

# *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ワークショップでサブスクライブ <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（Warband compatibility patch）、それと最新のWarband用開発版パッチ（Latest nightly patch for Warband）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ワークショップの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。Steam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

(Steamワークショップでサブスクライブした場合、ダウンロードされたmodは steam\steamapps\workshop\content\48700 以下にインストールされています。)

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。種族は、人間、エルフ、ドワーフ、ウルク、ウルク＝ハイ、それにオークから選べます。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。ドワーフは拔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たちと話をすることは、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るかで判断されます）。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、兵營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。遠征軍は遠征先に遠征軍野営をつくり、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ことができます。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して（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。基本的には、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**一族は、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、名高いバルド党の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えられる、シンダールとノルドールたちです。建国以来の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、北方のドゥネダインもいます。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、いづ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・グルドゥア**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・グルドゥア軍の兵は、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、山の中の巨大な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、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、平均的な大ハラドの歩兵（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（基本的には守備重視の陣形です。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すか、"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。

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。

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。

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. よくある質問

## 5.1 一般的な質問

あなたの質問がここで見つからない場合は、公式フォーラム(英語) へどうぞ  
<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2479.0.html>

良い質問だった場合は、この項に追加させていただきます！

(マニュアルを読む事を断固拒否する方のために、ユーザーが作成してくれた  
「よくある質問」は、ここで見れます(英語)。

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

**Q:     イントロムービーがうざい。スキップできないの？！**

**A:**もちろんできます。Mount&Bladeのインストールフォルダにある、  
"binkplay.exe"を、"binkplay\_disabled.exe"などにリネームするか、  
削除すれば、ビデオは再生されなくなります。あなたの気が変わっても、また元の  
名前に戻せば、またムービーが再生されるようになります。

**Q:     ウチのオーク軍団はしょっちゅう食料切れを起こす！もっと食料を  
確保するにはどうすればいいの？**

**A:**経験豊富なオークの指揮官は、敵は歩くレストランだという事を  
知っています。兵一覧画面で、捕虜を解体しましょう。あなたの部下も大満足の人肉が  
手に入ります。

**Q:     なぜメニュー画面から商人にアクセスできないの？**

**A:**メニュー画面の項目を有効にするには、まず一度、商人たち会っておく必要が  
あります。プレイヤーには、我々開発チームの優秀なデザイナーたちの手による、  
美しい中つ国の世界を堪能してもらいたいのです。

**Q:     でも俺はメニュー画面から商人にアクセスしたいんだ。今すぐ！**

**A:**野営メニューからアクセスできるTLDオプションでそのように設定できます。

**Q:     クラフティングは何がつかれるの？**

**A:**クラフティングはまだ実装されていません。技術者スキルにはポイントを  
振らないようにしてください。

**Q:     指揮官たちが敵の拠点を攻めないよ？どうすればいいの？**

**A:**敵をもっと叩いて、敵ファクションの勢力を下げれば、敵は包囲攻撃を  
受けやすくなります。TLDオプションで包囲攻撃に要する条件を調整できます。

**Q:     アイゼンガルドが包囲攻撃を受けないのはなぜ？**

**A:**アイゼンガルドとオルサンクの塔は、特別扱いです。彼らを叩いて勢力を  
じゅうぶん弱めると、彼らの防衛軍が出動します。その防衛軍を倒せば、エントが  
やってきて、アイゼンガルドを陥落させます。

**Q:** 特殊能力の「誓いを破った者」を消したい(スポイラーです！)。

**A:** 新たに復讐の誓いを立てて、それを成就させましょう。たくさんの敵部隊を撃破する必要がありますが、友軍の協力を得てはいけません(カウントされません)。対象となるファクションを間違えないようにしましょう！

**Q:** 俺のウルクは馬とかに乗れないの？ひどい！

**A:** ファクションの主からもらえる宝物のなかに、ウルクが乗れる巨大ワグが用意されています。

**Q:** モリアで見つけたアイテムは、何か意味があるの？

**A:** 今のところ、意味はありません。将来的にはクエストアイテムになる予定です(まだミスリルは手に入りません)。

**Q:** イースターエッグ探しに疲れた。どこかに(とってもスポイラーな)一覧ない？

**A:** ここにあります(英語)。

<http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2564.0.html>  
(面倒くさがりなのね)

**Q:** サルマンに頼まれた野生のトロルって、一体どこ？！

**A:** ちょっと考えて見ましょうか。トロルは霧ふり山脈に生息しています。そして、洞窟を住みかにしています。そんな彼らが徘徊するとしたら、どこでしょう？

**Q:** 敵の指揮官が捕まえられるんだけど？

**A:** 敵指揮官を捕らえる事ができるのは、「敵の指揮官を捕らえよ」のクエストが有効の場合のみです。私の知る限り、このクエストが有効なときの敵指揮官の捕獲率は非常に高いです。単独で戦えばかなりの確率で捕らえる事ができますが、援軍として戦闘に参加した場合は、逃げられてしまう可能性もあります。これはおそらく、M&Bの仕様のせいだと思います。

**Q:** オークとエルフは捕虜にできないの？

**A:** あなたが光の勢力に属している場合、捕虜にできるのは人間だけです(原作の設定にそっています)。闇の勢力に属している場合は、エルフ以外は全員捕虜にできます。

**Q:** ランクと影響力を稼ぐにはどうすればいいの？

**A:** ランクはNativeの名声に似ています。クエストをこなしたり、戦闘に勝ったりする事で稼ぐ事ができます。ランクポイントが貯まるにつれ、ファクションでのランクが上がります。影響力は、だいたいランクポイントの1/6程度稼ぐ事ができます。一度の戦闘でランクポイントを6稼いだとしたら、影響力ポイントは1稼げるという具合です。影響力を稼ぐ方法は、他にも用意されています。

**Q:** 戦闘で13ランクポイントまでしか稼げないよ？

**A:** 仕様です。最大でランクポイントが13と、影響力ポイントが2までしか稼げません。クエストに重要性を持たせる意味もあります。友軍に加勢した場合、ポイントの計算を二回できる場合があります。一回目の計算で13+2、さらに追加で13+2稼げるという事です。



**Q:** 各ファクションからもらえるアイテムと影響力コストの一覧ある？

**A:** どうぞ(英語) 。 <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2546.0.html>

**Q:** コンパニオンの一覧ある？

**A:** どうぞ(英語) 。 <http://mbx.streetofeyes.com/index.php/topic,2546.0.html>

**Q:** ファクションからファクションへの贈り物って意味あるの？

**A:** ファクション間のリソースポイントの移動が目的です。

**Q:** 動物の襲撃がうざい。どうすればいいの？

**A:** 動物は自分たちよりも数の多い集団を怖がります。あなたのパーティの人数が少ない場合は、闇の森や山に入るのは避けましょう。

**Q:** ブラードルシン王の失われた槍のクエストは、どうすれば完了できるの？

**A:** そのクエストは未完成です。現段階ではクエストを達成する事はできません。

**Q:** パーティの人数上限を上げるには、どうすればいいの？

**A:** プレイヤーの魅力と統率力を上げてください。各ファクションにおけるランクを上げる事でも増えます。

**Q:** コンパニオンが雇えない。

**A:** 条件はみつっあります。

1. コンパニオンの所属するファクションで相応のランクである事。例えばガルマイネの場合、プレイヤーは「ローハンの親しい友人」になっておく必要があります。
2. 相応の影響力ポイントを持っている事。
3. コンパニオンのいる拠点が陥落していない事。(特にウルファスの場合、彼の拠点であるウェストエムネトは序盤に陥落しやすいです。)

**Q:** ゲームを始めたばかりなんだけど、ヒマすぎる。本当に戦争やってるの？

**A:** 戦争は、プレイヤーがレベル8になるまで始まりません。今のうちにクエストをこなしたり、コンパニオンを雇ったりして準備を整えましょう。

**Q:** なぜエルロンド卿はゴンドールを助けに来てくれないの？

**A:** 北方勢も、自分たちの目の前にせまっている危機への対処で忙しいのです。あなたがエルロンド卿の敵を壊滅させれば、彼はゴンドールへ援軍として来てくれるかもしれません。

**Q:** 通貨はないの？

**A:** リソースポイントが通貨の役目を担っています。プレイヤーは各ファクションごとに、「銀行口座」を持っている形になっています。気をつけなければならないのは、例えばプレイヤーがローハン所属である場合、エルフの兵を雇いすぎると、エルフのリソースポイントが不足して兵の給料を支払えなくなる可能性があるという事です。

**Q:** どうやってリソースを手に入れればいいの？

- A:**
1. 各ファクションでランクを手に入れる。ランクに応じて毎日収入があります。
  2. クエストをこなす。

3. 敵を倒して戦利品を得る。鉄くずや、敵の武器などが手に入ります。

**Q:** ファクションの勢力ってなに？味方を強くしたり、敵を弱体化させるにはどうすればいいの？

**A:** 勢力の算出方法は、ちょっと複雑です。すべてのファクションの勢力は、時間とともに回復します。大規模な戦闘に勝利すれば勢力は上がり、負ければ下がります。短期間のうちに多くの戦闘に負け続ければ、それだけ勢力は激減し、勝ち続ければ大幅に上がります。

## 5.2 最適化とチューニング

**ヒント:** 最適化とチューニングに関する最新の情報については、こちらのスレッド(英語)をご覧ください。

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

まず始めに、Mount&Blade 1.011におけるバグやセーブファイルの破損を回避するには、以下の事を気をつけましょう。

1. できるだけワールドマップ上でのセーブを避け、拠点の中などのシーンでセーブするようにしましょう。どうしてもワールドマップ上でセーブする必要がある場合、パーティが静止した状態でセーブするようにしましょう。移動中のセーブは避けてください！
2. 複数のセーブスロットを利用して、複数のセーブファイルを作りましょう。  
セーブファイルがひとつしかない場合は、そのセーブファイルが壊れたらお手上げです。
3. パーティを移動させると必ず数秒後にゲームがクラッシュしてしまう場合、そのセーブデータは壊れてしまっています。Mount&Bladeが作成するバックアップがあるかどうか、チェックしてください！そのバックアップは、たまに役に立つ場合があります。
4. セーブファイルが壊れてしまう場合、ワールドマップ上のパーティの数が多すぎる事が原因である可能性があります。TLDオプションでパーティの数を減らしてみてください。

### 有効と思われるTLD特有のチューニング

1. 戦闘画面でクラッシュ(RGL関連のエラー、もしくは何の前触れもなくクラッシュなど)してしまう場合
  - a. ラグドールを切る。(解説:MaBのラグドールエンジンはだいぶ古く、カスタムskeletonと相性が良くありません。ラグドールを切る事で、かなりの戦闘中のクラッシュを防ぐ事ができるようです。(MnB無印のみ)

- b. 死体の数を減らす。様子を見ながら、少しずつ数を減らしてみてください(心配なら、完全に機能をオフにしてもかまいません)。(MnB無印およびWarband)
- c. バトルサイズを減らす。あなたのPCの性能と相談しながら、少しずつ、戦闘に参加できる人数を減らしてみてください。(MnB無印およびWarband)
- d. "IronLauncher.exe"(これは古いバージョンの場合です。Swyterさんの作った、より新しいバージョンでは不要です)と"mount&blade.exe"を、WinXP互換モードで起動する(WinXP SP3ではうまくいかないという報告があります。うまくいかないようなら、SP2を試してみてください)。(MnB無印のみ)
- e. (注意: このオプションは、コンピュータの仕組みに精通した方向けです! 自分が何をしているのかを理解しないまま、作業を進めないでください!) ページファイルを、メモリの1.5倍から2倍程度に設定してください。(MnB無印およびWarband)
- f. (注意: このオプションは、コンピュータの仕組みに精通した方向けです!! どうしても理解したいという方は、この項目に関するスレッドがありますので、ネットを検索してください。) Win7ユーザーで機能強化版のM&B(M&B.exeのファイルサイズが2MB)を使用している方は、"Large Address Aware"を設定しましょう。例: CFF explorerでは、File Header > Characteristics > この項目をクリック > "app can handle >2gb address space"をクリックします(Barfさんありがとう)。(MnB無印のみで有効です。Warbandはすでに2GB以上のメモリを利用できる仕様になっています。)

## 2. 野戦では問題ないのに、包囲攻城戦ではクラッシュしてしまう場合

- a. バトルサイズを普段の半分か、それ以下に設定してみてください。(解説:攻城戦では、野戦と違った兵士の数の管理方法がとられています。この対処方法は、攻城戦でのクラッシュ対策として有効だという報告があります。)(MnB無印およびWarband)

## 3. ゲームがもたつく場合(カクつき、低いFPSなど)

- a. テクスチャの解像度を、少しずつ低くしてみてください。90%で効果があるという報告もありますが、それ以下でないと駄目だという報告もあります。(MnB無印およびWarband)
- b. 何をしても効果がない場合、最後の手段としてDX7モードを試してみましょう。グラフィックは低品質になりますが、少なくともプレイできるようになるかも知れません。(MnB無印およびWarband)

## さらなるヒント

- 1. Mount&Blade/Warband自体を最適化する、たくさんのヒントは、ここで見つける事が出来ます(英語)。  
<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. 負荷の低減とVertex buffer関連のクラッシュを回避するため、TLDの音声ファイルは、すべて.wavに変換してあります。それでもクラッシュする場合、PCにサウンドカードを追加してみましょう。

3. **ひんばんにセーブしましょう。** 多かれ少なかれ、このゲームはどうしてもクラッシュします。大規模な戦闘や攻城戦、複雑なシーンに移行する際は気をつけましょう (大規模な拠点なども危ないです)。
4. 草木は最適化してありますが、それでもたまに描画がおかしくなる事があり、そのままクラッシュしてしまう可能性があります。残念ながら、この症状の修正と対処方法は、まだ見つかっていません。
5. メモリをたくさん用意しましょう。より良いグラフィックカードはスムーズな画面描画と綺麗なグラフィックを楽しむのに有効ですが、メインメモリ不足はクラッシュに直結します。あなたがWindows 7のユーザーである場合は特に、最低でも4GBのメインメモリは必要です。

## 5.3 TLD、ちょっと話があるんだが・・・

ここでは今までにユーザーから寄せられた、そして今後も寄せられるであろう苦情を紹介しています。

TLD、なぜ・・・

Q: ...映画と違うのか？

A: TLDは原作の小説をベースにしているからです。

Q: ...いくつかの要素は映画になっているのか？！

A: 我々が気に入ったもののうち、原作を否定しないものは取り入れています。

Q: ...エルフ/ワーグ/ゴンドール装備/オークは、映画のようにしないのか？

A: 我々があれで気に入っているからです。

Q: ...ムマキル/オリファントは戦闘に登場しないのか？

A: カッコよく機能させるのが困難なのです。

Q: ...指輪の仲間に会えないのか。ガンダルフとレゴラスを仲間にはできないのか？

A: 彼らには彼らの任務があります。そしてあなたの任務は指輪戦争を戦う事です。

Q: ...エリアドールが登場しないのか？

A: エリアドールはこのmodのマップの範囲外です。

Q: ...エリアドールが外されているのか？

A: 指輪戦争の時には、あの地域では戦争に影響を与えるような事は何も起こっていないからです。

Q: ...ブリー郷のホビットや人間がいないのか？それともどこかにいるのか？

A: すぐ上で二度答えた通りです。

**Q: . . . 大蜘蛛に乗るオークが登場しないのか？**

**A:** なんと、このあわて者め。

**Q: . . . Warbandには対応していないのか？**

**A:** もともとこのmodはMnB無印専用として開発されていて、現状ではWarbandへの移植が困難なためです。しかしながら、2014年初頭より、Swyterさんが名乗りを上げて移植作業を進めてくれています。プレリリース版は近々公開予定で、その後にバグ修正パッチもリリースされるでしょう。

**続報:** Warband版がリリースされました！やった！\o/

## 5.4 原作に精通された方からのつつこみ

**Q: なぜエルフは人間よりも背が高くないのか？**

**A:** それにはエルフ専用のskeletonを用意し、すべてのエルフ装備をそれに合わせて調整する必要があるので、我々としては作業量のわりに効果が少ないと判断したためです。

**続報:** 対応しました！どうだ！（ほんの少しですが、それでも背が高くなっています）

**Q: アルノールの星に、なぜ(エアレンディルの星のように)6つではなく、4つしか光がないのか？**

**A:** ちょっとした我々のアイデアです。失われた光は、失われたアルノールの王国を表わしています。

**Q: なぜオークが白昼に出歩いているのか？彼らは日の光を怖れるのではないのか？**

**A:** 技術的な妥協です。オークの特性については我々も把握していますが、この問題については、日中にはスキルにペナルティを与える事で対処しているつもりです . . .

**Q: なぜトロルは日の光を浴びても石にならないのか？**

**A:** これも同じ理由からです。トロルとその亜種すべてにそれぞれの特性を持たせるのは、大変な作業が予想されるのです。モルドールの闇の力が強大である今、トロルは日の光への耐性を手に入れたのだ、とかで勘弁してください。

**Q: ミナス・ティリスの外壁はなぜ黒い石でできていないのか？**

**A:** そのほうがカッコいいからです。おおトールキン、我々が罪を許したまえ . . .

**Q: ランマス・エホールはどこへいったのか？**

**A:** 技術的な理由で、このmodには(まだ?)存在しません。