

FOUNDATION

by [Paul Burkey](#)

Tłumaczenie dokumentacji na język polski: Sebastian Rosa i Grzegorz Murdzek

Menu główne

[Wymagania systemowe i instalacja](#)

[Opis gry](#)

[Opis zasobów](#)

[Opis jednostek](#)

[Opis budynków](#)

[Sposoby zarządzania](#)

[Rozgrywka](#)

[Panele sterowania](#)

[Skróty klawiszowe](#)

[Jak zostać ekspertem](#)

[Podziękowania](#)

FOUNDATION

Wymagania:

Foundation Directors Cut wymaga 6MB pamięci oraz kości AGA lub systemu RTG. Gra została stworzona głównie z przeznaczeniem na procesory 68030 lub lepsze; zalecane 040 lub 060. Tryby RTG są wymagane dla systemów CyberGrapX lub Picasso96, które obsługują karty graficzne. Przy wykorzystaniu trybów RTG wymagane jest co najmniej 8MB pamięci. Dodatkowa pamięć jest bardzo przydatna i zmniejsza ilość odwołań do dysku twardego lub CD w trakcie gry.

Instalacja:

Foundation Directors Cut można uruchomić bezpośrednio z płyty CD bez potrzeby instalacji na dysk twardy. Jednak jeśli chciałbyś zainstalować grę na dysku twardym skopiuj plik "FoundationPrefs" w dowolne miejsce. Zalecane jest stworzenie nowego katalogu i w nim umieszczenie powyższego pliku. Po uruchomieniu FoundationPrefs, program stworzy kilka dodatkowych katalogów i zainstaluje najważniejsze pliki. FoundationPrefs zawiera również opcje pozwalające zainstalować pozostałą część gry na dysk twardy. Instalacja plików z animacjami oraz Mugshotów jest opcjonalna. Minimalna instalacja gry na twardym dysku zajmuje niewiele ponad 30MB.

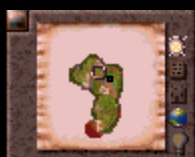
Menu główne

FOUNDATION

Opis gry:

Cele każdej z kolejnych misji są różne i zawsze pociągają za sobą wypełnienie kilku różnych zadań. Zadaniem może być zniszczenie wrogiej drużyny lub uratowanie garstki ludzi. Sposoby na ukończenie kolejnych misji będą zmienne, ale zazwyczaj będziesz zmuszony do wybudowania wioski, wyszkolenia żołnierzy, wymyślenia kilku wynalazków i stoczenia serii walk z wrogiem.

Mała mapa



W górnym, lewym rogu głównego ekranu gry widoczna jest mała mapa. Pokazuje ona naszą obecną lokację i umożliwia szybką zmianę widoku na inny kawałek wyspy. Pokazuje również odkryte tereny, a różnymi kolorami zaznaczone są miejsca, w których znajdują się budynki. Po naciśnięciu prawego przycisku myszy na małej mapie, ukaże się okno z powiększoną mapą wyspy.

Tuż obok małej mapy znajdują się dodatkowe ikony. Pierwsza od góry to "Przyspieszacz upływu czasu", który umożliwia przyspieszenie, bądź zwolnienie tempa rozgrywki. Kolejną jest ikona "Wiadomości", która podświetla się, gdy nadejdzie ważna wiadomość. Należy wówczas kliknąć na ikonę w efekcie czego pokaże się okno z treścią wiadomości. Ikona "Miejsca pod budowę" zaznaczy wszystkie możliwe miejsca, w których możemy postawić budynek. Kolejna ikonka to "Ważna informacja", która przeniesie Cię natychmiast w miejsce, w którym nastąpiło ważne wydarzenie. Ostatnia ikonka to ikonka "Wynalazek", która podświetla się gdy naukowcy opracują nowy wynalazek.

Duża mapa



Tak wygląda powiększenie małej mapy.

Panel zasobów



Umieszczony jest na dole ekranu. Informuje nas o ilości naszych zasobów. Liczby przedstawiają ilość zasobów lub ludzi, których posiadamy w Kwaterze Głównej, Magazynach i innych budynkach o charakterze magazynowym.

Główny obszar gry



To jest miejsce, gdzie w większości toczy się nasza rozgrywka. Tutaj możemy ingerować w życie naszej wioski poprzez zaznaczanie ludzi lub budynków, wydawanie im poleceń lub modyfikację ich ustawień. Możemy zmieniać rozmiar obszaru gry używając znaków + i - z klawiatury numerycznej. Mniejszy obszar gry wpływa na wzrost prędkości gry na wolniejszych procesorach.

Panel kontroli



To jest miejsce, gdzie znajdziesz wszelkie dane statystyczne oraz z którego będziesz kontrolować rozgrywkę. Jeżeli wybierzesz budynek lub podwładnego, możesz wydawać mu polecenia lub zmieniać ustawienia budynku. Z tego panelu będziesz mógł również wywołać opcję handlu oraz zmienić inne ustawienia gry. Panel kontroli wraz z Głównym obszarem gry stanowią miejsca gdzie toczy się cała rozgrywka.

Przyciski szybkiego wywołania



Czasami będziesz potrzebował, aby szybko przenieść się w jedną, określoną lokację na mapie. Dla przykładu, chciałbyś mieć na uwadze swój Fort umieszczony blisko granicy z wrogiem i jednocześnie prowadzić normalną rozgrywkę. W takim przypadku możesz przejść na mapie do widoku wspomnianego Fortu, a następnie użyć kombinacji klawiszy Shift+F1 by zaznaczyć tę lokację jako "Szybka Lokacja 1". Wywołanie następuje klawiszem F1.

Podobny system obowiązuje w przypadku grupy ludzi. Zaznaczanie odbywa się przy pomocy klawiszy

Shift+I, a wywołanie klawiszem 'I'.

Istnieje również możliwość wywołania tych opcji przy pomocy myszki. Prawym przyciskiem zaznaczamy lokację, lewym wywołujemy.

Menu główne

FOUNDATION

Opis zasobów:

Materiały...



Złoto

Jest używane jako jednostka walutowa służąca do kupowania i sprzedawania towarów. Wykorzystywane również do szkolenia żołnierzy, czarowników i naukowców. Złoto wykorzystywane jest również do naprawy budynków. Dobrze jest utrzymywać pewien poziom zasobów złota na wypadek sytuacji kryzysowych.



Drewno i Kamień

Dwa podstawowe materiały budowlane. Kamień można wydobywać w Kopalni lub pozyskiwać z łądu, z terenów bogatych w ten budulec. Do pozyskania drewna potrzebna jest Chatka Drwala, który ścinając okoliczne drzewa będzie dostarczał ten materiał.



Węgiel, Stal i Ruda

Węgiel wykorzystywany jest w Rafinerii do stworzenia Złota lub Stali. Wykorzystywany jest również w procesie tworzenia Zbroji. Ruda przerabiana jest w Rafinerii na Złoto lub Stal. Stal wykorzystywana jest przy produkcji Zbroji i czasami jako materiał budowlany.



Woda

Bardzo ważny surowiec. Wykorzystywana do utrzymania ludności w dobrej kondycji zdrowotnej oraz w Browarze do produkcji Wina, a także w Piekarni do produkcji Chleba. Woda wykorzystywana jest w niektórych budynkach jako element produkcji.



Ropa

Wykorzystywana w Laboratorium jako część eksperymentów. Wykorzystywana jest również przez Wieśniaków do podpalania budynków. Bez Ropy twoi naukowcy nie będą w stanie wymyślać nowych technologii i podpalać budynków.



Zbroja

Zbroja jest czasami wykorzystywana przy stawianiu niektórych budowli w ramach stworzenia silnych fortów. Wykorzystywana także w procesie szkolenia Żołnierzy.

Żywność...

Wszystkie produkty żywnościowe działają w ten sam sposób. Jednak w zależności od profesji jaką trudnią się twoi podwładni wymagają zróżnicowanego pokarmu. Żołnierze znajdujący się w fortach preferują

Chleb i Wino podczas gdy naukowcy w Laboratorium Ryby i Warzywa. Wino może być również wykorzystane do zwiększenia morale wśród podwładnych. Jednak nie zawsze wpływa ono dobrze na ich zdrowie.

Warzywa, Owoce i Woda

Warzywa, Owoce i Woda stanowią najważniejszą grupę produktów żywnościowych. Zawsze staraj się zapewnić jak najlepszą dostawę tych produktów. Nie pozwól, aby zabrakło ich w Magazynach, jeżeli nie posiadasz dużych zasobów innych typów żywności.

Chleb, Pszenica i Ryby

Powinieneś posiadać duże zasoby Chleba i Ryb. Upewnij się, że Twoja Piekarnia posiada wystarczającą ilość Pszenicy i Wody do produkcji Chleba.

Wino i Mięso

Są to najmniej ważne produkty żywnościowe. Zapewniają jednak wzrost tężyzny oraz morale wśród podwładnych. Mięso dostępne jest tylko na wyższych poziomach zaawansowania technicznego i może być produkowane w Fabryce Żywności. Wino produkowane jest w Browarze. Wpływa dodatnio na morale i zapewnia utrzymanie wysokiego poziomu zasobów w Tawernie.

Inne...

Magia

Wykorzystywana przez Czarowników do stawiania budynków, drzew, kamieni, gaszenia pożarów i innych czynności przez nich wykonywanych. Bez Magii świat w Foundation nie istnieje i staniesz się bezradny wobec pożarów.

Wynalazki

Wynalazek przedstawiony w grze jako żarówka to nic innego jak informacja, z którą dowiadujesz się o postępach w pracach naukowców i rozwoju Twojej osady. Gdy Wynalazek znajdzie się w Magazynie lub Kwaterze głównej jest natychmiast wykorzystywany to podwyższenia poziomu zaawansowania technicznego, a co za tym idzie, umożliwia stawianie nowych budowli i polepszanie już istniejących.

Krzyż

Krzyż przedstawia Duszę zmarłej osoby. Gdy jeden z twoich podwładnych umiera pozostawia po sobie Krzyż. Krzyże są wykorzystywane w Krematorium do produkcji Magii.

Index zasobów



Węgiel



Kamień



Ropa



Ruda



Złoto



Stal



Zbroja



Woda



Owoce



Warzywa



Pszenica



Ryby



Chleb



Wino



Mięso



Magia



Wynalazek

FOUNDATION

Opis jednostek:

Ludzie/Jednostki podzieleni są na dwie grupy: Jednostki Pracujące oraz Jednostki Walczące.

Wieśniacy

Najważniejsze jednostki. Wieśniacy wykorzystywani są do wielu zadań takich jak praca w kopalni, przy połowie ryb, na farmie. Wykorzystywani są do transportu zasobów. Wieśniacy wykonują większość prac w Twoim królestwie i mogą być szkoleni na jednostki wyższego poziomu. Duże zasoby ludzkie w Twoich Magazynach odgrywają ogromną rolę w perspektywie powodzenia wykonywanych misji.

Panny

Kolejna bardzo ważna jednostka. Bez Panien Twoi ludzie nie mogą się rozmnażać a co za tym idzie, Twoja populacja wyginie. Aby Twoi ludzie mogli się rozmnażać musisz zapewnić im trochę prywatności. Kwatera główna nie jest najlepszym miejscem przeznaczonym do tego celu. Nowo narodzony członek twojej populacji posiada zdolność do takiej samej pracy jak każdy, nawet starszy od niego.

Czarownik

Czarownicy jako jedyne jednostki w grze potrafią wykorzystywać Magię. Zastępują Wieśniaków w stawianiu budynków jak i przeobrażaniu terenu. Wysokie zasoby Magii pozwolą Ci zbudować każdy budynek. Wciąż jednak musisz dostarczyć odpowiednich surowców potrzebnych do budowy.

Naukowiec

Bez nauki nie możesz rozwijać swoich technologii. Dobra drużyna naukowców może zapewnić stały napływ nowych wynalazków, które z pewnością posłużą do szybszego pokonania wroga. Naukowcy stanowią również klucz do rozwiązania problemów zdrowotnych Twoich poddanych, które wzrastają wraz ze wzrostem populacji oraz wojną.

Żołnierze/Strażnicy

W każdym budynku Twojej osady może przebywać jeden Strażnik. Strażnik chroni budynek przed atakami wroga. Zasłużony Strażnik przechodzi kolejne szczeble kariery, awansując ostatecznie na Rycerza.

Rycerz

Rycerz to bardzo dobry wojownik. Jest silny i odważny, nie lubi być delegowany do zadań niskiej rangi jaką pełni Strażnik. Będzie służył podczas bitew i może awansować na Czarnego Rycerza.

Czarny Rycerz

Najsilniejsza z dostępnych jednostek. Jest odporny na strzały Łucznika. Nadchodzący Wieśniak wrogiej drużyny nie stanowi dla niego żadnego zagrożenia.

[Menu główne](#)

FOUNDATION

Opisy budowli:

Kwatera główna



Typ budynku: Magazyn/Kwatera główna.

Przyjmowane towary: Wszystkie.

Kwatera główna jest wykorzystywana głównie jako magazyn i miejsce, w którym przebywają twoi podwładni. Miejsce w magazynie jest ograniczone, więc będziesz prawdopodobnie potrzebował przynajmniej jednego dodatkowego magazynu do składowania materiałów. Jeśli stracisz kontrolę nad Kwaterą główną natychmiast zakończysz grę niepowodzeniem, więc staraj się chronić ją jak najlepiej.

Magazyn



Typ budowli: Magazyn.

Przyjmowane towary: Wszystkie.

Bardzo ważny budynek. Bez Magazynu dostawy materiałów oraz wysyłanie podwładnych z Kwatery głównej do oddalonych budowli byłyby opóźnione ze względu na dzielący je dystans. Magazyn można zbudować bliżej nowych i oddalonych od Kwatery głównej budowli. Nie lekceważ użyteczności tego budynku.

Kopalnia



Typ budowli: Produkcja.

Wydobycie: 

To bardzo ważna budowla, dzięki której będziesz pozyskiwał takie surowce jak kamienie, rudę, węgiel oraz ropę. Duże wydobycie rudy jest potrzebne do wytopienia złota, a co za tym idzie do bogacenia się. Wydobycie rudy jest również niezbędne do produkcji stali. Pozyskiwanie ropy będzie potrzebne naukowcom z laboratorium do wymyślenia nowych wynalazków. Natomiast wydobywane kamienie będą wymagane przy stawianiu większości budowli.

Farma



Typ budowli: Produkcja.

Produkty: 

Farmerzy wytwarzają takie produkty jak pszenica, owoce i warzywa. Przeważnie jest to jeden z pierwszych budynków jakie należy postawić na początku rozgrywki. Farma dostarcza podstawowych produktów żywnościowych niezbędnych dla pracowników z większości budowli oraz pszenicy, która jest jednym ze składników chleba wytwarzanego w Piekarni, a także wina produkowanego w Browarze.

Płatnerz



Typ budowli: Produkcja.

Wymagane surowce:  

Produkty: 

Miejsce gdzie ze stali wyrabiane jest uzbrojenie dla żołnierzy.

Studnia



Typ budowli: Produkcja.

Otrzymywane surowce: 

Ten budynek umożliwi dostawę wody, która jest niezbędna w wielu budynkach zajmujących się produkcją a także do utrzymywania ludności w dobrej kondycji zdrowotnej.

Chatka czarowników



Typ budowli: Domek.

Ten budynek może być przydatny gdy teren zajmowany przez twoich ludzi będzie zajmować dużą powierzchnię. Dzięki niemu czarownicy mogą mieć krótszą drogę do nowo stawianych budynków na odkrytych obszarach. Czarownicy są także potrzebni do gaszenia pożarów, więc bądź pewien czy ich chatka jest ulokowana blisko zagrożonych budynków.

Chatka wieśniaków



Typ budowli: Domek.

Miły i spokojny budynek, dający pannom oraz ich partnerom więcej swobody i prywatności. Rodzą się tutaj twoi nowi podwładni. Im więcej posiadasz chatek wieśniaków tym większy przyrost podwładnych (jeśli tylko wystarczy ci zapasów jedzenia by zaopatrzyć każdą z nich). Budynek ten odciąża także Kwaterę główną od nadmiaru i zatłoczenia ludźmi w niej przebywających.

Chatka drwala



Typ budowli: Produkcja.

Produkt: 

Drwal zajmie się wycinaniem okolicznych drzew i dostawą drewna.

Kamieniarz



Typ budowli: Produkcja.

Produkty:   

Kamieniarz szuka w pobliżu swojej chatki kamieni, które następnie przerabia na konkretne surowce. Jest to bardzo dobre źródło zaopatrzenia w tak ważny surowiec jakim są właśnie kamienie. Wiele kamieni będzie zawierać także węgiel i rudę. Dzięki kamieniarzowi będziesz pozyskiwać te surowce co jest bardzo dobrym rozwiązaniem gdy nie masz dostępu do obszarów gdzie mógłbyś postawić kopalnię.

Rafineria



Typ budowli: Produkcja.

Wymagane materiały:  

Produkty:  

Rafineria to kolejny istotny budynek w grze, w którym ruda jest rafinowana na złoto lub stal.

Złoto jest zawsze niezbędne do naprawiania i budowania budynków, a także trenowania nowych żołnierzy. Natomiast stal jest często wykorzystywana jako materiał budowlany oraz do produkcji uzbrojenia. Bez rafinerii nie miałbyś większego pożytku z wydobywania rudy.

Stacja wędkarska



Typ budowli: Produkcja.

Produkt: 🐟

Stacja wędkarska musi być budowana blisko zbiorników wodnych takich jak jeziora lub morza. Wędkarz co prawda nie dostarczy dużej ilości ryb, ale ważne jest by podwładni mogli odżywiać się także rybami. Budynek ten nie jest dostępny w etapach, w których występuje lawa (z wiadomych powodów - ryby nie pływają w lawie :).

Krematorium



Typ budowli: Produkcja.

Wymagany materiał: ✝️

Produkt: ✨

W krematorium zwłoki twoich podwładnych (występujące w grze w postaci ikonki krzyża) przerabiane są na magię. Magia jest potrzebna magom do stawiania i gaszenia budynków, a także do wytwarzania skał i drzew.

Laboratorium



Typ budowli: Budynek specjalny/Badania naukowe.

Wymagany materiał: 🧪

Produkt: 💡

Laboratorium to budynek, w którym naukowcy pracują nad nowymi wynalazkami.

Piekarnia



Typ budowli: Produkcja.

Potrzebne materiały: 🍞 🥚

Produkt: 🍞

W piekarni wyrabiany jest chleb, do produkcji którego potrzebne są pszenica oraz woda. Bez chleba można przeżyć, ale jego produkcja jest ważna jeśli chcesz zadbać o poprawną dietę twoich podwładnych. Znaczenie produkcji chleba wzrasta gdy brakuje możliwości połowu świeżych ryb.

Browar



Typ budowli: Produkcja.

Wymagane materiały: 🍷 🥚

Produkty: 🍷

Wino nie jest najzdrowszym produktem żywnościowym, ale dzięki niemu morale twoich podwładnych może być wyższe. Bez wina można żyć, ale w sytuacji gdy spada morale wśród ludności produkcja wina może się okazać jednym z ważnych środków do poprawienia zaistniałej sytuacji.

Fabryka żywności



Typ budowli: Produkcja.

Wymagany materiał: 🏠

Produkty: 🍷 🍺 🍻 🍾 🍹 🍸

Nowoczesny styl życia wymusił na ludziach stworzenie możliwie najprostszych sposobów przygotowywania i tworzenia pożywienia. W Fabryce żywności można produkować wszystkie dostępne w grze produkty żywnościowe. Jednak jest to najdroższy sposób produkcji ponieważ na każdy pojedynczy produkt potrzebna jest jednostka złota.

Baraki



Typ budowli: Budynek specjalny/Szkolenie.

Wymagane materiały: 🏠 🛡️

W barakach wieśniacy trenowani są na rycerzy, magów lub naukowców. Koszt wyprodukowania takich jednostek to sztaby złota oraz uzbrojenie (to ostatnie wymagane tylko przy tworzeniu rycerzy).

Szpital



Typ budowli: Budynek specjalny/Magazyn/Uzdrowisko.

Przyjmuje: Ludzi oraz żywność.

Szpital w pewnym sensie działa na zasadach zbliżonych do Magazynu. Również przyjmuje jedzenie oraz żywność. Jednak na tym podobieństwa się kończą. W szpitalu jak nigdzie indziej twoi podwładni mogą bardzo szybko odzyskiwać siły i zdrowie. Jeśli w szpitalu przebywa wielu wieśniaków i chcesz wywołać kogoś z tego budynku wtedy najzdrowszy z nich opuści ten budynek. Staraj się dbać o zdrowie mieszkańców. Jeśli zauważysz, że któryś z podwładnych jest chory a masz już do dyspozycji budynek szpitala, natychmiast skieruj chorego właśnie tam.

Wieżyczka ("Gun Tower")



Typ budowli: Fort.

Potrzebne materiały: 🏠

Jest to jeden z ofensywnych budynków jakie są dostępne w grze. Jeśli Wieżyczka jest zaopatrzona w kamienie i przebywa w niej przynajmniej jeden rycerz w górnej części budowli powinno być widoczne działko, które automatycznie trafi każdą wrogo nastawioną jednostkę, która pojawi się w jego zasięgu.

Inne budynki spełniające funkcje magazynu



Typ budowli: Magazyn.

Podczas gry twoi naukowcy wymyślą kilka innych budynków służących za magazyny dla konkretnych surowców i produktów. Na przykład magazyn produktów żywnościowych czy Zbiornik wodny do magazynowania zapasów wody. Budynki te z początku mogą być prawie nieprzydatne. Jednak później, gdy podległy tobie obszar będzie gęsto zabudowany komunikacja pomiędzy budynkami i dostawa materiałów z Kwatery głównej będzie nieco utrudniona. Właśnie wtedy przydadzą się magazyny, dzięki którym możliwe będzie szybkie składowanie i dostarczanie surowców oraz produktów bez potrzeby składowania ich w Kwaterze głównej.

Inne budynki

Twoi naukowcy mogą wymyśleć jeszcze wiele innych budynków. W kolejnych etapach gry dojdą nowe budynki i technologie, które uatrakcyjnią i ułatwią rozgrywkę.

[Menu główne](#)

Mały obszar po lewej stronie to grupa żywności. Istnieją trzy typy żywności i jeden element z każdego z typów może być przechowywany w budynku. Obecność danego typu żywności w budynku jest podświetlana. Brak obrazowany jest poprzez przyciemnienie symbolizującej go ikony. Na załączonych obrazkach widzimy budynek z pełnym zapasem żywności i budynek z tylko dwoma dostępnymi typami żywności.



Grupa surowców niezbędnych do produkcji.

Grupa surowców niezbędnych do produkcji to grupa materiałów oraz pracowników. W tym polu można zauważyć ludzi, którzy pracują/żyją w budynku oraz jaki rodzaj surowców jest niezbędny do produkcji. Przykładowo przy Rafinerii występuje w tym miejscu Węgiel i Ruda, ilość wymaganych pracowników oraz Strażnik.

Grupa wyprodukowanych surowców/jednostek.

Na samym dole widnieje grupa wyprodukowanych surowców/jednostek, które są gotowe i oczekują na wyniesienie/wyjście z budynku. Na kolejnym obrazku widzimy Baraki z trzema potencjalnymi jednostkami, które mogą zostać utworzone w tym budynku: Czarownik, Naukowiec, Strażnik. Mamy również obrazek przedstawiający Laboratorium gdzie jedynym elementem należącym do grupy wyprodukowanych surowców jest Wynalazek.



Grupa surowców niezbędnych do produkcji możemy być zmieniana, w zależności od ogólnych zasobów i potrzeb. Jeżeli przykładowo nie posiadasz dużej liczby wieśniaków możesz zmniejszyć ilość pracujących osób w budynku. W ten sposób osoby stanowiące nadmiar będą mogły zająć się pracą w innym budynku. Podobnie sprawa ma się z produkcją. Jeżeli chcemy ograniczyć produkcję jednego z produktów możemy zmniejszyć ilość wymaganych do jego produkcji surowców.

Zmienna liczba produkcji.

Grupa wyprodukowanych surowców/jednostek nie jest do końca uzależniona od zasobów. Baraki jako element produkcji posiadają możliwość tworzenia Czarowników, Naukowców oraz Strażników. Powstają oni poprzez szkolenie Wieśniaków, którzy stanowią grupę zasobów niezbędnych do produkcji. Jeżeli zajdzie potrzeba wyszkolenia 4 Naukowców, możesz ręcznie ustawić poziom ich szkolenia na 4. Możesz również ustawić poziom wyszkolenia na "Pełny", co sprawi, że Baraki będą szkolić tylko Naukowców do czasu, gdy nie wydasz innego polecenia. Na powyższym obrazku widzimy, że poziom szkolenia Strażników został ustawiony na 5. Na kolejnym widzimy, że poziom produkcji Ropy został wyłączony, co sprawia, że Ropa nie będzie w ogóle produkowana. Jest to bardzo pożyteczna funkcja w sytuacji, gdy posiadamy duże zasoby danego surowca i chcemy skoncentrować produkcję/wydobycie na innych, w które jesteśmy mniej zasobni.



FOUNDATION

Reguły gry:

Opisy zagadnień.

- [Wydawanie rozkazów podwładnym](#)
- [Tworzenie nowych budynków](#)
- [Pożywienie a kondycja zdrowotna](#)
- [Strażnicy/Żołnierze](#)
- [Więcej magii](#)
- [Kontrola nad podwładnymi](#)
- [Walka](#)
- [Porozrzucane materiały i zasoby](#)

Wydawanie rozkazów podwładnym

Pierwszym poleceniem jakiego musisz się nauczyć jest wydawanie rozkazu wyjścia z budynku przez daną jednostkę. Można to zrobić na dwa sposoby. Najłatwiejszym jest użycie panelu "Szybkich rozkazów". Panel ten możesz wywołać poprzez kliknięcie myszką na obszar, na którym toczy się rozgrywka. Dzięki niemu dowiesz się ilu nie zajętych niczym ludzi masz do dyspozycji w Kwaterze głównej i/lub magazynach. Wybranie jednego z twoich podwładnych spowoduje jego natychmiastowe wyjście z budowli i skierowanie się we wskazane przez Ciebie miejsce.

Innym sposobem na wydanie rozkazu opuszczenia budowli jest skorzystanie z panelu wyświetlającego listę ludzi przebywających w danej budowli, który jest dostępny w opcjach budynku. Panel wywołuje się przez dwuklik na wybrany budynek. Widnieje tam lista ludzi aktualnie przebywających w budynku, z której można wybrać jednego z poddanych i wydać mu rozkaz opuszczenia budynku przez naciśnięcie odpowiedniej ikonki.

Tworzenie nowych budynków



Tworzenie budynków jest szybkie i bardzo proste. Najpierw musisz wybrać odpowiednie miejsce, w którym chcesz postawić budynek. Następnie wykonać dwuklik na wybraną pozycję co wywoła panel aktualnie dostępnych budowli. Musisz posiadać wymaganą ilość surowców i wybrać odpowiednie miejsce w celu stworzenia wybranej przez siebie budowli. Niektóre budowle można postawić tylko na określonym obszarze. Na przykład kopalnie można budować tylko na terenach górskich, studnia może być budowana

tylko na obszarach sąsiadujących z wodą. Budowle możesz stawiać tylko na w pełni odkrytych obszarach. Czasami w przypadku gdy nie masz wystarczającej liczby zasobów by postawić budynek, możesz zarezerwować miejsce na budowlę (zostanie ona utworzona gdy zdobędziesz lub wyprodukujesz wymaganą liczbę zasobów).

Gdy zdecydujesz się na stworzenie budowli powinien pojawić się jej fundament po czym przybędzie na miejsce czarownik, który utworzy budynek. Jeśli nie posiadasz w magazynach odpowiedniej ilości magii etap stawiania nowej budowli może się nieco wydłużyć (do czasu aż pozyskasz wymaganą ilość magii).

Jedzenie i kondycja zdrowotna

Podczas gry będziesz zobowiązany do zapewnienia twoim podwładnym regularnych dostaw żywności. Dieta pracowników w poszczególnych budynkach jest zróżnicowana. Magazyny zazwyczaj zawierają wszelkiego rodzaju żywność i są w pełni zaopatrzone, ale inne budynki posiadają ograniczoną ilość wolnego miejsca na żywność. Jeśli twoi podwładni staną się słabi i chorzy nie będą w stanie rozmnażać się i będą łatwymi celami dla potencjalnych napastników. Jeśli staną się bardzo nieszczęśliwi mogą zacząć ignorować twoje rozkazy i ogólnie rzecz biorąc staną się nieefektywni i bezwartościowi. Utrzymywanie pełnego zaopatrzenia w żywność przez cały czas nie jest wymagane, ale staraj się dostarczać tyle pożywienia ile tylko możesz.

Strażnicy/Żołnierze

Na każdą budowlę może zostać przydzielony przynajmniej jeden strażnik. Ważne jest posiadanie kogoś do obrony twoich budynków ponieważ bez strażnika zwiększasz ryzyko przejęcia twojej budowli przez przeciwnika. Bez ochrony budowli ludzie przeciwnej drużyny mogą bez przeszkód wejść do takiego budynku. Gdy już się tam dostaną wygrywa przeważnie najsilniejsza grupa, która po wygranej walce przejmuje kontrolę nad budowlą. Jednak nawet gdy twój budynek będzie chroniony istnieje zagrożenie ze strony złodziei.

Więcej magii

Magia jest użytecznym składnikiem świata gry Foundation. Jest ona używana nie tylko w procesie tworzenia i naprawiania budynków, ale także przy tworzeniu surowców. Jednak nowe czary, które pozwolą magom wytwarzać kamienie oraz drzewa będziesz musiał wymyślić w laboratoriach. Kamienie mogą być następnie przerobione przez kamieniarza na takie surowce jak ruda, węgiel czy kamienie budowlane. Natomiast drwal przerobi ścięte drzewa na drewno. Magia wytwarzana jest w Krematorium. W tym budynku zwłoki twoich ludzi przerabiane są na magię. Dzięki temu będziesz miał prawie niekończący się dostęp do magii na tak długo jak długo będziesz posiadał odpowiednią ilość zasobów ludzkich.

Kontrola nad podwładnymi

System kontroli nad podwładnymi i związane z nim rozkazy są bardzo proste.

Pierwszą rzeczą, jaką warto poznać jest możliwość wyboru. Można zaznaczać jednostki przez naciśnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszki i zaznaczenie danego obszaru. Wtedy wszyscy ludzie znajdujący się w zaznaczonym czworokącie zostaną zaznaczeni jako grupa. Istnieje także możliwość zaznaczania lub dołączania nowych ludzi do zaznaczonej grupy przez przytrzymanie klawisza SHIFT a następnie wskazanie

i naciśnięcie lewego przycisku myszki na następne jednostki.

Po sformowaniu grupy istnieje możliwość użycia pewnych rozkazów. Najprostsze z nich to rozkaz przemieszczenia się grupy w inne miejsce. Rozkaz ten można wydawać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem na wybraną pozycję na obszarze gry. Dzięki temu cała grupa przemieści się we wskazane miejsce. Rozkazy ruchu jednostek są najczęściej używanymi poleceniami w grze. Dzięki rozkazom ruchu jednostek masz możliwość pełnej kontroli nad podwładnymi, możesz ich zawsze skierować we właściwe miejsce na obszarze gry, a także do budynków. Jeśli wyślesz podwładnego do budynku, budynek ten stanie się jego domem. Zostanie tam tak długo dopóki nie skierujesz go w inne miejsce. Jeśli będzie to budynek zajmujący się produkcją lub wydobywaniem (np. kopalnia) to skierowany tam przed chwilą podwładny rozpocznie pracę w tym budynku. Tam spędzi resztę swojego życia, chyba że wyślesz go gdzie indziej.

Walka

Kontrola tego elementu gry jest zbliżona do rozkazów ruchu jednostek. Wystarczy zaznaczyć jednostkę lub grupę ludzi/żołnierzy i wydać rozkaz ataku przez wskazanie jednostki należącej do przeciwnika lub budowli drużyny przeciwnej i naciśnięcie prawego przycisku myszki.

Porozrzucane materiały i surowce

Na początku każdego etapu na obszarze gry przez jakiś czas będą dostępne w różnych miejscach porozrzucane materiały i surowce. Materiały znajdujące się na obszarze gry mogą też pochodzić od ludzi, którzy zginęli w walce. Na przykład zbroja po żołnierzu lub materiał, który niósł wieśniak zanim został zabity. Wszystkie te materiały, które leżą na ziemi mogą być zbierane przez twoich wieśniaków, wystarczy tylko wysłać kogoś w to miejsce. Po zabraniu materiału wieśniak przekaże go w odpowiednie miejsce, np. do magazynu lub budynku gdzie może być potrzebny ten materiał lub surowiec.

Menu główne

FOUNDATION

Panele sterowania:

Duża część gry jest kontrolowana przy użyciu paneli sterowania. Udostępniają one Statystyki, a także cały interfejs przy pomocy którego będziesz sprawował kontrolę swojego świata.

Główny panel, Panel statystyk i Panel wymiany towarów



Pierwszy panel który widzisz to Panel główny. Stąd uzyskujesz dostęp do wszystkich innych paneli. Główny panel pokazuje najważniejsze statystyki takie jak liczba populacji, procentowy poziom ukończenia misji oraz ilość ładu, który kontrolujesz.

Przyciski na Panelu głównym pozwalają wchodzić do kolejnych paneli. Do nich możemy zaliczyć panele: wyboru poddanych, wyboru budowli, magazynów, wymiany towarów, statystyk oraz opcji gry.

Panel wymiany towarów wykorzystywany jest do prostej wymiany barterowej z innymi drużynami występującymi w grze. Ta opcja może zostać wykorzystana w sytuacji awaryjnej gdy pilnie potrzebujesz jakiegoś surowca. Dostępne są dwie metody wymiany. Metoda The Stock Exchange polega na szybkiej wymianie towarowej po niskim współczynniku przeliczenia. Metoda The Setup Trade pozwala na uzyskanie wysokiego współczynnika, ale z racji, że gracz, z których handlujesz musi rozważyć ofertę, może potrwać trochę czasu. Taka oferta może być również odrzucona. Opcja wymiany towarów (handlu) powinna być używana tylko w sytuacjach awaryjnych.

Panel statystyk zawiera w sobie wiele cennych informacji, które na pewno wspomogą Cię w rozgrywce. Zalicza się do niego: Tabele produkcji, Statystyki drużyn graczy, Liczbę wybudowanych budynków, Raport umieralności poddanych, Tabela priorytetów produkcji i transportu, Status misji, Panel "Najlepszych i Najgorszych", a także ogólną Tabelę Statystyczną.

Tabele produkcji



Panel produkcji wyświetla prostą tabelę z surowcami. Tutaj możesz przewidzieć nagłe zmiany w

wykorzystaniu surowców i spróbować uniknąć sytuacji wytworzenia zbyt wiele lub zbyt mało danego produktu. Tabela "Wyjścia i Wejścia" wyświetla ilość surowca przychodzącego i wychodzącego.

Liczba wybudowanych budynków



Znajduje się tutaj prosta tabela pokazująca ilość wybudowanych budynków. Pozwala szybko zorientować się jakie budynki są już wybudowane, a jakie należałoby wybudować. Panel ten można również wykorzystać do szybkiego odnalezienia danego budynku. Jeżeli dla przykładu posiadasz trzech Rolników i klikniesz na ikonkę Rolnika na panelu, ekran gry zostanie tam szybko przeniesiony.

Raport umieralności poddanych

Recent Deaths	Popular Deaths
N. Whitney 33 Natural Causes	Natural Causes 16
G. Dowden 30 Suicide	Bad Health 3
B. Harrold 32 Bad Health	Suicide 2
P. Mikaeltroein 45 Natural Causes	Killed 2
	Freak Accident 1

Aby wspomóc Cię w sposobie uzdrawiania społeczeństwa warto przeglądać ten raport, aby dowiedzieć się z jakich przyczyn ponieśli śmierć ostatnio zmarli poddani. Tabela najczęstszych zgonów pozwala również uzyskać informację jakie są przyczyny śmierci Twoich poddanych.

Tabela priorytetów produkcji i transportu



Możemy tutaj narzucić kolejność produkcji i transportu wybranych elementów w zależności od potrzeb. Gdy mamy dużą liczbę Rolników, możemy zadecydować, które produkty mają być traktowane priorytetowo. Obiekt o wyższym priorytecie będzie produkowany częściej. Priorytet transportu wykorzystywany jest do trochę innego celu. Przykładowo, wysłany do wrogiego budynku wieśniak wyniesie z niego w pierwszej kolejności ten produkt, który posiada wyższy priorytet.

Ludzie oraz zasoby muszą być przenoszone z jednego miejsca do drugiego. Zajmują się tym ludzie przebywający w budynkach. Zawsze możesz przejąć kontrolę nad dowolnym mieszkańcem Twojej osady, ale czasami lepiej pozostawić ich przy swojej pracy, którą wykonują. Często budynek zawiera dużo różnych elementów i różnych ludzi. Wyniesione z budynku może być tylko to, co stanowi nadmiar. Surowce wnoszone są zawsze w pierwszej kolejności. Często doświadczysz sytuacji, że wieśniak opuszcza budynek przed Rycerzem, nawet wtedy gdy Rycerz posiada wyższy priorytet niż wieśniak. Dzieje się tak, gdyż wieśniak wnosi surowiec, który posiada wysoki priorytet. Surowiec musi ktoś wynieść, a więc

wyniesie go wieśniak.

Status misji



Ten panel pokazuje tabelę obrazującą stopień ukończenia misji. Gracze komputerowi mają odmienne cele niż ty. Przykładowo, muszą zniszczyć wszystkie wrogie drużyny lub tylko Twoją. Jeżeli stopień ukończenia misji u graczy komputerowych osiągnie 100%, gra się kończy.

Panel "Najlepszych i Najgorszych"



To jest prosty, ale użyteczny panel statystyczny. Szybkim spojrzeniem możemy z niego wyczytać, których produktów mamy za dużo, a których za mało. Stosunek procentowy wyliczany jest poprzez czynniki takie jak liczba populacji i generowany idealny stan zasobów. Wskaźnik 200% wskazuje, że posiadasz dwukrotnie większy stan populacji i zasobów niż byłoby to zalecane, z kolei 50% wskazuje, że musisz poprawić swoje wyniki.

Ogólna Tabela Statystyczna



Tutaj możesz porównać kilka liczb z innymi graczami. Podane wartości pochodzą z ostatnich 15 lat czasu gry. Mogą one wskazać jaka jest tendencja innych graczy w opanowaniu terenu, gromadzeniu Złota, utrzymaniu populacji, produkcji, rozwoju armii.

Menu główne

FOUNDATION

Skróty klawiszowe:

Shift F1 - F5 = Zapamiętuje miejsce na mapie

F1 - F5 = Wywołuje zapamiętane miejsce na mapie

Shift 1 - 5 = Zapamiętuje grupę jednostek lub jednostkę

1 - 5 = Wywołuje zapamiętaną grupę jednostek lub jednostkę

P = Pauza

O = Zaznacz wszystkich ludzi poza granicami Twojego terytorium

G = Zaznacz wszystkich ludzi

H = Przenieś widok na Kwaterę główną

E = Zaznacz wszystkich ludzi obecnie widzianych lub wskaż jedną wrogą jednostkę

N = Przełączanie pomiędzy kolejnymi podwładnymi

C = Wypośrodkowanie na obecnie zaznaczonej jednostce

S = Szybki zapisanie stanu gry

L = Szybkie odczytanie stanu gry

X = Rozprosz grupę zaznaczonych jednostek

- = Zmniejsz obszar widoku

+ = Zwiększ obszar widoku

***** = Wyłącz cieniowanie Gorauda

Enter = Tryb wiadomości

Menu główne

FOUNDATION

20 sposobów na zostanie ekspertem gry Foundation

- Szybkie i przedwczesne ataki to zazwyczaj zły pomysł.
- Stawianie większej ilości Chatek wieśniaków spowoduje szybszy wzrost liczby ludności.
- Staraj się dostarczać zróżnicowane pożywienie dla twoich poddanych (nie tylko warzywa, owoce i wodę).
- Używaj opcji "Przyspieszacza upływu czasu" tylko na własne ryzyko.
- Zostawiaj przynajmniej 10 panien w Kwaterze głównej.
- Zostawiaj przynajmniej 10-ciu wieśniaków w Kwaterze głównej i **wszystkich** Magazynach.
- Bezrobotnych wieśniaków staraj się jak najwcześniej szkolić na żołnierzy w celu pozyskania przez nich doświadczenia.
- Nie przytłaczaj nadmiarem ruchu i pracy Kwatery głównej oraz Magazynów, musisz wiedzieć kiedy i gdzie postawić kolejny Magazyn.
- Nie buduj zbyt dużej ilości budynków zanim nie przybędzie ci odpowiedniej ilości ludzi, którzy mogliby tam zamieszkać i pracować.
- Kiedy to tylko możliwe staraj się by zasoby nie wędrowały do Magazynów, a bezpośrednio tam gdzie są potrzebne i wykorzystywane.
- Naucz się uciekać z pola bitwy gdy kondycja zdrowotna żołnierzy jest niska, dzięki temu pozyskane zostanie doświadczenie i nie stracisz jednostek.
- Zwracaj uwagę na możliwość ustawienia priorytetów w celu zapobiegania gromadzenia mniej ważnych zapasów.
- Staraj się jak najrzadziej korzystać z opcji handlu wymiennego.
- Ataki na małą skalę są bardziej efektywne niż masowa napaść.
- Często naprawiaj budowle w celu usprawnienia produkcji i bezpieczeństwa.
- Naucz się wykorzystywać panel 'Najlepszych i najgorszych' w celu utrzymania dobrego balansu.
- Usuń zbędne budowle by odzyskać materiały budowlane i dobre warunki osadnicze.
- Utrzymuj wystarczającą liczbę czarowników, buduj Chatki czarowników.
- Tawerny i Kościoły przyczyniają się do wzrostu morale twoich podwładnych, ale budowle te nie są niezbędne.
- Zabijanie wieśniaków z drużyny przeciwnika plądrujących twoje budynki jest jednym ze sposobów na pozyskanie doświadczenia w walce.

[Menu główne](#)

FOUNDATION

Foundation - lista płac:

Projekt, grafika i programowanie: Paul Burkey

Dodatkowa pomoc: Kristian Philips, Richard Brown

Efekty dźwiękowe: Paul Burkey, Martin Halberg

Głosów użyczyli: Barry Swerdlow, Sally Burkey, Jeremy Kelly

Oryginalna ścieżka dźwiękowa: Simon Ravn

Dodatkowa muzyka: Kevin/Stephen Ewbank (ścieżki 4, 5 i 6)

Procedury kompresujące: Andrew 'Oondy' King

Dodatkowa pomoc przy kodzie programu: Daniel Allsopp, Julian Kinraid

Historia: Jason Hayman

Opakowanie: Paul Burkey

Specjalne podziękowania dla: Petera 'JC' Mulhollanda, Daniela 'Stipey' Platta, Petera & Michaela Price, Dennisa Smitha, Andrewa Kelletta, wszystkich beta testerów, każdego na liście dyskusyjnej Blitz-List oraz społeczności amigowej za cierpliwość i wsparcie.

[Menu główne](#)