



Manuale in linea di Foundation - V1.8

Aggiornato il 30 giugno 1998

Curato da Paul Burkey burkey@bigfoot.com

FOUNDATION

Pagine del manuale

[La storia...](#)

[Requisiti di sistema e installazione](#)

[Descrizione del gioco](#)

[Descrizione delle risorse](#)

[Descrizione delle unità](#)

[Descrizione degli edifici](#)

[Gestione degli edifici](#)

[Regole di gioco generali](#)

[Pannelli di controllo](#)

[Comandi da tastiera](#)

[Come diventare esperti](#)

[Riconoscimenti](#)

Pagine su Internet

[Pagina di supporto e aggiornamenti di Foundation](#)

[Pagina delle demo di Foundation](#)

[Homepage di Paul Burkey](#)

[Homepage della Sadeness Software](#)

[Homepage di Foundation](#)

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION



Foundation - Prologo

Scritto da: Jason Hayman

Era una stanza poco interessante, buia e senza pretese, uguale a un qualsiasi ufficio di avvocato. I libri riempivano gli scaffali che si allungavano fino al soffitto e rotoli di pergamena, ingialliti dall'età, spuntavano disordinatamente dagli angoli oscuri, ad eccezione di alcuni scomodamente inseriti in una sorta di portaombrelli a forma di zampa di elefante.

In fondo alla stanza si trovava una scrivania; un legno scuro incrinato dalle crepe e raggrinzito come il vecchio uomo che vi sedeva dietro. Una sola lampada elettrica illuminava la sua scrivania, diffondendo il suo tremulo bagliore elettrico sulle carte che il vecchio dall'aspetto desolato stava furiosamente scarabocchiando. La forte luce conferiva un aspetto sacro e spettrale al suo volto attempato. Dietro all'uomo intento a scrivere, circondata da altri altissimi scaffali che sembravano pronti a crollare sotto il peso dei libri, si trovava una porta piuttosto insignificante che avrebbe potuto facilmente condurre a un bagno o, ancora peggio, all'ufficio di un contabile.

Dei passi nel corridoio causarono un momento di incertezza nella scrittura dell'uomo. Si fermò per un istante, diede uno sguardo alla porta di fronte a lui, quindi tornò a scrivere freneticamente.

La porta si aprì bruscamente; un raggio di luce bianca riempì metà della stanza, illuminando la parte più lontana dello studio e facendo ritirare i vecchi libri polverosi ancora di più nell'oscurità dei loro scaffali, per sentirsi al sicuro.

"Gibbons, per favore, chiudi la porta alle tue spalle" disse il vecchio, con una punta di fastidio nella sua voce cupa.

La porta, cigolando, si chiuse. La figura agile di un uomo esile, scheletrico, arrivò fino alla scrivania, quasi come scivolando. "Buone notizie, signore!" disse a stento l'individuo, con una voce allegra, ma terribilmente seccante. All'uomo seduto dietro la scrivania questa voce faceva sempre venire in mente un gatto chiuso in una lavatrice durante la centrifuga.

Non ci fu risposta, l'uomo continuava a scrivere freneticamente. Gibbons si guardò intorno imbarazzato, il bianco dei suoi occhi era l'unica caratteristica distinguibile nello scuro, oppressivo bagliore della stanza. Odiava essere ignorato dal suo padrone, e iniziò a contorcere le mani con fare impacciato.

"Vai avanti, Gibbons. Stiamo perdendo tempo."

"Signore, credo di aver trovato le ultime persone che stavate cercando."

L'uomo smise di scrivere e mise gentilmente la penna a riposare sulle carte, quindi alzò lo sguardo e guardò Gibbons dritto negli occhi, inarcando un sopracciglio. "Tutti?" chiese scetticamente, come se reputasse l'impresa impossibile. La figura alta e ombrosa annuì vigorosamente. Era sempre felice di compiacere il suo padrone. "Ebbene?" chiese impaziente il vecchio dopo un momento di silenzio.

Gibbons guardò sperduto il suo padrone finché non realizzò cosa voleva dire. "Ah! Li devo far entrare, vero?"

"Sì Gibbons. Per favore" fu la risposta seccata del suo padrone.

Inclinandosi abbondantemente, l'alto figuro si spostò lentamente all'indietro verso la porta e quindi lasciò la stanza. Dopo qualche istante si udì un colpo sordo alla porta.

"Avanti!" disse il vecchio con un tono di voce leggermente più cordiale.

La porta si aprì ed un uomo alto, ben piazzato e con il volto scolpito nella roccia entrò nella stanza. Lunghi e ricci capelli rossi che strusciavano sulle sue spalle, un abito grigio con un ricamo a zig-zag sugli orli delle maniche e la fattura dell'orlo mostravano una raffinatezza nel suo vestire che alcuni degli altri "clienti" che avevano visitato questa stanza in passato non possedevano.

"Prego, si sieda." il vecchio disse al prestante straniero senza alzarsi dalla sua stessa sedia. L'uomo sembrò inizialmente scettico, ma poi tirò fuori la sedia da sotto la scrivania e si sedette lentamente, senza che i suoi acuti occhi blu smettessero di fissare quelli del vecchio per un solo momento.

"Mi è stata offerta una vacanza?" disse l'uomo dai capelli rossi, con un tono

parzialmente interrogativo. Sembrava ancora sospettoso e a disagio. "Una vacanza *speciale*?"

"Esatto, signore!" disse il vecchio dietro la scrivania con una voce allegra e ben impostata. "Una vacanza come non l'avete mai fatta prima!"

Il robusto uomo lo fissò a lungo, intensamente, prima di fare la domanda successiva. "Ed è gratis?"

Il vecchio fece un sorriso vincente. "Sì, signore. Per persone come lei." L'uomo ancora non sembrava convinto. "Lo veda come un gioco. Quando perde, la vacanza finisce e lei viene riportato nel posto in cui il Sig. Gibbons l'ha incontrata." Il vecchio riusciva a vedere che la diffidenza stava lentamente scomparendo dal volto dello straniero. "Sarà come vivere un'altra vita, ricominciando tutto da capo in un mondo dominato dalla magia e dagli Dèi."

"Dèi! Hah!" tuonò l'imponente uomo. "Ne ho abbastanza della Chiesa! Non sono altro che prepotenti e spilorci!"

Il vecchio sorrise. "Le assicuro, signore, che nessuno la comanderà in questo mondo. In questo mondo tutti i suoi sogni diventeranno realtà." La durezza improvvisamente scomparve dal volto del grosso uomo.

"Sogni. Sì! Io ho un sacco di sogni" l'uomo sorrideva ampiamente. "Sa, ho questa idea di un pallone pieno di aria calda. Vede, l'aria calda si alza, sollevandovi da terra!"

"Certamente, signore. Le posso garantire che quel sogno si avvererà in questa vacanza." Il vecchio si sporse sulla sua scrivania. "È per questo che vogliamo lei, signore. Lei è un inventore, un sognatore, questo è il tipo di persone per cui è fatto questo mondo." Vedeva che lo straniero aveva abboccato al proverbiale amo. "Naturalmente, lei potrebbe rispondere 'no' e niente di tutto questo accadrebbe."

Il grande uomo si svegliò dal suo sogno ad occhi aperti. "Vorrei accettare la vacanza!" disse con una voce ferma e determinata.

"Eccellente!" disse il vecchio, raggianti. Egli aprì un cassetto e tirò fuori un pezzo di carta. "Ho solo bisogno di prendere nota di alcuni dettagli, signore." Il vecchio scrisse qualcosa sulla pagina e poi, senza alzare lo sguardo, chiese "Il suo nome, signore, per favore."

"Da Vinci." rispose il grande uomo. "Leonardo Da Vinci."

"Occupazione?"

"Artista, scultore, inventore."

"Grazie, signore. Solo una firma qui, in fondo a questa dichiarazione, per favore."

Diede all'artista il foglio di carta sul quale aveva scritto fino a quel momento. "Qui, signore", indicò il vecchio, "sulla linea tratteggiata."

Con enfasi, Leonardo Da Vinci scrisse il suo nome.

"Ora, signore, se vuole venire da questa parte" il vecchio si alzò maestosamente dalla sedia facendo cenno all'artista di camminare verso la semplice porta di legno che era dietro la scrivania. Afferrandone la maniglia, il vecchio aprì la porta e invitò Leonardo ad entrare. "Se vuole gentilmente entrare, signore, possiamo passare all'ultima fase del contratto."

La stanza oltre la porta era buia e sospetta. Leonardo guardò il vecchio, che sorrideva cordialmente come un gatto che ha appena avuto il suo latte. "È sicuro? Sembra parecchio buio lì dentro."

"Tutto sarà presto chiarito, signore." Il vecchio invitò nuovamente l'artista ad entrare. Con cautela, Leonardo fece i primi passi incerti che lo portarono nell'oscurità. Si guardò intorno e lanciò al vecchio uno sguardo preoccupato. "Stia tranquillo, signore, va tutto bene." Improvvisamente la stanza iniziò a riempirsi di luce. Leonardo si guardò intorno, spaventato dal bagliore accecante. "Si metta a suo agio, signore. La sua vacanza sta per iniziare."

Il vecchio chiuse la porta e tornò alla scrivania. Raggi di luce fuoriuscivano dagli spazi tra la porta e il suo stipite. Particolarmente indifferente, il vecchio continuò a scrivere sul foglio di carta e poi lo ripose con cura nella sua scrivania. La sua stanza era ormai piena di raggi di luce roteanti, mentre i libri fortemente illuminati davano l'effetto di volti incisi sui loro dorsi e sulle loro copertine. Sembravano ridere.

"Wwwwaaaaahhhhhhhh" *POP! Fiiizzzzzz!* Il lamento di Leonardo fu improvvisamente interrotto a metà, e i brillanti raggi di luce che si infiltravano dalla misteriosa stanza svanirono.

Tranquillamente, il vecchio chiuse il cassetto della sua scrivania e poi si piegò verso una scatola piena di pulsanti. Ne premette uno e la scatola emise un sibilo. "Fai entrare il prossimo, Gibbons." disse egli, freddamente.

Dopo alcuni istanti, si sentì nuovamente bussare.

"Avanti!" disse il vecchio.

La porta si spalancò e la sagoma larga e *bassa* di un uomo apparve al suo interno. La luce filtrava lentamente nell'ufficio, e il vecchio iniziava a distinguerne le caratteristiche. Il piccolo, tarchiato uomo indossava delle spalline di metallo e una corazza modellata a immagine del petto di un uomo forte. Sotto l'armatura indossava una tunica bianca, le maniche terminavano ai suoi gomiti e l'oro ne ornava gli orli. Un altro uomo ricco, pensò il vecchio. Stranamente, il basso individuo sulla porta indossava un gonnellino e

stivali alti fino al ginocchio stretti ai suoi polpacci pelosi. Una spada era legata alla sua vita, ed egli teneva la mano comodamente a riposo sull'elsa come un uomo che non ha paura di uccidere.

"Si sieda, prego" fu l'invito del vecchio.

Il soldato si guardò intorno, poi tirò fuori la sedia con forza e si sedette. "Mi è stato detto di venire qui!" egli tuonò. Drizzò la testa voltandosi e fissò il vecchio con i suoi fieri occhi blu. "Per un *gioco*." Si abbassò sulla scrivania. "Un gioco di guerra progettato dagli Dèi", disse in modo sinistro, ammiccando

"Infatti, signore! Ed è proprio un gioco grandioso!"

Il militare guardò in giro per la stanza. "Libri!" urlò con disprezzo. "Dai libri non viene nulla di buono!" Tornò a fissare freddamente il vecchio. "Dove sono le tue spade, gli scudi, le teste conficcate sui pali?"

Il vecchio si appoggiò sulla sedia, sorvolando con indifferenza sull'accidentale commento dello straniero. "Questo è un passaggio, signore. Oltre quella porta", il vecchio si girò leggermente sulla sedia indicando la insignificante e ora inquietante porta, "vi è un mondo pieno di violenza e guerra, pestilenze e carestie. Al di là, signore, sono i suoi sogni."

"Donne?" chiese il soldato, guardando il vecchio di traverso, con sospetto.

"Certamente, signore. E alcool", disse dolcemente.

Il soldato sorrise, un ampio sorriso che mostrava i suoi denti bianchi. Il vecchio non sbagliava mai nell'individuare i punti deboli.

"E se muoio, io non muoio?" Lo straniero sembrava confuso da questa frase, come se la stesse tirando fuori da un ricordo poco chiaro.

"Se lei muore in *quel* mondo, signore, sarà riportato in quest'altro mondo, nel quale il Sig. Gibbons vi ha trovato", rispose il vecchio.

"L'uomo con la faccia furba e gli occhi lacrimosi che non sembrano riuscire a concentrarsi in un punto?"

"Esatto, signore! Vedo che lo conosce molto bene."

"È una maledetta donnicciola, amico! Al primo problema se la fa addosso!"

"Sappiamo che lo fa", disse il vecchio come per scusarsi. "Qualcosa a che fare con la sua educazione, credo."

"Allora, amico! Posso andare in questo nuovo mondo o no? Sento il bisogno di conquistare qualcosa!" abbaiò con una risata da furfante. "Una bella donna, magari!"

disse scherzosamente, ammiccando.

"Certo che può, signore!" Il vecchio lo interruppe alla svelta. "Lei è proprio quello che stavamo cercando", iniziò a cercare il cassetto della sua scrivania, "brutale", disse a se stesso mentre apriva il piccolo compartimento e prendeva un altro pezzo di carta. "Il suo nome, per favore. Burocrazia, capisce."

"Alessandro il Grande!" urlò l'uomo, saltando in piedi e puntandosi i pugni sui fianchi. "Conquistatore del mondo conosciuto ed eletto dagli Dèi!"

"Proprio così, signore, e non sa quanto hanno bisogno di lei", il vecchio si abbassò sulla scrivania mentre scriveva. "La ameranno laggiù", aggiunse con una voce più calma. "Professione, signore?"

"Dio", disse Alessandro amorevolmente a se stesso. Spazzò via alcuni immaginari granelli di polvere dalla sua corazza e poi si guardò le unghie ben curate. "Le donne cadono ai miei piedi e si offrono a me. Tu come mi chiameresti?" chiese l'uomo, evidentemente confuso dalla sua stessa domanda.

"Disperato?" suggerì il vecchio.

Alessandro il Grande gli lanciò uno sguardo acido, poi un sorriso comparì lentamente sul suo volto. "Hah! Mi piaci, amico! Hai le budella forti!"

"Già, e non si sposteranno di una virgola!" Alessandro si lasciò andare a una fragorosa risata. "Allora, signore. Devo aggiungere, tra le sue professioni, donnaiolo e pazzo alcolizzato?" Alessandro rise ancora più forte.

"Mi piaci!" urlò. "Hai più spina dorsale di tutti i miei comandanti!"

"Grazie, signore, me ne ricorderò." Si alzò dalla sedia. "Ora, se non le spiace entrare in quella porta, concluderemo la parte finale del contratto."

Alessandro cercava di sembrare più alto stando dritto, e ci sarebbe quasi riuscito se non fosse che egli era novanta centimetri più basso del vecchio. Mentre il guerriero camminava verso la porta, questa si aprì da sola. Alessandro lanciò al vecchio un'occhiata preoccupata.

"Gli Dèi sono impazienti di farla entrare", suggerì il vecchio. "Il loro regno la aspetta."

Alessandro divenne radioso e entrò con sicurezza nella stanza oscura. La porta si chiuse di colpo alle spalle del guerriero.

Si sentirono dei colpi dall'altra parte. "Che razza di scherzo!" urlò Alessandro. "Qui non c'è nient'altro che il buio" Improvvisamente la luce filtrò nell'ufficio attraverso le fessure della porta. "Stregoneria! Sono stato tradito!" Altri colpi, stavolta più forti. "Io vi - !" Improvvisamente la sua voce si interruppe. "Aarrghhhhhhh - !" *POP!*

Fiiizzzzzz!

La luce svanì e il vecchio tornò a sedersi. Schiacciò il pulsante sul suo interfono e questo si accese sibilando. "Il prossimo!" disse con voce arcigna.

Poco dopo si sentì bussare alla porta.

"Avanti!" disse il vecchio.

Una testa fece capolino dal corridoio. Beh, tecnicamente parlando era una testa, ma sembrava piuttosto come se qualcuno si fosse messo in testa una spazzola irta e consumata. Anche il vecchio sembrava sorpreso.

"Prego, entri."

"È kuesta la stanza per la fakanza?" chiese una voce con un evidente accento. Il vecchio rovistò nella propria memoria cercando di identificare la provenienza dell'interlocutore. *Ebreo, con un che di americano*, pensò il vecchio.

"Prego, prenda una sedia", disse. Ciò che gli si presentò davanti era comico. L'uomo indossava un completo grigio che era decisamente troppo corto per lui, una cravatta marrone malamente annodata al collo e una maglietta bianca con un disegno a quadri formato da linee incrociate. I capelli lunghi e grigio-bianchi che si sollevavano in qualche modo dalla sua testa, come se il vecchio uomo avesse subito da poco un elettroshock, erano una caratteristica così evidente che la vista e il pensiero difficilmente li avrebbero potuti ignorare. Dei baffi folti, in un certo senso anche ridicoli, sembravano un bruco in sovrappeso sul suo labbro. Aveva decisamente l'aspetto dello scienziato pazzo.

"Ah, bene!" disse lo straniero. Camminò distrattamente fino alla scrivania, la sua attenzione era tutta sulle numerose file di libri, quando sbatté sulla sedia e si mise a sedere. "Lo ztrano uomo dagli okki umidi dare indikationen piuttosto bizzarren."

"Dovrò scambiare due parole con lui", rispose il vecchio da dietro la scrivania, sentendo una affinità con il nuovo arrivato.

"Zì, infatti, ma logika indikare che kuesta essere stanza ciusta."

"Davvero?"

"Zì, essere grosso kartellen fuori da fostra porta kon skritto 'stanza vacanze'." Lo straniero sorrise furbamente, e il vecchio non riuscì a trattenersi dal ridacchiare.

"Ha capito i termini e le condizioni del contratto?"

"Zì. Sig. Gibbonz ha zpiegato kiaramente." Lo straniero si abbassò sulla scrivania e si guardò intorno furtivamente. "Ezzere mondo parallelo?" sussurrò guardandosi

nuovamente intorno. "Kuesta essere una ti mie teorie ke sto cercando di provaren. Nostro universen essere difentato kosi noioso ultimamente, da kuando io avere skoperto kuesto." Sorrise verso il vecchio.

"I dettagli al momento scarseggiano", rispose il vecchio. "Ma comunque potrà scoprirli da solo. Non è proprio quello che vuole?"

"Infatti!" rispose l'uomo. "Lei mi konosce bene, eh?" Si guardò nuovamente intorno per essere sicuro che non fossero spiati, e ovviamente non lo erano, a meno che non si contassero gli sguardi incuriositi dei libri, naturalmente. "Mi essere stato tetto ke ci essere magia in kuesto nuovo monden. È fero? Mi piacerebbe, sa? Io essere kosi stanco di timostrare l'ordinario. Io folere difertirmi, per kambiare! Essere mago defe essere difertenten, fero?"

"C'è più magia in questo mondo di quanta possiate immaginare!"

"Fantastiken!" disse lo straniero, battendo le mani per l'eccitazione. "Dove doferere firmare?"

"Proprio qui", disse il vecchio tirando fuori un pezzo di carta. "Albert Einstein, giusto?" chiese il vecchio, sebbene avesse già scritto il nome. Come occupazione scrisse 'Genio' e 'Animale da party'. "Se non le spiace firmare qui" Albert firmò, con grande eccitazione.

"Essere kome vendere anima a diafolo, eh?"

"Non proprio", rispose il vecchio. "Con il diavolo c'è più burocrazia di mezzo. Non sopporta la gente che rompe i suoi contratti." Il vecchio si alzò. "Ora venga da questa parte, attraversi questa porta."

Mentre Albert Einstein si alzava, il vecchio aprì la porta. Albert con molta tranquillità e un sorriso sul volto camminò dritto nell'oscurità.

"Ezzere buio qui, zì?" disse.

"Presto cambierà, Albert", disse il vecchio, e poi chiuse tranquillamente la porta.

"Oh!" Albert esclamò "Una forte lucen. Kome big bang, zì?" Ci fu un po' di silenzio. "Accipikkien! Wwaaahhhh - !" *POP! Fiiizzzzzz!*

Silenzio.

Il vecchio si mise a sedere, con un affettuoso sorriso sul volto. "Il prossimo, Gibbons, per favore", disse con una voce serena, sentendosi allegro dopo l'incontro con Albert.

Senza che neanche si sentisse bussare, la porta si aprì e qualcuno entrò, nascosto nell'ombra della porta stessa. Il vecchio strinse gli occhi con rabbia per l'impazienza di

vedere il nuovo straniero.

"È lei Hawkins?" chiese la sagoma, ancora nascosta nell'ombra. Era una voce giovane, più giovane dei suoi ultimi tre visitatori.

"Sì", il vecchio rispose irritato.

"Oh. Bene." rispose la voce, sembrando poi completamente sperduta sul da farsi.

"Chiuda la porta", disse il vecchio con un cenno della mano, come infastidito, mentre rivolgeva nuovamente la sua attenzione alle carte sulla sua scrivania. Con la coda dell'occhio vide lo straniero esitare un po' e poi chiudere la porta. Quando si accorse che il nuovo arrivato non si era mosso, alzò lo sguardo. "Si sieda", offrì con un tono di voce come se fosse un dato di fatto.

Lo straniero fece quello che gli era stato detto e, mentre camminava nella tenue luce che era nella stanza, il vecchio lo scrutava attentamente. Aveva dei capelli chiari con una riga in mezzo che li faceva penzolare davanti alla sua faccia come un paio di tende. Indossava una specie di maglia decorata con colori accesi, un miscuglio confuso che stava facendo incrociare gli occhi al vecchio mentre fissava l'indumento. Notò che il nuovo arrivato indossava jeans scuri, e mentre guardava il ragazzo sedersi vide un riflesso di verde nel loro colore. Gibbons aveva detto di aver trovato tutte le persone necessarie a riempire i quattro posti vacanti. Cosa intendeva fare Gibbons dando l'ultimo posto a questo *ragazzo*?

Mettendosi a sedere, lo straniero guardava con apprensione il vecchio, il quale lentamente si appoggiava all'indietro accompagnato dal suono della pelle scricchiolante mentre fissava il giovane. "Mi dica. Cosa fa per vivere?"

Lo straniero alzò le spalle. "Niente. Sono disoccupato." Sembrava un po' impacciato, seduto lì con le spalle leggermente strette. Si guardò intorno. "Libri. Fico. Un sacco di libri." Non era mai stato molto abile nella conversazione.

"Sì, infatti", rispose il vecchio lasciando un imbarazzante silenzio nella stanza. Lo straniero annuiva distrattamente con il capo, mordendosi le labbra mentre cercava in tutti i modi di trovare altre cose da dire.

"La vostra segretaria, quella brutta con i denti rotti, il respiro affannoso e la lingua oscena mi ha trascinato qui dicendomi che lei stava regalando vacanze gratis."

"Il Sig. Gibbons?" chiese il vecchio.

"È un uomo?" chiese stupito lo straniero. "Allora perché indossa un abito da donna?"

Il vecchio cercò di schivare l'infelice domanda. "I suoi genitori hanno fatto confusione quando è nato, e questo lo ha lasciato emotivamente ferito. Non si preoccupi, è decisamente inoffensivo."

Lo straniero annuì scioccamente e guardò un'altra volta in giro per la stanza. Si fermò appena in tempo prima di dire un'altra volta quanto erano "fichi" i libri. Continuò a muovere la sua testa come uno scemo.

"Nessun progetto per il futuro?" chiese il vecchio unendo le mani in una posizione a punta.

Lo straniero alzò le spalle. "Non mi dispiacerebbe trovare un lavoro nel campo dell'informatica." rispose lo straniero con un tono di voce più sicuro.

"Davvero?" disse il vecchio, un barlume di speranza nella sua voce. "Ha una qualifica?"

"Non proprio, beh, non per il campo nel quale vorrei entrare."

Il vecchio annuì e la sua mano era già alla ricerca del cassetto della scrivania. "E qual è il suo campo?"

"Programmazione di giochi", rispose il giovane.

"Hhmmm, davvero?" il vecchio aveva aperto il cassetto e stava già cercando un contratto. "Creativo, vero?"

"Sì, ma al momento mi manca una buona idea. Mi serve un gioco che faccia impazzire la gente! Qualcosa che glielo faccia comprare a frotte. Ma non riesco a pensare."

il vecchio tirò fuori il contratto e lo mise sulla scrivania. "Bene, abbiamo una vacanza libera. La vuole prendere?"

"Non sono neanche sicuro del motivo per cui mi trovo qui."

"Se io le dicessi che potrei portarla in un posto che la potrebbe ispirare, e forse anche darle un'idea per un gioco... lei andrebbe?"

"Non saprei. Quante altre persone ci vanno?"

"Oh, centinaia. Migliaia." disse il vecchio dimessamente. "Tutti come lei, persone creative, sebbene ve ne siano alcune che non lo sono e preferiscono distruggere le cose o semplicemente far fare ad altre persone delle cose per loro."

"Hhmmm. Non so."

"Non c'è veramente niente da temere. Le diamo una assicurazione sulla vita, tutto. Qualsiasi cosa le accada noi la riportiamo al punto in cui era prima, assolutamente intatto e con nient'altro che un lontano ricordo della sua esperienza."

"Ricordo?"

"Sì. Come un sogno. Un sogno che potrebbe ispirarla per la creazione di quel gioco redditizio di cui mi stava parlando."

"Non so." disse lo straniero. "Quanto è lunga la vacanza?"

"Quanto vuole lei."

"Ero solo uscito a prendere il latte. La mia ragazza si preoccuperà se non torno presto."

"Non c'è niente da temere, le assicuro. Può anche portarla con sé, se vuole."

"Una vacanza gratis? Sembra troppo bello per essere vero."

"Nessun impegno, le assicuro. Basta che lei mi dica il suo nome e firmi il contratto, e i rimanenti dettagli saranno sbrigati dietro quella porta alle mie spalle."

"Contratto?" chiese lo straniero sospettosamente.

"Sì. Niente di legalmente vincolante, solo la sua firma per dire che io sono d'accordo con lei e lei è d'accordo con me."

"Bene"

Il vecchio sorrise. "Si fidi di me, signore. Il suo nome, per favore?"

"Paul", rispose lo straniero con esitazione. "Paul."

"Bene, bene", disse il vecchio compilando le rimanenti voci. "firmi qui, prego."

Paul prese la penna lentamente, e guardò il foglio che aveva di fronte. Vedeva le parole, tuttavia non riusciva a leggerle. Era difficile da spiegare. Vedeva chiaramente dove doveva firmare e vedeva chiaramente il suo nome scritto a grandi lettere dal vecchio. Impulsivamente, firmò il contratto alla svelta e restituì la penna.

"Ben fatto", disse il vecchio battendo le mani. "Lei è un uomo religioso?"

"Non direi, perché?"

"Oh, niente, chiedevo", rispose distrattamente il vecchio. Si alzò. "Ora, se mi vuole seguire", premette brevemente il pulsante dell'interfono e disse forte: "Gibbons! Qui! Subito!"

"S-sì, signore!" la terribile voce tornò a farfugliare.

Il vecchio si alzò e aprì la porta che conduceva alla stanza misteriosa. Proprio in quel momento Gibbons entrò correndo nella stanza indossando un abito rosa con dei fronzoli alla fine. "Arrivo, signore! Non si scordi di me."

"Er", disse Paul. "è un po' buio qui dentro, no?"

"Tutto sarà presto svelato." rispose il vecchio.

La porta si chiuse.

"Uh, e ora?" chiese Paul, sentendosi un po' intimidito dall'alto vecchio e dal tremendo, osceno travestito che aveva iniziato a canticchiare una canzoncina infantile che iniziava a innervosire Paul.

"Aspetti un momento soltanto", rispose la voce del vecchio proveniente da qualche parte nel buio vicino a Paul.

"Hehehehehe", Gibbons ridacchiò con voce stridula.

"Forse è meglio che io vada via adesso, grazie", disse Paul con decisione, sentendosi a disagio e improvvisamente molto, molto impaurito.

"Un momento, un momento. Non c'è niente di cui avere paura." lo rassicurò dolcemente il vecchio.

"Andiamo a casa, padrone!" Gibbons squittì come un bambino.

"Sì, Gibbons. A casa."

La luce entrò nella stanza e Paul si ritrovò al centro di essa. "Uh!" esclamò Paul.

"Non si preoccupi. Fa tutto parte del contratto", disse il vecchio.

Paul dovette riparare i suoi occhi dalla luce brillante alzando il braccio per coprirsi il volto. Quando fu in grado di sbirciare oltre il braccio notò un lungo tunnel bianco con una massa confusa di nubi che ruotavano attorno al suo centro. Improvvisamente si sentì risucchiato al suo interno come se tutto il suo corpo stesse andando giù per uno scarico. "Wwwwaaaaahhhhh" Il mondo semplicemente *esplose* intorno a lui. Gli ronzavano le orecchie per l'esplosione - o era una implosione? - e quando aprì nuovamente gli occhi vide un immenso paesaggio di isole e isolotti che si estendeva fino a dove la vista poteva arrivare.

Mentre in qualche modo sorvolava il paesaggio, dei campi gli passarono affianco. Delle persone lavoravano quei campi, li percorrevano arando la terra. Edifici in pietra sfrecciavano sotto di lui. Superò una recinzione di legno che usciva dalla sua visuale. Quando tornò a guardare nella direzione in cui viaggiava, vide un mulino a vento; le sue pale ruotavano al vento con un suono come *whop-whop* che sembrava andare a tempo con il battito del suo cuore.

Improvvisamente fu risucchiato verso il basso; superò il mulino a vento a rotta di collo e il mondo *schizzò* fuori dalla sua mente. Mentre perdeva conoscenza, e il mondo come

lo aveva conosciuto fino ad ora scivolava via dalla sua mente come un pensiero smarrito, avrebbe potuto giurare di aver visto un cartello affisso su uno dei lati del mulino che riportava scritto, con una scrittura quasi infantile, "Benvenuti nella terra di *Foundation!!!!!!!!!!*" C'erano altri punti esclamativi, ma a quel punto la sua testa scoppiò e i suoi occhi si chiusero.



Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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



FOUNDATION

Requisiti di sistema:

Foundation richiede un Amiga AGA con 2 Mb di memoria (ad es. un A1200). Il gioco è stato sviluppato per Amiga basati su 68030, ma un A1200 base è sufficiente a farlo funzionare. La versione RTG richiede una scheda grafica supportata da CyberGraphX o Picasso96 e almeno 8 Mb di memoria Fast. Per gli schermi in alta risoluzione sono consigliati 4 Mb di memoria grafica. Per far funzionare la versione RTG è necessario un processore veloce.

È utile avere altra memoria aggiuntiva, poiché riduce gli accessi al disco durante il gioco. Gli utenti con soli 2 Mb di RAM noteranno che il gioco accederà al disco molto di frequente. Sebbene il gioco usi un proprio sistema di cache è consigliato usare un programma di cache dedicato, per un migliore supporto e flessibilità, per non parlare della velocità.

Installazione:

Per installare il gioco devi copiare il programma "FoundationPrefs" in una posizione adatta sul tuo disco rigido. È consigliato creare una nuova directory e copiare il programma "FoundationPrefs" al suo interno. Quando avvierai "FoundationPrefs", questo creerà alcune importanti directory e installerà la quantità minima di file necessaria a far funzionare il gioco. "FoundationPrefs" contiene alcune opzioni di installazione che ti permettono di installare altri file di Foundation, se preferisci usare l'accesso veloce del tuo disco rigido.

Menu principale



FOUNDATION

Descrizione del gioco:

L'obiettivo di ogni partita sarà diverso, ma spesso richiederà il completamento di diversi compiti. Un compito può essere, ad esempio, distruggere la squadra nemica; oppure potresti dover salvare delle persone. I metodi usati per completare una missione cambieranno a seconda dell'obiettivo, ma in generale dovrai creare un villaggio, addestrare dei soldati, sviluppare nuove tecnologie e affrontare battaglie.

La mappa ridotta



Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo principale puoi vedere la mappa ridotta; essa mostra la posizione sul territorio della tua visuale attuale e offre il modo di spostare velocemente questa visuale su altre zone; mostra inoltre le aree che sono state esplorate, e le zone colorate indicano la posizione degli edifici. Premendo sulla mappa ridotta con il pulsante di destra del mouse sarà visualizzata la finestra della mappa ingrandita.

La sezione della mappa contiene altri pulsanti. Il pulsante della velocità di gioco ti permette di cambiare tra diverse velocità. Il pulsante dei messaggi si accende quando hai messaggi importanti da leggere; questo pulsante può essere usato per aprire la finestra dei messaggi quando c'è un messaggio in attesa. Il pulsante delle aree edificabili ti mostra tutti i luoghi disponibili per la costruzione di edifici. Il pulsante successivo è quello di localizzazione eventi, e serve a spostarti in un luogo importante quando vieni avvisato di un evento importante. Infine c'è il pulsante delle invenzioni, che si illumina quando si ottiene una nuova invenzione, permettendoti di esaminare la novità.

La mappa ingrandita



Questa è la mappa ingrandita.

Il pannello risorse



Situata in fondo allo schermo, questa zona presenta una visuale immediata delle tue risorse. La quantità indicata è la quantità di risorse o persone che hai nel tuo quartier generale, nel deposito e in altri edifici nella categoria dei depositi.

La visuale principale



Qui si può osservare tutta l'azione. È qui che puoi indicare e selezionare le tue persone e i tuoi edifici; questa visuale è utilizzata per quasi tutto il controllo del gioco. Puoi ridimensionare la visuale usando i tasti + e - del tastierino numerico; riducendola il gioco può essere reso più veloce su macchine più lente.

Il pannello di controllo



Da questo pannello si può accedere a tutte le statistiche e ai controlli del gioco. Se hai selezionato un edificio o una delle tue persone, puoi impartire ordini o modificare le

impostazioni per i tuoi edifici. Dal pannello di icone puoi anche preparare degli scambi commerciali e controllare molti altri fattori del gioco. Il pannello di gioco, insieme alla visuale principale, è il luogo da cui si controlla l'intero gioco.

Pulsanti di individuazione immediata



A volte puoi aver bisogno di fare riferimento più di una volta a un particolare luogo della mappa. Per esempio potresti voler tenere sotto controllo un fortino vicino al territorio nemico, e allo stesso tempo continuare con il resto del gioco; in questo caso potresti posizionare la visuale sul fortino e premere Shift-F1 per memorizzare quella posizione su 'Individuazione immediata 1'. Quindi potrai richiamare quella visuale in qualsiasi momento premendo il tasto F1.

È disponibile un sistema simile per i gruppi di persone: se hai selezionato un piccolo gruppo di persone, premendo Shift-1 memorizzerai questo gruppo come 'Individuazione immediata 1'. Potrai quindi selezionare nuovamente lo stesso gruppo in qualsiasi momento usando il tasto '1'.

C'è anche una scorciatoia tramite mouse per questo sistema, usando il pulsante destro per iniziare la 'individuazione immediata' e il sinistro per utilizzarla. Se un pulsante di individuazione immediata è ancora libero, il pulsante sinistro del mouse può anche essere usato per iniziare la procedura.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Descrizione delle risorse:

Materiali...



Oro

È la moneta di scambio per comprare e vendere merci. È anche usato nell'addestramento di soldati, maghi e scienziati. Un altro scopo per l'oro è il pagamento delle riparazioni agli edifici. È bene avere una riserva d'oro per le emergenze.



Legno e pietre

Due dei materiali edilizi di base. Le pietre possono essere estratte dalle miniere o raccolte in giro per il paesaggio. Avrai bisogno di una casa per i taglialegna se vuoi raccogliere legna dagli alberi.



Carbone, acciaio e minerali

Il carbone viene usato nella raffineria per creare oro e acciaio. È anche usato nella produzione di armature. I minerali vengono lavorati nella raffineria per ottenere oro e acciaio. L'acciaio è usato per creare armature e, a volte, come materiale edilizio.



Acqua

Una risorsa molto importante. È usata nella sua forma originaria per rinfrescare la tua gente, e nella distilleria per produrre vino. L'acqua è anche usata in alcuni edifici come parte del processo di produzione.



Olio

Usato nel laboratorio per gli esperimenti, è anche usato dai lavoratori per incendiare gli edifici. Senza questo elemento non sarai in grado di sviluppare nuove tecnologie, e il comando "Brucia edificio" non sarà disponibile.



Armature

Le armature a volte sono usate nelle costruzioni per creare fortini molto resistenti. Sono anche usate nell'addestramento dei soldati.

Cibo...

Tutti i tipi di cibo funzionano allo stesso modo, ma determinate attività richiedono differenti gruppi di alimenti. I soldati che lavorano nel forte amano mangiare pane e vino, mentre gli scienziati quando sono al lavoro preferiscono il pesce e gli ortaggi. Il vino può essere usato per migliorare il morale della popolazione, ma non ha un buon effetto sulla salute.



Ortaggi, frutta e acqua

Ortaggi, frutta e acqua costituiscono la base dell'alimentazione del tuo insediamento; assicurati di avere sempre una buona produzione di questi elementi. Fai in modo che i tuoi depositi non esauriscano mai le loro riserve di questi prodotti, a meno che tu abbia una ottima riserva di altri tipi di cibo.



Pane, grano e pesce

Dovresti cercare di avere una buona quantità di pane o di pesce. Se riesci ad avere un po' di ognuno è ancora meglio. Assicurati che il tuo forno abbia grano e acqua a sufficienza per produrre il pane.



Vino e carne

Questi sono i cibi meno importanti, ma un insediamento che riesca ad averne guadagnerà molta forza fisica e morale grazie all'ampia varietà di cibi. La carne è disponibile solo nei livelli tecnologici più avanzati, in cui è disponibile una fabbrica di cibo. Il vino è facile da produrre una volta che possiedi una distilleria, e può aiutare a sollevare il morale e a rifornire la taverna.

Altro...



Magia

È usata dai maghi per creare edifici, alberi e per altre attività magiche. Senza magia il mondo di Foundation sarebbe fuori dal tuo controllo, e diverresti indifeso da attacchi come gli incendi. La magia è necessaria anche per le riparazioni degli edifici.



Invenzioni

L'elemento "Invenzione" è in realtà solo un progetto di nuove invenzioni sviluppate dagli scienziati. Appena l'invenzione arriva in un deposito, essa può essere usata per migliorare la tua tecnologia sotto forma di nuovi edifici, comandi o altre migliorie.



Croce

La croce rappresenta l'anima di una persona deceduta. Quando un membro del tuo popolo muore, apparirà la croce a rappresentarne i resti. Queste croci possono essere riciclate nel forno crematorio per produrre magia.

Collegamenti ai luoghi di produzione delle risorse:



Carbone



Acciaio



Grano



Magia



Pietre



Armature



Pesce



Invenzioni



Olio



Acqua



Pane



Minerali



Frutta



Vino



Oro



Ortaggi



Carne

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Descrizione delle unità:

Le persone/unità sono divise in due gruppi, le unità lavorative e le unità da combattimento.

Il lavoratore

È la tua unità più importante. I lavoratori possono essere usati per molti compiti, come scavare, pescare e coltivare; sono usati per trasportare risorse da un posto all'altro del territorio; Possono svolgere la maggior parte dei lavori nel tuo regno, e una volta addestrati possono diventare unità di livello superiore. Una buona presenza di lavoratori nei tuoi edifici di deposito ti sarà molto d'aiuto per avere successo nel gioco.

La donna

Un'altra importante unità. Senza le donne il tuo popolo non potrebbe procreare, e la tua popolazione si estinguerebbe presto. Le donne ti riforniscono di sangue giovane, ed è necessario avere una buona presenza di donne per ottenere una popolazione sana e abbondante. Perché la tua gente si riproduca è necessario che tu dia loro un po' di privacy; il quartier generale non è il posto migliore per metter su famiglia, sebbene sia possibile. I nuovi arrivati nel mondo di Foundation sono in grado di lavorare allo stesso modo delle persone più grandi. Nel mondo di Foundation sei tu che domini i personaggi invece di lasciarti dominare.

Il mago

I maghi sono grandi esperti nell'uso della magia. Per molti anni hanno sostituito i lavoratori nel campo delle costruzioni e della trasformazione del territorio. Con una buona riserva di magia possono fornirti tutti gli edifici che desideri. Devi comunque fornire le risorse necessarie, ma l'uso della magia ha velocizzato il processo di costruzione e anche di demolizione degli edifici.

Lo scienziato

Senza la scienza non potresti sviluppare la tua tecnologia, e le conoscenze dei tuoi nemici sorpasserebbero presto le tue. Grazie a una buona squadra di scienziati potrai avere un flusso di nuove idee che ti manterrà avanti rispetto agli oppositori. Gli scienziati sono anche la chiave per scoprire le cure per i problemi di salute che potrebbero sorgere a causa del sovraffollamento e della guerra.

Il soldato/La guardia

Ogni edificio del tuo territorio ha posto per almeno una guardia. Se hai una guardia in un edificio, essa ti proteggerà dagli attacchi. Quando la guardia avrà svolto il suo dovere per un tempo sufficiente e dimostrato il suo valore, sarà promossa al grado di cavaliere.

Il cavaliere

Il cavaliere è un valoroso combattente. È forte e coraggioso, ma non gli piace essere ridotto al rango di una guardia. Sarà felice di obbedire ai tuoi ordini sul campo di battaglia, e quando avrà raggiunto un alto livello di esperienza sarà promosso al grado di cavaliere nero.

Il cavaliere nero

La più forte di tutte le unità di combattimento. In genere sopravvive fino alla fine dei suoi giorni, e ha il potere di difendersi dalla maggior parte degli attacchi. È immune alle frecce degli arcieri ed è raro che un lavoratore gli si avvicini.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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



FOUNDATION

Descrizione edifici:

Quartier generale



Tipo: Deposito/Quartier generale.

Contiene: Qualsiasi cosa.

Il quartier generale è utilizzato come deposito per risorse e persone. È anche la tua abitazione, quindi è importante che tu la protegga dai nemici. Lo spazio a disposizione è limitato, quindi avrai probabilmente bisogno di almeno un altro deposito per conservare gran parte delle tue merci. Se perdi questo edificio il gioco finisce - custodiscilo bene!

Deposito



Tipo: Deposito.

Contiene: Qualsiasi cosa.

È un edificio molto importante. Senza il deposito potrai notare che le risorse e le persone lasceranno il quartier generale più lentamente. Non sottovalutare l'utilità di questo edificio.

Miniera



Tipo: Produzione.

Produce:    

È un edificio importante per la raccolta di pietre, minerali, carbone e olio. Per creare oro per il benessere è necessaria una buona produzione di minerali; questa è inoltre la chiave per la produzione di acciaio. Avrai bisogno di una buona riserva di olio per finanziare la ricerca, e una buona scorta di pietre è sempre necessaria poiché rappresenta il principale materiale edilizio.

Fattoria



Tipo: Produzione.



Produce: 🍷 🍎 🥕

Un edificio importante per la produzione di grano, frutta e ortaggi. È uno dei primi edifici che dovrebbero essere costruiti. La fattoria fornisce gli alimenti di base che sono necessari nella maggior parte degli edifici, e molto grano viene usato nel forno e nella distilleria.

Armeria



Tipo: Produzione.

Consuma: 🪦 🛡️

Produce: 🛡️

È il posto dove il tuo acciaio viene trasformato in armature, che sono una importante risorsa per la guerra.

Pompa idrica



Tipo: Produzione.

Produce: 🚰

La sorgente d'acqua. L'acqua è necessaria per bere e per diversi edifici di produzione. Senza una buona riserva d'acqua avrai molti problemi di salute.

Capanna maghi



Tipo: Abitazione.

Questo edificio sarà utile quando i tuoi possedimenti territoriali si estenderanno. Ti permette di posizionare i maghi vicino alle aree di espansione. I maghi sono anche necessari per spegnere gli incendi, quindi sii sicuro di avere maghi disponibili ovunque nel tuo insediamento.

Capanna lavoratori



Tipo: Abitazione.

Un gradevole e tranquillo edificio che consente alle donne di avere la privacy di cui hanno bisogno, e inoltre evita che il quartier generale diventi sovraffollato. Il tasso di crescita della popolazione può essere incrementato costruendo capanne per i lavoratori.

Taglialegna



Tipo: Produzione.

Produce: 🪵

La fonte della tua riserva di legno. Il tuo taglialegna sarà felice di raccogliere legna dagli alberi circostanti. Mentre viene raccolta, la legna viene anche distribuita tra gli edifici vicini.

Tagliapietre



Tipo: Produzione.

Produce: 🪨 🪦 🛡️

Il tagliapietre cerca pietre sul territorio; questa è probabilmente la



miglior fonte che tu possa avere per tale elemento. Molte pietre contengono carbone e minerali. È un buon modo di accumulare risorse quando non sono disponibili aree adatte a miniere.

Raffineria



Tipo: Produzione.

Consuma:  

Produce:  

È un altro edificio importante, nel quale i tuoi minerali vengono raffinati e diventano oro e acciaio. L'oro è sempre necessario per finanziare le riparazioni, gli edifici e l'addestramento di nuove unità. L'acciaio è un diffuso materiale edilizio, oltre ad essere la risorsa indispensabile per la produzione di armature. Senza una raffineria, i minerali non ti saranno molto utili.

Riserva di pesca



Tipo: Produzione.

Produce: 

La riserva di pesca deve essere costruita in prossimità di mari o laghi. La riserva non fornirà moltissimo pesce, ma è importante per disporre di un'ampia gamma di alimenti. Questo edificio non è disponibile nelle regioni vulcaniche perché non ci sono pesci nei laghi di lava.

Forno crematorio



Tipo: Produzione.

Consuma: 

Produce: 

Qui le spoglie della tua gente (rappresentate dalla croce) possono essere purificate per trasformarsi in un singolo elemento di magia. La magia può quindi essere usata come aiuto nei successivi sviluppi e per le riparazioni.

Laboratorio



Tipo: Edificio speciale/Ricerca.

Consuma: 

Produce: 

La base fondamentale per l'avanzamento della tecnologia. È il luogo dove alloggiano i tuoi scienziati, in cui vengono portate le risorse per lo sviluppo di nuove tecnologie e di qualsiasi altra miglioria utile per la tua missione.

Forno



Tipo: Produzione.

Consuma:  

Produce: 

Qui da grano ed acqua viene prodotto il pane. Sebbene sia possibile vivere senza pane, è meglio averne per migliorare la dieta del tuo

popolo. Il pane è ancora più importante quando non è disponibile pesce fresco.

Distilleria



Tipo: Produzione.

Consuma: 🍷 🍷

Produce: 🍷

Il vino non è l'alimento più sano che ci sia, ma ti aiuta a tenere alto il morale della tua gente. È possibile vivere senza vino, ma se il tuo popolo diventa infelice potresti essere costretto ad erigere questo edificio.

Fabbrica di cibo



Tipo: Produzione.

Consuma: 🍷

Produce: 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷

Il moderno stile di vita ha ispirato l'uso di un semplice metodo per la creazione di cibo. Questo è il modo più semplice per disporre di un'ampia gamma di alimenti, ma è anche il più dispendioso, quindi tieni d'occhio la tua riserva d'oro.

Caserma



Tipo: Edificio speciale/Addestramento.

Consuma: 🍷 🍷

Qui addestrerai i tuoi lavoratori per trasformarli in altre unità. Puoi addestrare un lavoratore per farlo diventare una guardia al prezzo di una unità d'oro e un'armatura. Puoi anche addestrare un lavoratore per farlo diventare scienziato o mago al prezzo di una unità d'oro.

Ospedale



Tipo: Edificio speciale/Deposito/Salute.

Contiene: Persone/Cibo.

L'ospedale funziona in modo simile al deposito: è usato come deposito per persone e cibo. Ma ci sono alcune importanti differenze. Le persone in buona salute aiuteranno la tua gente a riprendersi velocemente. Se hai molti lavoratori nell'ospedale, e ordini che un lavoratore abbandoni l'edificio, il primo a uscire sarà il lavoratore più in buona salute. Durante il gioco, appena trovi una persona malata dovresti sempre mandarla a farsi curare all'ospedale.

Torretta



Tipo: Fortino.

Consuma: 🍷

Questo è uno degli edifici d'attacco. Quando l'edificio contiene una guardia e una riserva di pietre vedrai apparire la torre. La torre mirerà automaticamente a qualsiasi edificio o unità nemica che si trovi nel suo raggio d'azione.

Altri tipi di depositi



Tipo: Deposito.

Scoprirai altri edifici da usare come depositi che ti aiuteranno a distribuire materiali e cibo. Il deposito di cibo ti permetterà di immagazzinare grandi quantità di cibo quando ne avrai bisogno. Il deposito d'acqua ti permetterà di conservare acqua. Questi edifici non sembrano molto utili a prima vista, ma l'uso di edifici specifici eviterà i problemi di traffico dovuti a un'ampia rete di costruzioni gestita da pochi depositi.

Altri edifici

I tuoi scienziati inventeranno altri edifici. È tuo compito scoprirli da solo. Nelle aggiunte future ci saranno altri edifici e altre tecnologie da sviluppare.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Gestione degli edifici

La maggior parte degli edifici rientra in una di due categorie: ci sono gli edifici appartenenti alla categoria dei depositi, che servono a immagazzinare grandi quantità di risorse e persone. Poi ci sono gli edifici generici, che vengono usati per la produzione, la coltivazione, oppure come fortini o, ancora, come abitazioni. Un tipico esempio di deposito è il quartier generale.



Il deposito funziona allo stesso modo del quartier generale, e può contenere 40 elementi di ogni risorsa e 40 unità per ogni tipo. Puoi impostare un limite per ogni tipo di risorsa o unità, se desideri. I lavoratori useranno sempre questo valore da te impostato per stabilire quale edificio abbia bisogno di quali risorse. Nell'immagine qui sopra si può vedere che l'acqua è stata selezionata e che le è stato imposto un limite di 15. Si può anche notare che sono presenti 31 unità di acqua in magazzino, quindi se ci sono nelle vicinanze altri edifici appartenenti alla categoria dei depositi, con un livello d'acqua minore del loro limite impostato, i lavoratori distribuiranno l'acqua in eccesso.

Gli altri edifici funzionano diversamente. Sono progettati per essere molto più ristretti, con tre tipi di contenuti.



1. Gruppo alimenti.
2. Gruppo consumi.
3. Gruppo prodotti.

Gruppo alimenti.

La piccola zona a sinistra è il gruppo alimenti; ci sono tre tipi di alimenti, e una unità di ciascun tipo può essere conservata qui. Se un particolare alimento è disponibile, si illuminerà; se un alimento non è disponibile, sarà visualizzato con un'icona scura. Nelle due immagini seguenti puoi vedere un edificio con il cibo al completo, e un altro contenente solo due tipi di cibo.



Gruppo consumi.

Il gruppo consumi è il gruppo dei materiali e dei lavoratori. Qui compaiono le persone che lavorano e vivono nell'edificio, oltre ai materiali grezzi: la raffineria avrà come materiali carbone e minerali, e avrà inoltre alcuni lavoratori e una guardia.

Gruppo prodotti.

La parte inferiore è il gruppo prodotti. È il luogo in cui le risorse sono create, pronte ad essere esportate verso un posto che ne abbia bisogno. Nell'immagine seguente puoi vedere la caserma con tre potenziali elementi in uscita: maghi, scienziati e guardie. C'è anche un'immagine del laboratorio, in cui puoi vedere un solo prodotto in uscita, cioè le invenzioni.



Il gruppo consumi può essere modificato in base alle tue necessità, quindi se sei a corto di lavoratori puoi abbassarne il numero in alcuni edifici. Un esempio di ciò è la casa dei taglialegna nell'esempio sul cibo di poco fa. Se vuoi avere una produzione lenta di pane, puoi dare al forno solo un elemento di grano alla volta.

Produzione variabile.

Il gruppo prodotti non è sempre limitato alle risorse. La caserma ha un gruppo prodotti che contiene maghi, scienziati e guardie. Queste unità sono create addestrando i lavoratori che si trovano nel gruppo consumi. Se ti accorgi di aver bisogno di addestrare 4 scienziati, puoi impostare il numero di scienziati a 4, e questi saranno quelli che otterrai. Puoi impostare il livello a "Max", e la caserma addestrerà scienziati finché non la fermerai. Nell'immagine della caserma qui sopra puoi vedere che il numero di guardie in uscita è stato impostato a 5. Nell'immagine seguente puoi vedere che la produzione di olio è stata disattivata; questo può essere utile se hai molte miniere e non hai molto bisogno di olio; ciò permette alle miniere di concentrarsi maggiormente sulla produzione di altre risorse.



Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

Regole di gioco generali:

Argomenti trattati:

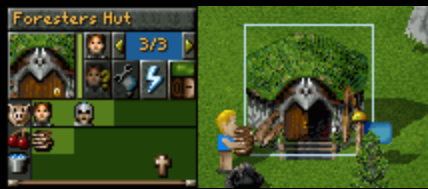
- [Richiamare la tua gente](#)
- [Creare un nuovo edificio](#)
- [Cibo e salute](#)
- [Guardie](#)
- [Altra magia](#)
- [Controllare la tua gente](#)
- [Combattimenti](#)
- [Risorse abbandonate](#)

Richiamare la tua gente

La prima cosa che devi imparare a fare è ordinare alla tua gente di abbandonare un edificio. Questo può essere fatto in due modi. Il metodo più semplice è tramite l'uso del pannello di ordini immediati: puoi richiamare questo pannello con un click in uno spazio vuoto della visuale di gioco; Il pannello di ordini immediati ti mostrerà quante persone hai a disposizione, e selezionando una di queste persone le ordinerai di lasciare la sua abitazione e di recarsi nella locazione prescelta.

Un altro modo di ordinare a una persona di abbandonare un edificio è tramite il pannello degli occupanti. Puoi richiamare questo pannello selezionando due volte lo stesso edificio. Il pannello occupanti ti mostrerà una semplice lista delle persone che si trovano nell'edificio selezionato, potrai selezionarne una e ordinarle di uscire usando l'apposita icona.

Creare un nuovo edificio



Creare edifici è facile e veloce. Devi innanzitutto scegliere una locazione adatta nella visuale di gioco. Il primo click mostrerà il pannello di ordini immediati, ma un secondo click farà comparire il pannello di scelta degli edifici. Devi avere una quantità sufficiente delle risorse necessarie ad un particolare edificio per poterlo costruire, e devi essere in un luogo adatto. La miniera, per esempio, deve trovarsi su un terreno rialzato, dove il paesaggio è roccioso. La pompa idrica deve essere costruita dove la terra è soffice. Non puoi costruire in aree che non siano state completamente esplorate. In alcuni casi è possibile ordinare la costruzione dell'edificio anche se le risorse non sono sufficienti.

Una volta scelto l'edificio da costruire ti saranno date delle fondamenta, e presto arriverà un mago per "magicostruire" l'edificio sul posto. Se non hai abbastanza magia a disposizione, allora questo momento dovrà essere rinviato a più tardi.

Cibo e salute

Dovrai assicurare al tuo popolo cibo a sufficienza, e dovrai anche assicurarti che ne abbiano una buona varietà. Abbiamo già accennato che i lavoratori della miniera avranno bisogno di una dieta differente dagli scienziati che lavorano in laboratorio. I depositi generalmente contengono ogni tipo di cibarie e, in genere, in quantità abbondante, ma altri edifici hanno un menu limitato. Se la tua popolazione si ammala non ci saranno nuove nascite, e la tua gente diventerà un facile bersaglio per eventuali aggressori. Se le persone diventano troppo scontente potrebbero iniziare a disobbedire agli ordini e diventare in generale meno valide ed efficienti. Perciò, non è essenziale fornire una completa gamma di alimenti, ma è meglio tentare di assicurarne più tipi, per quanto possibile.

Guardie

Ogni edificio ha posto per almeno una guardia. È bene avere qualcuno a guardia dei tuoi edifici, perché senza una guardia sei una facile preda. Senza una guardia una squadra nemica potrebbe entrare nell'edificio quando desidera. Quando ci sono nemici nell'edificio generalmente si arriva a un combattimento, e il gruppo più forte prende il controllo. Anche se l'edificio è custodito, puoi subire l'attacco dei ladri.

Altra magia

La magia è un elemento utile nel mondo di Foundation. Non è soltanto un comune metodo di costruzione di edifici, è anche usata per modificare il paesaggio. Quando la tua tecnologia sarà avanzata a un buon livello ti saranno resi disponibili altri

incantesimi; questi incantesimi permetteranno ai tuoi maghi di creare nuove pietre e alberi; questi possono essere distribuiti sul territorio, in modo che i taglialegna e i tagliapietre li possano raccogliere. Le pietre sono una buona fonte di carbone e minerali, ma le pietre più comuni sono semplici sassi. Altra magia può essere creata usando il forno crematorio; questo particolare edificio trasformerà i resti delle tue persone in nuova magia. Questo ti permette di avere una riserva di magia quasi infinita, che durerà finché avrai una popolazione.

Controllare la tua gente

Il sistema di controllo per organizzare la tua gente e impartire comandi è molto semplice, ma tramite un metodo semplice hai a disposizione una complessa serie di comandi per controllare il tuo popolo.

La prima lezione da imparare riguarda la selezione. Questa viene fatta premendo il pulsante sinistro del mouse in una zona vuota del paesaggio e trascinando il puntatore (tenendo ancora premuto il pulsante sinistro) sulla visuale, disegnando un rettangolo sullo schermo. Tutte le persone che erano all'interno del rettangolo in quel momento saranno selezionate e formeranno un gruppo. Un altro trucco da imparare è l'opzione di selezione con il tasto SHIFT, che ti permette di aggiungere altre persone al gruppo.

Ora che hai selezionato un gruppo sei in grado di impartire ordini. Il più elementare è il comando di movimento; tale comando viene impartito con un click del pulsante destro del mouse su una zona della visuale di gioco; l'intero gruppo inizierà il proprio viaggio verso la destinazione da te selezionata. Quando saranno arrivati vedrai che attenderanno un tuo successivo comando. Il comando di movimento è il più utile di tutti. Ti dà il potere di ordinare a ognuna delle tue persone di recarsi in qualsiasi destinazione valida, inclusi gli edifici. Se mandi una persona in un edificio, questo diventerà la sua casa. Se questo edificio è di tipo produttivo (per esempio una miniera), egli inizierà a lavorare lì. È il posto in cui passerà il resto dei suoi giorni, a meno che tu non gli ordini di spostarsi in qualche altro luogo.

Combattimenti

La parte dei combattimenti è controllata come tutto il resto del gioco. Devi semplicemente selezionare un gruppo o una singola unità combattente e ordinare loro di attaccare. Selezionando un soldato con il pulsante sinistro del mouse e un edificio nemico con il pulsante destro, invierai il soldato all'attacco. Selezionando un gruppo di soldati con il metodo del trascinamento e selezionando poi un soldato nemico con il pulsante destro del mouse, ordinerai al tuo gruppo di attaccare il soldato. Questa semplice tecnica "punta e clicca" è usata per tutti i comandi di battaglia.

Risorse abbandonate

All'inizio di ogni partita ci saranno vari elementi sparsi per il territorio. Noterai anche che alcune risorse rimangono sul terreno dopo una morte. Un soldato può lasciare

dell'armatura per terra, un lavoratore potrebbe lasciare degli oggetti che trasportava, e spesso le persone lasceranno una croce dopo la loro morte. Questi oggetti possono essere raccolti ordinando a un lavoratore di recarsi nella esatta locazione in cui si trovano. Il metodo più facile è selezionare il luogo con il mouse, aprendo così il pannello 'ordini immediati', e ordinare quindi a un singolo lavoratore di andare in quel luogo. Una volta che il lavoratore avrà raccolto l'elemento lo porterà nell'edificio più adatto.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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

Tel/Fax: +44 (0)1263 722169



FOUNDATION

I pannelli di controllo:

Gran parte del gioco è controllata da una vasta gamma di pannelli di controllo. Questi forniscono, oltre alle statistiche, un'interfaccia per controllare ogni dettaglio del tuo mondo.

Il pannello principale, il pannello statistiche e il pannello degli scambi



Il primo pannello che ti viene presentato è il pannello principale. Da qui puoi accedere a tutti gli altri pannelli. Il pannello principale mostra anche alcune importanti statistiche di gioco, tra cui la tua popolazione totale, la percentuale di completamento della missione e la quantità di territorio su cui hai il controllo diretto.

I pulsanti del pannello principale ti portano agli altri pannelli di gioco. Tra questi vi sono i pannelli delle persone selezionate, degli edifici selezionati, del totale delle risorse, il pannello degli scambi, delle statistiche e la finestra delle opzioni di gioco.

Il pannello degli scambi serve a preparare un semplice baratto o uno scambio commerciale con altre squadre. Questa possibilità può essere utile nel caso ti serva con urgenza una certa risorsa. Lo "scambio immediato" è un'operazione istantanea con un basso valore di scambio; l'altro metodo ti consente di ottenere una miglior valutazione, ma potrebbe essere necessario del tempo prima che gli altri giocatori prendano in considerazione lo scambio, il quale alla fine potrebbe essere rifiutato. Le opzioni di scambio devono essere usate solo in casi di emergenza, oppure quando possiedi una quantità eccessiva di una particolare risorsa.

Il pannello statistiche è pieno di pulsanti che ti portano a informazioni vitali per aiutarti nel gioco. Tra queste ci sono i grafici di produzione, le statistiche di squadra, il numero degli edifici, le cause dei decessi, le priorità di produzione e di trasporto, le statistiche della missione, il pannello "Maggiore e Minore" e il grafico delle statistiche multiple.

Grafici di produzione



Il pannello della produzione mostra un semplice grafico sulla produzione delle risorse. Grazie ad esso puoi prevedere forti cambiamenti nell'utilizzo delle risorse e tentare di evitare di trovarti con troppe o troppo poche unità di un particolare elemento. Il grafico "Dentro e Fuori" mostra la quantità di risorse in entrata e la quantità in uscita.

Numero edifici



Mostra semplicemente quanti edifici di ogni tipo hai creato. Ti permette di fare un rapido calcolo per decidere quale nuovo edificio creare. Il pannello del numero di edifici può anche essere usato per individuare velocemente i tuoi edifici. Se, per esempio, hai tre fattorie e fai click sull'icona della fattoria, la visuale si sposterà sulla posizione di tutte e tre le fattorie, a rotazione.

Cause dei decessi

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
P. Mikaeltrocin 45 Natural Causes	Killed 2
	Freak Accident 1

Per aiutarti nel compito di ridurre il numero di fatalità è utile controllare le cause dei recenti decessi. Un rapido sguardo agli ultimi 4 decessi spesso ti può fornire un indizio su cosa può essere fatto per migliorare le probabilità di vita della tua popolazione. Il grafico dei decessi comuni mostra le più frequenti cause di morte; esso rappresenta un ulteriore aiuto per scoprire problemi di salute e altro.

Priorità di produzione e di trasporto



Qui puoi riordinare i vari elementi in ordine di necessità. Se hai molte fattorie puoi decidere quale tipo di cibo preferisci produrre; un elemento con priorità più alta sarà prodotto più spesso di uno con priorità minore. La priorità di produzione ha anche un altro significato: quando invii un lavoratore in un edificio nemico, egli uscirà dall'edificio con merci rubate; la scelta delle merci da rubare si basa sulla priorità di produzione.

Persone e risorse possono essere spostate da un luogo all'altro; di questo si occupano le persone che lavorano nei vari edifici. Sebbene tu possa prendere il controllo di una persona in qualsiasi momento, è sempre utile lasciarli continuare il loro lavoro. Un edificio spesso può contenere molti tipi di risorse e molti tipi di persone; queste sono tutte quelle che possono essere prelevate dall'edificio in qualsiasi momento, quindi è necessario avere una preferenza. Le risorse hanno sempre una priorità superiore alle persone, quindi spesso vedrai i lavoratori abbandonare un edificio prima di un cavaliere, sebbene il cavaliere possa avere priorità superiore ai lavoratori; ciò accade perché il lavoratore sta trasportando una importante risorsa ad alta priorità, e questo gli dà un vantaggio rispetto a un cavaliere.

Stato della missione



Questo pannello mostra un semplice grafico indicante l'attuale percentuale di completamento della missione. Le squadre controllate dal computer possono avere un obiettivo diverso dal tuo, per esempio potrebbero dover eliminare tutte le altre squadre dall'isola o distruggere la tua squadra. Se una squadra del computer raggiunge il 100% in questo pannello la partita finirà.

Il pannello "Maggiore e Minore"



Questo è un pannello di statistiche semplice ma efficace. Con una rapida occhiata puoi vedere di quali elementi hai troppe unità e di quali altri ne hai troppo poche. La percentuale è calcolata prendendo la popolazione attuale e calcolando le quantità ideali di ogni elemento. Un valore del 200% indica che al momento hai il doppio della quantità consigliata, mentre un valore del 50% significa che devi raddoppiare la produzione di questo tipo di risorsa.

Grafico delle statistiche multiple



Qui puoi fare un paragone tra i giocatori della partita attuale. I valori mostrati sono basati sugli ultimi 15 anni di gioco. Puoi avere un'idea di quanto siano stabili le altre squadre grazie a indicatori come il possesso territoriale, la riserva d'oro, la popolazione, i tassi di produzione e la dimensione dell'esercito.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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



FOUNDATION

Comandi da tastiera:

Shift F1 - F5 = Memorizza la posizione della visuale
F1 - F5 = Richiama una posizione della visuale precedentemente memorizzata
Shift 1 - 5 = Memorizza il gruppo attuale di persone
1 - 5 = Seleziona un gruppo di persone precedentemente memorizzato
P = Pausa
O = Seleziona tutte le persone all'esterno del bordo
G = Seleziona tutte le persone
H = Posiziona la visuale sul quartier generale
E = Seleziona tutte le persone nella visuale o seleziona un nemico
N = Alterna fra le persone selezionate
C = Centra la visuale sulla persona selezionata
S = Tasto di salvataggio veloce
L = Tasto di caricamento veloce
X = Disperdi le persone selezionate
- = Restringi la visuale
+ = Allarga la visuale
Enter = Modalità messaggi

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com

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



FOUNDATION

20 modi per diventare esperti di Foundation

- Attaccare troppo presto è generalmente una pessima mossa.
- Costruisci case per i lavoratori per accelerare l'aumento della popolazione.
- Rendi disponibile una buona varietà di cibi (non solo frutta, acqua e ortaggi).
- Usa l'opzione "velocità di gioco" a tuo rischio e pericolo.
- Lascia almeno 10 donne al quartier generale.
- Lascia almeno 10 lavoratori in **ogni** edificio di deposito.
- Trasforma i lavoratori in eccesso in soldati al più presto per accumulare esperienza.
- Non sovraccaricare i tuoi edifici di deposito, impara a capire quando e dove costruire altri depositi.
- Non costruire troppi edifici prima di vedere una buona crescita della popolazione.
- Se possibile, evita che le risorse vadano al deposito, la "consegna diretta" è meglio!
- Impara a ritirarti quando i soldati sono feriti, questo aumenta la tua esperienza.
- Usa le impostazioni di priorità per evitare inutili eccessi di risorse.
- Cerca sempre di evitare gli scambi commerciali!
- Gli attacchi su piccola scala sono più efficaci delle incursioni di massa.
- Ripara spesso gli edifici per migliorare la velocità di produzione e la sicurezza.
- Impara a usare il pannello "Maggiore e Minore" per avere delle risorse ben equilibrate.
- Elimina gli edifici inutili per recuperare materiale edilizio e per perfezionare l'insediamento.
- Cerca di avere molti maghi, e usa le capanne dei maghi per distribuirli.
- Taverne e chiese fanno bene al morale, ma non ne dovresti avere bisogno!
- L'ospedale fa bene alla salute, ma se uno non basta vuol dire che stai sbagliando qualcosa!
- Uccidere i lavoratori nemici che saccheggiano i tuoi edifici aumenta l'esperienza.



FOUNDATION

Riconoscimenti:

Progetto, grafica e programmazione: Paul Burkey
Progettazione aggiuntiva: Kristian Philips, Richard Brown
Effetti sonori: Paul Burkey, Martin Halberg
Voci: Barry Swerdlow, Sally Burkey, Jeremy Kelly
Colonna sonora: Simon Ravn
Tracce CD audio: Simon Ravn (tracce 2 e 3), Kevin/Stephen Ewbank (tracce 4, 5 e 6)
Grafica di gioco aggiuntiva: John Webster / Kristian Phillips
Routine di compressione: Andrew "Oondy" King
Programmazione aggiuntiva: Daniel Allsopp, Julian Kinraid
Storia: Jason Hayman
Pubblicazione: Richard Brown (Sadeness)
Copertina/Confezione: Kristian Philips (Sadeness)
Traduzioni: Membri ATO

Ringraziamenti speciali: Peter e Michael Price, Dennis Smith, Andrew Kellett, tutti i beta tester, tutti i frequentatori della Blitz-List e la comunità Amiga per la loro pazienza e il loro supporto.

Menu principale

Foundation è ©1997/1998 Sadeness Software e Paul Burkey. Tutti i diritti sono riservati.

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

Supporto di Foundation - Paul Burkey burkey@bigfoot.com