Dwarf Fortess

2013-06-21



Czy wy wiecie: krasnoludki są na świecie.

Czy to bajka, czy nie bajka, Myślcie sobie, jak tam chcecie. A ja przecież wam powiadam: Krasnoludki są na świecie.

Naród wielce osobliwy.
Drobny - niby ziarnka w bani:
Jeśli które z was nie wierzy,
Niech zapyta starej niani.
W górach, w jamach, pod kamykiem,
Na zapiecku czy w komorze
Siedzą sobie Krasnoludki
W byle jakiej mysiej norze.
Pod kominem czy pod progiem -
Wszędzie ich napotkać można:
Czasem który za kucharkę
Poobraca pieczeń z rożna...
Czasem skwarków porwie z rynki
Albo liźnie cukru nieco
I pozbiera okruszynki,
Co ze stołu w obiad zlecą.
Czasem w stajni z bicza trzaśnie,
Koniom spląta długie grzywy,
Czasem dzieciom prawi baśnie...
Istne cuda! Istne dziwy!

Gdzie chce - wejdzie, co chce - zrobi,
Jak cień chyżo, jak cień cicho,
Nie odżegnać się od niego,
Takie sprytne małe licho!
Zresztą myślcie, jako chcecie,
Czy kto chwali, czy kto gani,
Krasnoludki są na świecie!
Spytajcie się tylko niani.

Maria Konopnicka - O krasnoludkach i sierotce Marysi [fragm.]
http://pl.wikisource.org/wiki/O_krasnoludkach_i_sierotce_Marysi

W baśni Pani Marii występują krasnoludki, podobnie jak w grze którą mam zamiar opisać. Jednak krasnoludki z gry nie są takie jak te dwa powyżej... Nie, one raczej wyglądają tak:



Znajdź 7 krasnoludów w trzydzieści sekund. :->

A gdzie tam są krasnoludki? No jak to nie widać, przecież jest ich cała wesoła gromadka. Krzątają się i pracują. Nadal nie widać? To może wersja z zmienioną grafiką?



Teraz już widać krasnale?

Teraz lepiej? Lepiej. To Dwarf Fortess, Forteca Krasnoludów. Podobała Ci się Moria? Chcesz zbudować coś podobnego, a może i lepszego? Ta gra Ci to umożliwi!

Tryb przygody to klasyczny Roguelike. Mamy bohatera, przygody i umieramy. Zapewne szybko. :-)

Nie grałem w ten tryb, skupię się więc na opisaniu trybu prowadzenia fortecy.

Na samym początku musimy stworzyć nowy świat – jeżeli już nie mamy innego. Oprócz samego wyglądu świata, tworzona jest też jego Historia (przez duże H). Mamy w niej zapisane legendarne bestie, wielkich przywódców, prowadzonych przez nich wojny, kiedy się urodzili, kim byli jej/jego rodzice, kogo zabili, czy mieli dzieci, z kim je mieli, i co później się z nimi stało. Szczegółowo.

Sądzę że generator historii działa lepiej niż nie jeden autor niskobudżetowych książek fantasy. :-)

Po stworzeniu świata – co trwa chwili kilka, do kilkunastu – wszystko w zależności od ustalonych przez nas parametrów, możemy wybrać wspomniany wyżej tryb gry.

Na świecie możemy w jednej chwili prowadzić jedną grę. Związane to jest że nasze poczynania są uwieczniane w historii danego świata. Jeżeli w trybie przygody zabijemy jakąś legendarną bestię, imię naszego bohatera zostanie zapisane annałach historii. Jeżeli przez bestię utracimy fort, też zostanie to zapisane. :-)

Nie będę opisywał dokładnie co i kiedy zrobić – są poradniki dostępne w internecie – polecam youtube, nie czuję się na siłach aby takowy sam napisać. Temat jest ogromny. Możemy wybudować fort w różnych strefach klimatycznych. Krasnoludy lubią alkohol, ale nie mając go piją wodę. Tylko jak ją wypić w klimacie arktycznym? Albo w rejonach w których woda od razu wyparowuje? Możemy wybudować się nad brzegiem rzeki, ale też morza. Będziemy mieli super fale – powoduje to zadowolenie krasnali, ale woda do picia się nie nadaje… Można na pustyni, nie będziemy mieli drzew, a łóżka można zrobić TYLKO z drewna. Nie ma łóżek - krasnoludy są nie zadowolone. Możemy w środku dżungli, możemy w obszarach spokojnych, gdzie nic nam nie grozi, możemy też mieć za towarzyszy agresywną faunę, nekromantów (wyjaśnij kolegom że twój fort upadł przez nieumarłe kaczki :-)), czy też zamieszkać przy boku wrogich nam sąsiadów (mogą być, gobliny, ale i np. elfy – zależy co nam wygenerowała historia). Miejsce pod przyszły fort może mieć różne minerały pod ziemią, może mieć warstwy wodonośne – ciężej się wtedy buduje. Twórcy na szczęście pomyśleli o graczach i zamiast skrupulatnie przeszukiwać cały świat, który wcale mały być nie musi, dali wyszukiwarkę, która nam wyszuka miejsca o zadanych przez nas parametrach.

Każdy fort zaczynamy od ustalenia umiejętności każdego z 7 początkowych krasnoludów (za krasnoludka można dostać w mordę :-), w końcu to gra fantasy, a nie baśń). Zawodów w których może się specjalizować nasz przyszły kolonista jest sporo. Może zostać drwalem, murarzem, rolnikiem, gorzelnikiem (BARDZO ważna persona :-)), kowalem, lekarzem – różne specjalizacje, osobą od wytwarzania przedmiotów – głównie na sprzedaż, wojskowym – też różne specjalizacje, czy oczywiście górnikiem. Zawodów, jak już wspomniałem, jest duży wybór, na pewno całej siódemki nie wyszkolimy we wszystkich, nawet pobieżnie… Możemy ich, oczywiście wyszkolić w więcej niż jednym zawodzie. Na szczęście, każdego z krasnoludów można skierować do dowolnego zawodu, będzie pracował wolniej i gorzej, aż nie nabierze doświadczenia (20 poziomów na każdy z zawodów).

Na wyszkolenie mamy pule punktów, ale żeby nie było za miło, te same punkty są też do zakupu wyposażenia początkowego – w końcu zanim wybudujemy choć prowizorycznie działający fort, trzeba by coś jeść, pić (krasnale nie przepadają za wodą – alkohol jest potrzebny), obronić się przed fauną i wrogami, czy czymś go zbudować.

Po całej zabawie z kombinacjami co się przyda od razu, co można samemu zrobić, a co kupić w przyszłości od karawan, możemy zacząć zabawę.

Kopiemy i rozbudowujemy fort, zapewniamy mu żywność, alkohol, przedmioty na sprzedaż. Dbamy o

samopoczucie naszych mieszkańców – lepiej się mieszka w swoim pokoju niż w wspólnej sali, ładnie ozdobiona jadalnia też podniecie zadowolenie krasnoluda. Tworzymy meble, hodujemy zwierzęta – cała masa dostępnych gatunków, polujemy na inne. Z czasem przybywają do nas imigranci, rozdzielamy im prace, rozwijamy fort w poziomie i pionie. Bogacimy się. Z czasem zaczną odwiedzać nas osobniki pragnące abyśmy się „podzielili" się z nimi naszymi skarbami. Mogą to być złodzieje, porywacze dzieci, ale też całe armie… Zaczynamy się zbroić w broń kupną, zdobytą, lub wykonaną w naszym forcie. Walczymy, wygrywamy lub fort upada i zostaje po nim tylko wzmianka w historii (co ciekawe możemy taki fort odbić, lub odwiedzić w trybie przygody). Po wygranej walce chowamy poległych, bądź nie, ale wtedy nawiedzić nas może duch, więc lepiej zadbać o wcześniejszą budowę cmentarza. Zbieramy pozostałości wrogów – ich broń można sprzedać lub przetopić. I tak aż fort w końcu nie padnie, bądź się nam znudzi…

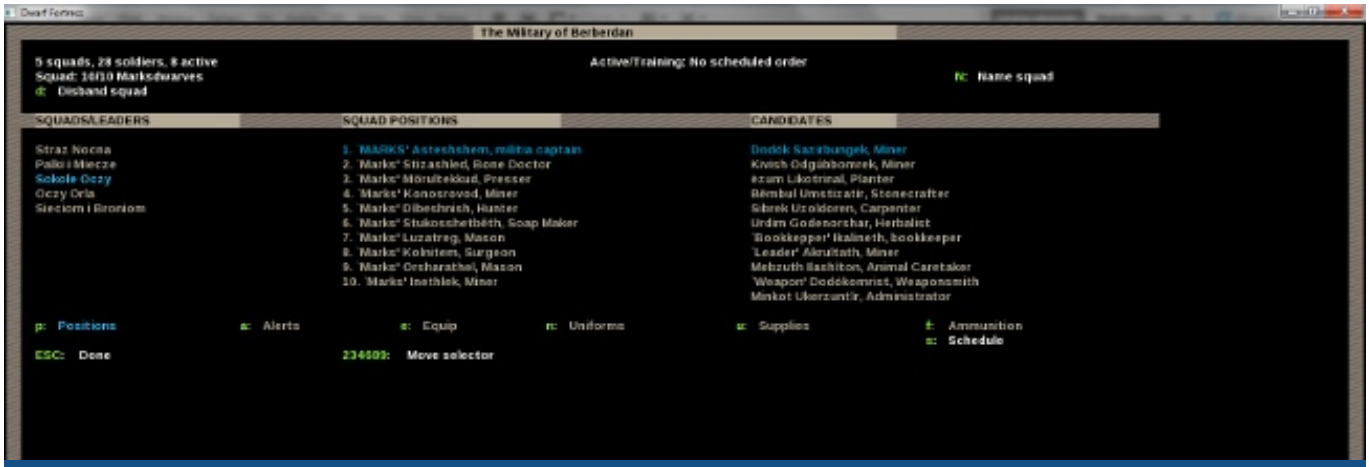


Droga i pobojowisko.

Gra jest dość ciężka na początku do ogarnięcia. Po pierwsze grafika – na pierwszym zrzucie ekranu z gry widać domyślną grafikę w grze. Tak, tak ona wygląda, kolorowe krzaczki… Są inne zestawy znaków pozwalających lepiej zorientować się co jest czym w grze - ja gram na jednym z nich. Ale nie zawsze do końca. :-) Tu BARDZO pomaga klawisz K – po wybraniu go i najechaniu na interesujące nas pole możemy przeczytać co to jest. Fort rozciąga się w trzech wymiarach, ale gra pokazuje tylko jedną warstwę fortu. Na początku jest dezorientujące…

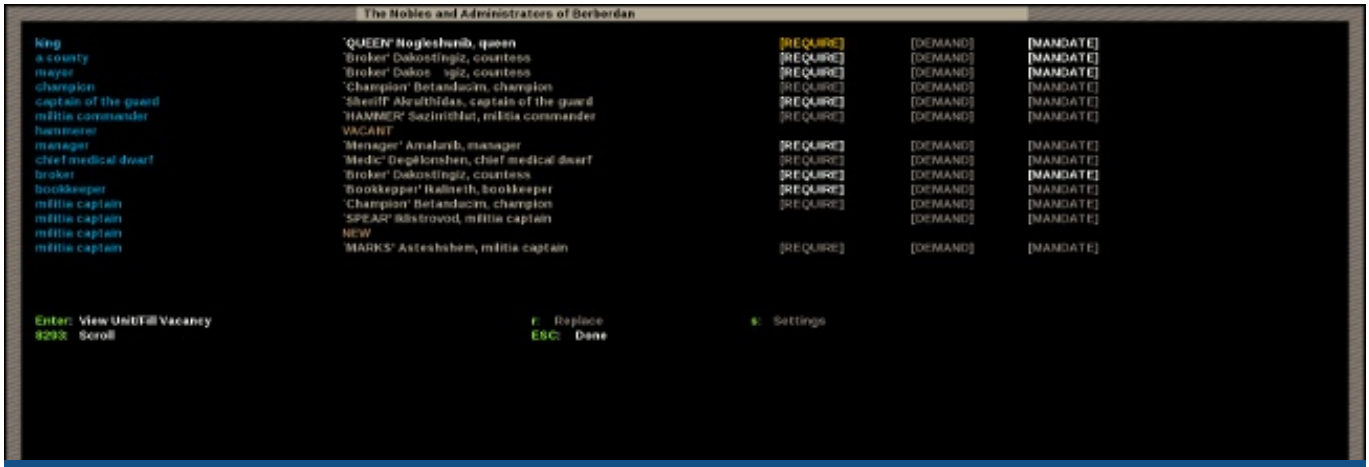
Następną przeszkodą jest interface, choć niektórzy twierdzą że gra go nie posiada. :-)

Wszystkie sprawy załatwimy z klawiatury, klawisz, klawisz, klawisz i stawiamy warsztat. Np, warsztat stolarza to b, w, c, stół to b,t, utwardzona droga b,o, droga zwykła b,O – wielkość liter MA znaczenie. Są jednak bardziej skomplikowane ekrany (np. wojsko). :-) Można się tego jednak nauczyć. Menu jest cały czas na ekranie, chyba że je wyłączymy.



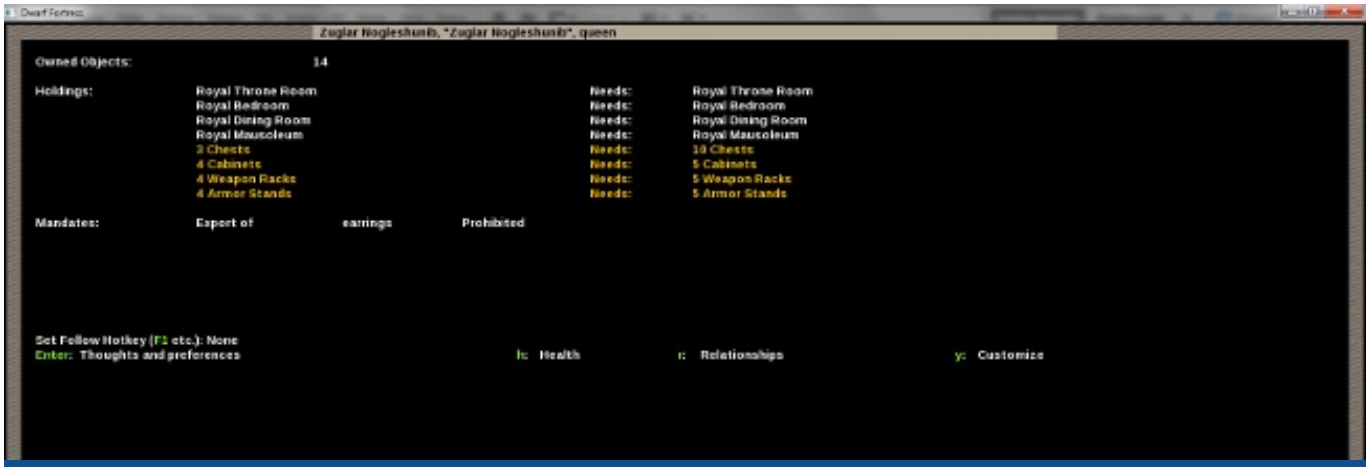
Zarządzanie siłami wojskowymi.

Kiedy ogarniemy te dwie rzeczy możemy zacząć poznawać zasady gry. Nie należą one do prostych, ale są logiczne. Aby np. wyprodukować miecz musimy mieć wydobytą rudę metalu (górnik), przetopić ją (obsługa pieca), przy pomocy węgla drzewnego (kolejny piec), produkowanego z drewna (drwal). Następnie kowali musi wykuć miecz do czego potrzebuje sztabek metali i ponownie węgla drzewnego, czyi mamy już 5 różnych pracowników. Możemy oczywiście użyć koksu (potrzebny piec i węgiel, a ten nie zawsze występuje), albo pieców magmowych – nie potrzeba paliwa, ale za to lawa jest głęboko pod powierzchnią… Coś za coś. No chyba że osiedlimy się na wulkanie – tak jak to jest u mnie. Tu opisałem tylko miecz, a gdzie browarnictwo, szycie ubrań, mydło (potrzebne do szpitala), wyroby z szkła, i tym podobne. Jest tego nie mało i potrzeba do tego sporej gromadki krasnoludów. A wyżywić ich trzeba, zapewnić miejsce do spania, jakieś rozrywki – na szczęście rzeźby w jadalni o wygrawerowanych ścianach plus dobry posiłek plus własne miejsce do spania pomagają.



Nasza „kochana” szlachta.

Oprócz zwykłych krasnoludów, może nam się pojawić szlachta, która ma WYMAGANIA - „ja chcę w pokoju stojak na broń, zbroję, dwie skrzynki i szafę! Ładne.” Spełniając owe wymagania możemy liczyć się z… żądaniem wyprodukowania np. 5 włóczni, czy 2 uli. :-) Ewentualnie z zakazem sprzedaży karawanom łózek, czy łańcuchów. Cokolwiek przyjdzie im do głowy. Ma być wesoło to jest. Innymi słowy wymagania są aby gracz się nie nudził. Może je zignorować, nic się nie stanie (ja je spełniałem, miałem taki kaprys. :-)) Ewentualnie można zaaranżować „nieszczęśliwy wypadek” - ”Ten most zwodzony naprawdę się przypadkiem opuścił na naszego kochanego Barona!” :->



Ja Wasza Królowa żądam, czego pożądam!

Gra wymaga czytania i znajomości angielskiego – dużo można się dowiedzieć z opisów. Opis takiego krasnala to pełen ekran tekstu. Możemy się dowiedzieć, czy ma dzieci, jak ma charakter, co lubi, a czego nie, jak pracuje, czy się męczy, kogo lubi, a kogo nie i typ podobne. Przeczytamy kogo i kiedy zabił (w naszym forcie). I uwaga to działa! Czyli jak krasnolud lubi miedź i damy mu do pokoju miedziane meble, będzie bardziej zadowolony niż z kamiennych. W przypadku wspomnianych zakazów szlachty może też zakazać sprzedawania przedmiotów z tego materiału.



Charakterystyka Królowej.

Produkowane przedmioty mają różną jakość – wpływa to na cenę za jaką możemy go sprzedać i na całą wartość fortu. Mogą pojawić się też artefakty – krasnolud zostaje „nawiedzony”, zajmuje warsztat (jak mamy odpowiedni) i zaczyna produkcje – chyba że nie ma materiałów. Jeżeli ich jednak nie mamy, zaczynają się dziać ciekawe rzeczy. Jeżeli nie dostarczymy mu na czas warsztatu/materiałów, może oszaleć - będzie błąkał po forcie, aż umrze z głodu, albo zacznie niszczyć okoliczne warsztaty. Może też zacząć zabijać każdego kto mu wejdzie w drogę – interwencja armii wymagana. :-) Jeżeli się uda i wykona dany artefakt, dostajemy przedmiot o pewnej ponadprzeciętnej wartości i szansę aby krasnolud został ekspertem w danym zawodzie. Natomiast przedmiot rzadko jest użyteczny, bo o ile artefaktyczne drzwi podniosą wartość danego pokoju, to po co nam harfa, czy spodnie? Chyba że będziemy mieli szczęście i będzie to broń – taka zabawka ma zwiększone zadawane obrażenia.

Fort budować można pod ziemią, w górach, ale nikt nie zabroni nam wybudować szklanego fortu na powierzchni (czytałem o takich planach). Fosy, mury, zwodzone mosty, ostrzeliwanie przeciwników za

blanków, wieże, balisty, wielkie podziemne komory, sztuczne wodospady – to jest możliwe. Wszystko to jednak trwa. Tu nie jest tak że pokażemy „Ty tam, weź ten kamień i ułóż z niego murek". Nie, tak to to nie działa. Tu określamy: w tym miejscu będzie mur, z granitu, o takich wymiarach. I jeżeli mamy materiał, krasnoludów w danym zawodzie (tutaj murarze), i są oni wolni, tz. nie jedzą, piją, śpią, pracują przy czym innym i im się CHCE, pójdą i będą budować. Krasnale mają tu swoją wolę. :-) Często ich „chęć" do pracy jest „lekko" irytująca.

Wbrew temu co może się wydawać patrząc na jej wygląd, gra jest brutalna. Oczywiście ciągnący się pasek czerwonych kwadratów nie wygląda brutalnie, ale jak się poczyta szczegóły walki… W ilu grach mieliście okazję wybić zęby(!) atakującemu Was rosomakowi(!)? A tu się takie rzeczy zdarzają i nie są specjalnie rzadkie. Mieszkaniec może stracić, palce, rękę, łydką, mieć wybite oczy, ucięte ucho, rany wewnętrzne, być połamany na wiele sposobów. Może umrzeć z głodu, pragnienia, spalenia, rozczłonkowania, zgniecenia, utopienia – sposobów jest sporo. Podobno można umrzeć że starości, ale to mi się nie przydarzyło :-). Wrogowie też umierają w ten sposób (no chyba że są na coś odporni – karpia nie utopimy, a on nas tak…).

Kolejna rzecz: „gra o takiej grafice, będzie chodziła na każdym sprzęcie". Tak, to prawda, tylko że do pewnego momentu. Im więcej krasnoludów, ich zwierząt, wrogów i innych żyjątek tym więcej gra ma do obliczeń. Trzeba każdemu obliczyć trasę, sprawdzić czy nie ma konfliktów (może się jakiś most w międzyczasie zamkną), czy nie jest już głodny/spragniony/zmęczony. Policzyć trzeba wszystkie rupiecie jakie mamy na mapie – a tego może iść w tysiące. I tak cały czas gra coś liczy. Są momenty w których zwalnia tak, że się dalej w dany fort nie chce grać… I nie mówię tu o komputerze sprzed 5 lat, tylko o nowszych maszynach… Gra ma swoje nieoczekiwane wymagania. :-)

O dźwięku napisać można tyle: jest muzyka. Ja ją wyłączam, na dłuższą metę jest irytująca. Koniec akapitu o dźwięku. :-)

A ile ta gra kosztuje i gdzie się ją kupuje?

Gra nie kosztuje nic, jest za darmo i można ją ściągnąć z http://www.bay12games.com/dwarves/index.html.

Grę pisze dwóch braci. Prace rozpoczęli w… 2002 roku, a wersja pierwsza wersja alfa ukazała się 2006. Do tej pory nadal pozostaje w wersji alfa, czyli błędy mogą się pojawić. Nie przeszkadzają one jednak, choć niektóre mogą być zabawne (fort, jako odwrócona piramida postawiona na… kostce mydła – cuda, cuda :-)). Należy docenić OGROM pracy jaki wkładają w tą grę. Pojawiają się gry które wzorują się na Dwarf Fortess, ale dużo, im brakuje.

Polecam poczytać o tej grze na forum (polskim): http://www.roguelike.phx.pl/forum/forum26.

Można się dowiedzieć wielu interesujących i zabawnych rzeczy.

Wspominałem też o poradnikach w sieci, szczególnie polecam kanał captnduck. Szczegółowe informacje, przystępne wyjaśnienia, ale po angielsku. Jednak inaczej się tu nie da. Nie sądzę aby ktokolwiek podjął się trudu przetłumaczenia tekstu z tej gry. Tu nie ma czegoś takiego jak drzewo, jest jodła, dąb, sosna, jabłoń i tak dalej. Nie ma zwierzęcia jak świnia, jest knur i maciora. Nic tylko słownik w garść i grać. ;-) Może wydawać się że to trudne, ale znam przykład 11 latka który ogarnia podstawy tej gry, jak pozna lepiej angielski, będzie wymiatał w Dwarf Fortess (pozdrowienia Adam ;-)).

Autorzy co jakiś czasu wypuszczają kolejną wersję gry – zmiany czasami są olbrzymie. W ostatniej wersji 0.34.11 – dodali między innymi wózki, taczki – ułatwia to transport przedmiotów. Strach pomyśleć co będzie w nowej wersji – prace nad nią trwają ponad rok (obecna wersja jest z 4 czerwca 2012 roku). Wiem że w grze jest ekonomia, ale wyłączona, sprawiała jakieś problemy. Jak zostanie

naprawiona, do liczenia dojdą monety, każda z kilkudziesięciu tysięcy wyprodukowanych… Szykujcie nowe komputery. :-)

A co będzie w wersji finalnej? I kiedy ona nastąpi? Czy za naszego życia? :-)

Jeżeli lubisz gry strategiczne z naciskiem na budowanie czegoś, powinnaś/powinieneś spróbować swoich sił w Dwarf Fortess. Lekko na początku nie będzie, ale trzeba próbować. Powodzenia i do zobaczenie w Twoim własnym Khazad-dûm!

Tak na sam koniec – niektórzy grają w tą grę z modami. Są takie które BARDZO ją rozbudowują. :-)

Artur Wyszyński