

# *The Last Days of the Third Age*

トールキンの世界を舞台にした

Mount and Blade用モジュール

公式フォーラム <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/board,20.0.html>

ModDB <http://www.moddb.com/mods/the-last-days>

Steam Workshopでサブスクライブ <http://goo.gl/ylw0od>

To-doリスト <https://trello.com/b/ntzYNdEA/>

Twitter [@tldmod](#)

TLDの最新版はここで入手できます

<https://tldmod.github.io/>

# 0. インストールガイド

TLDをプレイするには、*Mount&Blade*の無印v1.011、もしくは*Warband*が必要です。  
どちらか好きなほうをインストールした後、TLDをインストールして下さい。  
どちらでプレイするかによって、インストール方法は少し変わります。無印の場合は多少手間がかかりますが、詳しくは下記に解説します。

**注意:** Mount&Blade WFaSへの対応予定は（まったく）ありません。

## 0.1.0 *Mount&Blade*無印v1.011のインストール

M&B無印のインストールを考えている場合、機能強化版（安定度が高く、多くのバグも修正されています）の入手を推奨します。Talesworldsの公式サイト内の、下記リンクから入手できます。

<http://forums.taleworlds.com/index.php/topic,199418.0.html>

公式のダウンロードページからではなく、必ず上記リンクからダウンロードして下さい。  
公式のダウンロードページにあるものは、理由は不明ですが、機能面で劣ったバージョンです。もしあなたのmount&blade.exeのファイルサイズが2MBの場合、おめでとう、それは機能強化版です。ファイルサイズが3MB以上だった場合、それは機能的に劣ったバージョンですので、強化版を使っての再インストールを強くおすすめします。  
機能強化版だと、すべてのmodにおいても安定度が上がります。もうM&Bをインストール済みなのであれば、上書きインストールでも結構です。

Steam版のユーザーは、上記の方法は利用できません。機能強化版を別のフォルダに別にインストール（可能です）するか、下記リンクにある、Steam版ユーザー向けのガイド(英語)に従ってください。

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2465.0.html>

## 0.1.1 *Mount&Blade*無印v1.011にTLDをインストール

TLDの最新版は、このサイトから入手できます：<https://tldmod.github.io>

インストーラー版を入手した場合は、インストーラー起動後のインストールウィザードに従って下さい。**インストール先のフォルダの指定には気をつけてください。**

（例：もしインストール先にM&Bフォルダを選択した場合、TLDはM&B\Modules\TLD\にインストールされます。）

マニュアルインストール版の場合は、7zipやPeaZipなどの信頼できる解凍ツールを使って、Modulesフォルダへ解凍して下さい。

Mount&Bladeは、デフォルトではNativeモジュールと共に、下記の場所へインストールされます。

## スタンドアローン版：

C:\Program Files (x86)\Mount&Blade\modules\ もしくは、  
C:\Program Files\Mount&Blade\modules\

## Steam版：

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\mount and blade\modules\ もしくは、  
C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\mount and blade\modules\

例：ゲーム本体がM&Bにインストールされているとしたら、TLDのコンテンツは次の場所へインストールしてください：[M&B/Modules/TLD/](#)

備考：TLDはオリジナルのM&Bに対して大幅な改変を加えているため、M&Bのシステムファイルのいくつかを書き換える必要があります。書き換える方法はふたつあり、それらを以下に説明します：

---

### 方法1：Iron Launcher DLLを利用する

（特に理由がない場合、この方法を利用してください。この方法が最も簡単です。これならば、たとえインストールを間違えた場合でも、問題が起きにくいです。）

Swyterさんが、彼のIron Launcherのプラグイン版を作ってくれました。これにより、従来の方法が抱えていたほとんどの問題が解決され、インストールが劇的に簡単になりました。

デフォルトではTLDフォルダ（通常はModulesフォルダに展開されているはずです）にあるdinput8.dllを、Mount&Bladeがインストールされている、ゲーム本体（mount&blade.exe）と同じ場所にコピーしてください。

あとはいつも通りにゲームを起動させれば、先ほどコピーしたDLLが自動的にゲームエンジンに読み込まれ、必要なシステムファイルを置き換えてくれます。これで従来のmod製作者の悩みの種であったMount&Bladeの仕様上の制約が、ユーザーに負担をかけることなく解決されました。

万が一、なんらかの理由で上記の方法がうまくいかなかった場合は、従来通り必要なファイルをひとつひとつ手動で置き換えなくてはなりません（下記にある方法2を参照してください）。その場合、ぜひ我々にdinput8.dll.il.logを送ってください。

**要注意** dinput8.dllを削除してしまうと、TLDは起動しません。削除してしまった場合は、あらためてコピーし直して下さい。

---

方法2：必要なファイルを手動でコピーする。[M&B/Modules/TLD/data/](#)フォルダを開いてください。ここにあるすべてのファイルを、オリジナルのファイルに上書きします。詳細は次の通りです：

- 5つある **core\_\*.brf** を、[M&B/CommonRes/](#) へ上書きコピーします。

- みっつの `*.txt` と、`*.xml` を、`M&B/Data/` へ上書きコピーします。
- `mb.fxo` と、5つの `*.pp` と、`*.bik` を、`M&B/` へ上書きコピーします。

作業は慎重に、正確に行ってください！

これでTLDの起動に必要な準備は、すべて終わりです。

**要注意** 上記の方法でファイルを手動で上書きコピーすると、そのM&BはTLD専用になります。

Nativeモジュールや、他のmodは動作しません。

M&Bのランチャーを通常通り起動し、TLDを選択してプレイしてください。

## 0.2 Mount&Blade WarbandにTLDをインストール

TLDの最新版は、このサイトから入手できます：<https://tldmod.github.io>

このモジュールはもともと無印版専用として開発されていたため、Warbandでプレイするには、無印v1.011用のmodに、互換パッチをインストールする必要があります。下記の手順をよく読んでください。

まず、みっつのファイルをダウンロードする必要があります：M&B無印v1.011用の最新のスタンドアローン版（latest standalone version）、最新のWarband互換パッチ（latest Warband compatibility patch）、それと最新のWarband用開発版パッチ（latest Warband nightly patch）です。これらみっつのファイルを入手したら、「0.1.1 Mount&Blade無印v1.011にTLDをインストール」の項に記されている手順に従ってください。この場合、Iron Launcherはオープニングムービーを再生するためのオプション扱いになります。無印向けの説明にある、手動でのファイルコピーは、Warbandでは無効です。ゲームが起動しなくなるので、やらないでください。

通常は、Warbandは以下の場所に、Nativeモジュールと一緒にインストールされているはずです：

### スタンドアローン版：

`C:\Program Files (x86)\Mount&Blade Warband\modules\` もしくは、  
`C:\Program Files\Mount&Blade Warband\modules\`

### Steam版：

`C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\mountblade warband\modules\` もしくは、  
`C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\mountblade warband\modules\`

（**TLD** フォルダは、`/Modules` の中に置いて下さい）

互換パッチを7zipやPeazipなどで解凍し、コンテンツをTLDフォルダへ上書きしてください。TLDフォルダは**M&B/Modules** フォルダにあります。開発版パッチも同様に上書きしてください。

Mount&Blade Warbandのランチャーを起動し、ドロップダウンメニューからTLDを選択してプレイしてください。

便利なヒント：Steam版のWarbandユーザーは、Steam WorkshopのTLDをサブスクライブすれば、上記のすべての手順をはぶいてプレイできます。スチームのダウンロードには少々時間がかかるので、ダウンロードが完了するのを待ってからプレイしてください：

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=299974223>

## 0.3 TLDの日本語化

TLDを日本語でプレイするには、mb-jp.netで配布されている、Native用日本語化ファイルのインストールが必要です。下記リンクから入手できます：

<http://www.mb-jp.net/index.php?%E6%97%A5%E6%9C%AC%E8%AA%9E%E5%8C%96%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB>

無印、Warbandそれぞれにパッケージが用意されているので、対応したパッケージを入手し、パッケージ同梱のreadme.txtに従ってインストールしてください。

日本語化ファイルのインストールが済んだら、下記のTLD同梱の英文フォントのデータを削除してください：

- ・ TLD\Data\font\_data.xml
- ・ TLD\Textures\font.dds

これで日本語化ファイルの日本語フォントを表示するようになります。

日本語化は以上です。

# 1. TLD序文

TLD - *The Last Days of the Third Age*は、Mount and Blade 1.011のトータルコンバージョンです。このmodは、J.R.R. トールキン氏の小説、「指輪物語」などに登場する、中つ国が舞台になっています。TLDは原作に影響を受けて製作されており、映画のイメージは考慮していません。

我々の目標は、中つ国の運命をかけた、光と闇の戦いである指輪戦争をプレイヤーに体験してもらうことです（ゲームが間延びするのを防ぐため、マップは霧ふり山脈の東側の一部のみをカバーしています）。

mod開発陣のリーダーだったAncientwankerさんが姿を消してしまったために開発が頓挫していたこのmodも、2010年と2011年にバージョン3.0が製作されました。

続いて2011年から2013年にかけては、バグの修正と調整、新しい機能の追加などが行われました。

2014年にリリースされたバージョン3.3では、Swyterさんの手によって、ついにWarband対応を果たしました。

このmodの製作には、たくさんの人たちが関わっています。開発者や貢献してくれた人たちの完全なリストは、ここで見るができます：

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2465.0.html>

(もしリストから漏れている人がいたら、ぜひ我々に知らせてください！)

## 2. 何をしたらいいの？

### 2.1 序盤のヒント

ゲーム開始時に選んだファクションは、後で変更できません。種族を次から選べます：人間、エルフ、ドワーフ、ウルク、ウルク＝ハイ、それにオークです。選択したファクションや種族には、それぞれ固有の制約があります。あるファクションは優秀な兵士を持っていますが、数を揃える事ができません。他のあるファクションは、兵士は弱くとも大人数を雇う事ができます。小柄なオークは大きい種族用の防具を身に付けることはできませんが、その代わりに何種類かの獣に乗ることができます。ドワーフは抜群の武具防具を使えますが、馬には乗れません。

これらは意図的に（無理矢理に）バランスをとっていません。弱い種族やファクションでプレイすると、難易度が高くなります（ゲームのはじめに、TLDのオプションのリストの一番上にある設定を変更してみると良いかも知れません）。

ファクションを選んだら、あなたはそのファクションが戦争に勝つか、全滅させられるまで、そのファクションのために戦います。所属ファクションが全滅した場合でも、同盟国のために戦い続ける事もできます。

**備考：** TLDはプレイヤーに指輪戦争を楽しんでもらおうとデザインされています。ですが、ロールプレイングや探索をメインに楽しむのも大いに結構です。イースターエッグや、マップ上の隠されたシーンに秘密の場所、ユニークなクエストやトールキンの世界に関する伝承などが、随所にちりばめられています。

**たくさんの人と話をしましょう：** これは重要です。ロールプレイング目的だけではなく、NPCたちと話をする事は、ゲームプレイ上のヒントやイースターエッグ、さまざまなクエストなどに繋がります。

TLDの世界は戦闘ばかりではないのです。少なくとも、我々はそう信じています:)

### 2.2 指輪戦争

ゲーム開始時点では、光と闇の戦争はまだ始まっていません。戦争が開始されるときは、

その通知があります（戦争開始はプレイ時間ではなく、あなたのキャラクターがどの程度、戦争の準備ができていて判断されます）。ゲーム開始直後の中つ国は平穏で、退屈な場所を感じるかも知れませんが、一旦戦争が始まれば、あっという間に敵対勢力でいっぱいになります。残された平和な時間を無駄に使ってしまわないよう、しっかり準備を整えましょう！友好国の主たちや指揮官たちからのクエストをこなし、兵を育て、兵営で稽古をして自分を鍛えましょう。

オリジナルのM&Bと違い、この戦争には勝ち負けがあります。各ファクションには勢力というものがあります — これはそのファクションが戦闘に勝ったり負けたりすることで変動します。勢力がある程度低くなると、敵対するファクションは、そのファクションの領有する拠点に対して攻城戦を仕掛けることができるようになります。ファクションの勢力が最低限まで落ちると、本拠地を落とされて全滅する可能性があります。

TLDでは、プレイヤーが主導して攻城戦を始めることはできません。プレイヤーにできるのは、プレイヤーの所属するファクションや、同盟国のリーダーたちが始めた攻城戦を手伝うことだけです。（これはバグではなく、デザイン上の判断でこのような仕様になっています。将来的には変更を加えたいと我々が考えている部分ですので、プレイヤーが攻城戦を主導できるオプションは用意されていますが、これを実行するのは非常に高コストで難しくなっています）。

TLDには地域ごとに紛争区域が用意されています。ある区域で光か闇のどちらかが敵対ファクションをすべて壊滅させると、その区域の軍勢は他の区域へ遠征軍を送り、同盟国に加勢します。遠征軍は遠征先に前進基地をつくり、そこを拠点に活動します。光のファクションがすべて壊滅し、なおかつモルドールとアイゼンガルドが力を保っている場合、ふたつの塔はお互い覇権を賭けた戦いを始めます。

## 2.3 経済

TLDには通貨がありません。そのかわり、各ファクションと信頼関係を構築します — 信頼関係は、リソース、影響力、ランクという形で表わされます。

リソースはファクションが自らを維持していくうえで必要とされるものです — かき集めた鉄くずやアイテムと交換してもらう事もできますが、ファクションにおけるランクに応じたリソースを毎週手当として受け取る事ができます。この手当をある程度蓄えれば、兵を雇ったり、装備を整えたり、馬を買ったり、コンパニオンを雇ったりすることができます。あなたのリソースポイント/影響力/ランクは、各ファクションごとに別になっています。これは覚えておいてください！

影響力はクエストをこなしたり、厳しい戦闘に勝ったりすることで稼ぐ事ができます。貯めた影響力は、そのファクションの主からの褒美として宝物と交換することができます。

ランクポイントを貯めると、そのファクションでのあなたの地位を上げる事ができます — これはあなたのパーティの人数の上限や毎週のリソースの収入に影響し、他にも新たな恩恵を受けられるようになっていきます。



物語の世界観を壊さないよう、デフォルトでは"種族の装備制限"が有効になっています：戦場で手に入れたオークの防具をゴンドール人が身に付けることはできず、その逆もまた同様です。ほとんどの戦闘では、戦いが終わった後に手に入るものは、そのままでは役に立たないものばかりです。その代わり、"鉄くず"が手に入る事があります。これは戦闘後に回収できた武器防具をあらわし、鉄くずを必要とする鍛冶屋などでリソースポイントに交換してもらうことができます。

---

序盤のコツを要約すると：自分の兵を育て、自分自身を鍛え、戦闘やクエストを通して友軍を助け、ランクを上げ、宝物を手に入れ、各地を探索し、いろいろな人物と話を（あと生き物にも）見聞を広めましょう。;)

そしてもちろん、存分に楽しみましょう！

## 3. ファクション

（注：ここでは兵科一覧や詳細な説明は、わざと省いています。どうしても兵科一覧が欲しい場合は、modコミュニティ製作の便利なツールがあるので、それを利用してください。）

**序盤の簡単なヒント：** エルフは非常に強いです。あなたが不満を感じそうな唯一の点は、雇える人数が少ない事でしょう。モルドールでプレイすると、闇の軍勢がゴンドールを圧倒するせいもあって、やはり難易度が低いと感じるかも知れません。オークの大群を配下に持つと、あっというまに食料が底を尽きます。これは仕様で、あなたを困らせるためにこうしてあるのです:P。基本的に、光の勢力でプレイする場合は北のほうが難易度が低く、闇の勢力の場合はそれと逆になります。

### 北方の勢力

**光の勢力：**

**森人は、中つ国の森、特に第三紀、第四紀には闇の森に住んだ北方人です。**

**ビヨルン一党は、アンドウイン河の上流の、闇の森と霧ふり山脈に囲まれた谷に住む民です。彼らは、多くの人々に、ビヨルンの子孫として知られています。指輪戦争のときは、ビヨルンの息子である、老グリムビヨルンが彼らの指導者でした。彼ら北方人は、装備面では少々頼りないものの、立派な歩兵を持ち、徒歩でのみ戦います。軍は間接攻撃のできる斥候兵と、軽武装の斧使いで構成されます。**

**デールは、ロヒアリムと同じ祖先を持つ北方人と、エスガロスの湖の町（スマウグによって焼き払われた後です）の民が作り上げた国です。デールの軍は、長柄武器に特化した頑丈な歩兵と、名高い重装弓兵を始めとする優秀な弓兵、それに騎兵として、商人たちの護衛兵で構成されます。**

**ドワーフは頑丈で背が低く非常に力持ちで、充実した装備を誇ります。彼らは、はなれ山と、くろがね連山を拠点としています。**



ドワーフの軍は、歩兵、斥候/弓兵、それに加えてくろがね連山の兵（最強の破壊力を誇る歩兵です）で構成されます。

**ロスロリエンのエルフ**は、ロリエンの森に住むナンドールとシンダールたちで、ケレボルン卿とガラドリエル夫人によって率いられています。彼らの軍は、歩兵と弓兵によって構成されています。兵はみな高度な戦闘技術を持ち、じゅうぶんな装備とも相まって非常に強力です。森の中で姿を隠しつつ敵に矢の雨を浴びせ、強力な歩兵の突撃で止めを刺すのが、彼らの得意戦術です。

**森のエルフ**は、闇の森に住むシンダールで、スランドウイル王によって率いられています。彼らもまた、歩兵と弓兵からなる軍を持ちますが、ロリエン軍よりも、より弓兵に重点を置いています。歩兵は槍を得意とします。

**イムラドリスのエルフ**（リヴェンデル）はエルロンド卿と彼のふたりの息子たちによって率いられる、シンダールとノルドールたちです。代々受け継いできた西の勢力圏のほとんどを維持し、強力なエルフの将軍たちと、数々の古代の遺物を持っています。彼らの陣営には、北方のドウネダインもいます - 背が高く、濃い色の髪を持つ、かつての王国の末裔である彼ら野伏たちは、古くから伝わる防具に身を包んでいます。充実した装備を誇る彼らの軍は、いずれも戦闘技術の高い歩兵、弓兵、そして騎兵からなります。

#### **闇の勢力：**

**リューンの民**は、リューンの湖の周辺に住む、東夷の部族です。彼らの主力は騎兵です - 軽装の弓騎兵と槍騎兵、それと上位の兵には大型の馬や、重装備の騎兵がいます。彼らの歩兵も軽装備で、大型の斧や剣を好んで使います。

**ドル・グルドウア**は闇の森にそびえる、サウロンの古代の要塞です。今やオークたちはここを拠点に、森に住むエルフたちを襲撃するようになりました。ドル・グルドウア軍の兵は、すべてオークによって構成され、モルドール軍によく似ており、歩兵、弓兵、それとワーグ騎兵を持ちます。

**グンダバド**は、かつてはドワーフたちの聖地でしたが、今はオークたちのための、巨大な山の中の都市となっています。しばらくの間、住む者もなく放置されていましたが、オークの大群が戻ってきたようです。グンダバドのオーク軍は、他のオーク軍団とよく似た構成になっていますが、他よりも野生の性質が強いです。彼らの装備は原始的で、その戦闘スタイルは洗練されておらず、野蛮です。

**モリアのオーク**は、カザド＝ドゥムの館を拠点としています。彼らの軍の構成は他のオーク軍団と同様ですが、ドワーフたちの残した防具や鉄くずを利用して造った、他のオーク軍団よりも質の良い装備を持っています。

## 南方の勢力

### 光の勢力：

**ゴンドール**、または“石の国”とも呼ばれるこの国には、いにしえのヌーメノール人を祖先に持つ人々が住んでいます。闇の勢力に立ち向かう最後の砦を自負する、この誇り高い民族は、執政デネソールによって統治されています。

ゴンドール軍は、領内にある各国の連合軍となっています。基本的には、じゅうぶんな装備を持った、頑丈な兵（歩兵、弓兵、騎兵）が特徴です。加えて、ドル・アムロスの名高い重装騎兵、ピンナス・ゲリンの緑の弓兵と槍兵、黒根谷の射手、ロスサールナッハの斧兵、ペラルギアの丈夫な水兵、それに強靱なラメドンの男たちで構成されます。

**ロヒアリム**は、セオデン王の率いる、ローハン騎士国の馬の民です。

ロヒアリムは非常に優秀な騎兵を持ちます - 重装槍騎兵や機敏な弓騎兵など、多彩です。彼らは歩兵も持ち、シールドウォールを構成する歩兵、重装剣士などがいます。

### 闇の勢力：

**モルドール**は、黒の国の闇の力によって育まれた、サウロン直属の勢力です。

モルドール軍は、オーク、ウルク、それに人間（黒きヌーメノール人）で構成されます。モルドールのウルクは、オークよりも強く、質の良い装備を持ちますが、弓兵がいません。ほとんどのオークは歩兵、散兵、そして弓兵ですが、ワグ騎兵もいます。

黒きヌーメノール人は数が少なく貴重ですが、彼らは強力な歩兵、および騎兵です。また、サウロンは戦闘用のトロルを飼育していますが、見かける機会は少ないでしょう。

**アイゼンガルド**は、裏切りの魔法使い、サルマンによって率いられています。彼は、ウルク＝ハイという、独自のオークを作りました。

アイゼンガルドの軍勢は、まずまず充実した装備を持っていると言えます。オークは平凡ですが、ウルク＝ハイは、パイク、ハルバード、大斧、大剣などを持つ、強力な殺人機械です。また、彼らはオーク用装備としては最大の弓を持ちます。

**褐色人**は、かつてロヒアリムに故郷の土地から追い出され、それ以来彼らの宿敵となった野人の集団です。

彼らの装備は貧弱で、防具とも呼べない程度の装備と、木を削っただけのパイク、それに鹿の角で作った斧を持ちます。彼らの族長は、先祖伝来の鎖かたびら、粗末な兜、貴重な剣を持っています。彼らは騎兵も持ちますが、やはりとても貧弱です。

**ハンドのヴァリアグ**は獰猛な東夷の略奪者たちで、恐ろしい仮面をつけて戦います。

彼らの主力は、高い機動力を誇る軽装歩兵（散兵と剣士）と重装斧兵です。また、彼らは騎兵も持ち、機敏な軽装騎兵と、重装騎兵で構成されます。

**ハラドリム**は、濃い色の肌を持つ民族で、富を求めて遠い南の砂漠と熱帯雨林からやって来ました。

ハラドリム軍は、大ハラドの平均的な歩兵（散兵/弓兵と槍兵/剣士）、ハロンドールの騎兵（重装騎兵と弓騎兵）、それに遠ハラドの部族戦士で構成されます。

ウンバールの海賊は、黒きヌーメノール人を祖先に持つ南方に住む民族で、ゴンドールにとっての宿敵です。海賊たちは軽装の散兵と比較的重装備の剣士、それに長弓兵で構成されます。

## 4. カスタマイズと機能

**TLDのオプション：**野営メニューの"TLDのオプション"では、ゲームのバランスなどを調整できます。ワールドマップ上で野営をすることで、メニューにアクセスできます。単純明快を念頭に、すべてのオプション項目はオン/オフのスイッチにしています。

**特殊能力：**特殊能力を取得する方法は、非常に多彩です。特殊能力は、あなたのキャラクターの性格を表わし、あなたが下した決断や、どういう行動をとったかによって、恩恵があったり、ペナルティがあったりします。あなたのキャラクターの特殊能力は、"レポート"メニューから確認できます。

**その他：**他にも、特定の条件下や、特定のファクションでのみ利用できる機能がいくつかあります。例えば、捕虜を食べることができるオークの能力、戦闘でNPCが死亡する事がある、などです。こういった機能は、我々としては、お楽しみとしてできるだけ内緒にしておきたいので、他の機能はあなたの手で発見してください。最悪のケースですが、親切な方がゲームガイドを、きっと作ってくれるとは思いますが。

### 4.1 陣形と戦闘AI

戦闘開始時、あなたの部下たちは、やみくもに突撃する代わりに、陣を整えて待機します。陣形を使うのは主要ファクション（全部で18）のみ（+脱走兵）で、野盗などは単純に突撃をします。光と闇のファクションでは陣形に多少の違いがあります。光のファクションは通常、シールドウォール（一般的に守備的です — 盾を持った兵が前列に配置されますが、パイク兵がいる場合はファランクスを組みます）を構築し、闇のファクションはランクス（最強の兵が前列に配置されます）を構築します。

陣形が使用されるのは、野戦のみです（カスタムバトルや攻城戦では使えません）。

ゲーム中に命令画面を呼び出さか、"Hold"命令を出せば、命令を発行した時点でのプレイヤーの近くに陣を構築します：左翼に歩兵隊、右翼に騎馬隊、中央前面に弓隊が配置されます。陣の向きは、プレイヤーの顔の向きと同じ方向になります（modの仕様によります）。

新しい陣を組む際、兵士たちは陣を組みやすいように一旦散開します（modの仕様によります）。

プレイヤーの指揮する兵は、すべての戦闘において戦闘開始時に陣を組みます。

modで特に変更がない場合、陣形に関するショートカットキーは：

"J"でランクス

"K"で装備依存のランクス（シールドウォール、ファランクス）

"L"でウェッジ（"Log"に割り当てられている"L"を割り当て直す必要があるかも知れません）

";"で方陣

"U"で陣形解除（陣形変更取り消し）です。

弓兵に対して"ランクス"命令を出すと、彼らはスタガードラインを組みます。

騎兵は常にウェッジを組みます。

突撃命令（もしくは騎兵に対して下馬命令）を出すと、陣形を解除します。前進命令を数回出せば、陣を敵陣に向かって進めることもできます。もしくは命令画面を呼び出すか、F1キーを押して任意の移動先を指示することもできます（騎兵のウェッジで敵陣を蹂躪することもできます）。

## 4.2 戦場での士気

戦闘中でも部下の兵の規律を維持する事は、指揮官としてのあなたの責務です。自軍の犠牲者が増えるに従い、部隊の士気は崩落していきます。画面に表示されるメッセージを見逃さないようにしましょう！

あなたが直接部下を助ける方法はふたつあります：

1. 敵兵を倒す。あなたが活躍すれば、部下たちはより戦意を持って戦うようになり、逃亡しなくなります。
2. 檄をとばす。部下が逃亡を始めたら、"V"を押しましょう。プレイヤーが角笛を鳴らして部下たちを奮い立たせます。一回の戦闘で檄を飛ばせる回数は限られています（魅力と統率カススキルに依存します）！

敵の指揮官を倒すことが出来れば、敵は檄をとばすすべを失ったことになり、非常に優位に立てます。そうなれば、逃亡した敵兵が戦場に復帰することがなくなります。

## 5. FAQ

### 5.1 General Questions

Do you have a question not answered in the FAQ? Ask away on our forums:

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2479.0.html>

If it's a good question, we'll add it right here!

(Here's a player-compiled FAQ for absolute dummies who refuse to read the Manual:

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2926.0.html> )

**Q: Your intro is annoying! Can I disable it?!**

**A:** Why yes. In the main *Mount&Blade* folder there is a file called "binkplay.exe".

Rename it to something like "binkplay\_disabled.exe" or delete it, the videos won't play anymore. If you ever change your mind, rename it back to its original filename.

**Q: My orc army is constantly starving! Where can I get more food?**

**A:** Enemies are a walking pantry for the savvy orc commander. Review your troops and slaughter some prisoners, you'll have plenty of manflesh to feed your lads.

**Q: Why can't I see shops/vendors from the menu?**

**A:** You have to have met these vendors first in order for the menu to be enabled. This is so that people can take the time and enjoy the beautiful recreation of Middle Earth by the talented artists of the team!

**Q: But I want to see the shops/vendors from the menu NOW!**

**A:** You can enable this through TLD options, within the Camp menu.

**Q: What can I craft?**

**A:** Crafting is an incomplete feature. Do not spend any points on it.

**Q: Lords aren't sieging the enemy settlements? What can I do?**

**A:** Weaken the enemy further, as their faction strength goes down, they become more vulnerable and requirements for sieges will go down. You can also set these req. in TLD options.

**Q: Why aren't we ever sieging Isengard?**

**A:** Isengard and the tower of Orthanc are special, you have to grind the enemy force down so that they spawn a last defence party. When you defeat that party, Isengard falls as the ents join the fight and crumble its walls.

**Q: How can I get rid of the Oathbreaker trait (SPOILER!)**

**A:** You need to successfully complete another oath. Kill lots of smaller parties, don't get help from allies (that doesn't count). Always kill the precise faction who'd slain the hero!

**Q: My uruk can't ride anything? That blows!**

**A:** There are huge wargs you can get as rewards from faction leaders, uruks can ride those.

**Q: What's the deal with Moria? What can I do with the item I found there?**

**A:** Nothing, at the moment. It's planned to be expanded into a quest item. (no, you can't mine mithril)

**Q: Looking for easter eggs is hard. Is there a (SUPER SPOILER) thread with**

**all of them?**

**A:** Yes, there is: <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2564.0.html>  
(you lazybutt)

**Q: I can't find the mountain trolls for Saruman, where the hell are they?!**

**A:** Let's see, trolls live in the Misty Mountains. They live in caves. Now, where could they be hanging around?.

**Q: Why can't I capture enemy commanders?**

**A:** You can only capture them if you have the quest "capture enemy commander" active. As far as I know, if you have the quest active, your chances of capture are high, and dependant on your prisoner management skill. IF you attack an enemy commander on your own, you will usually capture him, but if you join in, this may not happen. AFAIK, this is due to M&B native mechanics.

**Q: Why can't I capture orcs/elves?**

**A:** Only humans can be captured (true to lore) if you a good faction. If you're evil, everyone is game for capture. Elves can never be captured if you are an evil side.

**Q: How do I gain rank and influence?**

**A:** Rank is similar to the "renown" in M&B vanilla. You gain it by doing quests, fighting battles. Rank points lets you gain rank in a particular faction. Influence is gained at about 1/6 of rank. So if you fight a battle and gain 6 rank, you gain 1 influence. There are other ways of gaining influence as well.

**Q: I can only seem to get maximum of 13 rank in any battle?**

**A:** This is coded. At most you can get 13 rank and 2 influence although if you assist others, you sometimes get two checks at rank, ie you can get 13+2 and then 13+2. This also encourages people to do quests.

**Q: Is there a list of items you can get for each faction and the influence cost?**

**A:** Yes: <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2546.0.html>

**Q: Is there a list of companions?**

**A:** Yes: <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2546.0.html>

**Q: What is the point in the "gift to another faction" quest?**

**A:** Transfer resource points from one to the other.

**Q: Animal ambushes are annoying! How can I get rid of them?**

**A:** Animals are afraid of large groups of soldiers. If your party's small, avoid Mirkwood and the mountains.

**Q: How do I finish the Golden Spears quest?**

**A:** That is an incomplete quest. Do not spend too much time in it as it currently can't be completed.

**Q: How do I increase the number of troops I can hire?**

**A:** Increasing charisma and leadership; increase your rank level in a faction.

**Q:** I can't seem to recruit X companion

**A:** There are 3 things you need to meet.

1. The appropriate rank for a particular faction, for example, for Galmyne, you need to be a "*close friend of Rohan*".
2. You need a certain amount of influence
3. The city still needs to be around (especially Ulfas, who is in West Emnet and which used to get razed quite early)

**Q:** There doesn't seem to be much action at the beginning of the game. Isn't there a war on?

**A:** The war doesn't start until you are level 8. Use this time to get a few quests under your belt, get some companions, money and explore.

**Q:** Why isn't Elrond coming to Gondor to help out?

**A:** The northern factions had their own hands full with a war too. If you help clear their enemies, Elrond might be inclined to help though... the same goes for Gondor armies.

**Q:** Where is the gold?

**A:** Resources replace gold. You have a 'bank' account with each faction. Be careful if you are -for example- Rohan and you hire lots of elves, you may not have enough elf cash to sustain them.

**Q:** How do I obtain resources?

- A:**
1. Have a rank in a particular faction. Each higher rank, for example, be a *Friend of Rohan*, *Close Friend of Rohan*, and so on allows you a daily income for that faction.
  2. Quests.
  3. Looting enemies. Either you get scrap metal or enemy weapons, etc.

**Q:** What is faction strength? How do I increase allies/decrease enemies?

**A:** It's a complicated algorithm. All factions regenerate strength over time. Winning big battles gains strength, losing these decreases. If you lose a lot of battles in a short period of time, you tend to lose more, and vice versa.

## 5.2 Optimization/Performance Tweaking

**Hint:** For the most up-to-date tips on optimization and performance, read this thread:

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2503.0.html>

**First up - to avoid a bug that corrupts your save file while playing the Mount&Blade 1.011**



version:

1. If you can: save only in scenes like Towns, not on the map. If you have to save on the map, STAND STILL while saving. Don't save while moving!
2. Save often and into different slots. Don't have only one save slot, if it corrupts, you're done.
3. If you load a game and it always crashes after you move anywhere for a few seconds, your save file is corrupted. Check the backup which Mount&Blade makes! The backed up save file sometimes works.
4. If you're starting again after a corrupted save, try lowering the amount of parties on map in TLD options.

TLD specific performance tips that seem to help:

1. If getting crashes in battles (either RGL errors, or just no message crashes)
  - a. Turn off ragdolls. (explanation: the ragdoll engine in MaB is really old and doesn't like our custom skeletons. Experience says this prevents many crashes mid battle.) (MnB)
  - b. Lower corpses in Options. Try lowering it slowly and see what amount of troops your computer manages to handle. (turn them off completely to be sure) (MnB and Warband)
  - c. Lower your battlesize. Try lowering it slowly and see what amount of troops your computer manages to handle. (MnB and Warband)
  - d. Try setting 'IronLauncher.exe' (if you're playing an older version. Why don't you get the newest one with Swyter's updated launcher?) and 'mount&blade.exe' compatibility to WinXP (some users say WinXP SP3 doesn't work, try SP2 in that case)(MnB)
  - e. (*Warning: This option is only for skilled computer users! DO NOT TRY THIS UNLESS YOU'RE ABSOLUTELY SURE YOU KNOW WHAT YOU'RE DOING!*) Try increasing your page file to 1.5x - 2x your amount of RAM. (MnB and Warband)
  - f. (*Warning: This option is only for reasonably able computer users!! If you're not sure how, there's a thread about it somewhere. Search for that.*) - If you have Win7 and enhanced version (M&B.exe 2.0Mb in size) try set it as "Large Address Aware". E.g. by using CFF explorer to edit .exe under 'File Header > Characteristics > [click here](#) > and check "app can handle >2gb address space", (hat tip Barf) (MnB only, because Warband is already capable of using more than 2 GB or RAM)
  - g.
2. If getting crashes in sieges, but not battles
  - a. Lower your battlesize to about half of your normal BS, or lower. (explanation: sieges handle the troop amounts in a different way, experience says this helps avoid crashes during sieges.) (MnB and Warband)

### 3. If getting bad performance (stuttering, low FPS)

- a. Lower texture detail slowly until you see improvement. Some people say even 90% helps, some need to go lower. (MnB and Warband)
- b. In the most extreme cases, try playing in DX7 mode. It's not pretty, but it'll allow you to play. (MnB and Warband)

More general tips:

1. Optimize Mount and Blade/Warband itself - many useful tips can be found here:  
<http://forums.taleworlds.com/index.php/board,6.0.html> - M&B 1.011  
<http://forums.taleworlds.com/index.php?topic=183782.0> - Warband
2. We've already converted sounds to .wav, to increase performance and avoid the vertex buffer crashes. Still, if you're getting these crashes, try buying and installing a sound card.
3. **Save often**. The game will crash, for some more than for others. Be especially careful with large battles, sieges and going into complex scenes (large settlements and so on).
4. Flora is optimized as well as we can make it, but once in a while the generation of trees and grass will go crazy and you'll end up in a jungle scene which may crash the game. Unfortunate, but we haven't found a way to fix this yet.
5. *Get more RAM*. A better GPU will result in smoother play and nicer graphics, but lack of RAM seems to cause frequent crashes. Especially if you're running Windows 7, you definitely need at least 4GB of RAM.

## 5.3 TLD, Y U NO...

This section contains the common complaints we used to get and which we expect to get again.

**So, TLD, why...**

**Q: ...you don't look like the movies?**

**A:** Because TLD is a mod based on the books.

**Q: ...does some of your stuff look like in the movies then?!**

**A:** Because it doesn't contradict the books and because we like it.

**Q: ...don't you change the elves/wargs/gondorian armour/orcs to look like the movies?**

**A:** Because we like them this way.

**Q: ...are there no mumakil/oliphants as battle troops?**

**A:** Because it'd be very difficult to make them work properly and look good.

Ring.

**Q: ...can't I meet/kill the Fellowship, have them and Gandalf and Legolas in my party?**

**A:** They have their own journey, their own task to do. You're fighting the War of the

**Q: ...isn't there an Eriador faction?**

**A:** Because the Eriador area is not in the mod.

**Q: ...isn't Eriador in the mod?**

**A:** Because by the time of the *War of the Ring* it was mostly deserted and nothing important for the war happened there.

**Q: ...aren't there any hobbits and men of Bree? Anywhere?**

**A:** Because the previous two answers.

**Q: ...aren't there any spider-riding orcs?**

**A:** Because punch yourself.

**Q: ...isn't this mod for Warband?**

**A:** Because it started being developed for MnB and porting it in its current state would require much more additional time. Nonetheless, Swyter is currently porting it on his own initiative since early 2014 and a pre-release version may be released soon, with a stable patch following it shortly.

**Update:** If you're reading this, the Warband port has been released. Yay! \o/

## 5.4 For the Purists

**Q: Why aren't elves taller than men?**

**A:** Because we'd have to make another skeleton for them and scale all armours and overall it'd be too much work for little gain.

**Update:** Now they are. Hah! (just a bit, but still taller)

**Q: Why does the star of Arnor have only 4 beams and not 6? (like the star of Eärendil)**

**A:** A small invention of ours - the missing beams mean there is no king(dom) of Arnor.

**Q: Why are there orcs out in the daylight? Shouldn't they be afraid of the sun?**

**A:** It's for convenience's sake. We are aware of this trait of the orc breed and deal with

it

using penalties to skills and stats during the day..

**Q: Why don't the trolls turn to stone in daylight?**

**A:** Similar reasons - it'd be a huge pain differentiating between the various breeds of trolls and their in/ability to bear the light of the sun. The shadow of Mordor is spreading, the trolls can bear the sun for now.

**Q: Why isn't the outer ring of Minas Tirith made of black stone?**

**A:** It just looks a damned lot better this way. May Tolkien forgive us our sin...

**Q: Where's Rammas Echor?**

**A:** Not in the mod. (yet?) For technical reasons.