



Capítulo 1: ¿¿¿WTF??? (¿Qué cojones es esto...?)

Dwarf Fortress es un juego extremadamente interesante que los jugadores encuentran excepcionalmente difícil de entender. Aunque no es demasiado difícil encontrar tutoriales, muchos asumen que hay un conocimiento básico de la interface y de lo que el jugador está mirando en la pantalla. No tienen en cuenta las diferentes versiones y mods de gráficos así como la dificultad en encontrar un buen sitio para su primera fortaleza.

Pero todo eso es cosa del pasado ya que en AfterActionReporter.com se enorgullece de presentaros “El Nuevo Tutorial Completo y Total” para Dwarf Fortress. Viene con un mundo pregenerado, una partida guardada y el juego completo descargado para jugar con él. Y un montón de imágenes. Sí, muchas imágenes.

¡Así que coge una bebida y ves preparándote para pasar un buen rato con tus enanos!

Preparándote

Lo primero de todo. Necesitas agenciarte con una copia del juego. Aquí tienes un enlace para descargarte el juego con la partida guardada que usaremos de ejemplo:

<http://www.mediafire.com/?zwjbqzfgdad>

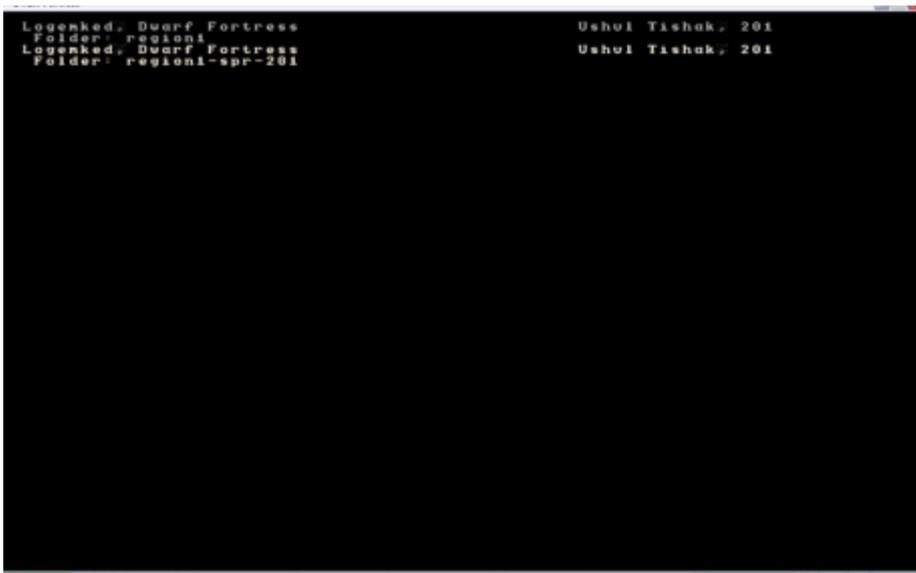
Sólo tienes que descargar el archivo en tu disco duro. Entonces creas un Acceso Directo en tu escritorio (no es necesario, sólo si tú quieres) que te lleve al exe del DF. Aprovecha que ya estás para hacer lo mismo con el exe DwarfManager, que está dentro de la carpeta del juego del mismo nombre. Le daremos uso más tarde.

Arrancando el juego

¡Ahora ya estamos listos para empezar! Arranca con el Acceso Directo al exe del DF de tu escritorio y espera hasta que llegues a la pantalla que ves aquí abajo. Ten en cuenta que esta versión del juego está optimizada para correr en una resolución de 1280x800. Si no ves lo que hay en la imagen, quizás tengas que editar el archivo .ini que puedes encontrar en la carpeta del juego \data\init\init.txt. Puedes leer la entrada a la Wikipedia del DF sobre el tamaño de pantalla si deseas más información.



Bien, has conseguido arrancar el juego y has disfrutado de la intro en código ASCII. ¡Bien! El siguiente paso es pulsar “enter” donde dice “Continue Playing” (continuar jugando), que debería estar resaltado en blanco. Entonces deberías ver la siguiente pantalla.

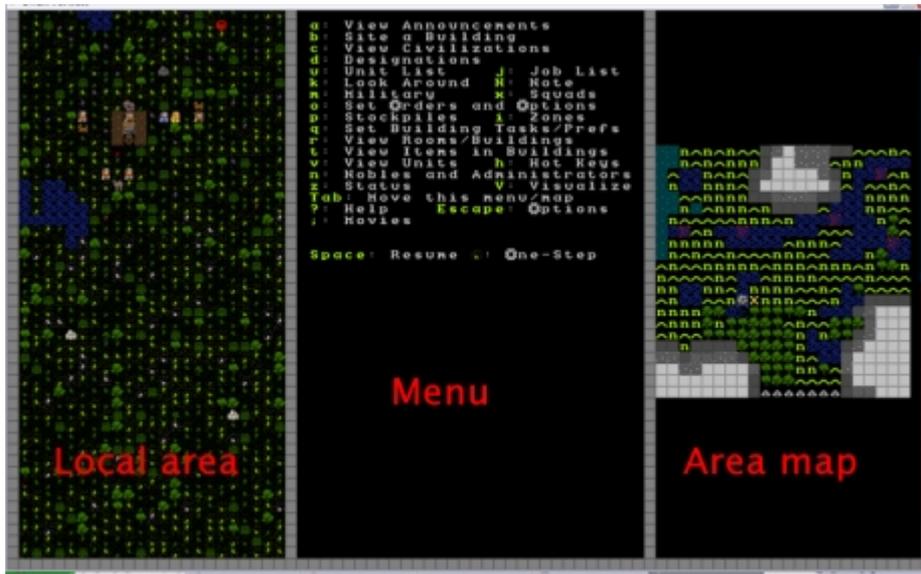


Esta es una lista de partidas guardadas, que se llenará rápidamente con los autoguardados que se producen a cada nueva estación (primavera, verano...). Ahora todo lo que tienes que hacer es usar el teclado con las flechas (no las del teclado numérico) y seleccionar el archivo **region1-spr-201**. Dale al enter y el juego se cargará.

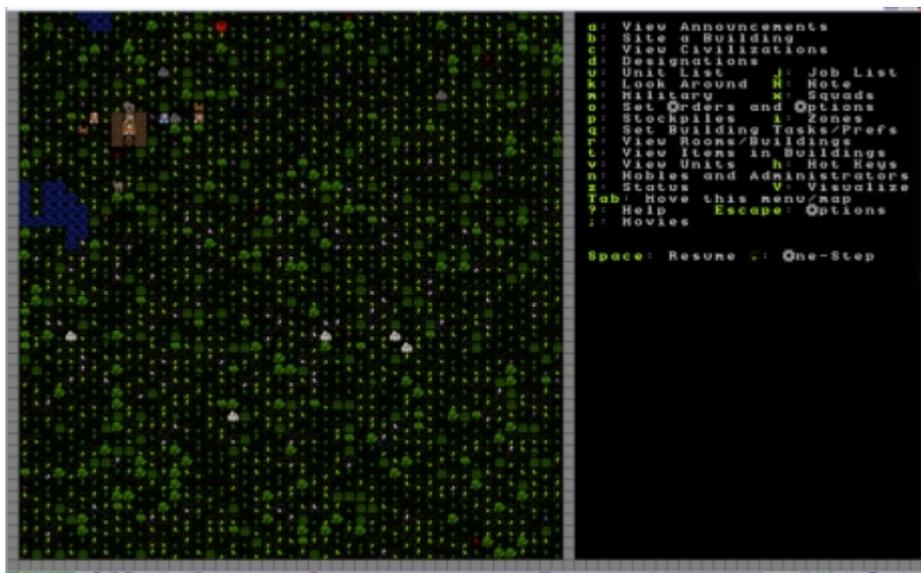
Un primer vistazo

Una vez se cargue el juego verás la siguiente pantalla. Aunque puede parecer confusa a primera vista, ¡no te asustes! Se esclarecerá todo en breve. Lo que debes hacer primero es

darle a la barra espaciadora para pausar el juego. La barra espaciadora pausa DF y también da un paso atrás en el menú en el que te encuentres.



Vamos a hablar de lo que puedes ver. Lo primero de todo, la pantalla está dividida en tres secciones: la izquierda muestra la vista local. La del centro muestra el menú de acción, la derecha muestra el mapa de área. Para hacer las cosas más claras dale al “Tabulador”. El “Tabulador” te permite moverte a través de un abanico de opciones de las tres pantallas. Detente cuando llegues a la configuración que ves en la siguiente imagen.



¡Ahora ya podemos empezar a trabajar! ¡Pronto estarás derritiendo enemigos con cascadas de lava, o ahogando globins con trampas de ingeniería artesanal! Pero antes vamos a echar un vistazo alrededor. Usa las teclas de flechas de movimiento para navegar alrededor del mapa local. Notarás que tenemos una cantidad decente de espacio con el que empezar.

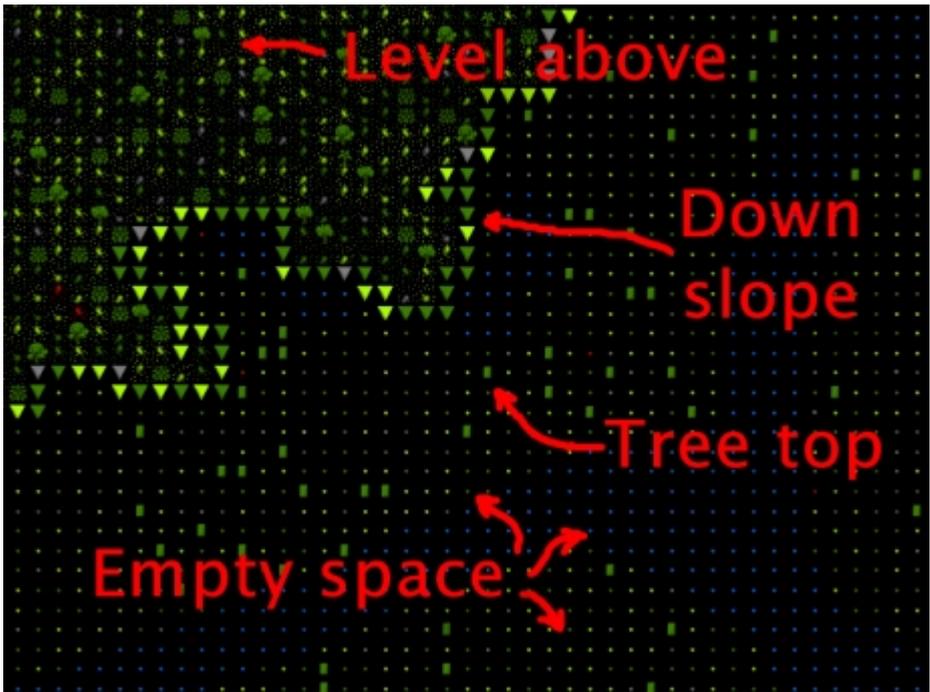
Mientras examinas los alrededores deberías ser capaz de ver árboles y las zonas con hierba con bastante facilidad, lo mismo que lagos, ríos y arbustos. Otros iconos no tendrán mucho sentido, como las zonas abiertas (dibujadas de azul pálido o con puntos) y la tierra (pintado en marrón) y las elevaciones o pendientes (dibujadas en forma de triángulo). La imagen de abajo debería ayudar a identificar algunos de los dibujos que puedes observar.



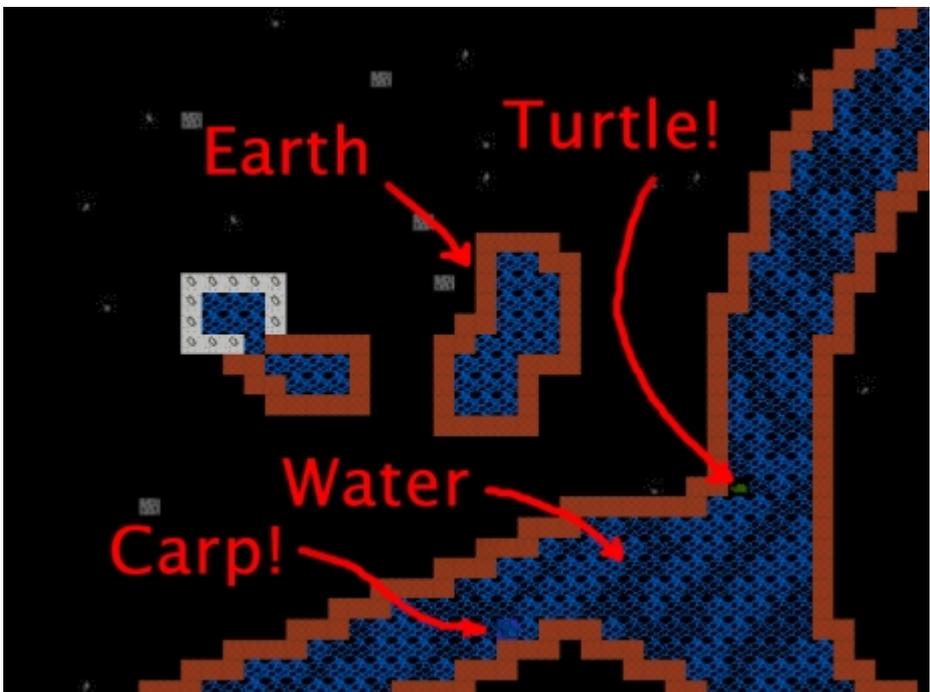
La clave para comprender la vista local del DF es hacerse a la idea del hecho de que DF es un juego en 3D que se muestra en un mapa 2D. Para mostrar una variedad de altitudes el mundo se puede observar a través de docenas de niveles Z. Cada nivel Z está numerado.



Si miras en la parte inferior derecha de la ventana, verás que estamos actualmente en el nivel 144. Para moverte entre los niveles debes pulsar “Shift + .” para subir, y “Shift + ;” para bajar. Si subes un nivel el mapa verás la imagen de aquí abajo. Pruébalo tú mismo.



Verás que donde antes había un terreno oscuro ahora hay árboles y hierba. Es como si hubiéramos subido a un piso superior en ascensor y tuviéramos otra visión que la que teníamos debajo. Ahora vemos espacio abierto y la copa de los árboles donde antes sólo veías una pendiente escarpada. ¿Tiene sentido? Ahora, prueba a bajar un nivel por debajo del 144 hasta el 143, un nivel por debajo del "suelo".



Tu vista debería parecerse a algo como esto. Estamos básicamente dentro de la montaña con la mayoría del suelo ennegrecido y con mucha tierra "desconocida" entre el río y el resto. Con suerte notarás que hay peces y quién sabe qué mas moviéndose en el río aquí abajo. Habrás

notado que el río no parece haber cambiado mucho, pero no te confundas. La diferencia es que en este nivel inferior estamos a la misma altura que el cuerpo principal del río, mientras que en el nivel superior en realidad estábamos mirándolo un poco por encima de él.

Continúa echando un vistazo alrededor. Si sigues el río al oeste notarás que termina cayendo varios niveles hacia el abismo antes de desaparecer del mapa, ¡vaya cascada! Mira a ver si puedes encontrarlo tú mismo. Cuando hayas echado un vistazo, vuelve al nivel Z 144 y encuentra la caravana de enanos con nuestros inmigrantes enanos. El gráfico explicativo siguiente te ayudará a saber qué estás mirando.



¡Vamos a empezar a cavar!

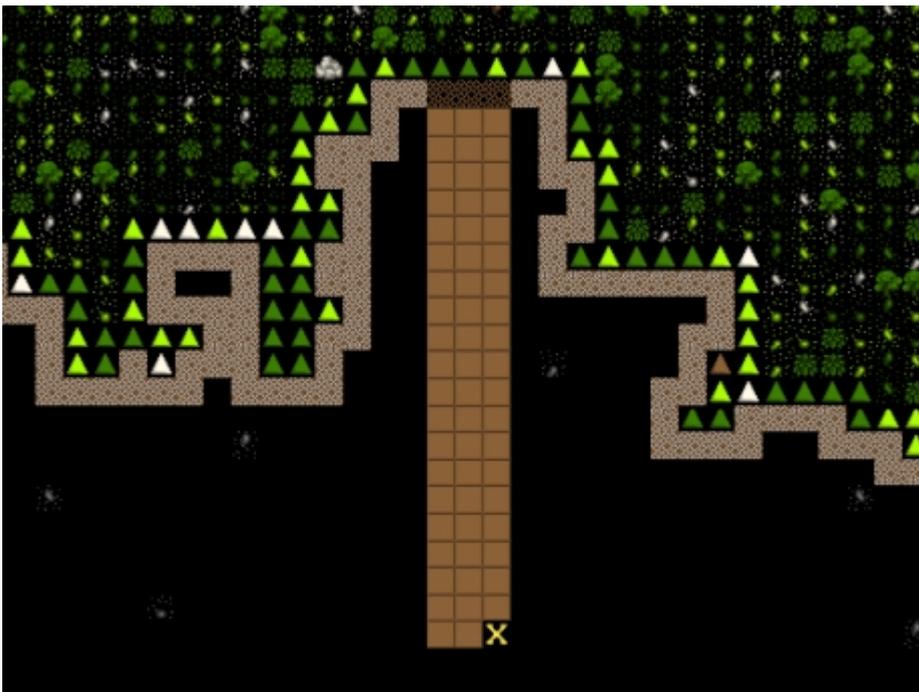
Bien, ¿y ahora qué hacemos? En DF estaremos normalmente intentando conseguir que funcione una bulliciosa comunidad de docenas de enanos mientras intentan rechazar a los globins, satisfacer el capricho de los nobles y enfrentarse a un surtido variado de seres malvados y problemas varios. Para hacerlo necesitaremos una fortaleza poderosa. Preferiblemente, bajo tierra. ¡Así que vamos a encontrar la cara de una colina y a cavar dentro!

Si te mueves un poco hacia el sur de donde se encuentran nuestros enanos (usando las teclas de flechas) verás la cara de una colina. Vamos a cavar una entrada en este punto y hacer planes para cavar más hacia abajo donde es más seguro y acogedor. Primero, centra el mapa sobre el punto donde queremos cavar (mostrado en la imagen inferior). Una vez estés listo:

- Pulsa la tecla “d”. Verás que el menú a la derecha cambia y que en la vista local vemos que ha aparecido una X amarilla. El menú de la derecha debería tener la opción “mine” (cavar) resaltada. Si no, pulsa otra vez “d”, para seleccionarla.
- Mueve el cursor hacia el borde de la colina, así:



- Ahora pulsa enter y mueve el cursor hacia abajo con las flechas del teclado. Verás que el punto marcado parpadea. Esto marcará el lugar donde tus enanos empezarán a cavar. Mueve el cursor 20 cuadrados hacia abajo y tres hacia la derecha y pulsa enter, tu imagen debería parecerse ahora a esto:



El área marrón muestra el lugar que tus mineros cavarán. Pero no actuarán hasta que hayas tirado atrás en la pantalla del submenú “designations” (designaciones) ya que el juego está pausado. Dale al “espacio” y deberías ver cómo el juego quita la pausa y el submenú se resetea hasta el menú principal. Ah, por cierto, cuando tienes el menú “d” activado puedes hacer click en el mapa con tu ratón y seleccionar áreas para minar, no hace falta usar las teclas si no quieres. Algunas personas prefieren seleccionar áreas de esta manera.

Con el juego sin pausa deberías ver que tres enanos corren hacia la zona designada y empiezan a cavar. Con nuestra entrada en marcha deberíamos pensar en levantar algunas habitaciones para vivir dentro. ¿Quién quiere gastar el tiempo bajo el disco amarillo cuando la roca y la tierra te llaman?

Ahora mismo no debemos preocuparnos por hacer la fortaleza perfecta y crear la entrada más poderosa, estamos simplemente intentando abrir un espacio para vivir. Con ese fin necesitaremos tres o 4 habitaciones a partir de la entrada principal

Intenta levantar un esquema de excavación parecido al que ves en la imagen de abajo. Si cometes un error puedes pulsar la “x” del submenú de designaciones “d” y notarás que en el menú de la derecha tiene resaltada la opción “remove designation” (deshacer designación). Ahora cuando pulses enter y selecciones un área, cualquier seleccionada para ser cavada desaparecerá. ¡Bien, ya basta de detalles, seguimos cavando!



¡Mira cómo trabajan mis pequeños enanitos! ¿No son aplicados? Están excavando rápidamente y dejando un montón de suelo gris y sucio detrás. ¡Bien hecho chicas! Vamos a dejarles trabajar un poco mientras pensamos en otras cosas que hay que hacer.

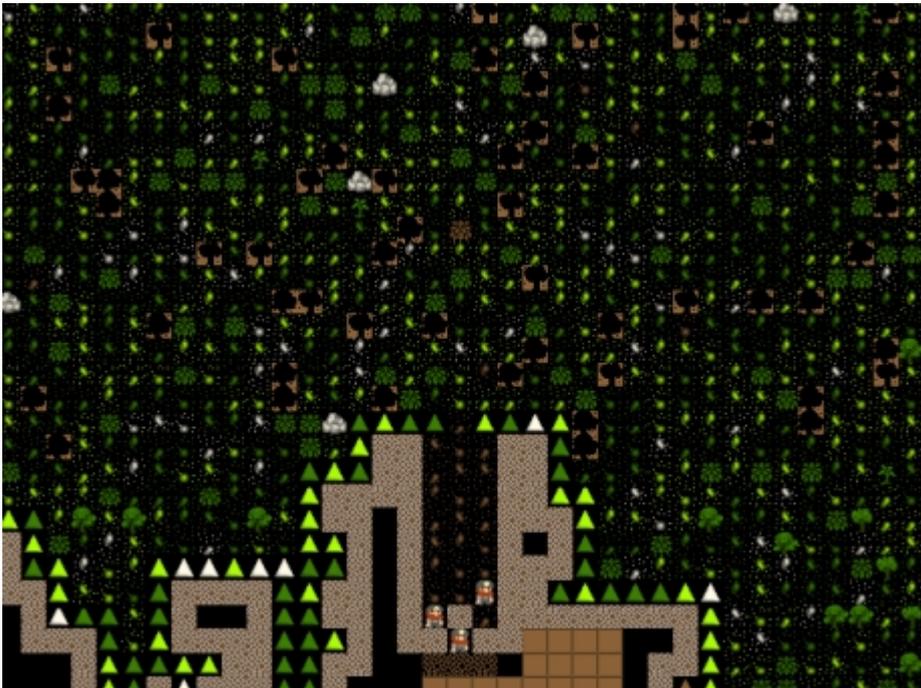
Talando árboles, recolectando plantas

El lodo (barro) y el barro son prácticos, pero también lo es la madera para hacer camas, y ahora estamos cortos de ella. Para conseguir madera necesitamos talar árboles. Y lo haremos designando un área para talar. Vamos a limpiar de árboles la entrada a nuestra fortaleza.

Designar árboles para talar es como designar rocas para cavar, ¡así que vamos a desbrozar el entorno local!

- Mueve el mapa hasta que estés delante de la fortaleza.
- Pulsa “d”. Con suerte verás que el juego ha resaltado automáticamente “Chop down trees” (talar árboles), si no, pulsa “t” y quedará resaltada.
- Mueve el cursor hasta la parte superior izquierda, pulsa enter, y mueve el cursor hasta la parte derecha inferior, y pulsa enter otra vez. Cualquier árbol dentro del área designada recibirá la orden de ser talado, como si puede ver reflejado en la siguiente imagen, resaltado en marrón.

Tu pantalla debería mostrar algo parecido a esto, con todos los árboles seleccionados para talar resaltados en marrón.



Aunque lo has hecho bien, ¡ninguno de tus enanos puede vivir solamente de piedra y madera! Para fortuna nuestra hay un montón de arbustos cargados con ricos frutos salvajes (bayas, cerezas, fresones). Deja que algunos los recojan:

- Pulsa “d” otra vez y entonces “p”. “Gather plants” (recolectar plantas) debería estar resaltado.
- Designa la misma aérea que hicimos para talar árboles.
- Todos los arbustos quedarán ahora resaltados, y cuando quites la pausa deberías ver un enano recolectando las plantas junto a tu leñador.

¡Ahora descansa y observa a tus enanos un minuto! No llevará mucho tiempo hasta que tus mineros hayan cavado los aposentos temporales para vivir y que nuestro leñador y recolector hayan empezado a realizar su trabajo. Una vez esté limpio el espacio interior tenemos un montón de trabajo a realizar, así que vamos a estructurarlo por partes.

Nuestra primera granja

Cultivar es como conseguirás la mayoría de tu comida en Dwarf Fortress, y es importante empezar a cultivar bastante rápido. Si nos quedamos sin comida los enanos morirán de hambre y la partida terminará prematuramente, ¿y no queremos que eso ocurra, verdad? Los enanos normalmente cultivan bajo tierra y para poner las cosas fáciles, tenemos un espacio preparado. Así que sigue adelante y vamos a conseguir algunas sabrosas setas para nuestros amigos.

- Encuentra la habitación inferior derecha.
- Pulsa “b” para acceder al menú de construcción y entonces “p” para trazar una granja.
- Mueve el cursor al área de cultivo.
- Las instrucciones de la pantalla te indican cómo puedes incrementar el tamaño, necesitamos una parcela de 6x6, así que pulsa “u” y “k” varias veces hasta que hayas conseguido una rejilla verde grande como las que ves en la siguiente imagen.
- Mueve la rejilla con las teclas de flecha hasta que esté en la misma posición que en la mostrada en la imagen. Si el tamaño no es correcto, pulsa “h” y/o “m” para reducir la rejilla.



- Pulsa “enter” y el marcador de área verde cambiará a un marcador parpadeante marrón. Cuando parpadea indica que los enanos están de camino para llevar a cabo la construcción, en este caso, un campo de cultivo. ¡Y en breve un granjero vendrá para cultivar la zona marcada!



Le llevará poco hasta que haya cultivado el campo. Cuando veas que el enano marcha, sabrás que ha terminado. Ahora es momento de indicar al campo de cultivo que queremos que haga crecer setas deliciosas (“plump helmets”, algo así como “setas de sombrero ancho”)

- Pulsa la tecla “q”. Esta es la tecla para “Set building tasks and preferences” (establecer tareas de construcción y preferencias). Otra vez más notarás que hay un cursor en la pantalla local y si está cerca del campo de cultivo, el campo estará parpadeando. Puedes mover el cursor con las teclas de flechas.
- Notarás que en el menú de la derecha aparece detalles específicos sobre tareas asociados con el campo, como esto:



- Lo que queremos es establecer “plump helmets” (setas) como la comida que queremos que se plante en cada estación del año. Puedes ver arriba de todo del menú de la derecha un listado de plantas que podemos plantar y en el medio las diferentes estaciones del año. Ahora mismo “Dimple cups” (una especie de planta) está seleccionada (pero no resaltada, tenlo en cuenta) y la estación por defecto es “primavera”, ya que estamos en primavera. Necesitamos cambiar esta configuración.
- ¡Ahora viene un concepto importante! Usa “alt+flecha abajo”, para bajar a través de la lista hasta llegar a “plump helmets” y pulsa enter. Deberías ver “Plump helmet” resaltado. Por cierto, si no te gusta esta configuración de teclado, dale al Escape y redefine las teclas a tu gusto en el menú que te saldrá (Rebind key configuration).

- ¡Bien hecho! Ahora sólo hemos establecido que se plante en primavera. Es momento de establecer qué hay que plantar en verano, otoño e invierno. Para ello, con el menú de tareas activo, pulsa “b” para verano y mueve el cursor hasta “Plump helmets” y pulsa enter otra vez. Pulsa “c” para verano”, escoge “Plump helmets” y entonces “d” para para invierno, repitiendo tu selección. Habrás notado que las plantas que puedes plantar en cada estación cambia, pero ahora no nos centraremos en ello.
- Dale al “espacio” para volver atrás en el menú y volver a quitar la pausa al juego. Tus 2 granjeros vendrán rápidamente para empezar a plantar tu nuevo campo de cultivo, ¡buen trabajo!

Ahora tenemos un campo con el que confiamos que ninguno de tus enanos morirá de hambre, se volverá loco o empezará a buscar comida de rata, o ambas cosas. Pronto tendrás varias semillas plantadas y tu granja se parecerá a esto.



Habrás notado que el juego se pausa voluntariamente de vez en cuando. Esto es debido a que el juego quiere hacerte saber que algo importante ha ocurrido. Puedes pulsar espacio para volver a quitar la pausa, o pulsar “a” para ver la señal de alerta y descubrir qué causó que el juego se pausara (si te pierdes la señal de aviso en la parte inferior de la pantalla). Pulsar “espacio” te quitará del menú de señales/alerta y el juego se activará de nuevo.

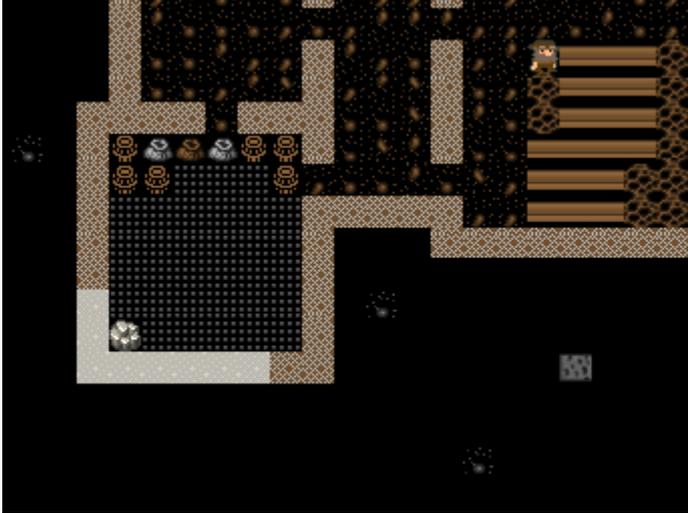
Almacenes

Aunque puedes dejar a tus enanos que recorran los alrededores, es más eficiente tenerlos dentro cerca por si fueran necesarios. Habrás notado que tus enanos granjeros entran y salen corriendo de tu fortaleza para recoger las semillas que necesitan (cuando veas que parpadean y que el icono del enano va cambiando intermitentemente a un punto rojo (la semilla) sabrás que están cargando las semillas).

Aquí es cuando entran los almacenes. Lo hacen todo más organizado. Una pila de almacenamiento para nuestra comida y semillas cerca de la puerta de entrada de la granja sería muy útil, ¿no? No queremos que los enanos se recorran medio mapa para coger un poco de una planta o semilla, así que vamos a hacer un almacén dentro.

- Encuentra la habitación al lado opuesto de donde está la granja.
- Pulsa “p” (por “piles” apilamientos, claro), aparecerá un cursor.
- Pulsa “f” para seleccionar “food” (comida), queremos hacer un apilamiento de comida, después de todo.

- Mueve el cursor a la parte inferior izquierda de la habitación, pulsa enter, muévelo a la parte superior derecha y pulsa otra vez enter. Habrás seleccionado todo el espacio para levantar un apilamiento de comida, ¡bien hecho!
- Después de unos pocos segundos tus enanos holgazanes empezarán a mover comida dentro, verás barriles y bolsas que serán movidas hacia el apilamiento, de manera que pronto parecerá algo así:



No tienes mucho espacio todavía en el interior de la fortaleza, así que por ahora no crees más apilamientos. Con el tiempo querrás levantar almacenes por todas partes para ayudar a gestionar la producción y la recolección de recursos. De momento ya tienes la producción de comida en marcha, has levantado un almacén, has ordenado cortar leña y recolectar plantas y sabes cómo cavar. ¡Has avanzado un buen trecho!

En el siguiente capítulo seguiremos ampliando y mejorando nuestra fortaleza.

Capítulo 2

¡Vamos a continuar con nuestro excitante y fascinante Tutorial! En esta sección veremos la forma de establecer **TALLERES** (Workshops) y vamos a excavar un poquito más para conseguir más espacio para nuestros enanitos. Hay mucho que hacer, así que... ¡manos a la obra!

Construcción de un Taller (o “Workshop”).

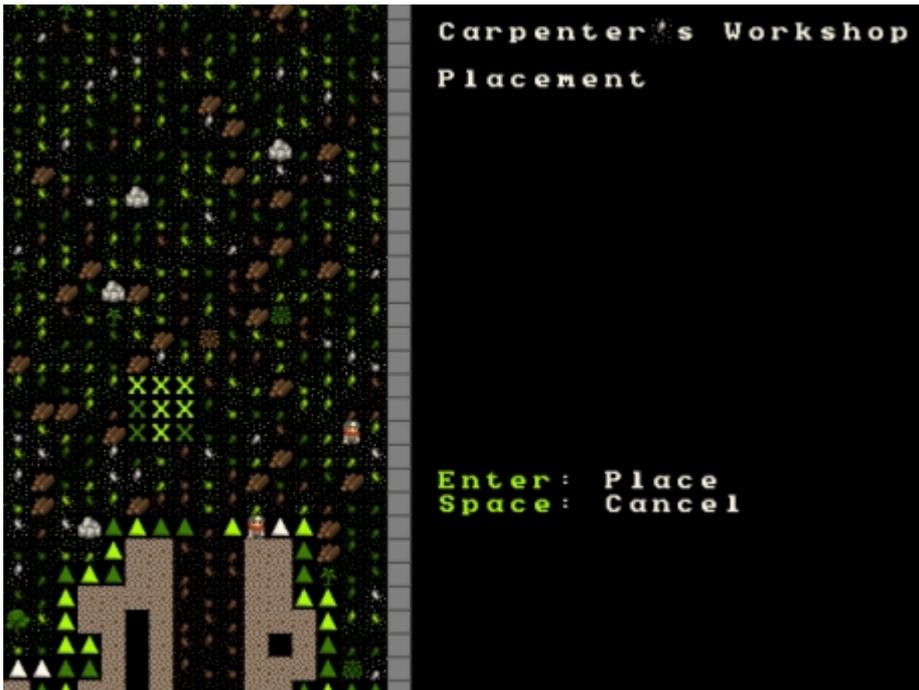


Los talleres son una característica principal de **Dwarf Fortress** así que vamos a intentar controlarlos de inmediato. Los talleres son lugares donde tus enanos trabajan, normalmente transformando materia prima en producto final. La lista de talleres a construir puede ser abrumadora (pulsas “**b**” para seleccionar la opción “**Establecer construcción**” –“**Site a Building**”-, y después pulsas “**w**” de “**Workshops**”, es decir, “**Talleres**”), pero no te preocupes, por el momento sólo hay que tener en cuenta un par de ellos.

En primer lugar, necesitamos un **Taller de carpintero o Carpintería** (“**Carpenter’s workshop**”). Este taller nos permite transformar **troncos de madera (Wood logs)** en **muebles (Furniture)** y otros artículos. Deberías ver un montón de troncos de madera esparcidos delante de la fortaleza, donde el **leñador** los ha dejado después de la tala de árboles. Estos troncos representan la **madera**. Como verás, no tenemos hecho un apilamiento de esos troncos para que sean trasladados.

Lo ideal sería construir la Carpintería dentro de la fortaleza, pero aún no hemos excavado espacio suficiente para ello. Así que de momento vamos a crearlo en las afueras:

- Mueve la vista en el Área local a la parte frontal de la fortaleza.
- Pulsas “**b**” para “**construir**” (build) y, a continuación, “**w**” de “**taller**” (workshop). También puedes desplazarte hacia abajo en el menú de “talleres” usando las teclas “**Alt + flecha cursor abajo**” y pulsas “**enter**”.
- Ahora verás una lista de talleres. Usando las teclas “**Alt+flecha cursor abajo**” podrás ver que el menú de talleres es bastante amplio (¡échales un vistazo si quieres!). Pulsas “**c**” para seleccionar “**Carpintería**”.
- El menú desaparecerá y aparecerá el **menú de ubicación de la carpintería (placement)**. Las equis (X) de color verde marcan el espacio que ocupará la carpintería al ser construida. Las X de color verde oscuro señalan las zonas de la carpintería que serán intransitables una vez que se termine su construcción, así que ten esto en cuenta cuando construyas en lugares cerrados porque... ¡no querrás bloquear la puerta!



- Elije un lugar en frente de la fortaleza. En algún lugar como el que he marcado yo (ver imagen). Una vez que estés listo para ubicar tu taller, pulsa “enter”.
- El menú de la derecha ahora cambiará a una lista de componentes o materiales de construcción (**item**) que puedes usar para construir el taller. La mayoría serán una lista de diferentes tipos de madera (de abedul, arce, roble, aliso, castaño, sauce), y será algo parecido a esto:



- En este momento, puedes simplemente pulsar “**enter**” y el primer material de la lista se utilizará para construir el taller. En cambio, sólo por diversión, pulsa “**x**” y “amplia” la vista (“**expand**”) de dicha lista con el fin de mostrar una lista detallada de cada uno de los materiales con los que el taller puede ser construido. Ampliar la selección de materiales es una buena manera de elegir exactamente el elemento que deseas usar para la construcción. La mayor parte del tiempo puedes ignorar esta opción, pero veremos que será útil más adelante.
- Cierra el menú expandido pulsando “**x**” de nuevo. Para tu interés, ten en cuenta que los materiales de construcción se ordenan por la distancia a la que están desde la ubicación actual del taller. Por lo general, querrás construir con los materiales que estén más cerca para ahorrar a tus enanos un lento caminar.
- Una vez que hayas pulsado “**enter**” (seleccionando el material de construcción) el taller será ubicado en el mapa pero en no está construido aún. Tendrá un aspecto como este:



Tu taller está a punto de ser construido. Tendrás que pulsar “**espacio**” un par de veces para quitar la pausa del juego, pero tan pronto como lo hagas te apuesto a que aparecerá un pequeño enano servicial y empezará a construirlo. Si eres rápido puedes pulsar “**q**” y ver el estado del taller, que debe decir “Construcción iniciada” (“**Construction initiated**”) o algo similar.

Segundos más tarde, ¡el taller está construido!



No parece mucho, ¡pero es realmente útil! ¡Te lo prometo! Así que vamos a transformar algunas de estas maderas en algo que puedan utilizar nuestros enanos. Pero no le digas nada de esto a los Elfos, ¿de acuerdo? Nos odian muchísimo porque tálamos árboles. ¡Imbéciles de orejas puntiagudas! ¡Les vendría bien una muerte con vapor de magma!

Hacer las camas.

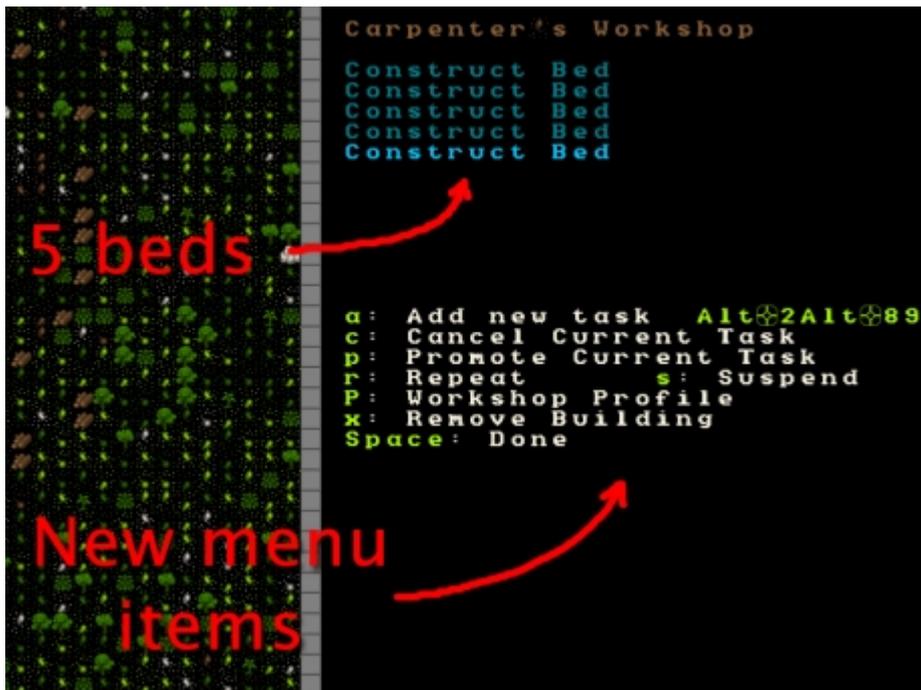
A los enanos no les gusta dormir en la tierra, les gustan unas camas agradables y cómodas. Lo cual es extraño, porque en todo lo demás aspectos viven como vagabundos:

1. Odian el agua potable, prefiriendo mucho más el alcohol.
2. Comen de casi todo, sobre todo crudo.
3. Nunca se duchan.

¡Creo que estas características nos hacen el propietario de uno de los refugios más complejos del mundo! Por lo tanto, ¡vamos a hacerles trabajar para conseguirles sopa caliente y sábanas!

Sígueme paso a paso:

- Pulsa “**q**” y mueve el cursor hasta donde está la Carpintería.
- El menú de la derecha muestra las acciones que se pueden tomar, en concreto, estamos interesados en “**a**”: “**Añadir nueva tarea**” (“Add new task”).
- Pulsa “**a**” (-¡Dough!-, exclamó Homer Simpson...).
- Comprueba que el menú de la derecha es ahora una larga lista de cosas que podemos hacer. En este caso, estamos buscando hacer camas.
- Puedes desplazarte por la lista hacia abajo pulsando las teclas “**Alt + flecha cursor abajo**” o simplemente pulsando “**b**” (“**Beds**” = Camas).
- El menú ahora cambia de nuevo al menú anterior (cuando pulsamos “**q**”) y verás una lista en la que aparece “**Construct bed**” (“Construir cama”). ¡Pero queremos construir más de una cama!
- Pulsa otra vez “**a**” y después “**b**”. Repite esto hasta que tengamos cinco camas en la lista. Por el momento, no necesitamos una cama para cada enano: por suerte parecen encantados durmiendo por turnos.
- Tu menú de Carpintería debe tener este aspecto:



Si tu menú del taller se parece a este, ¡bien hecho! Cinco camas están en la cola de producción de la carpintería. Pulsa **"espacio"** un par de veces hasta desactivar la pausa del juego y un enano comenzará la construcción de las camas. Es posible que hayas visto que hay muchas otras opciones disponibles en el menú del taller ahora que hay elementos a construir (cinco camas en este caso). Podríamos pulsar **"s"** y suspender cualquier construcción, establecer la repetición de la construcción de cualquier elemento pulsando **"r"**, o podemos pulsar **"c"** y cancelar la construcción del actual elemento en cuestión. También podemos jugar con el perfil del taller mediante el uso de las teclas **"mayúsculas + p"**, es decir **"P"**, u ordenar que todo el taller sea eliminado pulsando **"x"**. Por ahora, ¡sólo vamos a ver cómo las camas son construidas!

Observa que no querrás que las camas sean colocadas en cualquier parte. ¿Quieres saber por qué? La respuesta es simple, y si eres especialmente inteligente es posible que ya lo hayas deducido: ¡No tenemos hecha un almacén o un lugar para colocar los muebles terminados! Solucionémoslo:

- Pulsa **"p"** en el menú principal (**"Stockpile"** = pila o reserva).
- Pulsa **"u"** (**"Furniture stockpile"** = pila de muebles).
- Mueve la X cerca del taller, pulsa **"enter"**, y designa una zona para amontonar los muebles de alrededor de 5 por 5 casillas (o de 6 por 6 como en la siguiente imagen).

Aquí está mi apilamiento de muebles después de unos segundos de la reanudación del juego:



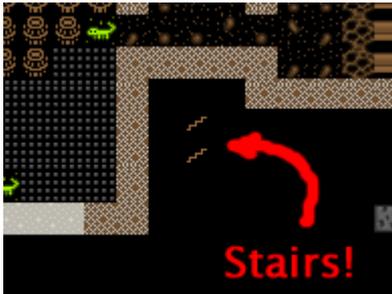
Vemos al enano trabajando en la carpintería y una zona asignada para amontonar los muebles. Observarás que los enanos han movido las camas finalizadas (3 en la imagen) a la pila, así como algunos barriles (4), nuestro yunque y un saco. Como se ha indicado anteriormente, no nos suele gustar el dejar las cosas a la intemperie, incluso en montones o pilas ordenadas, pero como solución temporal ayuda a mantener las cosas organizadas y trasladar los muebles del taller. Si éstos no se trasladan, llegaría un momento que el carpintero estaría rodeado de muebles y no podría trabajar en condiciones: eventualmente el taller puede quedar abarrotado de cosas (“**cluttered**”), lo cual se señalaría con las siglas “**CLT**” cuando seleccionas en el menú principal la opción “**q**” y pasas el cursor sobre dicho taller. ¡Ojo porque un taller abarrotado funcionará más lentamente!

Más tarde podemos eliminar los montones o pilas pulsando “**p**” en el menú principal y después “**x**” (“**Remove**” = “Eliminar”) seleccionando la totalidad de la superficie de la reserva para almacenar. Lo mejor es que, en este caso, los enanos agarrarán todas las cosas que estaban amontonadas y las llevarán a otra pila más adecuada. Pero basta, ¡vamos a continuar con la construcción de nuestra fortaleza!

¡Excavando hacia abajo, más abajo, más abajo! (que nadie piense mal...).

¿Qué clase de Enanos seríamos si sólo arañáramos la superficie de este montículo como sucios Hobbits? ¡Queremos excavar hacia abajo, más abajo, más abajo! La forma más sencilla de hacerlo es construir unas escaleras. Bueno, para ser precisos, vamos a *designar* unas escaleras a través de la opción “**d**” (“**Designations**”) del menú principal. Vamos a designar algún espacio no excavado a las escaleras y luego ver qué pasa en unos pocos pies de profundidad (1 pie = 30,48 centímetros). Por lo tanto, ¡vamos a seguir y expandámonos!

- Mueve el mapa hasta la parte final inferior de nuestro pasillo.
- Pulsa “**d**” y después “**j**” (“**Downward stairway**” = “Escalera descendente”).
- Mueve la X hacia la parte negra (zona subterránea inexplorada) y pulsa “**enter**”, mueve el cursor una casilla abajo y pulsa “**enter**” de nuevo.
- Deberías ver dos escaleras descendentes marcadas así:

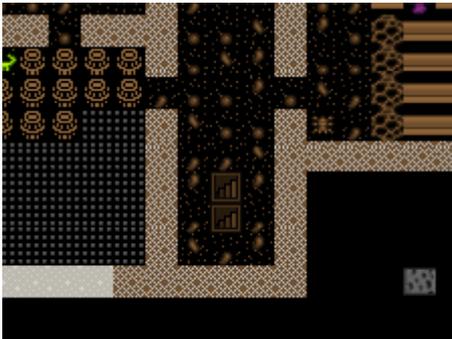


Pero, ¿qué es esto? ¡Tenemos un problema! ¿Cómo van nuestros mineros a llegar a excavar nuestras escaleras? La mejor manera es designar un área alrededor de esas escaleras a excavar pulsando "d" ("Designar") y después "d" ("Minar"). He aquí cómo lo he hecho:

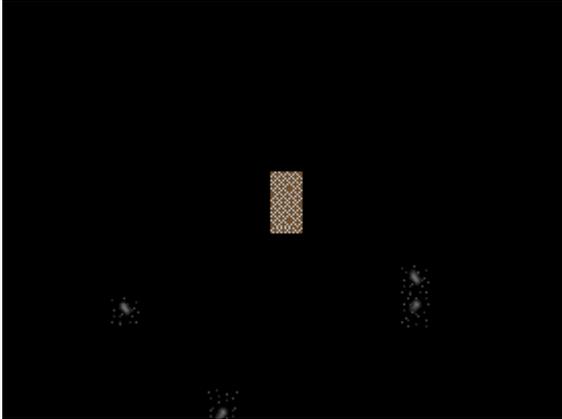


Puede que te preguntes por qué he puesto 2 escaleras descendentes. La razón es que los enanos necesitan espacio para moverse entre ellos. Si el pasillo o las escaleras fuesen de 1 casilla de ancho, entonces tendrían que efectuar pausas para dejar pasar unos a otros. Esto ralentiza el movimiento dentro de tu fortaleza terriblemente una vez que haya decenas de enanos corriendo de un lado para otro. Dos escaleras descendentes deberían ser suficientes por ahora.

Pulsa "espacio" hasta desactivar la pausa del juego y deja que el área sea trabajada. Cuando esté acabada, debe ser algo parecido a esto:



¡Súper! ¡Un pasillo y dos escaleras descendentes! ¡En este momento debes sentirte muy contento! Pero si bajamos un nivel (con las teclas "mayúsculas + :" como recordarás, ver capítulo anterior...) no verás ningunas escaleras que suben ni nada de nada, tan sólo verás unas manchas parecidas a esto:

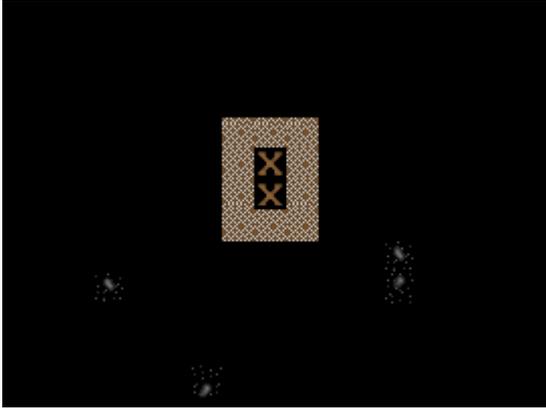


¿Dónde están nuestras escaleras que suben? ¿Dónde están nuestros grandes recursos de riqueza mineral? Bueno, aquí es donde las escaleras extrañamente se vuelven locas. Me explico...

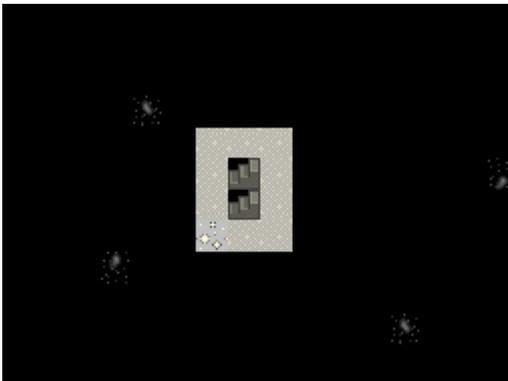
Para los enanos una escalera descendente no es más que una escalera excavada hacia abajo para explorar, ver lo que está en el nivel inferior. Es como hacer un boquete en el suelo para poder mirar a los vecinos del piso de abajo, esperando quizás descubrir qué son esos extraños gemidos y estrépitos que hacen (je, je, je, jeee...). Bueno, así que usé un taladro y literalmente no me cargué el suelo entero sino que hice agujeros precisos a través de su techo, por los cuales no se ve tanto como si conectara una cámara de fibra óptica, pero el principio es el mismo.

Pero bueno, ya basta de hablar de mis casos pendientes en los tribunales. Realmente si lo que quieres es bajar un nivel hasta abajo, necesitas construir **una escalera ascendente** ("Upward Stairway") desde el nivel al que quieres ir. O, en nuestro caso, queremos construir una **"Escalera ascendente / descendente"** ("**Up/Down stairway**") porque buscamos seguir excavando hacia abajo, mucho más abajo. Una "Escalera ascendente / descendentes" crea agujeros proverbiales en ambas direcciones (hacia arriba y hacia abajo). Se enlaza con una escalera por encima de ella (si hay una) y trata de enlazar con una escalera por debajo (si hay una). Si no hay escalera para establecer un enlace con ella, entonces dará acceso a esos otros niveles, donde podrás construir esas escaleras necesarias. Para crear una escalera ascendente / descendente, haga lo siguiente:

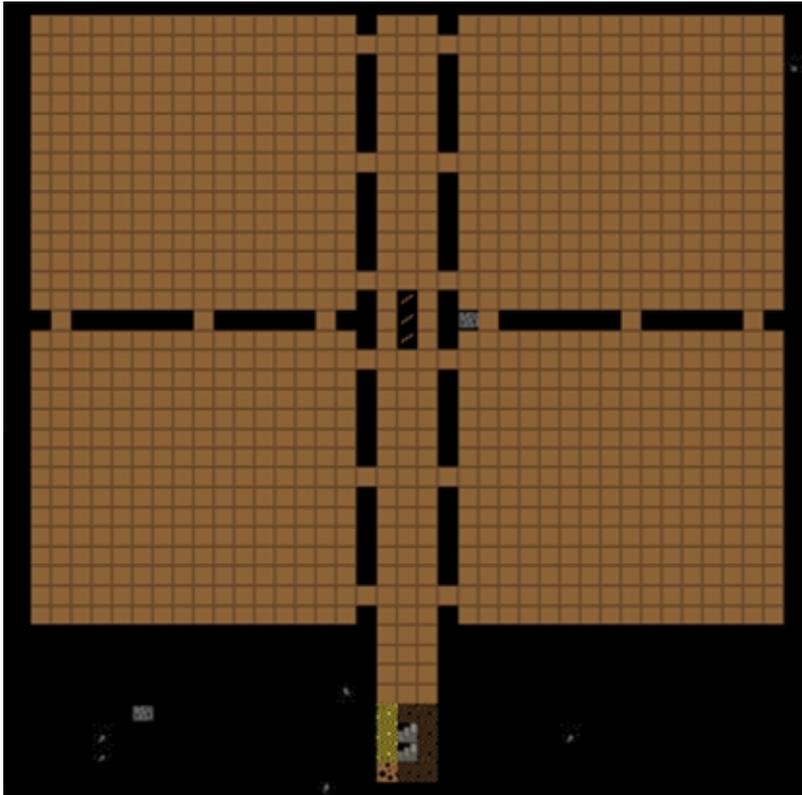
- Bajar un nivel desde nuestra área principal (del nivel 144 al 143 en este caso, usando las teclas "**mayúsculas + :**").
- En este nivel, por debajo de nuestras escaleras descendentes, pulsa "**d**" y luego "**i**" de "**Escalera Ascendente / Descendente**" ("**Up/Down Stairway**").
- Mueve la X sobre los dos bloques de color marrón. Pulsa "**enter**", mueve el cursor una casilla poniéndote sobre el otro y pulsa "**enter**" de nuevo.
- Dos X de color marrón muestran que una escalera ascendente / descendente ha sido asignada.
- Si te equivocas, pulsa "**d**" y después "**x**" (para anular la designación de ese espacio).
- Reanuda el juego y la escalera ascendente / descendente será excavada. Una vez excavada, tendrá un aspecto como este:



¡Maravilloso! Dos perfectas escaleras ascendentes / descendente. Pero aún no hemos terminado. Baja un nivel y construye otras dos escaleras ascendentes / descendentes. Una vez que hayas hecho esto, vuelve a bajar otro nivel y designa dos **escaleras ascendentes** (“**Upward stairways**”) usando la tecla “**d**” y después “**u**”. Debes terminar de ver algo como esto, una vez que se construyen:



¡Rocas! ¡Tenemos algunas rocas alrededor de nosotros! ¡Este es el tipo de lugar que un enano ama! ¿Qué te parece si excavamos algo por aquí? Sugiero un largo pasillo hacia el norte ocupando una veintena de casillas, y vamos a hacerlo de tres casillas de ancho. A mitad de camino del pasillo tendremos unas escaleras descendentes y unas habitaciones de 15×15 casillas de tamaño a cada lado. Un simple diseño por ahora, pero será suficiente para nuestras necesidades por el momento. Mira si puedes conseguirlo como la mía:



¡Ahora deja que tus muchachos caven! **¡Excaven muchachos, excaven!**

A lo largo del proceso, puede que te aparezcan varios mensajes sobre el hallazgo de diversos minerales metalíferos. ¡Eso son muy buenas noticias! Los metales son muy útiles, como podrás imaginar. Pero vamos a preocuparnos de los metales más tarde.

¿Qué es eso en el suelo?

Mientras están ocupados excavando, ¿por qué no echar un vistazo a lo que se dispersa por todo el terreno? Para ello, desde el menú principal, pulsa “k” para “**Mirar alrededor**” (“**Look Around**”). Aparecerá una X y puedes moverla usando las flechas del cursor. Mientras mueves la X por donde quieras podrás ver qué hay bajo dicha X. Mira mi ejemplo:



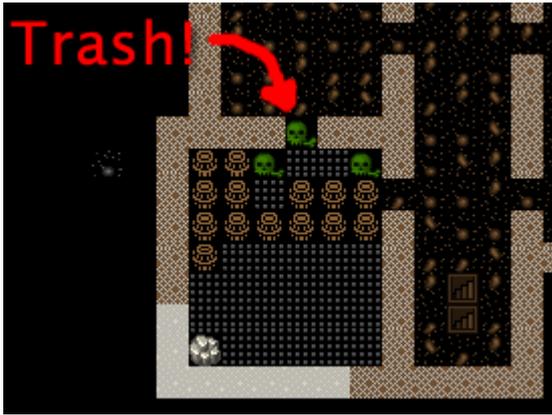
Como puedes ver, debajo de mi X hay un enano (se llama Alath Zanegethad y es minero de profesión), hay piedra caliza, y hay un piso de piedra caliza. Yo puedo usar el scroll alternativo (ya sabes, con las teclas “**Alt + flecha cursor abajo**”) para moverme a través de estos tres elementos, y al pulsar “**enter**” en uno de ellos se mostrará información acerca de cada uno en concreto. Bueno, de todos excepto de el piso o suelo de piedra caliza, Pero, ¿qué quieres saber? ¡Es sólo un suelo!

“**Look around**” o “**Mirar alrededor**” (tecla “**k**”) es una manera muy útil para ver que hay en una casilla. A veces varios elementos quedan amontonados debajo de otros en una casilla y no estás seguro de qué es qué, así que la tecla “**k**” te lo mostrará detalladamente. También es muy útil para averiguar de qué están hechas las paredes o el suelo. Por ejemplo, sin el **Riego** (“Irrigation”) no serías capaz de construir una **Zona de Cultivo** (“Farm plot”) dentro de nada que no fuera suelo, arena, limo, barro o arcilla. “**Mirar alrededor**” te mostrará de qué está compuesto el suelo.

Juguetea un rato con la tecla “**k**” por un tiempo, y mira a ver si puedes encontrar **bauxita**. Estamos de suerte porque la bauxita (fuente principal del aluminio) es un material muy útil para hacer mecanismos y diques a prueba de magma. Dejemos a los enanos excavando, tenemos un trabajo muy importante que hacer...

¡Sacando la basura!

Por ahora, créelo o no, algo de basura se ha generado en tu fortaleza. He tomado una foto de algo de basura cerca de nuestro montón de alimentos. ¡Echa un vistazo!:



Usando la tecla “k” puedo ver más cerca y saber exactamente qué es esta basura:



¡Puaj! Se trata de los restos de comida de algunas tortugas (huesos y caparazón) que trajimos con nosotros en nuestro viaje. No podemos dejar todo esto tirado alrededor en nuestra ordenada fortaleza, ¿verdad? Bueno, podríamos, pero el resultado final sería una pestilente nube de miasma. El miasma provoca infelicidad en nuestros enanos. Si bien pueden estar sin ducharse y probablemente apestan cosa mala, a ellos realmente no les gusta el olor de restos en descomposición. Imagínate.

¿Cómo nos deshacemos de la basura? ¡Fácil! Construimos una pila o reserva (tecla “p”) para la basura (tecla “r”, de “refuse” o “basura”). Pero ten en cuenta que necesitamos construir este espacio destinado a amontonar basura fuera de nuestra fortaleza o tendremos miasma dentro de ella. Afuera, el hedor se aireará.

Mira a ver si puedes crear una pila para la basura por ti mismo como la mía. Es como hacer cualquier otra pila, lo que pasa que en vez de muebles (tecla “u” de “Furniture stockpile”, como vimos anteriormente) esta vez será de basura (“r”, de “refuse”).



¡Mira, uno de mis adorables enanos está sacando la basura existente como hemos comentado!
¡Uff! ¡La crisis del miasma ha sido evitada!

Pero todavía tenemos un trabajo muy, **muy importante** que hacer...

¡Hacer licor!

El alcohol es el alma de la sociedad de los enanos. Literalmente es así. Los enanos, a no ser que estén heridos, prefieren beber alcohol en vez de agua el 100% del tiempo. Si no hay licor beberán agua, pero eso conllevaría a realizar peligrosos viajes cerca de un río, donde la mortal carpa puede acabar con la vida de tus enanos antes de tiempo. ¡NO SUBESTIMES AL PEZ!

Los enanos, sin alcohol, también trabajan más lento. Como yo.

Así que ¿qué hacer para cubrir la demanda de alcohol de los enanos? ¡Fácil! ¡Construimos una destilería!

Siga los siguientes pasos, querido lector:

- Pulsa "**b**" de "**Site a Building**" ("Situación Construcción").
- Pulsa "**w**" de "**Workshops**" ("Talleres").
- Pulsa "**I**" (de Lérida) para construir una destilería (o "**Still**" en inglés), o muévete a través de la lista de talleres con las teclas "**Alt + flecha cursor abajo**" y encuentra la destilería ("Still"). Después, pulsa "**enter**".
- Situa la destilería en la habitación junto a la habitación donde está la pila o reserva de alimentos, tal que así:



Colocarla cerca de los alimentos tiene sentido, ya que se transformarán algunos de ellos en bebida alcohólica. Cuanto menos tenga que caminar nuestro cervecero, mejor. Una vez que la hayas colocado y seleccionado los materiales de construcción (cualquiera sirven), tu destilería debe ser construida rápidamente y se parecerá a algo como esto:



Ahora, ¡es hora de elaborar licores como salchichas!

- Pulsa “q” y mueve el cursor sobre la destilería.
- Pulsa “a” para “**Agregar tarea**” (“add task”).
- Pulsa “b” para “Brew a drink” (“**elaborar bebida**”).
- Pulsa “a” y después “b” unas 7 veces más.

¡Yay! Ahora tienes en cola mucha cerveza para producir. Pero vas a necesitar algo más para mantener el alcohol fluyendo: vas a necesitar hacer **barriles**.

- Vamos directamente a la carpintería.
- Pulsa “q” (“**Set building tasks...**”, es decir, “Establecer tareas del edificio”).
- Pulsa “a” para agregar una tarea a la carpintería.
- Desplázate hacia abajo en la lista y selecciona “**Make wooden Barrel**” (o “Hacer barril de madera”), o simplemente pulsa la tecla “v”.
- Repite el proceso hasta llenar la cola de producción de barriles.

Esto debe provocar que tus enanos fabriquen suficiente alcohol para hacerles funcionar por un tiempo. Repite el proceso unas cuantas veces o pon “**Elaborar bebida**” y “**Hacer barril de madera**” en repetición por 5 minutos. El resultado final: ¡enanos felices y borrachos! Una cosa importante a tener en cuenta en este punto es que en la elaboración de bebidas alcohólicas se usan plantas, **pero no se destruye las semillas. Cocinarlas sí destruye las semillas** de cualquier planta, lo cual ¡puede comprometer gravemente tu capacidad para producir más alimento! Así que por ahora, solamente seguiremos produciendo un extra de alcohol. Es suficiente con el alimento que tenemos por ahora con nuestro cultivo en funcionamiento.

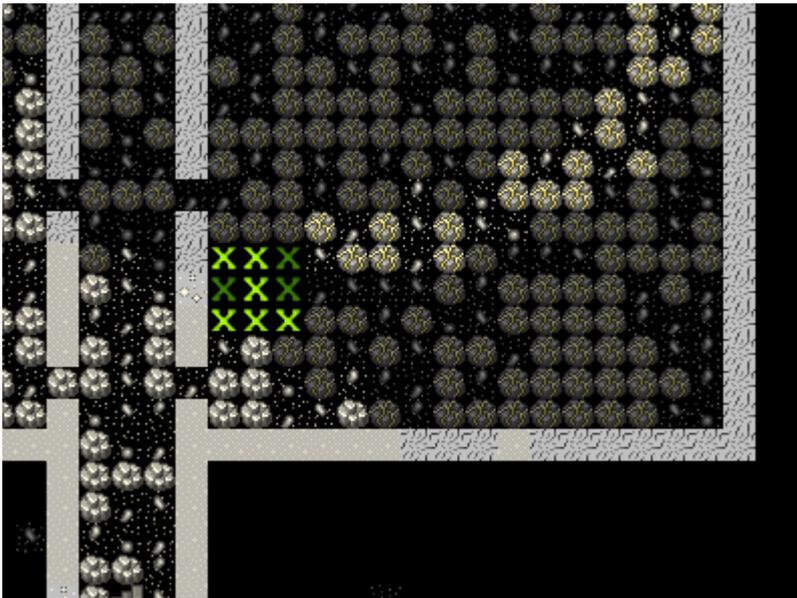
Hora de bajar por las escaleras para ver cómo van nuestros mineros. Vamos a dejarles que excaven al menos una habitación antes de continuar con el siguiente paso. Esperemos que no se estén durmiendo en el trabajo (¡Una gran Z parpadea sobre ellos cuando lo hacen!).

¡El Mundo de las puertas!

Necesitamos puertas. Muchas puertas. Necesitamos camas, puertas, sillas, mesas. Necesitamos un montón. Si estás empezando a sentirte como un vendedor de Ikea, no te preocupes, cuando veas una cama amenazante con púas de cuero de gato, grabadas con una imagen de un enano machacando a un duende con otros enanos riéndose, entonces sabrás que ya no estás en Suecia (¡o en ninguno de los 36 países afortunados que tienen un Ikea!). Entonces, ¿cómo vamos a obtener todos estos maravillosos muebles?

Bien, podríamos hacer algunas puertas y otras cosas en nuestra carpintería. Pero eso gastaría la valiosa madera. Sería mucho mejor usar toda esa piedra que puedes ver por ahí desperdigada. Pero, ¿cómo lo hacemos? ¡Me alegra que me lo preguntes! Construiremos un **taller de mampostería** (para hacer objetos trabajando la piedra). Tal que así:

- Pulsa **"b"** para crear un edificio ("Building").
- Pulsa **"w"** para seleccionar "Taller" ("Workshops").
- Pulsa **"m"** para seleccionar "Mampostería" ("**Mason's Workshop**").
- Selecciona un área cerca de nuestras escaleras ascendentes, en una de nuestras habitaciones nuevas. Comprueba la imagen siguiente para que veas dónde voy a colocar el mío:



- Selecciona algunas piedras y ¡esta cosa se construirá!

Una vez que está construido, vamos a ordenar que produzca algunos artículos útiles:

- Pulsa **"q"** y coloca el cursor sobre el "**Mason's Workshop**".
- Pulsa **"a"** para "**Agregar tarea**" y después pulsa **"d"** para seleccionar "**Door**" ("Puerta"). Haz esto cuatro veces.
- Pulsa **"a"** para "**Agregar tarea**" y después pulsa **"t"** para seleccionar "**Table**" ("Mesa"). Haz esto dos veces.
- Pulsa **"a"** para "**Agregar tarea**" y después pulsa **"c"** para seleccionar "**Chair**" (o "**Throne**", es decir "Silla" o "Trono"). Haz esto dos veces.

¡Bien! ¡Mira todo ese precioso mobiliario en la cola de producción! Pronto nuestro albañil aparecerá y comenzará a cortar los bloques de piedra y convertirlos en algo más útil. Lamentablemente, alguien va a terminar tratando de arrastrar todos los muebles y subirlos arriba, donde está ahora nuestra pila o reserva de muebles, y no podemos permitir eso. Así que vamos a hacer una gran reserva para los muebles en el centro de esta sala.

Cuando lo hagan, ¿por qué no quitar los muebles de la pila de arriba y protegerla así de la lluvia? Ve hasta la pila superior (la que está en las afueras, ¿recuerdas?), pulsa “**p**” (de “**Stockpile**”) y después pulsa “**x**” (para “Eliminar”), y después pulsa “**enter**” en una de las esquinas de la reserva de mobiliario al aire libre, mueve el cursor hasta el otro extremo de dicha pila y después pulsa “**enter**” de nuevo. La pila queda anulada.

¡He aquí mi reserva para muebles en el piso de abajo, completada con algunos muebles (trasladados de la antigua pila al aire libre) y algunas puertas recién hechas!



Ahora es el momento de dar a esas puertas y camas un buen uso, y cuando las mesas y las sillas estén terminadas ¡las utilizaremos también!

Hogar, dulce hogar.

Puede que hayas notado que nuestros enanos duermen en el suelo cuando se cansan. Realmente esto no es muy divertido para ellos y nos gustaría darles un lugar para descansar. Con algunas camas construidas, vamos a crear un gran dormitorio en la planta superior para que nuestros enanos puedan echar una cabezadita.

- Dirígete a la planta superior. Vamos a construir un dormitorio en la habitación que nos queda libre.
- Pulsa “**b**” y después “**b**” otra vez (de “**Bed**”, es decir, “Cama”).
- Mueve el cursor y coloca una cama en la esquina (pulsa “**enter**”, selecciona una cama y pulsa “**enter**” de nuevo).
- Despliega las cinco camas en la habitación.
- Pulsa “**espacio**” hasta que volvamos al menú principal.
- Pulsa “**b**” y después “**d**” (“**Door**”, es decir, “Puerta”).
- Coloca puertas en cada una de las entradas de la habitación (en este caso, dos).

Aquí tienes mi diseño de la habitación. Las camas y puertas sombreadas indican que dichas camas y puertas no han sido colocadas físicamente aún. La X de color verde me indica el lugar donde vamos a colocar la puerta de al lado.

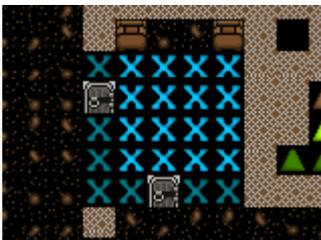


Muy pronto, la habitación será terminada y estaremos dispuestos a utilizarla para darle cabida a nuestros pequeños trabajadores. Aquí está la mía finalizada, ¿verdad que es bonita?



Pero los enanos todavía no la utilizarán como dormitorio. Primero tenemos que especificar para qué se va a utilizar dicha habitación. Para ello:

- Pulsa “q”.
- Mueve el cursor cerca de una de las camas. Comenzará a parpadear.
- A la derecha verás la opción “r” (“**Make Bedroom**”, es decir, “Hacer Dormitorio”).
- Pulsa “r”.
- Ahora verás un cuadrado azul parpadeando. Aquí está el mío, seleccionando a partir de la cama inferior izquierda.



Podemos pulsar “enter” ahora y establecer la habitación con esta medida, pero dejaríamos 2 camas fuera. Así que necesitamos hacer la habitación de un tamaño mayor. Con el cuadrado azul parpadeando...

- Pulsa las teclas “**Alt + flecha cursor abajo**” y esto hará el cuadrado azul más grande, hasta que rellene toda la habitación.

Observa que los límites de la habitación “no se fugan” más allá de las paredes y puertas. Por eso necesitamos poner puertas, ¡para prevenir “habitaciones fugitivas”! ¿Tiene sentido? ¿Verdad? Ok... continuemos...

- Pulsa “**enter**” con la habitación establecida al máximo tamaño, un menú nuevo aparecerá en la derecha.

Este menú ofrece opciones para la habitación. Aparecerá siempre que pulses “q” y coloques el cursor sobre un elemento relacionado con la configuración que le diste a dicha habitación (“Cama” sería el elemento, y “Dormitorio” la configuración dada a la habitación). Pero ten en cuenta que no tienes que configurar cada una de las camas de la habitación (aunque el juego

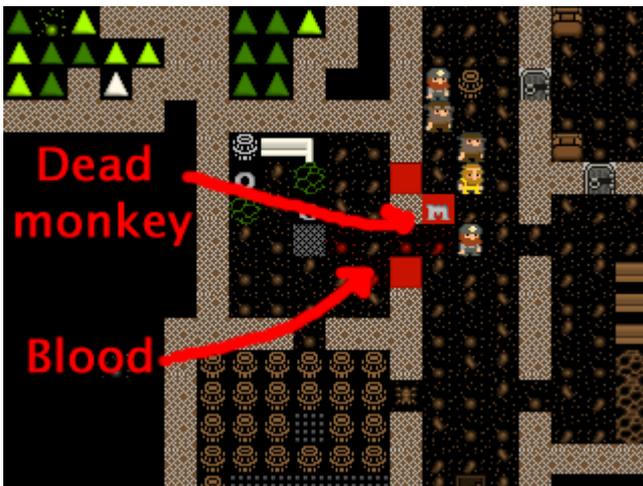
te lo permitirá). Dwarf Fortress es lo suficientemente inteligente como para saber que la habitación es un dormitorio, y que todas las camas del mismo pueden ser utilizadas.

En el menú nuevo:

- Pulsa **"b"** (de **"Barracks"**, es decir, "Barracones" o "Cuarteles"): esto convertirá la "N" (de "No") en una "Y" (de "Yes", es decir, "Sí").

Con la habitación configurada como cuartel, cualquier enano que no tenga su propia habitación usará las camas del cuartel para dormir. Cuando tengas unidades militares, los cuarteles se usarán para entrenar y dormir cuando estén fuera de servicio.

¡Bien hecho! ¡Tenemos una habitación para que nuestros pequeños duerman! Pero, ¿qué es esto? Algo raro ha sucedido...



... un mono entró corriendo en nuestra fortaleza, probablemente planeando robar algo, cuando se encontró de bruces con nuestro leñador (es el enano de color arena). El resultado final es rápido: ¡un mono muerto! La "M" roja es el mono muerto, las otras casillas rojas es la sangre del mono salpicada por todos lados. Sin embargo, no te preocupes, porque pronto tus enanos arrastrarán el cuerpo afuera y lo tirarán a la pila reservada para la basura. Esto puede que no suceda en tu partida, pero es bueno saber como luce una lucha cuando ocurre.

¡Eso es todo por ahora! En el siguiente capítulo vamos a construir un buen comedor, establecer más talleres y empezaremos a construir viviendas adecuadas para nuestros enanos. ¡También podemos crear algunas trampas temibles! ¡No puedo esperar!

Fortaleza - Parte 3: “Enanos... ¿y ahora qué?”

En este tutorial crearemos más espacio habitable para nuestros enanos además de más talleres y almacenes. Este será un tutorial corto ya que te mandaré realizar algunas tareas al final de éste. ¿Estas dispuesto ha aceptar el reto? ¡Vamos allá!

Resumen

Hasta ahora hemos tratado muchos temas y si has practicado con ellos y sigues leyendo, estás en el buen camino para convertirte en un maestro del Dwarf Fortress. Veamos qué hemos aprendido:

- Cómo mirar a tu alrededor y saber qué estamos viendo
- Cómo cavar y construir escaleras
- Cómo crear habitaciones y talleres
- Cómo obtener algunos recursos básicos y seguir con la recolección

¡Un aspecto que no hemos tratado es cómo grabar una partida! Quizás un descuido. Es tan sencillo como pulsar “Esc” y entonces seleccionar “Save Game”. ¡Pero no lo hagas aún! “Save Game” asume que quieres salir y te devolverá al menú principal. ¡No escojas “Abandon the Fortress” ya que elimina la fortaleza y las partidas guardadas con ella! Tal como yo lo veo el juego nunca guarda el juego en una carpeta cuyo nombre guarde ningún tipo de lógica. Cuando regresas al juego y pulsas “Continue Game” seleccionar la ultima partida grabada de la lista no significa que necesariamente empieces con tu partida más reciente. En su lugar tienes que ir a `\data\save` y ver qué directorio tiene los ficheros modificados más recientes. Entonces tienes que renombrar las carpetas más antiguas.

Peor aún. Si te equivocas de save no puedes salir de manera sencilla del juego. Puedes grabar el juego y entonces salir o escoger “Abandon the Fortress” desde el menú. Claramente ninguna de las dos soluciones es idónea por lo que te aconsejo que uses el Administrador de tareas para matar el proceso (`dwarfort.exe`).

Lo sé, es extremadamente molesto pero no sé como solucionar el problema con los saves. ¡Sé un hombre y afronta ese problema! Sigamos...

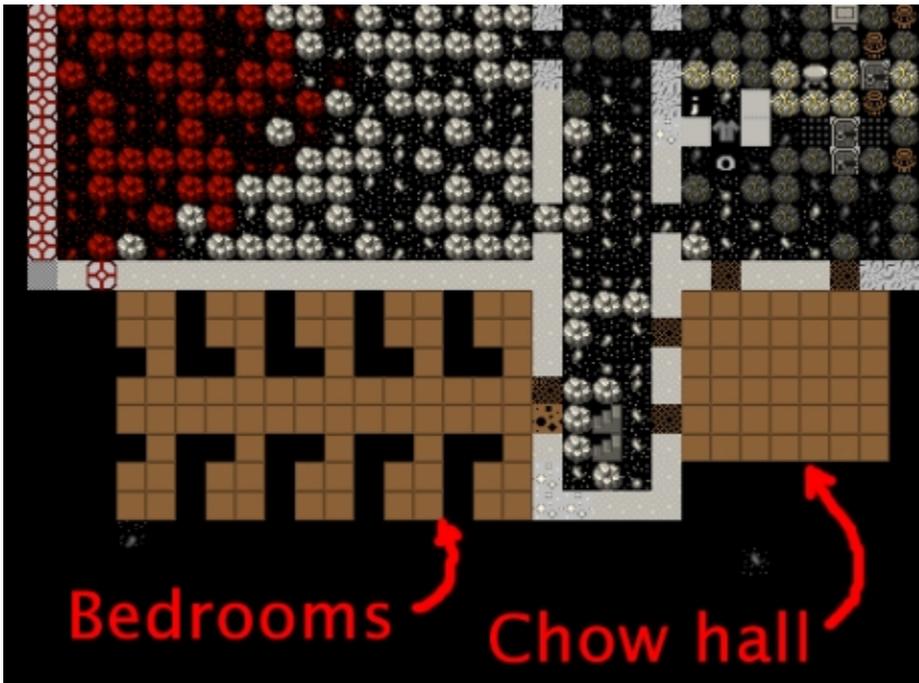
Haciendo de nuestro Agujero nuestra Casa

De acuerdo. ¡A lo mejor este titulo no suena demasiado bien! Pero intentemos convertir este lugar en un sitio algo más confortable para nuestros enanos. En primer lugar, necesitan un lugar agradable para comer. Sencillamente, comer en el suelo no es muy agradable y los enanos necesitan un bonito salón en el que brindar con cerveza y comer galletas de gato (si puedes hacer galletas de gato Ugggh). Ayudémosles a crear uno.

Por ahora lo crearemos cerca de la zona recién excavada. También voy a crear un montón de habitaciones de 2 por 2 que serán usadas como dormitorios por nuestros enanos.

Los jugadores veteranos de DF podrían argumentar que emplazar el comedor y los dormitorios cerca de los talleres es malo debido al ruido, y que deberíamos mover esas habitaciones unos cuantos niveles por debajo. Y estarían en lo cierto en ambos casos. Pero en este tutorial lo que realmente queremos es tener algo funcional cuanto antes y ya nos preocuparemos de la forma más adelante. Ya te encargarás de tener un trazado perfecto en tu próxima fortaleza.

Así es como he diseñado las cosas:

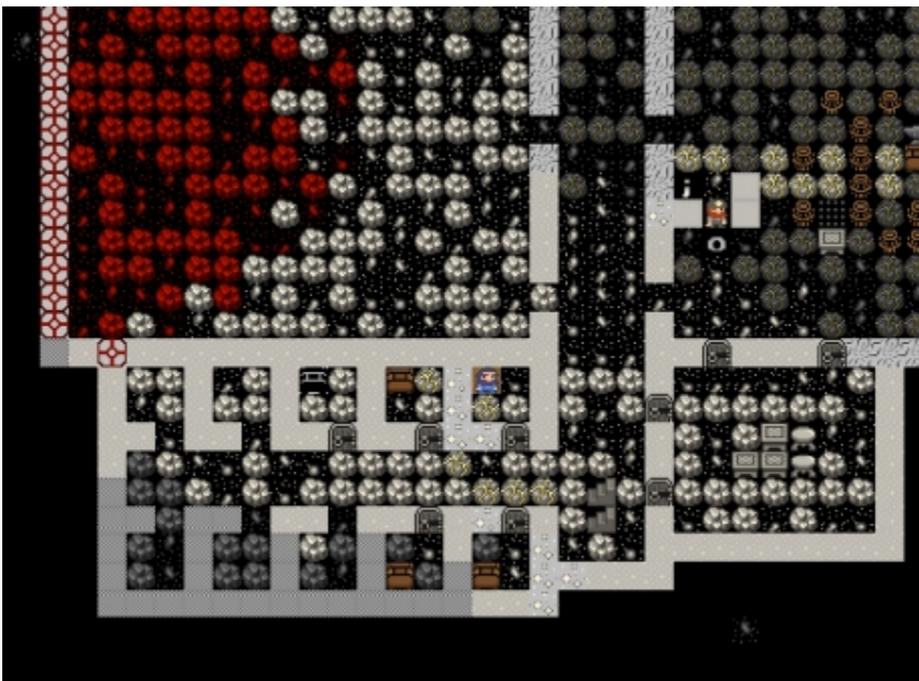


Mientras estás cavando, construye un puñado de camas en la carpintería a su vez que creas puertas, mesas y sillas en la albañilería. Regresa cuando las habitaciones hayan sido excavadas y deberías haber creado un montón de muebles y otro par de mesas y sillas.

¿Has acabado? ¡Bien!

Ahora tienes que colocar una cama en cada dormitorio y las sillas y las mesas en el comedor. Ya deberías saber cómo hacerlo: pulsa "b" y "d" para la puerta, "t" para la mesa y "c" para la silla. Si no recuerdas los atajos simplemente pulsa "b" y desplázate por el menú usando los métodos habituales.

Aquí puedes ver mis habitaciones en fase de ser completadas. Si te fijas puedes ver a uno de tus enanos gandules echándose una cabezadita



¿Puedes ver mis sillas, mesas y puertas? ¿A que son bonitas? Habrás notado que pequeñas zonas del mapa parpadean .No te preocupes ya que esto simplemente indica que algunos objetos comparten su espacio con otros. Es verdad que tanta roca hace que todo parezca muy desordenado y si eres un maniaco del orden, ¡OLVIDATE! Las Fortalezas Enanas siempre parecen desordenadas con rocas y cachivaches por todas partes .No obstante existen un par de maneras de solventar este desorden de las que hablaremos en algún otro momento.
¡¡¡Pero dejémonos de cháchara!!! Necesitamos crear nuestro comedor.

¿Qué es esto? ¡Mierda!

Acabo de recibir un mensaje que me recuerda que me he olvidado de hacer algo....
¡Maldición! Una caravana de mercaderes ha llegado pero no puede adentrarse en la fortaleza ya que:

- 1) Mi fortaleza no es accesible
- 2) No tenemos un trade depot (puesto comercial)

Esto ya te puede haber ocurrido y si es así, no te preocupes ya que resolveremos este problema en breve. Las caravanas llegan a la fortaleza de manera regular y representan otras civilizaciones que quieren intercambiar sus bienes con nosotros. Son importantes y útiles pero ya hablaremos de ello un poco más tarde.

Ah, te pueden aparecer algunas ventanas emergentes creadas por el enlace de comercial. Simplemente pulsa back por ahora.

¡Volvamos a nuestro comedor!

Ya deberías tener los muebles colocados por lo que es el momento de decirles a tus enanos que esa sala es el comedor oficial de la fortaleza. Hacemos esto de manera similar a como lo hicimos con los dormitorios.

- Pulsa “q”, desplaza el cursor sobre una mesa (y para divertirme, muévelo sobre una de las sillas y mira que tipo de sillas hemos colocado)
- Cuando esté encima de una mesa pulsa “r” y deberías ver un rectángulo azul parpadeando que no recubre completamente la habitación
- Usa “Alt+Flecha abajo” para expandir el rectángulo hasta que cubra toda la habitación
- Pulsa “Enter”
- Ahora pulsa “h” para convertir a tu comedor en la Sala de Reunión (Meeting Hall) Verás que en el menú la (N) se convierte en (Y)
- Pulsa “Back” para volver al juego .Todo el espacio además de las sillas y mesas serán ahora usados.

¡Bien hecho! ¡Un comedor y una Sala de Reunión han sido creados! Sin un espacio donde reunirse los inmigrantes están algo perdidos y no saben dónde ir cuando llegan, vagando en una esquina del mapa .Es como si la Sala de Reuniones enviase rayos de control mental que guían a los recién llegados hacia nuestra fortaleza. ¡Qué cómodo!

Para divertirme, sube las escaleras y échale un vistazo al carramato con el que llegamos. Te apuesto a que veras a unos cuantos enanos alrededor suyo. ¿Sabes por qué? ¡Porque por defecto el carramato es tu primer punto de reunión!

Pero el carramato está afuera, muy lejos de la fortaleza y preferiríamos que nuestros enanos permaneciesen sanos y salvos en el interior de los muros. Deberíamos probablemente eliminar esa tentación y evitar que estando fuera estos sean matados por una carpa, elefantes, monos, unicornios, ballenas, águilas gigantes, ciervos, goblins...por lo que pasaremos a eliminar ese carramato. Pulsa “q” y mueve la X encima del carramato, entonces pulsa “x” y el carramato será marcado como “slated for removal”. Esto debería liberar un poco de madera (del que el carramato esta hecho) y en breve esos ociosos enanos volverán al interior

¡Todos obtienen su habitación!

Los enanos adoran tener su propia habitación y lo prefieren a compartir unos barracones (lo que harán por defecto si no poseen una habitación) y por suerte hemos creado un número conveniente de pequeñas habitaciones. Asígnémosle a cada enano su habitación:

- Ves a la zona de tus dormitorios vacíos y pulsa “q”
- Desplaza el cursor sobre una cama hasta que parpadee
- Pulsa “r”. El área azul probablemente cubra toda la habitación
- Pulsa “Enter”
- Pulsa “a” para “Assign Bed” (asignar una cama)
- Usa “alt+ flecha abajo” para escoger un enano
- Pulsa enter

Ya has asignado un dormitorio a un enano. El “estado” del dormitorio debería parecerse más o menos a esto:



Si no sabes muy bien cual es el estado de un dormitorio (o de cualquier otra habitación), simplemente pulsa “q” otra vez y mueve el cursor sobre los diferentes objetos. Es importante destacar que una misma habitación puede tener diferentes usos; por ejemplo, coloca una cama y una mesa en una misma habitación e indica que esta habitación es a la vez un comedor y un dormitorio. No obstante esto reduce la calidad global de ambas salas por lo que no lo hagas salvo que tengas un buen motivo para hacerlo

Desplaza la X sobre una puerta y mira las distintas opciones. Puedes cerrar las puertas y hacer que tus mascotas no puedan atravesarlas. No te preocupes demasiado por ello por ahora. Simplemente échale un vistazo a tus alrededores.

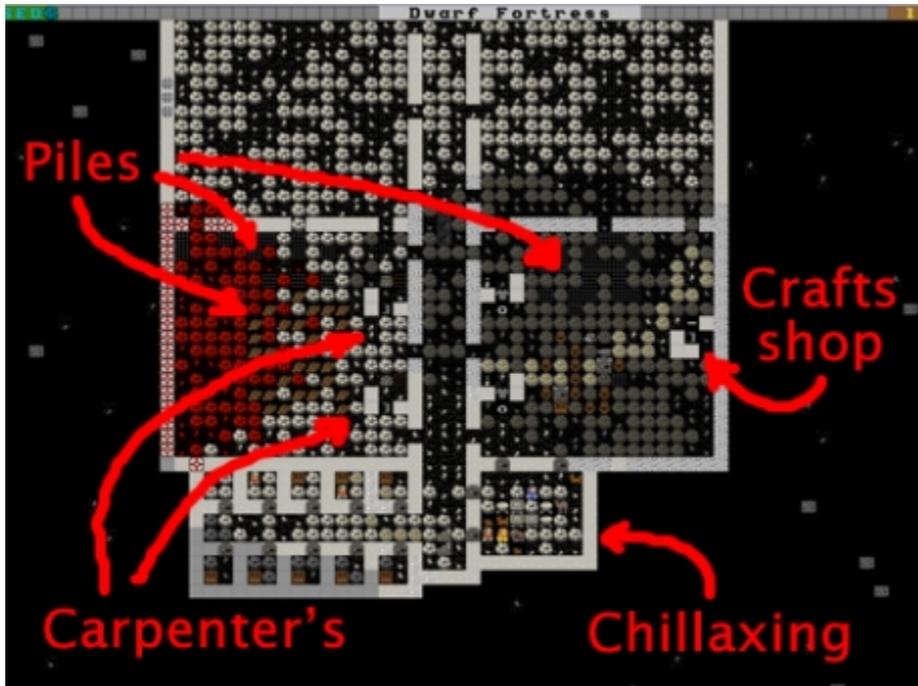
Ahora que ya sabes como asignar un dormitorio a un enano, asígnale a cada enano su habitación. ¡Te adoraran por ello!

¡Divirtámonos con los talleres!

Construyamos más talleres. Primero coloca otro taller de albañilería junto al otro .Seguro que s útil más adelante. Pon un par de carpinterías en la sala junto a la siguiente puerta. De paso, crea un gran almacén de madera (“p”, “w”). La siguiente cosa ha hacer es crear mas almacenes .Que tal si creamos un almacén para los “bienes acabados” Créalo pulsando “p” y luego “g”. En estas salas, sigamos creando más almacenes. Crear una zona para ropa (“h”),

cuero ("l") y barras/bloques (b) es útil aunque saber donde empieza una zona y acaba la otra no es sencillo con tanta roca alrededor.

Finalmente añadamos un taller de artesanía. Usa "b", "w" y luego "r", selecciona el material de construcción y colócalo. Estos talleres son muy útiles y nos proporcionaran cuantiosos beneficios como veremos más adelante.



Y esto es todo por ahora aunque antes que me vaya tengo algunos deberes para ti. Pero no te preocupes estas tareas serán divertidas. Intenta completarlas antes de que nos volvamos a encontrar:

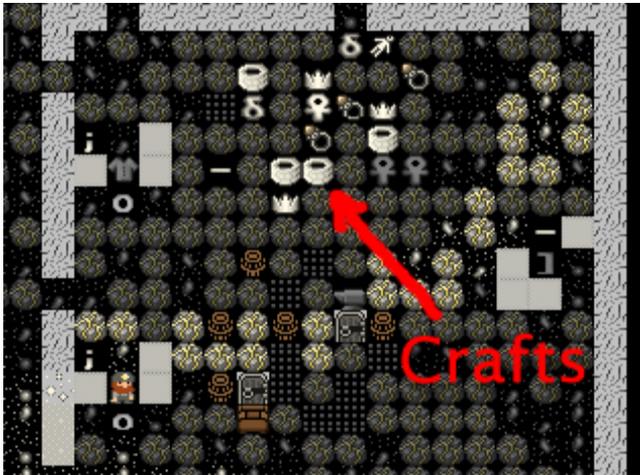
- 1) Destruye la carpintería situada escaleras arriba
- 2) Selecciona más árboles que talar. Si es otoño verás que los árboles tienen un bonito color oro. Admíralos antes de talarlos. No obstante no selecciones árboles cerca del río, ¿ok?
- 3) Selecciona más plantas que recolectar
- 4) Crea mucha más cerveza y muchos más barriles
- 5) Crea unos cuantos "contenedores" en la carpintería. Aproximadamente deberías crear alrededor de 15. Para ello muévete por el menú de la carpintería ("a" "Add new task" o pulsa "a" y luego "n") Los contenedores es donde se almacena todo aquello que no es comida o bebida
- 6) Ve al taller de albañilería y ordena que se creen bloques de piedra sin parar ("q" luego "a" seguido de "b" y "r"). Aunque hazlo sólo si has conseguido crear un MONTÓN de "contenedores" (bins) o sino tu pila de "Barras/Bloques" se llenará rápidamente
- 7) Mira a ver si puedes crear algunas artesanías de roca. Lo encontrarás en el submenú "rock" del menú "add task" de tu taller de artesanía. Deberías también asegurarte que tienes muchos "contenedores" (bins) de madera para poder almacenar tus artesanías.

¡Buena suerte! ¡Nos vemos en breve!

Tutorial completo para Dwarf Fortress.

Parte 4

"¡Esto empieza a tener sentido!" Sin niñeras alrededor, aprendiendo nuevas cosas. Espero que las realices bien, mira mas abajo y verás...



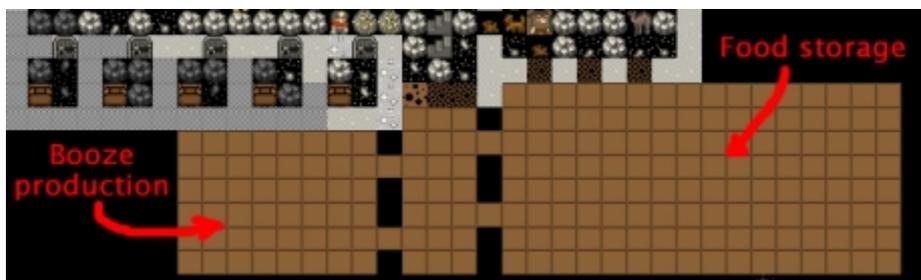
... ¡muchísima artesanías! He completado todas ellas a través del Tutorial 3, y para demostrarlo, aquí está una foto del montón de artesanía. Parece que las he almacenado descuidadamente, pero no te preocupes los enanos las irán ordenando poco a poco.

Tengo montones de puestos de talleres por todos lados, de alimentos y de alcohol, eso está muy bien pero todavía nos quedan más trabajos para desarrollar.

En primer lugar, debemos llevar la producción del licor al piso inferior, quiero hacer un depósito de comercio arriba y no dejarlo en el exterior, pero tampoco quiero cavar más en el piso superior.

Por supuesto tenemos muchas maneras de ampliar nuestra fortaleza, pero por ahora lo vamos a hacer de manera sencilla así que vayamos cambiando cosas. Antes de pensar en el depósito de comercio vamos a continuar con la excavación y la ubicación del nuevo espacio de la destilería de alcohol.

Hagamos un agradable comedor cerca, escaleras abajo. Eh aquí cómo he trazado el espacio:



Una vez realizada la excavación, creo una gran sala de almacenamiento de con las existencias de alimentos tecleando "b", "w", "l".

Ha sido fácil. El próximo trabajo es ir a la piso de arriba y retirar el almacén de alimentos y la destilería. Dejarlo todo despejado para hacer el depósito de comercio.

Mantas, cuentas, mosquetes y tótem de cráneo de gato!

El comercio es muy importante para tu fortaleza. Cada pocos meses es posible que una caravana de comercio llegue a las cercanías y un enviado busque hacer intercambios comerciales. Ellos ofrecen una amplia gama de bienes que ofrecer y los que más suelen buscar son artesanías hechas en los talleres de artesanía, y las más fáciles de todas son las de roca. Tazas e instrumentos son muy populares por lo que deberías hacer bastantes cuando tengas de tiempo.

Pero para que los comerciantes te visiten necesitas un depósito. Es una estructura de 3 cuadrados de ancho para acceder a los vagones, a menudo la gente los construye cerca de la entrada de la fortaleza pero no hay razón para que no se pueda hacer un bonito depósito de comercio en el interior de la misma para mantenerlo seguro y bonito.

Por ahora, vamos a ampliar el espacio que tenemos arriba con un poco de excavación para delimitar el depósito, quedaría algo así:



Una vez el espacio excavado, pulse "b" y "D" para "Comercio Depot", nota: Atención, debe ser "D" mayúscula. Colocarlos a un lado, el mío quedaría así:



Ahora que ya tenemos el depósito veremos cómo los comerciantes descargarán sus productos en él de vez en cuando. Para comerciar con ellos teclear "q" del edificio y seguir las opciones: "g" a fin de transportar mercancías para el comercio den el depósito, y "r" para solicitar a tu jefe enano para ir a hacer la negociación. Una vez hecho, teclea "t" para entrar en la pantalla de comercio.

Nota adicional: no comerciar nada de madera con los Efos, ¡incluyendo barriles y papeleras! Lo único que conseguirás es que te ataquen algunos años mas tarde. El comercio está más allá del alcance de este tutorial, para saber más consulta Dwarf Fortress Wiki. Le sugiero haga un esfuerzo por comerciar ya que alienta la inmigración hacia su fortaleza, proporcionándole bienes que no puede encontrar o hacer usted mismo. Hablando de...

¡¡Mira lo que el gato a traído!!

En algún momento recibirás inmigrantes. Algo así.



Poco después aparecen unos holgazanes por la fortaleza. Y lo primero que hacen ¿que es?, comer y beber ¡¡ menudos capullos ¡¡ esto hace que me preocupe por los nuestros alimentos, si esto ocurre yo te sugiero que hagas lo que yo, algo más de alcohol y cavar más dormitorios abajo y asignarlos a estos nuevos enanos. En el siguiente tutorial vamos a tener un primer acercamiento a nuestros enanos, pero no antes de que construyamos una nueva granja (farm) que nos asegure una sobreproducción de alimentos (para producir más bienes y alcohol).

La agricultura al aire libre para la diversión y el provecho

Ya sabes como funciona una granja en el interior de la fortaleza. Pero ¿cómo es en el exterior? Como recordarás hemos recolectado frutos y plantas del campo exterior. En los climas templados significa que estamos normalmente recolectando fresas. Y una vez que nos hemos comido todas las fresas, ¿qué tenemos? Bueno, si eres un enano, terminas con semillas de fresa. Y ¿no sería buena una plantación para ellos? Si, claro, ¿pero tienen semillas?.

Daremos un vistazo a nuestras existencias de bienes más tarde. Sin embargo las fresas van a exigir el sol exterior para ser plantadas, por supuesto, pero no queremos salir al exterior porque podría ser peligroso y desagradable, entonces ¿qué hacemos?. No podemos esperar que las fresas crezcan en una caverna oscura, así que debemos intentar otra cosa para saborear esas jugosas frutas. Construiremos una granja al aire libre, pero vamos a protegerla del mundo exterior con un muro y una entrada para que sólo esté disponible para nosotros.

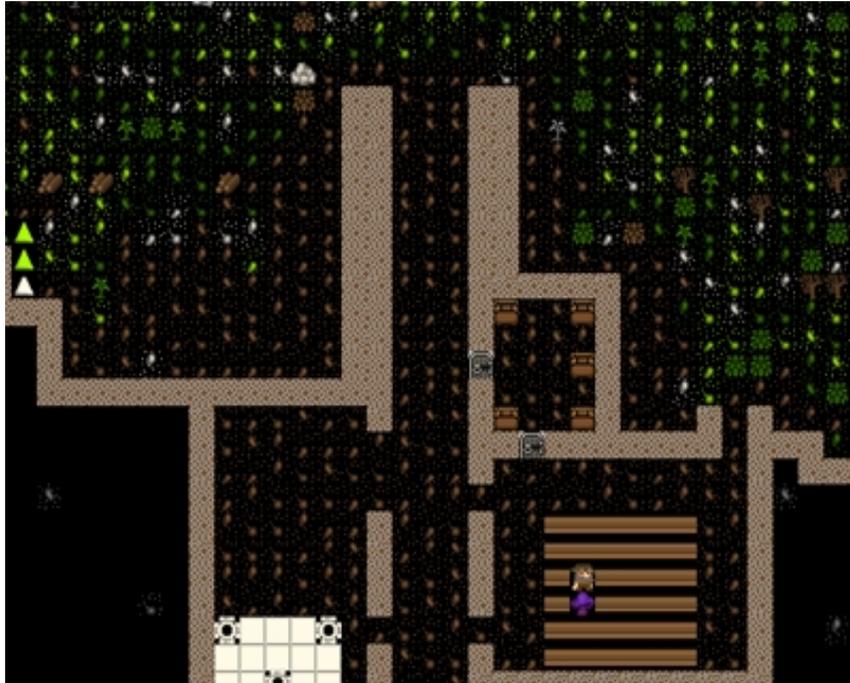
Para lograr nuestros objetivos en primer lugar hay que excavar a mano alguna salida al exterior. Tal vez cerca de nuestra granja. Esto es lo que hice:



He expandido un poco la plantación haciendo un pequeño pasaje hacia el exterior. Una vez excavado notarás que los iconos que muestran la pendiente están en la salida, esto podría ser un problema. Sí, hemos cerrado bien los muros de la granja, pero los enemigos podrían llegar a ella desde arriba, caminando por la pendiente, por tanto tenemos que eliminarlas. Para hacerlo tecleamos "d" y luego "z" para "Remove Stairs/Ramps". No quiero que me caigan sorpresas en cualquier lugar del frente. Aquí puedes ver a mis mineros trabajando duro eliminando las rampas del exterior.



Cuando acaben puedes ordenar que lo hagan por todo el borde de la fortaleza, y así queda la entrada de la mía:



Más adelante podríamos incorporar algunas defensas en esta zona exterior. Tal vez más tarde. Por tanto, permíteme continuar con la granja, necesito rodear la zona con muros, manteniéndola a salvo de enemigos errantes. Para construir los muros tenemos que:

- * Teclea "b"
- * Teclea "C", o busca en el la lista "wall/floor/stairs" aprieta enter.
- * "wall" esta seleccionado por defecto, aprieta enter.
- * Ahora debes ver una equis verde. Al igual que la parcela agrícola, puedes cambiar el tamaño con "U", "m", "k" y "h".
- * Pulsa "u" hasta tener la máxima altura de muro.
- * Colócalo junto a la entrada, pulsa enter (más abajo puedes ver como puse el mío).
- * Desplázate por la lista de materiales y seleccione piedra caliza.
- * Pulse enter hasta alargar el muro donde quieras que acabe, y así una piedra caliza para cada segmento de muro.
- * pulsa "space" para reanudar el juego.

Ahora tendrás un muro en construcción. Mientras esperas limpia el espacio interior de árboles (cut down trees) con "d", "t" y de arbustos (harvest plants) con "d", "p".

Una vez esto en curso acabe el recinto con el muro como se ve más abajo. Por supuesto, el uso de piedra para cada pedazo de la pared, sin necesidad de desperdiciar la madera que hemos trabajado duro para cortar.

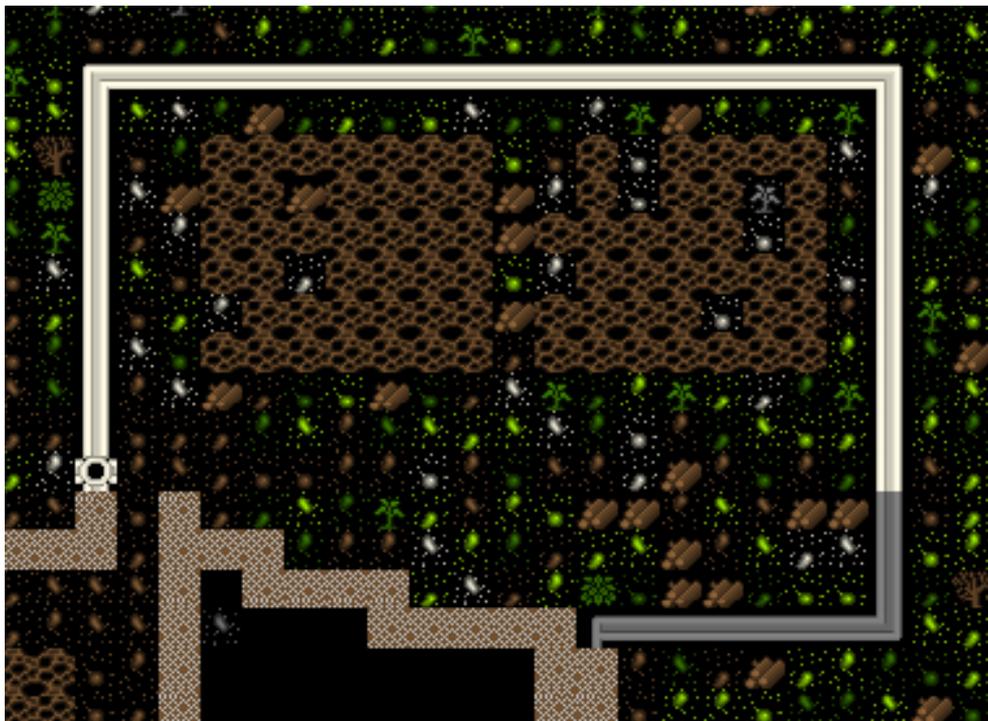
Eh aquí cómo mi parcela agrícola al aire libre se ve hasta la fecha:



¿A que está muy bien?, Pronto seremos capaces de ocultarnos dentro y detrás de nuestras paredes y pasar por alto el desagradable mundo exterior.

Una vez los muros están acabados es fácil construir dos parcelas agrícolas de "Farm" de 6x6 dentro de ese espacio. Asegúrate de que cortas todos los árboles y plantas dentro para tener una granja perfectamente regular. Además si hay algunos árboles en la zona del muro no se podrá construir. Oh, acabo de notar una cosa, en nuestra parcela de granja aparecen unas zonas "agujeros" sin parcelar, hay manchas blancas, si pulsamos "k" y movemos el cursor sobre ellas nos indica que son de piedra caliza. Es evidente que las plantas no les gusta aferrarse a la roca por lo que en ese trozo de parcela no crecerá. No importa, un agujero en una granja no es realmente un gran problema.

Aquí está mi patio privado al aire libre y queda así:



Ahí lo tienes que bonito, Ahora, al igual que dentro de las granjas, es necesario especificar qué vamos a plantar en ellos ("q"). En la primera, he establecido para cada temporada que sean fresas, (no se olvide de un ciclo a través de las estaciones del año con "A", "B", "c", "d"). Cuando traté de hacer lo mismo en el segundo campo me indicaron que no tienen suficientes semillas. Así que en lugar de ello, he seleccionado al azar algunas otras plantas. Más tarde, cuando averigüemos más cosas sobre las semillas mejoraremos la plantación con nuevas instrucciones. ¡Oh, no selecciones "Fert Mares" o "Fertilice"! No tenemos aún el fertilizante. Tómame un momento para construir un muro a lo largo del borde superior por encima de nuestra granja. No queremos ningún goblin caminando hasta el borde del acantilado, ¡que mire hacia abajo y dispare a nuestros agricultores con sus ballestas! Así que ve hasta el nivel superior "shift"+"<" y ves y construye el muro. Como ves he construido por encima del borde del acantilado un muro impenetrable, donde es imposible ver ni acercarse a mi granja exterior.

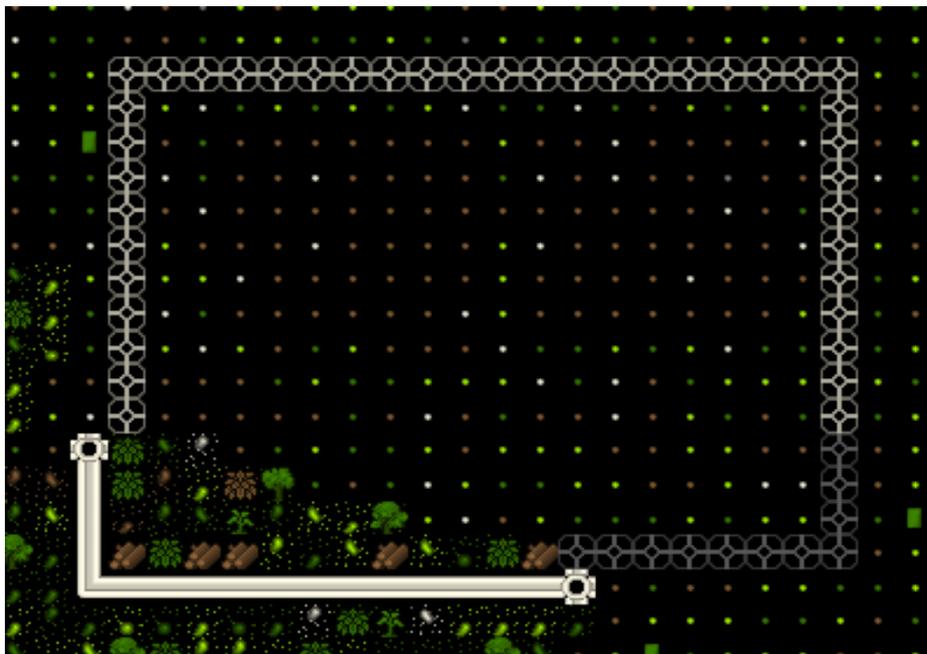


Pero tenemos un problema, ¿lo ves? Sí, nuestro estúpido enano hizo la pared desde el lado equivocado y ahora está atrapado, podemos utilizar "b", "C" del menú construir escaleras hasta él (y luego bajar escaleras para conectar desde este nivel hasta el piso de arriba). Pero se me ha ocurrido algo. Eh aquí cómo puedes arreglar nuestro problema actual, y cómo evitar que esto vuelva a ocurrir:

- * pulsa "d".
- * Pulsa "n" para "Remove Construction".
- * Selecciona un único espacio de la pared y pulsa enter.
- * Una vez el espacio se elimina el muro tiene un hueco, en el interior de la brecha de la pared (si no queremos que nuestro enano se quede atrapado) construir una pared que cubra completamente la brecha.
- * Reanudar el juego a continuación.
- * Pulsa "q" y avanza en cada trozo de la falsa pared y pulsa "s" "Suspend construction" de cada segmento. A los enanos no les gusta quedarse en donde se va a colocar un edificio. Lo que significa que cuando nuestro enano vuelva de tapan el hueco del muro no se bloqueará a si mismo. Aquí puedes ver mi hueco y el falso muro marcado con la X, segmento de muro que se suspende:



Ahora puedes crear un único espacio de muro para cerrar el hueco y nuestro enano no se quedara atrapado. Una vez que hayas hecho esto, vuelve a cada espacio de muro con "q" y pulsa "x" para suspender la construcción sobre el muro "falso". Ahora los enanos están seguros.



Esto es todo por ahora. Tenemos comerciantes en nuestro depósito de comercio y debemos hacer algo con los Inmigrantes. Tendrá tiempo para licenciarlos a todos, en la parte 5 de este tutorial.

The Complete and Utter Newby Tutorial for Dwarf Fortress - Part 5: "Onwards to Victory!"



¡Bienvenido a la quinta parte! Este será un tutorial un poco corto ya que estoy lejos por el fin de semana, pero vamos a tratar alguna información importante de cualquier manera. Así que continúa conmigo para conocer más sorpresas enanas.

Comercio por diversión y dinero

En algún momento van a aparecer algunos comerciantes y con tu depósito listo, pronto se sentirán como en casa allí. Descargarán todos sus bienes y se quedaran esperando que algo pase. Así es como se verá cuando los comerciantes hayan llegado y descargado:



¡Míralos, llenando nuestro depósito de comercio con su desorden! Comercieemos, para que se vayan y podamos mantener el lugar ordenado nuevamente. Si, me gustan las cosas ordenadas en mi fortaleza, ayuda a que funcione como una máquina bien lubricada. Así que ¿cómo comerciamos con nuestros amigos?

Esencialmente, el comercio es un proceso de cinco pasos:

1. Elegir los bienes que se llevaran hasta el depósito de comercio para que los negociemos.
2. Llamar al enano comerciante al depósito.
3. Ponerse a comerciar
4. Tratar con el negociante y sus preguntas.
5. ¡Despedir a los comerciantes y disfrutar del botín!

¡Así que, vayamos a través de esas etapas! Primero, mover los bienes. Usa la "q" sobre el depósito de comercio y, con comerciantes allí, las opciones serán algo diferentes a las que encuentras cuando está vacío. Lo que buscamos es usar la "g" para "Mover los bienes desde/hacia el depósito". Hazlo y obtendrás esta pantalla:



Esta es una lista de todo lo que hay en nuestra fortaleza. A la izquierda tenemos categorías de cosas. En el medio tenemos las cosas y a la derecha, la distancia hasta el depósito. Mirando la distancia sabes porque algunos prefieren poner el depósito bien al interior - recordando el corredor o rampa triple ancho hasta el depósito, por supuesto.

No te preocupes por todos estos detalles por ahora, solo desliza el cursor hasta las "Manufacturas" usando la tecla con flecha hacia abajo. Una vez que estés ahí, verás esto:



¿Que es lo que ves? ¡Todas las manufacturas que hemos hecho listadas a la derecha! También verás símbolos extraños a derecha e izquierda de cada ítem, esos son los símbolos de calidad. No te preocupes por su significado ya que el único importante de recordar es el de calidad "trabajo maestro" que parece una pila de barras de metal. Mas tarde podrías querer administrar la calidad de los bienes que usan tus enanos, sobre todo las armas, así es que es importante recordar que la pila de barras equivale a un muy buen ítem.

Ahora deseamos mover todos esos bienes al depósito de comercio de manera que podamos venderlos. Quiero decir, realmente, ¿cuántos "collares de piedra caliza" necesitamos de verdad? Usa la "flecha la derecha" para moverte a la lista de cosas (en vez de la lista de categorías) y luego presiona enter. A la derecha verás "Pendiente", junto al ítem que ha seleccionado. Deslícese hacia abajo y ponga la mayoría de los ítems en "Pendiente".

Al final de la lista vera algunos contenedores de "Productos terminados". ¡Esto es buenísimo! ¡Mover un único contenedor lleno de cosas es mucho mejor que mover docenas de cosas una por una! ¿Como se que hay montones de cosas dentro de los contenedores? ¡Porque yo soy tu dios, por supuesto! O tal vez porque use la tecla "v" con un contenedor resaltado...



No necesitas seleccionar cada uno de esos ítems para moverlos; seleccionar el contenedor en el menú de más arriba lo moverá junto con todo lo que contiene. ¡Bien! Una vez que retrocedemos con "barra espacio" necesitamos usar "F9" para volver al juego, ratificando nuestras órdenes de movimiento. Ya que el depósito todavía está seleccionado aprovechemos para usar la "r" que revisa el estado del comerciante. Ahora dice "Comerciante requerido en el depósito" que es lo que queremos. El comerciante debe ahora considerar dirigirse a hablar con los comerciantes.

Al continuar el juego los bienes son marcados para moverlos y pronto comenzaran a aparecer enanos para trasladarlos hasta el deposito de comercio. El transporte de bienes parece tener una alta prioridad, así es que no debería tomar mucho tiempo que todos hayan sido descargados. Por supuesto, sería mucho más rápido si tuviese más contenedores, de esa manera no desperdicio un enano trasladando un solo aro ¡y tendremos un montón de tiempo desperdiciado con este traslado! Hay más contenedores en mi lista de "cosas por hacer".

Después de un minuto, presiona la "q" nuevamente y muévete sobre el depósito de comercio y veras el estado del depósito. Si "t: Trade" esta en gris entonces el comerciante todavía no ha llegado. Bajo el menú me dice que mi comerciante esta "descansando"... oh no, miento, ahora está despierto. ¡Apúrate torpe! ¡He mandado desembalar las cajas para los visitantes!

Mientras esperas, porque no ir y ordenar la fabricación de un puñado de barriles y cajas y aguardiente. Nunca puedes tener demasiado de ninguna de esas cosas.

¡Oh mira!!El comerciante finalmente se molestó en aparecer a comerciar! Ves, dice "Comerciar en el deposito" como su ocupación actual y la opción "Comerciar" esta en blanco y por lo tanto, se puede usar.



Ahora usa la "t" y nos llevara a la pantalla de comercio, que luce así:



A la izquierda tenemos lo que los comerciantes están ofreciendo. A la derecha, nuestras cosas. En este punto puedes empezar a seleccionar cosas para vender. Las flechas izquierda y derecha sirven para moverse entre los paneles y las flechas arriba y abajo a través de la lista. Recuerda, ¡no comercies contenedores o ítems de madera con los elfos! ¿No sabes si son elfos? Mira arriba en la pantalla y veras con quien estas comerciando, en mi caso estoy comerciando con gente de "Risellime". Si retrocedo con "espacio", hacia el menú principal y uso "c" veré una lista de civilizaciones en el mundo. Veo que Risellime es una civilización elfa. Puedo usar "enter" y aprender más sobre ella y luego usar "tabulador" para más información. Interesante.

En caso de que te preguntes, puedes leer realmente la historia completa de cada una de esas civilizaciones en el modo de Leyendas. Hay algunas cosas muy extrañas que el juego auto genera y el detalle es notable (como historias sobre niños enanos, raptados por goblins, que son adoptados y en la adultez ¡lideran los asaltos contra ciudades enanas!). Pero no te preocupes por eso ahora, volvamos al comercio

Revisa la lista de cosas y teniendo cuidado de no seleccionar las cajas de madera usa enter en todas esas manufacturas.



Como puedes ver, tengo un montón de cosas para comerciar (marcadas con una "T"). Abajo a la izquierda me indica cuando vale toda mi basura, ¡4980! Ese es un tremendo botín que puedo obtener de los elfos!. A la derecha, el peso permitido es 14. Este número empieza mas alto y baja mientras añades cosas y representa la cantidad de peso que los comerciantes pueden transportar con ellos.

¡Ahora que hemos preparado una gran pila de cosas para que vendamos elijamos un puñado de chatarra de los elfos! Sugiero comprar comida, aguardiente, animales enjaulados, armas (pero no las mejores) como ballestas de acero, cota de malla (acero y hierro), escudos, etc.

Pero no te estreses, ¡compra lo que te agrade! ¡Oh!, definitivamente compra algo de ropa o bolsas de cuero (donde se guardan las semillas) y algo de cuerda (para poner a los animales como guardias). El tipo de cuerdas o bolsas no es importante, realmente. ¡Tantas compras por hacer!

Un punto importante! Tus enanos no pueden usar nada "estrecho" ni "largo", así que no lo compres.

Una vez que has elegido todo lo útil deberías mirar abajo a la izquierda, "utilidades del comerciante". Si es mucho más que una pequeña propina será mejor deseleccionar algunos de tus propios bienes. No tiene asunto regalar montones de chatarra.

Cuando estés satisfecho con tu intercambio, usa la "t", el intercambio se hará o recibirás una contraoferta. "Enter" te permite revisar la contraoferta que puedes ajustar algo mas a tu favor. Usa "t" nuevamente y con suerte el intercambio termina. Continúa hasta que desaparezca. Hasta que tu comerciante obtenga experiencia la "propina" puede ser bastante grande.

Si el negocio se completa vas a ver el mensaje "[nombre] parece complacido con el negocio". Listo el trabajo! Usa "espacio" para volver al mapa local y continuar el juego. No necesitas hacer nada mas, los enanos vendrán y transportaran los restos y los comerciantes se irán felices con sus baratijas. Aun mejor, llevaran noticias de tus fabulosos jarros, aros y brazaletes de piedra a todo el mundo y eso atraerá aun mas inmigrantes. ¡Súper!

Lo siguiente que puede ocurrir es que el representante comercial quiera hablar contigo sobre los bienes que deseas. Siéntete libre de sugerir al comerciante los ítems que quieras (usando las teclas de flecha para desplazarte y aumentar la "deseabilidad" de un ítem). Fíjate que mientras más deseas un ítem más alto será el precio que te cobraran cuando lo traigan por lo que alguna sugerencia moderada puede ser mejor que poner el indicador totalmente a la derecha.

El comerciante también te dirá en qué objetos están ellos interesados en obtener. Mientras mas alta la prioridad, mas pagaran por el bien. Yo normalmente ignoro esto ya que, francamente, si produces una tonelada de buenas manufacturas y comercias regularmente, deberías tener un montón de cacharros para intercambiar por las cosas que deseas, sin contar con los trastos de invasores goblins muertos, etc. Si te aparecen esas pantallas, ¡lee las indicaciones cuidadosamente y experimenta! ¡No puede hacer daño!

The Complete and Utter Newby Tutorial for Dwarf Fortress - Part 6: “La gestión de los recursos enanos”



En la sexta parte de este tutorial para novatos veremos como administrar nuestros enanos, un tema que hemos ignorado hasta ahora. La administración de los enanos no es tan difícil, pero tiene montones de sutilezas, que estoy seguro te puedes imaginar. También debes aprender a navegar la interfase, que es en si misma un desafío especial.

¡Así que sumerjámonos! Al final encontrarás que administrar a tus enanos recompensa, ¡créeme!

"TinyPirate necesita alcohol para sobrellevar un día de trabajo"

Vayamos exactamente a donde nos quedamos. ¡Presiona "u"! Verás una lista muy parecida a esta:



A la izquierda, una lista de enanos con su nombre y profesión actual (el juego decide la profesión del enano en base a su mejor habilidad, a menos que le crees una profesión, lo veremos más adelante). A la derecha tenemos el trabajo que el enano está realizando. Notaras que la lista incluye no solo a los enanos. Puedes desplazarte arriba y abajo usando las teclas "PageDown" y "PageUp" igual que con las teclas de flecha así que echa un vistazo. Esta es la lista completa de todas las criaturas vivientes en el área (excluyendo las alimañas), así que es una buena manera de averiguar a cuántos goblins te estás enfrentando cuando tenga lugar el inevitable asedio.

¿Todo bien? ¡Grandioso! Ahora pongámonos a trabajar con nuestros enanos. Con el primer enano seleccionado, presiona "c" para "Zoom-cre". Usar este atajo se te hará extremadamente familiar cuando revises la lista, elijas un enano y teclea la "c" para ver que cosa están haciendo.

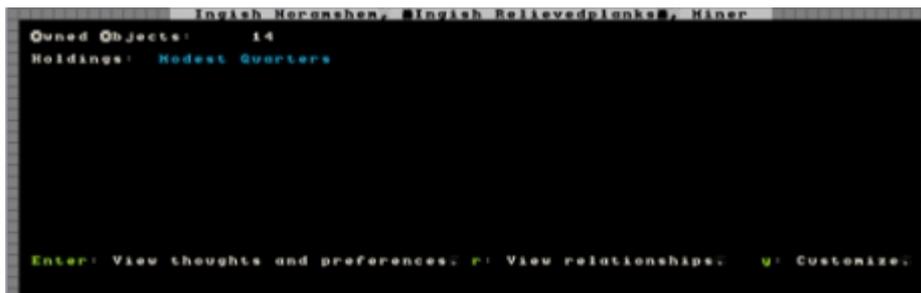


Examinemos lo que podemos ver aquí. A la izquierda tenemos una X amarilla sobre el enano que seleccionamos. Si moviéramos la X alrededor usando las teclas de flecha veríamos cambiar la información a la derecha cuando cambiara el enano más próximo a la X. Por si acaso, puedes obtener la X directamente sin pasar por la "u" solo presionando la "v" desde el mapa principal. ¡Esto es muy útil cuando estas tratando de averiguar qué enano remolonea alrededor del comedor sin trabajar!

Volvamos a enfocarnos en Ingish Noramshem, minero. Puedes ver alguna información sobre esta maravilla. Primero, puedes ir a la "l" para el menú de "Trabajo", la "e" para "Perros de Trabajo", "s" para "reclutamiento y caza" o puedes usar "A" para "activar" al enano. No te preocupes todavía por estas cosas. En cambio, mira la lista de más abajo. Tenemos "z", "ver perfil" y una lista de otros atajos.

Las cosas se pueden poner un poco confusas a partir de aquí, así es que continua con cuidado. Por alguna razón sólo conocida por Toady, el programador, los menús se ponen extremadamente circulares, pero al final llegas.

Así que, presiona "z" y verás esto:



No hay mucho que ver. Podemos ver que este enano posee 14 cosas (*ronquido*) y tiene dormitorios modestos. El texto está en azul, lo que parece ser bueno. Abajo podemos ver que tenemos tres opciones, podemos presionar enter, ver relaciones con "r" o personalizar con "y". Continuemos y presionemos "enter". ¡Oooh! ¡Un muro de texto!



Tendrás que leer esto en tu propia pantalla para ver que dice. En esencia es un examen detallado de los pensamientos tristes y alegres del enano seleccionado así como algunos detalles biológicos. Como podrás leer en el primer párrafo, Ingish esta bastante feliz, excepto por el problema de las alimañas (emh, mi error, olvidé traer algunos gatos con nosotros. Un par de gatos hará desaparecer las ratas). Dentro de todo, un enano contento, lo que es bueno. Los enanos afligidos se volverán locos y mataran otros enanos. Es irritante.

El texto en azul tiene relación con la religión y grupos a los que esta afiliado el enano. Nunca he necesitado preocuparme mucho sobre estas cosas, aunque es de notar que se puede averiguar sobre el dios que venera el enano en el modo Leyendas. Leer sobre los dioses, criaturas y civilizaciones en tu mundo puede ser un entretenimiento adicional después del juego.

Después veras una lista de cosas que le gustan al enano. A través del tiempo es bastante posible que tu enano acumule objetos basado en las cosas que le gustan, especialmente una vez que comienza la economía enana. Nota que este enano gusta de las "vacas por sus recurrentes muuuus", ¡que extraño! Se te ocurre, podemos tomar ventaja de esto mas tarde colocando una jaula en su dormitorio y metiendo una vaca dentro. Entonces el enano estará feliz cada vez que ve la vaca porque es su animal favorito.

Los alimentos favoritos también son interesantes. A este enano le gustan las hojas del arbusto de las canteras. No estamos cultivando ninguno ahora mismo (necesitas cultivarlo subterráneamente y luego, en el taller del granjero procesarlo y obtener una bolsa) pero podría ser una buena idea cultivar algunos si alguna vez nos preocupamos por la felicidad de este enano o solo para asegurar que esos enanos que gustan de las hojas del arbusto de las canteras se mantienen extra felices.

El siguiente bloque de texto cubre la personalidad del enano. No hay mucho que hacer aquí, aunque es interesante notar la tolerancia al mundo exterior del enano. A medida que pasa el tiempo los enanos que lo hagan bajo tierra se sentirán mareados a la luz del Sol, lo que los hace más lentos cuando salen. Esto puede tener un gran impacto en tu milicia y por lo tanto, algunos diseñadores de fortalezas gustan de construir espacios abiertos al aire libre dentro de sus fortalezas. Pero veremos más sobre esto después.

No se alarme por la nota sobre la bebida. ¡Todos los enanos adoran beber!

Habiendo terminado de examinar todo, regresa atrás con la tecla espacio y presiona "r".



Para ser honesto, rara vez miro esta pantalla y no estoy seguro si realmente necesitamos hacerlo. Sólo he notado que con la selección sobre la deidad, puedes presionar "v" y obtener

información sobre el dios adorado, ¡fantástico! Este enano adora a Agesh, quien "a menudo toma la forma de una enana y es asociada con la fama, los rumores, la agricultura, la lluvia y los arco iris", ¡suena placentero!

Aquí también obtienes una lista de amigos y a su tiempo, parejas e hijos. Es interesante, pero no es particularmente útil.

De cualquier forma, volvamos al menú anterior y presiona la "y" para "personalizar". Tienes ahora la opción de personalizar el nombre y personalizar la profesión. Alguna gente lo usa para marcar sus enanos para visualizarlos más fácilmente, o los llama como a sus amigos o familia para entretenimiento de todos. Yo dejo esta opción tranquila porque tengo planes para ellos usando la utilidad de Dwarf Manager, pero después veremos eso.

Presiona "space" y regresa al menú principal de enanos. Presiona "g" para "Gen". Verás alguna información sobre habilidades y estadísticas para este enano:



Como puedes ver, tanto excavar y tanta minería ha hecho a nuestro enano duro y ágil. Ingish se está transformando en un habilidoso minero y un experto albañil! En el tiempo pasado en la fortaleza se ha hecho con otras habilidades. Hay más que ver en esta lista, por cierto. He resaltado la flecha hacia abajo que indica que hay más habilidades por lo que usa "alt" + "flecha abajo" y echa una mirada. Deberías ver "cultivador amateur" en el fondo, pareciera que nuestro pequeño ha estado recogiendo algunas plantas en el campo!

Ahora, el siguiente elemento del menú, presiona "i" para "inventario". Verás una lista de cosas que tu enano lleva, debe verse algo como esto:

```

Idlers: 0
Ingish Noramshen Miner
Ingish Relievedplanks

(giant cave spider silk trou
(cave spider silk dress) Up
(Pig tail robe), Upper body
(giant cave spider silk cloa
(cave spider silk cap) Head
(giant cave spider silk hood
(Pig tail left glove) Left
(cave spider silk left mitte
(Pig tail right glove) Righ
(cave spider silk right mitt
(cave spider silk sock) Lef
(dog leather shoe), Left foo
(cave spider silk sock), Rig
(dog leather shoe), Right fo
(Copper pick), Right hand

g: Gen i: Inv p: Pref w: Wnd
Space: Done

```

Si quieres hacer que esta lista sea más fácil de leer, presiona "Tab" varias veces hasta que el menú abarque media pantalla. Entonces podrás ver todos los nombres de las cosas por completo (este consejo es especialmente útil con algunos menús de los talleres donde los nombres de las cosas son largos). Puedes usar este inventario de cosas para verificar detalladamente lo que tu enano lleva puesto. Desplázate a través de cada cosa usando el método de la tecla Alt y presiona "enter" y "v" si quieres aprender más. La pantalla de inventario es una que usaras frecuentemente cuando trabajes con el lado militar de Dwarf Fortress. No te preocupes demasiado por ello ahora.

Continuemos presionando "w". Esta es una lista de heridas:

```

Idlers: 0
Ingish Noramshen Miner
Ingish Relievedplanks

upper body
lower body
head
right upper arm
left upper arm
right lower arm
left lower arm
right hand
left hand
right upper leg
left upper leg
right lower leg
left lower leg
right foot
left foot

g: Gen i: Inv p: Pref w: Wnd
Space: Done

```

Blanco es bueno, nada herido. Amarillo indica roto, rojo destrozado y gris es amputado. En una partida que estoy jugando ahora mismo tengo un goblin al que atrapé en un pozo para goblins al que le faltan ambos ojos luego de una pelea con mis enanos (¡y esas son sus únicas heridas! ¡Buen tiro, enanos ballesteros!). El sujeto sigue vagando por ahí y desmayándose para luego despertar y seguir haciendo el gandul, sin duda chocando contra todos los goblins antes de volverse a caer nuevamente. Bien, me parece muy entretenido...

Lo que no puedes ver inmediatamente en esta lista son los órganos. ¡Sí, Dwarf Fortress modela los órganos internos! Si tus enanos o criaturas son heridos puedes ver exactamente cuánto y hasta qué grado desde esta pantalla. Los enanos que son heridos serán llevados (o irán ellos mismos) a las barracas donde serán alimentados y se les dará agua (necesitas un balde hecho en la carpintería para que tus enanos le lleven el agua al enano herido) y se les permitirá reponerse. ¡Esto puede tomar una gran cantidad de tiempo, semanas, meses o aun años! Y es posible que nunca se recuperen de algunas heridas.

Presiona "p" para volver a la pantalla de información sobre el enano. Por ahora, ignora las opciones de "activar" y "perros de trabajo" (no tenemos perros entrenados aún) y enfoquémonos en "trabajo". Cuando presionas "l" verás una pantalla como esta:



Lo que estas viendo es una gran, gran lista (se extiende hacia abajo un par de paginas) de diferentes "trabajos" que el enano puede hacer. Los trabajos en blanco están habilitados, aquellos en gris, no. Al final de la lista están todos los trabajos de transporte, desde acarreo de piedras hasta limpieza.

UN trabajo importante en DF es pensar en y administrar las tareas de tus enanos. Por ejemplo, ¿quieres que tu leñador también tenga trabajo de acarreo? Si le dejas ese trabajo, va a gastar su tiempo cortando leña y luego moviéndose a través de medio mapa para acarrear una poco de comida hasta un almacén y luego de vuelta a través del mapa para volver a cortar. ¿Sería mejor si deshabilitas los trabajos de acarreo para tu leñador? ¿Y ese minero? ¿Tienes un montón de trabajo de minería que realizar? Deshabilita todos los demás trabajos excepto minería y tu excavador va a beber, comer, dormir, descansar y cavar y eso es todo. ¡Sin distracciones!

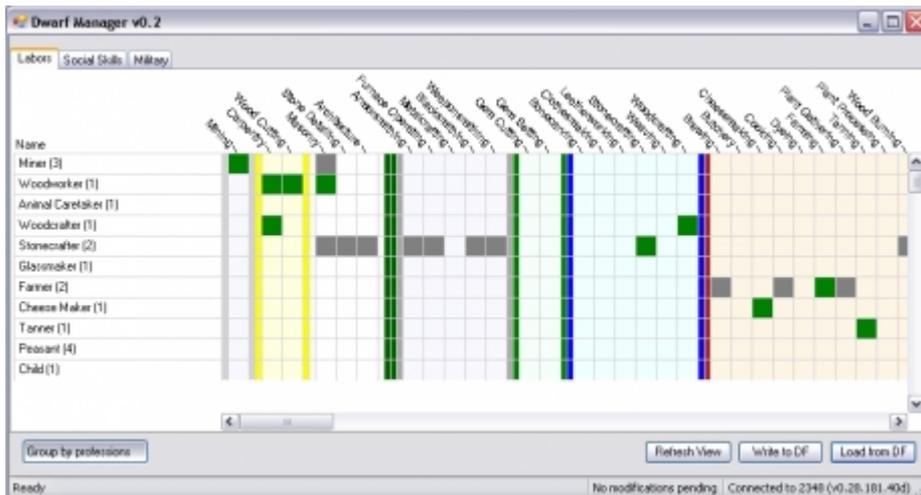
Pero los trabajos de transporte son importantes así que, ¿qué tal si cambiamos todas esas tareas secundarias de esos inmigrantes fabricantes de lejía y potasa y los convertimos en campesinos transportistas de tiempo completo? No te puedes equivocar con hasta 1/4 de tu fuerza de trabajo solo transportando cosas y el resto dividido entre trabajos importantes. Algunas veces querrás hacer un montón modificaciones respecto al trabajo bruto de manera que puedas obtener un montón de transporte o un montón de excavaciones o lo que se te ocurra. Este es especialmente el caso una vez que tu fortaleza crece hasta un tamaño sustancial y tienes múltiples enanos haciendo prácticamente el mismo tipo de trabajo.

Pero como hace uno esto sin tener que complicarse con docenas de configuraciones de trabajo para docenas de enanos? Bueno, afortunadamente la respuesta está aquí mismo. ¿Recuerdas el atajo a "Dawrf Manager" que hicimos al comienzo? ¡Bien! ¡Dale al exe! Si te saltaste esa

parte encontrarás "Dwarf Manager" en la carpeta de Dwarf Fortress. Usa el ejecutable que esta allí.

Si el programa no funciona, podrías necesitar instalar las librerías .net. Puedes verificar esto en el sitio web de Dwarf Manager.

Una vez tengas el programa funcionando, lo primero que debes hacer es presionar el botón "cargar desde DF" en la esquina inferior derecha del programa. El programa obtendrá toda la información de los enanos de DF y deberías ver una pantalla como esta:



LOs más puntillosos entre ustedes pueden haber notado que mi Dwarf manager es versión 0.2 pero aquella en el website es 0.6 Yo sugiero que todos vayan al sitio de Dwarf Manager, obtengan la ultima versión y la instalen sobre la carpeta de Dwarf Manager en la carpeta de DF. Regresa cuando lo hayas hecho!

LO ¡que ves ahora es una muy buena forma de ajustar las tareas de un gran número de enanos a la vez. También te entrega una excelente manera de ver rápidamente que es lo que tus enanos están habilitados para hacer y permite agrupar de útiles maneras. Por favor pongan atención, en mi pantallazo tengo unos pocos inmigrantes así que no te preocupes si mis números junto a las profesiones no coinciden con los tuyos.

Ahora, pincha con el mouse dos veces en cada profesión y expándelas. Los bloques verdes muestran que tarea tiene el enano, los puntos grises en medio muestra que tan hábil es en esa labor - mientras más grande el punto, mas hábiles son. Si pinchas dos veces en el nombre de cualquier enano puedes obtener mas información sobre el incluyendo su nombre y profesión y sus habilidades.

Nota que las barras grises a través de los nombres de las profesiones indican que cosa esta habilitada dentro de ese grupo profesional. Pinchando sobre esos cuadros habilita los trabajos para cualquiera en esa profesión. Y aquí es donde podemos hacer las cosas más fáciles para nosotros. Te voy a mostrar como:

- Busca tus mineros en Dwarf Manager.
- Pincha dos veces con el mouse en el primero, cambia su profesión a "excavador".
- Presiona enter.

Has creado una profesión personalizada. Ahora...

- Presiona el botón derecho del mouse sobre el siguiente enano, elije profesión personalizada, pincha en "excavador", como en la imagen.
-

Name	Mining	Bowyer	Wood Cutting	Masonry	Detailing	Shitack
Miner (3)	█					
Ingish Noramshem	█					
Kel Dod	█					
Alath Zε	█					
Woodworker (1)			█	█		

Set custom profession to...	None
Edit creature	Digger

Haz esto para todos tus mineros y luego presiona el botón abajo a la derecha "escribir a DF" (necesitas hacer esto para hacer los cambios permanentes, y siempre pincha en "cargar de DF" antes de hacer modificaciones). Con esta profesión personalizada ahora tengo fácil control sobre grupos de enanos. Yo agrupo los enanos en los siguientes grupos, como lo hagas tu queda para ti:

- excavador (mineros)
- granjeros
- sirvientes (enanos que solo acarrear)
- Artesanos (enanos con todas las habilidades de manufacturas habilitadas)
- Ladrilleros (enanos que graban paredes y hacen albañilería)
- cortadores (enanos que cortan madera y hacen carpintería)
- metaleros (enanos que funden/hacen armas y armaduras)
- astrónomos (enanos que cocinan y destilan)

y así... Estoy seguro que puedes inventar tu propio esquema. De cualquier manera, el punto es, una vez tienes más de doce enanos Dwarf Manager es una fantástica manera de pastorear tus pequeños fácil y rápidamente. ¡Haz una prueba tú mismo!

Administrando el trabajo es como consigues que se hagan las cosas. Si ves un edificio o taller que no está siendo construido, presiona "q" y verifica si dice "necesita XYZ trabajo". Si está ahí, verifica si alguien tiene la tarea habilitada. Si no, encuentra a alguien y habítala. Tus enanos pueden hacer casi cualquier cosa que les digas, pero recuerda, lo hacen mejor cuando son buenos en ello, no solo mas rápido, sino con mayor calidad.

Recuerda que excavar y cortar madera requieren herramientas de especialista (una picota y un hacha, respectivamente). También considera que los granjeros sin habilidad la pueden cagar y perder tus semillas, sin producir comida. Esto está bien cuando tienes un montón de comida y granjeros y estas entrenando algunos reclutas, pero no es útil cuando te quedan poca comida y provisiones!

Creo que es suficiente para esta lección. Estoy seguro que volveré con más consejos útiles al avanzar, pero ahora tienes las herramientas para cuidar de tus enanos así que, ¡aprovechar mis consejos no es un problema!

¡La próxima lección vamos a volver a expandir la fortaleza e incrementar nuestra magnificencia!

Parte 7: “Una fortaleza poderosa”



Has llegado lejos, ¡joven Yedi! Conoces los elementos básicos de la construcción, producción, comercio y la gestión de tus enanos. ¡Pero todavía tenemos trabajo que hacer, así que volvamos a nuestra fortaleza!

¡Más producción!

Hicimos un rodeo anteriormente adentrándonos en la gestión de nuestros enanos y el comercio, pero creo que estarás de acuerdo que eran lecciones importantes. Lo que realmente queremos es poder construir nuevos y fantásticos objetos, ¿no es así? Vamos a empezar con algunos nuevos talleres (workshops). No te daré un listado de las teclas que debes usar para cada tarea, deberías poder recordar estas cosas de lecciones anteriores, así que vamos a construir los siguientes talleres alrededor de nuestras 4 habitaciones de producción:

- Mechanic's Workshop (taller mecánico)
- Leather Works (taller de cuero)
- Farmer's Workshop (taller del granjero)
- Kitchen (cocina)
- Butchers (carnicero)
- Metalsmith's Forge (la forja del herrero)

Además, ve al menú Furnaces (hornos). Pulsa “b” y luego “e” y construye:

- Wood Furnace (Horno de madera)
- Smelter (fundición)

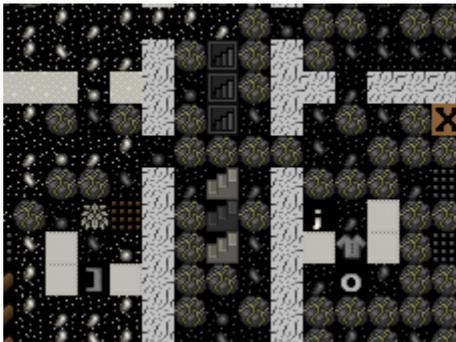
Mientras se construyen vamos a expandirnos un poco. En medio de nuestra área con las 4 habitaciones grandes tenemos tres escaleras que van hacia el nivel inferior. Ahora no van a ningún lado, así que vamos a bajar 5 niveles. Recuerda, “d” y entonces “i” para “Up/down stairs” (escaleras abajo/arriba). Vamos al nivel inferior y empezamos a bajar. Repite el proceso en los siguientes 4 niveles inferiores.

También tenemos espacio para expandirnos entre nuestra planta de producción y la entrada, así que sube un nivel a partir de la planta de producción. Vamos a levantar unos cuantos almacenes en esta zona. La mejor manera de hacerlo es pulsando “b”, y “C” (construcción), o sea, una escalera hacia arriba. Así que escoge el lugar que marco en la siguiente imagen y seguimos.



- Encuentra el punto en la imagen de arriba, justo debajo de las escaleras que bajan.
- Pulsa "b".
- Pulsa "C" (C mayúscula)
- Pulsa "u" para "Up Stair" (escalera hacia arriba)
- Escoge un tipo de piedra
- Repite el proceso hasta situar tres escaleras.

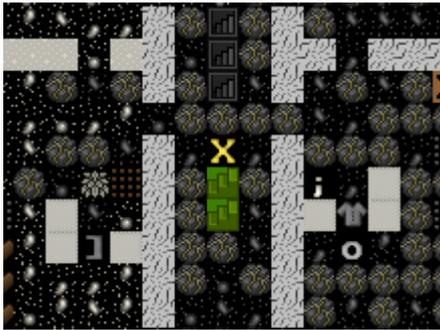
Una vez el trabajo esté hecho deberías ver algo así:



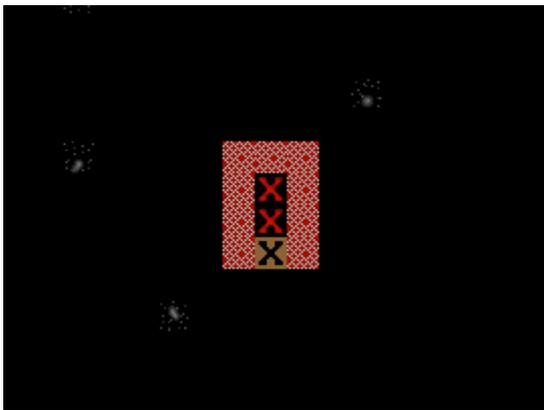
Ahora queremos conectar este nivel con el de arriba. Si subes un nivel verás que no hay nada, todo está oscuro, pero sabemos que las escaleras deben llevar a algún lugar de este nivel, así que sólo es hay que construir algo, ¿no? ¡ERROR! ¡Queremos *designar* unas escaleras para que nuestros mineros las construyan en ese mismo sitio! Sólo usamos la orden "construir" cuando tenemos un espacio vacío y queremos construir algo en un lugar que ya ha sido explorado.

Aquí la dificultad estriba en trabajar en el punto exacto del piso superior que necesitas cavar para enlazar con las escaleras que parten del piso inferior, en el punto exacto. Así que vamos a probar esta técnica:

- Pulsa "d".
- Pulsa "i" para "Up/Down Stair" (escalera arriba/abajo) (queremos unas escaleras que se prolonguen casi hasta la superficie)
- Pon la X sobre la escalera que sube, como en la imagen.

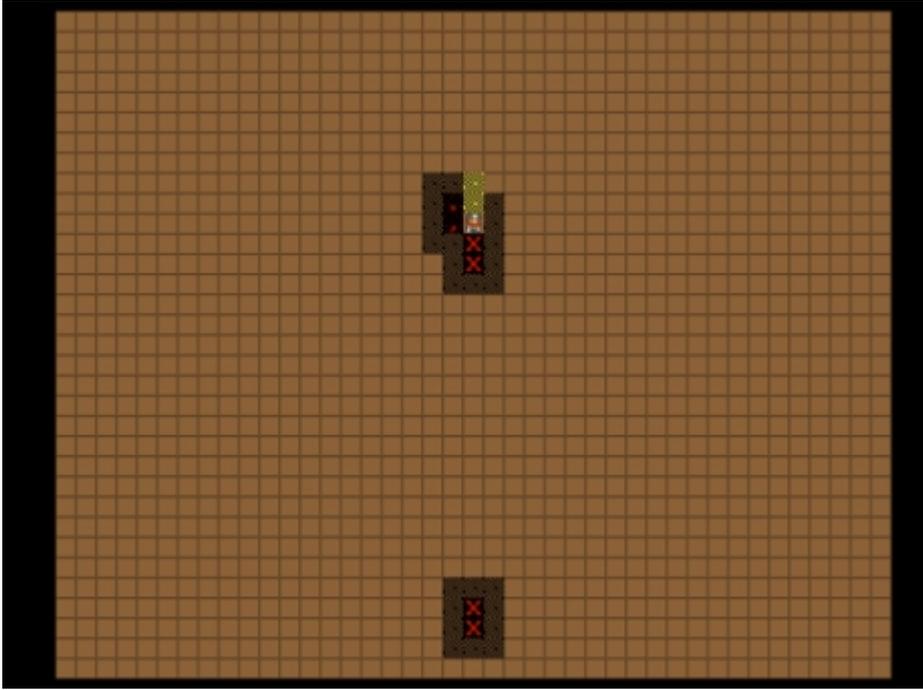


- Ahora sube un nivel y arriba designa tres escaleras en fila (pulsas enter, entonces baja el cursor con la tecla de flecha hacia abajo para bajar un par de veces, y pulsas otra vez enter), de manera que deberías ver el nivel superior de esta manera.



Notarás que no fui demasiado rápido cuando tomé la imagen y 2 de mis 3 escaleras ya están cavadas. ¡Bien por mis enanos!

Con las nuevas escaleras ya construidas (que facilitan un buen acceso a todo el espacio que vamos a construir para nuestros enanos) vamos a crear una habitación enorme para almacenar cosas. Aquí vemos cuánto:



Si te lo estás preguntando, es un cuadrado de 40x40 con nuestras escaleras iniciales en la parte inferior y arriba las que acabamos de construir. Y lo mejor de todo es que estamos cavando en una zona sin rocas, sólo arena blanda, así que es más fácil y rápido.

Mientras se lleva a cabo la construcción, vamos a iniciar un trabajo importante, ¡hacer que nuestro comedor sea precioso! A tus enanos les gusta pasar el tiempo en un Meeting Hall (comedor) atractivo. Ahora mismo el nuestro está plagado de holgazanes. ¡Necesitan más espacio! Vamos a cavar un poco más, mira la imagen:

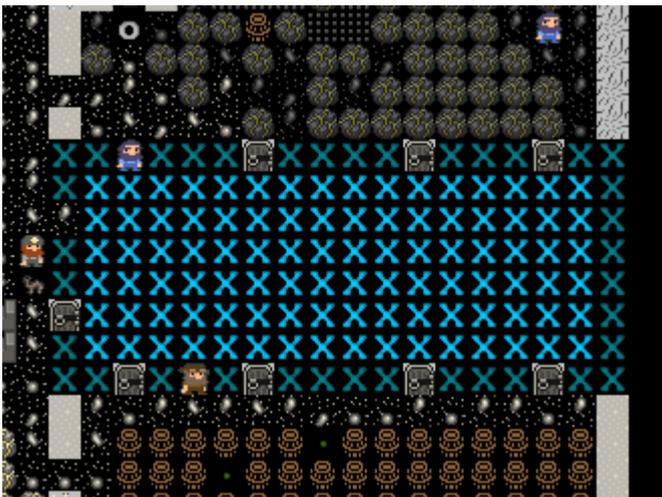


Cuando la habitación se haya agrandado, pon puertas, algunas mesas y sillas más. Cuando esté todo hecho faltará algo importante, que es “resize the room” (redimensionar la habitación). Si recuerdas configuramos la habitación a partir de una de las mesas. Pero si pulsas “q” y te pones sobre una mesa verás que no cubre el espacio recién creado:



La habitación tendrá más valor y será usada en toda su amplitud si la configuramos para que sea más grande, para que ocupe el nuevo espacio. Vamos a hacerlo:

- Pulsa “q” y mueve la X sobre la mesa que configura el comedor...
- Pulsa “r” para “redimensionar la habitación” (“Resize Room”)
- Usando “alt + flecha hacia abajo” expande la habitación hasta rellenar el nuevo espacio.



- Pulsa enter

¡Trabajo terminado! La habitación ya está configurada y tiene mejor presencia. Pero queremos hacerla MUCHO mejor porque he notado que hay un enano con una flecha roja hacia abajo parpadeante y cuando he visualizado su información ha resultado ser que no estaba impresionado por lo que ve a su alrededor. ¡Vamos a impresionarle!

¿Cómo podemos hacerlo? ¡Es fácil! ¡Alisaremos las paredes y el suelo, y entonces lo tallaremos todo con finos relieves que hablen o muestren dibujos sobre nuestra fortaleza! Para hacer esto:

- Pulsa “d”.

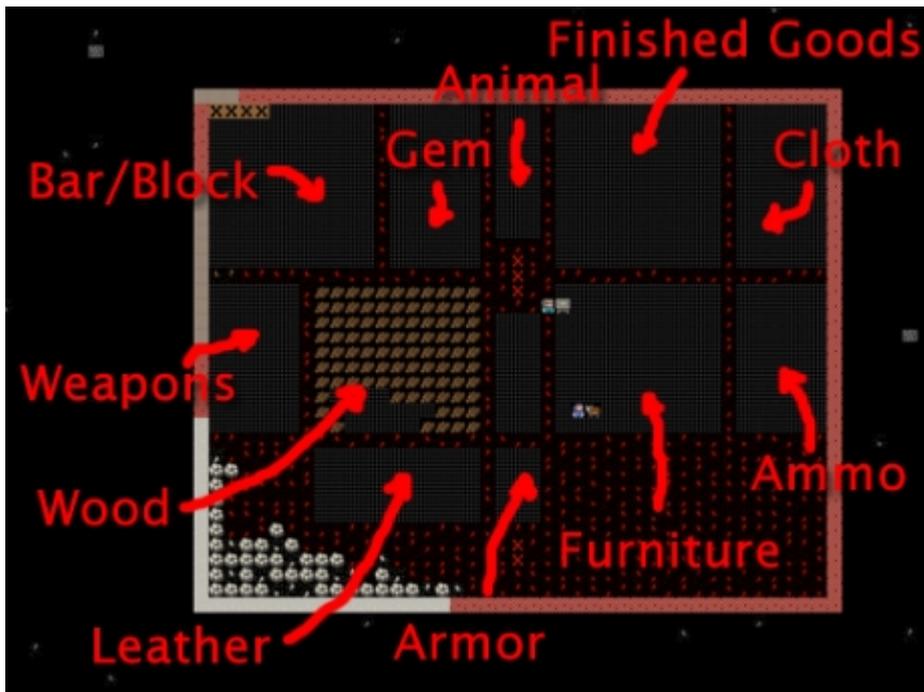
- Pulsa “s” para “alisar piedra” (smooth stone)
- Selecciona todo el comedor y los muros usando “enter, mueve el cursor, “enter”.

La habitación aparecerá ahora de esta forma (hasta que retrocedas al menú principal, al menos):



Cualquier enano que tenga la habilidad “stone detailing” (pulidor de piedra) se encargará ahora de alisar las paredes y el suelo. El siguiente paso, una vez la sala está ya alisada, será designar la habitación para ser grabada usando “d” y “e”. Los muros grabados hacen felices a los enanos e incrementan el valor de la fortaleza. Puedes incluso observar cómo son usando la tecla “k”, poniéndote encima con el cursor y pulsando enter con el grabado resaltado. Algunas paredes tienen grabados realmente entretenidos (generados aleatoriamente y basados en la historia de tus enanos y tu fortaleza), así que vale la pena echar un vistazo y encontrar los que son realmente buenos. Cuanto mejor sea la calidad del grabado más texto tendrá para ser leído, así que estate atento a los grabados que tengan un icono de una barra metálica al lado en su descripción (denota mucha calidad).

Mientras tus enanos pulidores graban las paredes, volvamos a la zona que estamos creando para almacenar. En ese espacio tan grande podemos colocar cualquier cosa (excepto un almacén de desperdicios, claro, que queremos que esté fuera). Así que hazlo ahora. Así es cómo lo he hecho yo.



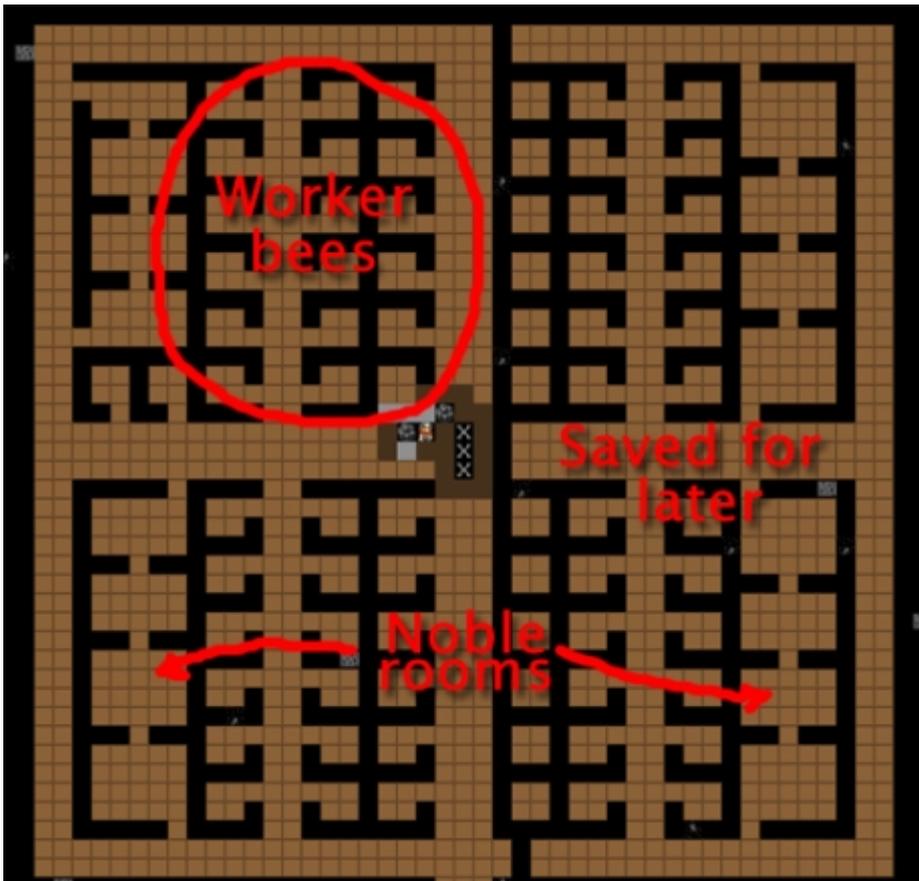
Bastante completo, ¿no te parece? Bien, casi, estoy tentado de hacer un stock de piedras y configurarlo para que sólo acepte mineral de metal. Haría las cosas un poco más ordenadas, pero por otro lado no me permitiría ganar mucha eficiencia ahora mismo. Ten cuidado con los almacenes para las piedras, ya que cargar con ellas puede llegar a consumir mucho tiempo de tus enanos y es algo que no puedes permitirte cuando hay muchas cosas pendientes por hacer.

¡Hotel Califortaleza!

Tenemos algunos talleres preparados, tenemos un buen almacén y hemos cavado algunos niveles inferiores. ¡Buen trabajo! Desafortunadamente, (¿o afortunadamente?) habrás tenido ya una migración y un puñado de enanos se habrán sumado a tu población inicial, los cuales seguramente no han sido todavía asignados a ningún lugar donde poder dormir y vivir. Tampoco no tenemos espacio cavado para la inevitable llegada de los nobles, ¡y esos chicos y chicas necesitan mucho trabajo por nuestra parte para conseguir que sean felices!

Por suerte hemos cavado unos niveles inferiores y tenemos un montón de roca fresca por ahí. Así que vamos a perder un poco de tiempo montando las habitaciones para nuestros enanos. La mayoría de nuestras habitaciones deberían ser de 2x2 pero vamos a crear también algún espacio para los nobles.

Los nobles normalmente quieren de 2 a 4 habitaciones. Así que vamos a hacer las cosas fáciles y vamos a darles 4 habitaciones de 3x3, debería ser suficiente. Aquí está cómo he planeado mi dormitorio:



Un par de cosas. Primero, la parte derecha de mi nuevo nivel dormitorio no lo cavaré porque no está conectado a las escaleras (todavía). Lo conectaré más tarde, cuando tengamos la parte izquierda terminada. Segundo, mi diseño es bastante aburrido, así que haz una búsqueda y comprueba los diseños que hay en la Wikipedia. ¡Me gusta el diseño fractal! ¡Muy eficiente! Finalmente, habrás notado los amplios corredores que recorren las rutas arteriales principales. Los enanos necesitan un montón de espacio para moverse, ¡recuérdalo!

Recuerda también que necesitarás un montón de puertas y camas para tu precioso hotel. Mientras están en ello, construye un montón de mesas y sillas y al menos media docena de cofres, armarios (cabinets), soportes para armaduras (armor stands) y soportes para las armas (weapon stands). Encontrarás todos estos elementos en el taller de albañilería (masonry workshop). Ah, y vamos a conectar también las escaleras situadas más al sur (las primeras que construimos en el tutorial 1 o 2) con este nivel. Construye escaleras que vayan hacia abajo desde el nivel de los talleres y entonces designa unas escaleras que vayan de arriba/abajo hasta que estén todas conectadas.

¡A divertirse con las trampas!

Las trampas constituyen la mayoría de las defensas para una gran parte de jugadores, así que será mejor que nos mentalicemos y empecemos a crear algunas. Primero de todo, necesitaremos un montón de mecanismos, así que encuentra el taller mecánico y empieza a

Con tantos enanos transportando cosas me puedo permitir dejar algunos enanos para que se especialicen en varias tareas productivas. Pero ten cuidado de tener muchos enanos que no hacen nada porque podrían generar problemas. Los que no trabajan se aburrirán y empezarán a montar fiestas en el comedor que arrastrarán a otros enanos a apuntarse. Si tus enanos tienen poco trabajo, asígnales para que hagan bloques de piedra (blocks). Los bloques de piedra hacen que cualquier objeto que sea construido con ellos tengan más valor y se pueden almacenar en toneles (bins). También puedes poner a tus enanos holgazanes a pulir piedra o vete a saber tú. ¡No dejes que haraganeen por ahí!

Un momento, ¿no íbamos a hablar de trampas? ¡Si! ¡Creo que estábamos preparándolas! Bien, con las cajas y los mecanismos ya construidos vamos a hacer algunas trampas con esas cajas...

¡Los enanos y sus estados de ánimo (el Humor)!

...¡o no!...¡Dios! ¡Algo está ocurriendo en la tierra de los enanos! El juego nos avisa con un mensaje parecido a este:

```
Endok Oltarisos, Tanner withdraws from society..
```

Si tienes un enano con un estado de ánimo extraño, búscalo usando la tecla "u", encuentra su nombre, y entonces pulsa "c". Verás al enano parpadeando con una señal de exclamación gris (roja es muy mala, por cierto). Sigue a este enano de cerca. Este enano tiene un humor extraño y está a punto de reclamar un taller para empezar a construir un objeto especial basado en su inspiración. No podemos controlar lo que construyen, todo lo que podemos hacer es esperar que construyan algo que esté bien y que puedan encontrar todos los materiales que deseen para cumplir su visión creativa. Si no, se vuelven suicidas u homicidas. ¡Dios! Vamos a ver qué ocurre. Claro, este suceso es aleatorio, así que es posible que no te haya ocurrido hasta ahora o que no te ocurra hasta más adelante, pero tarde o temprano te pasará.

Cierto, mi enano, Endok Oltarisos ha salido pitando reclamando un taller de cuero. No es sorprendente, es un curtidor al fin de todo. Una vez reclama el taller puedes pulsar "q" y ver el estatus del taller, y si esperas, verás qué materiales está buscando el enano poseído. Endok está buscando "cuero" y "esqueletos". No estoy seguro de tenerlo todo. Pero lo averiguaré pronto porque el enano o bien saldrá corriendo en busca del material o se quedará sentado en el taller esperando...



Bien, el cuero no es problema, compré una montón del comerciante, y los huesos, creo que ha cogido algunos de la pila de desperdicios. Gracias a Dios, mis preocupaciones por si el enano no conseguía los materiales quedan despejadas cuando recibo este mensaje:

```
Endok Qltarisos has begun a mysterious construction!
```

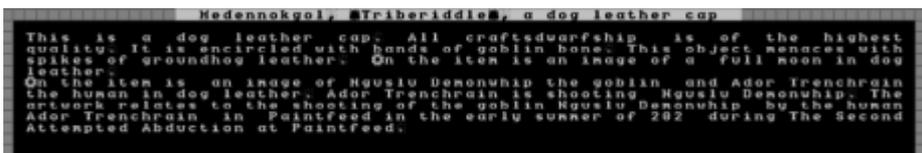
¡Endok ha empezado una construcción misteriosa! Ahora debemos esperar y ver qué locura de objeto diseña el enano. ¡Con suerte nos será útil!

```
Endok Qltarisos, Pleb has created Hedennokgol, a dog leather cap!  
Endok Qltarisos, Pleb is more experienced.
```

...¡o quizás no! Nuestro enano ha hecho un gorro, un simple sombrero, ¡de piel de perro!
¡Maldición! Por lo menos el enano se ha convertido en un curtidor legendario. Si ganan habilidad por un cambio de humor a menudo acaban con la etiqueta de “legendario”, lo que está muy bien. Con la habilidad “legendaria” puedo usar Endok para hacer armaduras de cuero que pueden ser tan buenas como las de metal.

Vamos a ver el objeto. Si pulsamos “I” obtenemos una lista de artefactos. Con sólo un artefacto no hay lista, así que podemos pulsar directamente “v” para verlo.

¡Helo aquí! Triberriddle, el gorro de piel de perro.



Un buen sombrero que muestra un dibujo con uno de los guardias de la caravana disparando a un goblin. Nadie lo llevará puesto, no obstante, ya que es un artefacto que sólo los campeones se consideran suficientemente importantes para llevarlos puestos y cogerlos de un almacén.

Hemos tenido suerte con nuestro enano. Ha podido obtener todo lo que deseaba para crear su artefacto. Si no pudiera encontrar lo que busca se volvería loco en el taller, o si no hay taller disponible, en su habitación. Cuando veas un enano que empieza a enloquecer (con una flecha hacia abajo parpadeando y quedándose quieto en su taller, no es una buena señal) es momento de empezar a asignar al enano unos perros de guerra (lo estudiaremos más adelante) o empezar a construir muros alrededor del taller, o encerrarlo prohibiendo que nadie

abra la puerta. En algún momento el enano se volverá loco de remate y será atacado por los soldados que tenga cerca o por los perros de guerra, o si está encerrado dentro, empezará a morir de hambre.

Si el enano loco es ignorado destruirá todo lo que encuentre y atacará a otros enanos, probablemente matando a algunos antes de que puedan pararlo, ¡así que estate atento a los cambios de humor de los enanos!

...espera un segundo, ¿no íbamos a hacer algo con las trampas? ¿Qué tal la próxima vez?
¡Prometo que aprenderemos a montar trampas!