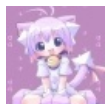


Dwarf Fortress — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Slaves to Armok: God of blood; Chapter II: Dwarf Fortress — игра про дварфов, [эльфов](#), [гоблинов](#), драконов, [демонов](#), [вампиров](#), некромантов и прочую фэнтезийную шушеру. Вы таки будете смеяться, но [эпичная](#) в обоих смыслах этого слова.

В настоящий момент готова процентов на сорок от задуманного, хотя даже эти проценты впечатляют. Более того, 13 марта 2019 даже анонсирован выход в Steam: [со встроенной графикой и мастерской](#).

Щито эта?

По своей сути — [стратегия](#) со вкусом [рогалика](#). Рогаликовая часть начала активно развиваться только в [последнее время](#). Режим крепости же — помесь сеттлерсов (мощная экономическая составляющая) и [Dungeon Keeper](#)'а (копай, назначай комнаты, поддерживай всех в хорошем состоянии духа и прочий микроменеджмент), приправленная всевозможными фишками из рогаликов (вроде случайной генерации мира). В настоящий момент в [ванильной](#) версии полноценно играть можно только за дварфов, зато дварфы тут как в [Disciples](#) — самые дварфистые из дварфов: [квадратные](#), [вечнопьяные](#) и в [адамантине!](#)

Игра генерирует мир по заранее заданным параметрам (можно создать как [candyland](#), так и адские пустыни, и замороженные ледники с чудовищами, хотя, обычно, стандартный мир имеет и то, и то), заселяет его существами, прогоняет несколько сотен лет истории: войны, колонизации, нападения монстров на города [etc](#) (правда никто не мешает вам поправить конфиг и начать как в первом, так и [столицотом](#) году). И только после всего этого пускает туда игрока. Далее игрок выбирает маленькую частицу мира и заселяется в ней.

Игроку предстоит с командой из семи дварфов построить крепость, которая станет (не станет, а погибнет с некоторым количеством FUN'a (от [голода](#) или нападения гоблинов до приступов [сумасшествия](#) её обитателей)) будущим центром дварфьего царства.

А зачем тут дварфы? Что в них такого?

Высокая меметичность самой игры, благодаря различным мелочам:

- При первом знакомстве — [рвёт шаблон](#), [совсем](#).
- Каждое существо сделано не из [хитпоинтов](#), а из вполне так реальных мясных рук, ног, пальцев, мозгов, глаз, хвостов и копыт. Если дварф схлопочет открытый перелом и не загноится чуть позднее от гангрены, то кость срастётся и останется шрам. Потеряет глаза — ослепнет на остаток жизни, тяжелое ранение сердца — мгновенная смерть, а если задержится в [слишком тёплом месте](#) — медленно вскипит, начиная с подкожного жира. С таким сложным устройством живых существ был связан забавный баг, по механике игры одно время мозг был плавно распределён *вокруг* черепа, а лёгкие находились *над* рёбрами. Начиная с недавнего времени можно кастрировать животных для ограничения популяции, что предотвращает некоторый фан.
- В DF реально огромные и случайно генерируемые миры со своей историей и прочими плюшками. Что характерно, миры создаются не только на плоскости, но и вглубь — вместе со всеми подземными пещерами и их жуткими обитателями. Не понравился сгенерированный мир? К твоим услугам любое другое зерно для генератора псевдослучайных чисел!
- Если хочется, то можно просмотреть историю, каждую битву, по каждому нанесённому удару (в режиме крепости отчеты о битвах доступны по клавише «Г»). О любом персонаже, даже



Как-то так... Помните фразу из первой [Матрицы](#) про то, что оператор вместо цифр на экране начинает видеть мир?



...или так. Слева: самодельный тайлсет. Справа: тайлсет + мод

**DWARF FORTRESS IS FUCKING AWESOME
YOU WANT A DWARF?**



THERE'S YOUR FUCKING DWARF.

YOU WANT SOME BETTER GRAPHICS?

FUCK YOU

**DWARVES CAN DO LOTS OF STUFF LIKE
DIGGING. CAN YOU DIG?**

FUCK NO

PLAY DWARF FORTRESS

Играй в DF. [свка!](#)

жившем сколько-угодно лет назад, можно узнать самую подробную информацию. Более того, например, игрок напал на город и жестоко поубивал там женщин, детей и прочих свиней. Не стоит удивляться, если через несколько лет вы найдёте предмет, фреску или запись, описывающую это событие.

- Температура, погода, сила притяжения сделаны далеко не для галочки и оказывают весьма сильное влияние на игру, зачастую фатальное: очень неприятно, когда 80% земной поверхности — то самое «слишком тёплое место» из пункта выше. А ещё можно навалить острых железных штук в вагонетку, потом эту вагонетку разогнать и запустить по склону в небо. По всем законам физики содержимое разлетится дробью, калеча и убивая всех неудачников на пути.
- **ОЧЕНЬ** мощная геологическая составляющая (уж dwarфы-то геологию должны знать). Более восьмидесяти подвидов камня, около двадцати видов почвы, всевозможные руды, **сотни драгоценных камней** и тому подобное.
- Нет условий победы, но слить крепость можно тысячей способов, например, задавив чью-то кошку или дёрнув не тот рычаг.
- Игровая механика позволяет построить элементы двоичной логики посредством стен, дверей, рычагов и триггеров. Таким образом, в теории можно создать работающий, к примеру, шахматный автомат или **калькулятор**. Или даже **x86!**
- *Обезумевшая слепая мать сломала всю мебель в своей комнате и разорвала своего ребёнка на части, подоспевший на помощь легендарный кузнец не успел спасти младенца и был вынужден задушить безумную, напавшую на него. И такие ужасы сплошь и рядом.*

Litast Idenudesh, baby, is throwing a tantrum! Inod Litastrilem, Mayor, has lost consciousness. Inod Litastrilem, Mayor, has bled to death.

— *безумные дети такие безумные*

Kol Tölunimush has been ecstatic lately. He killed somebody by accident while sparring recently. He took joy in slaughter lately. He has lost a lover to tragedy lately. He has witnessed death. He had a satisfying sparring session recently.

«I swear to god once I saw a dwarf who was labeled as being Strong, Very Agile, Very Tough... and *Clean*. But it was probably just a bad dream. »

— *Анонимус*

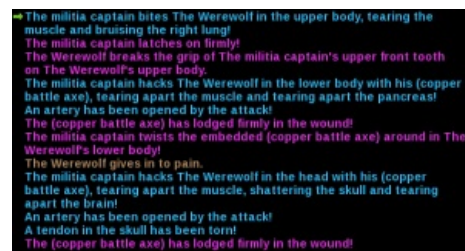
- **Vomit**, а также иные субстанции, такие как кровь, потроха, грязь, вода и прочее. Toady реализовал возможность существ **перемазаться** во всем этом великолепии по самое небалуй. **Почти два года** жители всех случайно сгенерированных миров представляли собой несчастных перемазанных в блевотине, крови и грязи созданий, но наконец в новой версии стало можно мыться. А также добавили медицину, яды, **костили**, заражённые гнойные раны и другие санитарные радости.
- **Артефакты**, любого dwarфа один раз в жизни может жестоко торкнуть (а что вы хотите, они же всю жизнь бухают не просыхая) и он может запереться в мастерской и сотворить шедевр. Если игрок родился под счастливой звездой, то это будет **украшенная алмазными стразами и CP картинками в золоте адамантиновая сабля «Всем пиздец»**, если не очень, то вполне можно получить на выходе **самык из костей kota с шипами из кожи верблюда «Чёрный Властелин любит тебя»**, а если безумный dwarф будет совсем не в духе, то и из костей подвернувшегося под горячую руку соплеменника.
- Рычаги. Их можно прицепить практически к чему угодно — мосту, двери, ловушке, подпорке, шлюзу, клетке с драконом, etc. Причем сам рычаг может находиться как угодно далеко от девайса, и на нем не пишется, от чего он. Через некоторое время в куче рычагов можно просто запутаться, или вообще забыть, что какой рычаг делает. Если дернуть за такой «забытый» рычаг, последствия могут очень удивить.

| If I remembered what the &%^#@! lever did, I'd pull it! <...pulls lever anyway...>

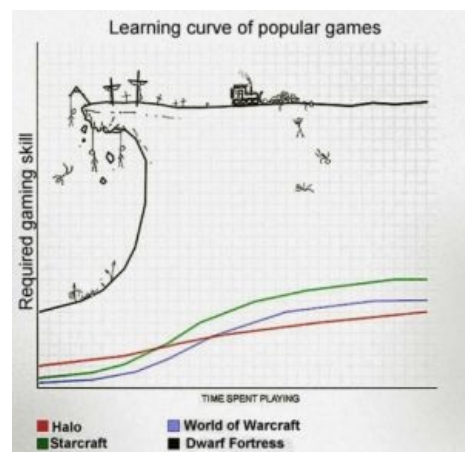
- Очень необычная реализация графики: по умолчанию используется псевдографика, рисуемая OpenGL'ем. Кроме шуток.



At least you can roleplay!



Шокирующие кадры: ополченец загрызает оборотня!



Сравнение кривых обучения в популярных играх

- Юниксоиды могут гонять игру на удалённом сервере через ssh, используя тру-текстовый терминальный режим. Для этого следует установить параметр [PRINT_MODE:TEXT] в файле `data/init/init.txt`. И да, игра мультиплатформенна.
- И самое главное — можно грабить **корованы**. Причем если как следует этим достать их владельцев — пришлют армии и ограбят игрока.

Местечковые мемы



Здесь — мемы одного из унылых дварфофагов, во множестве расплодившихся на просторах **Рунета**.

В окружающих **интернетах** данный предмет малоизвестен. Вам он может показаться **цугундером** или **унылым говном**. Мы вас предупредили.

- **Urist** (в полном варианте что-то вроде Urist McDwarf) — универсальное дворфье имя, вроде Васи Пупкина, а также единицы измерения (градусы Уриста, например). Произошло от одного из ранних **описаний** (а что вы хотели? ролевика же!) игровой сессии. На языке дварфов означает «кинжал».
- **Котострофа** (именно так, с двумя дополнительными О, в оригинале — catsplosion) — ситуация, когда домашние кошки начинают бесконтрольно размножаться и забивать крепость отпрысками, а процессор — тормозами. Так как кошки сами выбирают себе хозяев, попытка их пустить на субпродукты не пройдет без **огорчения** котовладельцев. Если ситуация совсем запущена, то для того, чтобы не допустить *Tantrum Spiral* (см. ниже) коты уничтожаются вместе с их хозяевами, а также друзьями и родственниками хозяев, **если потребуется**. Ведь кто сказал, что DF — добрая игра? Под новый 2015 жаба таки-запилит возможность кастрации четвероногого поголовья. И даже спецнавык «кастратор» теперь имеется. Таки-ждёмс фичи с обрезанием.
- **Залей это магмой!** (**pour magma on it!**) — главный **универсальный ответ** дварфоводов. Между прочим, полезный.

ФанартЪ



Борьба с котострофой

Борьба с котострофой

«I think I made fish too hardcore»

— Toady One

- **Карпы** — некогда главная угроза и легендарные монстры мира DF. Из-за особенностей игромеханики рыба в DF в свое время была настолько сурова, что могла затащить в воду гуляющего по берегу дварфа и порвать на куски (в прямом смысле — **руки отдельно, ноги отдельно**).
 - В игре была реализована простая система: делаешь физические упражнения — растешь навыки — прокачиваешь общие физические данные. И до соответствующего фикса **все** подводные существа прокачивали роль пловца, навык *swimming* до **супер-пупер-легендарного** просто потому как **куда они денутся с роли подводной лодки!** В итоге морские гады становились суперсильными, мегаловкими и тру-выносливыми **королями моря**. В такой ситуации не то что карп, но даже самый жалкий карась становился настоящим *megabeast'om*. Переходящее зная самого ужасного монстра в игре карпы приняли от слонов, которые в свое время тоже были настоящими машинами убийства.
 - Примерно в это же время не меньшую опасность несли дварфам и единороги.
- На нынешний момент зная царя зверей переняли **гигантские морские губки** — принципиально неуничтожимые за неимением уязвимых мест комки пористой плоти, в теории неподвижные, но способные забодать неосторожного рыбака до смерти. Напавший на такую губку солдат (военные дварфы имеют необоримую склонность нападать на всё живое без приказа) будет бесплодно пытаться убить её, пока не свалится от усталости и не утонет в воде.
- **Forgotten beasts** — **рандомно** генерируемые «Забытые Твари», появившиеся после выхода версии 31.01. Они могут состоять из случайного сочетания и количества конечностей, глаз, органов и из абсолютно любых субстанций. Еще забытые твари могут исторгать на невинных зрителей безумный яд в различных



Борьба с грызунами

Борьба с грызунами



видах и с различными симптомами от безобидных до летальных, за что и стали настоящими пугалами этой игры. Да и в самом деле, представьте себе — как можно убить огромный глаз, состоящий из соли, или огненную **рогатую жопу**? К счастью, в релизе 0.31.09 такие чудеса всё же стали смертны.

- **Boatmurdered** — наиболее известное описание коллективной (управление одной и той же крепостью по очереди) игры в DF на форуме **Something Awful**. Начинается относительно спокойно, но постепенно крепость скатывается в треш, угар и содомию, **Большой Пиздец** и **Драму**. Породила множество мемов (именно в ней полностью раскрыта тема вышеупомянутых слонов-убийц).



«Dwarves are strange creatures who balance out at 'happy' because on one hand their wife was eaten by elephants and on the other they just ate in a REALLY NICE dining room. »

— shadow_archmagi

- **Tantrum Spiral** — коллективная истерика, способная довести крепость до опустошения. Дварфы сами по себе существа очень нежные и ранимые, да и порой не всегда счастливые — из-за недоедания, трезвости, недосыпа или просто ссор с коллегами — поэтому многие из них балансируют на грани истерики, и эту грань очень легко пошатнуть. Например, в ходе вражеской осады крепости у несчастливца погибает друг, любимая канарейка, или враги крадут самолично им сделанный дорогуший золотой горшок; такой дварф может не выдержать и впасть в лютое **боевое безумие**. Дальше он, например, убивает любимого верблюда другого дварфа и сам погибает от рук стражи. Хозяин верблюда, а также друзья-родня покойного, могут от этого всего сильно опечалиться... и процесс уходит в рекурсивный цикл. Крупная крепость, объята истерией, может опустеть менее, чем за сезон; в живых останутся либо несколько воинов-чемпионов с алмазиновыми нервами, которым придётся самолично убить почти всех спятивших обитателей, либо пара социопатов, которые в очередной раз пропустят всё веселье.
- **Тапки смерти** — невинная забава с особенностями подземных тварей. Некоторые существа, в частности **Fire Imp**, являются огненными и постоянно горят. Эти свойства сохраняют их тушки и полученные продукты, например, шкура. Сшейте из такой шкуры тапки, и **надевший их** умрёт мучительной смертью от болевого шока, так как у него сгорят ноги — **just for lulz**. А дварф, съевший мяса этого самого огненного беса, мгновенно побежит за бухлом (или водой, если такового нет) и не успокоится, пока не выпьет полную бочку.
- **Веселье (fun)** — процесс проёба крепости по какой-либо из вышеозначенных причин. Произошло от фразы Toady One, которая впоследствии стала официальным девизом DF: «*Losing is fun!*».

- **Adamantine** — конечная цель шахтеров, синий металл, лежащий глубоко под землей. Пригоден много для чего: из адамантина можно вытягивать нитки и шить одежду, можно переплавлять на слитки и отливать сверх-острое оружие. Кроме того, адамантин в DF не тяжелее обычного пенопласта, будучи при том тугоплавким, и потому очень высоко ценится на рынке. Правда, из адамантина получают препоганные молоты: избивание врага сверхлегким молотом ничем не отличается от избивания газетой. Адамантин залегает под землей в трубках, и если увлечься раскапыванием такой трубки, можно откопать так называемый **HFS**, или же **Hidden Fun Stuff**. (*Знаете, что вас ждет?* Демоны прямиком из Ада, с гигиканьем выпрыгивающие из дыры и крушащие все на своем пути. А с ними те же Забытые Твари.)
- **!!(слово)!!** — так в игре обозначается горящий предмет. Добавление восклицательных знаков при общении на форуме придаёт дополнительный смысл словам. Например, **!!FUN!!** говорит нам, что в процессе уничтожения крепости всё сгорело (например, из-за дракона), а **!!SCIENCE!!** обозначает эксперименты с игровой механикой при участии магмы.
- **Ликот** — коллективный иллюстрированный рассказ, создаваемый на ДФаче, про дварфа Ликота Убендеба (*то есть* Мылоеда) — бездарного и ленивого мыловара, который однажды решил выйти прогуляться по своей внезапно опустевшей крепости. В процессе история про исследования начала обрастать персонажами, идиотскими ситуациями, тупящим Ликотом и вообще сумасшедшим миром. Почитать о похождениях Ликота и компании можно [на сайте дварфобаек](#). На данный момент история Ликота состоит из двадцати серий, пары спин-оффов и десятка видео на тему.
- **Party timing** — дварфийская мания веселиться, увековеченная в истории. Бородатые гаврики обожают устраивать вечеринки, даже если вся крепость умирает от голода. Всегда и везде; они готовы бросить все свои дела ради того, чтобы выпить, без видимой причины. Не поддается исчислению, сколько крепостей пало от таких вечеринок, когда требовалось построить что-то действительно важное, чтобы страшная участь не постигла форт.

Из-за того, что DF при вполне играбельном состоянии является «вечной» альфа-версией, множество весёлых моментов приходится на регулярно вылезающие баги, все их вспоминать смысла нет, но некоторые стоит:

- **SHOES!!!** — недочёт дизайна времён двухмерной версии, если во время битвы не следить за своими гражданскими дварфами, всячески их огораживая от зоны боевых действий, то они ломаются подбирать не только своих раненых недвижимых товарищей, но и ботинки и все остальные вещи, упавшие с убитых врагов и друзей, устремляясь прямо в гущу схватки с печальным исходом. А остальные бегут уже за его ботинками. Этот баг можно часто увидеть в ранних фан-артах. В настоящий момент все вещи павших товарищей и врагов автоматически (можно и отключить) помечаются как *forbidden*, запрещённые для дварфов, больше никаких самоубийств из-за старых носков.
- **Безрукие кошки** — надоедливый баг, проявлявшийся в надоедливом спаме о том, что кошка прерывает работы по переноске мыши в связи с тяжёлым ранением. Это происходит примерно так: кошка, убившая мышью, желает отнести её своему хозяину, чтобы похвастаться; но тут-то и подстерегает баг — переноску можно осуществлять только руками. Кошка, в непонятках, где же ее руки, нервничает, а потом идёт по своим делам, предварительно наспамив сообщение о том, что ей, дескать, оторвало руки.
- **Melting rain** — в первых версиях 2010 года температура плавления подкожного жира была слишком низкой. Из-за специфики движка просто горячий воздух проблем не вызывал. Но если дварф сначала попал под дождь, а потом следовал в горячее местечко (вроде комнаты с магмой за стеной) или просто постоял на солнышке, вода на нём нагревалась выше этой самой температуры, превращая последнего в **дварф-фри**. Хитрые и привычные дварфоводы сразу же **нашли способ** заставить это работать на себя.
- **Бессмертная нежить** — так как неживые создания (например, Бронзовый колосс) не могут истечь кровью и не имеют органов, повреждение которых бы приводило к смерти, процесс их изничтожения превращался в сплошное веселье. И если нежить ещё можно было порубить на куски годика за полтора или уронить с большой высоты вдребезги, то того же колосса можно только расплавить или заманить под пещерный обвал. Впрочем, в некотором смысле всё это вполне логично и «реалистично». Для исправления данного недоразумения автор таки забил в код **костыль** с хитпоинтами — и теперь нежить погибает при накоплении определённого объёма повреждений. В 2012 году баг и вовсе стал фичей — в злых регионах любое убитое существо или часть его тела (например, шерсть, шкура или даже мозги) может в любой момент восстать и начать веселье. А потом опять, и опять, и ОПЯТЬ... пока тело не



ATTEND PARTY



«Мне похуй!» Такая проблема случалась из-за того, что все бойцы отряда как утята *всегда* следовали за лидером. Получалось что когда лидер отряда во время осады спал или ел, весь отряд караулил его постель или стол. В настоящий момент исправлено



Да, этот младенец определённо дварф (признано багом, к сожалению)

Для исправления данного недоразумения автор таки забил в код **костыль** с хитпоинтами — и теперь нежить погибает при накоплении определённого объёма повреждений. В 2012 году баг и вовсе стал фичей — в злых регионах любое убитое существо или часть его тела (например, шерсть, шкура или даже мозги) может в любой момент восстать и начать веселье. А потом опять, и опять, и ОПЯТЬ... пока тело не

будет физически уничтожено. Не стоит рассчитывать на то, что летающий скелет птицы перестанет летать, если у него отрубить крылья. Для желающих отсидеться в более спокойных регионах предусмотрены осады нежити под предводительством некромантов. От нежити, но не от колоссов, отлично спасает т. н. «атомный дезинтегратор» в виде подъёмного моста 10×10, поставленного в нужном месте.

- **Money bees** — когда в 0.31.19 Toady запилил пчеловодство, отдельной пчеле была присвоена ценность в несколько дварфовых денег. А их в улье сами знаете [сколько](#). В результате один улей с пчёлами оказывался стоящим как нехилая адамантиновая вундервафля, и устроивший пасеку получал раннюю осаду гоблинов из-за богатства своей крепости.
- **Loyalty Cascade** — недочёт в механике дипломатии. Каждое разумное существо может быть союзником или предателем своей цивилизации и своего местного правительствa, всевозможных состояний четыре — «цп», «цП», «Цп», «ЦП» (заглавные буквы обозначают враждебность). Охрана дварфийского каравана с купцами имеет отношения союзничества / предательства только с цивилизацией, их состояния — «ц» и «Ц». В крепость прибывает караван с состояниями «ц». Мы приказываем нашему воину «цп» вероломно напасть на «ц», в результате он становится «Цп». К нему подходит другой наш солдат с состоянием «цп» и видя, в нём предателя цивилизации, нападает на него. Но, поскольку предатель был дружелюбен форту, атакующий предателя становится «цП». Предателя крепости «цП» видит третий солдат «цп», в результате мы получаем нового «Цп». «Цп» и «цП» сражаются друг с другом из-за предательства. Единственное, что здесь можно сделать — изолировать здоровую часть форта и дожидаться, пока все зараженные поубивают друг друга, либо воспользоваться читерскими программами. Кроме нападения на дружелюбные караваны Loyalty Cascade может быть вызван смещением цивилизаций при генерации миров и бажными историческими мигрантами.
- **Мёртвые коты покрыты рвотой** — Когда Тарна Адамса спросили, каким был самый забавный анекдот по его мнению, он, не долго думая, вспомнил эту историю [1]. После апдейта 0.42.01 в декабре 2015, помимо репортов об опечатках и прочих вещах, одно сообщение выступало на фоне других: "Проблема 0009195. Коты умирают без причины - отравление алкоголем?". В репорте юзер по имени Fortunadgaken рассказал о проблеме, на которую он наткнулся: в замке было два кота, и оба умерли без какой либо причины; и никаких сообщений о боях или чём-либо подобном не было. Единственной зацепкой было то, что коты были покрыты рвотой. Казалось бы, неповторимый баг, но внезапно много людей подписались, что встречались с этой проблемой, в их числе Talvieno, который заметил что мрут только котики. Попытались это связать с добавлением "таверны" в игру. Начался анализ информации и охота за багом. Существо может блевать только по трём причинам: Отравление, Опьянение и удар в живот. Отравлением это не могло быть, так как ни змей, ни опасных веществ не было поблизости, и смерть наступала очень уж внезапно. Опьянение тоже отпало, так как коты не могут пить алкоголь. Оставалось думать, что в баре пьяные дварфы затевали драку и нещадно били маленьких котиков по их маленьким пушистым животикам. Через некоторое время ответ всё же был найден. За пару лет до этого была добавлена фишка с тем, что все существа могут стать грязными, точнее, их части тела. Вместе с этим было добавлено, что глаза у дварфов моются самостоятельно - благодаря тому, что они моргают. Тот же код был записан на котов - но на всё их тело, ибо коты моются постоянно. И чтобы было ещё веселее, было написано, что коты потребляют то, что они моют с себя. Казалось бы, всё логично. Далее, с добавлением таверны, брошенные на пол кружки пива подбирались рабочими таверны, но оставляли за собой лужу разлитого алкоголя. Затем дварф проходил по этой луже и разносил её по большой местности. И потом котик проходил по этой луже, и внезапно все его 4 лапки оказывались покрыты алкоголем. Но не просто покрыты... По коду, каждая лапка содержала в себе целую кружку алкоголя, которую котик технически употреблял, когда в следующий раз останавливался помыться. В итоге у нас существо с малой массой тела и четырьмя кружками крепкого спиртного в желудке. А рвота означала, что котики проходили через все 6 стадий опьянения: Рвота, Головокружение, Беспорядочность, Слабоумие, Потеря сознания и Игра в ящик, что не может не радовать. Эта фишка была исправлена тем, что на лапках более нет целой кружки спиртного. Но можно не сомневаться, что котики будут теперь всегда капельку поддатые.

Кто автор?

Tarn Adams aka Toady One — [погромист](#), питомец [кота](#) по имени **Scamps** и большой любитель самодельных игр; настолько большой любитель, что в настоящий момент разрабатывает DF и живёт исключительно на [пожертвования фанатов](#). Защитил диссертацию по математике в Стэнфордском университете, что намекает.

Также в создателях номинально обозначен его брат — Зак Адамс. Обозначен он дизайнером на пару с Тарном. Пишет истории на сайте, предоставляет брату исторические справки, изредка постит новости. Больше ни в чём полезном не замечен.

Немного фольклора

The interface is coming — it's not coming in your lifetime but it's coming.



Найди Тоади с первой попытки

— Toady One

Didn't you read the manual? He he he he... the manual... ..

— Toady One

Stopped people from giving quests to kill themselves.

— Toady One

stopped pigs from thinking that they are selling things at the market

— Toady One

Did some arena testing on the batch of 8 critters. First I gave squids the brains I had forgotten... squid men don't have skulls, so when I set them on each other there were a greater number of deadly kicks to the head before they all drowned in the air.

— Toady One

I went through and fixed a few places where forbidden/on fire weren't being respected for next time. Burning milkable creatures were still a problem for example.

— Toady One

The default mental state of a dwarf is madness. Sanity is a temporary condition — a PRIVILEGE you have to EARN!

Wolf cancels Breathe: Interrupted by ≡Ash Bolt≡.

[FIREIMMUNE] makes them think that magma is safe but doesn't actually make them fireproof. This can lead to some rather interesting results.

Bug #563: mayor ordered himself beaten for failing to make crystal glass objects

Urist McRandy has been ecstatic lately. He brought somebody to bed lately.

Tosid Idenarzes likes tentacle demons for their corrupt intentions. "There! Now we've covered all of the seven deadly sins."

Kara Mase, the Glory of Amusing: Engraved on the wall is an image of a dwarf and an elf. The dwarf is committing a depraved act on the elf.

Inhospitable climate, drunken bear-fighting men, short and hairy women, and useless, annoying immigrants?

O my gods— Finland is a dwarf fortress.

Döbesh Udosdeb has been ecstatic lately. He was forced to eat a friend to survive. He enjoyed a truly decadent meal.

Seems to be the way with things on this forum; if an invention doesn't involve death by magma then you know someone's going to go out of their way to make sure it does involve death by magma...then it gets acknowledged as being a great invention :D

— Суть !!НАУКИ!! дварфое

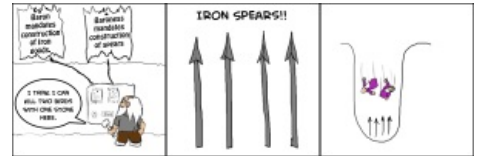
My adventurer has an infection in the nail of her "fifth toe, left foot" (also known as, her pinky toe.).

Is there a way to cut off my toe so it doesn't kill me? Or is amputation not an option? If I can, how? Should I do it? **15**

minutes later. Never mind. My left foot just got ripped off my an alligator.... I almost wish I could tell it "Thanks for the save!"



Сражение с catsplasion

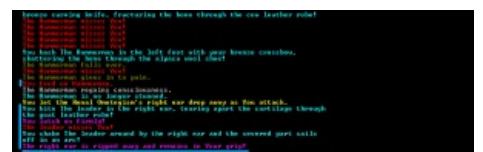


The elf strangles The fox's throat!
The elf strangles The fox's throat!
The elf strangles The fox's throat!

Эльфы любят животных?



Настало время для тантрума!



«Ночной дозор»

"An aura of giving and kindness" just means that said creature originated in a good biome, IIRC. As everyone else has already stated, they still rush your fort and try to massacre your dorfs.

I also got started on jumping. My first jump was off by a factor of 100, so I flew against a cliff and blew apart. I'm still working on it.

— Toady One

Дварфы и Двач

«Гоблины захватили ребенка, а мы смеемся. Стража отрубила кузнецу ноги за отказ выполнять мандат, а мы смеемся. Три дварфа прыгнули со скалы, взявшись за руки, а мы смеемся и просим ещё. Самоубийства, убийства, геноцид — мы смеемся. Война, голод, наводнение, осада, увечия — мы смеемся. Мы бездушно играем по любому сюжету, наши предпочтения не основаны на здравом смысле, бесцельные вызовы — наша стихия, мы — истинное лицо ролеплеинга. Мы — дварфоводы. Мы проигрываем весело. И имя нам — легион. »

— Анонимусы-дварфоводы

- Дварфофаги пытались вяло [зохавать](#) оружейный раздел Двача, но безуспешно.
- Также именно на дваче анонимус выложил [зерно](#) карты на которой не было дварфов.

Кому интересно, копипаста тут (Дварфов не то, чтобы совсем нет, но практически все они были анально огорожены сразу после сотворения мира. Увы и ах, в текущей версии корованы и эмигранты формируются при появлении на игровом экране, так, что проблем у вас с этим не будет.).

```
[WORLD_GEN]
[TITLE:MEDIUM]
[SEED:3093355920]
[HISTORY_SEED:2720851279]
[NAME_SEED:374913472]
[DIM:129:129]
[END_YEAR:1050]
[BEAST_END_YEAR:200:80]
[REVEAL_ALL_HISTORY:1]
[CULL_HISTORICAL_FIGURES:0]
[ELEVATION:1:400:401:401]
[RAINFALL:0:100:200:200]
[TEMPERATURE:25:75:200:200]
[DRAINAGE:0:100:200:200]
[VOLCANISM:0:100:200:200]
[SAVAGERY:0:100:200:200]
[ELEVATION_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[RAIN_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[DRAINAGE_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[TEMPERATURE_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[SAVAGERY_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[VOLCANISM_FREQUENCY:1:1:1:1:1:1]
[GOOD_SQ_COUNTS:25:251:503]
[EVIL_SQ_COUNTS:25:251:503]
[PEAK_NUMBER_MIN:12]
[OCEAN_EDGE_MIN:1]
[VOLCANO_MIN:3]
[REGION_COUNTS:SWAMP:260:1:1]
[REGION_COUNTS:DESERT:260:1:1]
[REGION_COUNTS:FOREST:1040:3:3]
[REGION_COUNTS:MOUNTAINS:2080:2:2]
[REGION_COUNTS:OCEAN:2080:1:1]
[REGION_COUNTS:GLACIER:0:0:0]
```



Fuck yeah!


```
[REGION_COUNTS:TUNDRA:0:0:0]
[REGION_COUNTS:GRASSLAND:2080:3:3]
[REGION_COUNTS:HILLS:2080:3:3]
[EROSION_CYCLE_COUNT:250]
[RIVER_MINS:100:100]
[PERIODICALLY_ERODE_EXTREMES:1]
[OROGRAPHIC_PRECIPITATION:1]
[SUBREGION_MAX:2750]
[CAVE_MIN_SIZE:5]
[CAVE_MAX_SIZE:25]
[MOUNTAIN_CAVE_MIN:25]
[NON_MOUNTAIN_CAVE_MIN:50]
[ALL_CAVES_VISIBLE:0]
[SHOW_EMBARK_RIVER:2]
[SHOW_EMBARK_POOL:2]
[SHOW_EMBARK_M_POOL:2]
[SHOW_EMBARK_M_PIPE:2]
[SHOW_EMBARK_CHASM:2]
[SHOW_EMBARK_PIT:2]
[SHOW_EMBARK_OTHER:2]
[SHOW_EMBARK_TUNNEL:2]
[TOTAL_CIV_NUMBER:20]
[TOTAL_CIV_POPULATION:20000]
[PLAYABLE_CIVILIZATION_REQUIRED:1]
[ELEVATION_RANGES:2080:4160:2080]
[RAIN_RANGES:2080:4160:2080]
[DRAINAGE_RANGES:2080:4160:2080]
[SAVAGERY_RANGES:2080:4160:2080]
[VOLCANISM_RANGES:2080:4160:2080]
```

Как заболеть?

На официальном сайте [bay12games](#), но анонимус настойчиво [рекомендует скачать/не рекомендует скачивать](#) графическую версию игры, например, [отсюда](#).

Как вы поняли, есть даже свой локальный холивар (!), называемый «ASCII vs Графические аддоны». Трю-аский версия выглядит богомерзко, но не так давит на зрение мелким пиксел-артом; версия с tileset'ом усложняет восприятие, но не требует от игрока сурового напряжения фантазии и памяти (**A** — крокодил, **E** — слон или эльф, **g** — гоблин. Правда, похоже?), характерного для рогаликов. Попробуйте оба варианта и используйте, что больше нравится.

Фанаты также сделали [визуализаторы работающие в реальном времени](#) и продолжают вбивать самодельные [графические костыли](#).

Достал... Бляя!!!! Как в это играть?

Му-ха-ха-ха! Теперь ты часть overmind'a дварфоводов, подожди немного и [общий разум](#) вольётся в тебя!

Собственно короткий FAQ, остальное читайте в [дварфопедии](#) или качайте [самоучитель](#): **Как этим управлять, в общих чертах?**

Это несложно. Для начала запомните три важных раздела Designations кнопка **d** и Build кнопка **b**, подраздел Мастерские (Workshops) кнопка **w** после нажатия **b**. Кнопка **v** просмотр и тонкая «настройка» каждого отдельного дварфа, **q** задачи мастерским и настройка комнат.

Как приказать им копать?

Убедитесь, что у вас есть дварфы которым поставлена задача mining (**v-p-l**), а также вы не забыли взять при старте игры кирку (дварф сам пойдёт и возьмет любую свободную кирку если вы назначите его шахтёром или придет с ней, если это шахтёр-мигрант). Потом нажмите **d** (designations) и снова **d** (dig) выделяйте область которую хотите выкопать и подтвердите нажав Enter (туннели общего пользования делайте достаточно широкими, чтобы не было заторов).

Хочу отменить копание!

Просто, **d**, затем **x** и выберите, что хотите отменить (работает со всеми designations).

Как рубить деревья?

Также как и копать, только клавиша **t** и для этого нужен топор.



А вот это красotka в красном платье. Ловко она управляется с киркой, да?

Ааааа! На меня набигают@грабят!

Пока не разберётесь с армией, стройте дли-инные коридоры с ловушками **b-T**. Самая простая ловушка с камнем **b-T-s** несколько неэффективна, зато дешева, а вот пачки забитых доверху оружейных ловушек остановят любого гоблина, а может даже и дракона. Осторожнее с кобольдами, эти **пидарасы** обходят ловушки и вскрывают двери!

Кушат@пить нечего!!

При высадке купите несколько ослиц или лошадей (коровы дороже), постройте мастерскую фермера (**b-w-w**) и доите их там (кстати, понадобятся вёдра и **бочки**), из молока же можно делать сыр. Не забудьте и по одной мужской особи, чтобы плодились. Насобирав рядом растущих растений (**d-p**) можно построить наземную ферму (**b-p**) и варить выпивку. Как освоитесь, можно переходить на подземные фермы, но там придётся помучаться с ирригацией. Полезно взять с собой кур; сделайте им в ремесленной мастерской (**b-w-r**) ящики-гнездовища (nest box), и поставьте куда-нибудь: куры жрут подножный корм даже в глухой пещере и несут яйца почти даром. Если взять хоть одного **петуха** — будут вам еще и цыплята.

Как обеспечить кроватями, столами и прочим?

Кровати, увы, делаются только из дерева. Постройте мастерскую плотника **b-w-c** и дайте ему задачу (через мастерскую) делать кровать **q-a-b**, если хотите, чтобы плотник делал кровати до опупения, нажмите **r** (gereat). Столы, стулья и прочую мебель лучше делать из камня, его обычно много (если вы не в джунглях высадилась). Каменщик **b-w-m**. Время платиновых табуреток, украшенных драгоценными камнями придёт позже.

Круто конечно, но как строить ловушки я не понял.

Хмм. Смотри: чтобы построить ловушку, войди в меню строительства **b**, выбери ловушки **T**, а затем выбери нужную ловушку и установи её там где нужно, через некоторое время дварфы там её построят (если, конечно, у Вас есть дварфы, которым поставлена работа механика). Что касается самих ловушек, то простая и требующая постоянной перезарядки ловушка с камнем требует (неожиданно) один камень и один механизм (из mechanic's workshop), а в ловушку с оружием можно поставить до десяти единиц оружия или специальные жуткие девайсы.

Ну, погонял я этих гномов, просто и скучно же, чо дальше?



«(грустный_awesome.жпг)

дфач, я только что просрал крепость. она пала под потоком демонов, главное я даже не думал что они в первом же слое адамантина будут. не помогли даже тренированные бронепехоты. последним гномом в крепости была девочка пяти лет, у неё были янтарные глаза и светлые косички. а ещё она любила лошадок и собак. после того, как на её глазах демоны убили её братика, она схватила своего щенка и побежала с ним в лес. там её догнал и убил пепельный демон. так вот-нахуй такую игру.

»

— Анонимус

Поздравляем, ты один из [тех многих](#), кому ограниченная фантазия мешает наслаждаться играми-песочницами. Хотя и, похоже, достаточно умён чтобы стандартная порция *веселья* обошла тебя стороной. Как бы то ни было, тебе повезло, что целая армия тру-задротов уже прошла эту стадию ранее и придумала множество способов увеличить концентрацию смертоносного *веселья* на игровой тайл, что позволяет сделать игру ещё сложнее и ещё интереснее.

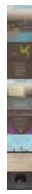
Итак, несколько простых способов усложнить своей крепости жизнь:

- Стартуем без предметов и без навыков.
- Никаких ловушек и подземных ферм.
- И вообще, живите на поверхности. Прятки под землёй — это для трусов-кобольдов!
- Уничтожайте *все* корованы — ваши высокие и ушастые соседи будут очень рады! Они непременно присоединятся к торжественным [парадам гоблинов](#) под вашими стенами.
- И чего уж там, прикормите драгоценностями воришек-кобольдов, чтобы они тоже присылали свои потешные «военные» отряды.
- Рядом обязательно должна быть пещера, чтобы подземное *веселье* ни в коем случае не обошло вас стороной.
- **Разумеется, жить лучше всего в «злой» местности (лучше сразу terrifying) с ядовитыми дождями и туманами, троллями-скелетами, хомячками-зомби и прочими ужасами.**
- И в горах, конечно. Нет, дело не в том, что иначе не тру-дварфы, просто вы рискуете лишиться гигантских летающих скелетов.
- А можно на побережье океана или на островке прямо посреди него. Там мало камня и деревьев, пресной воды нет, а морские твари сильны. В «злой» местности к вам в гости будут навещаться зомби-киты и акулы-скелеты — им, кстати, наплевать есть вода под плавниками или нет. (*спойлер*: по причине небольшого прокола в игромеханике, вы пока таки можете построить опреснитель воды).
- Или в ледяной пустыне, если это уже не сложно, то строимся только на поверхности из льда. Растапливать лёд в воду разрешается. Для максимального экстрима, при генерации мира, можно выставить минимально возможную температуру, при которой смерть от обморожения наступает спустя пару десятков секунд после высадки.

[Улавливаешь?](#) Да? Вот ещё пара списков которые явно не стоит копировать сюда: [для тех, кому просто нужна цель](#), и [тех, кто просто любит строить](#). Но, разумеется, всегда лучше сделать что-то своё и [показать](#) это всем [на форуме](#).

Алсо, благодаря тому, что Тарн вынужден понемногу выносить объекты в RAW-файлы, комьюнити сделало несколько неплохих модификаций. Например, можно вместо дварфов поиграть [пони](#).

Дварфлерая

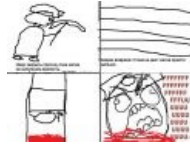


Кстати, о рычагах

История одной крепости (тред на реддите, FUN included!)

И снова о рычагах

Где-то вы это уже видели



Строят как в этой стране

FFFUUUUUUU~

Будь дварфом, блеять!



Really smells like Dwarf Fortress

continued

Tim Denee, btw

...conclusion



Нет, такого не будет. Никогда

Храм Армока. Крови, больше крови!

Ампуты-фетиш DF-стайл



Няшные котики

Косплей, лол

Extreme Advertising

Результат буйного творчества дварфа-кожевенника

