



**Dwarf Fortressの遊び方 for DF2014
(対応 version 0.43.03)**

document ver 1.00

1. はじめに Dwarf Fortress って何？このドキュメントの目的

Dwarf Fortress (Fortress mode※) は、要塞建築シミュレーション及び防衛ストラテジー、生活・経営マネジメント、いわゆる箱庭ゲームといったジャンルに分類されるゲームです。

ランダム生成かつ極めて広大・緻密に構築された世界、膨大な生物・文明・そして歴史といった要素を舞台として、プレイヤーは要塞の建築計画を行い、ドワーフの仕事、生活、軍事を運営し、ドワーフのコミュニティの発展を目指します。

- ・世界は立体的な複層構造から成り、階層の概念があります。最深層から上空までの高さは、データ上は実に数百階分 (!) にも及びます。
- ・飛行能力を持ったクリーチャーを除き、空中にある物体は重力に従い落下します。また水や溶岩といった流体は、重力計算により現実に近い動きで流れます。(治水の概念)
- ・四季の変化による気温や天候の移り変わりが自然環境やドワーフの生活に影響を及ぼします。
- ・ドワーフひとりひとりには幸福度があります。不幸に陥り限界を迎えたドワーフは、tantrum という発狂状態になり、ハンガーストライキを起こしたり、凶暴化して他者に危害を加える等、時には要塞の崩壊を招く要因になります。
- ・ドワーフを含むあらゆるクリーチャーは身体の各部位に非常に細かい健康状態が設定されており、戦闘時には折れた歯の一本一本が戦場に散らばり、片足を失ったドワーフは松葉杖生活。重傷で視力や感覚を失うといったことが起こります。
- ・すべてのドワーフには生まれや性格、好み、体格といったパラメーターが細かく設定され、好きな動物やその像を見たドワーフは幸せになったり(その逆も)、芸術の発露としてそのドワーフが恐怖の対象とするクリーチャーのフィギュアを作ったり、仲間のドワーフと険悪になってストレスがたまるといった要素があります。

英Dwarf Fortress wiki より引用 (かなり適当かつ意識)

ドワーフをとりまく世界・環境

このゲームの主な舞台は「地表」及びその下層に存在する広大な「地下世界」です。地表には植物が生え、川が流れ、季節と気候が存在します。地下には様々な石、鉱石、無尽蔵に水の湧き出る厄介な aquifer (帯水層)、cavern (地下空洞)、magma pool (マグマ溜まり) などが存在します。

生態系

地表、地下問わず世界中には膨大な野生動物、友好的あるいは敵対的な文明、怪物 (night creatures)、巨大な怪物 ([titan] 巨人や [forgotten beasts] 旧時代の怪物?何か恐ろしい存在) がいます。ドワーフたちはそれら様々な怪物・野生生物・侵略者、ときには自然の猛威といったものと対峙することを余儀なくされるでしょう。

歴史

Dwarf Fortress の広大な世界で、全ての生き物、そして起こった出来事は記録され、ひとつひとつを Legend mode で確認することができます。膨大な歴史データ、特に重要な歴史上の出来事 (historical event) はプレイヤーとしての他、ドワーフ達の生産物に記念として彫刻されることで要塞の価値を高める等プレイに影響を及ぼすことがあります。もちろん、あなた自身が管理する要塞で起きた出来事、産み出されたアーティファクト、誕生した貴族なども世界の歴史の一部となり、後世のドワーフに語り継がれることがあるでしょう。

訳注：膨大なデータの殆どが単なるプレーヤーテキストという見方もできてしまいますが、例えそれがプレイに直接与える影響がごく小さいものとしても、人物のひとりひとり、アイテムのひとつひとつにそれぞれの由来・出自・歴史が存在するということがプレイヤーの感情移入を助け、このゲームの世界を奥深いものにしていて私(筆者)は考えます。

※Dwarf Fortress には要塞建築を行う Fortress mode, 冒険者となって世界の探索を行う Adventurer mode, 世界の歴史や出来事のドキュメントを確認する Legend mode があり、Fortress mode で建築する前に Adventurer mode で世界をくまなく探索したり、逆に Fortress mode で強力な装備を作ってから Adventurer mode で回収し、冒険者に装備させるといったことができます。このドキュメントではこのゲームのメインフィーチャーである Fortress mode の解説をします。

```
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth dress: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth cloak: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth mitten: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth hood: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth sock: Needs 1 unused plant cloth.
Stone Detail' Astiszuglar, Engraver cancels Dump Item: Dangerous terrain.
Ishal' Sebsurathel, Planter cancels Eat: Item inaccessible.
Iir Irolori, Human Bard is visiting.
'a' Vutokthukkan, Weaver cancels Weave Thread into Cloth: Needs 1 unused collected plant thread.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth dress: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth cloak: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth mitten: Needs 1 unused plant cloth.
Weaver' Koskalgigin, Weaver cancels Weave Thread into Cloth: Needs 1 unused collected plant thread.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth hood: Needs 1 unused plant cloth.
Fukuya' Idenenshal, Scholar cancels Make cloth sock: Needs 1 unused plant cloth.
's' Sazirmurak, militia captain has grown attached to a sheep wool cloak!
You have struck pink garnet!
's' Whiskerclasp, being the rightful heir, has inherited the position of king of The Shield of Targets.
```



近年、「Minecraft」(Dwarf Fortress にインスパイアされた事を製作者が語っています)を始めとするいわゆるクラフト系建築ゲームが一大ブームを起こしています。また Gnomoria, Rimworld といった Dwarf Fortress のゲーム性から直接的に影響を受けたと思われるゲームも続々ヒットし、「入植ストラテジー」とでも呼べるような一大ジャンルを築きつつあります。

しかしながら、そのようにフォロワーとなる後続ゲームが続々登場している中でも、原点たる Dwarf Fortress は今なお(その無骨な見た目もあいまって)ダントツの複雑性・難解さ、そしてオリジネーターとしての独自性を維持し続けています。

とりわけ膨大な英語量、最近のゴージャスなゲーム群から見ると貧弱にも映るアスキーベースのグラフィック、難解でライトゲーマーには極めてとっつきにくく見えるインターフェース(キーボード操作)、そもそも入植ストラテジーというゲームジャンルに馴染みが薄い…など様々な障害が高い敷居となって日本人ライトゲーマーの参入を阻んでいるようです。

とはいえ、システムと操作を一旦理解してしまえば、そこには無骨な外見からは想像もできないような深遠な世界と多彩で刺激的なプレイ体験が待っています。ゲーム性を理解し、適切な対処をもってすれば Dwarf Fortress のゲームバランスそのものはそこまで厳しい物ではありません。ゲーム性においても、開発のスタートした 2000 年代初頭ならいざ知らず、システムの類似した後続ゲームが続々出てきている昨今では、そこまで珍しい、わけのわからないものでもなくなりました。全編英語のゲームですが「アルファベットを見ただけで目眩がする」というほどの英字アレルギーでなければ実際そこまで高い英語力は必要ありません。必要なのは慣れです。

このドキュメントは「Dwarf Fortress って何よ?」とか「やろうと思ったけど見た目とかワケワカンネ、やめた」という人に改めてこのゲームに挑戦してもらい、その深淵なゲーム体験を味わってもらう助けになってほしい。そして Dwarf Fortress に触れた人々が国籍問わず、このゲームのファンコミュニティを盛り上げていく一助になれば、という筆者の極めて個人的な利益を目的として執筆されています。

ちなみに、すでに深遠(深淵?)で高いゲーム性を持っているとはいえ、このゲームは今なお開発途中であり、今後も長きに渡って膨大な追加要素・変更が加えられていく事がアナウンスされています。開発者である Bay 12 Games の Tarn Adams は 2011 年に「Dwarf Fortress の開発は私の生涯のライフワークであり、『完成』するとしたら、20 年くらい先かな」といった主旨の発言をしており、2014 年にゲーム性の大幅な拡張(通称 DF2014)があって以降、もちろん現在も精力的にアップデートが続いています。

Bay 12 Games - Dwarf Fortress <http://www.bay12games.com/dwarves/>

Dwarf Fortress 日本語 wiki 等で解説されている入門チュートリアルは、DF2014 以前の安定バージョンだった v0.34 や v0.31 の頃のものが多く、現在日本語で手に入る情報は少し古くなっているものがあります。このドキュメントは新バージョンに対応するために執筆され、2016 年秋現在、DFHack, Dwarf Therapist といった主要ユーティリティが対応している最新のバージョン「0.43.03」Windows 版を対象としました。

Losing is fun !

<https://twitter.com/tamagotaso/status/790525500225560576>



2. 目次

1.はじめに Dwarf Fortressって何?このドキュメントの目的.....	2
3.このドキュメントの読み方、及びプレイの流れ.....	6
3.1.このドキュメントの読み方.....	6
3.2.ゲームの目的.....	6
3.3.典型的なプレイの流れ(ゲームフロー).....	7
4.導入について.....	8
4.1.Lasy Newb Packの導入.....	8
4.2.初期設定の説明および初心者におすすめの設定.....	9
5.ゲームの起動からプレイの開始まで.....	12
5.1.世界生成.....	12
5.2.入植地の選定.....	14
5.3.地層について.....	17
5.4.条件を絞り込んで入植に適した土地を探す.....	18
5.5.初期ドワーフのスキルと持ちこみアイテムの決定.....	19
6.参考 - Skill, Labor について.....	24
6.1.Skill.....	25
6.2.Labor.....	25
6.3.Laborの一覧および関連skill.....	25
6.4.Combat Skill, Social Skill, その他.....	29
7.ゲームスタート.....	31
7.1.画面の見方.....	31
7.2.参考 - Main Command Menu.....	33
7.3.要塞ステータスとユニット一覧.....	34
7.4.必須ツール Dwarf Therapist.....	35
8.採掘、伐採(1年目、春).....	36
8.1.採掘.....	36
8.2.参考 - Designation Menu.....	37
9.WorkshopとStockpileの設置.....	40
9.1.Workshop.....	40
9.2.参考 - Building Menu.....	41
9.3.Stockpile.....	42
9.4.参考 - Stockpile Menu.....	42
9.5.Stockpileの詳細な設定、Custom Stockpile.....	43
10.生産.....	44
10.1.ワークショップへのタスク指示、農作物の選択.....	44
10.2.ワークマネージャーを使う 貴族の任命.....	46
10.3.ワークマネージャーの使い方.....	47
11.Room.....	48
11.1.Bedの設置とBed room.....	48
11.2.Meeting Hallの設置.....	49
11.3.その他のRoom.....	49
12.Zone.....	50
12.1.Pasture zone.....	50
12.2.Hospital zone.....	51
12.3.参考 - いろいろなZone.....	51
13.1年目、夏.....	52
13.1.Trade Depotの設置.....	53
13.2.最初の移民.....	53
13.3.動物の屠殺、去勢、ついでに訓練.....	54
14.Trade - 交易.....	55
14.1.キャラバンの到着.....	55
15.要塞の防衛.....	59
15.1.Trapによる防衛.....	59
15.2.要塞防衛の重要建築、Bridge.....	60
15.3.索敵.....	62
16.Military 軍隊.....	63
16.1.指揮官の任命.....	63
16.2.Uniformsの編集.....	63

16.3.Squad 編成.....	65
16.4. 隊員ごとの装備割当て確認と変更.....	65
16.5. 矢玉と支給品.....	66
16.6.Squad への個別指示.....	67
16.7.Military Alert (Schedule) の設定.....	68
16.8. 訓練場所の設置.....	70
16.9.Marksdwarf 弓兵の訓練.....	71
16.10.Burrow.....	72
16.11. 襲撃時用の防衛Alert.....	73
16.12.CIV Alert - 民間人の避難.....	74
16.13. 鍛冶 - 軍隊の装備品を作る.....	75
16.14. おまけ - 駐留ポイントや巡回ルートの設定.....	76
17.Health Care システム.....	77
17.1.Health Report 画面.....	77
17.2. 高品質な治療のために.....	77
17.3. 医者ドワーフの専門化、及び専業の看護師ドワーフのススメ.....	77
17.4. 清潔な水の確保.....	78
17.5.Soap (石鹸) 作り.....	78
18.Noble の要求.....	79
18.1. 部屋の価値.....	79
18.2.Mandate (アイテムに関する要求).....	79
19. 困ったときは.....	80
19.1. 家具やワークショップのBuilding 指示を出したのにいつまでたっても取り掛からない.....	80
19.2. ドワーフが「！」のマークで点滅してる。ワークショップを乗っ取られた - Strange Mood.....	80
19.3. Stockpile の拡張が追いつかない！ - 量子保管庫.....	81
19.4. ドワーフが死んだんだけど死体はどうすればいいの.....	82
19.5. ドワーフが行方不明(Missing) で死体が見つけれられない。行方不明者が幽霊になって現れた.....	82
19.6. Butcher はいるのに(殺したり勝手に死んだ)Animal が放置されてる、解体できないの?.....	82
19.7. 敵の襲撃を撃退したらRefuse Stockpile に歯とか身体パーツとかが満載になった.....	82
19.8. 傷んだ(x の付いた)服とか解体した魚のshell とかが溜まりすぎる.....	82
19.9. 死んだ敵の装備や撃った矢が落ちてるんだけど拾ってくれない.....	82
19.10. 戦場がいつまでも血まみれで汚い.....	83
19.11. Health 画面で家畜がずっとD表示なんだけど.....	83
20. 後書き/奥付.....	84

3. このドキュメントの読み方、及びプレイの流れ

3.1. このドキュメントの読み方

Dwarf Fortress をプレイするに当たり、全てのシステムをあらかじめ完全に理解する必要はありません。当ドキュメント内で意味のわからない記述に出くわした時も難しく考えずスルーして構いません。楽しく遊びながらこのゲームに慣れる近道は、とりあえずわかっていることをこなしながら、問題にぶつかったり痛い目にあう都度、解決策を見つけていくということです。ゲームを長くプレイしていると新しい疑問にぶつかり、その時にふとスルーしていた部分の意味がわかるという事もあるでしょう。

Dwarf Fortress で操作することになる要素は多く、更に個別のインターフェースは若干とっつきにくいです。例えばゲームスタート時の画面の見方や、最低限の操作説明などだけでも結構な分量になります。

それらの膨大な要素を全て個別に、箇条書き的に、詳細に解説していくことは記述の煩雑さを招き、初心者がゲームプレイの流れを覚える上で助けにならないと筆者は考えます。そこで当ドキュメントではひとまず典型的なゲームフローを提示し、それに沿ったリプレイという形式をとりながら操作や各システムの説明を行い、特に初心者が引っかかりそうな点（多くは筆者が実際につまづいた点）を、その都度補足説明するという形になります。

ただし、当ドキュメントは筆者の長文書き好きが災いし、当初の「初心者にも読みやすく」というコンセプトに反して必要以上に冗長な文章が増える事も予想されます。拾い読みしやすいように、できるだけ重要箇所にはカラーハイライトを付けていくようにしますので、度を越した長文は適度に読み飛ばして頂くことを推奨します。

当ドキュメントで解説する基本的なゲームプレイを習得した上で、より高度なゲームプレイ、詳細な解説を求める場合は [Dwarf Fortress Wiki \(英/日\)](#) など是非ご参照ください。

ドキュメント内の英語と日本語訳のバランスについても考えました。実際のゲームプレイが英語で行われる以上、下手に翻訳した文章で説明するよりも、積極的に原語を使って解説したほうがかえってゲームに慣れるのが早いと考え、「このアイテムは日本語でこういう意味だよ」といった説明は初出時程度に留め、全般的になるべく原語を用いて説明します。例えば「Stone Stockpile に Stone を運ぶには wheelbarrow を使うと速い」という文章は「石材貯蔵所に石材を運ぶには手押し車を使うと速い」という意味で、そのように書いても良いのですが、ゲームに早く慣れるには前者のように原語のまま受け入れるほうが間違いなく話が早いです。最初期こそ「え〜と、Plant gathering は植物採集で、使うのはハシゴだから、ハシゴは…stepladder」などと脳内でいちいち対訳をあてながらになりますが、英語が苦手だとしてもこんなものはプレイしているうちにすぐ慣れて脳内翻訳がいらなくなります(筆者も別に英語が得意ではありません。国語は好きですが) 概念の説明といったモヤッとした記述では日本語が多くなりますが、ゲーム内の具体的なコマンドやアイテムやメッセージ等についての記述は基本的に英語のまま記述し、全ての単語に毎回対訳をつけるようなことはしません。

3.2. ゲームの目的

Dwarf Fortress にはゲームによって決められた明確なゴールはありません。プレイヤーのゴールはプレイヤー自身で設定するものとされています。知ったようなことを言わせてもらえば、最終的な要塞の目的がどうこうというよりも、そこに至る過程でのゲーム体験、ドワーフたちが織りなすドラマ、「ゲームでこんなこと起きんの!？」という驚きを楽しむことこそが目的と言えます。とはいえ、一般的なプレイ目標としては以下のようなものが挙げられます。

- Noble(貴族)の最上級である monarch(支配者。男なら King、女は Queen となる)を迎える(自分の要塞を自国の首都に)
- Skill Legendary だらけの屈強な軍隊を steel(鋼鉄)や adamant ine 装備で固めて、強敵相手に真ドワーフ無双。
- 希少な宝石などで装飾された家具で要塞を飾り付け、ひたすら要塞の wealth(価値)を高める。
- 手の込んだ、超大規模な、あるいは奇抜なデザインの要塞を建築する。更にそれをコミュニティに投稿して自慢する
- 終わりのない繁栄。世代を交代しながら何年でも要塞を続け、世界の歴史の一部になる。
- その他、生き伸びるだけでも厳しい環境に入植したり、特定の生産やアイテムを禁止する縛りプレイなど。

このドキュメント内のプレイでは初心者の方に向けて主に1年目の生産、拠点作りを詳細に。さらに脅威となる襲撃などが発生し始める2年目以降に向けての軍隊編成、装備作り(鍛冶)などを一通り取扱います。(以降の高度な生産やエントコンテンツについてのリプレイは英日の Wiki 等を参照のこと)

入植地にいる移民が全滅すると、その要塞に関してはゲームオーバーとなりますが、世界は存続します。その場合は新たな入植地を選んで新規にプレイを開始したり、全滅した要塞に新たな入植者を送り込んで要塞の再建を行うことができます。

また、ある世界でのプレイはその世界全体の時間経過と不可分なため、ひとつの世界で複数の要塞を同時に建築したりといったことはできません。ある世界に複数の要塞を建築したい場合は、プレイ中の要塞の管理を一旦放棄する必要があります。あるように、ひとつの世界で同時にプレイできるセーブデータは常にひとつとなっています。

3.3. 典型的なプレイの流れ（ゲームフロー）

Dwarf Fortress の典型的なプレイングは以下のような流れになり、このドキュメントでも大まかにこういった順序に沿って解説を行います。

1. 世界生成
2. 入植地の選定と入植プロファイル（初期ドワーフスキルと持ちこむアイテム）の決定、入植
3. ドワーフの生活——生活エリアの決定、建築、採掘、物資の生産
4. 交易
5. 外敵への対処——trap（罠）による要塞防衛、軍隊の編成・訓練
6. 要塞の発展・高度な生産・ドワーフたちの幸福維持

4. 導入について

4.1. Lasy Newb Pack の導入

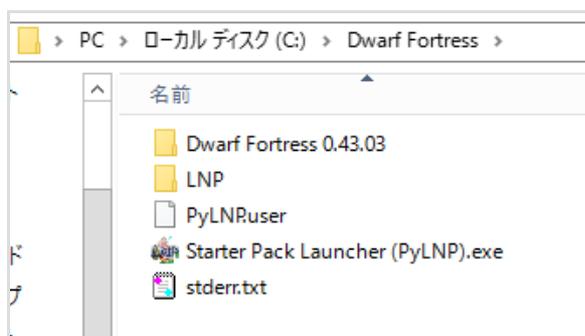
Windows での Dwarf Fortress の導入にあたっては PeridexisErrant's DF Starter Pack、通称「Lasy Newb Pack」がオススメです。Dwarf Fortress 本体に加えて、主要なグラフィックセット、Dwarf Therapist や DFHack といった必須品を含む多くのユーティリティソフトをバンドルし、GUI のランチャー画面からゲームの細かい設定を変えられるように設計されているため、これ1個でプレイに支障がないようになっています。公式フォーラムから最新版をダウンロードすれば良いでしょう。



<http://dff.d.bay12games.com/file.php?id=7622>

ダウンロードが終わったら解凍して、適当な場所にフォルダ名を付けて置いてください。日本語のフォルダ名を含まない場所のほうが良いかもしれません。

筆者は C:\直下に Dwarf Fortress というフォルダを作ってファイルを置いています。



Mac OS X や Linux にも導入が楽なパックがそれぞれ用意されています。英 Wiki のリンクより環境に合わせたものをダウンロードしてください。

http://dwarffortresswiki.org/Utility:Lazy_Newb_Pack

4.2. 初期設定の説明および初心者におすすめの設定

LNP Launcher を起動すると様々な設定項目が並んでいます。世界生成に影響するパラメーターもあるため、まずはゲーム開始前に細かい設定を済ませておきましょう。

項目ごとの意味とかどうでもいいからとりあえずおすすめ設定でスタートしたい！という方は、**グラフィックタイルを適用した後、ページ最後の「おすすめの設定 1 / 2」だけ見て頂ければOK**です。

Options タブ

Gameplay Options

Population Cap 要塞の人口の緩い上限。上限を超えるとそれ以上の移民がやってこなくなります。要塞の規模やイベントの判定条件には人口も含まれるため、人口上限が少なすぎると発生しないイベントがあります。移民は数人まとめてやってくるので、この設定の人数をオーバーすることはあります。また、女性ドワーフの出産は上限を無視する？

Child Cap 子供と赤ちゃんの緩い上限。人数と総人口に対するパーセンテージを設定する。子供ドワーフは成長するまで仕事を振れないため少なくとも良い。子供ドワーフは12歳に達すると成人ドワーフになる

Strict Population Cap 厳格な人口上限、この人数に達した場合は出産もブロックすること (詳細不明)

Visitor Cap (同時に訪れる) 友好的な訪問者の上限

Invasers ゴブリンなど侵略者の出現の有無。外敵の存在はこのゲームの大きな張り合い。完全まったりプレイ以外はYES推奨

Invasion Soldier Cap 侵略者のうち戦士の上限 ゲームバランスを考えてお好みで

Invasion Monster Cap 侵略者が引き連れてくる怪物の上限 同上

Cave-ins 洞窟の崩落の有無。YESの場合支えが全くない構造物は崩落する。崩落は建築のときに考える重要な(ネガティブ)要素です。空中要塞等を考えない限りYES推奨

Temperature 気温の変化。季節による川の凍結などはゲームプレイにそこそこの影響を及ぼす。YES推奨。NOだと処理は軽くなる

Weather 雨や雪といった気候変化。ドワーフは雨に打たれることを嫌うらしいが、Temperatureほどにはゲームプレイに影響しない。NOだと処理が軽くなる

Entomb Pets 墓石の埋葬対象にペットを含めるかどうかの初期値。ゲーム内で墓石ごとに個別に設定は変更できるため、デフォルトでどっちにするかはお好みで

Artifacts Strange Mood (後述) の有無。お好みで

Aquifer 帯水層の有無。帯水層の存在は対処法がわからない限り著しく採掘を制限されるため、ゲームに慣れるまでは(あるいは永遠に)NO推奨。一応YESを選んだ場合でもAquiferのない場所を選んで入植することは可能

Graze Coefficient 放牧される動物の空腹に関する係数。いじらなくていいと思います。

Starting Labors ドワーフにデフォルトで割り当てられる職業をスキル対応にするか、大雑把に職業別にするか。SKILLSのままでもOK

Embark Profiles 入植の初期設定をテキストファイルで設定することができます。ゲーム開始時に設定しますのでいじりません。

Key Bindings 操作キーのカスタマイズ。初期操作で特に不満が出ない限りはいじる必要ありません。また、キーバインドはゲーム内のESCメニューからも変更することが出来ます。

変更を最小限にしたおすすめの設定 1 (Game Option)

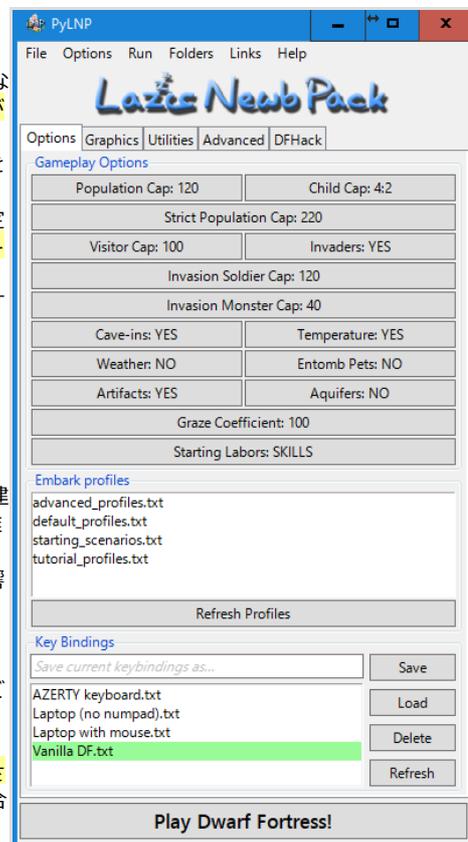
Population Cap: 140 (都市の規模が最大のMetropolisに達する条件) デフォルトでは増えすぎて管理が大変かもしれません。

Child Cap: 0:0 (慣れるまでは最低設定でいいと思います。なぜか0でも完全に子供がゼロにはなりません)

Aquifers: NO

Entomb Pets: NO (デフォルトで埋葬の対象にペットを含めない)

デフォルトのバランスを重要視する場合、Population Capの割合に合わせてInvasion関係のCapも調整すると良いかもしれません。



Graphics タブ内 Choose タブ

Change Graphics

グラフィックタイルが選べます。

筆者は普段のプレイに CLA 18px を使用しており、当ドキュメント内のスクリーンショットも CLA でプレイしたものになります。

CLA タイルは正方形タイルで、デフォルトの ASCII タイルの「記号的な」雰囲気をかき残しつつも、全体的にやわらかい雰囲気でも可愛くまとまっております。

Phoebus や Obsidian などはドワーフの職業毎に別のグラフィックが用意されていたり、岩や木の表現がより写実的なものになっており、よりグラフィカルな表現に特化して国内、海外コミュニティ問わず人気があります。

お好みのものを選択して「Install Graphics」を押せばデフォルトに設定されます。

※タイルの設定はセーブデータごとに保存されるため、タイル変更時に既存のセーブデータも新タイルを適用したい場合は「Update Savegames」で適用し直してください。

Display Options

Liquid Depth 液体（水、溶岩）の深さを数値で表示する。YES 推奨

Varied Ground 地面タイルの表示の多様化。YES だと地面のデコボコが多少の色違いで（タイルの場合）表示されます。お好みで

Hide Engravings 彫刻を施したタイルを特殊に表示するかどうか（？）

Show Improvement 切り替えても筆者には違いがわかりません（？）

Advanced

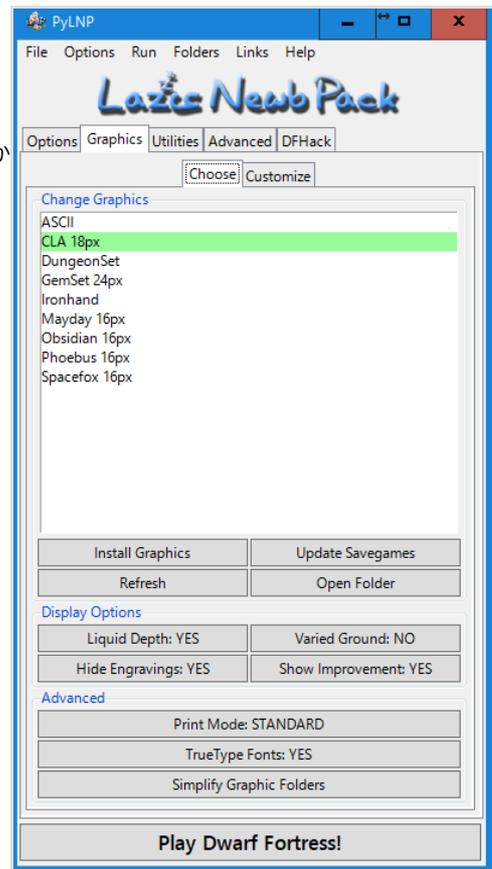
Print Mode タイルの描画モード。TWBT はテキストの表示領域が個別描画で綺麗、更にオープンスペースの複数階層表示など描写の表現が上がります。しかし筆者の環境では強制終了の頻度が上がるため、2D ないしは STANDARD でプレイしています。

TrueType Fonts 2D モードでのフォント表示に 本体フォルダ/data/art/内の font.ttf ファイルを使う

Simply Graphic Folders 触らなくて良い

Customize タブ

描画モードを TWBT にした場合のフォントタイルとグラフィックタイルの個別設定や、カラープロファイルの詳細設定が可能です。ここでは特に変更しません。



Phoebus タイル



CLA タイル

Advanced タブ

Sound BGMの有無。お好みで。デフォルトの音楽も結構味わいが有ります。Soundsense (サウンドMOD) を使用する場合はNOに

Intro Movies 起動時のオープニングムービー。1回見ればあとはオフが良いと思います

Windowed: YES->ウインドウモード、NO->フルスクリーン PROMPT->起動時に選ぶ お好みで

Resolution ウィンドウの大きさを設定できます。Windowモードはデフォルトの画面がかなり小さいのでお好みの数字を設定してください。フルスクリーンモードは0x0から弄る必要ありません

FPS Counter/Caps FPS値はゲーム内の計算速度とグラフィックの描画速度を個別に設定します。防衛時など、計算値を下げて時間をゆっくり進めたい時に計算速度を調整するためカウンターは表示推奨。数値はお好みで。ゲームに慣れるまでは80程度がいいかも。慣れてきたら120~160程度がサクサク遊べてオススメ。

ゲームのポーズはいつでもできますし、FPSの変更はゲーム内でいつでも可能です。細かいアニメーションのあるゲームじゃないのでGraphicの描画速度は30程度で充分です

Save-related ゲームのセーブに関して

Autosave オートセーブのタイミング。1年ごと、季節ごと、無しの三択。デフォルトはYEARですが強制終了もたまにあり、長時間巻き戻されると著しくモチベーションを阻害します。**SEASONAL 推奨**

Initial Save ゲームスタート(入植)時に自動セーブ

Pause on Save オートセーブ時にゲームをポーズする

Pause on Load ゲームをロードしたときにポーズ状態でスタートする

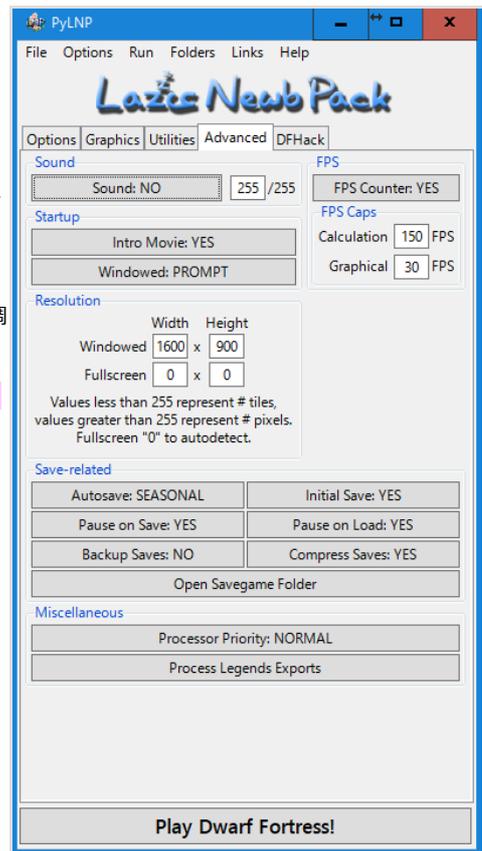
Backup Saves セーブデータのバックアップを取る万が一セーブデータが壊れたときのため

Compress Saves セーブファイルを圧縮する(特に問題がなければ変更しないでください)

Miscellaneous

Processor Priority アプリケーションの処理優先度。上げると処理速度が上がるかも

Process Legends Exports Legend modeでエクスポートしたデータを外部ユーティリティで読み込める形式にする(?)



オススメの設定 2(Advanced)

Calculation: 慣れるまでは80FPS程度

Sound: NO Soundsense MODを起動するか、お好みのBGMでもかけてプレイするのがいいでしょう

Intro Movie: NO

Autosave: SEASONAL

Initial Save: YES

Pause on Save: YES

Pause on Load: YES

Backup Saves: YES

設定が終わったら一番下の「Play Dwarf Fortress!」をクリックすることでゲーム本体が起動します。

5. ゲームの起動からプレイの開始まで

5.1. 世界生成

ゲームを起動するとタイトル画面にいくつかメニューが並んでいます。

画面下部に操作の説明があります。今後もほとんどの画面で画面下部にその時にできる操作が表示されています。

基本的にカーソルの移動や項目の選択はナンバーパッドかカーソルキーで、決定はEnterキーで行います。(例外もありますが後述)

Dwarf Fortress ではゲーム開始前に踏まなければいけない手順と読まなければいけない英語がそもそも多く、何も知らないで起動しても「とりあえず始める」ことすら難しい…という辺りが一見さんお断りムードの大きな要因となっています。説明も多くなってしまいますが、どうかご辛抱下さい。

ゲームを始める前に、まずは舞台となる世界を生成する必要があります。

「Create New World!」を選んでEnterを押してください。



オブジェクトデータの読み込みの後、ウェルカムメッセージと、アルファ版である旨の注意書きが表示されます。

メッセージをESCでスキップすると世界生成のオプション項目が表示されます。



世界生成は舞台となる大地（島または大陸）の生成と、歴史生成に別れています。次ページで各設定項目について説明します。

World Size 世界の大きさ とりあえず Small を選択しておきます

Smaller か Small 程度がオススメです。Small でも十分な広さです。サイズが大きくなると世界全体の処理量が飛躍的に増えるため、現行スペックのPCでもFPSがかなり落ち、特に要塞規模が大きくなった後の快適プレイが難しくなります。

History 入植開始時までの経過年数 とりあえず Short (125年) を選んでおきます

Very Short の5年、Very Long の1050年まで幅があります。経過させる年数が多いほど、各文明の人口、文明的な建物の数は増え、世界生成時に生息していたMegaBeasts（伝説の怪物）は逆に討伐されて減少していきます。長い経過年数を選べばその分世界生成には時間がかかります。

Number of Civilizations 文明（勢力）の数 デフォルトでOK

Dwarf Fortress に登場する種族の中で Dwarf（ドワーフ）、Human（人間）、Goblin（ゴブリン）、Elf（エルフ）、Kobold（コボルド）は文明を持ちます。「文明」は「国」と考えて差し支えありません。

国同士は中立または敵対関係になる可能性があり、文明数が増えれば文明同士の衝突など歴史的な出来事が起きやすくなります。

世界の大きさや経過年数によっては（他国に滅ぼされるなどで）ゲーム開始時に勢力を持たない種族があったりします。勢力を持たないということは、まとまった軍勢で攻めて来たり、交易を行う対象にならないということです（国が滅ぶことは種の絶滅とは異なり、種族としては国を持っていなくても個々のキャラクターとしては登場します。また、各文明は単一種族で構成されるとは限りません。ゴブリンの侵略軍の中に、こちらに敵対的なドワーフ・エルフ・人間が混じっていることはよくありますし、ある程度発展すると自分の入植地にも他種族の訪問者が永住を求めてくることがあります。稀ですが、極端なケースでは、ドワーフ文明にエルフの王が誕生するといったこともあります。）

ドワーフ勢力とゴブリン・コボルド勢力は必ず敵対しています。人間とエルフは基本的にドワーフと友好関係にありますが、友好的な種族、及び同じ種族でも複数の勢力に別れている場合があり、その場合は別文明としてカウントされ、情勢によっては（多くはプレイヤーの行動によって）敵対することもあります。

Maximum Number of Sites 拠点の数 デフォルトでOK

各文明は複数の拠点（集落や町や要塞）を持ち、時間経過と共に人口と拠点を増やし、各地に拠点を拡大して発展を図ります。この設定で発展にキャップをかけます。制限を緩くした場合は拠点数とそれに応じて放棄される拠点（廃墟）が増え、世界生成には時間がかかります。また、コボルドは文明種族ですが、身を隠す技術に長けていることに加えて自然の洞窟などを棲家としているため、Vanillaバージョンにおいては決まった拠点を建設せず、この後の入植地選定でも表示されません。

Number of Beasts MegaBeast の密度 デフォルトでOK

世界生成時に各地に配置されるMegaBeastの密度です。増やすと拠点を襲撃するBeastが増えるため世界の人口を少し減らす程度の影響があるようです。主にAdventurer ModeでのBeastイベントの多さに影響します。Fortress ModeのForgotten Beast襲撃には関係ないらしい？

Natural Savagery 攻撃的な野生動物の多さ Low くらいにしておきましょう

野生動物の襲撃は特に序盤のゲームプレイにおいて脅威となる場合があります。ゲームの流れを覚えるまでトラブルを避けて下げたほうがいいかもしれません。High 寄りの設定は多くのFun体験を呼ぶでしょう（英wikiより）

Mineral Occurrence 鉱石分布 ゲームに慣れるまではFrequent にしておきましょう

地下資源である金属鉱石の希少性を設定します。Fortress Modeにおいて重要なパラメーターのひとつ。このゲームには非常に多くの種類の石、鉱石、金属が登場しますが、デフォルトのSparse以下の設定では、ほとんどの地域で同時に採掘できる金属鉱石が1~2種類程度に限られます。多様な鉱石を必要とする場合、その供給を交易に頼る必要が出てきます。新規プレイヤーはFrequent以上に設定することが推奨されます。（英wikiより）

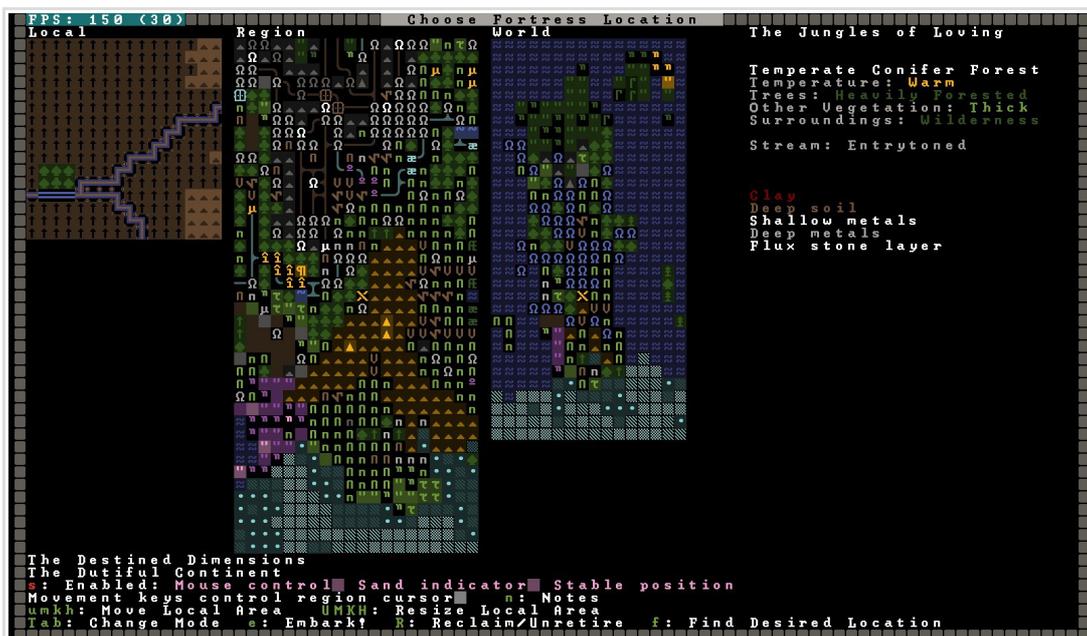
全て設定したらキーボードのyを押すことで生成が開始されます。

なお、このゲームでは（ほとんどの古典的ローグライクゲームと同様）キーボードコマンドは大文字、小文字を区別します。

歴史の生成には経過年数に応じて時間がかかります。生成中は左にゲーム中の経過年数がカウントされ、さきほどHistoryで設定した年数(125年)に達するか、ESCを押すことで年数の経過は終了します。その後、Enterで生成した世界を保存します。

5.2. 入植地の選定

次は前項で生成した世界から、どの地域に入植するかを決定します。



改めて「Start Playng」→「Dwarf Fortress」を選択しましょう。

こんな画面が出たと思います。何やら色々記号が並んでますが、そう難しいことはありません。右からワールドマップ、地域マップ、ローカルマップの順に縮尺が大きくなっています。中央で点滅しているXがカーソルです。地域マップには各種族の拠点記号が表示されています。一番左が現在カーソルがある位置のローカルマップです。ローカルマップの反転表示されている3x3の範囲が実際に入植候補地となります。右に入植候補地の地名、自然条件、地下資源といった地域情報が表示されています。



おおまかに「紫色は危険な土地や悪の拠点」「Ω はドワーフ文明」

あとは実際の世界地図に似た色合いで自然の地形や街道などが表現されています。

緑色は草原や森、茶色や灰色の▲が山岳、青が海（陸地の青い線は川）、南の明るい青は極地（氷原）です。

カーソルキーかナンバーパッドで地域図のカーソルを、umkhでローカルマップ内に入植候補地を移動することができますのでまずは色々動かしてみてください。また、UMKH（大文字）で入植地の範囲の大きさを変えることができます。

入植地の情報は多岐に渡りますのでそれぞれ説明していきます。

右の地域詳細欄はTABで様々な情報を切り替えて表示することができます。

とりあえず意味とか今はいいよという場合は読み飛ばして大丈夫です。

まずは自然条件を確認してみましょう。

最上段は地域の固有名 (The Jungle of Loving)

Temperate Conifer Forest 温暖な針葉樹林帯

Temperature 気温 **Warm** すなわち暖かい地域のようにです

Trees 木の密度 **Heavily** は密林です

Other Vegetation 木以外の、採取できる地上植物の量

Surroundings 周囲の生態系です

危険な野生動物の多い土地では **Untamed Animals**

アラインメント (属性) が邪悪あるいは善性の土地では

Haunted や **Mirthful** といった表示になります。

(善性の土地のクリーチャーが安全とは限らない点に注意)



ローカルマップ内に特筆する地形条件や建造物がある場合は中段に表示されます。

この場合はEntrytoned という名前の **Stream** (橋などをかけないと渡れない深い川) が存在しています。

他に **brook** (小川) や **road** (街道あるいはトンネル) などがあります。

既に文明拠点がある場合は赤字でその拠点名が表示されます。既に存在する拠点や建造物の関係で入植できないロケーションが存在します。

その下には地層の条件、地下資源が表示されています。詳細は後述 5.3. 地層について

TAB を押して次の画面を見てみましょう。

この画面は陸路でアクセス可能な近所にどの種族文明が存在するかを表示しています。Goblins の赤い破線は敵対種族ということを表しています。



文明同士が明確な戦争状態にある場合はここに **WAR** と表示されます。

各種族はかなりの長距離でも移動して遠征や交易を行います。あまりに拠点が遠かったりアクセスが悪い場合は (Neighbors に表示されていても) ゴブリンの襲撃などが発生しない時があるようです。

「Tower」という表示があったら要注意です。Tower には邪悪な魔法使い(ネクロマンサー)が住んでおり、死霊術で生き返らせたドワーフやゴブリンのアンデッド集団で要塞に襲撃をかけてくることがあります。アンデッドの襲撃はかなりの脅威で、こちらに犠牲者が出た時に犠牲者の死体がまた復活させられて相手の軍勢が強化され…という悪循環に陥りかねません。Tower 近くに入植する場合は心してかかりましょう。

もう一度TABを押して次の画面に行ってみてください。

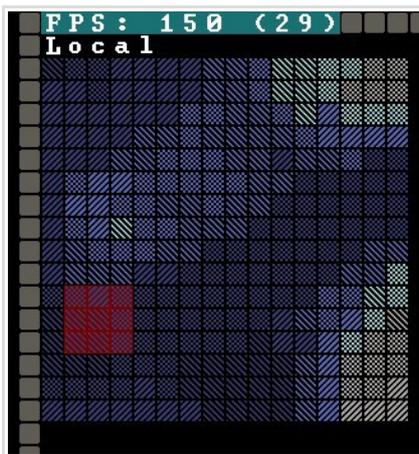


世界にドワーフ文明が複数存在している時はこの画面で自分の所属する文明を選択します。

+/- で切り替えることができ、ワールドマップに自文明の拠点がハイライト表示されます。

このように画面右で何かを選択する時はカーソルキーでなく +/- キーで選択することが多く、今後よく出てくる操作ですので是非覚えておいてください。

Relative Elevation と Cliff Indicator



Relative Elevation はローカルマップ内の一番低いところと一番高いところを相対的に表示する標高計です。(海拔ではないことに注意)

Cliff Indicator も似たようなもので、数字でその場所がどの程度切り立った地形をしているかを表現しています。狭い範囲に大きな数値の開きがあるということは標高差の激しい切り立った崖や山岳になっているということです。切り立った土地はマップ全体を把握したい時に階層を何度も切り替えなければいけなかったり、交易キャラバンのワゴンのアクセスが大変だったりするかもしれないので、ある程度平坦な土地の方がプレイしやすいでしょう。

次は入植画面で確認できる地下環境について簡単な説明を行いますので、もう一度 TAB を押して、最初の画面に戻ってください。

5.3. 地層について

地下は大まかに表層、中層、深層というように別れており、様々な地層が複数の階層にまたがって存在します。

基本的に表層大部分はSoil layer（土壌層）、中層以下はStone layer（岩石層）から成っており、Soil layerはスピーディに採掘する事ができ、序盤に手っ取り早く生活空間を確保するのに適しています。ガラスなど特殊な工芸品の材料となるSandやClayが分布していることがあります。

Stone layerからは建材となる石、原石、鉱石といった資源が採掘できますが、採掘のスピードがSoil layerに比べて著しく落ちます。また、Stone layerで採石できる石は建材や工芸品の材料としての用途しかないもの(non-economic stone、ただの石)と、鉱石や石炭などの有用な石(economic stone)に大別されます。鉱石を埋蔵しているかどうか、その鉱石がどの金属のものかは土地によって異なります。

また、巨大な地下洞窟が世界中どここの地下にも広がっており、中層以下の深さを採掘した時に高い確率で見つかります。地下洞窟は様々な鉱石や原石を埋蔵し、地上のほとんどの木々よりも価値が高い地下植物が生え、布資源の素材になる糸を吐くCave spiderなどの地下生物が住みます。さらにほとんどの地下洞窟は地上と同様マップ端が外界とつながっており、時にはもっと凶暴な生物(Forgotten Beast 創世紀の怪物)が別の土地からやってくるかもしれません。深層以下には石の他にマグマ、最深層には巨大なマグマ溜まりやAdamantineの鉱脈が分布します。

入植地選択画面には、その入植範囲にどういった土資源、鉱石が存在するかが大まかに表示されています。また、オプションでAquiferをオンにしていた場合は、その地域にAquiferがあればこの欄に表示されます。画面写真の例を見てみましょう。



Clay、Deep soilの表記は土壌層に粘土が存在し、土の層がそこそこの厚いということを表しています。ある程度の深さを掘らないと採石できないかもしれません。Very Deep, Deep, Some, Littleといったように土の層の厚さが表現されます。もちろん、岩肌剥き出しの山岳地域の真っ只中など、Soil layer自体が存在しない場所では表示されません。Shallow metals、Deep metalsは、比較的浅い階層、深層ともに金属鉱石が存在することを表します。細かいですが、表記がmetalとmetalsの場合があり前者はその層で採れる鉱石が1種類、後者は恐らく複数の種類の鉱石があるということだと思います。鉱石の種類は掘ってみるまでわかりません。SoilとMetalの場合でDeepの意味が異なっていることにご注意ください。

Flux stone layerはその土地にFlux stone(※)の分布する層があるということです。

※Flux stoneはeconomic stoneの一種で、通常の石材資源としての用途の他に、Iron(鉄)からSteelを製錬する際に溶剤として大量に必要になります。Steelは武器防具を作る際にAdamantineを除いて最も優れた金属で、Dwarf Fortressの世界ではドワーフのみが製鉄によってSteelを大量に生み出す技術を持っています。Ironの鉱石となる鉄鉱石にはLimonite(褐鉄鉱)、Hematite(赤鉄鉱)、Magnetite(磁鉄鉱)の三種類があり、それぞれに貴重です。Flux Stoneと鉱石がある土地に入植しても採れる鉱石が鉄鉱石であるとは限りません。鉄鉱石とFlux stoneが両方取れる土地でなければSteelの大量生産は難しくなります。Steelが作れなければ装備の材質をCopperやIronで妥協するか、Steelよりは落ちますが、Bronze(青銅)といった他の合金に代替を求める、あるいは金属の供給を交易に頼ることになります。Flux stoneが無い土地に入植した時に限って鉄鉱石がジャンジャン取れたりして悔しい思いをすることはよくあります。

ここからは完全に余談ですが、Flux stoneとは、製鉄の際に溶剤(flux)として必要になることから(おそらくこのゲーム独自に)つけられた呼称です。化学的には炭酸カルシウムを主成分とする石灰石、及びその変成岩のことで、現実の工業製鉄にはもっぱら石灰石が用いられているようです(Wikipediaの「鉄#製錬」の項などが詳しい) Dwarf Fortressの製鉄は、現実の産業革命・転炉法発見以後の製鉄工程を忠実に模したのようになっていくらしく、原料からの鋼鉄の製錬には「鉄鉱石→鉄」「鉄+Flux+炭素燃料→銑鉄(Pig iron)」「鉄+銑鉄+Flux+炭素燃料→鋼鉄」という段階的な工程を必要とします。Dwarf Fortressの世界での人間の技術力が、現実の歴史における産業革命よりはるかに前のものであることは疑いないので(中世ファンタジー的な世界ですから)、この世界においては鉱物知識と鍛冶技術に優れたドワーフのみが先んじて、量産可能な製鉄技術を持っているということなのでしょう。このゲームにはCalcite(方解石)、Chalk(チョーク、白亜とも)、Dolomite(苦灰岩)、Limestone(石灰岩)、Marble(大理石)の5種類が製鉄に利用可能なFlux stoneとして登場します。…どうかして。ゲーム内での具体的な製鉄の手順、操作についてはドキュメントの後半、鍛冶の項目にて…。

次のページでは入植に適した土地を探す方法について説明します。

5.4. 条件を絞り込んで入植に適した土地を探す

入植画面には希望の条件に合った入植地を検索し、マップ上にマークしてくれる機能があります。便利ですので是非使っていきましょう。fキーを押してください。

写真のような画面になります。カーソルキーで項目を選び、希望の条件を選択します。

X,Y Dimension 入植範囲の広さを指定
 Savagery 自然環境
 Evil 土地のアラインメント **Low-善性 High-邪悪**
 Elevation 標高差
 Temperature 気温
 Rain 雨量
 Drainage 水はけの良さ。水の蒸発に関するパラメーターだとか。筆者はあまり気にしたことがありません
 Flux Flux stoneの有無。重要
 Aquifer 帯水層
 River StreamまたはBrook。川は綺麗な水を手に入れる貴重な手段となり、また釣り場として食料源にもなるため、できれば欲しい。小川のほうが安全です。
 Shallow Metal 浅い金属層
 Deep Metal 深い金属層
 Soil Soil layerの有無と厚さ
 Clay 有無



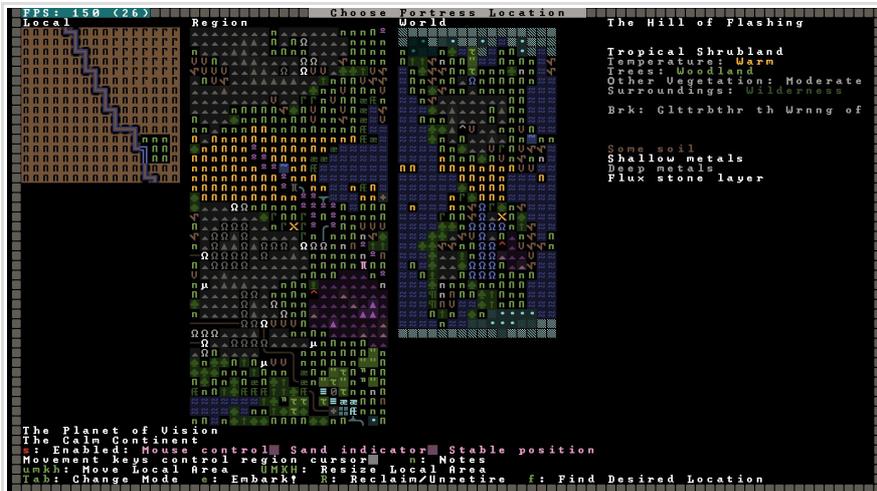
希望する条件のない項目はN/A（なんでもええ）にします。

とりあえず、写真のような条件にして、Enterで検索を開始してみてください。

マップ画面がXとXで埋め尽くされた後、Xのみが点滅する状態になると思います。点滅している地点が検索にマッチした土地です。ShallowとDeepにMetalが分布しFluxも必要で…など、これは生成オプションがデフォルトだとそこそこ厳しい条件ですが、金属分布がFrequent以上ならば金属に関しては問題ないと思います。たぶんヒットすると思いますが、もしマッチする地点が見つからなければ、ElevationをN/Aにしたり、Soilの量を変えてみるなどして何度か試してみてください。

ヒットする地点があったらESCで検索インターフェースを閉じ、カーソルを移動してヒットした地点を確認しましょう。

ローカルマップ内でも入植範囲を移動すると土地条件は変化しますが、検索後の状態であれば自動的に条件にマッチしている場所に入植地がマークされます。もう1度fキーを押すと検索結果はクリアされ、また別の条件で検索をかけることができます。良さそうな条件の場所は見つかりましたか？



筆者はこのような土地を見つけました。南西に自文明の拠点、北東すぐ近くにゴブリン拠点が多く存在する、最前線と言っても良さそうな立地です。ゴブリン拠点のさらに向こう北東の海沿いと、南には人間の拠点、写ってませんが西にはエルフ拠点もあり、にぎやかそうな土地です。ローカルエリアの南西に小川が流れ、Soil layerはほどほど、金属には困らなそうですしFluxもあります。ここに入植することにします。

eキーで入植地を決定します。最終確認が出ますので、Enterで決定します。

なお、海沿いの土地などを選んだ場合最終確認で「You have selected an area with salt water It might be very difficult to survive here」という警告が出る場合があります。これは土地が塩分を含んでいるため普通の手段では真水が手に入らないことを示しており、避けたほうが無難です。内陸部の入植地を選び直しましょう。

また、「Your selected Civilization is dead or dying」といったメッセージが出る場合もあります。これは今選ばれている文明が減りかけ(or 滅んでる)という意味で、滅びかけの文明を選んだ場合、要塞の発展がまだまだ途上な段階から入植地のメンバーに王が誕生したり、首都になることがあります。そうなるとまだ要塞発展段階なのに王がROYALな環境やアイテム生産を要求してきたり、人口条件を満たしていないのにかなり早くからSIEGE(包圍攻撃)が発生するなどデメリットが結構キツイので、最初のうちはこれも避けたほうが良いでしょう。無難にプレイするにはそこそこ発展している文明に所属しておくことです。

入植地を決定したら、次は入植に連れていく初期ドワープのステータスと、持ち物を決めます。

5.5. 初期ドワーフのスキルと持ちこみアイテムの決定

ゲームスタートまでもう少しです！頑張ってください。

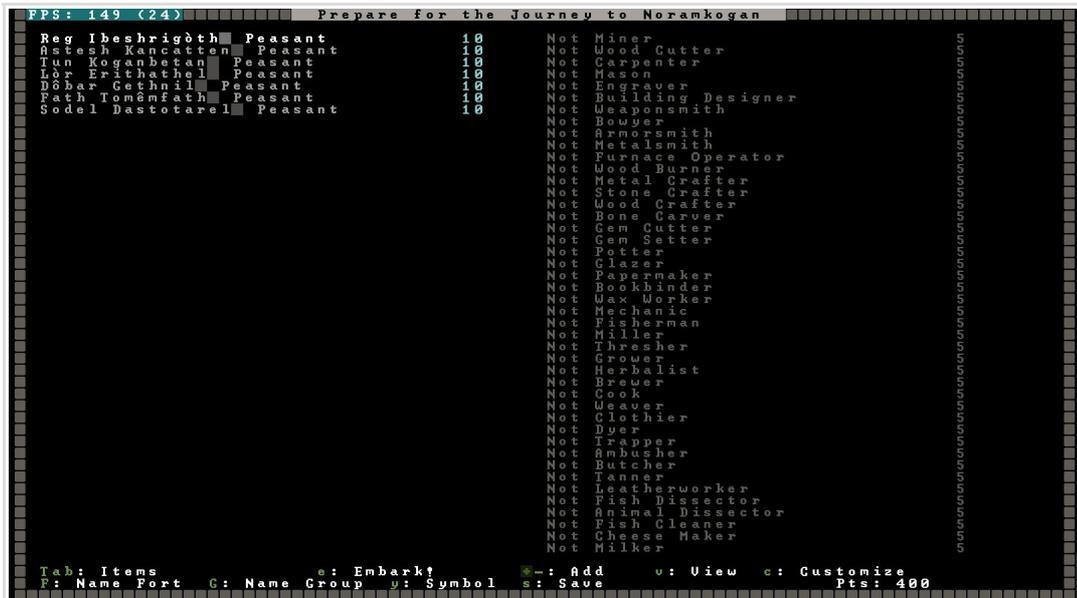
入植地を決定すると **Play Now! / Prepare for the journey carefully** の選択肢が出ます。

Play Now! では細かい設定を飛ばしてゲームをスタートすることができますが、ドワーフのスキル振りがちょっと中途半端で持ち物にも無駄があるため、**はやくスタートしたい気持ち**をここではグッとこらえて **Embark Profile** を細かく決める事を推奨します。

ドワーフにどんなスキルを割当て、どんなアイテムを持ち込んだかをなんとなくでも把握している方があとあと楽です。

Prepare for the journey carefully を選ぶと **Embark Profile** 画面へ進みます。

Embark Profile 画面では七人の初期ドワーフにスキルを割り振り、入植地に持ち込むアイテムを細かく決める事ができます。

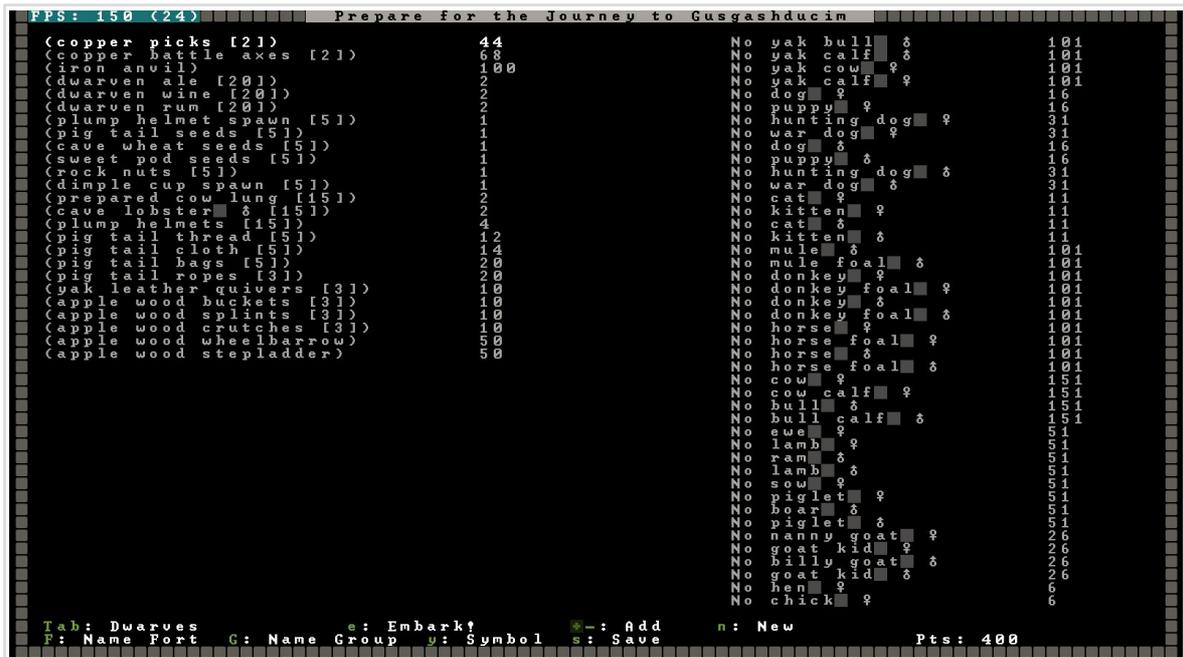


こんな画面が出てきましたね。この画面で初期ドワーフのスキルを決定します。左に並んでいるのがドワーフの名前、画面右にズラッと並んでいるのがさまざまなスキル、今は何も振られていない状態です。スキル名の後ろの5は、スキルを0から1レベルにするために5ポイント消費するという意味です。1→2は6ポイント、2→3は7ポイント、というように増えていきます。このゲームではスキルレベルが最大20まで上がりますが、Embark Profileではドワーフ毎に、各スキルの最大が5レベル、合計値が10まで割り振る事ができます。（例：5レベルのスキルを2個、2レベルのスキルを5個といったように）

右下に400と表示されているのが残りのポイントです。

ポイントはスキルとアイテム共通で消費されます。初期の残り400ポイントだとスキルを振ってる途中で足りなくなるので、まずはいらぬアイテムを削ってポイントを確保し、スキルに振り終わった後残りのポイントで所持品を選ぶことをオススメします。

Tab を押してアイテム画面に移行します。



左に現在持ち込むことになっているアイテムと数、必要なポイントが表示されています。右側は家畜です。

+/-でアイテムを増減することができます。

とりあえず上から3番目の anvil と、下の方に並んでいる leather quivers, buckets, spilints, crutches, wheelbarrow, stepladder あたりは消してしましましょう。

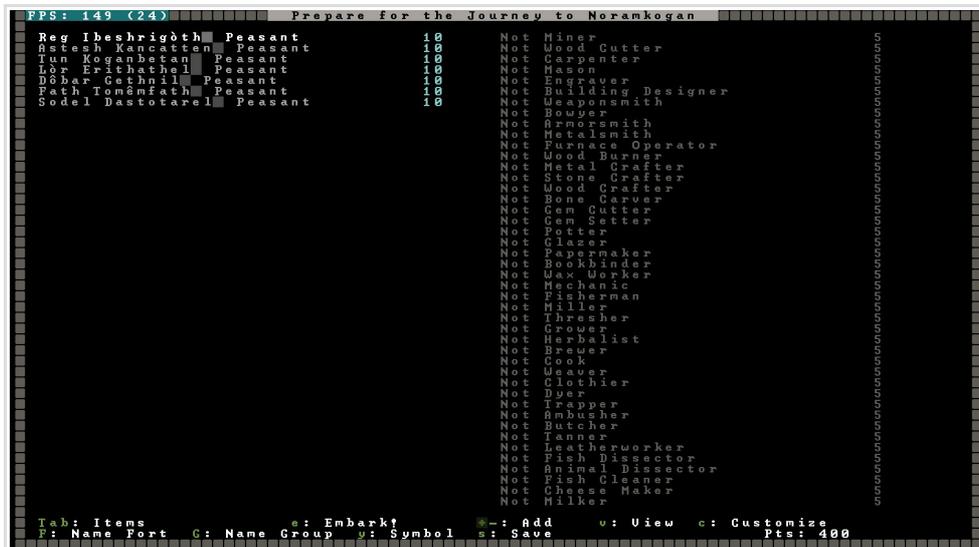
※なんでそれらのアイテムはいらないの？

anvil は鍛冶に必要な鉄床です。当然武器防具の鍛造を行う際に必要なのですが、金属加工を行うのは少し先になりますので今回は必要ありません。必要pt も100と高いです。交易で手に入るようになってからで充分です。鉱石分布Frequent なら序盤から鉱石は手に入るので、ゲームに慣れてきたら Anvil 持ち込み、ドワーフに各種 smith のスキルを振って最序盤から Metal 装備を用意していくといったプレイもアリでしょう。

quiver (矢筒) も今回のプレイではハンターを連れて行かないので最序盤は必要ありません。軍隊などで必要になる頃には交易か生産で手に入ります。bucket (バケツ)、 splint (骨折治療用の添え木)、 crutche (松葉杖)、 wheelbarrow (手押し車、石材の運搬効率を上げる)、 stepladder (はしご、樹上果実の収穫に必要) などは場合によって必要になりますが、現在のバージョンでは入植地に木が生えてさえいれば木材はかなりの量が手に入るので、木製のツール類は序盤から自分で生産することでまかなえます。ここではポイントを重視してツール類を削り、スキルに振った後は食料と飲料を優先的に用意するのが良いと思います。

thread (糸) cloth (布) は医療品として緊急に必要な時に自分で用意するのが難しかったり、用意するにしても時間がかかってなかなか治療にとりかかれなかったりといったことがあるので、数個は持ち込んでおきます。念のためです。医療用以外としては thread は cloth の、 cloth は衣服の生産素材として使われます。

ポイントを確保したらドワーフにスキルを振ります。Tab を押してスキル画面へ。



スキルが多すぎて何が何だかわからないでしょうし、各スキルの説明は別項に回しますので、ここでは以下のように振ってください。カーソルキーでドワーフとスキルを選び、+/- でポイントの増減です。一覧から該当スキルを探すだけでも結構大変だと思いますが頑張って。

ドワーフ1	Miner +5, Mechanic +5 (Proficient)
ドワーフ2	Miner +5, Stone Crafter +5
ドワーフ3	Wood Cutter +1 (Novice), Carpenter +5, Building Designer +1
ドワーフ4	Wood Cutter +1, Mason +5, Building Designer +1
ドワーフ5	Grower +5, Brewer +5
ドワーフ6	Grower +3, Cook +5, Butcher +1, Tanner +1
ドワーフ7	Wound Dresser +2, Diagnostician +1, Surgeon +1, Bone Doctor +2, Suturer +2, Judge of Intent +1, Appraiser +1

初期ドワーフのスキル振りにはプレイスタイルによって色々な考え方があり、100人のプレイヤーがいれば100人とも細かく違ってくるでしょう。それでも、序盤に特に重要とされるスキルのいくつかはだいたい共通しています。ここではそれらを押さえつつ遊びの出にくい編成にしたつもりです。

Miner(鉱夫) - 採掘

Carpenter(大工) - 木製の建築と家具作成

Mason(石工) - 石製の建築と家具作成

Wood Cutter(木こり) - 木材確保のための伐採

Mechanic(機械) - mechanism(機械部品)作りとmechanismを使用する建築

Grower(栽培) - 畑作農業

Brewer(醸造) - 酒の醸造

Cook(コック) および **Butcher**(屠殺) - 料理と食肉解体、オマケで付けた**Tanner**は皮なめし

Diagnostician(診察), **Wound Dresser**(包帯), **Surgeon**(外科手術), **Bone Doctor**(接骨), **Suturer**(縫合) - 医者

Diagnosticianは全ての医療のスタートとなるため必須。包帯・接骨・縫合は多くの怪我で必要な治療になるためそれぞれ重要度が高い。Surgeonが必要となるシーンはそれほど多くない。

Appraiser(目利き), **Judge of Intent**(相手の意向を読み取る能力、筆者は「顔色伺い」と訳しています) - 交易用
特にAppraiserは無ければアイテムの価値がわからないため、交易時の目安にするため最低1振っておく。

Minerには序盤の居住空間の掘削と、石材の採掘、その後はStone Crafter(石細工師)として初回の交易で輸出するための工芸品と、Mechanicには防衛トラップ用のmechanismを作ってもらいます。

生産物を多く作り始めるとそのドワーフはかかりきりになるため、専門の生産スキルを2種類以上身につけても効率は良くないので、必要になるのが瞬間的なスキル(伐採など)と生産スキルを組み合わせるのが良いと考え、ここではWood Cutterに家具職人(Carpenter, Mason)を兼ねてもらい、伐採時以外は生産に集中できるような編成にしています。

Growerは一人でもいいのですが他に入れたいスキルを特に思いつかなかったので今回は二人にしてそれぞれ料理人と醸造人を兼ねてもらいます。種を多めに持ち込んで大きめの畑を作り、食料確保に余裕を持ったプレイをしたいと思います。

7人目は医者とトレーダーを兼ねています。どちらの仕事も基本的に平常時は暇なので、このドワーフにはマネージャー、医療主任、簿記係(10.2. 貴族の任命を参照)など雑務を一手に引き受けてもらいます。

厳密にはここでスキルを振らなくてもゲームスタート後に仕事は振れるので、Wood CutterやBuilding Designerに振った分などは他に回してもいいのですが、1だけでも振っておくと自動でそのスキルに対応するlabor(職業)が有効になるので、操作の簡略化のために振っています。

では、改めて持ち込むアイテムを決めましょう。ゲーム開始までもう一息です。

アイテム選択画面でnを押すと追加できるアイテムが一覧で表示されます。そのまま文字列を入力することで対象のアイテムを検索することもできます。

所持品は以下のようにしました。ポイントが余ったら適当に酒や肉や種なんかを増やしてポイントを使い切ってください。

ドワーフが必要とする食糧は1人につき1年で食品6,酒16くらいだそうです。

普通にプレイすると1月にスタートし、最初のドワーフキャラバンは8月以降(ゲーム内ではAutumn)に訪れますので(その前にエルフ、人間の商隊が来ることもあります)、食糧事情に不安なくプレイするのであれば半年程度を食いつなげるだけの酒と食品を持ち込みと生産で確保する必要があります。(キャラバンが来る前に移民がやってきて養わなければいけないドワーフが増えることにも注意しましょう。初回の移民は大体10人前後であることが多いです)

十分な余裕を持って過ごせるようにしたいところです。(下記は充分な量です)

また、ドワーフの料理は輸出品としても優秀な価値を持ちますので、料理の食材となる肉や酒は多めに越したことはありません。

ドワーフは同じ酒ばかり飲んでいると飽きて水しか飲まなくなり、不幸になったり作業効率が激減します。序盤はplump helmetばかり栽培、醸造しますが、軌道に乗ったら作物の種類を増やしたり交易で手に入れるなどしているんな酒を用意してやりましょう。

アイテム

copper picks [2]	つるはし。Minerが装備します。たぶん最初から選ばれてるはず
copper battle axe [2]	斧。Wood Cutterが使います。同上
dwarven ale [26]	酒4種を26ずつ。もっと多くても可。
dwarven wine [21]	wineはplump helmetで醸造できるので少なくして他に回してもいいです。
dwarven rum [26]	
dwarven beer [26]	
plump helmet spawn [41]	各種作物の種。plump helmetは四季を通して栽培でき、成長も早い、最も初心者向けの
pig tail seed [21]	地下植物です。種にはspawnとseedのように表記が違うものがありますがどっちも種です
cave wheat seed [21]	
sweet pod seed [11]	
rock nuts [11]	これは植えられず料理に使ったりするものですがとりあえず気にしなくていいです
plump helmets [21]	既になっている実も醸造とか用にいくつか。plump helmetって結局なんなんだよ(哲学)
prepared cow lung [21]	動物性食材いろいろ。肉とか内蔵とか魚とか一杯ありますが安いものを適当に
cave lobster ♂ [21]	
badger tripe [11]	
badger meat [11]	
barn owl meat [11]	
gypsum plaster [10]	骨折の治療に使う石膏粉。序盤の入手が難しいかもしれないので筆者は毎回持ち込みます
pig tail thread [5]	医療用
pig tail cloth [5]	
pig tail bags [2]	バッグ。なんとなく
pig tail ropes [2]	ロープ。井戸を作る時に必要です。すぐには使わないかもしれないが一応
diorite [5]	石材です。掘ればいいんですが、いきなり欲しい時のため数個は持っていきます

※酒、種、食材の端数を1にしている理由は

これらのアイテムは種類ごとにbarrel(樽)、bag(袋)といったアイテム(strage item)にいくつかまとめた状態で持ち込まれます。端数を付けるとその分多くのstrage itemを持ち込むことができるので少しお得というわけで、これは基本テクニックと言われてます。本当は必要ポイント2の肉を1個ずつ大量に持ち込むのが最もお得らしいのですが、最近のバージョンだと違う種類の肉もひとつのBarrelにまとまって入ってくるような気がします。Barrelの容量も本来食糧は10までだと思ったんですが、軽く確認してみたところ食材は1樽に30個くらい入って持ち込まれているようで、そこまで得できてるのかどうか怪しい気がします。面倒です。ここでもやりません。樽が足りないなら木を切ればいいじゃない(某ドワーフ国家の王女談)

家畜

1 war dog ♀	軍用犬。最序盤に要塞入口で番犬になってもらいます
1 war dog ♂	雄雌セットで連れていけば、子犬を産みます
1 cat ♀(♂でもいいよ)	要塞内をうろつろしながらvermin(小型の害虫や害獣)を勝手に駆除してくれます

慣れてきたらwar dogは普通のdogにして、入植後に訓練でwar dogにすることでポイントを少し節約したり出来ます。その他、入植時にランダムで2種類の家畜がつかます。

sを押すとEmbark Profileに名前を付けて保存することができます。次回以降のプレイ時に既存のEmbark Profileを選べば、スムーズに入植できるので是非保存しておきましょう。

ポイントを全て振り終わったら、eを押してください。いよいよ入植、ゲームスタートです！！

6. 参考 - Skill, Labor について

この項目は非常に長くなる上、完全に「データと説明の羅列」になりますので、ゲームに慣れてないうちからこれを暗記する必要とかは全くありません。「あのSkillってどういう意味だっけ?」「このLabor何するもの?」といった時に参照して頂ければと思います。

Dwarf Fortress には「skill」「labor」という概念が存在します。これらはあえて区別する必要がないほど密接に結びついてはいますが、微妙に意味合いが異なるものです。訳するなら skill-職能、labor-職業または仕事の割当てといった意味になるでしょうか。

あるドワーフが何らかの skill を持っていることと、その skill を使用する labor に従事しているかは、別の問題なのです。

ドワーフは skill を持ち、skill はそれに関連した labor の作業を行う時に発揮され、磨かれるといった具合です。高い skill を持ったドワーフが、その skill に関連する labor に就いた場合、仕事のスピードとクオリティの両方が上がります。典型的なものは生産で、家具や工芸品、武器防具といったアイテムの質と価値は生産に従事するドワーフの skill に大きく左右されます。

何らかの labor をドワーフに割り振る際、必ずしもそのドワーフが関連 skill を身につけている必要はなく、skill がなくても仕事はしてくれます。その場合、skill を持ったドワーフが同じ仕事をするのに比べて所要時間は長くなり、生産職であれば完成品のクオリティは落ちるでしょう。

また、高い skill を持ったドワーフも、その skill を発揮する仕事に長くつけなかった場合、skill は「錆つき」衰えます。

各 skill 及び labor にはゲームプレイ上重要なものとそうでないものがあり、ゲームが開発中である関係上、中には現状のところほぼ（あるいは完全に）死に skill、死に labor となっているものもあります。

この章では、各 skill と labor の結びつきと仕事内容、及び関連施設をおおまかに解説した上で、それぞれゲームプレイ上どの程度重要なものかを（筆者の独断に基づき）分類しています。

skill, labor とともに非常に種類が多く、使用する素材が違うだけのよく似たスキルもあるため、ゲームに慣れてないうちは「こんな skill 持った移民が来たけど、この labor が何をやるものなのか、あと仕事に必要な設備がわからん」

「labor はオンになっているのになぜか思った仕事をしてくれない」といった事がよく起きます。そんな時に下記の対応表を使って labor と設備の割当てなどを再確認して頂ければと思います。

6.1. Skill

Skill はおおまかに、Labor と直接結びついている Labor Skill、戦闘時に発揮される Combat Skill、ドワーフの会話力や性格などの社会性を表す Social Skill に大別されます。

ゲームプレイの上で頻繁に気にすることになるのは Labor Skill と Combat Skill で、これらはドワーフを適切な Labor に割り振って作業させたり、Combat スキルであれば訓練を行わせることで能動的に伸ばしていくことができ、プレイ効率に大きく影響します。たくさん作る必要があり、アイテムにクオリティが存在する種類の生産 skill は育てる恩恵が大きくなり、逆にたまにしか出番のない labor や skill によってアイテムのクオリティに差がつかない skill は育てる必要がないということになります。

Social Skill については、入植時に交易用に割り振った Judge of Intent, Appraiser といったスキル以外はゲームプレイに直接及ぼす影響がわかりにくく、プレイヤーからドワーフに働きかけられる要素も限定的で、気になった時になんとなく確認する程度なので、簡素な説明に留めます。筆者もこのへんよくわかってないスキルが多いです。

6.2. Labor

Labor はプレイヤーが直接ドワーフに割り当てることのできる仕事です。採掘、伐採、様々な物資の運搬といったものの他は、ほとんどが生産に関わる仕事です。生産業の中には素材を数段階に分けて加工を進めていくものがあり、1次加工、2次加工、3次加工といったように分類され、これを Tier システムと呼んでいます。各 Tier の Labor のほとんどが個別の関連 Skill を持ちます。

この項を書くにあたって説明の主体を skill とするか labor とするかはかなり悩んだのですが少しでもゲーム内での実務（labor 割当て）に即したものになるように、まずは labor を順に説明しながら、それぞれの関連 skill を同時に説明していくという順番を取ることにしました。

6.3. Labor の一覧および関連 skill

重要性は4段階あるいはその中間といった分類にしました。一部完全に趣味 labor や死に labor もありますが、プレイスタイル次第と思った labor は B/C という評価が多いです。

A=序盤からほぼ専業として従事させたい。skill を鍛える恩恵もデカイ。

B=中盤以降に大抵必要になる。skill を鍛える恩恵がどの程度かは職による。

C=いれば嬉しい程度、または活躍の機会が非常に限定的で趣味寄り。skill を育てる必要は基本的にない。

D=ほぼ趣味、または完全に不要。積極的に使うことはまずない。

太字が筆者による個人的な高頻度登用、重要職です。

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など
Mining	Miner	A	掘削。壁や地面の切削を行う。pick を装備していなければならない。
Carpentry	Carpenter	A	大工。木製の建築や家具の作成。特に bed は石では作れないため必須。作業場は Carpenter's Workshop
Bowery	Bowyer	C	弓職人。木製あるいは骨製の crossbow を作成する。作業場は Bowyer's Workshop
Wood Cutting	Wood Cutter	B/C	木こり。樹木の伐採。木材の需要自体は多いが、常に伐採し続けるわけではないので兼業として。axe を装備するので軍隊編成前の非常時戦闘員としても。
Woodcrafting	Wood Crafter	C	木細工。木製の工芸品、武具の作成。作業場は Craftdwarf's Workshop
Masonry	Mason	A	石工。石製の建築や家具の作成。石製家具は木より良いことが多いが少し製作に時間がかかる。作業場は Mason's Workshop
Stone Detailing	Engraver	B/C	彫刻。石の壁や床を磨く。さらに彫刻を施す。部屋の価値上げ等でたまに活躍
Stonecrafting	Stone Crafter	A/B	石細工。工芸品は序盤の交易にオススメ。中盤以降は暇かも？作業場は Craftdwarf's Workshop
Animal Care	Animal Caretaker	D	獣医。負傷した動物の治療。現在のバージョンではバグ(?)により動物の治療は行われないため、不要 Labor、不要 Skill (動物は自然治癒の範囲で勝手に回復します)
Animal Training	Animal Trainer	C	調教。animal の捕獲と調教、家畜の訓練を行う。捕獲には cage が必要。
Hunting	Hunter Ambusher	B/C	ハンター。野生動物を狩猟する。狩猟には Ranged Weapon と矢玉が必要。狩りは僅かながら危険も伴うため、ドワーフを常時狩りに出す必要は薄い。Strange Moodなどで突発的に動物素材が必要になっても、家畜の屠殺でなんとかできる事が多いし、野生動物を殺すのは軍隊への手動命令でもできる。 ※Hunter が高いドワーフは Crossbow のスキルも高いことが多いので、大抵は徴兵して Marksdwarf にしてしまう方が良さそう。非番時の副業としてはアリ。
Trapping	Trapper	D	罠使い。vermin の捕獲を行う。捕獲には animal trap が必要。趣味。
Small Animal Dissection	Animal Dissector	D	vermin の解剖と素材抽出を行う。有用度はかなり低く今のところ趣味 labor
Gelding	Gelder	C	家畜の去勢。ペットなど、屠殺できない家畜の過剰な繁殖を食い止めるのに有効 (Wiki の猫爆発の項を参照) 作業場は Farmer's Workshop 筆者は割と使うが、活躍の場が限定的なのでスキルを鍛える必要は特に無い
Diagnosis	Diagnostician	A/B	診察。怪我人の診察と治療の指示を行う。Health care に必須だが誤診などは無いと思われるので、割当ててさえいけば skill の訓練自体は不要。
Surgery	Surgeon	B/C	外科手術。内臓損傷に対し外科手術を行う。手術には hospital zone 内に手術台として table が設置されている必要がある。
Setting Bones	Bone Doctor	B	接骨。骨折の治療を行う。hospital zone 内に設置された traction bench を治療台として使用し、治療には zone に備蓄された splint や gypsum plaster を使用する。
Suturing	Suturer	B	縫合。切り傷の縫合を行う。Hospital zone に備蓄された thread を使用する。
Dressing Wounds	Wound Dresser	B	包帯巻き。怪我人に包帯を巻く。Hospital zone に備蓄された cloth を使用する。
Feed Patients/Prisoners	なし	B	看護。怪我人や囚人に給仕を行う。全てのドワーフがデフォルトで有効
Recovering Wounded	なし	B	救急搬送。動けない怪我人を hospital zone に運ぶ。デフォルトで有効
Farming	Grower	A	畑作農。畑の開墾と種まき、農作物の収穫。
Soaping	Soaper	B/C	石鹸作り。lye (灰汁) と oil (植物油) または tallow (獣脂) から soap (石鹸) を作る。soap を使用して洗浄された怪我人は infection (感染症) にかかりにくくなる (しかし感染をゼロにすることは多分できません) soap は建材にもなる。筆者のお気に入り labor。作業場は Soap maker's Workshop
Wood Burning	Wood Burner	B	炭焼き。log (木材) を燃やして ash (灰) や charcoal (木炭) を作る。ash は lye や potash (肥料) の原料に。charcoal は鍛冶の燃料に。燃料不要の magma forge を作った後も steel の製錬には coal が必要になる。作業場は Wood Furnace
Potash Making	Potash Maker	C	肥料作り。ash や lye から potash (炭酸カリウム) を作る。potash は農作物の収穫量を飛躍的に増やします。人員が余ったら。作業場は Ashery
Lye Making	Lye Maker	B/C	灰汁作り。ash から lye を作る。lye は potash や soap の原料になります。作業場は同上
Milling	Miller	B/C/D	臼挽き。石臼で農作物を挽いて色々加工する。食材となる粉末や、dye (染料) など。プレイスタイルにもよるが筆者的には趣味 skill という認識。作業場は Millstone (動力式臼) / Quern (手挽き臼)
Pressing	Presser	D	圧搾。oil, honeycomb, wax などを作る。筆者は養蜂をやったことがないので使ったことがありません。Screw Press 建てたことすらない。趣味 skill でしょう。作業場は Screw Press
Plant Gathering	Herbalist	C	植物採集。指示、または plant gather zone に指定した場所の地上植物を収穫する。暇なドワーフがいたらやらせる程度。樹上果実の収穫には step ladder が必要。
Plant Processing	Thresher	B/C	作物処理。料理・醸造以外の農作物加工を行う。そのままでは食べれない植物を食材に処理したり、thread にするなど用途は様々。作業場は Farmer's Workshop

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など
Brewing	Brewer	A	日本的には杜氏。植物やフルーツを醸して酒にする。酒はドワーフにとって命の水！必須。作業場はStill
Cooking	Cook	A	料理。食材を料理して価値を上げる。美味しい料理を食べたドワーフは幸せになり、長時間作業にも耐えます。また料理は輸出品としても優秀。作業場はKitchen
Milking	Milker	D	搾乳。Cowなどの家畜から乳を採取する。趣味。
Cheese Making	Cheese Maker	D	チーズ作り。milk から cheese を作る。cheese は美味しそうなのに料理に比べて価値が低いため趣味。
Butchery	Butcher	B	家畜の屠殺、動物の解体を行う。ヨゴレ仕事ではあるが動物素材は食材以外にも色々有用なので割と使います。作業場はButcher's shop
Tanning	Tanner	B/C	解体された動物の皮をなめす。皮はなめさないと腐って無駄になってしまう。なめした革は衣服などの素材に。作業場はTanner's shop
Leatherworking	Leatherworker	B/C	革細工師。革を加工し衣服などを作る。作業場はLeather works
Bone Carving	Bone Carver	B/C	骨細工師。skull, bone, shell といった動物由来の素材を加工して色々作れる。骨製装備品はあまり強くないので、工芸品や訓練用のbone boltなどが主か。作業場はCraftdwarf's workshop
Fishing	Fisher	B/C	魚釣り。要塞外に出ている時間が長いと襲撃時に真っ先に犠牲になりがち。Fisher スキルの高い移民(多い)が来て他にやらせることがなければ…程度
Fish Cleaning	Fish Cleaner	B/C	魚処理。Fisher が釣った魚を食用加工する。釣り人とセットでいなければ釣った魚を食べたり料理したりできません。作業場はFishery
Fish Dissection	Fish Dissector	D	魚を処理してmog juice を作る。mog juice は漁業に使うらしいが、現在のところ効果が低くほぼ死にスキルらしい。使ったことはありません。作業場は同上
Furnace Operating	Furnace Operator	B	炉作業。鉱石をbar(延べ棒)にしたり、合金作り、製錬などを行う。金属加工の1次Tier。中盤以降は必須となる。作業場はSmelter/Magma smelter
Weaponsmithing	Weaponsmith	B/C	武器鍛冶。金属製の武器を作る。防具ほど数を作らないのでスキルを育てにくい。作業場はMetalsmith's forge/Magma forge
Armoring	Armorsmith	A/B	防具鍛冶。金属製の防具を作る。防具は全身用に必要になるため数を要求し、中盤以降は働き詰めになる重要 labor。作業場は同上
Blacksmithing	Blacksmith	C	金属家具職人。金属製の家具は価値が高いが、わざわざ作るかと言われると…作業場は同上
Metalcrafting	Metal Crafter	C/D	金属細工師。こちらは工芸品担当。同上
Gem Cutting	Gem Cutter	C	宝石磨き。宝石の原石をカットして価値を高める。作業場はJeweler's workshop
Gem Setting	Gem Setter	C	宝石細工師。工芸品や家具に、カット済みの宝石を飾り付けて価値を高める。作業場は同上
Glassmaking	Glassmaker	C	ガラス職人。sand からガラス玉やガラス製品を作る。趣味っぽい。作業場はGlass Furnace
Shearing	Shearer	C	毛刈り。家畜の毛を刈って wool を採取する。wool はSpinner が yarn (動物性の糸)にする。作業場はFarmer's Workshop
Spinning	Spinner	C	糸捻り。wool を yarn にする。yarn はcloth の素材になる。糸、布関係は素材の種類と工程によっていちいち細かく別れていてややこしい。作業場は同上
Weaving	Weaver	B/C	機織り。各種の糸(thread または yarn) から cloth を織る。spider web の採集も行う。作業場はLoom
Clothesmaking	Clothier	B	仕立て・布細工。cloth から衣類を作る。糸から bag などを作る。作業場はClothier's shop, 布細工はCraftdwarf's workshop
Dyeing	Dyer	C	dye(染料)を使って布を染め上げる。作業場はDyer's shop。あまりやったことがありません。
Strand Extraction	Strand extractor	B/C	raw adamant ine から strand を抽出する。strand が adamant ine 製品の素材となる。活躍できれば嬉しいが、そもそも Adamant ine が採れるのはゲーム後半になるため活躍は非常に限定的。むしろ趣味か。作業場はCraftdwarf's workshop
Pottery	Potter	C	clay から煉瓦やセラミック製品を作る。燃料を消費するので、火山立地に入植して燃料不要の場合などを除けば趣味 labor だと思います。作業場はKiln/Magma kiln(窯)
Glazing	Glazer	C	セラミック製品や石製家具、石細工に釉薬を塗って焼き上げる。やはり趣味かと。筆者はやったことがありません。作業場は同上
Mechanics	Mechanic	A/B	機械技師。mechanism の作成、mechanism を使用した trap や建造物の設置、レバーとの運動処理などを一手に引き受けます。mechanism を使いこなすとゲームが少しだけ複雑になりますが色々やれることが増えて楽しい。作業場はMechanic's Workshop
Architecture	Building Designer	B	設計。Trade depot や Bridge など、機能性のある建築物の建造に必要。全くいないと序盤から困るが、常に必要とされるものではないので兼業で充分。

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など
Siege Engineering	Siege Engineer	B/C/D	ballista(弩)等の攻城兵器の建造と設置を行う。攻城兵器と言ってもプレイヤーが遠征を行うことはないので用途は防衛です。必須ではないので、防衛にSiege Weaponを使うかどうかは趣味。作業場はSiege Workshop
Siege Operating	Siege Operator	B/C/D	実際の防衛時に、攻城兵器の運用はこちらのlaborで行います。
Pump Operating	Pump Operator	C	ポンプ技師。Screw pumpの操作を行う。水やマグマで色々やりたいなら。
Beekeeping	Beekeeper	C/D	養蜂。Hiveを使うらしいですが筆者はやったことないです。バグがあるとか。
Wax Working	Wax Worker	C/D	工芸品にワックス処理をする。waxの入手に養蜂が必要なので養蜂とともに趣味スキル。作業場はCraftdwarf's Workshop
Papermaking	Papermaker	C/D	紙作り。papyrusやcloth plantからpaperを作る。paperの使い途(筆記)がそもそも実装されたばかりで現状趣味なのと、交易でpaperが買えるので筆者は使ったことがありません。作業場はQuern/Screw press
Bookbinding	Bookbinder	C/D	製本。scrollなどを作ります。Libraryでのscribes(写本)やscholar(学者)の活動に使います。図書室で学者が訪問者と議論して筆記して、書いたものはアーティファクト扱いになったりとか、楽しいですが、まあ、ゲームプレイ上は今のところ趣味要素でしょうね…作業場はCraftdwarf's Workshop
Animal Hauling	なし	B	Animal trapとCageをStockpileへ運ぶ。ここからWood haulingまでは運搬laborになります。
Burial	なし	B	遺体の運搬と埋葬。
Food Hauling	なし	A	Foodの運搬。
Furniture Hauling	なし	A	Furniture(家具)の運搬と設置。
Item Hauling	なし	A	Finished Goods, blocks, gems等の運搬。
Push/Haul Vehicles	なし	A/D	Minecart(トロッコ)を動かす。量子保管庫使うなら。っていうか使わなくてもわざわざオフにしません。
Refuse Hauling	なし	B	Refuseの運搬。
Stone Hauling	なし	A	石材の運搬。可能ならwheelbarrowを使う。
Trade Goods Hauling	なし	A	Tradeに指定されたアイテムをTrade depotに運ぶ。他の運搬より優先度が高い。
Water Hauling	なし	C	水の運搬。運搬にはBucketが必要。
Wood hauling	なし	A	木材の運搬。
Cleaning	なし	?	要塞内の清掃。血溜まりや吐瀉物などを綺麗にする。バグで機能していない? DFHackのcleanコマンドを定期的に行いましょう。
Construction	なし	A/B	壁、階段といった建造物の建築。
Deconstruction	なし	A/B	建造物の解体。
Road Building	なし	B/C	Dirt roads, Paved roadsの設置。
Levers	なし	A	レバーの操作。レバー操作は指示出し時のみですし、即時性を求められることが多いのでいつでも全員ON
Alchemy	なし	D	現在のバージョンでは割り当てられた機能がありません。

6.4. Combat Skill, Social Skill, その他

筆者の調査不足につき、説明は非常に簡素です。

Combat Skill

近接武器スキルは攻撃力と、武器で相手の攻撃を弾く確率に影響する。

Axeman 斧での攻撃

Swordsman 剣での攻撃

Maceman メイスでの攻撃

Hammerman ハンマーでの攻撃

Spearman スピアでの攻撃

遠距離武器スキルは攻撃力と命中率に影響する。

Crossbowman クロスボウでの攻撃

Archer 弓での攻撃

Fighter 総合的な戦闘技術 (?)

Wrestler 関節を極めて相手を無力化する。軍人ドワーフは武装させることを第一に考えるため、Fortress Mode ではまず気にしません

Striker 素手での格闘スキル。同上

Kicker 蹴り攻撃スキル。同上

Biter 噛みつき。同上

Misc Object User いろんなもので攻撃するスキル。武器を持たない時に要塞内で襲われたりすると、テーブルの上のゴブレットを投げつけたりするらしい

Shield User 盾による防御。攻撃を受けた時のブロック率に影響。割と重要

Armor User 鎧の慣れ。重装鎧を着た時の行動速度に影響。かなり重要

Dodger 相手の攻撃を回避する。そこそこ重要

軍事に影響が強いSocial Skill

Leader 指導者。小隊長だと上がる

Teacher 主催する軍事訓練での成長率に影響するらしい

Student 受けた軍事訓練での成長率に影響するらしい

Concentration 集中力。同上

Discipline 規律。高いと恐怖やショックでジョブがキャンセルされることが少なくなる。軍事行動への影響が強いそうです

Observer 観察者。索敵能力（視界の広さ）や対峙する敵の次の行動への予測力が上がるとかなんとか

色々なSocial Skill、およびその他のMoving Skill

Swimmer 水泳、水泳スキルの低いドワーフは、深い水で溺れる可能性がある

Crutch-walker 脚を失ったドワーフが松葉杖を使って歩くスキル。移動速度に影響。松葉杖に慣れると徐々に上がっていきます

Persuader 説得。トレード時に相手の機嫌を損ねそうになった時などに影響するらしい

Negotiator 交渉術

Liar 嘘の技術

Intimidator 脅迫

Judge of Intent 顔色伺い。トレード時に相手商人の機嫌がメッセージで表示される

Appraiser 交易品の価値が数値で表示されるトレードの必須スキル。実は振らなくても初回さえ凌げばトレードでグングン上がる

Organizer 主催。Manager による work order や、軍人ドワーフのトレーニング指導で上がるらしい

Record Keeper Bookkeeper の計数作業に影響

Conversationalist 会話。コミュカの高いドワーフは簡単に友人を作る。友人関係は本人と周囲を幸せに（時に不幸に）する

Comedian コメディアン。Conversationalist と同じような感じ

Flatterer お世辞。同上

Consoler ??? 同上

Pacifier なだめる

Wordsmith 言葉を巧みに操る(?)

Writer 執筆。書物を書くスキル

Reader Adventurer Mode で文字を読むのに必要なスキル。Fortress mode では図書室があると暇なドワーフは読書するが利点は不明

Poet 詩人。Tavern や Temple に割り当てるとパフォーマンスを行う

Speaker 話者。詩人のようにパフォーマンスする

Musician ミュージシャン。下の各種音楽系スキルの総合スキル。音楽は詩人同様、Tavern と Temple でのパフォーマンスを行う

Singer 歌手

Keyboardist キーボーディスト

Stringed Instrumentalist 弦楽器奏者

Wind Instrumentalist 管楽器奏者

Percussionist パーカッション奏者

Dancer ダンサー

Scholar の使用する Social Skill

Scholar は Library に割り当てることによって研究と議論を行い、新しい知識を発見することがあります。

Critical Thinker 学者スキル。ひらめき

Logician 学者スキル。論理学者

Mathmatician 学者スキル。数学者

Astronomer 学者スキル。天文学者

Chemist 学者スキル。化学者

Geographer 学者スキル。地理学者

Optics Engineer 光学エンジニア

Fluid Engineer 流体エンジニア

Library や Scholar、Knowledge/Topic といった機能は最近追加されたものです。

現状ではフレーバーとして以外にゲーム内で何か影響があるのかはよくわかってません。

[英wiki - Topic](#)

7. ゲームスタート

7.1. 画面の見方

新天地に到着した！みたいなメッセージをESCでスキップするといよいよゲーム画面です。



左がメイン画面、中央がコマンドメニュー。右に表示されているのがマップ全体の縮小図になっています。このままだとメイン画面が少し小さくて見辛いですね。TABを何度か押すと、表示が切り替わります。全体図は消してしまっても問題ないでしょう。

また、マウスのホイール操作で画面の縮尺を変更することができます。まずはマップを見渡してみましょう。

カーソルキーで視点を移動することができます。また、</>で上下の階層に視点を移動します。

上空に視点を移動すると、木の葉っぱ等が見えます。地下はまだ掘ってないので、何があるかわからない真っ暗な表示です。

それが何なのかかわからないタイルがあったらk(Look)でカーソルを出現させて合わせることでそこにあるものを確認できます。

また、t(View Items in Buildings)ではworkshopなどの建築物に収納されているアイテムを確認することができます。試しにワゴンに積まれたアイテムを確認してみてください。

マップからそこにいるドワーフの状態を確認するにはv(View Units)を使用します。

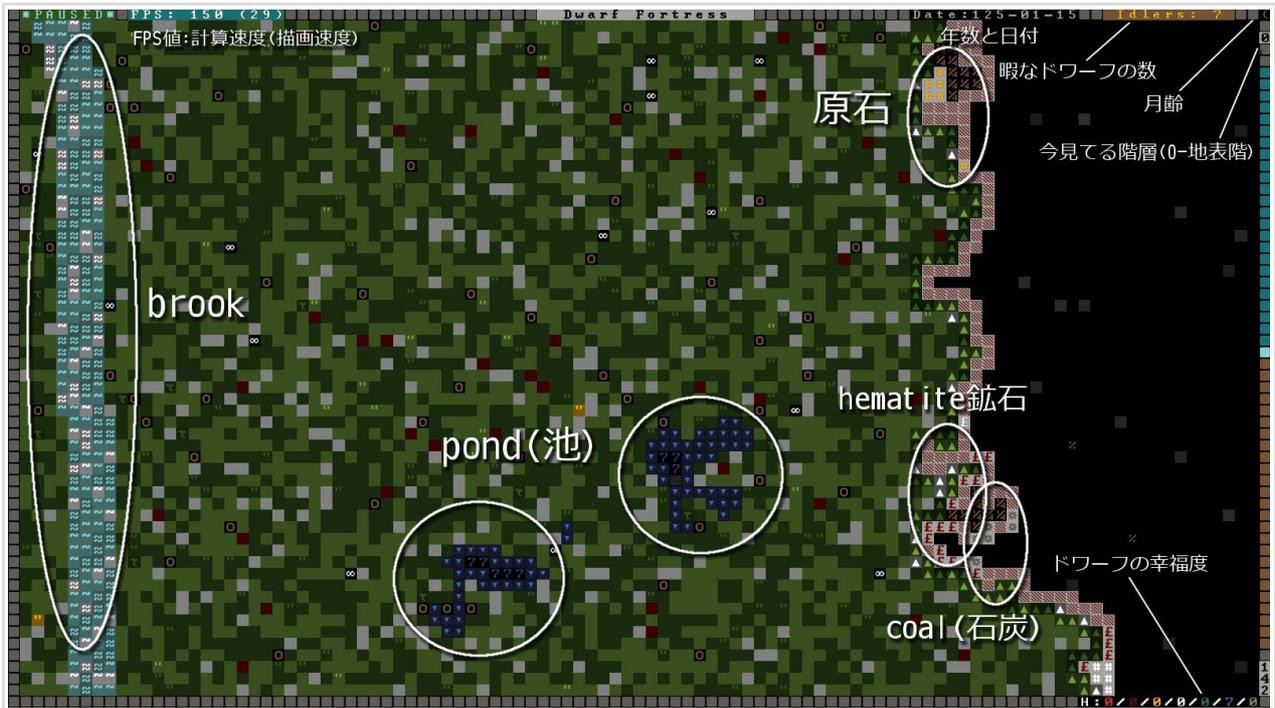
k,t,vは使い方が似ており、それぞれ結構な頻度で使うことになるコマンドですので、一応「タイルとかユニットの確認のための似たような機能が複数ある」ということだけでも覚えておいて下さい。

マップを見渡した後は画面端のインジケータ類を見てみて下さい。

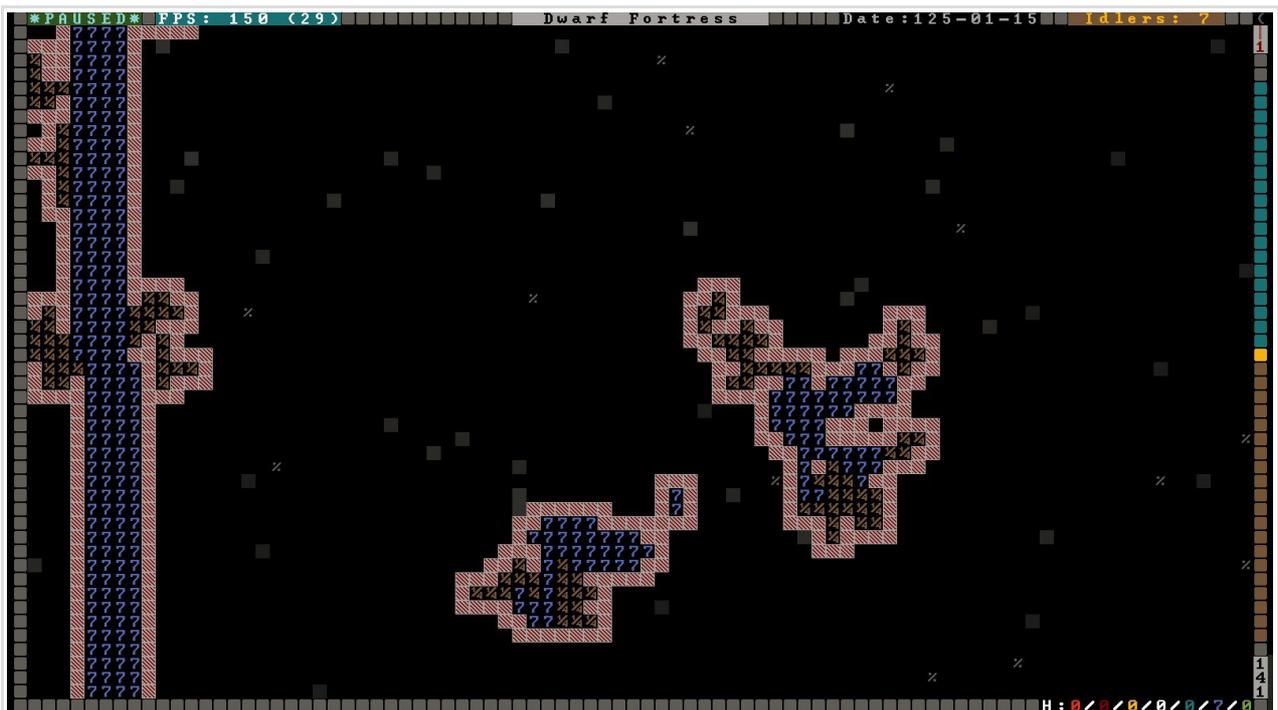
左上に*PAUSED*と表示されていますね。スタート直後は時間が止まった状態になっており、SPACEを押すまで時間は動き出しません。時間はいつでも止める事ができ、ゆっくり考えて指示を出すことができます。とりあえず止めたままにしておきましょう。

画面の端には様々な情報が表示されます。

中でもIdlersはドワーフの仕事を監督する上で特に重要な表示です。Idlersには現在仕事をしていないドワーフの数が表示されます。なるべく遊んでるドワーフがいないように効率よく仕事を割り振るのがこのゲームの楽しく頭を使うところですよ。



地表



地下1F

ここでは表示されていませんが、画面左端に **C H S** といった表記が出る場合があります。これは戦闘、狩猟、戦闘訓練についての新しいレポートがあることを表します。序盤は特に気にすることはありませんが…。

このページに入植地の全体写真を載せていますが、ここまでのスクリーンショットで使用したワールドのプレイログとスクリーンショットを紛失してしまったので、この後のゲームプレイは世界を作り直して行っており、入植地の構造とドワーフの名前が変わっています。違和感のないように構成しますのでお許し下さい。

7.2. 参考 - Main Command Menu

コマンドの意味を簡単にまとめておきます。やってるうちに自然と覚えますから軽く流していいですよ。

Main Command Menu 一覧 **重要または頻出** 滅多に使わない

a : アナウンス (画面下に出てくるメッセージ) ログの表示	a : View Announcements
b : Building (建築) メニュー	b : Building r: Reports
c : 文明情報の確認。ほぼ使いません	c : Civilizations / World Info
d : Designations (デザイン) メニュー o : 各種オーダーの変更。たまに	d : Designations o: Set Order
u : ユニット一覧画面へ	u : Unit List j: Job List
m : 軍隊メニュー 編成後は頻度↑	m : Military s: Squads
N : ポイントやルート of の編集 ※軍隊の巡回ルート決め等に使う程度	N : Points / Routes / Notes
w : Burrow (行動範囲) 設定	w : Make Burrows h: Hauling
p : Stockpiles (貯蔵庫) メニュー	p : Stockpiles i: Zones
q : Workshop のタスクや Room のアサイン	q : Set Building Tasks / Prefs
R : Building / Room / Stockpile の一覧 超長くなるので実用性は低い	R : View Rooms / Buildings
t : Building 内に保持されているアイテムを見る	t : View Items in Buildings
v : ユニットを確認する	v : View Units H: Hot Keys
l : Location の確認。ゲーム後半まで使わない。ロケーションは実装して間もない現状趣味要素	l : Locations and Occupations
n : Nobles (貴族) メニュー、そこそこ使います	n : Nobles and Administrators
z : 要塞ステータス画面へ	z : Status k: Look
Tab : 画面モードの切り替え。必要に応じて	Tab : Move this menu / map
? : ヘルプ (どうせ英語読めません)	? : Help ESC: Options
; : プレイの録画、再生機能など	; : Movies D: Depot Access

Space : ゲームのポーズ・再開 **.** (ピリオド) : ポーズ中に1クロックずつ時間を進める

7.3. 要塞ステータスとユニット一覧

メイン画面からzキーを押すと要塞の現在の状態を確認することができます。



画面は入植から1ヶ月ほどプレイした状態です

左列に、現在の要塞の価値(Wealth)、食材の備蓄量(Food Stores)※重要
右側には現在の人口と職種が表示されています。

上段のサブメニューからは、Animals(家畜の状態とトレーニング指示),Kitchen(Food と Seed の在庫)
Stone(economic stone などの使用を制限できる),Stocks(全アイテムの在庫量と詳細確認)
Health(ドワーフの健康状態)などを確認できます。

※WealthやFood Storesの数の?になっているのは、正確な在庫数がわからないという表示で、Bookkeeper(簿記係)を任命して仕事をさせると正確な数値を出することができます。また、Health機能にはChief Medical Dwarfの任命が必要です。

10.2. 貴族の任命を参照のこと

Kitchen画面からは、食材の使い途を制限することができます。plump helmetは生食とBrew(醸造)時には種を残しますが、Cookでは種を残さないため、ここでCookを不可(赤表示)にしておくとも良いかもしれません。(必須操作ではありません)

また、メイン画面からuキーを押すとユニットの一覧を確認することができます。



こちらでは上段のサブメニューでそれぞれCitizens(入植者)、Pets/Livestock(家畜と捕まえた動物)
Others(野生動物、侵略者、訪問者)、Dead/Missing(死者と行方不明者、敵味方問わず)
を確認することができます。

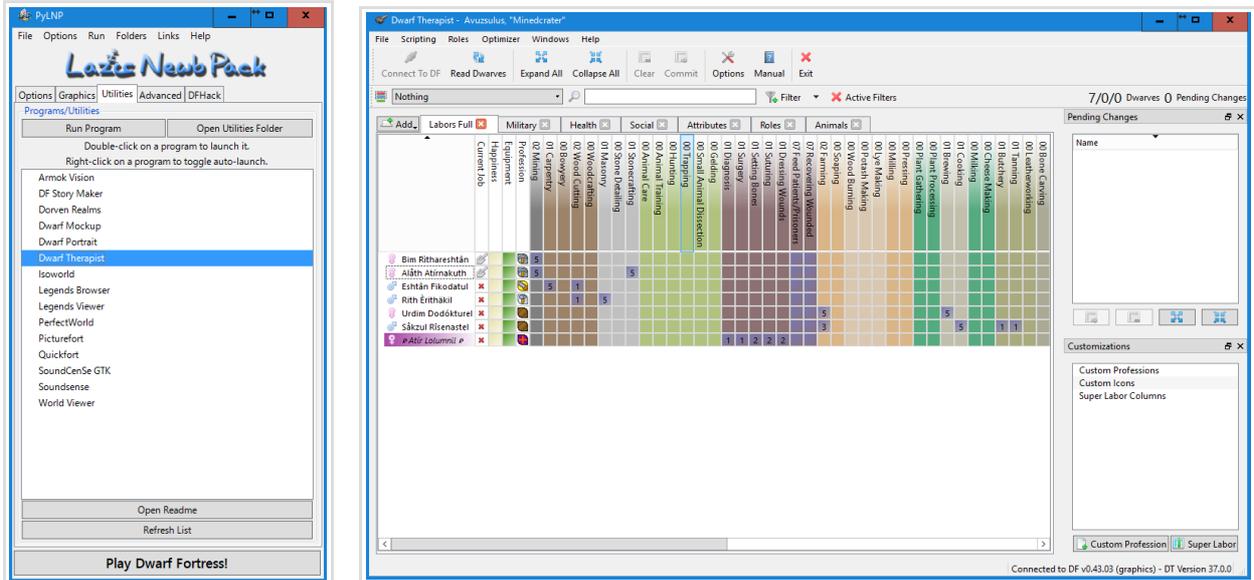
ユニット画面からは、ユニットを選択して直接マップ上のユニットの位置にフォーカスしたり、後述のワークマネージャーの発注を行うことができます。

要塞ステータスとユニット画面はプレイ中何度も見ることになる画面ですので、覚えておいて下さい。

7.4. 必須ツール Dwarf Therapist

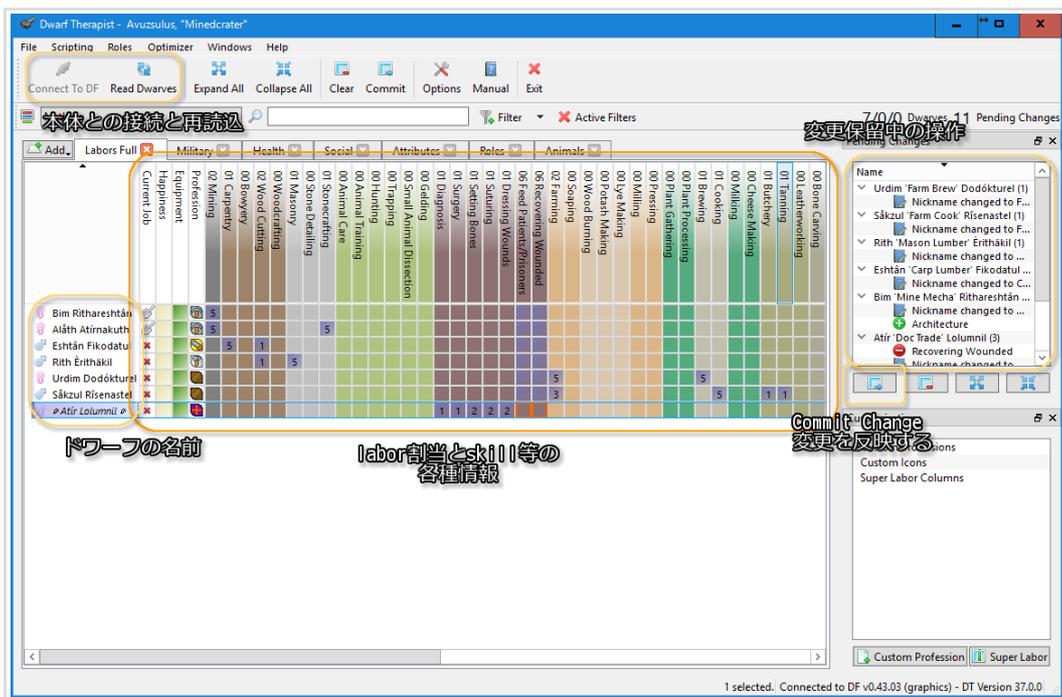
ここで、ゲームプレイで非常に役立つユーティリティをご紹介します。

LNP ランチャーの Utilities タブを選択して「Dwarf Therapist」をダブルクリックしてください。
フルスクリーンでプレイしている場合は F11 でウィンドウモードを切り替えられますよ。



Dwarf Therapist は Dwarf Fortress 本体と連動してドワーフの各 skill レベル、Health ステータスの確認や labor 割当て、軍隊編成などを GUI で操作することができます。特に labor 割当ては本体側での操作がかなり面倒なので、操作が楽で一覧性に優れる Dwarf Therapist は快適プレイには必須ツールとなっています。Custom Profession など高度な機能を使いこなせば、複数の labor 割当てを一瞬で切り替えることもできます。当ドキュメントでも機能を逐一紹介しますが、筆者が使いこなせていない機能もありますので慣れてきたら色々試してみてください。

とりあえず 7 人のドワーフにわかりやすいニックネームを付けましょう。筆者はドワーフの役割がすぐわかるように "Mine S Craft" "Farm Cook" "Doc Trade" といった skill に結びつくニックネームを付けています。また、全員にニックネームを付けておけば、季節が変わって移民がやってきた時に新しいドワーフにはニックネームがないので誰が新しいメンバーなのかひと目で把握できます。Dwarf Therapist 画面でドワーフの名前を右クリックし、Set Nickname からニックネームの変更が出来ます。また、labor のマスをクリックすると割当てのオンオフを切り替えることができます。頻出操作なので必ず覚えましょう。Commit Changes ボタンを押すと変更をゲームに反映します。毎回変更操作を行った後はちゃんと反映させるのを忘れないようにしましょう。



8. 採掘、伐採 (1年目、春)

8.1. 採掘

ドワーフにニックネームを付け終わったら作業を指示していきましょう。

最初に、ワゴンの近くに縦穴を掘って要塞の入口を作ります。横穴のほうが操作が簡単なんですが、平坦な入植地だと完全に真っ平らで土壁がないという事もありますので…

まずは下の階に降りるための ramp (坂) を掘りましょう。

d で designat ions (デザイン) メニューに移り、h で Channel を選択します。



適当な位置にカーソルを合わせて Enter で始点を決定し、1x3 の範囲を選択してもう1度 Enter で範囲を決定してください。

マークした場所で 0 が点滅していれば OK です。ESC で designat ion モードを抜け、SPACE を押して時間を進めてみましょう。

Miner がやってきて縦穴を掘ってくれるはずですが、掘り終わったら1度ポーズしてください。



超劇的 before after

次に、掘った縦穴の先に横穴を掘り進めて要塞入口の廊下を作ってみます。

> で下の階層に移動すると先程掘った縦穴の位置が見えているので、今度は designat ions から d (Mine) を選択し、縦穴の横に幅3マスの廊下を伸ばしましょう。

遊んでる他のドワーフにも作業させたいので、まずは地下農場を設置するための空間を掘ろうと思います。廊下の先に8x8程度の空間を掘って下さい。廊下の長さや細かい形は好きなようにして頂いて OK です。

デザインを取り消したい時は designat ions から x (Remove Designat ions) で取り消したい範囲を選択してください。



木材の確保と家具作りも始めたいので、時間を動かす前に木の伐採指示を出します。

伐採は designations から **t (Chop Down Trees)** を選び、対象の木を含むように範囲選択を行います。選択された木が反転表示されれば OK です。とりあえず近場の木を 10 本くらい切るように指示しておきます。

出来たら時間を進めましょう。2 人は穴掘り、2 人は伐採を始めるはずですが、作業が終わったらポーズしてください。



8.2. 参考 - Designation Menu

```
Designation Menu 一覧 重要または頻出コマンド 滅多に使わないコマンド
d : 壁を掘る
h : 地面を掘って縦穴を作る。堀を作ったり。
  下の階が壁なら Ramp (スロープ) に、
  下が空間なら床を取り除いて Open space になる
u : 壁を削って登り階段にする (i, j より使う頻度低い)
j : 地面を削って下り階段にする
i : 壁を削って上下階段にする
z : Designation の Ramp, Up stair を削って無くす
  Building で作られたものを壊すには d-n を使う
t : 木を切り倒す
p : 植物を採集する
s : 石の床や壁を磨く
e : 磨かれた石の床や壁に彫刻を施す
F : 磨かれた石の壁を Fortification (銃眼のある壁) に
  する ※建築を使うことが多いです
T : 地面に Track (Minecart のレール) を掘る ※建築を使うことが多いです
v : 非表示の彫刻タイルを表示 (使いません)
M : マーカーモードの表示 (普通にゲームを進める分には使いません)
n : building された建築物の解体
x : まだ実行されていない design を解除する
b : アイテムや建築物の属性をまとめて変更 (forbid, reclaim, melt, dump 指定など)
o : タイルのトラフィックコストを指定する。ドワーフの移動の高度な制御、制限に使用します。初心者は気にしないで OK

d : Mine
u : Up Stair
i : U/D Stair
z : Remove Up Stairs/Ramps
t : Chop Down Trees
p : Gather Plants
s : Smooth Stone
e : Engrave Stone
F : Carve Fortifications
T : Carve Track
v : Toggle Engravings
M : Toggle Standard/Marking
n : Remove Construction
x : Remove Designation
b : Set Building/Item Property
o : Set Traffic Areas

h : Channel
j : Down Stair
r : Up Ramp
```

※ 今後も色々な一覧の参考資料で「頻出」と「滅多に使わない」みたいな分け方しますが、あくまでプレイに慣れるまではあえて(無理に理解して)使う必要もないと筆者が個人的に判断しただけの分類です。使用頻度は低くても知っておいた方が良いと判断したものもあります。ゲームに慣れてきたら、色々なものに手を出してみてください。多くの要素に触れることでゲームプレイの幅はどんどん広がります。そして慣れたプレイヤーの方はこれらの表記を読んで「○○が要らないとかありえね〜！センスね〜な」とか言わないように (予防線)

地下の生活区の掘削もデザインしてどんどん掘ってもらいます。

地下 2F 以降へのアクセスは階段を使うことにします。

Dwarf Fortress の階段デザインはすこし面倒な仕様になっていて、地下 1F と地下 2F を繋ぐ時は、地下 1F の床に降り階段を掘るだけでなく、その真下の位置(地下 2F 側)に接続となる登り階段(または上下階段)を建てることで、地下 2F へのアクセスが可能になります。

今回は地下 1F の廊下の奥に 2x1 の下り階段を掘り、そこから地下 10F まで上下階段を繋げた階段ホールを作り、地下 10F にドワーフ達の寝室用スペースをデザインします。

designation メニューから j で down stair(下り階段)を選択します。

適当な地面を選んで、Enter で始点を選択し、2x1 の範囲を選択してもう 1 度 Enter で決定してください。

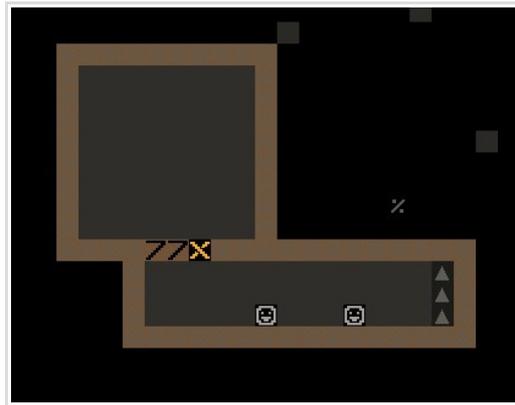


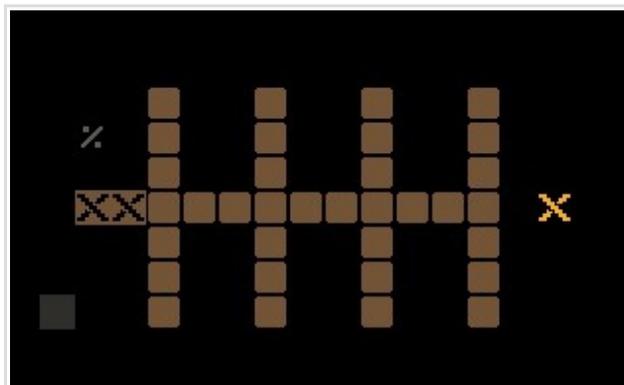
写真7が下り階段

次に i で U/D stair(上下階段)を選択し、>で画面を下の方層に移動し、先程の下り階段の真下の位置を始点に選択、それからいっきに地下 10 階程度まで視点を移動し、2x1 の反対側の位置を終点として Enter で決定してください。

範囲選択は Z 軸(高さ)も含めて 3 次元的に行うことができ、特に今回のように上下階段を掘り抜く時によく使います。

これで、地上階に下り階段、その下に地下 1 階~10 階までの階段ホールをデザインしたことになります。

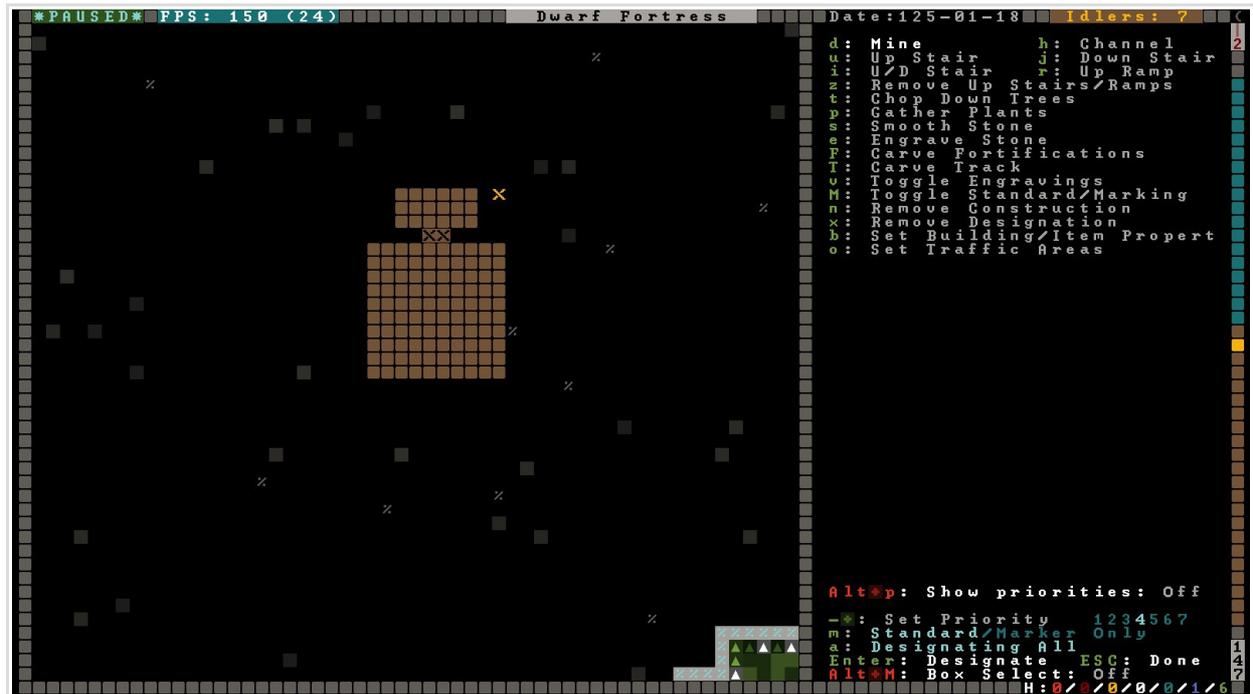
地下 10 階にドワーフの個室にする空間をデザインしておきます。



Xが上下階段。寝室はとりあえず 1x3(ドア、スペース、ベッドを配置する)の空間があれば充分

このように、階段を使って階層を行き来するためには、上下階にそれぞれ階段を設置して接続する必要があります。

ついでに地下 2F に食料庫と厨房用のスペースをデザインしておきました。



まだ時間は止めたままにしておいて、次は Workshop の設置等を行います。

9. Workshop と Stockpile の設置

9.1. Workshop

木材を確保できたので、carpenter に家具を作らせるためのworkshop (作業場)を設置します。作業場はbuildingメニューから設置します。メインメニューから**b (building) → w (workshop) → c (carpenter's workshop)**を選択し、**適当な場所を指定してください。**w,cはショートカットですが、建築物は+/-でも選択できます。workshopの設置には3x3のスペースが必要です。場所を指定すると建築資材の選択が出ます。さきほど切った材木が距離の近い順に並んでいるので一番上の物を選べばいいでしょう。



Carpenter's Workshop		
Item	Dist	Num
almond wood logs	2	0 / 12
birch logs	7	0 / 2
bayberry wood log	7	0 / 7
diorite	11	0 / 6

ワークショップ設置の画面写真上でXに明るいところと暗いところがありますが、暗いXはワークショップ内に置かれる備品でそのマスが通行不可能になる事を示しています。ワークショップを密集させたり壁際に設置する時は気をつけましょう。

資材選択のDistは資材までの歩数、Numは保有している個数を表示しています。Carpenter's workshopは木材か石材1個で建てることができますが、建造物によっては複数の資材を要求します。

次に地下1Fの広場にfarmpplot (農場)を設置します。

farmpplotは**b → p**で選択し、大きさを**umkh**で変更して設置します。farmpplotを選択した後**u**を2回、**k**を2回押して3x3のfarmpplotにし、以下のように4個並べて配置します。



farmpplotは設置された大きさでひとつのbuildingと判定されるので、6x6のfarmpplot1個だと36マスに作物を1種類だけ選んで植えるという操作になりますが、3x3を4つだと9マスのfarmpplotに4種類の作物を選んで植えることができます。序盤は小さめで作ったほうが応用が聞きます。周りを1マス空けてあるのは種置き場にするためです。

9.2. 参考 - Building Menu

Building で建築可能な建築物は、壁や階段といった要塞の構造とクリーチャーの移動に関わる建造物、Workshop、Trap (Mechanism を使用する罠やスイッチ、防衛参照)、Room (11.Room 参照) の起点となる建築物や単体で機能を持つもの、Zone (12.Zone 参照) 内に置くもの、またはそれらを兼ねるものなど、多岐に渡ります。設置型のものは生産済みの設置物、建造型はLog や Stone などの建材が必要です。Building Menu から直接建設するものと、さらにサブメニューから選ぶものがあります。ここではBuilding Menu と(利用頻度の特に高い)Workshop の一覧、構造建築の一覧を載せておきます。

Building 一覧 重要または頻出 あまり使わない I=設置型 B=建造型

a : Armor Stand 防具立て I	b : Bed ベッド I
c : Seat 椅子(Chair や Throne) I	n : Burial Receptacle 墓石 I
d : Door ドア I	x : Floodgate 水門(橋で代用可) I
H : Floor Hatch 開閉床 I	W : Wall Grate 格子壁(水を通す) I
G : Floor Grate 格子床(水を通す) I	B : Vertical Bars ↑と同じ。置くものが違うだけ I
Alt + b : Floor Bars ↑と同じ I	f : Cabinet 衣装ケース。Container とは収納物と機能が多少異なる I
h : Container 収納。箱や袋など種類は様々 I	k : Kennels Vermin の調教に使う。趣味 B
p : Farm Plot 畑。草地か土の地面であれば建材はいらない	s : Statue 石像。索敵用途で設置したりする I
r : Weapon Rack 武器立て I	t : Table テーブル I
Alt + s : 石碑。幽霊の鎮魂に I	O : Dirt Road 未舗装路 建材不要
O : Paved Road 舗装路 床と似てる B	l : Well 井戸 B
g : Bridge 跳ね橋。要塞防衛に重要 B	w : Workshops ワークショップ(サブメニュー)
i : Siege Engines 攻城(防衛)兵器 I	Y : Gem Window 宝石窓(?) I
e : Furnaces 各種の炉(サブメニュー) 炉は実質 Workshop のように機能します	D : Trade Depot 交易所。一箇所だけ建てましょう B
y : Glass Window ガラス窓 I	M : Machine Components 風車等の設備(サブメニュー)
C : Wall/Floor/Stairs/Track 構造物(サブメニュー)	S : Support 支柱。遠隔操作で崩落を起こせる B
T : Traps/Levers 罠、メカニズム関係(サブメニュー)	v : Restraint rope や chain。動物を繋いだり牢獄に I
I : Instrument 設置型の楽器 I	A : Archery Target 射撃的。軍隊の訓練に B
m : Animal Trap Vermin 用の罠(ネズミ捕りのなもの) I	N : Nest Box 巣箱。卵を産む家畜に I
j : Cage 檻 I	Alt + c : Bookcase 本棚。Library に I
R : Traction Bench トラクションベンチ。骨折治療に I	
Alt + h : Hive 蜂の巣。養蜂に I	

Wall/Floor/Stairs/Track 重要または頻出 あまり使わない

Designations の各構造物と機能は同じ。Designations は天然の壁や床を削って構成するのに対し Building は建材を使って建てる。空間に新たに壁を立てたり階段を置いたりするにはこちらを使用する必要がある。

w : Wall 言わずと知れた壁
f : Floor 床を張る。足場や天井にしたり、植物が生えるのを防止したり用途はさまざま
r : Ramp スロープの設置
u : Up Stair 登り階段。何も無いところで高いところへ登りたい時は必然的に Building を使うことが多くなる
d : Down Stair 下り階段。例えば地上 2F に建築したい時は 1F に登り階段、2F に下り階段を繋げその周りに足場を作る…
x : Up/Down Stair 上下階段。Dwarf Fortress の建築は奥が深いよ!
F : Fortification 銃眼のある壁 うまく使えばアーチャー部隊で一方的に外敵を蜂の巣に出来ます
T : Track トロッコのレール
S : Track Stop レールの終点 量子保管庫(後述)で大活躍

Workshops 重要または頻出 あまり使わない 職人の数や生産物の需要に応じて増設しよう。建設には関連 labor に従事するドワーフが必要。また Magma Forge はマグマ発見後のみメニューに出てきます。

e : Leather Works 革製の衣服や工芸品作り	M : Millstone 動力臼 風車や水車で動力を送る必要がある
q : Quern 手挽き臼	k : Clothier's Shop 布製の衣服や工芸品作り
O : Loom 縫製所。糸を布にしたり、web を集めたり	c : Carpenter's Workshop 木製家具作り
b : Bowyer's Workshop Crossbow 作り	v : Magma Forge 燃料不要の Metalsmith's Forge
f : Metalsmith's Forge 全ての金属製品	m : Mason's Workshop 石製家具作り
j : Jeweler's Workshop 宝石カットと飾り付け	n : Tanner's Shop 皮なめし
u : Butcher's shop 屠殺	
r : Craftdwarf's Workshop 対象 labor 多いので真っ先に 2 個目を置くことが多い。序盤から複数置く場合も	t : Mechanic's Workshop Mechanism と Traction Bench の製造
s : Siege Workshop Siege Engine の製造	w : Farmer's Workshop 植物の処理や家畜に関するいろいろ
l : Still 醸造所	h : Fishery 魚の加食処理
z : Kitchen キッチン	d : Dyer's Shop 染め物
y : Ashery 肥料(Potash)と灰汁(Lye)作り	
S : Soap Maker's Workshop 石鹸作り	p : Screw Press 搾搾機 ナッツオイルや紙作りなど…

9.3. Stockpile

Dwarf Fortress では生産の効率を上げ、ドワーフの動線を短く、見やすくするために Stockpile (貯蔵庫) を設定し、アイテムを種類別にひとまとめに保管しておくことが重要な要素になっています。

まず、Carpenter's Workshop の近くに木材の貯蔵庫を設定してみましょう。

Stockpile の設定にはメインコマンドメニューから **p (Stockpile)** を押します。

次に **w (Wood)** で木材を選び、ワークショップの予定地の近くに 10x10 程度の範囲を選択しましょう。



各 Stockpile の対象となるアイテムの分類は慣れるまで少しわかりにくいです。

9.4. 参考 - Stockpile Menu

```
Stockpile 一覧 重要または頻出 あまり使わない(単体で設置せずカスタム設定で他とまとめて済ませる事が多い)

a : Animal と Cage          f : food, drink と seed, Lye や Blood といった樽に貯蔵される液体
u : 家具と設置物、mechanism も  O : Coin
y : 遺体(主に入植者の)      r : 遺体や身体パーツ、vermin 等
s : 未加工の石材や鉱石      W : 木材
e : 未カットの原石
b : 延べ棒/石材ブロック/燃料(Coal, Coke)や Ash、Soap など固形物
h : 糸と布                  l : なめした革
z : 矢玉                    S : 紙
g : 食器、工芸品、楽器、backpack quiver など一部の装備品
p : 武器と食用武器          d : 防具と衣類
c : Custom Stockpile (貯蔵品の詳細な設定が可能)
t : Custom Stockpile の貯蔵品選択画面

/* : Stockpile に置ける Barrel (樽) の上限 ※設置してから変更できます
-+ : Stockpile に置ける Bin (箱) の上限 ※設置してから変更できます

X : Stockpile 配置を解除する
Enter : 設置  ESC : メインメニューに戻る

a : Animal          f : Food
u : Furniture       n : Coins
y : Corpses        r : Refuse
s : Stone           w : Wood
e : Gem             b : Bar/Block
h : Cloth           l : Leather
z : Ammo            S : Sheets
g : Finished Goods
p : Weapons         d : Armor
c : Custom Stockpile
t : Custom Settings

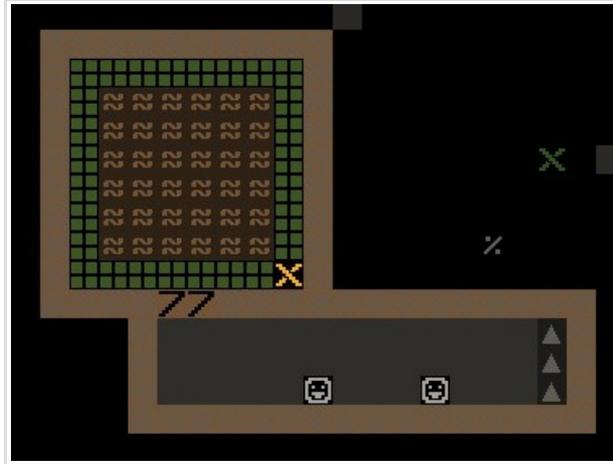
/* : Reserved Barrels - 0
-+ : Reserved Bins - 0

x : Remove Designation
Enter : Select
ESC : Done
```

9.5. Stockpileの詳細な設定、Custom Stockpile

Farmplotの周りに、種置き場を作ります。種はfoodに分類されるのですが、ここでは種だけを保管するCustom Stockpileを設定してみましょう。

まず、**p(Stockpile)→f(Food)**でfood stockpileを選択し、Farmplotの周囲を取り囲むように配置します。



次に、メインコマンドから**q**を選択して設置したStockpileにカーソルを合わせます。

まず、種の保管にはBagを使い、Barrelは必要ないので、**E**を押してBarrelの許可数を0に変更します。

```
Food Stockpile #2
s: Change Settings
eR: Max Barrel - 0
cvU: Max Bin - 0
w: Max Wheelbarrow - 0
a: Will Take From Anywhere
t: Take From A Pile/Workshop
g: Give To A Pile/Workshop
```

a/t/gなどのコマンドはstockpileからstockpileへの運搬を指定したり、素材を供給するワークショップを限定するなど、より高度な設定を行う時に使うコマンドですが、ここでは気にしないでください。

次に**s(Change Settings)**を押すと、Stockpileのカスタム画面が出ます。この画面で貯蔵の対象にするアイテムの分類の確認と、細かいオンオフを選ぶことができます。

e/dで大分類のオンオフ、**a/b**で小分類すべてのオンオフ、**p/f**で選択した小分類のオンオフ、アイテムを個別に選択して**Enter**で、個別のオンオフが出来ます。

Foodを一度**b(Block All)**でオフにした後、Seedsを選んで**p(Permit)**してください。これでこのStockpileの保管物を種だけに限定することができました。終わったら**ESC**で戻ります。

```
Animals
Food
Furniture/Siege Ammo
Corpses
Refuse
Stone
Ammo
Coins
Bars/Blocks
Gems
Finished Goods
Leather
Cloth
Wood
Weapons/Trap Comps
Armor
Sheets
Additional Options
e: Enable a: Allow All p: Permit Seeds
d: Disable b: Block All f: Forbid Seeds
Enter: Toggle 829346: Scroll

Meat
Fish
Unprepared Fish
Egg
Plants
Drink (Plant)
Drink (Animal)
Cheese (Plant)
Cheese (Animal)
Seeds
Fruit/Leaves
Milled Plant
Bone Meal
Fat
Paste
Pressed Material
Extract (Plant)
Extract (Animal)

Single-grain Wheat Seeds
Two-grain Wheat Seeds
Soft Wheat Seeds
Hard Wheat Seeds
Spelt Seeds
Barley Seeds
Buckwheat Seeds
Oat Seeds
Alfalfa Seeds
Rye Seeds
Sorghum Seeds
Rice
Maize
Quinoa Seeds
Kaniwa Seeds
Bitter Uetch Seeds
Pendant Amaranth Seeds
Blood Amaranth Seeds
u: Prepared Food
```

10. 生産

10.1. ワークショップへのタスク指示、農作物の選択

時間を進めると、ドワーフたちが動き出し、指示していた採掘、ワークショップの建設を行い、手空きの奴はアイテムを運搬しはじめるでしょう。

Carpenter's Workshop の建築が終わったら、家具の製造を指示していきます。まずはドワーフの個室を用意するためベッドを人数分用意させようと思います。

q を押し、カーソルを Carpenter's Workshop まで持っていくと画面右に Workshop のタスクが表示されます。

a(Add new task)→b(Construct bed)でベッドの生産命令を出します。7回繰り返してください。

石材運搬用の wheelbarrow も作らせます。wheelbarrow にはショートカットがないので+/-で選択して2台発注します。

最後に a→c(Construct Wooden Chair)で椅子をひとつ発注します。

```
Carpenter's Workshop
Construct Bed
Make wooden Wheelbarrow
Make wooden Wheelbarrow
Construct wooden Chair

a: Add new task  + - / *: Select
c: Cancel task   d: Details
p: Promote task
n: Do task now!
r: Repeat       s: Suspend
Profile requires manager
```

1つのワークショップに入力できるタスクは同時に10個までとなっており、これで埋まってしまいました。作業を見守りましょう。間違ったタスクを発注してしまったらcでキャンセル出来ます。

完成した家具はこのままだと実際に設置されるまで Workshop 内に保管されますが、Workshop 内にアイテムが増えすぎると Workshop の状態が CLT(Clutter) となり生産速度が落ちるため、Workshop の近くに新しく Stockpile を設定しておくといいかもしれません。Bed や Chair などの家具は「Furniture Stockpile」に備蓄されます。p→u で設定しておきましょう。

石材の確保と Mason's Workshop などの設置も行いたいので、しばらく時間を進め、鉱夫の掘った地下の壁を確認して、Stone layer を探して下さい。Stone layer の多くは白や灰色っぽい色で表示されています。k(Look) コマンドで壁を確認して Rough-hewn ○○ Wall という表示がされていればOKです。デザインでその周りを適当な広さに採掘指示を出して下さい。とりあえずは10x10くらいで充分でしょうか。まだ他の場所も掘らせている段階ですし、広すぎると採掘に時間がかかります。

ある程度採掘が進んで石が出てきたら、Mason's Workshop の設置(b→w→m)と、Stone Stockpile(p→s)の設置を行いましょう。Stone Stockpile を設置したら、q で Stockpile のセッティングを確認し、w で wheelbarrow を割り当てておきます。wheelbarrow の割当数はデフォルトで1になっていますので、先程作った分の2以上の数値を設定しましょう。

wheelbarrow を使うことで石材の運搬スピードがあがります。

Mason's Workshop にはドアとテーブルの生産指示を出しました。

```
Stone Stockpile #4
s: Change Settings -
erER: Max Barrel - 0
cuCU: Max Bin - 0
w: Max Wheelbarrow - 4
a: Will Take From Anywhere
t: Take From A Pile/Workshop
g: Give To A Pile/Workshop
```

```
Mason's Workshop
Construct rock Door
Construct rock Table
Construct rock Table

a: Add new task  + - / *: Select
c: Cancel task   d: Details
p: Promote task
n: Do task now!
r: Repeat       s: Suspend
Profile requires manager
```

そろそろ地下1階のFarmplotの開墾も終わっているでしょうから、農作物の栽培指示をします。

qでカーソルをFarmplotに合わせると農作物の選択メニューが右に出ます。a,b,c,dで四季ごとに植える作物を選択できます。とりあえず、畑4面ともplump helmetを植えることにしますが、これで持ち込み分の種を使い切ってしまうので、夏以降の作物はとりあえず保留することにしました。



地下2Fの食料庫用のスペースが掘り終わったので、Food Stockpileを新たに設置しました。(こちらのStockpileはカスタム設定でSeedをオフにしました)
寝室用のスペースが掘り終わるまで時間を進めます。

Carpenterが発注していたbed等を作り終わって手が空いたので、追加でWheelbarrowを2台、Bucket(e)を4つ、Barrel(v)を4つ発注しました。

さらに、Stone Stockpileの近くにMechanic's Workshop(b→w→t)とCraftdwarf's Workshop(b→w→r)を建設指示しました。

10.2. ワークマネージャーを使う 貴族の任命

ワークショップに出せるタスクは10個に限られますし、毎回ワークショップを確認して手動で発注し、さらにワークショップを見張り続けて作業が終わるのを待つのはなかなか骨の折れる作業です。ワークショップが複数になってくると作業が終わってるのに気付かないということも発生してきます。

そこで、Dwarf Fortressにはドワーフをマネージャーに任命し、マネージャーを通して間接的に生産を発注し、生産作業の進捗を一段上から管理・確認できる「ワークマネージャー」という超便利な機能があります。ここではその使い方を説明します。

ワークマネージャーを使えば、10個を超える生産の命令が可能で、現在何個の生産が完了しているかなどをひと目で把握でき、さらに全てのタスクが完了した時にアナウンスでお知らせしてくれます。**中盤以降の必須機能です。**

まず準備として、マネージャードワーフを任命します。**n**を押して**noble(貴族)**画面を呼び出して下さい。

```
expedition leader  Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
militia commander  UACANTI
sheriff             UACANTI
hammerer           UACANTI
manager            UACANTI
chief medical dwarf UACANTI
broker             UACANTI
bookkeeper         UACANTI
```

ゲーム開始後のデフォルト状態ではExpedition Leader(遠征隊長)のみが(恐らく最も社会性の高いドワーフに)自動で割り当てられています。開始時のスキル振り分けで、医者とトレーダーを引き受けてもらうことにしていた7人目に割り当てられています。このドワーフをManagerに任命します。

ついでに、Chief Medical Dwarf(主任医師)、Broker(トレーダー)、Bookkeeper(簿記係)も兼任してもらいます。

各役職にカーソルを移動し**r(replace)**からドワーフを選択してください。

```
expedition leader  Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
militia commander  UACANTI
sheriff             UACANTI
hammerer           UACANTI
manager            Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
chief medical dwarf Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
broker             Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
bookkeeper         Doc Trade  Lolunnil  expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
```

こうなります。

Chief Medical Dwarfを任命したことで、要塞ステータス画面からHealth画面を見れるようになります。Health Careシステムについては [17.Health Careシステム](#) を参照

ところで、Bookkeeperは要塞の資源を計数してくれるnobleですが、デフォルトだと計数クオリティが最低になっておりこのままではカウント作業を行いませんので、計数のクオリティを指定しておきます。カーソルをbookkeeperに合わせて**s(settings)**を押します。とりあえずMedeum Precision程度を指定しておきましょう。下にいくほど計数の正確さがあがりますが、時間がかかります。(最初からHighestにしてもいいです)

そういえば、**REQUIRE**という文字が赤くなっていますね。これは、割り当てられている環境が貴族(役職)の要求を満たしていないということです。要求を満たしてなくても仕事はしてくれますが、自分の地位に見合った環境を与えられないドワーフは不平(不幸)を持ちます。

nobleの要求は**Enter**で確認できます。

BookkeeperとManagerはMeager Office(最低限のオフィス)を要求します。ここでは一人に兼任させているのでオフィスはひとつでOKです。オフィスを割り当てるために必要な家具はchairとなっていますので、後ほど寝室を作る時に一緒に設置してあげることになります。

次にワークマネージャーの使い方を説明します。

10.3. ワークマネージャーの使い方

メインメニューからu(unit list)→m(manager)と操作するとワークマネージャー画面になります。

```
q: New Order   r: Remove   p: Increase priority   t: Max priority
8293: Select   Enter: Set maximum workshops   c: Conditions   d: Details
```

q(New Order)からアイテムの生産を発注することができます。

qの後に文字列を入力することで目的の作業を絞り込んで選択し、発注する数を指定するという手順になります。

Work Orders							Left
Ready:	Construct	wooden Splint	No	linked	shop	5 / 5	
Ready:	Construct	wooden Grutch	No	linked	shop	5 / 5	
Ready:	Make	rock Crafts	No	linked	shop	40 / 40	
Ready:	Construct	rock Mechanisms	No	linked	shop	20 / 20	

ここでWooden Binを20個くらい発注しておきましょう。Binにはアイテムをまとめて保管できるのでStockpileの省スペースができ、輸出時の往復の手間を減らせます。

夏に訪れる移民のためにbedやdoorも追加で10個程度、発注しておくとも良いかもしれません。

ワークマネージャーの操作に慣れるために色々と発注して試してみてください。

左にReadyという表記が出ていますが、ワークマネージャーで発注してから実際に各生産業のドワーフが生産を開始するにはManagerドワーフの承認を必要とします。Managerが怪我で臥していたり、他の仕事で忙殺されている間は新しい発注が機能しませんので、Managerはできるだけ手を空けるようにしておいたほうが良いでしょう。Bookkeeperの計数作業などに関しても同様です。

移民が到着して人数が増え次第、Managerドワーフの雑用Labor(特に各種Hauling)の割当てを外すなどして事務作業に集中させてあげるのが良いでしょう。(Labor操作は7.4. Dwarf Therapist 参照)

また、ワークマネージャーを使い始めると、画面下に生産に関するアナウンスがよく入るようになります。完了報告は青字で表示されますが、赤字のメッセージは「発注したアイテムを生産するために、保管のためのstorage itemや素材が足りない」という要求であることがありますので、よく確認し(aでログを見直すことが出来ます)、必要な素材があるかどうかの確認を行って下さい。

素材がない場合はワークマネージャー画面でタスクをキャンセルするか、たとえば木材であれば伐採を行って素材を用意すれば作業を再開し、要求メッセージは表示されなくなります。

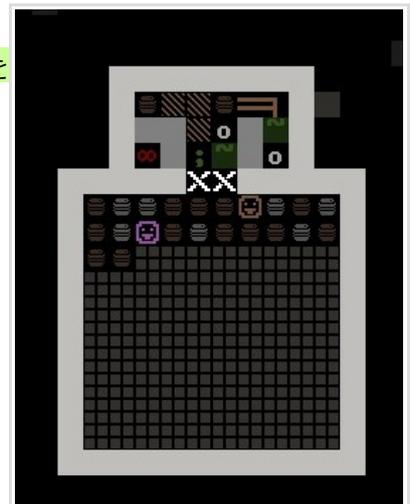
生産の大量発注を行う態勢が整いましたので、食料庫のある階にKitchen(b→w→z)とStill(b→w→l)を建造し、それぞれ料理と酒の醸造を行わせることにします。

料理はPrepare easy meal, 醸造はBrew drink from plantです。ワークマネージャーから20ずつほど発注しておきましょう。作業が終わったら増産します。

料理にはplant, drink, meatなどの食材が複数、醸造にはplant(plant1つから酒5単位を生産)が必要です。

酒と料理の保管にはBarrelが必要になりますので、Wooden Barrel(Rock PotでもOK)の生産指示も出しておきましょう。料理・酒をどんどん生産させているとBarrelなどはいつの間にか足りなくなっているため40個くらいまとめて作ってしまっても問題ありません。

必要に応じてFood StockpileやFurniture Stockpileを拡張しましょう。



以上で、Dwarf Fortressにおける基本的な生産操作の説明を終わります。

これ以降新しく紹介するアイテム生産では必要なワークショップなどの説明は入れますが、ワークショップでのタスク発注といった細かい操作説明は(特殊な例外を除いて)行いません。ご容赦ください。

11. Room

11.1. Bed の設置と Bed room

ゲーム内時間は2月中旬になっています。

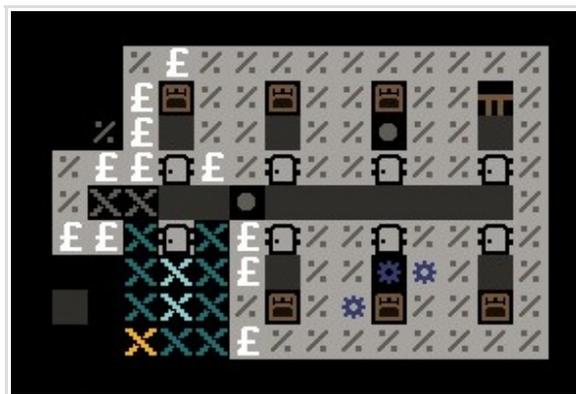
ようやく寝室スペースを掘り終わり、bed と door が人数分揃いましたので、寝室を設置します。

Bed と Door の設置は Building Menu から **b→b (Bed)** でベッド、**b→d (Door)** でドアを選び、設置場所を選びます。それぞれ以下のように配置しました。ついでに、余った端の部屋に、マネージャーに割り当てるための椅子も置きます。椅子の設置は **b→c (chair)** です。



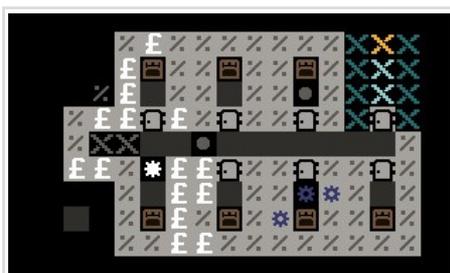
時間を動かすとドワーフたちが家具を運び込んでくれますので、ベッドの設置が終わったら各部屋を寝室として指定します。そのままでもドワーフたちは空いたベッドで眠りますが、**Room 設定**を行うことで各部屋はドワーフの個室となります。**Room** とは特定の家具を起点として空間に機能を持たせる機能です。

q を押してから設置されたベッド(設置予定ではダメ。設置が完了している必要がある)にカーソルを合わせ **r** を押します。+/-で寝室に指定する空間を調整し、**Enter** で確定します。上記のように配置されていれば部屋のサイズを変える必要はないと思います。壁の質も部屋の評価に影響するため、空間指定は壁を1マス含むように行って下さい。



これで Bed のある部屋が寝室として指定されました。画面右で **Current Owner:**を確認すると **Nobody** になっています。この後、**a (assign)** でベッドを各ドワーフに直接割り当てる事ができますが、部屋を持っていないドワーフは空き部屋があれば勝手に入居し、それ以降その部屋は個室となるため、特に割り当てを行う必要はありません。

手動での割り当ては、例えば豪華な寝室を特定のドワーフ(noble)を指名して使わせたい時などに使います。残りのベッドと椅子も同じように操作して、椅子は **a (Assign Chair)** からマネージャードワーフに割り当てます。



noble 画面を確認すると、オフィスをもらって満足し、赤字だった REQUIER が白字になっているはずですが。

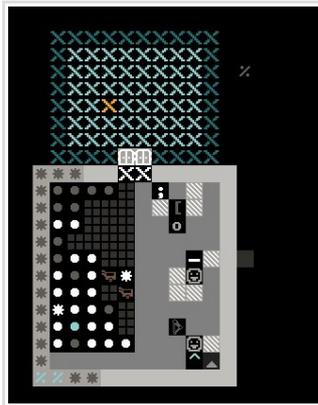
11.2. Meeting Hall の設置

現在、腹を減らしたドワーフ達は食糧保管庫で食糧をピックアップしたらその場で食べています。地面の上で食事することはドワーフを不幸にする(?)らしいので、ドワーフが食事を行うためのテーブルを設置し、ついでにそこをダイニングホールとしてドワーフのくつろぎの場にさせたいと思います。

石材保管庫(兼職場)の隣(笑)という微妙な立地ですが、ホールにするスペースを掘って、作っておいた rock table を2個設置しました。

設置が終わったら先程のベッドのように q からテーブルを指定して部屋の広さを決定し、最後に h を押して Meeting Hall 指定を (Y) にします。

これで、ドワーフはここで食事をし、暇なドワーフはここに集まって時間を潰すようになります。



```
a : Assign Table
f : Free Table
h : Meeting Hall (Y)
r : Resize Room
l : Assign Location

Current Owner:
Nobody
```

テーブルの周りに椅子もいくつか置いてあげましょう。(椅子が無ければ立ち食いに変わりありません)ワークマネージャーから Wooden chair か Rock throne の好きな方を必要なだけ作って設置してください。椅子は木製ならば Chair, 石製や金属製ならば Throne (玉座) という分類になりますが、働きは同じです。Dwarf Fortress にはこのように同じ働きをするけど素材や種類によって呼び名が変わるアイテムが色々あり、ちょっとややこしいですが慣れましょう。

11.3. その他の Room

この章では Bedroom, Dining Hall, Office の設置を行いました。Dwarf Fortress には他にもいくつかの種類の Room があります。

Dormitory (寮/共同寝室)

個室の割り当てられていないドワーフが共同で使える寝室。

筆者は先に部屋を用意しておくのであまり使ったことはありませんが、ドワーフは住環境にそれほどうるさくないので、Dormitory はお手軽な寝室として有効なようです。移民が来た時に個室を用意するまでの繋ぎとして Bed を 10 個くらい置いた部屋を用意しておくのは良いアイデアかもしれません。必要な設備は Bed

Barracks (兵舎)

兵士の訓練や、徴兵期間中の就寝、装備の保管などに使われる。軍隊の項で改めて説明します。

必要な設備は Cabinet, Weapon Rack, Armorstand のいずれか。弓兵の訓練には Archery Target など。(寝所として使う場合は Bed も)

Jail (牢獄)

Just ice システムで使用。

その他、ドワーフの幸福度に寄与する Room

Tomb (霊廟) 必要な設備は Coffin, Casket, Sarcophagus (それぞれ石製、木製、金属製の墓石)

Zoo (動物園) 必要な設備は Cage (動物の入った檻)

Memorial hall (記念碑) 必要な設備は Slab (石碑)

Sculpture garden (公園) 必要な設備は Statue (石像)

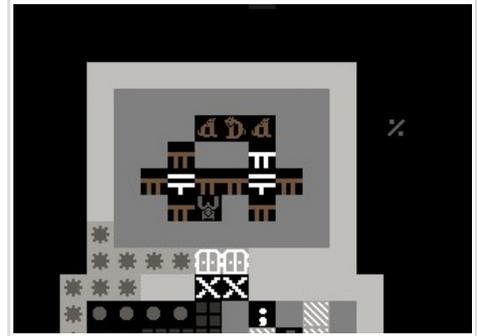
12. Zone

12.1. Pasture zone

しばらく見ていると、Meeting Hall に動物たちが集まってきて、放牧場を設定するのを忘れていたことに気がきました。

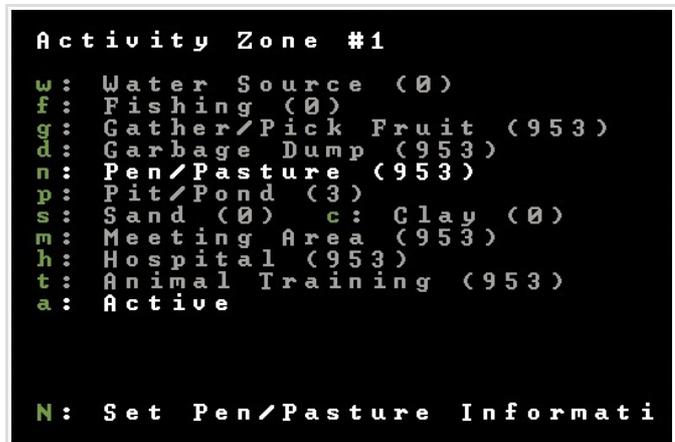
このままだと犬が見張りの役を成さず、草食動物も草を食べられないので、要塞の入口周辺に放牧場を設定します。

放牧場の設定にはZone 機能を使います。

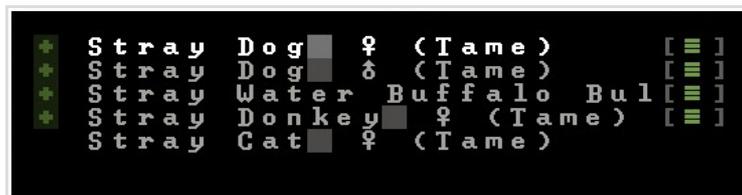


Zone はメインメニューから i で使います。i を押した後、要塞入口周辺を指定します。(Stockpile などにかぶっていても大丈夫)

ゾーン指定を行ったら右にメニューが出ますので、n で Pen/Pasture(放牧) をアクティブにします。



次に N(Set Pen/Pasture Information) で割り当てる動物の一覧が出ますので、家畜を割り当てます。



Cat には食料庫の vermin を退治してもらいたいので食料庫に別の Pasture Zone を設定し、そちらに割り当てました。

少し待つとドワーフが家畜を Hall から割り当てたゾーンへ引っ張って行ってくれました。

Zone は Room に似ている概念ですが、Room のように基準点となる建築物を必要としないのが特徴です。各 Room と Zone で担当している機能が違いますので、どちらも(利用頻度の高いものだけでも)使えるようにしておきましょう。

12.2. Hospital zone

zone 設置のやり方がわかりましたのでついでに Hospital zone(病院) も設置しておくとしましょう。要塞内に適当なスペースを掘って、先程同様にゾーン指定を行ったら、**h(Hospital)**を押します。これでその場所を医療用スペースとして指定したことになります。



```
Activity Zone #3
w: Water Source (0)
f: Fishing (0)
g: Gather/Pick Fruit (27)
d: Garbage Dump (27)
n: Pen/Pasture (27)
p: Pit/Pond (0)
s: Sand (0) c: Clay (0)
m: Meeting Area (27)
h: Hospital (27)
t: Animal Training (27)
a: Active

H: Set Hospital Information
```

その後、**H(Set Hospital Information)**で病院内の設備、医療品の備蓄確認と、確保しておきたい量の変更ができます。Hospital Zoneの備蓄に予約された医療品は生産よりも優先されるため、布などを生産で使い切ってしまうと治療ができないということがなくなります。各種医療品の上限を適当に増やしておきます。

備蓄単位はアイテム1つあたり
次のようになっています。

- 1 thread = 15000
- 1 cloth = 10000
- 1 soap = 150
- 1 plaster powder = 150

```
Beds: 5
Tables: 2
Traction Benches: 0
Boxes/bags: 4

Thread: 0/150000
Cloth: 0/150000
Splints: 0/15
Crutches: 0/15
Powder for casts: 0/3000
Buckets: 0/12
Soap: 0/3000
```

医療設備として Bed や Table(手術台になる)、医療品の備蓄には Chest(箱) や Bag の設置が必要となりますので、適宜設置してください。ここでは Bed を 5 個、テーブルを 2 個、Wooden Chest を 4 個作って設置しました。

接骨には Traction Benche が必要になりますので、Mechanic's Workshop に製造指示を出して作らせ、設置しておきます。(Rope か Chain, Mechanism, Table が必要)

実際の病院運用と治療については Health Care を、Soap の生産は高度な生産を参照

12.3. 参考 - いろいろなZone

Zone 一覧 重要または頻出 あまり使わない

Zone は Stockpile と異なり同じタイルに複数の Zone を適用することができ、また一枚の Zone 指定に複数の機能を割り当てる(例えば「水場と釣り場を兼ねる」)ことができるので、工夫次第でかなり凝ったゾーン配置が可能です。

<p>w : 水源 o(Order) から「水源以外から水を汲まない」設定が可能</p> <p>f : 釣り場 o(Order) から「釣り場以外で釣りをしない」設定が可能</p> <p>g : 植物の採集ゾーン Plant Gathering の仕事場になる</p> <p>d : ダンプゾーン 後述</p> <p>n : 放牧地</p> <p>p : 穴と池の指定 動物を穴に放したり、Bucket で水を運搬させて灌漑などに</p> <p>S : sand の採取場 C : Clay の採取場</p> <p>m : Tavern, Library, Temple の指定に</p> <p>h : 病院</p> <p>t : Tamed でない動物を手懐ける時に。家畜の訓練は放牧地で代用できる</p> <p>a : 一時的にゾーンをオフにできる(?)</p>	<pre>Activity Zone #3 w: Water Source (0) f: Fishing (0) g: Gather/Pick Fruit (27) d: Garbage Dump (27) n: Pen/Pasture (27) p: Pit/Pond (0) s: Sand (0) c: Clay (0) m: Meeting Area (27) h: Hospital (27) t: Animal Training (27) a: Active H: Set Hospital Information</pre>
--	--

13. 1年目、夏

そうこうしてるあいだに4月になり、夏が訪れました。

(1-3月が春、4-6月が夏、7-9月が秋、10-12月が冬です。日本人としては少し違和感がありますね)

と思ったら、ここでの4月はリアルな6月に当たるそうです。というのも画面右上の数字による月表示は視認性を上げるためのDFHackの追加機能で、本来Dwarf Fortressのカレンダーは月名が鉱石の名前で表示されており、例えばゲームがスタートする(DFHack表記上の)1月(Granite月)は現実の3月に当たる…ということだそうです(北半球の場合。南半球基準だと季節が逆なので対照は半年ずれる)つまり夏が訪れるのはDFHack表記上4月でも現実の6月に当たるわけで、これなら違和感ないですね。ちなみにこの世界では1ヶ月の長さは全ての月で28日です。

ちなみにゲーム本来の日付表記と現在の季節は、要塞ステータス画面の右上でも確認できますよ。余談でした。英Wiki - Calendar <http://dwarf fortress wiki.org/index.php/DF2014:Calendar>

AutosaveをSEASONALにしていると季節ごとにセーブが入ってポーズがかかります。セーブ中は一瞬フリーズかと勘違いしますが、焦らないでください。そろそろ最初の移民が到着する頃です。と思っていたら…

Thief! Protect the hoard from skulking filth!

こんなメッセージと共に自動的にポーズが入りました。フォーカスされた要塞入口をよく見てみると…



こんなやつがいました。Kobold Thiefです。隠れて要塞に忍び寄り、アイテムを掠め取っていく奴です。ドワーフや家畜に発見されると逃げていきますのでそれほど脅威はありませんが、発見したドワーフはびっくりして作業を中段してしまうかもしれません。集団で現れると発見の度にアナウンスでゲームが止まり、結構うっとおしいです。(コボルドは発見前の状態だと罾もぐり抜けてきます)

幸い今回は近づいてくるところを発見されて逃げていきました。特に何も取られなかったようです。(取られて困るようなアイテムもまだ無いんですが)

無難な入植地を選んていれば、1年目はそれほど恐ろしい外敵は出てこないはず。2年目の春頃までには最低限の防備を整える必要がありますが、もうしばらくは伸び伸びやっつけて大丈夫でしょう。

13.1. Trade Depot の設置

そういえば、夏にはHumanのキャラバン(商隊)が訪れる可能性があります。まだそれほど取引用のアイテムは揃っていませんが、とりあえずキャラバンを迎え入れることができなければ品物すら見せてもらえませんし、まず交易のためのTrade Depot (交易所)を設置しようと思います。

Trade Depot は外に設置してもいいんですが、せっかく要塞入口をワゴンの通れるスロープにしていることですので(階段だとワゴンを通れません)地下1Fに引き込んだところに設置することにします。ワゴンの通り道には3マスの幅が必要で、Depotの設置には5x5のスペースが必要です。掘ったあと、b→DでDepotを設置します。



最初は左下のスペースに設置しようと思って掘ったんですが、廊下に防衛用の罫を敷き詰めたらワゴンが通れなくなっちゃうな~と思ったのでやめて、スロープの逆側に設置することにしました。逆側を掘ったら真ん中のスロープが崩れてしまったので、b→C→rでRampを建て直しました。

別に屋外でも構いませんので好きなところに建ててください。

Trade Depotの設置が終わったら、念のためDでワゴンのアクセスを確認しましょう。ワゴンが通行可能な場所がハイライト表示されます。Depot上の真中のDが青字で表記されていればOKです。



13.2. 最初の移民

季節が変わってしばらくすると **Some migrants have arrived** とのアナウンスが。新しい移民がやってきました！何人来たのかな？

Name	Skills	Level	Count
Bim 'Mine Mecha' Rithareshtân	Stonecrafter	8	0
Alâth 'Mine SCraft' Atirnakuth	Stonecrafter	7	0
Eshtân 'Carp Lumber' Fikodatul	Stonecrafter	9	1
Rith 'Mason Lumber' Êrithâkil	Stonecrafter	2	6
Urdim 'Farm Brew' Dodókturel	Stonecrafter	6	6
Sâkzul 'Farm Cook' Risenastel	Stonecrafter	4	5
# Atir 'Doc Trade' Lolumjil #	Stonecrafter	1	1
Kulet Ushatudist	Stonecrafter	6	2
Adil Shinber	Stonecrafter	8	8
Tobul Dêgletmos	Stonecrafter	5	1

なんと、たったの3人…今までプレイした中で一番少ないかも。普通は10人前後でしょうか。しかし、スキルは1人目がLv6 Stonecrafter, 2人目がLv8 Mason & Stone Detailer, Lv5 Surgeon 3人目がLv5 Fishing & Fishcleaner とそう悪くない感じでした。(石工系は既存のメンバーとカブってるけど…)

Therapist とにらめっこして、新しいドワーフに職や生産を割り当てましょう。(ニックネーム付けも忘れずに) Stonecrafter がせっかく増えましたので Craftdwarf's Workshop を増設して交易に向けて工芸品作りを二人体制でやらせることに。Fisher と Fish cleaner を同時に1人に割り当てると延々釣り続けるだけでさっぱり捌いてくれないので、手の飽きそうなリーダードワーフ(Hauling をオフにしました)に臨時で Fish cleaner をやってもらいます。

13.3. 動物の屠殺、去勢、ついでに訓練

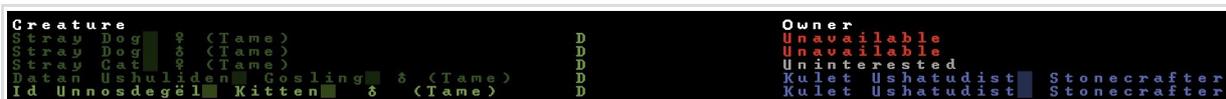
ところで、Cook に料理を続けさせていたら食材を使い切ったというメッセージが出ました。



手が空きますし、料理は輸出用にどれだけあっても良いので、最初に連れてきていた家畜の Yak と Donkey を屠殺して食材を確保することにします。

要塞ステータス画面から Animal 一覧画面を出し、屠殺する動物を選んで **b(Slaughter)** で屠殺待ち状態になります。動物の屠殺は Butcher's Shop で行いますので要塞の入口付近の屋外に設置。屠殺後の皮もなめせるように Tanner's Shop も併設しました。ちなみに、食材や生皮を長く放置していると当然腐ってしまい、腐ったものが屋内にあると「Miasma」という瘴気を出します。Miasma に長時間さらされるとドワーフが不幸になったり発狂したりする原因になるため、腐りやすい素材を扱う Butcher's Shop などは屋外に、キッチンなどを要塞内に作る場合もできれば Door で生活空間と区切るのが普通です。(調理済みの料理も、長く運搬されずに Workshop 内で放置されると腐る。Barrel 不足や Stockpile がいっぱいなのをウツカリしていると起きがち)

それと、屠殺後に Animal 一覧を見ていて気付いたのですが、



移民がペットとして連れてきた Kitten(子猫)がオスでした。今はまだ子猫なので大丈夫ですが、成長したら今いるメス猫とくっついて繁殖します。ペットは屠殺することもできませんので、いわゆる「猫爆発」を防ぐために子猫のうちに去勢しておくことにします。去勢は屠殺同様 Animal 一覧画面から **x(Geld)** で行います。

臨時でリーダードワーフに Gelding を割当て、去勢手術を行います。作業には Farmer's Workshop が必要です。手術は一瞬で完了し、家畜の性別表記は♂から **x♂x** になりました。ごめんな〜。



Gelding(Gelder) はめちゃくちゃ地味ですが、筆者はなんとなく結構好きな職だったりします。別に家畜が増えたら増えたで屠殺していけば(素材も手に入るし)良いのですが、♂の家畜を去勢して繁殖をコントロールするのが「殺す前に産ませない」のでスマートというか、すごく「管理してる」という感覚に繋がるからかな?とか自己分析してます。

さらに、よく見ると連れてきた犬2匹が War Dog ではなくただの Dog でした。Embark Profile で選び間違っていたようです。防衛力の足しにするために Animal 一覧画面から **w(War Training)** で軍用訓練をします。

ここでもリーダードワーフに Animal Trainer の Labor を割り当てて臨時トレーナーになってもらいました。



訓練が終わって無事2匹の犬は War Dog に成長を遂げました。

そんなこんなで、しばらくは交易キャラバン待ちで料理と工芸品の生産を続けてもらいます。もう少し人数が増えたら防衛の準備とか色々させたいことはあるんですが、人数が少なくそれで手が回らないので、Labor もそのままにしておいたところ、川で魚を釣り始めました。交易用の料理を作る食材の足しになってくれるでしょう。

おっと、新しい移民たちのために Bed room を増設してあげることをお忘れなく。

14. Trade - 交易

結局、夏の間Humanのキャラバンは訪れませんでした。しばらくは農作業や、料理の生産、魚釣り、Stoneの採掘とStockpileの拡張、工芸品生産なんかで明け暮らせてもらいます。釣った魚を処理させていたら、Refuse StockpileがPond TurtleのShell(甲羅)で埋まってきたので、Fish CleanerにBone Carverの職に兼業でついてもらって、Shell製の工芸品を作らせたり、この前屠殺した動物の骨でbolt(矢玉)を作ってもらったりしました。

14.1. キャラバンの到着

7月(Early Autumn)に入って間もなく、ようやく待望のキャラバンが訪れました。ドワーフキャラバンは、自文明の本国から訪れる商隊で、大抵Outpost Liaison(外交官、連絡係)と一緒に訪れます(Outpost Liaisonはたまに来ない時があります、滅びかけの文明の場合など)

ワゴンがTrade Depotに到着する前にたいいていOutpost Liaisonによって、こちらのリーダードワーフに、連絡事項の報告(画面に色々文章が出て戸惑いますが、まあ適当に読み飛ばしても構いません)と、**交易品リクエスト交換**が行われます。

交易品のリクエスト画面では、来年のキャラバン訪問の時に多く持ってきて欲しい品をリクエストできます。リクエスト画面で欲しいアイテムのPriority(優先度)を調整しましょう。といっても慣れないうちはどんなアイテムが有用なのかはわかりにくいでしょうから、ここではIron, Steel, BronzeなどのBarと、**武器防具、衣服などをリクエストしておけば良い**と思います。2年目では本格的に鍛冶を始めていてもまだ十分な装備を用意できるとは限りませんし、早めに軍隊を組もうとすればなかなか装備が間に合いませんので。

Type	Good	Priority
Leather	Iron Bars	0:--:0
Cloth (Plant)	Gold Bars	0:--:0
Cloth (Silk)	Silver Bars	0:--:0
Crafts	Copper Bars	0:--:0
Wood	Nickel Bars	0:--:0
Metal Bars	Zinc Bars	0:--:0
Small Cut Gems	Bronze Bars	0:--:0
Large Cut Gems	Brass Bars	0:--:0
Stone Blocks	Steel Bars	0:--:0
Seeds	Pig Iron Bars	0:--:0
Anvils	Platinum Bars	0:--:0
Weapons	Electrum Bars	0:--:0
Training Weapons	Tin Bars	0:--:0
Ammo	Fine Pewter Bars	0:--:0
Trap Components	Trifle Pewter Bars	0:--:0
Digging Implements	Lay Pewter Bars	0:--:0
Bodywear	Lead Bars	0:--:0

Enter: View stockpile -*/#: Scroll left 468293: Select ESC: Done
Shift*Left/Right: Adjust category

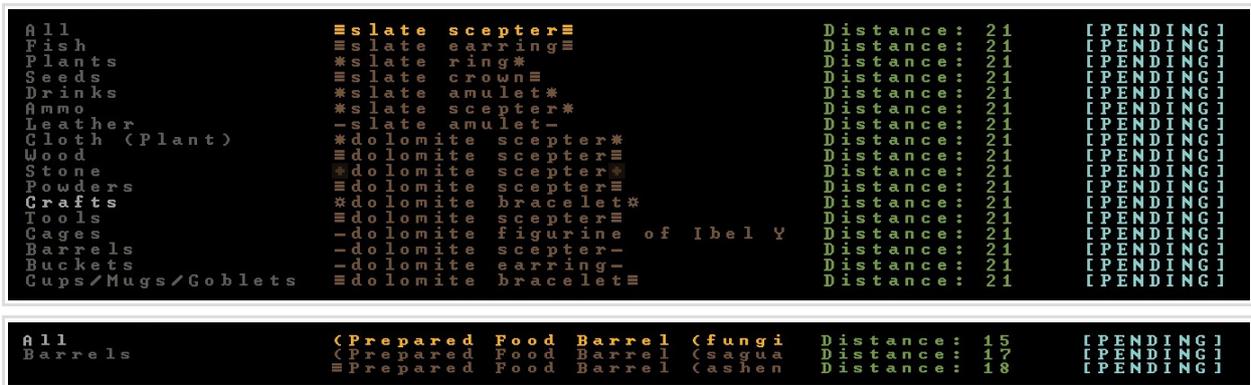
Type	Good	Priority
Leather	Leather Armor	0:--:0
Cloth (Plant)	Mail Shirts	0:--:0
Cloth (Silk)	Breastplates	0:--:0
Crafts	Dresses	0:--:0
Wood	Robes	0:--:0
Metal Bars	Tunics	0:--:0
Small Cut Gems	Coats	0:--:0
Large Cut Gems	Uests	0:--:0
Stone Blocks	Cloaks	0:--:0
Seeds		
Anvils		
Weapons		
Training Weapons		
Ammo		
Trap Components		
Digging Implements		
Bodywear		

武器は全種類、防具はBodywearのMail ShirtsとBreastplates, HeadwearのHelm, HandwearのGaunt lets, FootwearのGreaves, LegwearのHigh Boots, Shieldsは好みで、あとはそれぞれ適当に服を要望しておきます。Outpost Liaisonはこちらの要求を聞いた後、要求に対する額の提示(Priorityが高いほど、たくさんの物資を持ってきてくれる代わりに、値段が上がります)を行い、最後に、こちらが高く買い取りたいアイテムの提示を行います。筆者は輸出品の品目を絞って生産することが多いので、あまり気にしたことがないですが。

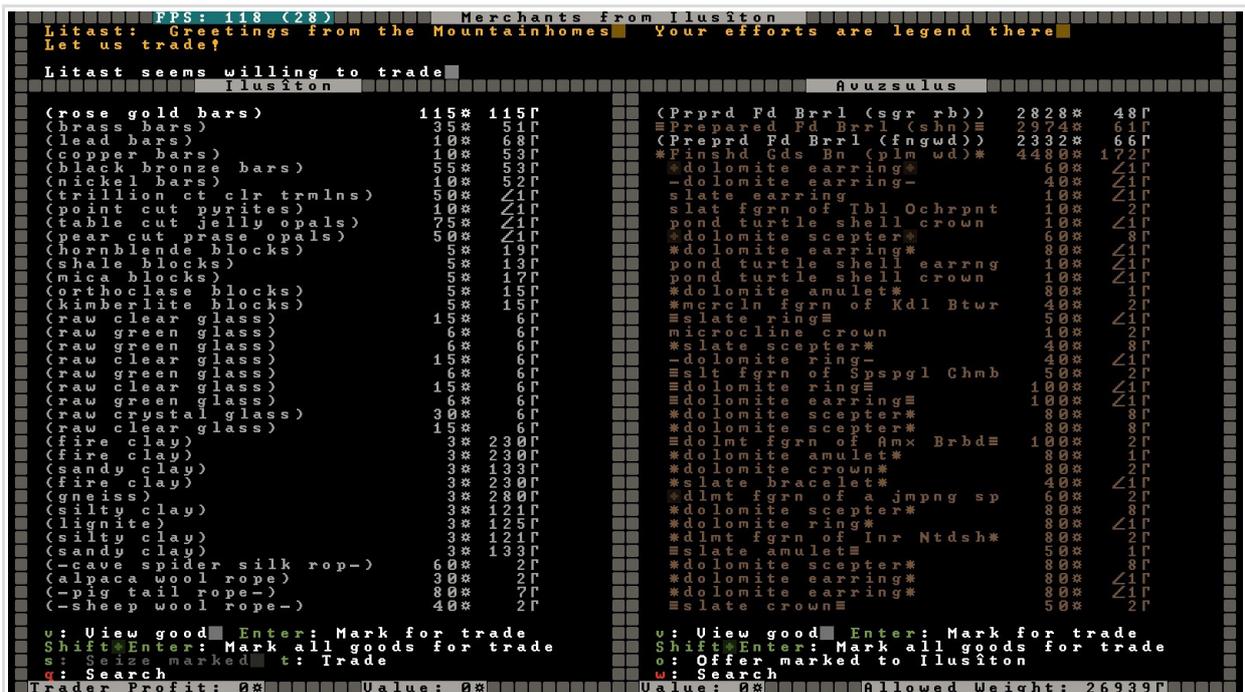
Good	Price	Priority
large gems	173%	0:--:0
seeds	136%	0:--:0
rings	172%	0:--:0
shields/bucklers	185%	0:--:0
toys	181%	0:--:0
figurines	190%	0:--:0
bracelets	192%	0:--:0
scepters	137%	0:--:0
footwear	120%	0:--:0
cheese	130%	0:--:0

Outpost Liaisonはキャラバンが去った後も要塞に滞在します。これらの情報交換を終えたら、早速トレードを行きましょう。

トレードのためにはまず Trade Depot に輸出品を運びます。q カーソルを Depot に合わせ、g (Move Goods) で保有しているアイテムの一覧と Depot までの距離が表示されます。Enter でアイテムを選択します。[PENDING] が運搬待機状態で、運び終わると [TRADING] 表示になり売却可能になります。選択画面では、アイテムの分類から選ぶ他、s で文字列サーチをかけることもできますので活用しましょう。



作り溜めた工芸品 (Crafts) を全てと、料理 (Prepared Food) を運びます。選択し終わったら、ドワーフ達が品物を運び終わるまで少し待ちます。交易品の運搬は Trade Goods Hauling の Labor に従事するドワーフが行い、Trade Hauling は優先度がかなり高くなっているため、他の作業をしていても大抵は中断して交易運搬を優先してくれるはず。品物を運んだら Depot にトレーダーを呼び出さなければいけません。Depot に q カーソルを合わせた状態で r を押し、Request Trader 状態にします。アイテムを全て運び終わり、Depot にトレーダーが到着したら t でトレードを開始します。



左が相手の売り物、右がこちらの輸出品です。Enter で一つずつ、Shift+Enter で全てのアイテムを選択することができます。アイテムの右に表示されている数字が価値と重さです。

画面の一番下の Value が選択したアイテムの合計価値、Trader Profit は相手商人の得になる分となります。相手の商人を満足させてトレードを成立させるには、相手にとってかなり得な取引を提案する必要があります。たくさん得をさせてやれば相手はこちらを「美味しい商売相手」とみなし、翌年以降のキャラバンの規模も大きくなり、こちらもたくさんのアイテムを手に入れられる機会が増えるというわけです。筆者の体感としては、Trader Profit が購入額の半分程度あれば、つまり相手から買う分の1.5倍程度の価値をこちらが差し出せばまず大丈夫です。

とりあえずこちらのアイテムを全て選択して価値を確認したところ、約 20000 ありましたので、13000 程度の価値を目安に欲しいものを選んでいくことにします。

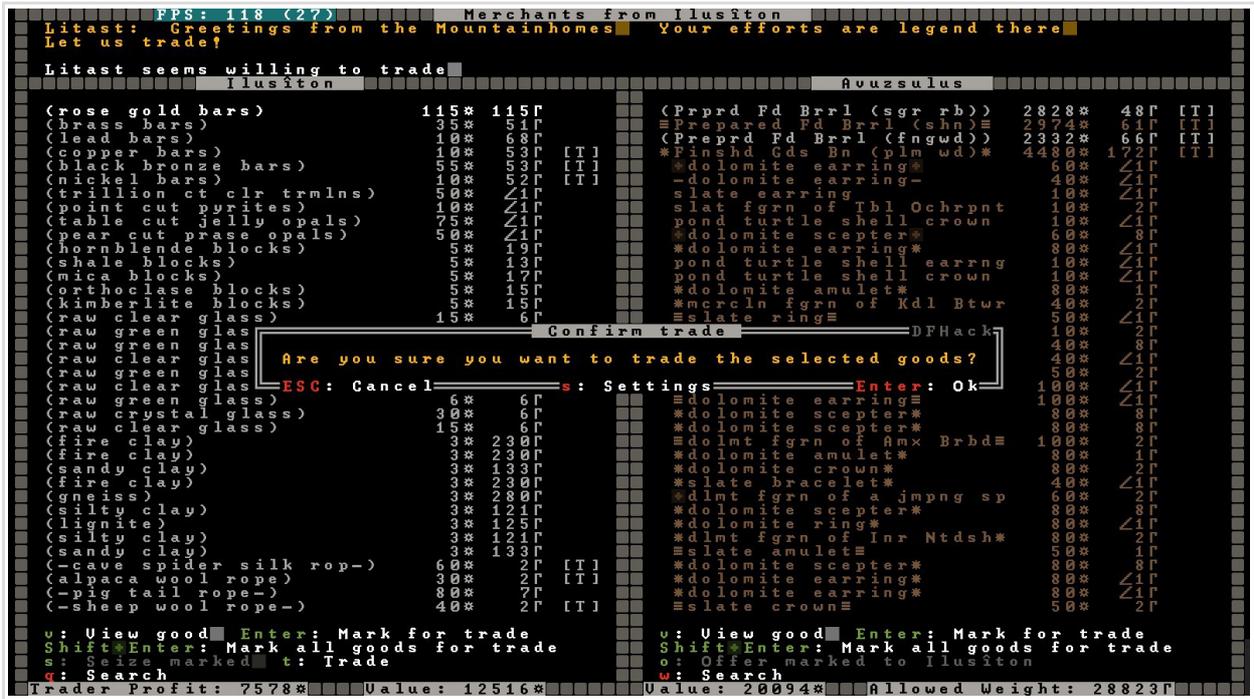
まず来年の輸出品にする料理を作るため、全ての食材。Shift+カーソルでまとめて選択しながらスクロールしていくことができます。

酒の入った樽。(VenomやBloodが入ったBarrelが売られてることがありますが使い途がないので要りません)それから、種の入ったバッグと、空のバッグも安ものでいいのでいくつか。

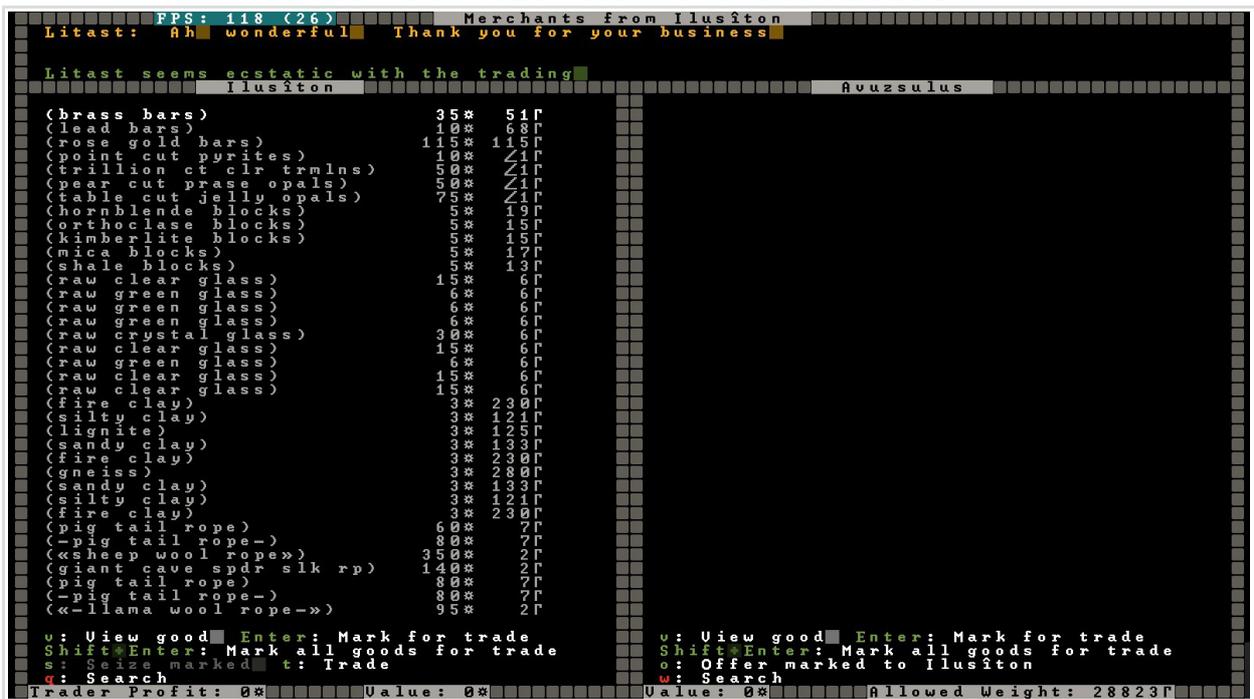
waterskin, flask, quiver, backpackなどの作るのが少しめんどくさい軍需装備品。Bar。いつでも肉や骨を確保できるように屠殺用の中型の家畜(Sow, Goat, Donkeyなど)もいくつか選んでおきます。入植時に外したAnvilも忘れずに。余裕があればClothとLeatherの入ったBinも選んで良いでしょう。安いものはどんどん選んでいきます。そして、余った分で金属製の武器と防具を買えるだけ買います。

品数が多くて選ぶのも大変ですが、楽しい瞬間でもあります。

選び終わったらtで取引を持ちかけます。Enterで決定。交渉が成立すればアイテムが交換されます。



Value 12516 に対し、Trader Profit 7578、充分です。



Ah wonderful, Thank you for your business. 満足してくれました。

以上がトレードの手順となります。トレードを終えたら q→r でトレーダーを解放してあげるのを忘れずに。でないといつまでも Depot に残り続けて他の仕事をしてくれません。

トレードを終えた後は、大量の輸入品が Trade Depot に落ちますので、人数が少ないうちは一時的にドワーフ達の仕事を中断させて総出で運ばせたほうがいいかもしれません。

Labor の割当てを一時的に解いたり、ジョブリスト(j)で生産ジョブを一旦 suspend するなどして対応しましょう。

交易で手に入れたアイテムを運んでいるうちにキャラバンは去り、そうこうしていると新たな移民がやってきました。今回は10人の移民が訪れ、要塞の総人口は20人になりました。

Citizens (20)				Pets/Livestock (11)				Others (1)				Dead/Missing (0)			
Mine	Mecha	Rithareshtân	Miner									No Job			
Tobul	Ralgigin	Woodworker										New Arrival			
Carp	Lumber	Fikodatul	Carpenter									No Job			
Mason	Surgeon	S Shinber	Stoneworker									Make shell	Crafts/O		
Mason	Lumber	Erithakil	militia commdr									Eat			
Reg	Lolokrifot	Furnace	Operator									New Arrival			
Stodir	Onulasdûg	Gem	Cutter									New Arrival			
Led	Litastebal	Clothier										New Arrival			
Mine	SCraft	Atirnakuth	Stonecrafter									Store Item	in Stockpile		
SCraft	Ushatudist	Stonecrafter										Make rock	Pot/O		
Erush	Itónlisid	Wax	Worker									New Arrival			
Farm	Brew	Dodókturel	Farmer									Store Item	in Stockpile		
Farm	Cook	Risenastel	Farmer									Store Item	in Stockpile		
Melbil	Libashêrith	Butcher										New Arrival			
Ral	Adastekud	Miller										New Arrival			
Atis	Alilobok	Shearer										New Arrival			
Fisher	Dêgletmos	Clerk										Store Item	in Stockpile		
Doc	Trade	Lolumni	expedition leader									No Job			
Oddom	Idensanreb	Dwarven	Child									New Arrival			
Erith	Mórukath	Dwarven	Child									New Arrival			

新しい移民のスキルを確認して名前を付けます。そこそこ人手も増え、トレードで装備もいくつか手に入りましたので、そろそろ要塞の防衛と軍隊の編成を考えたいと思います。新しい移民の中でめばしいスキルがないドワーフは兵士にすることにし、Soldier と名付けました。平常時は仕事のない Butcher や、スキルがかがって低ドワーフなども兵士候補です。どうやら、今回のプレイでは最初の軍隊は4,5人の編成になりそうです。

交易品を全て運び終わったら、新しいドワーフも含めて新たな編成で仕事の割り振りを考えましょう。来年の春以降まで交易の機会はありませんので、次項以降は要塞の防衛構造と、軍隊の編成について説明していきます。

The screenshot shows a detailed labor assignment grid. The columns represent various tasks and professions, including: Labors Full, Military, Health, Social, Attributes, Roles, and Animals. The rows list individual dwarves with their names and current assignments. For example, Bim 'Mine Mecha' is assigned to 'Rithareshtân' (12), and Atis 'FishC' is assigned to 'Alilobok' (9). The grid uses colored cells to indicate the level of assignment, with numbers inside the cells representing the count of dwarves assigned to that task.

15. 要塞の防衛

15.1. Trap による防衛

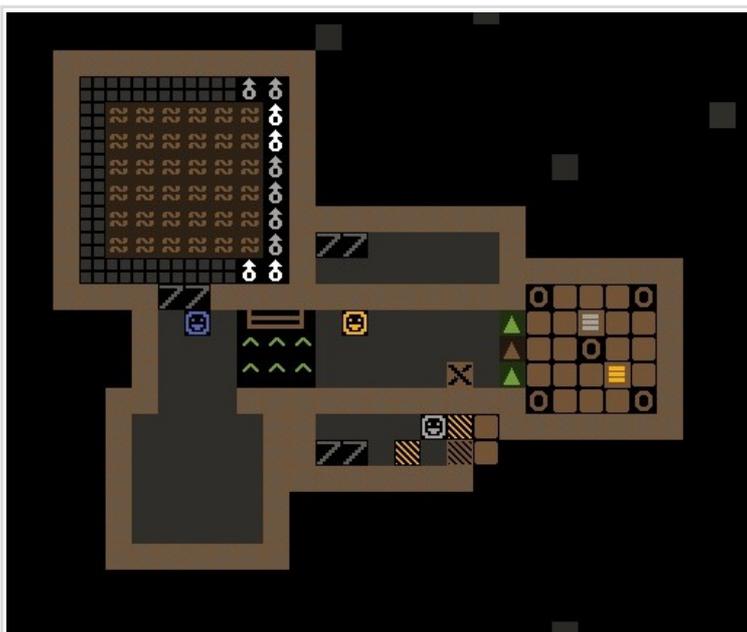
外敵から要塞を守ることを考える時、何よりも防がなくては行けないのは、生活区への侵入です。まず、要塞の最終防衛線として、階段ホールに至るまでの廊下に罠を敷こうと思います。ここを突破されれば要塞内のどこにでもアクセスすることができてしまい、非武装の民間ドワーフは為す術無く殺されてしまうことでしょう。

とはいえ、現在地上には Carpenter's Workshop やいくつかの Stockpile を設置しており、地上を全く守らないというのも不安ですので、最終的には要塞の入口を外壁で囲って敵の侵入経路を限定しつつ罠を配置して、そこを突破してきた敵を軍隊で迎え撃つという(多分オーソドックスな)やり方にしたいと思いますので、廊下にはいくつかの **Cage Trap** を置くだけにします。Cage Trap は通った敵を Cage に閉じ込めるトラップで、**Megabeast** 以外のほとんどの敵対生物に有効な、要塞防衛にはかなりポピュラーで優秀なトラップです。Cage の素材はなんでも良いので、ここでは **Wooden Cage** を 6 個作ります。

外壁建造に建材を大量に使うので、Miner が採掘に専念できるよう他の Labor を切って広範囲の採掘指示を出し、さらに建材の輸送時間短縮のために Rock を軽い Rock Block にする作業を行わせることにしました。

要塞の廊下を 3 マスから 2 マスにして敵の通り道を限定し、そこに 2x3 の Cage Trap を配置します。Cage Trap の配置は **b (building) → T (Trap) → c (Cage Trap)** です

Embark Profile で Mechanic は Miner と兼業にしていましたね。Trap の設置には多くの工数が必要で時間がかかりますので、Miner を早く採掘業務に向かわせるため、必要に応じて Mechanic を増員したりして対応しましょう。



廊下の  が設置された Cage Trap

15.2. 要塞防衛の重要建築、Bridge

地表の外壁も設置していくことにします。Rock Block が間に合わないぶんは木を切って確保することになりました。外壁の色に統一性がなくなってすこし見栄えが悪いですが、機能的には問題ありません。壁や床の設置は通常、Farm Plot のように umhk で縦横を伸ばして設置するのですが、若干操作し辛いですね。そこで DFHack で追加された機能として、b で Box Select モードに切り替えると、Stockpile や Zone 設置のように始点と終点を選ぶやり方で設置できます。是非ご活用ください。



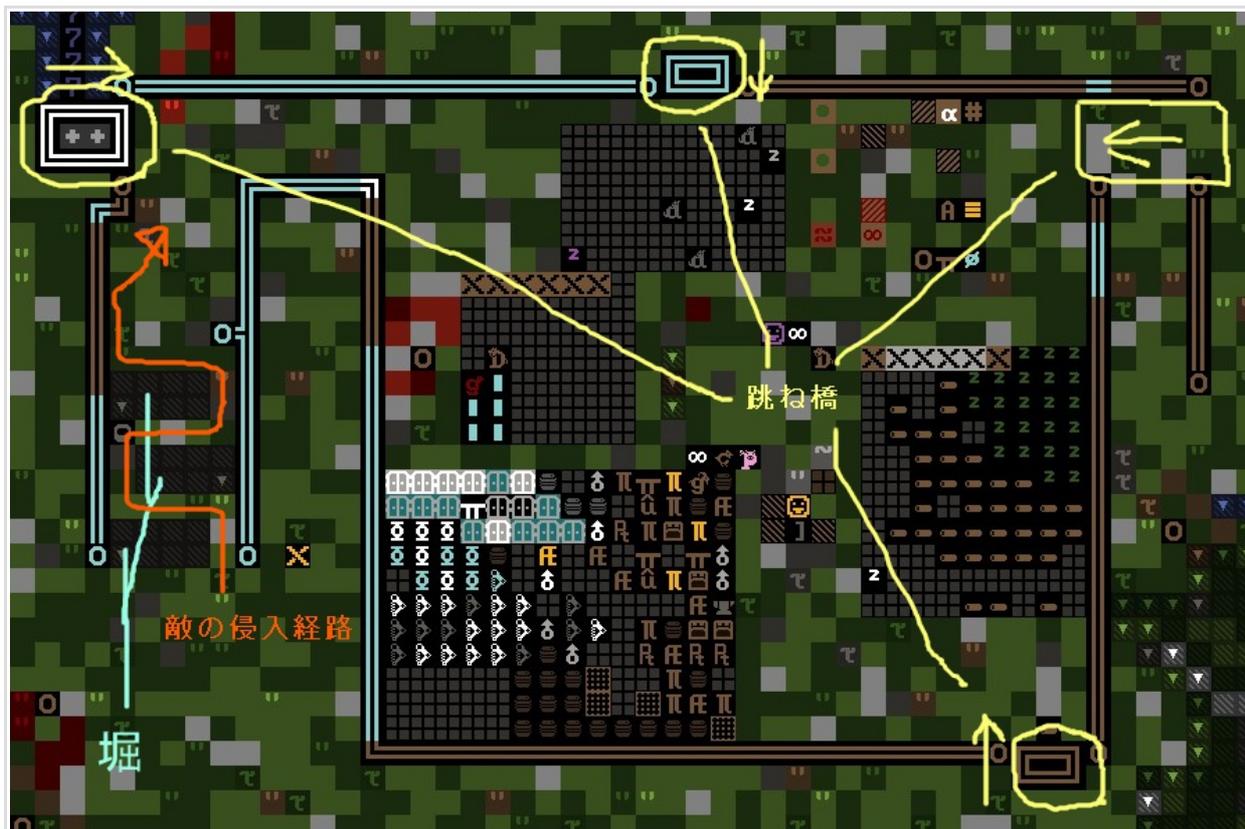
デザインセンスの話はまあいいじゃないですか

実はこのゲーム、敵は壁を壊すことができないので(ドアは壊せる)要塞を壁と天井で完全に密閉して中で完全に自給自足の態勢を取ってしまえば外敵の脅威に怯えることはなくなるのですがそれではあまりに張り合いがありません。また、SIEGE(包囲攻撃)を受けている間はキャラバンも訪れることがなく、結局のところ撃退手段がないと後々困ることになりますので、要塞防衛は「外敵が入ってこれないように。ただし敵がいないうきは出入りが楽で、できればワゴンも要塞内に引き入れられるように」という辺りが頭を悩ませるポイントになります。

ここで要塞防衛のカナメの建築である「Bridge(跳ね橋)」を紹介しておきたいと思います。

Bridge は、跳ね橋の名の通り、降りている時は普通に通れて、レバーやスイッチと連動して上げることができ、上げた時は壁と同様に働く優れた建造物です。(b→g で建造可)

建造時に、w/a/d/x で跳ね橋を上げる方向を指定(WASD じゃないよ)します。(s は固定橋)解体しないと方向の変更はできませんので間違えないように気をつけて。



こんな感じで、左に堀をほった狭いジグザグ道を用意して、緊急時は外周の跳ね橋を上げて敵の侵入経路を限定する構造にしてみました。最終的には堀の上にも跳ね橋をかけて、さらにジグザグ道に Stone Fall Trap を設置し



こんな感じに。うまく機能すると良いですが。
 レバーと跳ね橋の連携は、b→T→I でレバーを設置したあと、q カーソルからレバーで a→b(Link to bridge) のタスクを出し、各橋に連動させます。レバーには複数のメカニズム建造物を割り当てることができますので、ダイニングに設置したレバー1本で全ての跳ね橋が上がるように設定しました。

15.3. 索敵

要塞防衛の重要な要素のひとつが索敵による敵の早めの察知です。SIEGE (包囲攻撃) の際は敵の接近が大々的に告知され、全ての敵ユニットがマップ外周に現れた時点から表示されますが、AMBUSH や単体で現れる敵はそうではありません。

敵の接近を早めに察知するには、Squad によるパトロール等を使うといいでしょう。

また、要塞外のマップにいくつかStatue を間隔を空けて設置しておく、Building Destroyer (建造物を破壊できる属性を持った) ユニットはStatue を攻撃し、その際にアナウンスが出るので、たまに使われる方法です。

パトロールについてはこの後の軍隊の項で説明します。

16. Military 軍隊

さて、外壁構造と罫の設置もすみましたので、いよいよ軍隊を編成して訓練を開始させたいと思います。Military システムはBurrowやRouteといったさまざまな機能とリンクしている上に、設定する項目が多く、しかも機能が入り組んでいて、脅かすわけではありませんが恐らくこのゲームの中で一番わかりにくい部分です。しかし、あとはこれさえ理解してしまえばDwarf Fortressのプレイで「何が何だかわからなくて」困るということはほとんど無くなるはず。Military システムを使いこなして軍隊を自分の思うように動かせるようになれば晴れて初心者卒業です。頑張りましょう！

軍隊の編成と運営はおおむね以下のようになります。

1. Militia Commander(指揮官)やMilitary Captain(小隊長)など、隊長となるnobleの任命
- (2). Uniformsの編集。Uniformsは装備セットのテンプレートで、小隊編成の前に決めておいた方が楽。
3. squad(小隊)編成(上で任命したnobleが自動的に小隊リーダーになる)
4. Equipment(装備、先にUniformsで詳細に設定してあれば操作は不要)
遠距離攻撃職であればAmmunitions(使用する矢玉)の決定。支給品(糧食)の決定
5. Alertの設定と、各Alert時の行動スケジュール設定 **恐らく最もわかりにくいのがこれです**
6. 各命令内容に応じた行動範囲や訓練所の設定

といった感じになります。一番最初の軍隊結成時が決めることが一番多く大変ですが、2隊目からは手間は減っていきますので、ご安心下さい(?)。順を追って説明します。

16.1. 指揮官の任命

指揮官は通常のnobleと同様にnoble画面から任命を行ってください。10.2. 貴族の任命 参照

```
expedition leader      Doc Trade  Lolumnil  expediti [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
militia commander     Mason Lumber  èrithàkil  mili [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
sheriff                UAGANT
hammerer              UAGANT
manager               Doc Trade  Lolumnil  expediti [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
chief medical dwarf   Doc Trade  Lolumnil  expediti [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
broker                 Doc Trade  Lolumnil  expediti [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
bookkeeper             Doc Trade  Lolumnil  expediti [REQUIRE] [DEMAND] [MANDATE]
militia captain       NEW
```

16.2. Uniformsの編集

メインメニューからmで軍隊画面に入ります。

```
0 squads 0 soldiers 0 active
c: Create squad
SQUADS/LEADERS  SQUAD POSITIONS  CANDIDATES
militia commander

p: Positions  a: Alerts  e: Equip  n: Uniforms  u: Supplies  f: Ammunition
ESC: Done      234689: Move selector  s: Schedule
```

こちらが軍隊のメイン画面です。ここから小隊の編成を行ったり、サブメニューから各種の編集画面に入れるようになっています。いきなり小隊を組んでしまっても良いのですが、ここでは後の手間を減らす事を考えて、まずはUniforms(装備テンプレート)を先に決めてしまおうと思います。n:Uniformsを押して編集画面に行きます。

```

c: Add uniform      d: Delete uniform  N: Name uniform   Enter: Add item
A: Armor L: Legs    H: Helm G: Gloves  B: Boots S: Shield W: Weapon
M: Material        C: Color          r: Over clthng   m: Partial matches

UNIFORMS          ITEMS          SELECTION
Leather armor    /no items/      armor
Metal armor      leather armor   leather armor
Archer           mail shirts     mail shirts
Uniform 4        breastplates    breastplates
                 dresses         dresses
                 robes          robes
                 tunics         tunics
                 coats         coats
                 cloaks        cloaks
                 shirts (foreign)
                 togas (foreign)

p: Positions  a: Alerts  e: Equip  n: Uniforms  u: Supplies  f: Ammunition
ESC: Done    234689: Move selector  s: Schedule

```

この画面で、隊員に適用する装備セットを登録することができます。左が登録されている装備セット、中央が指定されている装備品、右が選択欄です。

「Leather armor」「Metal armor」「Archer」の三種類のセットがデフォルトで用意されていますが、操作を覚えてもらうためにもここでは新しいテンプレートを作って頂きます。ここで操作を覚えておけば、e(Equip)で隊員の個別の装備を調整する際もほとんど同じです。

まずc(Add uniform)で新しいセットを登録します。(上の画面写真)

次に、カーソルを新しく登録された装備セットに移動してから(中央がno itemsになっているのを確認し)右の選択欄に移動します。上の操作ショートカットに表示されていますが、選択欄に表示されている装備種別は身体の部位ごとに別れており、ALHGBSWで切り替えられます。

Armorから「mail shirts」と「breastplates」、Legsから「greaves」、Helmから「Helm」、Glovesから「gauntlets」、Bootsから「High Boots」、Shieldから「shields/bucklers」、Weaponから「indiv choice melee」をそれぞれ選んでいきましょう。

```

Leather armor      mail shirts      individual choice weapon
Metal armor        breastplates     indiv choice  melee
Archer            helms           indiv choice  ranged
Uniform 4         greaves         crossbows
                 gauntlets      maces
                 high boots     spears
                 shields/bucklers
                 indiv choice  melee
                 short swords
                 war hammers
                 battle axes
                 training spears
                 training swords

```

Indivisual choice meleeとは、近接攻撃用武器の中から隊員の好み(得意)なものを勝手に選ぶということです。rangedならば遠距離武器、melee/rangedの指定を行わなければ混成部隊となります。

さらに、M(Materials)から各装備の素材(Material)を指定することができます。shield以外の防具全ての素材をMetalに指定します。

```

Leather armor      metal mail shirts  any material
Metal armor        metal breastplates wood
Archer            metal helms        metal
Uniform 4         metal greaves      carambola wood
                 metal gauntlets    cashew wood
                 metal high boots   coffee wood
                 shields/bucklers durian wood
                 indiv choice  melee    guava wood
                 papaya wood
                 paradise nut wood
                 rambutan wood

```

これで大体良いのですが、画面上部の表示を確認しながらrとmを押してそれぞれr:Over clthng、m:Partial matchesにしておきます。これは鎧の下に衣服を重ね着し、装備品が足りない時は可能な範囲で代用品を装備するという設定です。衣服でも重ね着することで多少は身体の保護率を稼げますし、Exact matches設定では装備品が足りない時、その部位を裸で晒すことになってしまいますので、大抵の場合はこうしておいたほうが良いと思います。より詳細に重ね着を設定したい場合はitemsに更に衣服を追加することもできます。

最終的にこのようなテンプレートにしました。Nで新しい装備セットに適当に名前を付けます。

```

metal mail shirts
metal breastplates
cloaks
metal helms
hoods
metal greaves
metal gauntlets
metal high boots
shields/bucklers
indiv choice melee
  
```

これでひとまずUni formsの設定を終え、次は実際に小隊を編成します。

16.3. Squad 編成

pでPositions(小隊結成、ポジション編集)モードにして、c(Crest squad)を押します。装備セットを選ぶ画面になりますので先程作ったセットを選びます。

Squadは最大10人の隊員で構成されます。新しいSquadを結成したら、カーソルを移動して2人目以降の隊員を割り当てていきます。先に小隊を結成してあれば、隊員の割り当てはDwarf Therapistからドワーフを右クリックして「Assign to squad」で行うこともでき、オススメです。やりやすい方法で選んで下さい。ここでは指揮官以下4名の隊員で小隊を編成しました。

```

Soldier Adastekkd Miller No scheduled order
No relevant skills
Enter: Remove from squad

SQUADS/LEADERS SQUAD POSITIONS CANDIDATES

The Renowned Planks 1 Msn Imbr ærthäkl mlt Mine Mech Rithrshtân Mnr
2 Butchr lbshtërth Btchr Mine SCraft Atirnkth Mnr
3 Soldir itnlsd Wx Wrkr Carp Lumber Pkdtl Crpnter
4 Soldier Adastekkd Mllr Farm Brew Dodókturl Frmr
5 AVAILABLE Farm Cook Risenastl Frmr
6 AVAILABLE Doc Trd Llmnl expdtn ldr
7 AVAILABLE SCraft Ushatdst Stncrftr
8 AVAILABLE Msn Srgn S Shnbr Stnwrkr
9 AVAILABLE Fisher Dégletmos Clerk
10 AVAILABLE FishC àlilobok Shearer
WCrft Frnc Llkft Frnc O

p: Positions a: Alerts e: Equip n: Uniforms u: Supplies f: Ammunition
ESG: Done 234689: Move selector s: Schedule
  
```

16.4. 隊員ごとの装備割当て確認と変更

e(Equip)モードで隊員ごとの現在の装備割当てを確認できます。さきほどユニフォームを決定して小隊を組んだばかりなのでこの段階では特にいじることはありません。紹介に留めます。装備が行き渡っているものには右にチェックが付きます。結成直後はチェックがないと思いますが、装備可能なものがあれば隊員は自動で拾いに行きますので、軍隊の編集が終わったらしばらく装備回収の時間を取ってもう1度確認してみてください。

また、Uni formsの構成を変更して新しく適用したい時は、EquipメニューからU(Asign Uniforms)で改めて(Enterで隊員個別に、またはShift+Enterで小隊ごと)装備セットを適用します。

```

U: View/Customize U: Assign uniforms P: Pri/Assignments Enter: Del item
A: Armor L: Legs H: Helm G: Gloves B: Boots S: Shield W: Weapon
M: Material C: Color r: Over clthng m: Partial matches

SQUADS/LEADERS SQUAD POSITIONS POSITION UNIFORM

The Renowned Planks 1 Msn Imbr ærthäkl mlt metal mail shirt
The Granite Leaves 2 Butchr lbshtërth Btchr metal breastplate
3 Soldir itnlsd Wx Wrkr cloak
4 Soldier Adastekkd Mllr metal helm
5 AVAILABLE hood
6 AVAILABLE metal greaves
7 AVAILABLE metal gauntlet
8 AVAILABLE metal high boot
9 AVAILABLE shield/buckler
10 AVAILABLE indiv choice melee
  
```

16.5. 矢玉と支給品

この項はとりあえず読み飛ばしでも構いません。

作戦行動中、隊員は基本的に隊を離れて自由に行動することができませんので、食糧と飲料は携帯させることとなります。u(Supplies)で支給品の編集画面に行きます。

```
-*: Change water amount
/*: Change food amount

SQUADS/LEADERS
The Renowned Planks Carry any drink Do not carry food

p: Positions a: Alerts e: Equip n: Uniforms u: Supplies f: Ammunition
ESC: Done 234689: Move selector s: Schedule
```

現在のバージョンでは所持品の携帯にバグがあるらしく、作戦命令を出した時にタイミング悪く食事中だと food を自室内などに放り出してしまい、回収も清掃も出来ずに腐らせて miasma が出てしまうといった現象がたまに起きるそうなので、food の携帯は切っておいたほうがいいかもしれません。(/*で変更) drink に関しては変更の必要はありません。

Ranged (遠距離攻撃) 隊の場合の矢玉についても説明しておきます。f (Ammunition) で矢玉モードにします。

```
c: Add item          -/*: Change amount      C: Use in combat
d: Remove item       M: Material          T: No training

SQUADS/GROUP AMMUNITION ASSIGNED
Hunters metal bolts (100) C
The Renowned Planks wood bolts (100) CT
The Granite Leaves bone bolts (100) CT

p: Positions a: Alerts e: Equip n: Uniforms u: Supplies f: Ammunition
ESC: Done 234689: Move selector s: Schedule
```

Ammunition モードでは、携帯させる bolts の数と、訓練時、実戦時に使う矢玉の素材指定を行うことができます。訓練では大量の bolts を消費しますので、metal 素材の bolt は実戦時のみにしておき、訓練時は木や骨の bolt を使うように設定することをオススメします。素材の選択などは Uniform 設定とほとんど同じ手順です。C,T で戦闘用、トレーニング用指定をそれぞれ切り替えます。画面写真を参考に設定してください。

矢玉の設定にはテンプレートがありませんので、遠距離攻撃ドワーフがいる小隊毎に行う必要があります。SQUADS/GROUP の一番上の Hunters は、Hunter Labor が狩猟時に使用する矢の設定です。必要ならこちらも変更しておくといいでしょう。

16.6. Squad への個別指示

Squad の行動は、基本的に後述の Alert と Schedule を使って指示しますが、メインメニューから **s** で squad メニューを呼び出すことで、特定のユニットを攻撃、一時的にどこかに駐留するといった簡単な命令ならば指示することができます。

ために unit リストで弱そうな野生動物が居たら **k(Attack)** で攻撃させてみるのもいいでしょう。もっとも、野生動物はかなりのスピードで逃げるので、近接攻撃ドワーフで狙うのはかなり長い追いかっこのなるかもしれません。(中型以上の動物には当然反撃を受けることもあります。試すならば気をつけて)

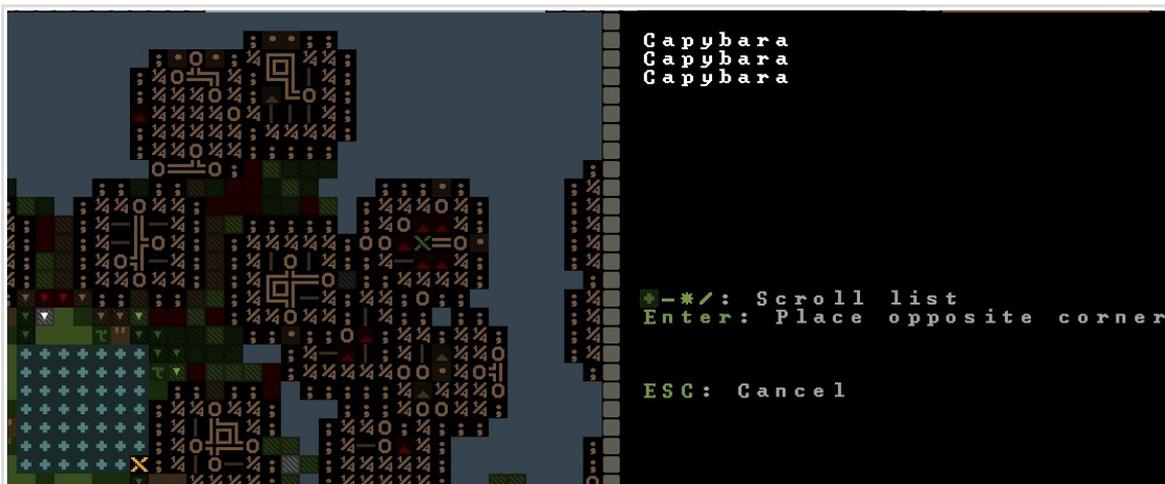
Squad メニューでは **abcde** で Squad を選択し、下に表示されている各種コマンドで命令を出します。

k(Attack) を選ぶとターゲットの選択モードになり、マップ上でそのままカーソルで選択、リストを表示して選択、範囲選択でターゲット指定等を選ぶことができます。

```
a The Renowned Planks 4
b The Granite Leaves 0

Near sq: The Renowned Planks
a etc : Select exclusively
A etc : Select multiple
+*/ : Scroll list
k: Attack m: Move
o: Cancel orders
z: Center on selected squad
s: View schedule
t: Sched - Active/Training
p: Select individuals
Space: Resume █: One-Step
ESC: Done
```

また、このあとの項目で説明する Alert の切り替えは、Alert 画面だけでなく Squad 画面からもできます。(t キー)



```
a Renowned Planks Kll cpybrs
b The Granite Leaves 0

Near sq: The Renowned Planks
a etc : Select exclusively
A etc : Select multiple
+*/ : Scroll list
k: Attack m: Move
o: Cancel Kill capybaras
z: Center on selected squad
s: View schedule
t: Sched - Active/Training
p: Select individuals
Space: Resume █: One-Step
ESC: Done
```

16.7. Military Alert (Schedule) の設定

ここがかなりわかりにくい所なので頑張ってください。隊を編成したのに思ったように動かない、訓練を始めたくないなどの時、多くはこのAlert と Schedule の設定が噛み合っていないことに原因があります。

Alert というのはドワーフ(特に軍隊ドワーフ)の行動スケジュールを分類する単位で、Alert ごとに隊の行動 Schedule を設定しておいて適宜切り替えることで「このAlert 時はこのSchedule で行動してね」という感じで各小隊の行動をコントロールできる設定項目です。

米軍の「デフコン」のようなものをイメージして頂ければ概念が伝わるでしょうか。

設定は面倒ですが、しっかり設定しておけば「侵略者が来た！要塞入口で迎撃して(迎撃用Alert)」「侵入者の撃退が終わったので民間人と同様に戦場の後始末して(Inactive Alert)」「後始末が終わったので通常の訓練スケジュールに戻って(Training Alert)」「こっちの隊は敵の残党が居ないかどうか、マップの外周をパトロールしてきて(パトロール用Alert)」といったように行動指示を一瞬で切り替えることができます。

なお、Burrow(行動範囲、後述)の設定と組み合わせることで軍隊に所属していない民間ドワーフにもAlert の変更による行動範囲制限を出すことができ、外敵が現れた時は外での仕事を中断して要塞に引きこもる、といった操作が可能になります。非常事態宣言や避難命令といったところでしょうか。これをCIV(Civilian) Alert と言います。Alert 画面ではMilitary Alert と Civ Alert を一括で操作することになるため、それが混乱の元にもなっていますが…CIV Alert による民間人の行動範囲制限についても後述します。

Schedule は文字通りスケジュールで、軍隊ドワーフの行動を、月単位で小隊ごとに指定します。

各Alert がそれぞれ個別の軍事Schedule を持ちます。前述のように「隊が思ったように動かない」「訓練を始めたくない」という時は、現在そのSquad がどのAlert で動いているか、及び、そのAlert に適切なSchedule が打たれているかを確認しましょう。

まずは、Alert の設定を説明します。military menu から a(alert) で設定画面を出します。

```
Inactive: 1 squad no burrow restrictions Civilian alert: Inactive
c: Add alert d: Delete alert Enter: Set civilian alert N: Name alert

ALERTS SQUADS BURROWS
Inactive [CIV] The Renowned Planks A
Active/Training

p: Positions a: Alerts e: Equip n: Uniforms u: Supplies f: Ammunition
ESC: Done 234689: Move selector s: Schedule
```

左に設定されているAlert の一覧、中央がSquad です。

Inactive 下で Squad 名の横に A が付いています。これが現在このSquad(The Renowned Planks)が Inactive というAlert のSchedule 設定下で行動している事を表しています。

右のBURROWS は CIV Alert の設定時に民間ドワーフの行動可能なBurrow を指定する欄なので、ここでは気にしないでください。

デフォルトでは Inactive, Active/Training の2種のAlert が設定されています。Inactive には非徴兵、Active/Training には訓練のスケジュールが最初から打たれています。Inactive はいじりません。

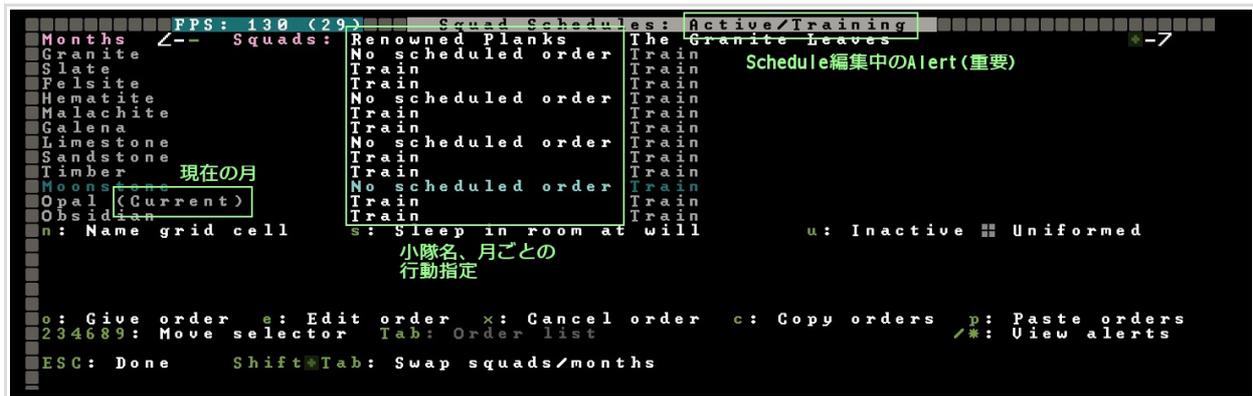
訓練スケジュールはこのあと編集を行うことにして、まずは外敵を要塞内で迎え撃つ時用のAlert を追加しておきましょう。c(Add alert)を押すと新しいAlert が追加されますので、N(Name Alert)で「Defence」とでも名付けてください。

ついでに民間人の避難用のAlert も作っておきます。もう一つAlert を追加して、こちらには「CIV Inside」とでも名付けておきます。

```
Inactive: 1 squad no burrow restrictions Civilian alert: Inactive
c: Add alert d: Delete alert Enter: Set civilian alert N: Name alert

ALERTS SQUADS BURROWS
Inactive [CIV] The Renowned Planks A Melee Defend
Active/Training Archer Defend
Defence
Civ Inside
```

それではSchedule 設定を行います。s(Schedule)でスケジュール画面に移ります。



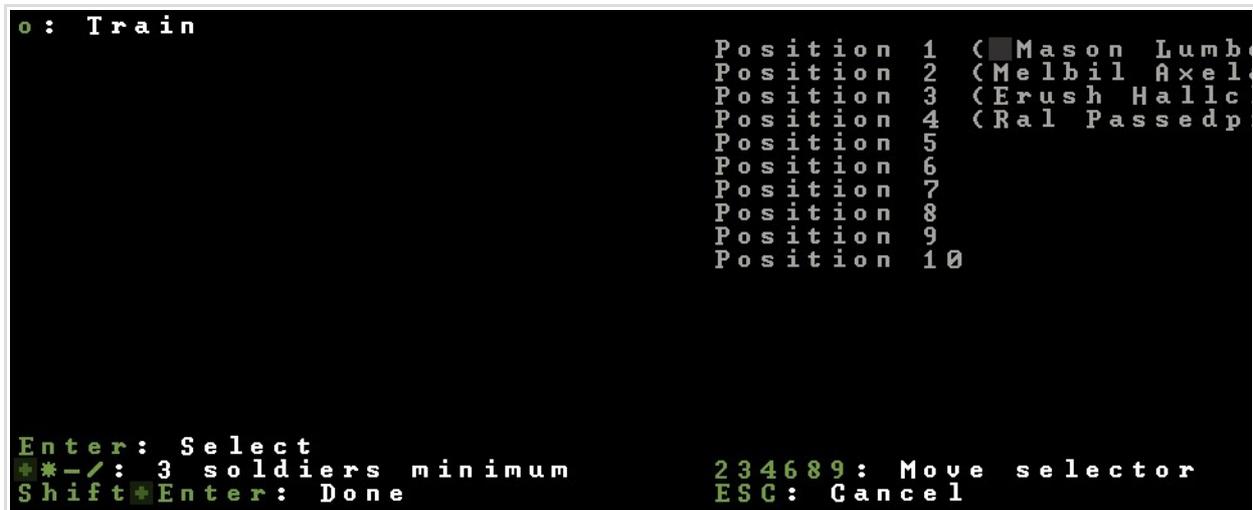
これが Schedule 編集画面です。左に月名(Current が今月)、その右側に小隊毎の行動が表示されています。
一番上に、どのAlertのスケジュールを今編集してるのかが表示されています。超重要

英語嫌いの筆者は最初に Military 画面に触れた時、ちょっとゲームに慣れて来てるのをいいことに画面下の操作キーもろくに読まずにプレイしていたので、ここに気づくまで Alert と Schedule の関係概念がぜんぜんわからず散々苦労しました。なんでこんなサラッとわかりにくい所に表示されてるんだって話ですよ。この画面のタイトルかなって思いますよ。一番上って盲点じゃないですか？

編集する Schedule Alert の切り替えは / と *、Squad が 4 隊以上ある場合は +/- で表示しきれない Squad をスクロールして表示します。

軍事行動は月ごとに指定します。Active/Training Alert ではデフォルトで毎月フルメンバーで訓練を行うようになっています。とりあえず、休みなく訓練していると兵は疲弊しますので、3ヶ月に一回程度休ませるように、x(Cancel order)で Train 命令を取り消します。(上の写真を参照)

e(Edit order)でオーダーの種別変更や従事する人数を編集できますので、Trainの月でeを押します。現在小隊は4人で構成されていますので、疲れたドワーフが休めるように最小訓練人数に1人分余裕を持たせるため、+*/キーを使って 3 soldiers minimum に設定します。(下の写真、左下の表示) 決定はここでは Shift + Enter を使用します。



この画面でオーダー内容の変更も行います。

軍事オーダーは o キーで変更でき、Train(訓練)、Defend Burrow(Burrow の防衛)、Station(特定のPoint に駐留する)、Patrol route(ルートを巡回する)の4種があります。

Defend Burrow は Burrow の編集(メインメニューから W)、Station と Patrol route はポイントやルートを(メインメニューから N) 決定しておく必要があります。

他の月の訓練人数も最小3人にしておきたいので、c(Copy orders)とp(Paste orders)を活用してください。オーダーのコピペは他の隊を追加した時にも便利です。

さて、これで訓練スケジュールの設定が終わりました。Alert 画面から Active/Training Alert を Squad に適用することで、小隊がそのスケジュールで行動し始めます。

次に実際に訓練を行う場所(Barrack Room)を設定します。

16.8. 訓練場所の設置

Room 設置の操作について復習するなら 11.Room を参照

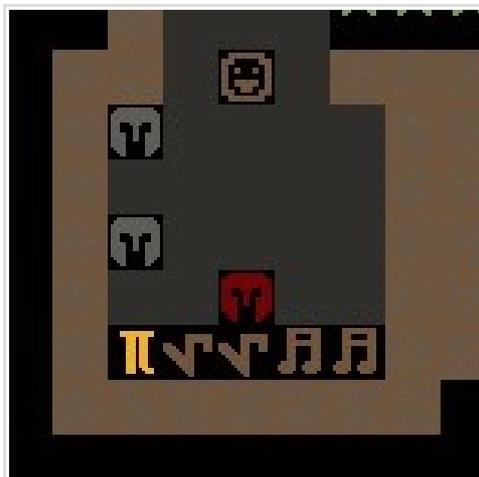
Military Training は、Barrack 指定された Room で行われます。Barrack の指定には、Cabinet、Weapon Rack、Armor Stand、Bed のどれかが必要です。設置した設備によって装備や服を保管するのに使ったりするようです。(未検証ですが、Room 範囲内に複数の設備があれば自動的に Barrack の設備とみなされ、全ての家具に Room 設定を行う必要はないようです)トレードデポを設置しようとして掘ったけど結局やめたスペースがちょうどよかったので、そこに各種の家具を設置して Barrack Room にしました。



Room 指定の後、小隊がトレーニング出来る場所として割り当てる必要があります。画面右を見ながら、割り当てる小隊を選んで t でトレーニングをアクティブにしてください。(写真)

これで少し見守ってみましょう。
全ての設定がうまくいってれば、小隊員が装備を拾った後 Barrack に集まり、Combat Drill、Training Session といったジョブに付くはずで

Squad 隊員はスケジュールが非番の時にも Idlers の時に自主トレを行うことがありますが、徴兵時と非番時にはドワーフのアイコンが変化するため、スケジュールが正常に働いているかの目安にしてください。また、徴兵状態が切り替わる際にはアナウンスログに **Ral Adastekud(ドワーフの名前) has become Recruit. (Ral は新兵になった)**(徴兵時)あるいは **Melbil Libasherith has become a Butcher. (Melbil は屠殺屋になった)**(非番時)といったメッセージで職業が変わったことが表示されます。



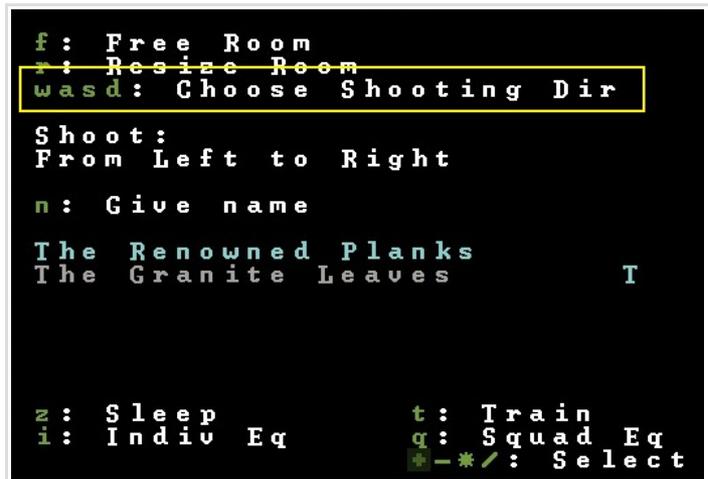
16.9. Marksdwarf 弓兵の訓練

プレイログでは Ranged Weapon を装備させる Squad をまだ編成していませんが、弓兵の射撃訓練についてもここで紹介しておきます。

ドワーフの射撃スキルを磨くには射撃訓練が必要なので、通常の家具ではなく Archery Target (b→A で設置) を設置した Barrack で訓練を行わせます。

Archery Target では Barrack 指定と Training Squad の割当ての他に、射撃方向を wasd で指定してやる必要があります。

写真のように、左から右へ射撃させる場合は d です。他の Room 設定と異なり、Archery Target の barrack 指定と射撃方向の設定は全ての Archery Target で設定する必要があります。



訓練には矢玉も必要になりますので、使用する矢玉の素材制限(16.5. 矢玉と支給品)を行った上で、必要に応じて Wooden bolts や Bone bolts を生産してあげましょう。

※射撃訓練にはまだバグがあるようで、十分な Archery Target の数を用意しても指定した人数がちゃんと訓練しなかったり、訓練月でも訓練の時間が異常に短かったりという事があります。射撃訓練自体は行われるのですが…

16.10. Burrow

さて、先のAlert 設定で、外敵の侵入時用の防衛時Alert も追加しました。ここで、防衛時Alert 時に隊を向かわせる場所と、民間人ドワーフの避難範囲を設定します。これにはBurrow 機能を使用します。Burrow は直訳で「巣穴」

メインメニューでw を押すとBurrow の設定モードになります。
まだ何も設定されていませんので、まずa で新しいBurrow を追加します。追加したBurrow を選択してEnter で追加したBurrow の範囲を設定するモードになります。

画面写真のように要塞の入口の廊下を選択します。



r で指定モードを設置(Currently painting)と解除(Currently Eracing)に切り替えることができます。ここを近接攻撃ドワーフの守備位置にします。n(Name burrow)で適当に名前を付けましょう。(画面写真ではMelee Defend)

次に、民間人の避難のためのBurrow を設定します。

一度ESC を押してBurrow の一覧に戻ったら、再びa で別のBurrow を追加し、そちらを編集します。

敵の襲撃時に民間人が要塞に逃げ込み、Alert を元に戻すまでは要塞内のみで生活するようにしたいので、地下2階以下の生活区を全て選択したBurrow を設定します。Burrow の範囲選択は、8.1.採掘で階段ホールを掘り抜いた時のように立体的に行うことができ、壁の制限も受けませんので、2階以下の生活空間を大きな直方体で包み込むように選択すると楽です。(意味わかりますか?)

範囲選択が完了したらこちらにも名前を付けましょう。(写真Inside Fort)これでBurrow 設定は終わりです。



16.11. 襲撃時用の防衛Alert

それでは、Defence Alert 時に先程のBurrowに集まるようにSquad Scheduleを設定します。画面写真を参考に設定してください。くれぐれも設定するAlertを間違えないように…こちらは非常時用のAlertですので、人数は10人(フル出撃)からいじる必要はありません。

```

FPS: 80 (24) Squad Schedules: Defence
Months  <-- Squads:  Renowned Planks  The Granite Leaves  *-7
Granite  Defend Burrows  No scheduled order
Slate    Defend Burrows  No scheduled order
Felsite  Defend Burrows  No scheduled order
Hematite Defend Burrows  No scheduled order
Malachite Defend Burrows  No scheduled order
Galena   Defend Burrows  No scheduled order
Limestone Defend Burrows  No scheduled order
Sandstone Defend Burrows  No scheduled order
Timber   Defend Burrows  No scheduled order
Moonstone Defend Burrows  No scheduled order
Opal (Current) Defend Burrows  No scheduled order
Obsidian Defend Burrows  No scheduled order
n: Name grid cell  s: Sleep in room at will  u: Inactive  # Uniformed
Defend Melee Defend 10 minimum

o: Give order  e: Edit order  x: Cancel order  c: Copy orders  p: Paste orders
234689: Move selector  Tab: Order list  /*: View alerts
ESC: Done  Shift+Tab: Swap squads/months
  
```

スケジュール画面

```

FPS: 80 (25) Squad Schedules: Defen
o: Defend burrows
Melee Defend
Archer Defend
Inside Fort

Enter: Select
/*-/: 10 soldiers minimum  234689: Move selector
Shift+Enter: Done  ESC: Cancel
  
```

edit order 画面

設定が完了したら、試しにAlertを切り替えて、隊員が先ほどのBurrowに集まってくるかどうか確認してみましょう。

```

Defence: 1 squad  no burrow restrictions  Civilian alert: Inactive
c: Add alert  d: Delete alert  Enter: Set squad to alert  N: Name alert
Shift+Enter: Set squad to alert  retaining orders (no orders)

ALERTS  SQUADS  BURROWS
Inactive [CIU]  The Renowned Planks  A  Melee Defend
Active/Training  The Granite Leaves  Archer Defend
Defence  Inside Fort
Giv Inside

p: Positions  a: Alerts  e: Equip  n: Uniforms  u: Supplies  f: Ammunition
ESC: Done  234689: Move selector  s: Schedule
  
```

16.12. CIV Alert - 民間人の避難

民間人を避難させる時の操作も Alert 画面から行います。

左の ALERTS 欄に[CIV]と付いているのが現在の民間 Alert で、右の BURROWS 欄が行動可能な Burrow (複数選択可)となっています。BURROWS が未選択なら制限無しです。

Civ Inside Alert の BURROWS に避難 Burrow を設定しておき、有事は[CIV]を Civ Inside に移します。これで、有事 Alert を解除するまで民間人は避難用 Burrow 内に引きこもってくれます。



以上で、Alert と Schedule の説明は終わりです。重ねて書きますが、

- Alert 画面の右の BURROWS は Civilian Alert のみに関係する項目で、Squad の行動には関係しない
- Squad の行動は Alert ごとに決められた Schedule に従う

という点を忘れないでください。Alert 画面のインターフェースのわかりにくさで、これらを混同しがちですが、慣れてしまえばなんてことなく軍隊の行動を制御できるようになりますので、頑張りましょう。

16.13. 鍛冶 - 軍隊の装備品を作る

1年目、2年目の交易で手に入る装備品では恐らく隊員の装備品を全て買うことはできないでしょうから、このあたりで装備品(特に防具)を作っていく必要が出て来るでしょう。

軍隊用の装備は革製のLeather Armor と、金属製のMetal Armor に大別されます。Marksdwarf(弓兵)部隊はLeather Armor でも構いませんが、近接攻撃ドワーフはやはりMetal製の防具を装備させておきたいところです。

腕装備(Leather Glove, Metal Gauntlet)、靴(High Boot)は両手両足にそれぞれ着ける必要があるので一人2つ必要となります。

Leather製装備はLeather Worksで作ることができますが、金属装備の鍛冶にはは少し面倒な手順を踏む必要があります。

各種の鉱石をSmelter(金属炉、b→e→sで建造)でBar(延べ棒)にし、Metalsmith's ForgeでBarから各種の装備品を生産します。

Smelterで鉱石を溶かす時と、鍛冶を行う時、両方でCoal(燃料)が必要になります。Coalは地中から採掘で手に入るBituminous Coal(石炭)や、Wood Furnaceでlogを燃やして作るCharcoal(木炭)があります。

装備の量産態勢に入ったら、Wood BurnerとFurnace Operator, WeaponとArmorの各Smithを専業で就かせする必要があります。

おすすめの装備構成は以下です。

装備部位	Leather	Metal
Upper Body	(Leather) Armor Cloak	Mail Shirt Breastplates Cloak
Head	Helm Hood	Helm Hood
Hands	Gloves	Gauntlets
Lower Body	Leggings	Greaves
Feet	High Boots	High Boots
Shield	Shield	Shield

16.14. おまけ - 駐留ポイントや巡回ルートの設定

ここではStation orderやPatrol orderを設定するためのポイント設定について説明します。

基本的に、訓練とDefend Burrowをキチツとしてればそうそう困ることはないのですが、こちらはあまり積極的に使うことはないかもしれません。(しかし軍隊による要塞外パトロールが絵になるのは確かです)

ポイントとルートの設定はメインメニューからNで行います。



p(Place)でパトロールの中継ポイントや、Stationポイントを指定して行きます。
試しにマップの端4箇所をポイント指定しましょう。

次にr(Routes)でルート設定を行います。



a(Add waypt)でカーソルが一番近いポイントがウェイポイントに追加されていきます。
さきほど指定した4箇所のポイントをぐるりと指定すると、ポイントを繋ぐ線も表示されます。



これでルート設定は完了です。

Military AlertとScheduleで、パトロール用のAlertを作成し、スケジュールでPatrol Routeに作ったルートを指定し、実際に軍隊を巡回させてみましょう。

17. Health Care システム

17.1. Health Report 画面

軍隊を運用し始め、敵を迎撃したり、野外作業を邪魔してくる野生動物を潰したりしていると、時に怪我人が発生します。怪我したドワーフはHospital Zone(無ければ自室)のBedに移動または搬送され、治療を受けるまで動かなくなります。ドワーフの顔アイコンに「+」マークが点滅で表示されたまま動かないドワーフ(怪我人)が現れたら、Health Careが活躍する時です。

Hospital Zoneの設置について再確認したい場合は [12.2.Hospital zone](#) を参照

z(要塞ステータス)画面から、Health画面を出してHealthレポートを確認してみましょう。



画面左にドワーフ(と家畜)の名前が並び、中央に各種治療のリクエストが表示されています。怪我や身体欠損など、健康状態に問題がある場合は右にさまざまな文字で表示されます。

治療を始めるにはまず最初にDiagnosisスキルによる診察が必要で、その後、診察結果によって接骨や縫合といった各種の治療が行われます。Diagnosisは治療の間にも継続的に要求されます。

画面写真では、再診およびCleaning(清拭)と、Suture(縫合)、Dressing(包帯)が要求され、歩行のためのCrutch(松葉杖)が必要であることがわかります。

また、Unitリスト等から各ドワーフのステータス画面を経由して、ドワーフ一人ひとりの身体状況、治療の履歴(いわゆるカルテ)を確認することができます。

17.2. 高品質な治療のために

Hospital Zoneの設置と医療品の十分な確保、医療Laborの割当てを正しく行い、医者ドワーフがちゃんと仕事できる環境を提供している限り、実際にドワーフが怪我をした時にプレイヤーがそれ以上何か能動的にしてやれることは特にありません。また、医学は万能ではなく、傷は塞ぐことができても欠損した部位には戻りませんし、出血が多すぎたり感染症が悪化したりすれば、当然ですがドワーフは死にます。

要塞運営に余裕が出てきたら、高スキルの医者を用意したり、治療用に清潔な水を確保する、石鹸を作るといったことで、怪我人の死亡率は下げていくことができます。

17.3. 医者ドワーフの专业化、及び専門の看護師ドワーフのススメ

治療の前には必ずDiagnosisが必要になりますが、Diagnosisに従事するドワーフが忙しくてなかなか診察を行わなければいつまでも治療が開始されません。また、Feed Patient、及びRecovering Woundsといった、怪我人の搬送や世話に関するLaborは、で全ドワーフがデフォルトでONに設定されていますが、作業優先度が低いと他の作業(特にHaulingには注意)を割り当てているとなかなか怪我人を世話してくれず、怪我人を渴きで死なせてしまったり、搬送が間に合わなかったということがたまにあります。

そこで、要塞に十分な人員がいるのであれば、医者と看護師は专业化することが推奨されます。

もちろん怪我人がいない間彼らはIdlersとなるのですが、医者看護師が暇なのは平和の証でもあります。

17.4. 清潔な水の確保

怪我をしたドワーフは酒を飲めませんので、喉の渇きを癒やしたり、傷を洗浄するために水が頻繁に要求されます。水は、存在する場所によって清潔な水(Water)、濁った水(Stagnant Water)、泥水(Muddy Water)などになり(k で水タイルにカーソルをあわせることで状態が確認できる)、清潔ではない水を使って治療をした場合は感染症のリスクが高まります。川に繋がっていない地上の池の水などは大抵 Stagnant です。

川を流れる水は清潔ですが要塞の外に水を汲みにいくのは危険もありますし、立地にもよりますが冬だと川は凍っているかもしれませんよね。

そこで、地下に川の水を引くための用水路と広場を掘り、川の水を引き込んで、その上に井戸を設置するのが手軽で良い方法です。(地下では冬でも水が凍結しません)必要に応じて水をせき止めることができるように、用水路には水門や跳ね橋を設置し、いざという時は水を流せるようにマップの端に繋げてマップ端に Fortification(水を通す)を彫って排水路にする、等の手法も併用しましょう。

あるいは、Screw Pump で汲み上げることで、濁った水なども清潔にすることができます。(ただし、組み上げた先の地面が泥や土だったり、血で汚れていたりすれば…以下略)

病院では水の運搬のため頻繁に Bucket を使いますので、Bucket の数には余裕を持たせておきましょう。

17.5. Soap(石鹼)作り

治療のために Soap を確保しておけば感染症にかかる率はかなり下がります。消費量はそう多くありませんので、人員に余裕が出てきたら10個程度でもぜひ作って Hospital Zone に備蓄しておきましょう。

必要な Workshop は、Wood Furnace、Ashery、Soapmaker's workshop です。

Wood Furnace で log を燃やして ash(灰)にし、Ashery で ash から lye(灰汁)を作り、Soapmaker's workshop で lye と oil(又は tallow、oil は植物油、tallow は獣脂)から Soap が作れます。

油は屠殺した動物の fat を Kitchen で Render Fat(屠殺すると自動でタスクされます)して tallow にするのがお手軽でオススメです。oil, tallow は料理にも使われてしまいますので、Kitchen 画面から Cook を禁止することでいくつか石鹼作り用に確保しておくといいでしょう。

lye は液体のため、バケツに入った状態または樽で保管されますが、樽に保管された lye をドワーフが認識せず、lye はあるのに石鹼を作ってくれないというバグがあります。

lye は Stockpile で Food にカテゴライズされていますが、樽を禁止した lye 用の Stockpile を別に作って置いたほうが良いです。ash, soap などは Block/Bars にカテゴリされています。

筆者は石鹼作りがお気に入りジョブなので、Soapmaker's workshop を建てる時に lye と ash と soap と potash と pearl ash のみを有効にした「農業・石鹼関係用」の stockpile を設置し、Soaper が作業に専念しやすいようにしています。

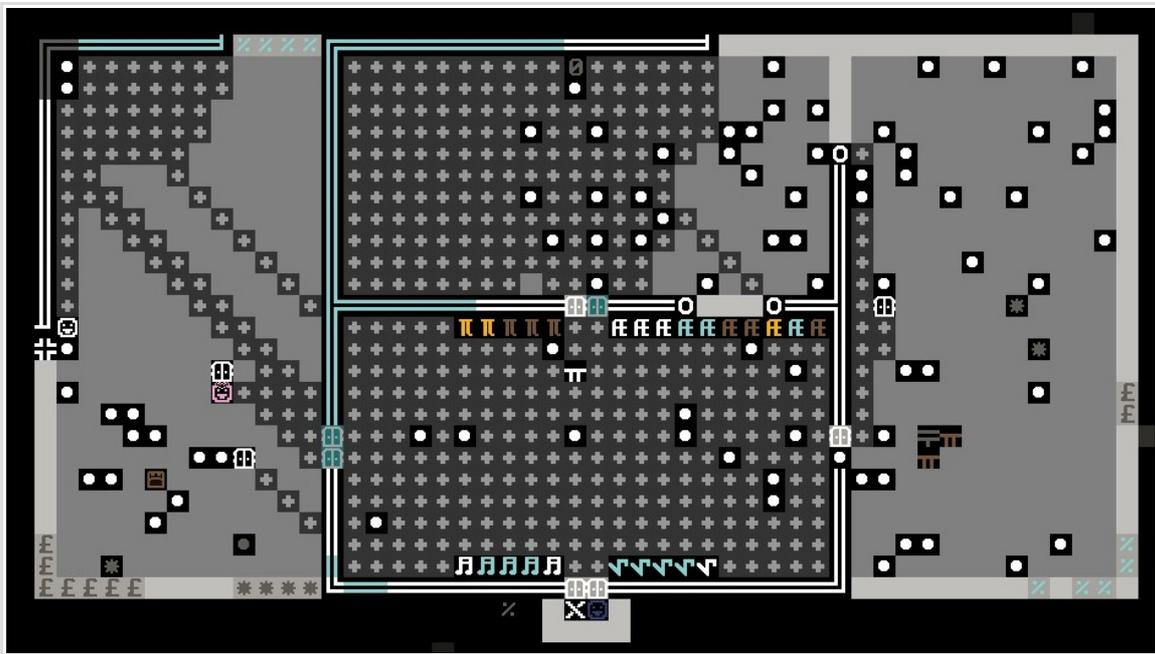
18. Nobleの要求

要塞が発展して、Mayor(市長)やBarony(男爵)といった新しい貴族が誕生してくると、要求してくる環境が上がってきます。設備は家具を設置すれば良いので簡単ですが、部屋の価値を上げる方法は少しわかりにくいので説明しておきます。

18.1. 部屋の価値

部屋の価値を上げる最もわかりやすい方法は、広い空間を割り当てることです。Decent, Great, Royalといった高い質の部屋を要求された場合は、まずは十分な広さの部屋を用意しましょう。さらに、Stone DetailerのLaborドワーフを用意し、部屋の壁と床を磨き(d→s)ます。広い部屋を全て磨き終えるにはかなり時間がかかりますので、手空きのドワーフを複数働かせると良いと思います。それでも価値が要求に満たなければ、さらに磨いた床に彫刻を刻み(d→e)ます。10x10ほどの広さの部屋を全て彫刻すれば、大抵の貴族は満足するでしょう。

あるいは、Strange Moodで価値の高い家具が作られたらそれを部屋に設置するのも手です。アーティファクトひとつでかなりのRoom Wealthを稼ぐことができます。



部屋を磨いている所

18.2. Mandate(アイテムに関する要求)

Mayor以降の高級貴族は、Mandateというアイテムに関する命令を出してることがあります。Production(生産命令)とExports Ban(輸出制限)の二種があります。どちらの命令も、守られなかった場合は生産業のドワーフやTraderが犯罪者と見なされ、Justice(懲罰)の対象になります。(Justiceシステムについてはこのドキュメントでは解説しません。Justice気にするレベルならもう初心者ではないでしょうから) Nobleスクリーンで要求を確認して対象のアイテムを作ったりして対応しましょう。また、ドワーフにはそれぞれお気に入りのアイテムがあり、ProductionにしてもExports Banにしても、同じ種別のアイテムが何度も指定されることが多いです。

Owned Objects: 19	
Holdings:	Opulent Throne Room
	Great Bedroom
	Decent Dining Room
	Mausoleum
	10 Chests
	5 Cabinets
	5 Weapon Racks
	5 Armor Stands
Needs:	Royal Throne Room
	Royal Bedroom
	Royal Dining Room
	Royal Mausoleum
	10 Chests
	5 Cabinets
	5 Weapon Racks
	5 Armor Stands
Mandates:	Export of bolts Prohibited
	Export of buckets Prohibited

19. 困ったときは

ここでは初心者が悩みがちないくつかの典型的な事例について対処法を説明します。基本的な建築や生産の操作についてはわかっているという前提で説明しますので、ご了承ください。

19.1. 家具やワークショップのBuilding 指示を出したのにいつまでたっても取り掛からない

Furniture Hauling, Architecture, 建てるワークショップの関連Labor (建設予定地に q で need ○○と表示されます) がオンになっているかを確認します。

また、建設予定の場所に岩などがある場合、建築に向かったドワーフの、そのアイテムのHauling Labor がアクティブであれば勝手にどけて建築してくれますが、そうでなければ「アイテムが場所を占有しているので建築をキャンセルした」といった内容のメッセージが表示され、建築タスクが勝手にsuspend (保留) されます。この場合は手動でsuspendを解除してやる必要があります。

メインメニューから j で現在の全ジョブを確認することができ、suspendは赤字で表示されるので、定期的に勝手に保留されている建築タスクがないか確認すると良いでしょう。

19.2. ドワーフが「！」のマークで点滅してる。ワークショップを乗っ取られた - Strange Mood

○○ is taken by a fey mood! や ○○ withdraws from society... というメッセージと共にドワーフがコントロール不能になる(Dwarf TherapistでもLabor操作などできない)ことがあります。

これは「Strange Mood」という現象で、神がかりになったドワーフが生産ワークショップを乗っ取り、素材を拾い集めて何かを作り出します。作られたアイテムはアーティファクトになり、Strange Moodを経験したドワーフはその生産スキルが大幅に上昇します。(Skillが上がらないMoodもあります)

生産に必要なワークショップと素材がある場合は勝手にアイテムを集めて生産を始めてくれる(○○ has begin a mysterious construction!)ので放置で問題ありませんが、ワークショップがなかったり、ワークショップを乗っ取った後も素材を用意できなかった場合、ドワーフは発狂(tantrum)してしまいます。

Strange Moodが発生したら、発生したドワーフをしばらく注視して、ワークショップにつくかどうか、ワークショップについてあと素材を集め始めるかどうか(必要な素材が「全て」用意されるまでは素材を集め始めることはありません)を観察しましょう。Strange Moodの生産アイテムは、生産関連スキルを持っているドワーフであればそれが優先され、生産スキルのないドワーフならばCraftdwarf's Workshopになることがほとんどです。ワークショップにつかない場合はドワーフのスキルと、まだ建てていないワークショップを確認して建設しましょう。

ワークショップに付いた後で素材を集め始めずに座っている場合は、必要な素材がないということで、この場合は少し厄介です。qでワークショップの情報を確認すると、必要な素材に関するヒントをブツブツ呟いていますので、要塞内のストックと照らし合わせて足りない素材を用意します。(特にClothは動物のWool製、植物製のThread Cloth、Spider Silk Clothの三種がそれぞれ別素材とみなされるので厄介です)

どうしても素材が用意出来ない場合は、見捨てるしかありません。発狂する前にワークショップを壁で囲んで封鎖し、渴きで死ぬのを待つのが常套手段とされています。発狂・凶暴化して大量のドワーフを殺して回られるよりはマシです。

素材を用意することができ、晴れてアーティファクトが完成したら、Lでアーティファクト一覧を表示して、完成品の価値を確認してみましょう。ものすごい価値の貴重な家具や、超級装備品が生まれているかもしれません。

19.3. Stockpile の拡張が追いつかない！ - 量子保管庫

通常、Bin を使う場合を除いて1 タイルに保管できるアイテムは1 つです。そのためWood やStone といった Bin で保管できない素材のStockpile などはずぐ一杯になってしまいます。そんな時のために、Track Stop と Minecart を使って1 マス上(実際に要求するスペースは3x3)にたくさんのアイテムを保管する、通称「量子保管庫」というテクニックがあります。これを使うとかなり小さいスペースで無尽蔵に物資を溜め込むことができます。動作がいかにも裏技的というかちょっとズルいような気がして筆者はあまり使ってないのですが…手順は以下ようになります。Route と Stop ポイントの設定は覚えるまでちょっと複雑なので、実際に設置しながら試して下さい。

1. まず物資を積み上げることにする場所に1 マスのStockpile(Stockpile A とします)を置き、その方向(画面写真ではNorth)にアイテムを置く設定(Dump on arrival)のTrack Stop を隣に作ります。そして、先の1 マスのStockpile と Track Stop の周りに、コの字形のStockpile(Stockpile B とします)を設定します。積みたいアイテム種別を両方のStockpile に設定します。



```
Track Stop
Placement
Friction: Highest
as: Change Friction
Dump on arrival: North
d: Activate/change direction
```

2. h で Hauling メニューに入り、r で新しいRoute を設定。
3. Track Stop 上にカーソルを合わせて s で Stop ポイントを設定します。



4. Enter で Stop ポイントの設定編集に入り、デフォルトで設定されている「Guide~~」という3つの項目 x で削除します。
5. Stockpile B 上にカーソルを合わせて s, 次に Stockpile A 上で s。
6. Stockpile A の「Take to~」を t で「Give to~」に変更。



7. Enter で輸送するアイテム種別の設定画面に入り、輸送するアイテムをアクティブにする(全部オンでOK)
8. ESC で Route の編集まで戻り、v で Minecart を割り当てる。

ドワーフが Minecart を設置したあと、Stockpile B に置かれたアイテムを Minecart にどんどん積み込み始めれば成功です。カートに積まれたアイテムがどんどん Stockpile A に置かれていきます。

Barrel や Bin に収納されるアイテムでは Stockpile の収納アイテム制限が邪魔してうまく動作しません。

19.4. ドワーフが死んだんだけど死体はどうすればいいの

ドワーフが死んだ場合、Corpse Stockpileがあれば遺体は一時保管されますが、遺体を見たドワーフは不幸を感じますし、そのうち腐敗してきます。墓標を作って埋葬してあげましょう。

墓標はCasket(木製), Coffin(石製), Sarcophagus(金属製)のどれかを生産し、b→nで設置します。設置したらqで墓標を選択し、bで埋葬をオンにしましょう。Burial(遺体搬送) Laborがアクティブのドワーフが遺体を埋葬してくれます。

埋葬できるのは自文明の入植者かペット(名付けられた家畜)に限ります。ゴブリンなどの敵対生物の遺体は、Refuse扱いになります。

19.5. ドワーフが行方不明(Missing)で死体が見つけれない。行方不明者が幽霊になって現れた

木が成長する時にたまたま居合わせて樹上に取り残されたり、地下洞窟を封鎖する時に閉じ込められて餓死など、しばしばドワーフが行方不明になることがあります。正しく埋葬されないとドワーフは幽霊になって、死んだ場所や生前馴染みの深かった場所、親交のあった仲間の近くなどに幽霊として現れます。幽霊は生きているドワーフを怖がらせたり、悪い時には攻撃したりしますので、成仏させてやる必要があります。

マップをくまなく見渡して遺体を見つけ埋葬するか(アナウンスログやコンバットレポートをよく読めば生前の痕跡があるかもしれません)、それが無理(死体が見つからない、橋に潰されたりマグマに落ちたりして死体が残ってない)な場合は死者の名を刻んだ石碑を建てて追悼してやれば成仏します。

石碑は、Mason's workshopでSlabを生産した後、Craftdwarf's workshopでEngrave memorial slab(Alt+S)で用意します。設置はb→Alt+sで行います。slabの備蓄が複数ある時は**設置物を選ぶ時にxを押すと設置物の詳細なリストが出る**ので、名前の刻まれたslabを選択しましょう。設置が終わると「○は成仏した」的なメッセージが出て幽霊は現れなくなります。

19.6. Butcher はいるのに(殺したり勝手に死んだ)Animalが放置されてる、解体できないの？

できます。家畜リストからのSlaughter以外でButcherに動物の死体を解体させるには、Butcher's shopの近くにRefuse Stockpileを設定し、死体(Refuseカテゴリ内のCorpse)を運びこむようにします。

デフォルトでは、ドワーフは要塞外のRefuseを集めない設定になってます。メインメニューからo(set Order)→r(Refuse)の後、oで「Dwarves Gather Refuse From Outside」に設定することで、外で死んだAnimalの死体も集めるようになります。**混同しがちですがRatやLizardといったzシンボルはverminなので解体できません。**

19.7. 敵の襲撃を撃退したらRefuse Stockpileに歯とか身体パーツとかが満載になった

Refuse Stockpile上に集められたverminの死骸や身体パーツは、しばらく時間が経てば(2シーズンくらい?)消滅します。

または、Zone設定でgarbage dumpを設定し、アイテムをDump(k→d)指定します。dump zoneにはアイテムを複数投げ込むことができます。跳ね橋とdump zoneを組み合わせてゴミを潰す(通称Dwarven atom smasher - 原子粉碎装置)を作ることできます。

19.8. 傷んだ(xの付いた)服とか解体した魚のshellとかが溜まりすぎる

いらぬアイテムが増えすぎるとFPSにも影響してくるので、溜まりすぎたアイテムは取引の時にキャラバンにまとめて引き取ってもらいましょう。

19.9. 死んだ敵の装備や撃った矢が落ちてるんだけど拾ってくれない

アイテムにはForbidというパラメーターがあり、ドワーフはForbid指定されたアイテムや建物に手出ししません。上記の敵の装備品や撃った矢はデフォルトでForbid指定されています。(デフォルト設定はo:set ordersから変更可能)

kで確認した時に {} で囲まれているアイテムはForbid指定されています。アイテムを選択してfでForbid指定のオンオフが出来ます。落ちている敵の装備をまとめてForbid解除したい時などは、d(designation)→b(Set Building/Item Property)を使うと範囲選択でForbid, Dump, Melt等の様々な指定、解除が出来ます。

19.10. 戦場がいつまでも血まみれで汚い…

Clean Labor は現在バグで機能してようなので、DFHack の Clean コマンドを使うことが推奨されています。また、気づきにくいですがドワーフの身体やアイテムも返り血等で汚れるようになっているので、気になった時にDFHack ウィンドウのプロンプトに `clean all` と入力してコマンドを実行しましょう。

DFHack のウィンドウを隠す設定にしている場合は、Dwarf Fortress の本体から **Ctrl+Shift+p** でプロンプトを呼び出すことができます。

19.11. Health 画面で家畜がずっと **D** 表示なんだけど

現在のバージョンではペットの治療は行われません。動物は可能な範囲で自然治癒するそうです。部位欠損などに陥った家畜も、傷は勝手に塞がりますが、身体欠損は治りませんし、診察を受けることもありませんので、Diagnosis Request 表示はずっと残ります。歩けない動物などがずっと点滅していて気になる場合は可哀想ですが屠殺してしまいましょう。ペットで屠殺できない？諦めてください。

20. 後書き/奥付

ここまで読んで頂きありがとうございました。

現在、Dwarf Fortress の公式最新バージョンは2016年7月リリースの0.43.05で
待望の64bit 対応がされています。
しかし恐らく64bit 化でメモリ周りが大幅に変更されたことから、Dwarf Therapist その他の
主要ユーティリティはまだしばらく対応に時間がかかりそうです。
今後のバージョンアップに合わせたドキュメントの追記や修正版は、
筆者ブログで告知するかもしれませんし、しないかもしれません。

<http://tamagotaso.seesaa.net/>

当初はプレイ期間3年くらい、内容的には、SIEGEが発生するあたり(人口80人↑)まで
紹介しようと思ってたのですが、後半力尽きてしまって記述が簡素になっており
網羅できていない要素もまだまだあります。とても全てをまとめきることはできませんでした。
筆者自身が、上級者と言うにはまだまだ知識もやり込みも足りていないという部分が大きく、
あまり触っていない要素に関して曖昧な記述になっている部分も多いです。
しかし、入門に困らない程度の一通りのゲームプレイは紹介できたかなと思います。
このドキュメントを読んで、貴方のDwarf Fortress ライフが充実したものになることをお祈りします。

このドキュメントで網羅できていない部分について調べたい時は、英語に我慢してぜひ英Wikiを
読みましょう。あちらは情報も早いですし、ほぼ全ての要素を網羅しており情報量が半端じゃないです。

著者へのご意見、ご感想などは是非、TwitterやSteamを経由して、どうぞ。

<https://twitter.com/tamagotaso>
<http://steamcommunity.com/id/suizin/>

Doc version 1.00
2016/11/03

追記情報