay más magia en ese mundo de la que pueda imaginar!"

"Maravilloso!" dijo el extraño, aplaudiendo excitadamente. "Donde he de firmar?"

"Aquí mismo," dijo el viejo sacando un pedazo de papel. "Albert Einstein verdad?" pregunto el viejo aunque ya había escrito su nombre. Para ocupacion escribió 'Genio' y 'Fiesta animal'. "Si quiere firmar su nombre aquí por favor" Albert lo hizo, muy excitado.

"Es como vender tu alma al diablo, verdad?"

"No es lo mismo," replicó el viejo. "Hay mucho más rojo involucrado con el diablo. El se pasa el tiempo rompiendo los contratos que hizo con la gente." El viejo se levantó de su asiento. "Ahora si quiere hacerme de seguir por aquí, a través de la puerta."

Tan pronto como Albert Einstein se levantó, el viejo abrió la puerta. Albert calmadamente, con una sonrisa en su cara, camino directamente hacia la oscuridad.

"Mucha oscuridad aquí, verdad?" dijo.

"Pronto cambiara, Albert," dijo el viejo y entonces cerró la puerta lentamente.

"Oh!" exclamó Albert "Una luz brillante. Como el big bang, verdad?" Hubo un silencio por un momento. "Oh mi! Wwwwaaahhhhh - !" *POP! Fiiizzzzzz!*

Silencio.

El viejo se sentó, con una sonrisa en su cara. "Siguiente, por favor Gibbons," dijo con amable voz después de sentirse boyante desde su encuentro con Albert.

Nadie llamo a la puerta, pero esta se abrió y alguien entro, escondido en las sombras de la puerta. El viejo dirigió sus ojos enfadado e impaciente hacia el nuevo extraño.

"Es Hawkins?" pregunto la figura, todavía disimulada entre las sombras. Era una voz joven, mas joven que los tres visitantes anteriores.

"Si," contento irritado el viejo.

"Oh. Dios." Contesto la voz entonces pareció que se había olvidado de lo siguiente.

"Cierre la puerta, por favor," dijo el viejo cansinamente con un movimiento de su mano y volvió su atención hacia los papeles de su escritorio. De reojo se dio cuenta que el extraño vacilaba pero al final cerraba la puerta. Cuando vio que el recién llegado no se movía, lo miro. "Sientese por favor," le ofreció con tono de voz expectante.

El extraño hizo lo que se le había dicho y camino hacia la pequeña luz que había en la

habitacion, el viejo lo escudriño cautelosamente. Tenia el pelo ligeramente coloreado con la raya enmedio cayendole en la cara como una par de cortinas. Vestia una camiseta pequeña decorada con brillantes colores, una mezcla confusa que llevo al viejo a bizquear cuando miro la prenda. Se dio cuenta que el recién llegado vestia tejanos negros mientras se sentaba en la silla. Gibbons habia dicho que habia encontrado toda la gente necesaria para ocupar las vacantes. Que habia hecho Gibbons para darle la ultima vacante a este *chico*?

Sentandose, el extraño miro aprehensivamente al viejo quien lentamente se deslizo para acompañar al joven hacia la luz. "Digame. Que hace usted para ganarse la vida?"

El extraño levanto sus hombros. "Nada. Soy un parado." Parecia un poco abatido allí con sus hombros ligeramente caidos. Miro alrededor de la habitacion. "Libros. Que bien. Montones de ellos." El nunca habia sido bueno para hablar.

"Si, cierto," contesto el viejo dejando que un silencio se formara alrededor de la mesa. El extraño ladeo su cabeza absente, haciendo chirriar sus dientes, y pensando que mas podria decir.

"Esa secretaria suya, la fea con los dientes partidos, me hizo venir aqui y me conto que usted me iba a proporcionar unas vacaciones gratis."

"Mr. Gibbons?" pregunto el viejo.

"Es un hombre?" pregunto el extraño confundido. "Y entonces por que lleva un vestido de mujer?"

El viejo se movio ante tan ominosa pregunta. "Sus padres se confundieron cuando nacio y eso le dejo con un trauma mental. Pero no se preocupe, es inofensivo."

El extraño cabeceo vergonzosamente y miro alrededor una vez mas. Se dio cuenta de que ya lo habia mencionado antes "Que bien" los libros otra vez. Continuo moviendo la cabeza como un loco.

"Aspiraciones futuras?" pregunto el viejo poniendo sus manos en posicion de aguja.

El extraño levanto sus hombros. "Me gusta pensar que podria obtener un empleo en la industria informatica." Contesto el extraño en un firme tono de voz.

"De verdad?" dijo el viejo, con rayo de esperanza en su voz. "Esta usted cualificado?"

"Realmente no, bien, no para el area que en la que a mi me gustaria entrar."

El viejo se encontro su mano yendo hacia el cajon del escritorio. "Y cual es su area?"

"Programacion de juegos," contesto el joven.

"Hhmmm, seguro?" el viejo se dio cuenta de que habia abierto el cajon y ya estaba

buscando un contrato. "Creatividad, verdad?"

"Sí, Pero no tengo ninguna buena idea actualmente. Necesito un juego que permita a la gente vivir! Algo que les hiciera comprarlo a multitudes. Pero no se me ocurre nada"

El viejo saco el contrato y lo puso en la mesa. "Bien, tenemos una vacante disponible. La quiere para usted?"

"No estoy seguro para lo que estoy aquí."

"Si yo le dijera que le puedo enviar a un lugar que le inspiraría, que le daría una idea para su juego. Aceptaría?"

"No lo sé. Cuanta gente va a ir."

"Oh, cientos. Miles," dijo el viejo. "Todos como usted, gente creativa pero también hay unos pocos que prefieren destruir cosas o que otras personas hagan las cosas para ellos."

"Hmmm. No sé."

"No hay nada que temer. Nosotros le damos un seguro de vida, todo. Si le sucede algo volverá inmediatamente al punto del que partió, perfectamente intacto sin nada más que una memoria distante de su experiencia"

"Memoria?"

"Sí. Como un sueño. Un sueño que le inspirara para crear ese lucrativo juego del que me estaba hablando."

"No sé." Dijo el extraño. "Cuanto duran las vacaciones?"

"Tanto como usted quiera."

"Solo he salido de casa a buscar algo de leche. Mi novia se enfadará si no vuelvo pronto."

"No hay nada que temer, se lo aseguro. La puede traer a ella si usted quiere."

"Unas vacaciones gratis? Suena demasiado bien para ser verdad."

"No hay ninguna obligación, se lo aseguro. Solo dígame su nombre y firme este contrato, el resto son detalles que serán ordenados detrás de la puerta que ve a mi espalda."

"Contrato?" pregunto, el extraño, suspicazmente.

"Sí. Nada totalmente legal, Solo la firma para decir que yo estoy de acuerdo y usted

esta de acuerdo."

"Bien"

El viejo sonrio. "Creame, señor. Su nombre por favor?"

"Paul," contesto el extraño dubitativamente. "Paul."

"Bien, bien," dijo el viejo rellenando el resto de detalles. "Si quiere firmar aqui"

Paul cogio el boligrafo lentamente y lo encaro al papel que tenia enfrente. Vio las palabras, pero ahora ya no podia verlas. Era dificil de explicar. El veia claramente que acababa de firmar y veía claramente su nombre impreso en mayusculas por el viejo. Impulsivamente, firmo rapidamente el contrato y devolvio el boligrafo.

"Bien echo," dijo el viejo aplaudiendo. "Es usted un hombre religioso? "

"Pues no, por que?"

"Oh, solo era una pregunta," contesto el viejo con ausencia. Se levanto. "Ahora, si quiere seguirme," pulso brevemente el boton de su consola y hablo duramente. "Gibbons! Aqui! Ahora!"

"S-si, señor!" tartamudeo una voz nerviosa.

El viejo se levanto y abrio la puerta que conducia a la habitacion misteriosa. Entonces llego Gibbons entro corriendo dentro de la habitacion vistiendo un vestido rosa. "Aqui estoy señor! No se olvide de mi."

"Er," dijo Paul. "Esta un poco oscuro aqui dentro, no?"

"Todo le sera revelado pronto." Contesto el viejo.

La puerta se cerro.

"Uh Y ahora que?" pregunto Paul, sintiendose un poco intimidado por el hombre alto y el feo, mal hecho, así que empezo a cantar una cancion de niños a si mismo que empezo a tranquilizar a Paul.

"Espere un momento," dijo la voz del viejo desde la oscuridad cerca de alguna lado de Paul.

"Hehehehe," Gibbon rio histericamente.

"Pienso que lo dejare, gracias, " dijo Paul resueltamente, sintiendose intranquilo y repentinamente con mucho, mucho miedo.

"Ahora, ahora. No hay nada de lo que temer." Le aseguro el viejo dulcemente.

"A casa, maestro!" grito Gibbons como un niño.

"Si, Gibbons. A casa."

La luz brillo dentro de la habitacion y Paul se encontro en el centro de ella. "Uh!" Exclamo Paul.

"Nada de lo que preocuparse. Todo es parte del contrato," dijo el viejo.

Paul tuvo que apartar la vista de la brillante luz que le daba en los ojos alzando su brazo para tapar su cara. Cuando fue capaz de bajar el brazo se dio cuenta que habia un largo tunel blanco cantidad de nubes rotando alrededor del centro. De repente cayo dentro como si su cuerpo hubiera sido tragado por un agujero. "Wwwwaaaaahhhh" El mundo simplemente habia *estallado* a su alrededor. Sus orejas permanecias tapadas por la explosion - o fue una implosion? - y cuando los abrio de nuevo vio un vasto territorio de islas e islotes a todo lo largo de su vista.

Asi como si de un modo u otro hubiera recorrido el territorio, los campos fueron pasando tras de si. La gente trabajaba esos campos, recorriendolos, arando la tierra. Edificios de piedra aparecieron delante de el. Paso a traves de cercas de madera que se difuminaron al pasar. Cuando se giro para mirar a la direccion que habia visto, vio un molino; sus aspas girando en el viento con un sonido de *bup-bup* que parecia sonar al ritmo de su corazon.

De repente fue lanzado hacia abajo; el molino le impulso dandole velocidad y el mundo se volvio *borroso* en su mente. Al volver de la inconsciencia, el mundo que el conocia se fue de su cabeza como un animal extraviado, podia haber jurado que habia visto un cartel en una de las caras de la estructura del molino que ponia en escritura de niño, "Bienvenido a la tierra de *Foundation*!!!!!!!" Habia mas exclamaciones pero es este punto su mente exploto y sus ojos se cerraron.



Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Requerimientos del Sistema:

Foundation necesita un Amiga equipado con 2Meg AGA (p.e.. A1200) El juego ha sido desarrollado para Amigas basados en un 68030 pero un A1200 es suficiente para correr el juego. La versión RTG necesita targetas gráficas CyberGraphX o Picasso96 y un mínimo de 8Meg de memoria fast. Se recomiendan 4Meg de ram de Video para pantallas hires. Para la versión RTG se necesita un procesador rápido.

Disponer de memoria extra ayudará y reducirá el acceso a disco durante el juego. Los usuarios con solo 2Meg de memoria se encontrarán que el juego accede frecuentemente al disco. Mientras que el juego usa su propio sistema de cache se recomienda usar un programa de cache dedicado para un mejor soporte y flexibilidad sin mencionar la velocidad.

Instalación:

Para instalar el juego debes copiar el programa "FoundationPrefs" en algun lugar de tu disco duro. Recomendamos que crees un nuevo directorio y muevas el programa "FoundationPrefs" dentro. Cuando arranques "FoundationPrefs" se crearán diversos directorios importantes e instalará un mínimo de ficheros necesarios para arrancar el juego. "FoundationPrefs" contiene diferentes opciones de instalación que te permitirán instalar más ficheros si prefieres usar el acceso rápido de ficheros de tu disco duro.

Menu principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK



FOUNDATION

Descripción del Juego:

Los objetivos de cada juego pueden variar pero normalmente se trata de completar diversas tareas. Una tarea puede ser destruir el equipo enemigo o rescatar gente. Los métodos usados para completar una misión cambiarán con cada tarea pero casi siempre tendrás que construir un pueblo, entrenar soldados, desarrollar nueva tecnología y competir en batallas.

El Mapa Pequeño



En el borde izquierdo superior de la pantalla principal verás el Mapa Pequeño. Esto te muestra tu posición actual en el territorio y proporciona una manera rápida de moverse a otras localizaciones. Además muestra las áreas que han sido exploradas y las áreas coloreadas te muestran los edificios. Pulsando sobre el mapa pequeño con el botón derecho del ratón aparecerá la ventana del Mapa Grande.

La sección del mapa contiene unos botones extra. El botón de Velocidad del Juego te permite variar entre varias velocidades. El botón de Mensajes parpadeará cuando tengas algún mensaje importante para leer. Este botón puede ser usado para abrir la Ventana de Mensajes cuando un mensaje está esperando. El botón de Espacio de Edificios te mostrará todos los "lugares" disponibles para construir. El botón siguiente es el botón de Notificación de Localización el cual es usado para llevarte a un lugar importante si es que está ocurriendo un evento importante. Finalmente está el botón de Idea que parpadeará cuando un nuevo invento haya sido creado para que lo examines.

El Mapa Grande



Este es el Mapa Grande.

El Panel de Recursos



Se encuentra en el fondo de la pantalla, este área te da una vista de tus recursos. La figura muestra la cantidad de recursos o gente que tienes en el Cuartel General, Almacén General y otros edificios de Almacenamiento.

El Área de Visión Principal



Aquí es donde transcurre la acción, donde puedes seleccionar y dirigir a tu gente/edificios. Esta vista se usa para casi todo el control del juego. Puedes reestructurar la vista de juego usando las teclas + y - del teclado numérico. Cuanto más pequeña sea la vista más rápida será la velocidad del juego en máquinas lentas.

El Panel de Control



Desde este panel se puede acceder a todas las estadísticas y controles del juego. Si has seleccionado un edificio o a alguna de tu gente, puedes mandarles órdenes o alterar los ajustes de los edificios. Desde el panel de iconos puedes ajustar tu comercio y otros muchos controles del juego. El Panel de Control junto con la Área de Visión es donde

se controla todo el juego.

Botones de Localización Rápida



Algunas veces necesitarás ir a una zona particular del mapa muchas veces. Por ejemplo comprobar el estado de un Fuerte cerca del territorio enemigo siguiendo al mismo tiempo con el juego. En este caso posiciona la vista en el Fuerte y teclea Shift-F1 para marcarla con 'Localización Rápida 1'. Ahora siempre puedes pedir esa vista tecleando F1.

Un sistema similar está disponible para grupos de gente seleccionada. Si tienes un pequeño número de gente seleccionada y tecleas Shift-1 marcará este grupo como 'Localización Rápida 1'. Ahora puedes reelegir este grupo usando la tecla '1'.

Existe además un atajo de ratón para este sistema usando el botón derecho para iniciar la 'localización rápida' y el botón izquierdo para utilizarlo. Si un botón de localización rápida no ha sido usado aun, el botón izquierdo del ratón se puede usar para iniciarlo.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Descripción de los Recursos:

Materiales...



Oro

Usado como moneda básica para comprar y vender bienes. También usado para entrenar Soldados, Magos y Científicos. Otro uso para el oro es pagar las reparaciones de los edificios. Es bueno un gran suministro de oro para emergencias.



Madera y Piedra

Dos de los materiales más básicos en la construcción. La Piedra se extrae por los mineros o recuperada del suelo. Necesitarás a los Forestales para conseguir madera de los árboles.



Carbón, Acero y Mineral

El Carbón se usa en la refinería para crear Oro y Acero. También es usado en el proceso de fabricar armadura. El Mineral es transmutado en la refinería para obtener Oro y Acero. El Acero es usado para crear Armaduras y algunas veces como material de construcción.



Agua

Recurso muy importante. Usado para refrescar a tu gente en su forma más básica y para crear Vino en la Cooperativa. El agua es también usada por algunos edificios como parte de su producción.



Aceite

Usado en el Laboratorio como parte de los experimentos y usado también por los Campesinos para prender fuego a los edificios. Sin este elemento no serás capaz de desarrollar nueva tecnología y no estará disponible el comando para quemar edificios.

Armadura

La Armadura es usada algunas veces como material de construcción para edificar fuertes seguros. También es usado en el proceso de entrenar Soldados.

Comida...

Todo tipo de comida funciona de la misma forma pero ciertas actividades necesitan diversos grupos de comida. A los soldados que están en los fuertes les gusta el Pan y el Vino, mientras que los científicos prefieren comer Pescado y Verduras mientras trabajan. El Vino es usado para incrementar la moral de la población pero no tiene un buen efecto sobre la salud.

Verduras, Fruta y Agua

La Verdura, Fruta y Agua forman los alimentos básicos de tu Colonia. Asegúrate de tener siempre un buen suministro de estos. Nunca permitas a tus almacenes quedarse sin estos recursos.

Pan, Trigo y Pescado

Deberías tener un buen suministro de Pan y Pescado. Si puedes tener un poco de los dos tipos mejor que mejor. Vigila que tu Panadería tenga suficiente Trigo y Agua para crear Pan.

Vino y Carne

Estos son los tipos de comida menos importantes pero si puedes proporcionárselos a tu gente estos se verán incrementados con más resistencia y moral. La Carne solo está disponible en altos niveles de tecnología cuando está presente la Fábrica de Comida. El Vino es fácil de hacer una vez tienes una Cooperativa así mantendrás la moral alta y proveerás de recursos a la Taverna.

Otros...

Magia

Usado por los Magos para crear edificios, árboles y otras actividades mágicas. Sin Magia el mundo de Foundation se te escapará de las manos y serás causa de ataques como el fuego. La Magia es también necesitada para la reparación de edificios.

Ideas

La Idea es un elemento desarrollado por los Científicos. Tan pronto como una idea llega a un edificio de almacenamiento puede ser usada para aumentar la tecnología en forma de nuevos edificios o nuevos comandos para los caracteres, así como aumentar las capacidades de los edificios.



Cruz

La Cruz representa el Alma de una persona muerta. Cuando un miembro de tu población muere la Cruz aparece como sus últimos restos. Esta Cruz puede ser reciclada en el Crematorio y convertirse en Magia.

Indice a la Producción de Recursos



Carbón



Oro



Fruta



Pan



Magia



Piedra



Acero



Verduras



Vino



Idea



Aceite



Armadura



Trigo



Carne



Mineral



Agua



Pescado

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Descripción de las Unidades:

Gente/Unidades están divididas en dos grupos, Unidades de Trabajo y Unidades de Lucha.

El Campesino

Esta es tu unidad más importante. El Campesino puede ser usado en muchas tareas como minero, pescador y granjero. Transporta los recursos por tu territorio. El Campesino hace casi todos los trabajos en tu reino y una vez entrenado pasa a formar parte de unidades superiores. Un buen suministro de Campesinos en tus edificios de Almacenamiento jugará una parte importante de tu éxito en el juego.

La Doncella

Otra unidad importante. Sin Doncellas tu gente no podrá reproducirse y su número se verá reducido rápidamente. Las Doncellas te proveen de sangre fresca, un buen número de ellas es necesario para generar una banda de gente saludable. Para que tu gente se reproduzca debes darles cierta privacidad. El Cuartel General no es el mejor sitio para crear familias pero es posible. Los recién nacidos en Foundation tienen la habilidad de trabajar de la misma forma que los más viejos.

El Mago

Los Magos están altamente entrenados en el uso de la Magia. Durante muchos años has reemplazado a los Campesinos en el arte de construir edificios y transformar la tierra. Con una buena cantidad de magia puedes proveerte de los edificios que necesitas. Igualmente necesitas los demás recursos pero el uso de la Magia acelerará el proceso de construcción y destrucción de edificios.

El Científico

Sin ciencia no podrás expandir la tecnologías y tus enemigos pronto superarán tu saber. Con un buen equipo de científicos crearás ideas nuevas que te mantendrán a la cabeza de tus opositores. Los Científicos son tambien la llave para descubrir curas a los problemas de salud y problemas en la guerra.

El Soldado/Guarda

Cada edificio de tu territorio tiene espacio para al menos un Guarda. Si tienes un Guarda en un edificio te protegerá de ataques. Cuando un guarda ha servido suficiente tiempo y ha provado su valia será promocionado a Caballero.

El Caballero

El caballero es un bravo luchador. Es fuerte pero no feliz de estar reducido a ragos de Guarda. Será feliz sirviendote en el campo de batalla y una vez haya alcanzado altos niveles de experiencia sera promocionado a Caballero Negro.

El Caballero Negro

El más fuerte de las unidades de lucha. Normalmente sobrevive hasta que llega su día y tiene el poder de protegerse el mismo de casi todos los ataques. Es inmune a las flechas de los arqueros y es muy raro que los Campesinos se acerquen a el.

El Arquero

A los arqueros les gusta estar lejos de los problemas pero si les das suficiente distancia eliminarán los objetivos rápida y satisfactoriamente. Siendo un grupo de cobardes no quieren nada más que vivir en sus Torres donde estan a salvo incluso de los débiles ataques de los Campesinos.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Descripción de los Edificios:

Cuartel General



Clase: Almacén/CG.

Almacén: Todo.

El Cuartel General es usado como almacén para recursos y gente. Además es tu casa madre, así que debes protegerla contra ataques enemigos. El espacio de almacenamiento está limitado así que probablemente necesitarás al menos un Almacén General para guardar la gran cantidad de bienes. Si este edificio se pierde el juego ha terminado - así que guárdalo bien.

Almacén General



Clase: Almacén.

Almacena: Todo.

Este es un edificio muy importante. Sin un Almacén General te encontrarás que los recursos y gente se demoran en el proceso de abandonar tu Cuartel General. No subestimes la utilidad de este edificio.

Mina



Clase: Producción.

Fabrica:    

Este es un edificio importante para conseguir Piedra, Mineral, Carbón y Aceite. Una buena producción de Mineral es necesario para crear Oro. Una buena producción de Mineral es además la llave para producir Acero. Necesitarás un buen suministro de Aceite para unas Investigaciones sólidas y un buen suministro de Piedra siempre es necesario como principal material de construcción.

Granja



Clase: Producción.

Fabrica:

Edificio importante para la creación de Trigo, Fruta y Verduras. Este debe ser uno de los primeros edificios a construir. La Granja te suministrará el tipo de comida más básica necesaria en muchos de los edificios y un buen suministro de Trigo es usado en la Panadería y la Cooperativa.

Armería



Clase: Producción.

Necesita:

Fabrica:

El lugar donde tu Acero es convertido en Armaduras el cual es el recurso más importante para la guerra.

Casa de Agua



Clase: Producción.

Salida:

La fuente de Agua. El Agua es necesaria para beber así como para varios edificios de producción. Sin un buen suministro de agua tendrás muchos problemas de salud.

Casa de Magos



Clase: Casa.

Este edificio será muy útil cuando expandas tu territorio. Te permitirá tener Magos cerca de las áreas fronterizas. Los Magos son también necesarios para extinguir fuegos así que asegúrate de tenerlos disponibles a lo largo de tu colonia.

Masada



Clase: Casa.

Un bonito edificio que les dará privacidad necesaria a las Doncellas y prevendrá que haya un exceso de población en el Cuartel General. El ratio de reproducción de la población puede aumentarse construyendo

Masadas.

Casa de los Forestales



Clase: Producción.

Salida:




La fuente de tu madera. Los Taladores estarán encantados de conseguir madera de los árboles. Tal como va siendo recogida la madera se distribuye entre los edificios locales.

Pedrería



Clase: Producción.



Salida:   



El Picapedrero busca rocas por el terreno. Esta es probablemente la mejor fuente de piedra que tienes. Muchas rocas contienen Carbón y Mineral. Esta es una buena manera de coseguir recursos cuando no hay áreas mineras disponibles.

Refinería



Clase: Producción.

Entrada:  

Salida:  

Este es otro edificio importante donde el Mineral es refinado hasta convertirse en Oro y Acero. El Oro es siempre necesario para reparaciones, pagar edificios y entrenar nuevas unidades. El Acero es también un material de construcción así como el recurso para crear Armaduras. Sin una refinería no le darás un gran uso al Mineral.

Pescadería



Clase: Producción.

Salida: 

La Pescadería debe ser construida cerca de mares o lagos. No proveerá de una gran cantidad de pescado pero es importante para tener una gran variedad de comida. Este edificio no está disponible en las regiones con Lava ya que allí no hay Pescado.

Crematorio



Clase: Producción.

Entrada: 

Salida: 

Aquí es donde van a parar los últimos restos de tu gente (Cruz), serán refinados hasta convertirse en un elemento de Magia. La Magia es usada para ayudarte en futuros desarrollos así como para reparar edificios.

Laboratorio



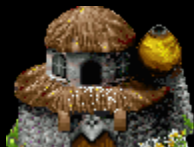
Clase: Edificio Especial/Investigación.

Entrada: 

Salida: 

La base importante para avanzar tecnológicamente. Aquí es donde tus Científicos vivirán y desarrollarán nuevas tecnologías y otros avances útiles para ayudarte en tu misión.

Panadería



Clase: Producción.

Entrada: 

Salida: 



Aquí es donde el Trigo y el Agua se convierten en Pan. Es posible vivir sin Pan, pero mucho mejor si provees a tu población con una dieta más variada. El Pan es mucho más importante que el Pescado fresco si este no está disponible.

Cooperativa



Clase: Producción.

Entrada: 🍷

Salida: 🍷

El Vino no es la fuente de alimentación más saludable pero ayuda a que tu gente esté contenta. Es posible vivir sin este tipo de comida, pero si tu población se pone triste te verás forzado a proporcionarles este tipo de edificio.

Fábrica de Comida



Clase: Producción.

Entrada: 🍷

Salida: 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷

Edificio inspirado en los días modernos para crear comida. Esta es la forma más fácil de suministrar comida pero tiene el inconveniente de que es muy caro, así que mira tus reservas de Oro.

Cuartel



Clase: Edificio Especial/Entrenamiento.

Entrada: 🍷 🍷

Aquí es donde entrenarás tus Campesinos para convertirse en otras unidades. Puedes entrenar a un Campesino para que se convierta en un Guarda al precio de un Oro y una Armadura. También puedes entrenar un Campesino para que se convierta en un Científico y en un Mago al precio de un Oro.

Hospital



Clase: Edificio Especial/Almacén/Salud.

Almacena: Gente/Comida.

El Hospital funciona de manera muy similar al Almacén General. Hace de almacén de gente y comida. Pero hay algunas diferencias importantes. Te permitirá que tu gente recupere la salud de forma rápida. Si tienes muchos Campesinos en el y requieres que uno de ellos abandone el edificio entonces el que tenga mejor salud lo dejará primero. Alguna vez durante el juego encontrarás a alguien enfermo y siempre lo/a puedes enviar a recuperarse al Hospital.

Torre Fortificada



Clase: Fuerte.

Entrada: 🍷

Este es uno de los edificios de guerra. Cuando el edificio tiene un Guarda y

cierta cantidad de Piedra verás como aparece una Torre. La Torre automáticamente atacará a un edificio o unidad enemigos que se encuentre a su abasto.

Otros Edificios de Almacenamiento



Clase: Almacén.

Desarrollarás más edificios de almacenamiento para que te ayuden a distribuir materiales y comida. El Almacén de Comida te permitirá guardar grandes cantidades de alimentos allí donde sea necesario. La Torre de Agua te permitirá guardar Agua allí donde haga falta. Estos edificios no parecen ser muy útiles al principio pero con estos edificios especializados no tendrás problemas de tráfico causados por una gran red de edificios controlados por pocos edificios de almacenamiento.

Más Edificios

Tus científicos inventarán más edificios. Es tu problema descubrir como funcionan. En futuros paquetes de Conquista habrán edificios adicionales y más tecnología a desarrollar.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Economía Doméstica General

Muchos edificios están distribuidos en uno de dos grupos. Están los edificios de Almacenamiento usados para almacenar grandes cantidades de gente y recursos. Hay otros edificios con un propósito general como los usados para la producción, pequeños fuertes y casas especiales. Un buen ejemplo de edificio típico de Almacenamiento es el Cuartel General.



El edificio Almacén General funciona de la misma manera que el Cuartel General y puede almacenar 40 recursos y 40 unidades de cada tipo. Puedes ajustar el nivel deseado de cada elemento o persona. Los Campesinos siempre usan este nivel deseado para decidir que edificio de almacenamiento necesita recursos. En el dibujo de abajo podemos ver que el agua ha sido seleccionada y se le ha dado un nivel deseado de 15. También podemos ver que disponemos de 31 unidades de agua en stock y si hay otros edificios de almacenamiento cerca con menos agua de nivel deseado, los campesinos distribuirán el agua extra.

Los otros edificios funcionan de distinta forma. Tiene un diseño mucho más restringido con tres tipos de contenidos.



1. Grupo de Comida.
2. Grupo de Entrada.
3. Grupo de Salida.

Grupo de Comida.

La pequeña área de la izquierda es el grupo de comida. Hay allí tres tipos de comida y cada elemento puede ser almacenado aquí. Si un tipo de comida está disponible será iluminado. Si no está disponible entonces el icono permanecerá oscuro. En los dos siguientes dibujos puedes ver un edificio con toda la comida disponible y otro con solo dos tipos de comida disponibles.



Grupo de Entrada.

El grupo de Entrada es el grupo de materiales y trabajadores. Esta son la gente que trabaja/vive en el edificio y también los materiales que produce. La Refinería tendrá Carbón y Mineral como materiales así como un número de trabajadores y un Guarda.

Grupo de Salida.

La sección inferior es el grupo de Salida. Aquí es donde están los recursos creados y preparados para trasladarlos si es necesario. En el dibujo siguiente puedes ver el Cuartel con tres recursos potenciales de salida como son Magos, Científicos y Guardas. Hay además un dibujo de el Laboratorio donde puedes ver que solo hay un elemento 'Idea' de salida.



El grupo de entrada puede ser cambiado según tus necesidades si estás corto de campesinos puedes decidir cuántos trabajadores deben permanecer en ciertos edificios. Esto lo puedes ver en la cabaña de Forestales en el ejemplo de comida superior. Si quieres crear un suministro lento de Pan puedes dar a la Panadería solo un Trigo cada vez.

Salida Variable.

El grupo de salida no está siempre restringido a los recursos. El Cuartel tiene un grupo de salida que contiene Magos, Científicos y Guardas. Esas unidades son creadas entrenando a los Campesinos encontrados en el grupo de entrada. Si no necesitas crear más de 4 Científicos entonces puedes modificar el nivel de científicos a 4. Puedes variar el nivel a 'Todo' y el Cuartel entrenará Científicos hasta que tu anules esa orden. En el dibujo superior podemos ver la salida de Guardas ha sido puesto a 5. En el dibujo siguiente puedes ver que la salida de Aceite ha sido desactivada. Esto es útil si tienes muchas minas y solo una pequeña necesidad de Aceite. Esto te permite que la mina produzca más de los otros recursos.



Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Reglas Generales de Juego:

Títulos explicados.

- [Convocar a tu gente](#)
- [Crear un nuevo edificio](#)
- [Alimentación y salud](#)
- [Guardas](#)
- [Más Magia](#)
- [Controla tu gente](#)
- [Lucha](#)
- [Los Recursos Dispersos por el suelo](#)

Convoca tu gente

La primera cosa que debes aprender es ordenar a tu gente a abandonar un edificio. Esto se puede de dos maneras. El método más fácil es usando el panel de Órdenes Rápidas. Puedes llamar ese panel pulsando sobre un espacio vacío en el área de juego. El panel de Órdenes rápidas te mostrará cuánta gente ociosa permanece en tu Almacén. Seleccionando una de esa gente ordenará al carácter que abandone su hogar y camine hasta la localización elegida.

Otra forma de ordenar a una persona que abandone un edificio es a través del panel de Ocupantes. Puedes llamar a ese panel seleccionando el mismo edificio dos veces. El panel de Ocupantes te mostrará una lista simple de gente en el actual edificio y si es posible seleccionar uno de ellos y ordenarle abandonarlo usando el botón de abandonar.

Crear un nuevo edificio



La creación de edificios es rápida y sencilla. Primero tienes que elegir un lugar adecuado en el área de juego. Con la primera pulsación aparecerá el panel de Órdenes Rápidas y con una segunda pulsación aparecerá el panel de Elección de Edificios. Necesitarás tener suficientes recursos para poder seleccionar un edificio y estar en una posición válida. La Mina, por ejemplo, debe estar en un lugar elevado donde se encuentre terreno rocoso. La Casa de Agua debe ser construida en un lugar con terreno blando. No puedes construir en áreas que no estén totalmente exploradas. En algunos casos es posible reservar un edificio si no tienes suficientes recursos.

Una vez hayas elegido el edificio a crear, un Mago llegará al lugar de emplazado y mágicamente lo contruirá. Si no dispones de suficiente magia en el almacén, este paso se demorará.

Alimentación y salud

Deberás proveer a tu gente de suficiente variedad de comida. Ya ha sido mencionado que la gente que trabaja en la mina necesita una dieta diferente de los científicos que trabajan en el laboratorio. Los edificios de Almacenamiento normalmente contiene una gran variedad de comida pero otros edificios tienen un menú limitado. Si tu gente está mal alimentada no se reproducirán y serán víctimas fáciles de ataques enemigos. Si están demasiado tristes empezarán a desobedecer tus órdenes e ineficientes. No es esencial, pero se recomienda a ser posible proveer de una gran variedad de comida.

Guardas

Cada edificio tendrá al menos espacio para un Guarda. La razón para que alguien vigile tus edificios es por que sin un guarda estarás abierto a posibles y fáciles ataques. Sin un guarda le será posible a un equipo enemigo entrar al edificio. Cuando hay gente enemiga en el edificio eso normalmente se convierte en una lucha y el grupo más fuerte tomará el control. Mientras tu edificio esté guardado sigues sujeto a ataques de ladrones.

Más Magia

La Magia es un elemento muy funcional en el mundo de Foundation. No es solamente el sistema común usado para la construcción, también es usado para cambiar el terreno. Cuando avances tu tecnología a un buen nivel obtendrás hechizos extra. Estos hechizos permitirán a tus Magos crear rocas y árboles extra. Estos árboles y rocas pueden ser dispersados por la tierra y así los Forestales y los Picapedreros pueden trabajar. Las rocas son una buena fuente de carbón y mineral pero lo más común es conseguir piedra.

La Magia extra es creada en el Crematorio. Este edificio especial convierte las almas de los muertos en Magia.

Controla tu gente

El sistema de control para organizar a tu gente y enviar comandos es muy simple, pero este método simple esconde una compleja variedad de órdenes preparadas para controlar tu gente.

La primera lección que debes aprender es la selección. Esto se hace pulsando con el ratón en una área vacía y moviendo el puntero alrededor del área de Vista para formar un bloque en la pantalla. Toda la gente que se encuentre dentro del bloque quedarán seleccionados y formarán un grupo. Otra cosa que debes aprender es a seleccionar con SHIFT el cual te permite añadir más gente al grupo.

Ahora que tienes un grupo seleccionado puedes mandarles órdenes. El más básico de todos ellos es el comando MOVE. El comando MOVE se usa pulsando con el botón derecho del ratón en el área de juego. Ahora todo tu grupo se encaminará hacia la localización seleccionada. Cuando lleguen allí verás que quedan esperando el siguiente comando. El comando MOVE es el más útil de todos ellos. Te da el poder de trasladar a tu gente a una destinación válida incluyendo edificios. Si envías una persona a un edificio ese será a partir de ahora su hogar. Ese será el lugar donde permanecerá hasta que se le ordene ir a otro lugar. Si ese edificio es un edificio de producción (por ejemplo una Mina) entonces empezará a trabajar allí. Y allí se quedará el resto de su vida si es que no le ordenas ir a otro sitio.

Lucha

La parte de lucha del juego funciona de la misma forma que los otros controles. Simplemente selecciona un grupo o una sola unidad de lucha y ordénale(s) atacar. Seleccionando un Soldado con el botón izquierdo del ratón y seleccionando un edificio enemigo con el botón derecho del ratón producirá que el Soldado ataque el edificio. Seleccionando un grupo de Soldados con la técnica de bloque y seleccionando luego un Soldado enemigo con el botón derecho del ratón ordenará a tu grupo que ataque al Soldado enemigo. Esta simple técnica de apuntar y pulsar es usada para todas las órdenes de batalla.

Los Recursos Dispersos por el suelo

Al principio de cada juego hay varios recursos dispersados por el terreno. También te darás cuenta que los recursos son tirados/dejados en el suelo después de una muerte. Un soldado puede dejar una Armadura, un Campesino puede dejar varios objetos y mucha gente deja una cruz después de su muerte. Estos items pueden ser recogidos ordenando a un Campesino que camine hasta la localización exacta. El método más fácil es seleccionar la localización y pulsando el botón izquierdo del ratón revelar el Panel de `Órdenes Rápidas` ordenando a un solo Campesino que vaya a dicho sitio. Cuando un

Campesino haya recogido el elemento, lo convertirá en el edificio más adecuado.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Los Paneles de Control:

Una gran parte del juego es controlado por una serie de paneles de control. Proporcionan estadísticas así como un interface para controlar tu mundo en gran detalle.

El Panel Principal, El Panel de Estadísticas y el Panel de Comercio



El Primer Panel que puedes es el Panel Principal. Desde aquí puedes acceder al resto de Paneles. El Panel Principal también muestra algunas de las estadísticas más importantes del Juego incluyendo el Total de la población, El Percentage completado de la Misión y la cantidad de territorio que controlas directamente.

Los botones del Panel Principal te llevarán a otros paneles del juego. Esto incluye, La Gente Seleccionada, Los Edificios Seleccionados, Almacén Total, Panel de Comercio, La Ventana de Estadísticas y Opciones del Juego.

El Panel de Comercio es usado como un simple almacén de intercambio o para comerciar con otros equipos. Esta función puede ser usada si necesitas con emergencia cierto recurso. El método de intercambio es un cambio instantáneo con un ratio pobre. El ajuste de comercio te dará un mejor ratio pero puede llevar su tiempo ya que los otros equipos deben pensarse si aceptarlo o rehusarlo. Las opciones de comercio solo deben ser usadas en situaciones de emergencia o cuando tengas demasiado stock de un cierto recurso.

El Panel de Estadísticas tiene una serie de botones con información vital que te

ayudarán en el juego. Incluidas Estadísticas de Producción, Equipo, Edificios, Muertes y Misión, así como las Prioridades de Producción y Transporte, el Panel del 'Mejor y el Peor' y el Esquema de Multi Estadísticas.

Esquemas de Producción



El panel de Producción un simple esquema de producción de recursos. Aquí es donde puedes decidir cualquier cambio en el uso de los recursos y evitar una situación donde estés fabricando demasiado o demasiado poco de algún elemento. El esquema 'Dentro y Fuera' muestra la cantidad de recursos entrantes y salientes.

Estadística de Edificios



Aquí se muestra cuántos edificios has creado de cada tipo. Esto te permitirá calcular rápidamente que necesitas crear de nuevo. Este panel también se usa para localizar rápidamente los edificios. Si por ejemplo tienes tres Granjas y pulsas sobre el icono de la granja, serás transportado a cada una de las tres granjas por orden.

Reporte de Muertes

Recent Deaths	Popular Deaths
H. Whitney 39 Natural Causes	Natural Causes 16
G. Dowden 30 Suicide	Bad Health 3
B. Harrold 32 Bad Health	Suicide 2
F. Mikaeltroein 45 Natural Causes	Killed 2
	Freak Accident 1

Para ayudarte en el recuento de muertes es útil saber a que se deben esos fallecimientos. Un rápido vistazo de las últimas 4 muertes te da una idea de cual es la expectativa de vida de tu población. El Esquema de Muertes Populares te mostrará las causas más frecuentes. Esta es una ayuda extra para descubrir los problemas de salud u otros.

Prioridad en la Producción y Transporte



Aquí puedes ajustar varios elementos según tus necesidades. Si tienes muchas Granjas puedes decidir que tipo de comida quieres que fabriquen. Un elemento con mayor prioridad será fabricado con mayor frecuencia que uno que tenga menor prioridad. La prioridad de Producción tiene otro uso... Cuando envías un Campesino dentro de un edificio enemigo, lo abandonará habiendo robado algunos bienes, estos bienes robados están basados en tu prioridad de Producción.

La Gente y recursos deben ser movidos de un sitio a otro. Esto es problema de la gente que trabaja en los diferentes edificios. Mientras que tu siempre eres libre de controlar cualquier persona en cualquier momento, y es muy útil dejarlos tranquilos en sus quehaceres. Muchas veces un edificio contiene diferentes elementos y diferente gente. Los Recursos siempre están por delante de la gente en la lista de Prioridades así puedes ver Campesinos abandonando un edificio antes que un Caballero, pero piensa que el caballero debe estar por debajo que el Campesino en la lista de Prioridades. Esto es por que los Campesinos se mueven en una prioridad de recursos más elevada que les da ventaja sobre los caballeros.

El Estado de la Misión



Este Panel mostrará un esquema simple con el porcentaje de la Misión Completada. Los jugadores CPU tienen un objetivo diferente al tuyo, por ejemplo ellos deberían eliminar todos los demás equipos de la isla y destruir tu equipo. Si un equipo CPU llega al 100% en este panel el juego finalizará.

El Panel 'Mejor y Peor'



Este es un simple pero efectivo panel de estadísticas. Aquí puedes ver de qué elementos tienes más y de qué elementos careces. El porcentaje es calculado cogiendo la población actual y generando unas figuras ideales para cada elemento. Una figura del

200% indica que tienes el doble de lo recomendado en el momento actual del juego, mientras que una figura del 50% significa que necesitas el doble de producción de este tipo.

Esquema de Multi Estadísticas



Aquí es donde obtienes comparaciones entre los jugadores del actual juego. Las figuras presentadas están basadas en los últimos 15 años de juego. Puedes hacerte una idea de la estabilidad de los otros equipos con figuras como territorio, reserva de oro, población, ratios de producción y tamaño del ejército.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Teclas dentro del Juego:

Shift F1 - F5 = Recuerda la posición del mapa
F1 - F5 = Vuelve a la posición configurada con la opción anterior
Shift 1 - 5 = Recuerda el actual grupo de unidades
1 - 5 = Vuelve al grupo de gente configurado con la opción anterior
P = Pausa
O = Selecciona toda la gente fuera de la frontera
G = Selecciona toda la gente
H = Cambia la vista al Cuartel General
E = Selecciona toda la gente en la vista o selecciona un enemigo
N = Intercambiar entre la gente seleccionada
C = Centro de la actual persona
S = Tecla Rápida de Salvar
L = Tecla Rápida de Cargar
X = Dispersar la gente seleccionada
- = Disminuir el tamaño de vision
+ = Aumentar el tamaño de visión
Enter = Modo de Mensaje

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadeness Software and Paul Burkey . All rights reserved.

Publishing - Sadeness Software - rich@sadeness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadeness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK
Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Créditos de Foundation :

Diseño, Gráficos y Programación: Paul Burkey

Diseño Adicional: Kristian Philips, Richard Brown

Efectos Sonoros: Paul Burkey, Martin Halberg

Habla del Juego: Barry Swerdlow, Sally Burkey, Jeremy Kelly

Banda Sonora: Simon Ravn

Pistas CDDA: Simon Ravn (Tracks 2 & 3) Kevin/Stephen Ewbank
(Tracks 4,5 and 6)

Gráficos Adicionales dentro del Juego: John Webster / Kristian Phillips

Rutinas de Compresión: Andrew "Oondy" King

Programación Adicional: Daniel Allsopp, Julian Kinraid

Línea Argumental: Jason Hayman

Publicista: Richard Brown (Sadness)

Artwork/Packaging: Kristian Philips (Sadness)

Traducciones: ATO Members

Gracias Especiales: Peter & Michael Price, Dennis Smith, Andrew Kellett, todos los beta testers, todos los de la Lista Blitz y a la comunidad Amiga por su paciencia y soporte.

Menu Principal

Foundation is ©1997/1998 Sadness Software and Paul Burkey. All rights reserved.

Publishing - Sadness Software - rich@sadness.demon.co.uk

Foundation Support - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

Sadness Software - 13 Russell Terrace - Mundesley - Norfolk - NR11 8LJ - UK