



Foundation On-line Manual V1.07

Updated 30-June-98

Maintained by Paul Burkey burkey@bigfoot.com

FOUNDATION

Liens du Manuel

[L'histoire jusqu'à maintenant...](#)

[Système Requis & Installation](#)

[Description du jeu](#)

[Description des ressources](#)

[Description des unités](#)

[Description des constructions](#)

[Généralité de l'économie](#)

[Généralité du jeu](#)

[Les panneaux de Contrôles](#)

[Les touches dans le jeu](#)

[Crédits](#)

Liens Internet

[Foundation, page de Support/Mise à jour](#)

[Paul Burkey's Page d'Accueil](#)

[Sadeness Software Page d'Accueil](#)

[Foundation Page d'Accueil](#)

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



Foundation - Prologue

Written by: Jason Hayman

It was an uninteresting chamber, dark and unassuming, as common as any other lawyers room. Books filled the shelves that reached to the ceiling and rolls of parchment, yellow with age, pointed awkwardly out of dark corners, a select few placed uncomfortably inside an umbrella stand fashion in the shape of an elephants foot.

A desk was placed at the far end of the room; dark wood riddled with cracks and creases like the old man who sat behind it. A single electric lamp illuminated his desk shedding its flickering, electric glow across the paper that the gaunt old man was furiously scribbling across. The hard light gave the old man a haunted, hallow look to his weathered face. Behind the writing man, framed by more towering book shelves that seemed ready to topple over under the weight, was a rather boring door that could easily lead to a toilet, or even worse, an accountant's office.

Footsteps from the corridor caused a momentary flicker in the old man's writing. He paused for a twinkling of a heart beat, looked up briefly at the door in front of him, then returned to his agitated writing.

The door opened a crack; a ray of white light filled half the room illuminating the far side of the study and making the old, dusty books cower deeper into the shadows of their shelves for safety.

"Please close the door behind you, Gibbons," the old man said, a hint of annoyance in

his morose voice.

The door creaked shut. The lithe figure of a slim, skeletal man seemed to glide over to the desk. "Good news, sir!" the figure tried to say in a cheery, but tortuously bothersome voice. To the old man sat behind the desk, the voice always reminded him of a cat trapped in a washing machine during the spin-cycle.

There was no answer as the man continued his manic writing. Gibbons looked around awkwardly, the whites of his eyes the only feature discernible in the dark, oppressive gloom of the room. He hated it when his master ignored him and he self-consciously started to ring his hands together.

"Get on with it, Gibbons. Time is wasting."

"Sir, I believe I have found the remaining people you asked for."

The writing stopped and the pen was put down gently to rest over the paper, then he looked up into Gibbons' darting eyes. The old man arched an eyebrow. "All of them?" he inquired sceptically, as if he could not believe that the task was possible. The tall, shadowy figure nodded energetically. It was always happy to please his master. "Well?" the old man prompted impatiently after a moment of silence.

Gibbons looked blankly at his master until he realised what he wanted. "Ah! I shall show them in shall I?"

"Yes Gibbons. Please do," came his masters wry answer.

Bowing profusely, the tall figure ambled backwards to the door then left the room. After a few moments there was a hollow knock.

"Come in!" the old man called in a slightly warmer tone of voice.

The door opened and a tall, well built man with a stone like structure to his face walked into the room. Long, curly ginger hair trailed over his shoulders, a grey robe etched in a zig-zap pattern along the cuff of the sleeves and the run of the hem showed a finery to his clothes that some of the other "patrons" that had visited this room in past had not.

"Please, take a seat," the old man offered to the handsome stranger without rising from his own seat. The man seemed sceptical at first but then pulled out the seat from under the desk and sat down slowly, his sharp, blue eyes not leaving the old mans for a moment.

"I was offered a holiday?" the ginger haired man stated as a half-question. He still sounded suspicious and looked ill at ease. "A *special* holiday?"

"Indeed, sir!" the old man behind the desk said in well rehearsed, buoyant voice. "A

holiday unlike any other you have taken before!"

The well built man gave him a long, hard stare before he asked his next question. "And it is for free?"

The old man smiled a winning smile. "Yes, sir. For people such as yourself." The man still did not look convinced. "See it as a game. When you lose, the holiday is over and you will be returned to where Mr. Gibbons found you." The old man could see that some of the hard resolve was draining from the strangers face. "It will be like living another life, starting all over again in a world ruled my magic and gods."

"Gods! Hah!" The big man bellowed. "I have had enough of the Church! They're nothing but bullies and late payers!"

The old man smiled. "I assure you, sir, no one in this world will bully you. In this world all your dreams will come true." The hardness suddenly drained away from the big mans face.

"Dreams. Yes! I have plenty of dreams," the big man smiled broadly. "You know, I have this idea for a balloon filled with hot air. Hot air rises you see, lifting you off the ground!"

"Indeed it does sir. I can guarantee you that in this holiday, that dream will come true." The old man leaned over his desk. "That is why we want you sir. You are an inventor, a dreamer, those are the sort of people this world is catered for." He saw that he had the stranger on the proverbial, hook, line and sinker. "Of course, you can say `no' and none of this would have happened."

The large man snapped out of his day dreaming. "I would like to take the holiday!" He said in a firm, determined voice.

"Excellent!" the old man beamed. He opened a draw and pulled out a piece of paper. "I just need to take some details, sir." The old man scribbled across the page then without looking up he asked, "Name please sir."

"Da Vinci." The large man answered. "Leonardo Da Vinci."

"Occupation?"

"Artist, sculptor, inventor"

"Thank you sir. If you just sign this declaration here at the bottom." He handed the artist the sheet of paper he had been scribbling across. "Here sir," the old man pointed out, "where the dotted line is."

Flamboyantly, Leonardo Da Vinci signed his name.

"Now sir, if you walk this way," the old man rose majestically from his seat gesturing to the artist to walk towards the plain wooden door behind the desk. Taking the handle, the old man opened the door and beckoned Leonardo inside. "If you would kindly walk inside sir, you can enter the last phase of the contract."

The room beyond was dark and foreboding. Leonardo looked to the old man who smiled warmly like the cat who had just got the milk. "Are you sure? It looks rather dark in there."

"All will be revealed soon, sir." Again the old man beckoned the artist inside. Gingerly, Leonardo took the few hesitant steps that led him into the darkness. He looked around and gave the old man an apprehensive look. "Please be calm sir, all is fine." Suddenly light started to fill the room. Leonardo looked around, alarmed at the brilliant glare. "Be at ease sir. Your holiday begins in earnest."

The old man closed the door and walked back to the desk. Rays of light streamed out of the gaps between the door and its frame. Quite unperturbed, the old man continued his writing on the sheet of paper then placed it carefully back into his desk. His room was now filled with rays of rotating light, books harshly illuminated giving the effect of faces etched along their spines and covers. The books seemed to be smirking.

"Wwwwwaaaaahhhhhhhh " *POP! Fiiizzzzzzz!* Leonardo's wail was suddenly cut off in mid stroke and the brilliant rays of light seeping in from the concealed room vanished.

Calmly, the old man closed the drawer of his desk then leaned over to a box lined with buttons. He pressed one of them and the box hissed. "Send in the next one, Gibbons." He spoke woodenly.

After a few moments, there was another knock.

"Come!" the old man called.

The door was swung open and the broad *short* figure of a man stood in the doorway. Light slowly seeped into the office, the old man began to make out features. The short, stocky man wore metallic shoulder plates, a breastplate moulded in the shape of a powerful man's chest. Underneath his armour, he wore a white tunic, the sleeves ending at his elbows and gold trim around their edges. Another man of wealth, the old man mused. Surprisingly, the short man in the doorway was wearing a skirt and knee high boots strapped up his hairy calves. A sword was strapped to his waist and the stocky man had his hand resting comfortably on the hilt like a man at ease with killing.

"Take a seat, please," the old man offered.

The soldier looked about the room then forcefully pulled out the chair and sat down. "I was told to come here!" the man bellowed. He cocked his head to the side and glared at the old man with his fierce blue eyes. "For a *game*." He leaned over the desk. "A

war game devised by the gods," he said ominously with a wink.

"Indeed, sir! And a grand game it is too!"

The military man looked about the room. "Books!" he shouted in contempt. "Nothing good comes from books!" He returned his icy stare to the old man. "Where's your swords and shields and heads stuck on poles?"

The old man sat back into his chair easily brushing aside the stray comment from the stranger. "This is a gateway, sir. Beyond that door," the old man turned slightly in his chair and pointed at the boring looking and now intimidated door, "lays a word full of violence and war, pestilence and famine. Beyond there, sir, lies your dreams."

"Women?" the soldier asked, squinting suspiciously at the old man.

"Indeed, sir. And alcohol," he said sweetly.

The soldier smiled, a broad smile showing his white teeth. The old man could not fail to see the gaps.

"And if I die, I do not die?" The stranger seemed puzzled at this sentence, as if he was repeating it from a mind that did not understand.

"If you die in *that* world, sir, you will be returned to this one, to where Mr. Gibbons found you," the old man replied.

"The weasely man with the runny eyes who can't seem to focus on one point?"

"Yes, sir! I see you know him quite well."

"Damn girlie he is, man! First sign of trouble, he wee's himself!"

"He has been known to do that," the old man said apologetically. "Something to do with his upbringing I believe."

"Well, man! Can I go to this New World or not? I have the need to conquer something!" he barked with a roguish laugh. "A good woman perhaps!" he jeered with a wink.

"Indeed you can, sir!" The old man interrupted quickly. "You are just what we are looking for," the old man made a point of looking for his desk draw, "brutish", he added to himself as he opened the small compartment and took out another piece of paper. "Your name, please sir. For the records you understand."

"Alexander the Great!" the man shouted and he jumped to his feet and planted his fists on his hips. "Conqueror of the know world and chosen of the Gods!"

"Quite so, sir, and how well they need you too," the old man leaned closer to his desk

as he wrote. "They'll love you over there," he added in a quieter voice. "Occupation sir?"

"God," Alexander said lovingly to himself. He brushed some imaginary specks of dust from his breastplate then inspected his manicured nails. "Women fall at my feet and offer themselves to me. What would you call that?" the man asked, obviously puzzled at his own question.

"Desperate?" the old man offered.

Alexander the Great shot him an acid stare, then a slow smile spread across his face. "Hah! I like you, man! You have guts!"

"Indeed I do, and they are staying right where they are!" Alexander let out a huge bellow of laughter. "So then, sir. Shall I add to your occupation, womaniser and raving alcoholic?" Alexander laughed even louder.

"I like you!" he bellowed. "You have more backbone than any of my commanders!"

"Thank you, sir, I will remember that." He rose from his seat. "Now if you would enter that door, the final part of the contract will be completed."

Alexander tried to stand taller, and nearly succeed despite the only fact that he was three feet shorter than the old man. As the warrior walked towards the door, it opened on its own accord. Alexander shot the old man an alarmed look.

"The Gods are only eager for you to enter," the old man suggested. "Their realm awaits you."

Alexander beamed and confidently walked into the dark room beyond. The door immediately slammed shut behind the warrior.

Thumping sounded from the other side. "What trickery is this!" Alexander bellowed. "There is nothing here but darkness" Suddenly light streamed into the office from around the doorframe. "Witchcraft! I have been betrayed!" More thumping, more urgent this time. "I'll - !" Suddenly his voice was cut off. "Aarrghhhhhhh - !" *POP! Fiiizzzzzz!*

The light vanished and the old man returned to his seat. He pressed the button on his intercom and it hissed into life. "Next!" he commanded gruffly.

After a short time, there was a knock at the door.

"Enter!" the old man bid.

A head peeked in though the doorway. Well, technically it was head, but it looked like someone had placed a spiky, frazzled brush on their head. Even the old man seemed

surprised.

"Please, come in."

"Is dis the room for the vacation?" the heavily accented voice asked. The old man rummaged around his memory trying to place the speakers accent. *Jewish, with a hint of American*, the old man mused.

"Take a seat, please," the old man offered. What entered was comical. The man wore a grey suite that was just too short for him, a brown tie only loosely knotted about his neck and a white shirt covered in criss-crossing lines to form squares. Long, grey-white hair somehow lifted off his scalp like the old man had recently had an electric shock was a prominent feature that the eye and mind found hard to ignore. A thick moustache, somehow also looking comical, sat like an overweight caterpillar on his lip. Definitely the mad scientist look.

"Ah, good!" the stranger said. He meandered up to the desk, his attention fixed upon the rows and rows of books before he bumped into the seat and sat down in the chair. "The strange man with the runny eyes, was a bit erratic with his directions."

"I will need to have a word with him," the old man behind the desk answered, feeling an affinity with the new stranger.

"Yez, indeed, but logic dictated that dis would be the right room."

"Is that so?"

"Yez, there was a big sign outside your door saying, 'vacation room'." The stranger smiled slyly, the old man could not help himself from chuckling.

"Do you understand the terms and conditions of the contract?"

"Yez. Mr. Gibbons explained it explicitly." The stranger leaned over the desk and looked around secretly. "Is it a parallel world?" He whispered and looked around again. "Dis is one of my current theories I am trying to prove. Our universe has become so boring recently since I discovered it." He smiled at the old man.

"The details are scarce at the moment," the old man replied. "But then you can find out for yourself. Isn't that what you want?"

"Indeed!" The man answered. "You know me well, yez?" He looked around again to check that they were not being watched, which of course they were not so long as you did not count the curious stares of the books, that is. "I've been told there is magic in this New World. Is that true? I would like that, yez? I am so bored with proving the conventional. I would like to have some fun for a change! Being a wizard would be much fun, yez?"

"There is more magic in this world than you can shake a stick at!"

"Wonderful!" The stranger said, clapping his hands together excitedly. "Where do I sign up?"

"Right here," the old man said pulling out a piece of paper. "Albert Einstein isn't it?" the old man asked although he had already written his name down. For occupation he wrote 'Genius' and 'Party animal'. "If you would sign your name right here" Albert did so, quite excitedly.

"It is like signing you soul away to the devil, yez?"

"Not quite," the old man replied. "There's more red tape involved with the devil. He gets fed up with people breaking their contracts all the time." The old man rose from his seat. "Now if you please walk this way, through this door."

As Albert Einstein got to his feet, the old man opened the door. Albert quite calmly, with a smile on his face, walked straight into the darkness.

"Dark in here, yez?" he said.

"That will soon change, Albert," the old man said then closed the door quietly.

"Oh!" Albert exclaimed "A bright light. Like the big bang, yez?" There was silence for awhile. "Oh my! Wwaaahhhh - !" *POP! Fiiizzzzzz!*

Silence.

The old man sat down, a warm smile on his face. "Next, please Gibbons," he said in a cheerful voice after feeling buoyant from his encounter with Albert.

There was not even a knock, the door just opened and someone walked in, hidden in the shadow cast by the door. The old man narrowed his eyes angrily at the impatience of this new stranger.

"You Hawkins?" the figure asked, still cloaked in the shadow. It was a young voice, younger than his last three visitors.

"Yes," the old man replied irritably.

"Oh. Good." The voice answered then seemed at a loss at what to do next.

"Close the door," the old man said tiresomely with a wave of his hand as he turned his attention back to the papers on his desk. From the corners of his eyes he noticed the stranger hesitate then close the door. When he saw that the newcomer had not moved, he looked up. "Take a seat," he offered in a matter-of-fact tone of voice.

The stranger did as he was told and as he walked into the little light there was in the room, the old man scrutinised him carefully. He had light coloured hair with a centre parting that left it hanging over his face like a pair of curtains. He wore a sort of shirt come jumper decorated in bright colours, a confusing mixture that was beginning to make the old man go cross-eyed as he stared at the garment. He noticed that the newcomer was wearing dark jeans and as he watched the boy sit down in the seat, noticed a hint of green in their colour. Gibbons had said that he had found all of the people needed to fill the four vacant slots. What was Gibbons doing hiring the last slot to this *boy*?

Taking the seat, the stranger looked apprehensively to the old man who slowly leant back to the accompanying nose of creaking leather as he glared at the young man. "Tell me. What do you do for a living?"

The stranger shrugged his shoulders. "Nothing. I'm unemployed." He looked a bit sheepish sat there with his shoulders slightly bunched up. He looked around the room. "Books. Cool. Lots of `em." He was never very good at small talk.

"Yes, indeed," the old man replied leaving an awkward silence hovering above the table. The stranger nodded his head absently sucking at his teeth as he struggled to think of something else to say.

"That secretary of yours, the ugly one with broken teeth, wheezy breath and a foul tongue dragged me in here and told me you were giving away free holidays."

"Mr. Gibbons?" the old man questioned.

"It's a man?" the stranger asked shocked. "Then why is he wearing a dress?"

The old man waved aside the ominous question. "His parents got confused when he was born and that has left him with a mental scar. Don't worry, he's quite harmless."

The stranger nodded sheepishly and looked about the room once more. He caught himself just before he mentioned how "cool" the books were again. He continued nodding his head like a fool.

"Any future aspirations?" the old man asked putting his hands into a steeple position.

The stranger shrugged his shoulders. "I wouldn't mind getting a job in the computer industry." The stranger replied in a firmer tone of voice.

"Really?" the old man said, a glimmer of hope in his voice. "Are you qualified?"

"Not really, well, not for the area I want to go into."

The old man nodded and found his hand wandering towards his desk draw. "And

what's your area?"

"Game programming," the young man replied.

"Hhmmm, really?" the old man found that he had opened his draw and was already fumbling around for a contract. "Creative is it?"

"Yeah, but I'm lacking a good idea at the moment. I need a game that'll set people alight! Something to make them buy it in their droves. But I just can't think"

The old man pulled out the contract and put it on his desk. "Well, we have one vacancy left. Do you want to take it?"

"I'm not even sure what I'm here for."

"If I was to tell you that I could take you to a place that could inspire you, may even give you an idea for a game. Would you go?"

"Don't know. How many over people are going."

"Oh, hundreds. Thousands," the old man said dismissively. "All like you, creative people although there are a few there who are not and prefer to destroy things or just let other people do things for them."

"Hhmmm. I don't know."

"There's really nothing to fear. We give you a life insurance, everything. If anything happens to you then we return you back to the point where you started, perfectly intact with nothing but a distant memory left of your experience."

"Memory?"

"Yes. Like a dream. A dream that may inspire you into creating that lucrative game you were telling me about."

"I dunno." The stranger said. "How long is the holiday?"

"As long as you make it."

"I only popped out to get some milk. My girlfriend'll get worried if I'm not back soon."

"Nothing to fear, I assure you. You can even bring her along if you like."

"A free holiday? Sounds too good to be true."

"No obligation I assure you. Just tell me your name and sign the contract and the rest of the details can be sorted out behind that door there to the rear of me."

"Contract?" the stranger, asked suspiciously.

"Yes. Nothing legally binding, just your signature to say that I approve of you and you approve of me."

"Well"

The old man smiled. "Trust me, sir. Your name please?"

"Paul," the stranger answered hesitantly. "Paul."

"Fine, fine," the old man said filling in the rest of the details. "If you just sign there"

Paul took the pen slowly and looked at the paper in front of him. He saw the words, yet he did not see the words. It was hard to explain. He clearly saw where he had to sign and he clearly saw his name printed in block capitals by the old man. Impulsively, he quickly signed the contract and handed the pen back.

"Well done," the old man said clapping his hands together. "Are you a religious man? "

"Not really, why?"

"Oh, just asking," the old man answered absently. He stood up. "Now, if you follow me," he briefly pressed the button on the intercom and spoke sharply. "Gibbons! Here! Now!"

"Y-yes, sir!" the wheezy voice stammered back.

The old man stood up and opened the door that lead into the mysterious chamber. Just then Gibbons came running into the room wearing a pink dress with frills on the ends. "Coming sir! Don't forget me."

"Er," Paul said. "It's a bit dark in here isn't it?"

"All will be revealed soon." The old man replied.

The door closed.

"Uh now what?" Paul asked, feeling a little bit intimidated by the tall old man and the ugly, whort ridden, cross-dresser who started to sign a little childish song to himself that started to unnerve Paul.

"Just wait a moment," the voice of the old man replied from the darkness near Paul's side somewhere.

"Hehehehehe," Gibbon's chuckled shrilly.

"I think I want to leave now, thank you," Paul said resolutely, feeling out of ease and

suddenly very, very afraid.

"Now, now. There's nothing to be afraid of." The old man assured him sweetly.

"Going home, master!" Gibbons shirked like a child.

"Yes, Gibbons. Home."

Light streamed into the room and Paul found himself in the centre of it. "Uh!" Paul exclaimed.

"Not to worry. It's all part of the contract," the old man said.

Paul had to block out the brilliant light from his eyes by raising his arm to cover his face. When he was able to peek over his arm he noticed a long white tunnel with a swirly mass of clouds rotating around its centre. Suddenly he felt himself drawn into it like his whole body was being drained down a plughole. "Wwwwaaaaahhhhh" The world simply *popped* around him. His ears tingled from the explosion - or was it an implosion? - and when he opened them again he saw a vast landscape of islands and islets stretched out as far as the eye could see.

As he somehow travelled across the landscape, fields swept past him. People worked those fields, roamed them ploughing up the land. Stone buildings whizzed under him. He came across a wooden fence that zoomed past his vision. When he looked back to the direction he was facing, he saw a windmill; its blades rotating in the wind with a *whop-whop* sound that seemed to beat in time with his heart.

Suddenly he was sucked downwards; the windmill shot past him at neck-breaking speed and the world *fizzled* out of his mind. As he lost unconscious, and the world as he had known it slipped from his mind like a stray thought, he could have sworn he had seen a sign posted on one of the faces of the windmill's structure that read in a child like script, "Welcome to the land of *Foundation*!!!!!!!!!" There were more exclamation marks but at that point his mind exploded and his eyes closed.



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

Systeme Requis:

Fondation requière un Amiga équipé en AGA avec 2Méga (p.e. A1200). Le jeu a été développé pour les Amigas basés sur le 68030 mais un A1200 est suffisant pour faire fonctionner le jeu. La version RTG requière une carte graphique supportée par CyberGraphX ou Picasso96 et au moins 8méga de mémoire rapide (Fast memory). 4méga de ram Vidéo sont recommandés pour les écrans hautes résolutions. Un processeur rapide est requis pour faire fonctionner la version RTG.

La mémoire supplémentaire est aussi très utile puisque qu'elle réduit la quantité d'accès au disque durant le jeu. Les utilisateurs avec seulement 2méga de mémoire trouveront que le jeu accède très fréquemment au disque. Quand le jeu doit utiliser sa propre cache système il est recommandé que vous utilisiez un programme de cache dédié pour un support et une flexibilité meilleur, pas pour la vitesse.

Installation:

Pour installer le jeux vous devez copier le programme "FoundationPrefs" à un emplacement qui convient sur votre disque dur. Il est recommandé de créer un nouveau répertoire et d'y placer le programme "FoundationPrefs". Quand vous lancez "FoundationPrefs" il crée certains répertoires importants et installe le minimum de fichiers requis pour démarrer le jeu. "FoundationPrefs" contient quelques options d'installation qui vous permettront d'installer plus de fichiers de Foundation si vous préférez utiliser l'accès rapide aux fichiers procuré par le disque dur.

Menu Principal

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

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



FOUNDATION

Description du jeu:

Les objectifs de chaque jeu varient mais souvent ils nécessitent de compléter différentes tâches. Ces tâches peuvent être, détruire l'équipe ennemie ou secourir certain peuples. Les méthodes utilisées pour compléter une mission changeront avec chaque tâche mais vous serez souvent amené à créer un village, entraîner quelques soldats, développer de nouvelles technologies et prendre part à des batailles.

La petite carte



Dans le coin supérieur gauche de l'écran principal vous pouvez voir la petite carte. Celle-ci montre la position de votre vue actuelle sur le terrain et offre une méthode rapide pour déplacer cette vue à d'autres endroits. Elle vous montre aussi les zones qui ont été explorées et les zones colorées montrent l'emplacement des constructions. En cliquant la petite carte avec le bouton droit vous ferez apparaître la fenêtre de la grande carte.

La section de la carte contient des gadgets supplémentaires. Le gadget de vitesse de jeu, vous permet de passer entre les différentes vitesses de jeu. Le gadget de message s'éclairera quand vous aurez certains messages importants à lire. Ce gadget peut être utilisé pour ouvrir la fenêtre de message quand un message est en attente. Le gadget d'espaces de construction vous montrera tous les points de constructions disponibles. Le gadget suivant est le gadget de notification d'un emplacement, qui est utilisé pour vous renseigner sur un emplacement important chaque fois que vous êtes averti d'un événement important. Finalement il reste le gadget d'idée qui s'éclairera quand une nouvelle invention a été créée, vous permettant d'examiner la nouvelle idée.

La grande carte



C'est la grande Carte.

Le panneau des ressources



Situé dans le bas de l'écran, cette zone donne une vue actuel de vos ressources. La figure montre la quantité de ressources ou la population que vous avez dans votre quartier général, les entrepôts et les autres types de construction pour l'entreposage.

La vue de la zone principale



C'est ici que toutes les actions peuvent être vues. C'est ici que vous pouvez pointer et sélectionner vos sujets et constructions. Cette vue est utilisée pour presque tout vos contrôles du jeu. Vous pouvez redimensionner la vue du jeu en utilisant les touches + et - du clavier numérique. Rendre la taille de la vue plus petite accélérera le jeu sur les machines plus lentes.

Le panneau de contrôle



C'est le panneau ou toutes les statistiques et les contrôles du jeu peuvent être accédés.

Si vous avez sélectionné une construction ou un de vos sujets, vous pouvez donner des ordres ou altérer les réglages de vos constructions. Depuis le panneau d'icônes vous pouvez aussi définir votre commerce et beaucoup d'autres contrôles du jeu. Le panneau de contrôle avec la zone de visualisation est l'endroit où l'ensemble du jeu est contrôlé.

Les boutons de localisation rapide



Parfois vous pourrez avoir besoin de vous rendre plusieurs fois à un emplacement particulier sur la carte. Par exemple vous pourriez vouloir faire une vérification sur un fort enfermé dans le territoire ennemi et en même temps continuer à jouer normalement. Dans ce cas vous devez positionner votre vue pour qu'elle affiche le fort et presser Shift-F1 pour marquer l'emplacement dans la "Localisation rapide 1". A partir de cet instant, vous pouvez rappeler cette vue en pressant la touche "F1".

Un système similaire est disponible pour sélectionner des groupes de sujets. Si vous avez un petit nombre de sujets sélectionnés et que vous pressez Shift-1, ce groupe sera marqué dans la "Localisation rapide 1". A partir de cet instant, vous pouvez resélectionner ce groupe en pressant la touche "1".

Il y a aussi un raccourci souris pour ce système, utilisant le bouton droit pour définir la "Localisation rapide" et le bouton de gauche pour l'utiliser. Si un bouton de localisation rapide n'est pas encore utilisé, le bouton gauche de la souris peut être utilisé pour l'initialiser.

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

Description des ressources:

Materiaux...



Or

Utilisé comme monnaie de base pour acheter et vendre les marchandises. Il est aussi utilisé dans l'entraînement des soldats, des Magiciens et des Scientifiques. Une autre utilisation de l'Or est le paiement des réparations de vos constructions. Il est bon de garder une réserve d'Or pour les urgences.



Bois et Pierre

Deux des matériaux de base dans la construction. La Pierre peut être extraite ou récupérée tout autour du paysage. Vous avez besoin d'une Cabane de Forestier pour collecter le bois des arbres.



Charbon, Acier et Minerai

Le Charbon est utilisé dans la raffinerie pour créer l'Or et l'Acier. Il est aussi utilisé dans la fabrication des armures. Le minerai est cassé dans la raffinerie pour former l'Or et l'Acier. L'Acier est utilisé pour créer les Armures et parfois comme matériau de construction.



Eau

Une ressource très importante. Utilisée pour rafraîchir votre peuple dans sa forme de base et utilisée dans la Brasserie pour créer le Vin. L'Eau est aussi utilisée par certains bâtiments dans une partie de la production.



Huile

Utilisée dans le Laboratoire dans une partie des expériences et elle est aussi utilisée par les paysans pour mettre le feu aux constructions. Sans cet élément vous ne serez pas

capable de développer de nouvelles technologies et la commande pour incendier les constructions ne sera pas disponible.



Armure

L'Armure est parfois utilisée dans le processus de construction pour créer des forts. Elle est aussi utilisée dans le processus de l'entraînement des Soldats.

Nourriture...

Toutes les nourritures fonctionnent de la même manière, mais certaines activités requièrent différents groupes de nourriture. Les soldats travaillant dans le fort aimeront manger du Pain et du Vin alors que les scientifiques préféreront manger du Poisson et des Légumes quand ils sont au travail. Le Vin peut être utilisé pour augmenter le moral de votre population mais il n'a pas un bon effet sur la santé.



Légumes, Fruits & Eau

Légumes, Fruits et Eau forment la nourriture de base fournie à votre colonie.

Assurez-vous toujours un bon débit de ces articles. Ne permettez jamais à vos stocks de tomber à court de ces articles sans avoir une bonne réserve des autres nourritures.



Pain, Blé & Poisson

Vous devez essayer de fournir une bonne quantité de Pain et de Poisson. Si vous pouvez entreposer un peu de chacun alors c'est même mieux. Soyez sûre que le Boulanger a assez de Blé et d'Eau pour créer le Pain.



Vin & Viande

Ce sont les types de nourriture les moins importants mais une colonie qui peut se les procurer gagnera beaucoup de force et de morale de ce large éventail de nourriture. La Viande est seulement disponible dans les niveaux de haute technologie où une Fabrique de Nourriture est présente. Le Vin est facile à faire une fois que vous avez une Brasserie et peut aider à remonter le moral et à approvisionner la Taverne avec de bonnes fournitures.

Les Autres...



La Magie

Utilisée par les magiciens pour créer des constructions, des arbres et autres types d'activités de magicien. Sans Magie le monde de Foundation échappera à votre contrôle et vous serez sans défenses pour des attaques tel que le feu. La Magie est aussi nécessaire en partie dans la réparation des bâtiments.



Les Idées

L'idée est vraiment juste un projet contenant les nouvelles idées développées par les scientifiques. Dès qu'une Idée arrive dans le bâtiment de Stockage elle peut être utilisée

pour améliorer votre technologie sous forme de nouvelles constructions, ??character commands?? ou d'améliorations



Les Croix

La Croix représente l'Ame d'une personne morte. Quand un membre de votre population meurt la Croix apparaît comme derniers restes. Ces Croix peuvent être recyclées dans le Crématorium pour produire de la Magie.

Index pour la Production de Ressources



Charbon



Or



Fruits



Pain



Magie



Pierre



Acier



Légumes



Vin



Idée



Huile



Armure



Blé



Viande



Minerais



Eau



Poisson

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

Description des Unités:

Sujets/Unités sont séparés en deux groupes, Unités de Travail et Unités de Combat.

Le Paysan

C'est votre plus importante unité. Le paysan peut être utilisé dans beaucoup de tâches tel que le travail à la mine, la pêche et l'agriculture. Ils sont utilisés pour transporter les ressources autour de vos terres. Le paysan se charge de la plupart des travaux dans votre royaume et une fois entraîné il peut être élevé à une unité de niveau supérieur. Une bonne réserve de paysans dans les bâtiments de stockage jouera une grande part dans le succès du jeu.

La Jeune Fille

Une autre Unité importante. Sans Jeune Fille votre peuple ne peut pas se reproduire et votre nombre diminuera. Les Jeunes Filles vous donnent du sang frais et une bonne réserve de Jeunes Filles est nécessaire en règles générales pour générer un peuple en bonne santé. Pour que votre peuple s'éduque et se reproduise, vous devrez lui donner une certaine intimité. Le quartier général n'est pas le meilleur endroit pour élever une famille, mais c'est possible. Les nouveaux nés dans le monde de Foundation ont la capacité de travailler de la même manière que les anciens. Dans le monde de Foundation vous prenez du caractère plus vite que dans la vie courante.

Le Magicien

Les Magiciens sont hautement entraînés dans l'utilisation de la magie. Depuis beaucoup d'années ils ont remplacés les techniques des Paysans dans la construction et la transformation des terres. Avec une bonne réserve de magie ils peuvent vous fournir tout les bâtiments dont vous avez besoin. Vous avez encore à fournir les ressources indispensables mais l'utilisation de la magie a accéléré le processus de construction et à

vrai dire supprimé la construction.

Le Scientifique

Sans la science vous ne pouvez pas faire évoluer vos technologies et vos ennemis bientôt surpasseront vos connaissances. Avec une bonne équipe de scientifiques vous pouvez créer un flux d'idées fraîches qui vous permettra de garder de l'avance sur l'adversaire. Les Scientifiques sont aussi la clé pour découvrir les remèdes à n'importe quel problème de santé qui peut se présenter avec la surpopulation et les problèmes de guerre.

Le Soldat/Garde

Chaque bâtiment sur vos terres aura une pièce pour au moins un garde. Si vous avez un garde dans un bâtiment il vous protégera des attaques. Quand le garde aura servi assez de fois et qu'il aura prouvé lui même ce qu'il vaut dans ce travail il sera promu chevalier.

Le Chevalier

Le chevalier est un puissant combattant. Il est fort et brave mais il n'est pas heureux d'être réduit au rang inférieur de garde. Il sera heureux de servir à vos demandes sur le champs de bataille et après avoir atteint le plus haut niveau d'expérience il sera promu Chevalier Noir.

Le Chevalier Noir

La plus forte de toutes les unités de combat. Il survivra habituellement jusqu'à ce que son temps soit passé et il aura le pouvoir de se protéger de la plupart des attaquants. Il est immunisé contre les flèches des archers et il est rare pour un paysan de l'approcher.

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

Description des Constructions:

Quartier Général



Classe: Stockage/QG.

Provisions: Tout.

Le Quartier Général est utilisé comme stock pour les ressources et le peuple. Il est aussi la maison de vos biens, aussi il est important que vous protégiez celle-ci de l'ennemi. L'espace de stockage est limité, de ce fait vous aurez probablement besoin d'au moins un Entrepôt pour stocker un grand volume de vos biens. Si vous perdez votre QG, le jeu est alors terminé - donc gardez le bien!

Entrepôt



Classe: Stockage.

Provisions: Tout.

C'est un bâtiment très important. Sans Entrepôt vous trouverez peut-être que les ressources et le peuple sont retardés au court des sorties de votre Quartier Général. Nous sous-estimez pas l'utilité de cette construction.

Mine



Classe: Production.

Produits:    

C'est une construction importante pour le ramassage de Pierre, Minerais, Charbon et Huile. Une bonne production de Minerais est nécessaire pour créer l'Or pour être riche. Une bonne production de Minerais est aussi la clé pour produire l'Acier. Vous aurez besoin d'une bonne réserve d'Huile pour financer la Recherche et une bonne réserve de Pierre est toujours requise étant donné que c'est le matériau principal de la construction.

Ferme



Classe: Production.

Produits: 🍷 🍅 🥕

C'est un bâtiment important pour la création de Blé, Fruits et Légumes. Ce devrait être un des premiers bâtiments à construire. La Ferme fournira la nourriture de base qui est nécessaire dans la plupart des constructions et une bonne réserve de Blé est utilisée pour la Boulangerie et la Brasserie.

Arsenal



Classe: Production.

Entrées: 🛡️ 🧰

Produits: 🏰

C'est l'endroit où votre Acier est changé en Armure qui est l'importante ressource de la Guerre.

Station de Pompage



Classe: Production.

Produits: 💧

La source de l'Eau. L'Eau est nécessaire pour boire et pour différents bâtiments de production. Sans une bonne fourniture en Eau vous aurez beaucoup de problèmes de santé.

Cabane du Magicien



Classe: Habitation.

Cette construction deviendra très utile quand votre territoire s'étendra. Elle vous permet de placer les Magiciens près des zones en expansions. Les Magiciens sont aussi requis pour éteindre le feu, soyez sûre d'avoir des Magiciens disponibles au travers de la colonie.

Cabane du Paysan



Classe: Habitation.

Une charmante et paisible construction qui donne aux Jeunes Filles l'intimité qui leur est nécessaire et elle évite aussi que le Quartier Général ne devienne surpeuplé. Le rythme de reproduction de la population peut être augmenté par la construction de Cabanes du Paysan.

Cabane de Forestier



Classe: Production.

Produits: 🌲

La source de votre ramassage de Bois. Votre forestier ramassera joyeusement le Bois autour des arbres. A mesure que le bois est collecté il est aussi distribué dans les constructions alentours.

Tailleur de Pierre



Classe: Production.

Produits:   

Le Tailleur de Pierre cherchera des rochers sur les terres. C'est probablement la meilleure source que vous aurez pour les pierres. Beaucoup de rochers contiendront du Charbon et du Minerai. C'est une bonne manière de collecter les ressources quand elles ne sont pas disponibles dans les zones de minage.

Raffinerie



Classe: Production.

Entrées:  

Produits:  

C'est encore une autre construction importante où votre Minerai est raffiné pour devenir de l'Or et de l'Acier. L'Or est toujours nécessaire comme fonds de réparations, paiement des bâtiments et pour entraîner les nouvelles unités. L'acier est aussi matériau de construction populaire ainsi qu'une ressource nécessaire pour créer des Armures. Sans une Raffinerie vous n'aurez que très peu d'utilité du Minerai.

Pêcherie



Classe: Production.

Produits: 

La Pêcherie doit être construite près de la mer ou des lacs. La Pêcherie ne fournira pas beaucoup de poissons mais elle est importante pour fournir un large éventail de nourriture. Cette construction n'est pas disponible dans les régions de Lave puisqu'il n'y a pas de poissons dans les lacs de Lave.

Crématorium



Classe: Production.

Entrées: 

Produits: 

C'est là que les derniers restes de vos sujets (les croix) peuvent être raffinés pour devenir un simple élément de Magie. La Magie est ensuite utilisée pour vous aider dans les futures développements et aussi pour une partie des réparations.

Laboratoire



Classe: Spéciale Construction/Recherche.

Entrées: 

Produits: 

Une base importante pour le progrès technologique. C'est ici que vos Scientifiques habiteront et fourniront les ressources pour développer de nouvelles

technologies et n'importe quels autres progrès utiles pour vous aider dans votre mission.

Boulangerie



Classe: Production.

Entrées:  

Produits: 

C'est là où le Pain est fabriqué à partir du Blé et de l'Eau. Bien qu'il soit possible de vivre sans le pain, cela vaut la peine de le fournir pour améliorer l'alimentation de votre peuple. Le Pain est encore plus important quand le Poisson frais n'est pas disponible.

Brasserie



Classe: Production.

Entrées:  

Produits: 

Le vin n'est pas la source de nourriture la plus saine, mais il aide à garder le peuple heureux. Il est possible de vivre sans ce type de nourriture, cependant, si votre population devient triste, vous pourriez être forcé de lui fournir du Vin grâce à ce bâtiment.

Fabrique Alimentaire



Classe: Production.

Entrées: 

Produits:      

La vie des temps modernes a inspiré l'utilisation d'une méthode simple pour créer de la nourriture. C'est la manière la plus facile de fournir un bon éventail de nourriture, mais, c'est aussi la méthode la plus chère. Par conséquent gardez un œil sur vos réserves d'Or.

Caserne



Classe: Spécial Construction/Entraînement.

Entrées:  

C'est ici que vous entraînerez vos Paysans pour qu'ils deviennent d'autres Unités. Vous pouvez entraîner un Paysan pour qu'il devienne un Garde pour le prix d'un Or et d'une Armure. Vous pouvez aussi entraîner un Paysan pour qu'il devienne un Scientifique ou un Magicien pour le prix d'un Or.

Hôpital



Classe: Spécial Construction/Stockage/Santé.

Provisions: Peuple/Nourriture.

L'Hôpital fonctionne de manière similaire à l'Entrepôt. Il fonctionne comme une réserve de sujets et de nourritures. Il y a quelques différences

importantes. La bonne santé qu'il y règne permettra à vos sujet de retrouver rapidement la santé. Si vous avez beaucoup de Paysans dans l'Hôpital et que vous demandez à l'un de ceux-ci de quitter le bâtiment, alors celui qui sera en meilleur santé partira le premier. A n'importe quel moment du jeu, lorsque vous trouvez une/des personne(s) malade(s) vous pouvez la/les envoyer à l'Hôpital pour qu'elle(s) se rétablisse(nt).

Tour à Canon



Classe: Fort.

Entrées: 

C'est une des constructions offensives. Quand la construction abrite un Garde et une réserve de Pierres, vous voyez apparaître la Tour. La tour visera n'importe quels bâtiments ou Unités ennemies qui sera dans son champs d'action.

Les autres Bâtiments de Stockage



Classe: Stockage.

Vous développerez d'autres bâtiments de stockage qui aideront à distribuer les matériaux et la nourriture. Le Dépôt de nourriture vous permettra de stocker de grosses quantités de nourriture là où c'est nécessaire. Le Château d'Eau vous permettra de stocker l'Eau là où c'est nécessaire. Ces bâtiments ne semblent pas très utiles au début, mais l'utilisation de ces constructions spécialisées diminuera les problèmes de trafic causé par un large réseau de constructions contrôlé par peu de bâtiments de stockage.

D'autres Constructions

Vos scientifiques inventeront d'autres constructions. Il est de votre devoir de découvrir celles-ci vous même. Dans les futures kits de Conquête il y aura des constructions supplémentaires et plus de technologies à développer.

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

Généralité de l'économie

La plupart des constructions rentrent dans un ou deux groupes. Il y a les bâtiments de stockage qui sont utilisés pour stocker une large quantité de sujets et de ressources. Il y a aussi les bâtiments plus généraux qui sont utilisés pour des choses tel que la production, l'élevage, ainsi que les petits forts et les maisons spéciales. Un bon exemple de bâtiment de stockage typique est le quartier général.



Les entrepôts travaillent de la même manière que les quartiers généraux et peuvent stocker 40 de chacune des ressources et 40 de chacune des unités. Vous pouvez définir le niveau désiré pour chaque élément ou personne. Les paysans utiliseront toujours ce niveau pour décider quel bâtiment de stockage requière quelles ressources. Dans l'illustration ci-dessus vous voyez que l'Eau a été sélectionnée et que le niveau désiré est de 15. Vous pouvez aussi voir que nous avons 31 unités d'Eau dans le stock, ainsi, si il y a tout près d'autres bâtiments de stockage avec moins d'eau que le niveau désiré, les paysans y distribueront le surplus d'eau.

Les autres constructions travaillent d'une manière différente. Elles ont une conception beaucoup plus restreinte avec seulement trois types de contenu.



1. Groupe Nourriture.
2. Groupe Entrée.
3. Groupe Sortie.

Groupe Nourriture.

La petite zone sur la gauche est le groupe nourriture. Il y aura trois types de nourriture et un élément de chaque peut être stocké ici. Si un type particulier de nourriture est disponible il sera allumé. Si ce type de nourriture n'est pas disponible son icône sera affiché de manière assombrie. Dans les deux illustrations qui suivent vous pouvez voir un bâtiment avec toute la nourriture et un bâtiment avec seulement deux sortes de nourriture.



Groupe Entrée.

Le groupe Entrée est le groupe matériaux et travailleurs. Ce sont les sujets qui travaillent/vivent dans le bâtiment et aussi la place où les matières premières sont conservées. La raffinerie devrait avoir du charbon et du minerai comme matériaux avec un nombre de paysans au travail, ainsi qu'un garde.

Groupe Sortie.

La section du bas est le groupe sortie. C'est ici que les ressources sont créées prêtes à sortir aux endroits où l'on en a besoin. Dans l'illustration qui suit vous pouvez voir la caserne avec les trois sorties potentielles qui sont des Magiciens, des Scientifiques et des Gardes. Il y a aussi une illustration du Laboratoire où vous verrez un seul élément de sortie qui est l'Idée.



Le groupe entrée peut être changé pour correspondre à vos besoins. Ainsi, si vous êtes à court de paysans vous pouvez diminuer le nombre de paysans travaillant dans certains bâtiments. Ceci peut être vu plus haut dans l'exemple concernant la nourriture. Si vous voulez créer un approvisionnement réduit de pain alors vous devez donner la Boulangerie une unité de Blé à la fois.

Sortie Variable.

Le groupe sortie n'est pas toujours restreint aux ressources. La caserne a un groupe de sortie qui contient des Magiciens, des Scientifiques et des Gardes. Ces Unités sont créées en formant les paysans se trouvant dans le groupe entrée. Si vous trouvez que vous avez besoin d'entraîner 4 Scientifiques alors vous devez régler le niveau de Scientifiques à 4 et c'est la quantité que vous voulez avoir. Vous pouvez régler le niveau à "Complet" et la caserne entraîne vos scientifiques jusqu'à ce que vous l'arrêtiez. Dans l'illustration de la caserne ci-dessus vous pouvez voir que la sortie de

Gardes a été réglée à 5. Dans l'illustration qui suit vous pouvez voir que la sortie d'Huile a été arrêtée. Ceci est très utile si vous avez beaucoup de mines et seulement un faible besoin d'Huile. Ceci permet à la mine de produire plus des autres ressources.



Menu Principale

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

Généralités du Jeu:

Les sujets couverts.

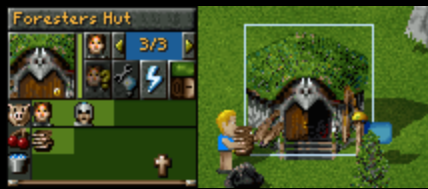
- [Appeler vos Sujets](#)
- [Créer une nouvelle construction](#)
- [Nourriture et Santé](#)
- [Les Gardes](#)
- [Plus de Magie](#)
- [Contrôler votre peuple](#)
- [Combats](#)
- [Abandon de Ressources](#)

Appeler vos Sujets

La première tâche que vous devez apprendre est le commandement de vos sujets pour qu'ils sortent d'une construction. Ceci est fait de deux manières principales. La méthode la plus facile est l'utilisation du panneau d'Ordres Rapides. Vous pouvez appeler ce panneau en cliquant un espace vide dans la zone de jeu. Le panneau d'Ordres Rapides vous montrera combien de sujets disponibles vous avez en réserve. Sélectionnez un de ces sujets, ce qui lui commandera de sortir de sa maison et d'aller à l'emplacement que vous avez choisi.

Une autre manière de commander une personne pour quelle sorte d'un bâtiment, est d'utiliser le panneau Occupants. Vous pouvez appeler ce panneau en double cliquant une construction. Le panneau Occupants vous donnera une simple liste des sujets se trouvant dans la construction et il sera possible de sélectionner un de ceux-ci et de lui commander de sortir en utilisant l'icône de sortie.

Créer une nouvelle construction



Créer des constructions est rapide et facile. Vous devez d'abord choisir un emplacement qui convient sur la zone de jeu. Le premier clic fera apparaître le panneau d'Ordres Rapides mais un second clic fera apparaître le panneau de Choix de Construction. Vous devez avoir assez des ressources nécessaires pour être capable de sélectionner une construction et vous devez être sur un emplacement valide. La Mine par exemple doit être sur un grand terrain où le paysage de roche se trouve. La Station de Pompage doit être construite là où le terrain est mou. Vous ne pouvez pas construire dans les zones qui ne sont complètement explorées. Dans certains cas il est possible de réserver votre construction même si il n'y a pas suffisamment de ressources.

A l'endroit où vous aurez choisi de construire, une fondation vous sera posée et un magicien viendra pour faire apparaître la construction à cet emplacement. Si vous n'avez pas assez de magie en stock alors cette étape aura lieu plus tard.

Nourriture et Santé

Vous devez fournir assez de nourriture à votre peuple et vous devez aussi vous assurer que celle-ci est bien variée. Il a déjà été mentionné que les paysans travaillant dans la mine requerront une alimentation différente des scientifiques qui travaillent dans le laboratoire. Les bâtiments de stockage contiennent habituellement une gamme complète de nourriture et ils sont habituellement fournis en abondance, mais autres bâtiments ont un menu limité. Si votre peuple est malade, il ne se reproduira plus et il deviendra une cible facile pour les attaquants. S'il devenait malheureux alors il pourrait commencer à désobéir aux ordres et généralement devenir inefficace et sans valeur. Il n'est pas essentiel de fournir une gamme complète de nourriture, il est recommandé d'essayer de fournir autant que vous le pouvez chaque fois que c'est possible.

Les Gardes

Chaque construction contiendra au moins une place pour un garde. Il est bon d'en garder un pour surveiller votre construction, car sans un garde vous êtes ouvert à un envahissement facile. Sans un garde il est possible pour une équipe ennemie d'entrer dans le bâtiment à volonté. Quand il y a un peuple ennemi dans la construction cela tourne habituellement à la bagarre et le groupe le plus fort prendra le contrôle. Même quand le bâtiment est gardé, il reste toujours sujet aux vols.

Plus de Magie

La magie est un élément très utile dans le monde de Foundation. Ce n'est pas seulement le système généralement utilisé pour construire, mais il est aussi utilisé pour

aménager le terrain. Lorsque vous aurez amené votre technologie à un bon niveau, il vous sera donné des tours de magie supplémentaires. Ces tours permettront à votre magicien de faire apparaître de rochers et des arbres supplémentaires. Ces arbres et ces rochers peuvent être dispersés sur la terre pour que le Bûcheron et le Tailleur de Pierre les ramassent. Les rochers sont une bonne source pour le charbon et le minerai, mais la plus part des rochers sont fait de roche pure. De la magie supplémentaire peut être créée en utilisant le crématorium. Cette construction spéciale changera les derniers restes de vos sujets en magie fraîche. Ceci vous donne une fourniture presque sans fin de magie avec laquelle vous pourrez tenir aussi longtemps que vous continuerez d'avoir une population.

Contrôler votre peuple

Le système de contrôle pour organiser votre peuple et émettre des commandes est vraiment simple, mais d'une simple méthode vous avez un tableau de commandes très complexes prêt pour contrôler votre population.

La première leçon à apprendre est la sélection. Ceci se fait en cliquant avec la souris dans une zone vide du monde avec le bouton gauche de la souris et en déplaçant le pointeur sur la vue pour former un cadre sur l'écran. Tout les sujets qui se trouvent à l'intérieur du cadre durant cette opération seront sélectionnés et formeront un groupe. Une autre astuce à apprendre est l'option de sélection avec la touche SHIFT qui vous permet d'ajouter des sujets au groupe.

Maintenant que vous avez un groupe sélectionné, vous êtes capable d'envoyer des commandes. La plus rudimentaire de celles-ci est le DEPLACER. La commande DEPLACER est donnée en utilisant le bouton droit de la souris pour cliquer dans une zone sur la surface de jeu. Maintenant votre groupe entier pourra commencer son voyage vers l'emplacement que vous avez sélectionné. Lorsqu'ils arriveront à cet emplacement vous les verrez attendre votre prochaine commande. La commande DEPLACER est la commande la plus utilisée de toutes. Elle vous donne la puissance de commander n'importe lequel de vos sujets vers un emplacement valide y compris les bâtiments. Si vous envoyer une personne dans un bâtiment, alors celui-ci devient sa maison. C'est l'endroit où il restera jusqu'à ce que vous lui commandiez de se rendre à une autre place. Si cette construction est un lieu de production (par exemple une Mine) alors il commencera à y travailler. C'est là qu'il passera le reste de ses jours, à moins que vous ne lui commandiez de se rendre ailleurs.

Combats

La partie combat du jeu fonctionne de la même manière que tout les autres contrôles. Vous sectionnez simplement un combattant ou un groupe de combattants et leurs commandez d'attaquer. La sélection d'un soldat se fait avec le bouton gauche de la souris et la sélection du bâtiment ennemi se fait avec le bouton droit, ce qui enverra le soldat à l'attaque de celui-ci. Sélectionner un groupe de soldats avec la technique

d'encadrement et sélectionner un soldat ennemi avec le bouton droit commandera à votre groupe d'attaquer celui-ci. Cette technique du pointer et cliquer est utilisée pour toutes les commandes de bataille.

Abandon de ressources

Au début de chaque jeu, différentes sortes de ressources seront éparpillées autour des terres. Vous pourrez aussi remarquer que les ressources sont laissées/abandonnées sur le sol après un décès. Un soldat pourrait laisser son armure sur le sol, un paysan pourrait laisser certains objets transportés au sol et le plus souvent les sujets laisseront une croix après leur mort. Ces objets pourraient être ramassés en commandant à un paysan de se rendre à leur emplacement exact. La méthode la plus simple est de sélectionner l'emplacement avec la souris ce qui vous fera apparaître le panneau de Commandes Rapides et vous permettra alors de commander à un paysan de se rendre à cet emplacement. Lorsque le paysan aura collecté l'objet, il conduira celui-ci dans le bâtiment le mieux adapté.

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

Les Panneaux de Contrôle:

Une partie du jeu est contrôlée depuis une large palette de panneaux de contrôle. Ils fournissent des statistiques, ainsi qu'une interface pour contrôler votre monde dans les moindres détails.

Le Panneau Principal, de Statistiques et de Commerce



Le premier panneau que vous voyez est le panneau principal. D'ici vous pouvez accéder à tous les autres panneaux. Le panneau principal montre aussi quelques-unes des plus importantes statistiques de jeu, incluant votre Population Totale, le Pourcentage accompli de la mission et la Superficie de terre que vous contrôlez directement.

Les boutons sur le panneau principal vous donneront accès aux autres panneaux du jeu. Ceux-ci reprennent, le Peuple sélectionné, la Construction sélectionnée, un rapport du Stock Total, un Panneau de Commerce, les Statistiques et une Fenêtre d'Options de jeu.

Le Panneau de commerce est utilisé pour établir un simple échange de stock ou un marché avec d'autres équipes. Cette option peut être utilisée si vous avez un besoin urgent d'une certaine ressource. La méthode d'échange de stock est un exemple d'échange avec une faible vitesse d'échange. La méthode "Faire un marché" vous donnera une meilleure vitesse d'échange, mais cela pourrait donner un délai aux autres joueurs pour considérer le marché et éventuellement celui-ci pourrait être refusé. Les options de marché sont seulement utilisées dans les situations d'urgences ou quand

vous avez trop de certaines ressources.

Le Panneau des statistiques est rempli de boutons qui vous mèneront à l'information vitale vous aidant dans votre jeu. Ceci inclut le Diagramme de production, les Statistiques de l'équipe, Nombre de construction, Rapport de décès, Priorité de production et de transport, Statistiques de la mission, le panneau "Meilleur et Pire" et un diagramme de Statistiques Multiples.

Diagrammes de production



Le panneau de Production affichera un simple diagramme de production pour les ressources. C'est là que vous pouvez prédire certains changements brutaux dans l'usage des ressources et essayer d'éviter une situation où vous produiriez trop ou trop peu d'un élément. L'organigramme "Entrée et Sortie" affichera la quantité de ressource entrante et sortante.

Compteur de construction



C'est un simple affichage montrant le nombre de chaque construction que vous avez créé. Ceci vous permettra de faire un rapide calcul des constructions que vous aurez à créer plus tard. Le panneau "Nombre de construction" peut aussi être utilisé pour localiser rapidement vos constructions. Si par exemple vous avez trois fermes et que vous cliquez sur l'icône de la ferme, vous serez emmené à la position de chacune des trois fermes à leur tour.

Rapport de décès

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. Mikaeltrocin 45 Natural Causes	Killed 2
	Freak Accident 1

Pour vous aider dans le processus de réduction du nombre de perte il est utile de voir les causes des décès récents. Un rapide coup d'oeil sur les 4 derniers décès peut souvent vous donner un indice sur ce qui peut être fait pour améliorer l'expansion de

vosre population. Le diagramme des Décès de population affichera les plus fréquentes causes de décès. Ceci est une aide supplémentaire dans la découverte des problèmes de santé et des autres troubles.

Priorité de production et de transport



Ici vous pouvez arranger les différents éléments dans l'ordre des besoins. Si vous avez plusieurs fermes, vous pouvez décider quelle nourriture vous préférez produire. Un article avec une priorité supérieur sera produit plus souvent qu'un élément avec une priorité inférieur. La priorité de production a un autre usage. Quand vous envoyez un paysan dans une construction ennemie, il quittera la construction avec quelques marchandises volées. La préférence pour la bonne marchandise à voler est basée sur la priorité de production.

Le peuple et les ressources peuvent être déplacés d'une place à une autre. Il faut toujours prendre attention aux personnes qui travaillent dans les différents bâtiments. Vous êtes toujours libre de prendre contrôle d'une personne à tout moment, il est toujours utile de les laisser continuer leurs affaires. La plupart du temps une construction contiendra beaucoup d'articles et de personnes différents. Mais beaucoup peuvent être retirées d'une construction n'importe quand si une certaine forme de préférence doit être faite. Les ressources viennent toujours avant le peuple dans la liste des priorités si bien que souvent vous verrez les paysans quitter une construction avant un chevalier, même si le chevalier est au-dessus du paysan dans les priorités. Ceci est dû au fait que le paysan déplace une ressource importante de haute priorité, ce qui lui donne l'avantage sur le chevalier.

Le statut de la mission



Ce panneau vous montrera un simple diagramme avec le pourcentage de mission accomplie. Les joueurs CPU (ordinateur) peuvent avoir un objectif de mission légèrement différent du votre, par exemple ils pourraient avoir comme objectif de supprimer toutes les autres équipes de l'île ou de détruire votre équipe. Si une équipe CPU atteint 100% sur ce panneau le jeu se terminera.

The 'Meilleur et Pire' panel



C'est un panneau de statistique simple mais efficace. Sur un rapide coup d'oeil vous pouvez voir quels éléments vous avez de trop et ceux que vous avez trop peu. Le pourcentage est calculé en prenant compte de la population actuel et généré selon la figure idéal pour chaque élément. Une figure de 200% indiquerait que vous avez deux fois la quantité recommandée dans le stage actuel du jeu alors qu'une de 50% signifie que vous avez besoin de doubler la production de ce type.

Diagramme de Statistiques Multiples



C'est ici que vous faites certaines comparaisons entre les joueurs dans le jeu actuel. Les figures montrées sont basées sur les 15 dernières années de jeu. Vous pouvez avoir une idée sur la stabilité des autres équipes avec des figures telles que la possession de terre, la réserve d'or, la population, la vitesse de production et la taille de l'armée.

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

Les Touches dans le Jeu:

Shift F1 - F5 = Mémorise la position sur la carte

F1 - F5 = Retourne à la position sur la carte

Shift 1 - 5 = Mémorise le groupe de Sujets actuellement sélectionné

1 - 5 = Retourne au groupe de Sujets

P = Pause

O = Sélectionne tout les sujets en dehors des bords

G = Sélectionne tout les sujets

H = Ramène la vue sur le Quartier Général

E = Sélectionne tout les sujets visibles ou sélectionne une personne ennemie

N = Boucle entre les sujets sélectionnés

C = Centre sur le personnage actuel

S = Touche de sauvegarde rapide

L = Touche de chargement rapide

X = Disperser les sujets sélectionnés

- = Réduire la taille de la vue

+ = Elargir la taille de la vue

Enter = Mode Message

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

Foundation Crédits:

Concept, Graphique & Programmation: Paul Burkey
Dessins Supplémentaires: Kristian Philips, Richard Brown
Effets Sonors: Paul Burkey, Martin Halberg
Parole du Jeu: Barry Swerdlow, Sally Burkey, Jeremy Kelly
Bande Son: Simon Ravn
Pistes CDDA: Simon Ravn (Tracks 2 & 3) Kevin/Stephen Ewbank
(Tracks 4,5 and 6)
Graphiques Complémentaires Dans le Jeu: John Webster / Kristian
Phillips
Routines de Compression: Andrew "Oondy" King
Programmation Supplémentaire: Daniel Allsopp, Julian Kinraid
Intrigue: Jason Hayman
Editeur: Richard Brown (Sadeness)
Maquette/Emballage: Kristian Philips (Sadeness)
Traductions: Les Membres ATO

Remerciements Spéciaux: Peter & Michael Price, Dennis Smith, Andrew Kellett, tout
les beta testeurs, tout ceux de la Blitz-List et la communauté Amiga pour leur patience
et leur soutien.

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