

Titel: Getting Started with Dwarf Fortress. Learn to play the most complex video game ever made.

Autor: Peter Tyson

Jahr: First Edition July 2012

Verlag: O'Reilly

Seitenzahl: 221

Preis: 16.00 EUR

ISBN: 978-1-449-31494-1

1 Allgemeine Bemerkungen

Beim Buch „Getting Started with Dwarf Fortress“ handelt es um eine Anleitung für das interaktive Spiel *Slaves to Armok II: Dwarf Fortress*. Im Buch werden typische bzw. bestmögliche Spiel-Einstellungen für den Einsteiger vorgestellt und erläutert, die vorgenommen werden können, damit das Spiel möglichst frustfrei verläuft. Dabei steht die Erläuterung des Modus *Dwarf Fortress* im Fokus des Buches.

2 Gliederung des Buches

Jedes Kapitel im Buch stellt eine Anleitung zu einem bestimmten typischen Schritt im Spiel *Dwarf Fortress* dar, angereichert durch Screenshots und wichtige Tabellen. Zwischen den Kapitel befinden sich humorvolle *Dwarf Fortress*-Comics, die jedoch leider nur in Schwarzweiß abgedruckt wurden und somit etwas von ihrem Charakter verlieren.

Kapitel 1: Introduction

Im ersten Kapitel wird erläutert, wie man das Spiel installiert. Außerdem erfahren wir, wie beim Spiel das Keyboard benutzt wird und welche Tools nützlich sind, um bestimmte Module des Spiels nachzuladen. Schließlich werden Websites aufgelistet, auf denen man mehr Informationen rund um das Spiel sammeln kann.

Kapitel 2: Playing God

Im zweiten Kapitel beginnen wir zunächst mit dem Erschaffen der Welt für unsere eigenen Zwerge. Dabei bestimmen wir neben den Einstellungen für die Größe der Welt, in der die Berg-Zwerge leben sollen, auch Ihre Geschichte, denn sie leben dort nicht alleine. Dabei wird auch die Menge der Zivilisationen und der Ungeheuer, die die Welt der Zwerge bevölkern, festgelegt.

Im nächsten Schritt wird erläutert, wie man einen geeigneten Wohnort für die eigene Zwergenkolonie findet und wie man die ASCII-Symbole auf der Weltkarte lesen und in-

interpretieren muss.

Später im Kapitel wird erläutert, dass man sich auch mit domestizierten Tieren und Proviant als Startkapital eindecken muss, damit das Überleben gewährleistet ist. Außerdem stehen für die Expedition die ersten sieben Zwerge zur Verfügung, denen man bestimmte Berufe und Kenntnisse zuweisen kann.

Kapitel 3: First Steps

Im dritten Kapitel wird erläutert, wie man mit Hilfe der sieben Zwerge anfängt, die Festung zu bauen. Zunächst lernen wir, wie man ein Fundament für die Festung ausheben kann, anschließend werden die wichtigsten Werkstätten gebaut und in Betrieb genommen. Schließlich lernen wir, wie man mit ihrer Hilfe z.B. Türen fertigen und einbauen, sowie Tische und Stühle herstellen kann.

Kapitel 4: Filling Dwarf Bellies

Im vierten Kapitel lernen wir, wie man weitere für die Ernährung der Zwerge lebensnotwendige Infrastruktur errichtet und betreibt:

- Gehege und Weiden für verschiedene Tierarten
- Getreideanbaugebiete
- Anbaugebiete im Erdinneren
- Fischerei
- Küche
- Bienenstock
- Molkerei

Kapitel 5: Merchants and Trading

Im fünften Kapitel lernen wir, wie man mit vorbeiziehenden Kaufleuten aus anderen Ländern handelt und wie man die dabei ablaufenden Verhandlungen gestalten kann. Dabei wird erläutert, wie man benachrichtigt wird, wenn Kaufleute eingetroffen sind, und wie man auf deren Angebote eingeht.

Kapitel 6: Dwarf Resource Management

Im sechsten Kapitel lernen wir, wie man die Aufgaben der Zwerge neu verteilen kann. Außerdem wird erläutert, was man machen muss, wenn Migranten in der Festung der Zwerge eintreffen, um diese in die eigene Gruppe aufzunehmen.

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird erläutert, wie man Mangelsituationen vermeidet, in denen bestimmte Gegenstände (z.B. für Einrichtungen) fehlen bzw. wie man den allgemeinen Anforderungen genügt, so dass unter anderem gewährleistet ist, dass immer

Holz vorhanden ist, um Tische zu bauen u.ä.

Schließlich wird erläutert, wie man eine Klasse von Adelligen fördert und für sie entsprechende Unterkünfte baut, damit sie es entsprechend besser haben als die gemeinen Zwerge. Außerdem erfahren wir, wie man herausfinden kann, welche Beziehungen die Zwerge untereinander haben und was sie alles bei sich und an sich tragen.

Kapitel 7: Digging Deeper

Im siebten Kapitel werden Techniken der Erweiterung der Festung vorgestellt und erläutert, wie man eine mehrstöckige Festung errichten kann. Dabei lernen wir folgendes zu konstruieren:

- Stockwerke
- Festungsmauer
- Rampen
- Treppen
- Brücken

Außerdem richten wir das Schlafzimmer und das Esszimmer besser ein.

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird erläutert, wie man eine Wasserquelle bzw. -stelle errichten kann. Schließlich macht der Autor diejenigen Spieler, die größere Herausforderungen haben möchten auf sog. *aquifers* (Grundwasserschichten), *biomes* (Organismenkollektive) oder untote Ungeheuer aufmerksam.

Kapitel 8: Industry

Im achten Kapitel wird erläutert, wie man die wichtigsten Industrien für eine gut funktionierende Zwergenfestung errichten kann:

- Holzindustrie
- Steinindustrie
- Lebensmittelindustrie
- Fleischwirtschaft
- Metallindustrie
- Kleidungswirtschaft
- Schmuck-, Glas- und Keramik-Herstellung

Kapitel 9: Justice, Healthcare, and Vampires

Im neunten Kapitel erfahren wir, wie man kriminelle Zwerge bekämpft, wie man Vampire identifiziert und wie man ein Krankenhaus errichten kann. Schließlich wird erläutert, wie mit Kindern bei den Zwergen umgegangen wird und wie man schließlich einen Friedhof errichtet.

Kapitel 10: The Military

Im zehnten Kapitel dreht sich alles um militärische Einrichtungen, genauer, wie man z.B. eine Truppe ins Leben ruft, sie aufrüstet, für sie eine Kaserne aufbaut, sie trainiert u.v.m.

Schließlich werden folgende Feinde der Zwerge aufgelistet und deren Eigenschaften erklärt:

- Wilde Tiere
- Diebe
- Ungeheuer und Monster
- Untote

Dabei wird jeweils erläutert, wie man die Feinde der Zwerge bekämpfen kann.

Kapitel 11: Engineering

Im elften Kapitel erfahren wir, wie man Fallen aufstellen kann, um Zwerge vor Feinden zu schützen. Außerdem wird erläutert, dass es unterschiedliche Arten von Fallen gibt, die von der Mechanik her verschieden sind und demnach auch unterschiedlich einsetzbar sind. Desweiteren werden Schraubpumpen zum Wassertransport, Windmühlen u.a. vorgestellt.

3 Tippfehler

Seite 9 Building Worlds vorletzter Satz

For your first world ... increase the mineral settings to Everywhere.

muss unbedingt(!) geändert werden in:

*reduce the mineral settings to **Frequent***

Grund: wenn man das Mineralvorkommen statt auf *Frequent* auf *Everywhere* einstellt, wird später in der automatischen Wohnortsuche kein Wohnort gefunden, in dem der überlebenswichtige Flußspat vorkommt, so dass man immer wieder neue Welten generieren will, weil man denkt es gibt keinen geeigneten Wohnort. Vermutlich ein Bug im Programm.

4 Fazit:

Das Buch „Getting Started with Dwarf Fortress“ von Peter Tyson stellt eine gut gelungene Anleitung zu dem interaktiven Spiel *Dwarf Fortress* dar. Mit diesem Buch ist der Leser gut gewappnet, seine eigene Welt für seine Zwerge zu erschaffen.

Trotz der sehr detaillierten Darstellung der einzelnen Schritte wird der Leser bald überrascht sein, dass die Zwerge bereits Ihre eigene Vorgeschichte mitbringen und dass man über sie keine vollständige Kontrolle hat, so dass sogar beim genauen Befolgen der Schritte des Buches in der neuen Welt Dinge passieren können, auf die man (wie im wirklichen Leben) eben nicht vorbereitet ist...

Das besonders Lobenswerte an dem Buch: durch die gut durchdachte Reihenfolge der Kapitel, die sehr gut an den zeitlichen Verlauf der Entwicklung der eigenen Zwergenpopulation und der damit verbundenen Ereignisse angepasst ist, kann man sich sehr schnell auch in der Struktur des Spieles orientieren. Dies bewirkt, dass das Lesen und Spielen bzw. das Erlernen des Spieles wirklich Hand-in-Hand gehen.

Umgekehrt gilt: Ohne dieses Buch hätte ich mich wahrscheinlich in dem Spiel niemals oder nur mit großen Schwierigkeiten zurechtgefunden.