

Dwarf Fortress

Das Zwergen-Aufbauspiel ist wie die blasse Freundin der heißen Discotusse: Es macht optisch wenig her, ist aber interessant, anspruchsvoll und überraschend clever.

Freeware

WAS **Aufbau/Adventure** WER **Bay 12 Games** WO **Quicklink 8139**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos** FAZIT **ausprobieren!**

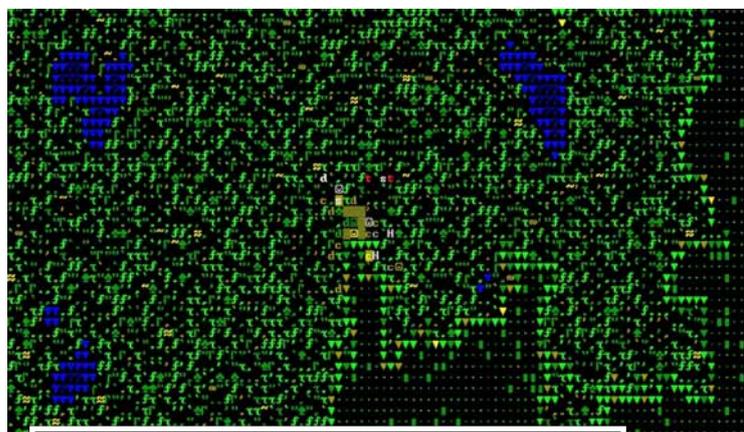
Wer 8-Bit-Grafik schon zum Wegrennen findet, keine Lust hat, sich in ein Spiel wörtlich einzuarbeiten, und schon bei der kleinsten Niederlage in unkontrollierte Schreikrämpfe ausbricht, der sollte **Slaves to Armok: God of Blood Chapter II – Dwarf Fortress** erst gar nicht herunterladen. Standardmäßig besteht das kostenlose Aufbau-spiel lediglich aus ASCII-Zeichen, ist weniger zugänglich als die Bedienungsanleitung eines Kernreaktors und bietet eine Spielerfahrung gemäß dem Motto »Losing is fun«, also »Verlieren macht Spaß«. Wer sich daran nicht stört, den erwartet jedoch ein Mikromanagement-Koloss der Spitzenklasse – und eine fast zehn Jahre alte Indie-Legende.

Dwarf Fortress wird seit 2004 von den Brüdern Tarn und Zach Adams entwickelt. Momentan können wir uns zwischen drei Spielmodi entscheiden. In »Fortress« müssen wir mit einem sieben Zwerge starken Expeditionstrupp eine florierende Untergrund-Festung aufbauen und verteidigen. Der Adventure-Modus entspricht Spielen wie **Ultima** oder **Diablo**: Wir erstellen uns einen Helden mit Fähigkeiten und Ausrüstung, streifen durch die Ländereien, nehmen Aufträge an, bauen eine Party auf und schnetzeln Gegner auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum. Und in

»Legends« ziehen wir einfach durch die Spielwelt, um sie zu erkunden. Seine Schauplätze samt Vorgeschichte (!) generiert **Dwarf Fortress** bei jedem Anlauf komplett zufällig, sodass wir und andere Spieler immer neue Geschichten erleben.

Dazu trägt auch die unfassbar vielschichtige Spielmechanik bei, vor allem im Fortress-Modus. So können wir zwar unseren Gottkomplex raushängen und unsere Zwerge nach Belieben Ess-, Schlaf- und sonstige Kammern in den Berg buddeln lassen, dürfen dabei aber nicht vergessen, dass die Stumpen auch Berufe haben. Oder Nahrung an- und Erze abbauen. Oder sich gegen Zufallsereignisse wappnen, etwa gegen Überfälle neidischer Nachbarn, die reichen Festungen schneller eine gesalzene Ohrfeige verpassen, als wir »Zwergenstuhlbeinschoner« sagen können. Daher müssen wir unsere Prioritäten auf die Reihe bekommen, die individuellen Wehwechen unserer kleinen Helden berücksichtigen und an jeder noch so winzigen Mikromanagement-Stellschraube drehen, um das Überleben unserer Festung so lange wie möglich zu sichern.

Denn wie uns fast jedes Fantasy-Szenario von **Herr der Ringe** (Moria) bis **The Elder**



Volle ASCII-Breitseite: Standardmäßig sieht Dwarf Fortress aus wie ein Systemfehler anno 1980.



Youtube macht den Meister

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Dwarf Fortress übt auf mich den gleichen Reiz aus wie Minecraft. Das ist auch kein Wunder, da die Zwerge eine von Markus »Notch« Perssons Inspirationsquellen für den Klötzchen-Baukasten waren. Ich hab mir gerne stundenlang Videos angeschaut und mein Vorgehen geplant, nur um dann zu merken, dass es doch nicht klappt und alle meine Zwerge früher als gedacht die Reise über den Jordan antreten. Erst bei meiner dritten Feste brach zum ersten Mal die Nahrungsversorgung nicht zusammen. Mit diesem Erfolgserlebnis im Rücken bau ich mir jetzt eine Zwergenarmee auf und buddel mich zu den Dämonen durch.

Scrolls (Dwemer-Ruinen) lehrt, sind Zwergenfesten dem unausweichlichen Untergang geweiht – sei es, weil unsere Kurzen depressiv werden und sich gegenseitig umbringen, weil das Grundwasser die Höhlen überflutet oder weil besoffene Bergleute versehentlich ein Höllentor öffnen. Irgendwann ist also Schluss, bei jedem neuen Spieldurchlauf verfeinern wir unseren Festungsbau, unsere Wirtschaftswege. Und wir erleben eigene Geschichten wie die von Humpel, dem dreibeinigen Hauspferd, das mit uns den weiten Weg in die neue Welt antrat und zusammen mit dem restlichen Getier unsere gute Stube belebte. Bis es verhungert ist. Langsam, qualvoll, und vor den Augen Essen in sich reinstopfender Zwerge. Erst nach Humpels Tod eröffneten wir eine Weidefläche für unsere Tiere. Umsonst starb das treue Tier also nicht, erquickt hat uns sein Ableben aber auch nicht.

Ja, **Dwarf Fortress** verlangt viel von uns und schafft es stets, uns auf dem garantiert völlig falschen Fuß zu erwischen. Mit einem Texturpaket, das die ASCII-Zeichen durch kleine Grafiken ersetzt, und nach ausgiebigem Studium verschiedenster Video-Tutorials gelingt aber immerhin der Einstieg ins faszinierende Zwergen-Management etwas schmerzloser. **BS**



Installieren wir ein **Texturpaket**, sieht Dwarf Fortress schon wesentlich besser aus, und wir können Flora, Fauna, Zwerge und andere Dinge zumindest grundlegend unterscheiden.