

Bannerlord - jak na módy?

Bannerlord - jak na módy?

Často používané termíny

Existuje několik termínů a zkratk, které je dobré znát předtím, než se do toho pustíte. Nikoliv jen kvůli této příručce, ale běžně na ně narazíte na různých zdrojích, fórech, Discord místnostech apod.

- **Stable, Beta** verze - už od počátků vydání předběžné verze (early access) Bannerlordu se vývojáři rozhodli hru rozdělit na dvě vývojové větve. **Stable** znamená výchozí větev, tzn. tu verzi hry, kterou běžně najdete na Steamu a nemusíte proto nic dělat. **Beta** je větví, která obsahuje nejnovější přidané prvky, které ale vyžadují testování hráči a postupné odladění - tzn., že hra bude možná méně stabilní, častěji bude padat, apod.
- **Prerekvizita** (angl. dependency) - mnoho módů vyžaduje jiný další mód či nástroj pro jeho úspěšný chod - ty nazýváme prerekvizitou.
- **MCM** - [Mod Configuration Menu](#) ve svém plném názvu, je zdaleka nejvyužívanější prerekvizitou u módů. Zpřístupňuje nastavení pro módy přímo v herním menu a hráčům tak umožňuje dále upravit chování aktivovaného módu.
- **Mount & Blade Library (MNBL), Nexus, ModDB** - [MNBL](#) je československým portálem s kurátorským přístupem a přísnější kategorizací módů. [Nexus](#) má v tuto chvíli zdaleka největší archiv módů. [ModDB](#) zas hostuje velké projekty, na kterých pracují početné týmy.
- **Vortex** - [mod launcher](#), který vyvíjí tým stojící za Nexusem, je alternativním launcherem pro Bannerlord. Řada hráčů ho využívá, ale tahle příručka upřednostní standardní manuální instalaci módů (jelikož vykazuje nejméně problémů).

Rozdíly mezi Warbandem a Bannerlordem

Noví hráči v Mount & Blade sérii mohou sekci přeskočit

Spoustu lidí přicházejících z předchozích Mount & Blade her se mohou ptát, co se v Bannerlordu okolo instalací módů změnilo? Pár změn by tu bylo.

Nejvýraznější změnou je **podpora simultánního chodu více módů**. Jedná se o něco, co nebylo v předchozích hrách možné, a hráči se tak museli uchýlit k hledání toho nejlepšího balíků módů či módů předělávajících celou hru. Na jednu stranu bylo vše tak nějak jednodušší, na stranu druhou jste byli závislí na vkusu moddera, který si do balíku dal jen to, co uznal za vhodné, bez ohledu na to, jestli se vám to líbilo nebo ne. Představení podpory pro více běžících módů tedy najednou téměř ukončilo dobu velkých kompilací a nastolilo místo ní **dobu malých přídavek a utilit**. Znamená to, že máte plnou svobodu, dát si do hry prakticky, co chcete, ale zároveň s tím přicházejí **komplikace s párováním módů** a jejich občasnou vzájemnou nekompatibilitou.

Launcher pro Bannerlord také vypadá trochu jinak. V předchozích hrách jste si vybírali mezi jedním konkrétním módem, či **Native** modulem, což byla původní, neupravená, hra. Tento Native modul je v Bannerlordu rozdělen do několika modulů - **Native, SandBox Core, CustomBattle, Sandbox, Story Mode**. Native moduly jsou navíc neustále přítomny, a to i ve chvíli, kdy využíváte jiné módy. Umíte si tedy představit, že budou módy doplňovány, či dokonce přepisovány.

Zdroje prošly také zajímavou proměnou. Dříve dominantní **ModDB**, ustoupil **Nexusu**, který nabízel daleko lepší prostředí pro příliv drobných módů pro Bannerlord, které byly z počátku ovlivněny chybějícími oficiálními modderskými nástroji (dnes už jsou dostupné). Právě chybějící nástroje daly vzniknout hojně se vyskytujícím prerekvizitám, jakožto po domácímu vytvořeným nástrojům pro ohýbání chování hry. Je dobré dodat, že v tuto chvíli ještě není dostupný **Steam Workshop**, pravděpodobně asi kvůli charakteru předběžného přístupu Bannerlordu.

Zdroje módů

Pro místní hráče má Bannerlord 4 hlavní zdroje módů.

- [Mount & Blade Library](#) (CZ) - Mount & Blade portál zaměřující se převážně na módy, která spravuje moje maličkost. Výhoda pro hráče je kurátorský přístup, lokalizované a sumarizované popisky a striktnější kategorizace módů. Vše byste měli tedy najít a nainstalovat snadněji, jelikož to pro vás "někdo" (když se mi chce :)) přelouská.
- [Nexus](#) (ENG) - je prvním místem, kam jít, pokud si chcete skutečně vybrat. Je zde tolik módů, včetně těch nejzbytečnějších úprav, že je popravdě docela peklo tam něco pořádně najít. Doporučuji hned od počátku ve velkém používat filtry a třídít (**Sort by**) obsah podle **Endorsments** nebo **Download**. Pakliže si vyberete, nezapomeňte pořádně pročíst záložku **Description**, jelikož se zde často skrývají instalační a další instrukce, kompatibilita apod. Další důležitou záložkou je **Posts**, kde autoři rádi nahoru připichují další informace, v podobě changelogů, známé bugy, a jak je vyřešit.
- [ModDB](#) (ENG) - ModDB už nepůsobí tím všeobjímajícím dojmem, co dříve, ale stále je to hlavní domov velkých módů, které předchází hry učinili slavné. Můžete tam sledovat vývoj projektů z univerz [Pána prstenů](#), [Hry o trůny](#), několika velkých historických módů, atd.
- [Taleworlds forum](#) (ENG) - historicky původní místo pro módy. Vyniká hlavně aktivní komunitou, i snahami o nějakou jejich [základní kategorizaci](#).

Příprava a instalace

Před každou instalací módů byste si měli **umět odpovědět na několik otázek**.

1. Mám správnou verzi hry?

Pokud používáte Steam, měli byste mít díky autoupdatu vždy poslední **stable** verzi hry. Pro jistotu si ale otevřete launcher hry a zkontrolujte jeden z původních modulů (**Native, SandBox Core, CustomBattle, Sandbox, StoryMode**), tak jak vidíte na screenshotu (tam je to verze e1.4.1). Jakmile jste si jisti vaší verzí hry, ověřte si také, jestli vámi **vybraný mód tuto verzi podporuje**.



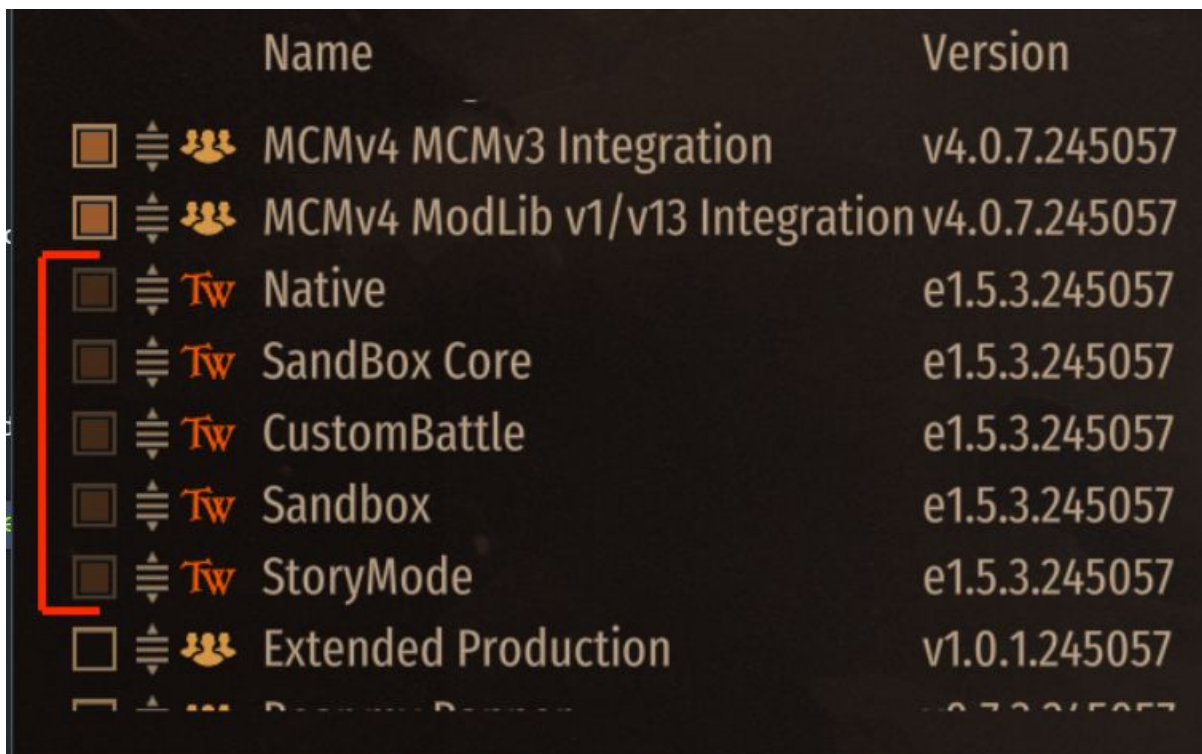
2. Víím, kam mám mód nainstalovat?

Většina módů půjde do složky **Modules**, do instalační složky Bannerlordu - **rootu**. Pokud vlastníte **Steam verzi**, nejsnadněji se tam dostanete pravým klikem na *Bannerlord* ve vaší knihovně > *Manage* > *Browse local files*. Složka Modules očekává jednu konkrétní složku módu (někdy jich mód může mít více, ale vždy to budou samostatné složky, nikoliv soubory). Tohle ale platí pro **nejčastější případy**. Může také dojít na přepsání některých souborů v rootu. Pozorně si tedy čtete instalační instrukce.

3. Jak bych módy měl seřadit v launcheru?

Jedná se o tzv. **Mod flow**, a napoprvé to může být trochu náročnější na zvládnutí. Mod flow je disciplínou, která řeší řazení módů v závislosti na jeho potřebách. Na screenshotu můžete vidět červeně vyznačené **native** moduly (TW ikona), a **stažené moduly** (ikonka uživatelů). Některé z nich jsou v pořadí před původními moduly (MCM), jiné zas až po nich (Extended production). Z toho se dá vyvodit, že některé módy a nástroje budou muset být nahrány před native moduly, aby správně načetly

své funkce, než se native moduly spustí. Jiné je pouze přepisují, a měly by tak být načteny až po nich. Obecně platí praktika, že pokud není jinak v instalačních instrukcích (pokud nějaké jsou dostupné) uvedeno, tak módy vždy **umístujeme až pod native moduly** - obvykle tedy jen přepisují původní funkce. Dalším obecným pravidlem je, že **pokud nějaký mód má prerekvizitu, měla by vždy být načtena před daným módem** (tedy nad ním).



	Name	Version
<input type="checkbox"/>	MCMv4 MCMv3 Integration	v4.0.7.245057
<input type="checkbox"/>	MCMv4 ModLib v1/v13 Integration	v4.0.7.245057
<input checked="" type="checkbox"/>	Native	e1.5.3.245057
<input checked="" type="checkbox"/>	SandBox Core	e1.5.3.245057
<input checked="" type="checkbox"/>	CustomBattle	e1.5.3.245057
<input checked="" type="checkbox"/>	Sandbox	e1.5.3.245057
<input checked="" type="checkbox"/>	StoryMode	e1.5.3.245057
<input type="checkbox"/>	Extended Production	v1.0.1.245057
<input type="checkbox"/>

























4. Je to všechno? Je ještě něco potřeba?

Ano, zkontrolujte, jestli jsou módy **aktivovány**. Je to ten box nalevo od názvu módu. Pokud je box vyplněný, mód je aktivní, pokud ne, máte ho sice nainstalovaný, ale nespustí se. Takto je možné snadno aktivovat a deaktivovat módy, aniž byste je museli mazat a znovu stahovat.

5. Doporučuji - instalace MCM

Jak už bylo řečeno, [MCM](#) je široce využívaná prerekvizita, a **příliš mnoho módů ho požaduje k chodu**. Já sám ho mám nainstalovaný, a to i když ho žádný z aktivovaných módů zrovna nevyžaduje - jednoduše proto, že už to pak nemusím řešit. Instalace MCM je napoprvé trochu utrpení, jelikož samotné MCM má **tři další prerekvizity** (Harmony, ButterLib, UIExtenderEx). Následujte tedy pozorně **instalační instrukce**, a zkontrolujte si to podle přiloženého screenshotu.

Bannerlord - jak na módy?

	Name	Version
  	Harmony	v2.0.2.0
  	ButterLib	v1.0.12.245057
  	UIExtenderEx	v1.0.3.245057
  	Mod Configuration Menu v4	v4.0.7.245057
  	MCMv4 MCMv3 Integration	v4.0.7.245057
  	MCMv4 ModLib v1/v13 Integration	v4.0.7.245057
  	Native	e1.5.3.245057
  	SandBox Core	e1.5.3.245057

Běžné problémy

V ideálním světě teď vše běží jak má a všechno je skvělé. Jenže nežijeme v ideálním světě, a občas je potřeba vyřešit pár věcí navíc, jelikož se vám hra nenačítá, padá apod.

- **Nemáte odblokované DLL soubory módu**
Zdaleka ne každý hráč toto musí řešit, ale zároveň je to asi nejčastější příčina pádu při načítání hry. Výhoda pro vás je, že už na to nemusíte jít ručně, ale máte k dispozici fajn utilitu, která to udělá za vás - [Unblock DLLs](#).
- **Nekompatibilní uložené pozice**
Je to v podstatě stejný problém, který můžete řešit po aktualizaci hry, kdy vám vaše uložená kampaň najednou začne padat a vykazovat divné chyby - nový update to rozbil. Jedná se o běžný jev, kterým jsou nemocné snad všechny hry v předběžném přístupu, a stejně tomu je tak i u módů. Pokud tedy máte nějakou uloženou pozici a přidáte k ní nějaký další mód, nebo jiný odeberete, počítejte s chybami, pády, nestabilitou. **Mějte pro jeden save stejné módy ve stejných verzích.**
- **Validace integrity Steam souborů**
Jedná se specifický problém Steamu, ale někdy, při instalaci nových módů, jejich odebrání, či aktualizaci hry, může dojít ke zvýšené nestabilitě hry. Proved'te validaci Steam souborů a nechte Steam ověřit si, jestli mu něco ke hře nechybí. Dostanete se k tomu skrze pravý klik na *Bannerlord* > *Properties* > záložka *Local Files* > *Verify integrity of Steam files*. Případně podle videa ve [Steam knowledge base](#).

Debugging

Pokud vaše hra stále padá nebo vykazuje chyby, přesouváme se k disciplíně zvané debugging - řešení chyb. Běžnou technikou je zde **izolace problémových módů**. Měli byste předtím vědět, při jaké situaci k chybě/pádu dochází, a poté začněte po jednom deaktivovat módy, spustěte novou hru a snažte se **reprodukovat problém**. S trochou snahy se vám podaří zjistit, jaký **mód, či kombinace módů si spolu nerozumí**. V případě špatné kombinace si pořádně nastudujte, co dané módy dělají, jelikož se může stát, že řeší stejný problém, či nahrazují stejné věci - zvolte si pouze jeden. Pokud si myslíte, že se jedná i tak o chybu (stejně tomu bude, pokud se chyba nachází jen u jednoho módu), najděte si zdroj módu (nejčastěji Nexus) a **dejte zpětnou vazbu autorovi**.

Bannerlord - jak na módy?

Poslední slova

Díky za přečtení příručky k Bannerlord módům. Pokud máte nějaké připomínky, dojmy, kritiku, rád si ji přečtu na mailu - info@mnbl.eu.

Logis, [Mount & Blade Library](#)

Changelog:

v1.0.1

- korekce textu, stránkování, changelog

v1.0

- původní release