

КАЛЬРАДИЯ

ВЫПУСК №1

ЖУРНАЛ О МОДАХ MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

8 СЕНТЯБРЯ 2026

СПЕЦВЫПУСК

ГОЛОСА КАЛЬРАДИИ

Шесть лет Кальрадия говорила только по-английски. С этой недели у нативных реплик игры есть русский голос — все восемьсот тридцать три, до последней.



«Голоса Кальрадии» — обложка мода, © Phxc2v

833 реплики игры — все, какие она произносит

2028 файлов озвучки с липсинком

110 голосов: культура, пол, характер

4 ч непрерывной русской речи

СРОЧНО

Деревенский староста впервые ответил игроку по-русски. Свидетели утверждают, что при этом у него двигались губы.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Игра переведена на двенадцать языков, и ни у одного из них нет озвучки. Голос объявлен только у английского — и это не забывчивость переводчиков.

СКАНДАЛ

Некромант из Старых Королевств говорить по-русски отказался. Мод озвучивает нативную игру, а реплик мода в ней нет.

АНОНС

211 реплик Кальрадии молчат и по-английски — их не озвучивала даже TaleWorlds. Мы собираемся их озвучить.

У КАЛЬРАДИИ ЕСТЬ ГОЛОС

В номере

Новости игры	3
Голоса Кальрадии	4
Обновления недели	8
Новинки недели	9
Совместимость	10
Сборка номера	11
Разбор	12
Расследование	14
Хроника	15
Что дальше	17
Гайд	19
Наши инструменты	20
Мастерская	21
Выходные данные	23

От редакции

Этот номер — спецвыпуск, и он про наш собственный мод. Говорим об этом сразу, чтобы дальше можно было спокойно читать цифры. Обычные рубрики ужаты до полосы, чарта нет совсем: место отдано теме.

Тема такая. Шестого сентября вышло обновление «Голосов Кальрадии», которое закрыло последние незакрытые строки: озвучено 833 реплики из 833 — всё, что игра произносит вслух, включая морское дополнение War Sails.

Заявка громкая, поэтому сформулируем точно. Это первая полная озвучка нативных реплик Bannerlord на языке, отличном от английского. Не первая попытка — до неё их было семь, и им отдана отдельная полоса. Первая доведённая до конца.

Про свой мод легко написать рекламу. Мы вместо этого положили в номер числа, которые каждый пересчитает сам, и написали прямо, чего мод не делает.

— редакция @CodeRickTg

Тихая неделя

За неделю TaleWorlds не объявили ничего. Игра стоит там же, где стояла в прошлом номере: стабильной остаётся 1.4.8, бета 1.5 идёт третью неделю, приём работ на конкурс модов по War Sails открыт до 22 ноября.

Для морского дополнения это, пожалуй, главное: до конца конкурса осталось два с половиной месяца, а War Sails до сих пор освоено модами заметно хуже, чем сухопутная Кальрадия. Если призовой фонд сработает, следующей осенью морская Кальрадия будет выглядеть иначе.

ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ ДЛЯ ОЗВУЧКИ

Ничего, и это проверено. Карты озвучки 1.5.2, 1.5.1 и 1.4.8 совпадают побайтово: 226 реплик в песочнице, 152 в сюжете, 455 в морском дополнении. Новых диалогов против 1.5.1 нет ни одного, против 1.4.8 — одиннадцать, и все из одной ветки: выкупщик пленных, появившийся в 1.5.1. Мод проверен на всех семи сборках подряд — ни одной битой ссылки, ни одного пропуска.



«Моддинг пошёл не туда» — рисунок редакции

Кальрадия заговорила

Пока моддинг Bannerlord шесть лет добавлял броню, карты и драконов, никто не трогал самое очевидное: игра говорит вслух, и говорит она только по-английски. «Голоса Кальрадии» закрывают эту дыру целиком — 833 реплики, все, какие в игре произносятся.

Что именно озвучено

Bannerlord произносит вслух не весь свой текст. Разговоры с лордами, торги, квесты — это субтитры, звука там нет и в оригинале. А вот встречи на карте, приветствия, угрозы бандитов, предложения сдаться, переговоры перед боем, благодарности за помощь, обучение и сюжетная линия — это озвучка, и она у игры своя, английская.

Всего таких реплик 833: 226 в песочнице, 152 в сюжетном режиме, 455 в морском дополнении War Sails. Не «около восьмисот» и не «больше половины» — ровно 833, потому что столько записей в картах озвучки самой игры. В моде их 833 из 833.

- песочница — 226 реплик из 226, карта не менялась с 1.2.10;
- сюжетный режим — 152 из 152, включая пролог, брата, сестру и Радагоса;
- War Sails — 455 из 455, вся морская сюжетная линия и встречи в море;
- культуры — Империя (знать и простые), Вландия, Стургия, Батания, Асераи, Кузаиты, норды;
- разбойники — лутеры, горные, пустынные и степные бандиты, морские налётчики.

Одна реплика — много голосов

Реплик 833, а файлов озвучки 2028. Разница не опечатка: одну и ту же строку в игре произносят разные персонажи, и у каждой культуры, пола и характера свой голос. Пятьсот пять реплик звучат одним голосом — это именнные персонажи сюжета. Остальные звучат по-разному в зависимости от того, кто их говорит.

Рекорд — приветствие «Сколько лет, сколько зим». В песочнице его произносят сорок два разных голоса: семь культур, два пола, четыре характера и сверху именнные варианты. Сорок два файла на одну строку текста.

«Эй, кто это у нас тут? За проход странники должны платить пошлину. Либо монетой, либо кровью». — лутер, встреча на карте

«Стоять! Ваши чужеземные пятки пачкают священные земли наших предков. Что прикажете нам делать?» — степной бандит

«Раз нам суждено вступить в бой, давайте устроим схватку, о которой барды сложат песни, а?» — вландийка, переговоры перед боем

Ни одной своей строки текста

Все 833 реплики произносятся по официальному русскому переводу игры. Мод не меняет ни одного текстового файла: субтитр на экране остаётся тем, который написали локализаторы TaleWorlds, и озвучка обязана совпадать с ним слово в слово. Это скучное решение, зато у игрока никогда не разъезжается то, что он слышит, и то, что он читает.

Четыре часа речи

Если поставить все 2028 файлов подряд, получится четыре часа непрерывной русской речи. Средняя реплика — семь секунд, самая длинная — сорок. Весит это 114 мегабайт: звук моно, 48 килогерц, в формате, который игра читает сама, без сторонних библиотек.

К каждому файлу идёт липсинк — раскадровка движения губ. Она нужна затем, что в диалогах Bannerlord анимирует рот говорящего, и озвучка без липсинка выглядит как немой, из которого идёт звук. В бою мимика не анимируется — так устроена сама игра, и это не то, что мод может исправить.

Мод, в котором нет кода

«Голоса Кальрадии» состоят только из данных: звук, липсинк и три карты озвучки. Ни одной библиотеки, ни одной сборки, ни одного изменённого файла игры. Отключение в лаунчере возвращает всё как было, сохранения не ломаются, потому что ломать нечего: мод ничего не пишет в сейв и ничего не выполняет.

У этого есть цена. Мод озвучивает только то, что игра произносит сама. Реплики, которые добавляют другие моды, остаются без голоса: их нет в нативных картах озвучки, и взяться там им неоткуда. Некромант из Старых Королевств по-русски не заговорит, и обещать обратное было бы враньём.

Преграда тут не техническая: карта озвучки примет любую запись, надо только дописать её и записать голос. Упирается всё в объём — нативные 833 реплики заняли три месяца. Что мы собираемся озвучить дальше и почему это окажется полнее английской озвучки — на полосе «Что дальше».

Три месяца

От первой строки до полного комплекта прошло три месяца. Первая публикация в Мастерской — 30 августа, тогда было озвучено 1185 файлов из 2029, то есть чуть меньше шестидесяти процентов. За следующую неделю вышло десять обновлений; голосов прибавляли шесть из них: 1505 файлов, 1668, 1834, 1919, 2013 и, наконец, 2028 шестого сентября. Между делом починились бандиты, которые молчали на 1.3.15 и новее из-за того, что игра с той версии иначе выбирает голос по имени файла.

Как это теперь звучит

«Мы просто безобидные кочевники...» — пустынный бандит, за секунду до того, как выяснится обратное

«Что это у нас тут? Похоже, горные духи услышали наши молитвы и послали нам добычу». — горный бандит

«Эй, на борту! За вход в наши воды полагается платить пошлину — либо монетой, либо кровью». — северный налётчик

«Я не знаю, кто вы, но я у вас в долгу. Эти бандиты загнали бы нас до смерти». — пролог, спасённый от разбойников

ЧЕГО В МОДЕ НЕТ

Боевых выкриков — тех коротких криков, которыми бойцы обмениваются в свалке. Они лежат в другой части игры и озвучиваются иначе. Реплик чужих модов — их нет в нативной карте. И английской озвучки мод не удаляет: если реплики почему-то нет, играет оригинальная, а не тишина.

Обновления недели: 4 из 16

Спецвыпуск: рубрика ужата до одной полосы.

плашки версий игры:

1.4

разбор не нашёл препятствий

1.4

с оговоркой или со слов автора

1.4

не проверяли



Affairs of Calradia

2.0.722

ПЕРСОНАЖ

62 082 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА

1.2

1.3

1.4

1.5

Исправлен вылет игры при разговоре с освобожденным узником, которого ранее пытали; исправлено взаимодействие меню после битвы.

Nexus



Intrigues

1.5.4

ПЕРСОНАЖ

25 784 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА

1.2

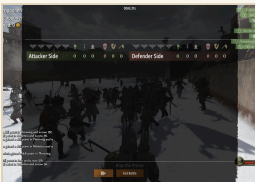
1.3

1.4

1.5

Исправлены зависания диалогов и тупиковые сценарии; добавлены отчеты о приближении мародеров к городам и замкам; оптимизированы расчеты маршрутов.

Nexus



MoreArenaEvents

2.0

БОЙ

15 148 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА

1.2

1.3

1.4

1.5

Новые формации и порядок команд в Train Party; автоматическая передача управления при нокауте игрока; режим Looter Horde с настраиваемым количеством врагов; обучение войск с получением опыта; исправлен...

Nexus



Realm of Thrones: Families Expanded(ed)

7

ПЕРСОНАЖ

ДОПОЛНЕНИЕ

12 838 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА

1.2

1.3

1.4

1.5

Исправлена одежда на мужских лордах; добавлены персонажи и...

Nexus

Новинки недели: 3 из 18

Конец лета у моддеров традиционно тихий. Из восемнадцати новых страниц описание по-русски есть у трёх — остальные ждут перевода в справочнике, и до тех пор в номер не идут.



Happy's QoL Features

31 АВГУСТА LORDHAPPYCATS 32 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА 1.2 1.3 1.4 1.5

Добавляет предложения руки и сердца игроку, возможность зачатия на расстоянии и автоматическое патрулирование отрядов с авто-разрешением боёв и сбором добычи.

Nexus



Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls

31 АВГУСТА LITTLELOYAL 21 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА 1.2 1.3 1.4 1.5

Предотвращает вылеты игры во время восстаний при использовании модов на серьёзную переработку юнитов, обрабатывая пустые ссылки на экипировку.

Nexus



Real Saddlebags

31 АВГУСТА ORMUSZEUS 21 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА 1.2 1.3 1.4 1.5

Превращает сбрую лошадей в резервы боеприпасов, которые автоматически пополняются самым сильным оружием и метательным снаряжением всадника.

Nexus

Пойдёт ли это на новой версии

Игра ушла в бету 1.5, и половина сборок за ней не поспевает. Ниже — моды, про которые мы можем сказать «поедет» не со слов автора, а по разбору файлов.

4 174	3 993	3 866	3 769
МОДОВ РАЗОБРАНО ПОД 1.2.X	МОДОВ РАЗОБРАНО ПОД 1.3.X	МОДОВ РАЗОБРАНО ПОД 1.4.X	МОДОВ РАЗОБРАНО ПОД 1.5.X

Крупные моды, у которых разбор не нашёл препятствий под 1.5.x

МОД	ЧЕМ ДОКАЗАНО	ЗАГРУЗОК
Diplomacy (Fork)	РАЗБОР КОДА	2 073 958
Dismemberment (Plus) for v1.4.7	РАЗБОР КОДА	1 469 832
Detailed Character Creation	РАЗБОР КОДА	1 431 855
Hot Butter	РАЗБОР КОДА	1 217 085
Better Time	РАЗБОР КОДА	1 065 931
Xorberax's Legacy for v1.4.5	РАЗБОР КОДА	1 041 608
RTS Camera	РАЗБОР КОДА	842 651
Immersive Battlefields	РАЗБОР КОДА	794 055
Perfect Fire Arrows	РАЗБОР КОДА	789 517
BetterExceptionWindow	РАЗБОР КОДА	766 822
Banner Fix	РАЗБОР КОДА	712 078
Tournaments XPanded	РАЗБОР КОДА	612 067
Women in Calradia	РАЗБОР КОДА	548 977
Attribute Per Level	РАЗБОР КОДА	525 057

КАК ЭТО ЧИТАТЬ

«Препятствий не найдено» — не то же самое, что «работает гарантированно»: разбор сверяет обращения мода к коду игры, но не проверяет, изменился ли смысл уцелевшего кода. Пустая клетка значит «не проверяли», а не «сломано».

Сборка номера

Не сборка для прохождения, а набор про звук: что поставить рядом с озвучкой, что она не заменяет и что с ней действительно поспорит. Порядок загрузки важен только для самой озвучки — она обязана стоять ниже родных модулей игры.

ОЗВУЧКА — СТАВИТСЯ НИЖЕ NATIVE, SANDBOXCORE, SANDBOX И STORYMODE

1. **Голоса Кальрадии** — 833 реплики, 2028 файлов, липсинк; только данные

ЗВУК ВОКРУГ — ОЗВУЧКЕ НЕ МЕШАЕТ

1. **Mordhau Voices** — боевые кличи в свалке — их озвучка не трогает
2. **Realistic Battle Sounds** — звуки ударов; речи не касается
3. **Battle Horns** — рог при каждом приказе построению
4. **Responsive Soldiers** — отряды отвечают на приказы — родными звуками игры
5. **The Old Realms — Music Submod** — музыка кампании; со звуком речи не пересекается

ДЕЛАЕТ ТО ЖЕ САМОЕ — ВМЕСТЕ НЕ СТАВИТЬ

1. **Voice Acting (ElevenLabs)** — синтез реплик на лету, по-английски, нужен платный ключ
2. **Voice Acting Patch** — то же самое через другой сервис; те же реплики
3. **Bandit Voice Fix** — чинит английских бандитов; русским это уже сделано внутри

МОД МОЛЧИТ? ДЕЛО ПОЧТИ ВСЕГДА НЕ В МОДАХ

Другие моды озвучке мешают редко, а ломается она в двух местах, и оба не про совместимость. Первое — порядок загрузки: если «Голоса Кальрадии» стоят в списке выше Native, SandBoxCore, SandBox и StoryMode, английская озвучка читается после русской и перекрывает её. Второе — настройка «Язык озвучки» в игре: она отдельная и за языком текста не следует, поэтому при English мод установлен, включён и не слышен. Обе проверки — в «Гайде» этого номера.

Кто решает, чьим голосом говорить

Игра не проигрывает «файл к реплике». Она каждый раз выбирает голос заново — по культуре, полу и характеру того, кто открыл рот. Разбираем, как это устроено, и почему из 833 реплик получилось 2028 файлов.

Три звена

Реплика в диалоге помечена коротким кодом — восемь знаков вроде gMyAУEX. По этому коду игра лезет в карту озвучки того языка, который выбран в настройках, и находит там не файл, а список файлов. Из списка нужный выбирается уже по говорящему.

1. у реплики есть код озвучки;
2. язык объявляет карту: код — список вариантов;
3. модель голоса выбирает вариант по культуре, полу и характеру персонажа;
4. выбранный файл проигрывается, а лежащая рядом раскадровка двигает губы.

Ключ ко всему — имена файлов. Именно по имени игра понимает, что sturgian_male_ironic годится ироничному стургу, а imperial_high_female_curt — сухой имперской аристократке. Ошибись в имени на одну букву — и реплика молча не прозвучит: файл на диске есть, а игра его не найдёт.

Семь культур, два пола, четыре характера

Характеров у Bannerlord четыре: сухой, искренний, ироничный и вкрадчивый. Они назначаются персонажу при создании и не меняются. Помножьте на два пола и на семь культур — Империю игра к тому же делит на знать и простой народ — и получите сетку, в которой один и тот же вопрос «кто вы такой?» звучит десятками разных способов.

В моде получилось 110 голосов. Восемьдесят с лишним — ячейки этой сетки, остальные именные: Крусас, Бьолгур и Лахар из морской сюжетной линии, Истиана и Арзагос, Радагос, брат, сестра и деревенский староста из пролога.

- Стургия, Асераи, Кузаиты — по 12 голосов: плюс общие и голос командира;
- Империя (знать и простые), Вландия, Батания — по 8;
- норды — 9: восемь обычных и северный налётчик;
- разбойники — 7: лутеры, горные, пустынные, степные и морские;
- именные и особые — 26: пролог, обучение и War Sails.

Почему 2028, а не 833

Пятьсот пять реплик звучат ровно одним голосом — это те, у кого говорящий известен заранее: сюжетные персонажи, обучение, единственный северянин на палубе. Сто восемьдесят пять реплик — двумя: мужской и женский вариант одной и той же строки. Дальше идут шестёрки, девятки, двадцатки — и одинокий рекорд в сорок два файла на приветствие «Сколько лет, сколько зим», которое в Кальрадии умеет говорить примерно каждый.

ПРОВЕРИТЬ САМОМУ

Карты озвучки — обычные XML внутри мода, в папке `ModuleData/Languages/VoicedLines`. Их можно открыть блокнотом и пересчитать записи. Мы именно так и считали.

Двенадцать переводов, ноль голосов

Игра переведена на русский с самого выхода в ранний доступ. Голоса в этом переводе не было ни одного дня — и не потому, что до него не дошли руки.

У каждого языка в Bannerlord есть паспорт — файл, где записано, как язык называется и какие файлы к нему относятся. Файлов два вида: текстовые и голосовые. У русского в этом паспорте перечислены только текстовые.

Ни одного голосового файла у русского не объявлено ни в одной версии игры — мы сверили шесть сборок подряд, от 1.2.10 до 1.5.1. Английский объявляет свои в трёх местах: песочница, сюжет и морское дополнение. Русский — нигде. Официальная русская локализация Bannerlord текстовая по устройству, а не по недосмотру.

Настройка, которой не было чем заполниться

Отсюда вторая половина истории. В настройках игры есть пункт «Язык озвучки» — отдельный от «Языка», которым меняется текст. Список для него игра собирает сама: в него попадают только языки, у которых объявлен хоть один голосовой файл. В чистой игре там ровно одна строка — English, и выбирать нечего.

Мод озвучки в этот список и добавляет «Русский». Отсюда же самая частая жалоба на любой мод озвучки: он поставлен, включён и не слышен. Дело не в моде и не в версии игры. Дело в том, что «Язык озвучки» — отдельная настройка и за языком текста она не следует.

Что это значит для других языков

Игра переведена на двенадцать языков помимо английского — от польского и немецкого до японского и обоих китайских. Голосовой файл во всей игре объявлен ровно в трёх местах, и все три принадлежат английскому. Двенадцать переводов — и ни одной озвучки. Дыра, которую закрыли «Голоса Кальрадии», есть в Bannerlord двенадцать раз; закрыта пока одна.

Семь попыток заговорить

Мысль «а давайте озвучим Bannerlord» приходила в голову многим — первому ещё в 2020 году. Что из этого вышло и почему до полного комплекта не дошёл никто.

Каркас, который так и не вышел из разработки

Раньше всех за дело взялся Xorberax: он выложил не озвучку, а инструмент для актёров — каркас, к которому можно подшивать свои записи к репликам NPC. На странице мода прямо написано, что он не для игроков, а для тех, кто хочет записывать. С версии 0.3.1 каркас так и стоит: инструмент есть, озвучки нет.

Локальные языки: свой голос, чужой мир

Три мода делают ровно то, что обещают, но в узком месте. Arabic Voice V2 заменяет арабскими английские команды командира: приказы пехоте, лучникам и коннице, посадка и спешивание, речь перед боем по F10. Your Own Voice — то же самое по-турецки, плюс боевой звук.

Дальше всех из них зашёл турецкий Türkçe Dublaj: 295 звуковых файлов на главного героя и отдельные типы бойцов, голос на карте переключается клавишей. Это уже не только приказы — но и не разговоры Кальрадии: игрок слышит на своём языке себя и своих солдат, а мир вокруг продолжает говорить по-английски.

Синтез на лету

Самая многочисленная ветка — моды, которые не записывают речь заранее, а синтезируют её во время игры через сетевой сервис. Voice Acting берёт голоса у ElevenLabs, Voice Acting Patch — у Fish Audio; оба назначают каждому встречному случайный голос из сотни с лишним и складывают полученное в кэш, чтобы не платить дважды. Inworld идёт ещё дальше и заменяет сами разговоры: лорды и простолюдины отвечают тем, что придумает сервис.

Плата известна заранее: нужен ключ к сервису и деньги на счету, реплика звучит с задержкой, голоса английские, а без интернета не работает ничего. Липсинка у такой озвучки нет по построению — раскадровку губ нельзя посчитать для файла, которого ещё не существует.

И соседи по теме

- Mordhau Voices — боевые кличи из другой игры вместо родных, восемь типов голоса; речи не трогает;
- Bandit Voice Fix — чинит английскую озвучку бандитов, замолчавшую в 1.3;
- BannerVoice и Voice Command — не озвучка вовсе, а управление войсками голосом игрока.

А как у других

Полная фанатская озвучка — редкость не только в Bannerlord. Morrowind вышел в 2002 году с четырнадцатью актёрами на всю игру, и с тех пор сообщество озвучивает его само. Самый известный такой проект, Skywind, идёт больше десяти лет и до сих пор не вышел. Те, кто дошёл до релиза, берут голоса у соседних игр серии: в «Morrowind Fully Voiced» реплики озвучены больше чем сотней голосов, собранных из Oblivion и Skyrim.

Причина всюду одна. Озвучка — не работа на вечер: две тысячи файлов надо не только записать, но и разложить по именам, свести с официальным текстом, к каждому посчитать движение губ и проверить, что игра их находит на всех версиях. Бросить на середине проще, чем доделать.

ЧТО ИЗ ЭТОГО СЛЕДУЕТ

Полной локализованной озвучки нативных реплик до сих пор не было ни на одном языке. Были каркас без записей, приказы командира на двух языках, 295 файлов на героя и его солдат, синтез на лету по-английски и подмена боевых кличей.

Восемьсот тридцать три реплики целиком, записанные заранее, с липсинком и без единого обращения в сеть — это делается впервые.

Молчат и по-английски

Мод закрыл всё, что игра произносит вслух. Но вслух она произносит не всё: у двухсот одиннадцати реплик нет голоса ни на одном языке — их не записывала и сама TaleWorlds.

Что такое первая реплика

Это то, что персонаж говорит, когда вы к нему подошли, — до того, как вы что-нибудь выбрали. У лордов, бандитов и сюжетных героев такие реплики озвучены. У горожан, стражи, трактирщика, барда, караванщика — нет: на экране появляется текст, и всё.

Это не пропуск локализаторов

Английская озвучка здесь молчит ровно так же. TaleWorlds озвучили встречи на карте, обучение и сюжет, а городскую массовку оставили текстом — так игра и вышла. Мы прошли граф диалогов от самого начала и пересчитали молчащие первые реплики: их 211.

И почему это можно исправить

Игра ищет реплику по её номеру в карте того языка, который выбран в настройках, и с английской картой ничего не сверяет. Значит, голос можно добавить и туда, где у оригинала его нет: достаточно дописать запись в русскую карту. Русская озвучка окажется полнее английской — не потому, что мы что-то улучшили в игре, а потому, что этого никто не запрещает.

Кто в Кальрадии молчит

- горожане, попрошайки и дети — слухи и байки при первом «здравствуйте»: 95 реплик;
- приветствие патруля — 13;
- работники мастерских — 8;
- бард в таверне — 7;
- городская стража — 6;
- караванщик — 5;
- трактирщик, служанка, распорядитель арены, цирюльник, кузнец, наёмники, отшельник, тюремщик, главарь переулка и побег из тюрьмы — по одной-три реплики.

Сколько это работы

Из 211 реплик озвучить можно 190. У четырёх нет русского текста вообще — на экране английский субтитр, и озвучивать нечего; ещё у восьми нет номера, игра собирает их на ходу. Сто девяносто реплик при полном покрытии культур дают 2664 файла: на сто тридцать процентов больше, чем весь нынешний мод.

КОГДА

Сроков не обещаем. Начнём, скорее всего, с того, что слышно чаще всего: горожане, стража, трактир и бард — 111 реплик и около полутора тысяч файлов. Остальное по мере сил. Пока это план, а не обещание.

Мод стоит, а голосов нет

Девять из десяти жалоб на любой мод озвучки — это одна из двух причин, и обе чинятся за минуту.

Причина первая: порядок загрузки

Модуль озвучки обязан стоять ниже Native, SandBoxCore, SandBox и StoryMode. Если он выше, английская карта озвучки читается последней и перекрывает русскую. Игра при этом ни на что не жалуется — просто говорит по-английски.

Причина вторая: «Язык озвучки»

В настройках игры два разных пункта. «Язык» меняет текст, «Язык озвучки» — голос. Второй стоит сразу под первым и за ним не следует: пока там English, мод установлен, включён и молчит. Строки «Русский» до установки мода в этом списке нет вовсе.

1. включить мод в лаунчере и опустить ниже родных модулей игры;
2. открыть «Настройки → Игра»;
3. в пункте «Язык озвучки» выбрать «Русский»;
4. перезапустить игру: карты озвучки читаются при старте.

Что не является поломкой

- лорд в диалоге о торге молчит — так и в оригинале игры;
- в бою у бойцов не двигаются губы — игра их там не анимирует;
- персонаж чужого мода говорит по-английски: его нет в карте;
- реплика короче субтитра — имена игра вслух не произносит.

Что нового у лаунчера, справочника и Crash Doctor

Короткой строкой — то, что вышло и доступно у остальных наших проектов с прошлого номера.

RickLauncher — бета 2.2.2.1

- свежий номер журнала приходит карточкой на главный экран и читается прямо в лаунчере, на вашем языке;
- ссылки на моды из номера открывают карточку мода в лаунчере, а не браузер;
- разбор несовместимостей больше не встаёт окном перед каждым запуском;
- обновление мода больше не плодит вторую папку, если автор приклеил версию к её имени;
- видно, когда два включённых мода везут разные версии одной библиотеки.

Справочник модов — выпуск 0.9.4.3

- в карточке названа виновная часть мода, а не список имён из кода игры;
- проверка научилась замечать пропавшие функции игры: у 959 модов поломка видна только так;
- слово автора перестало быть вердиктом: «для 1.5» на пятилетнем моде теперь значит «не проверяли».

Crash Doctor — 2.0.3.7

- вылет при загрузке сохранения называет мод, которого не хватает;
- шесть новых защит от вылетов; французский стал полноценным шестым языком.

Мастерская канала

Всё наше — бесплатное и не требует ни ключей, ни регистрации. Семь проектов: четыре мода, озвучка, лаунчер и справочник. Ссылки продублированы внутри каждого мода, в файле LINKS.txt.



Crash Doctor

V2.0.3.7 26 068 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Исправлены краши: при смене дня, загрузке кампании, в битвах и при уничтоженных отрядах. Исправлена ошибка создания кампании из-за...

Nexus



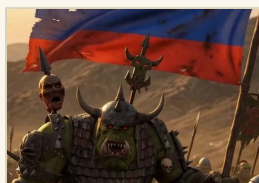
RTS Camera Universal

9 318 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Build 1.1.2.15. Первый запуск на Bannerlord 1.3.15/1.4.5 требует перезагрузки для настройки ассетов (краш при первом запуске...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

V1.3.15.30 8 126 ЗАГРУЗОК

ИДЁТ НА **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Сплошная ревизия перевода: около 4000 уточнённых строк во всех 35 файлах локализации, каждый сверялся с английским оригиналом...

Nexus



Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul

V0.1.9.84 2 449 ПОДПИСОК

ИДЁТ НА **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Новая система поклонения Четырем Богам Хаоса (ранги 0-10, бонусы, заклинания, оружие); возможность подкупа лордов Slaanesh...

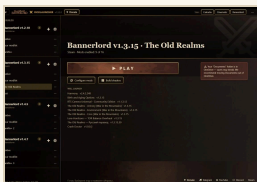
Мастерская Steam



Голоса Кальрадии

V1.0.0.22

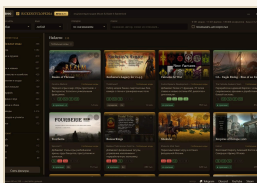
Русская озвучка нативных реплик: 833 реплики, 2028 файлов с липсинком. Только данные.

[Steam](#)


RickLauncher

1.3.2.1

Несколько версий игры и сборок рядом, каждая сама по себе. Ставит моды в один клик и приносит свежий номер журнала.

[Nexus Mods](#)


Энциклопедия модов

Справочник по девяти с половиной тысячам модов: где скачать, пойдёт ли на вашей версии, с чем поссорится.

Проверено по файлам.

[GitHub](#)

ГДЕ ВЗЯТЬ МОДЫ И ОБНОВЛЕНИЯ

Steam steamcommunity.com/profiles/76561198032363279/myworkshopfiles · **Nexus Mods** nexusmods.com/profile/v2CodeRick · **GitHub** github.com/Phxc2v

СВЯЗЬ, НОВОСТИ, СООБЩИТЬ ОБ ОШИБКЕ

Telegram t.me/CodeRickTg · **Discord** discord.gg/ZDJZFxFqMV

ПОДДЕРЖАТЬ ПРОЕКТ

web web.tribute.tg/d/KZB · **Telegram** t.me/tribute/app?startapp=dKZB

Выходные данные

Номер собран 8 сентября 2026 из справочника модов Bannerlord: 6 989 модов, 8 789 страниц Nexus, 1 636 предметов Мастерской, 175 836 записей истории версий. Последний обход площадок — 31 августа 2026.

Цифры по озвучке посчитаны по картам и файлам самого мода версии 1.0.0.22 от 6 сентября 2026 и по файлам игры версий 1.2.10, 1.3.15, 1.4.5, 1.4.7, 1.4.8, 1.5.1 и 1.5.2. Текст реплик — официальный русский перевод игры, права на него принадлежат TaleWorlds Entertainment. Цифры загрузок и вердикты совместимости — на дату сборки номера.

Спецвыпуск посвящён моду того же автора, что и журнал. Мы говорим об этом на полосе «От редакции» и приводим числа, которые можно пересчитать самостоятельно: карты озвучки — обычные XML внутри мода.

Откуда картинки

Affairs of Calradia — Nexus

Crash Doctor — Nexus

Happy's QoL Features — Nexus

Intrigues — Nexus

Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Мастерская
Steam

MoreArenaEvents — Nexus

Real Saddlebags — Nexus

Realm of Thrones: Families Expanded(ed) — Nexus

Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls — Nexus

RickLauncher — Nexus

RTS Camera Universal — Nexus

The Old Realms — Русский перевод — Nexus

«Голоса Кальрадии» — обложка мода, © Phxc2v —
@CodeRickTg

«Моддинг пошёл не туда» — рисунок редакции —
@CodeRickTg

Энциклопедия модов — @CodeRickTg

Фанатское некоммерческое издание. Не связано с TaleWorlds Entertainment и Games Workshop. Mount & Blade II: Bannerlord — товарный знак TaleWorlds Entertainment; Warhammer и связанные обозначения — товарные знаки Games Workshop Ltd. Все права на моды, скриншоты и обложки принадлежат их авторам; материалы приведены со ссылкой на источник. Цифры загрузок и вердикты совместимости — на дату сборки номера и с течением времени устаревают.

@CodeRickTg · <https://t.me/CodeRickTg>