

KALRADYA

SAYI №1

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD MODLARI DERGISI

8 EYLÜL 2026

ÖZEL SAYI

VOICES OF CALRADIA

Altı yıldır Kalradya sadece İngilizce konuşuyordu. Bu haftadan itibaren oyunun yerel diyaloglarının Rusça sesi var — sonuna kadar hepsi, sekiz yüz otuz üç.



«Voices of Calradia» — mod kapak görseli, © Phxc2v

833 oyun replikleri — oyunun söylediği tümü

2028 lip-sync'li seslendirme dosyaları

110 ses: kültür, cinsiyet, karakter

4 saat kesintisiz Rusça konuşma

ACIL

Köy muhtarı ilk kez bir oyuncuya Rusça cevap verdi. Tanıklar, bunun sırasında dudaklarının hareket ettiğini iddia ediyor.

SORUŞTURMA

Oyun on iki dile çevrilmiş, ancak hiçbirinin seslendirmesi yok. Sadece İngilizcenin sesi var — ve bu çevirmenlerin ihmali değil.

SKANDAL

The Old Realms'deki nekromans Rusça konuşmayı reddetti. Mod, yerel oyunun diyaloglarını seslendiriyor, ancak modun kendi diyalogları seslendirilmemiş.

DUYURU

Kalradya'nın 211 diyalog satırı İngilizce'de bile sessiz — bunları TaleWorlds bile seslendirmemiş. Biz onları seslendireceğiz.

KALRADYA'NIN BİR SESİ VAR

Bu sayıda

Oyun haberleri	3
Voices of Calradia	4
Haftanın güncellemeleri	8
Haftanın yenilikleri	9
Uyumluluk	10
Sayı derlemesi	11
Analiz	12
Soruşturma	14
Kronik	15
Peki sonra ne	17
Rehber	19
Araçlarımız	20
Atölye	21
Yayın künyesi	23

Editörden

Bu sayı bir özel sayı ve kendi modumuz hakkında. Bunu hemen başta söylüyoruz, böylece ileride sayıları rahatça okuyabilesiniz. Normal köşeler tek sütuna sıkıştırıldı, grafik hiç yok: yer bu konuya ayrıldı.

Konu şu. 6 Eylül'de Kalradya'nın Sesleri güncellemesi yayınlandı ve kalan son seslendirilmemiş replikleri tamamladı: 833 replikten 833'ü seslendirildi — oyunun sesli olarak söylediği her şey, War Sails deniz eklentisi dahil.

İddia büyük, bu yüzden tam olarak ifade edelim. Bu, Bannerlord'un ana oyun repliklerinin İngilizce dışındaki bir dilde ilk tam seslendirmesi. İlk deneme değil — ondan önce yedi tane vardı ve onlara ayrı bir sütun ayrıldı. İlk tamamlanan.

Kendi modunuz hakkında reklam yazmak kolay. Biz bunun yerine herkesin kendisinin yeniden hesaplayabileceği sayıları sayıya koyduk ve modun yapmadıklarını açıkça yazdık.

— editör ekibi @CodeRickTg

Sakin bir hafta

Bir hafta içinde TaleWorlds hiçbir şey açıklamadı. Oyun, geçen sayıdaki yerinde duruyor: 1.4.8 hâlâ kararlı sürüm, 1.5 beta üçüncü haftasında, War Sails mod yarışmasına katılım 22 Kasım'a kadar açık.

Deniz ek paketi için belki de en önemli nokta bu: yarışmanın sonuna iki buçuk ay kaldı ve War Sails hâlâ kara Kalradya'ya kıyasla modlar tarafından belirgin şekilde daha az keşfedilmiş durumda. Ödül fonu işe yararsa, gelecek sonbaharda deniz Kalradya farklı görünecek.

BUNUN SESLENDİRME İÇİN NE ANLAMA GELDİĞİ

Hiçbir şey, ve bu doğrulandı. 1.5.2, 1.5.1 ve 1.4.8 sürümlerinin seslendirme haritaları bayt bayt örtüşüyor: sandbox'ta 226 replik, senaryoda 152, deniz ek paketinde 455. 1.5.1'e kıyasla tek bir yeni diyalog bile yok, 1.4.8'e kıyasla on bir tane var ve hepsi aynı daldan: 1.5.1'de ortaya çıkan esir fidyecisi. Mod üst üste yedi sürümün tamamında test edildi — tek bir bozuk referans yok, tek bir eksik yok.



"Modding yanlış yöne gitti" — editorial çizim

Kalradya konuştu

Bannerlord moddingi altı yıl boyunca zırh, harita ve ejderha eklerken, en bariz şeyi kimse ellemiyordu: oyun sesli konuşuyor ve sadece İngilizce konuşuyor. "Kalradya'nın Sesleri" bu boşluğu tamamen kapatıyor — 833 replik, oyunda söylenenlerin tamamı.

Tam olarak ne seslendirildi

Bannerlord tüm metnini sesli olarak okumaz. Lordlarla yapılan konuşmalar, pazarlıklar, görevler — bunlar altyazıdır, orijinalinde de sesi yoktur. Ama harita üzerindeki karşılaşmalar, selamlamalar, haydutların tehditleri, teslim olma teklifleri, savaş öncesi müzakereler, yardım için teşekkürler, eğitim ve hikâye hattı — bunlar seslendirme ve oyunun kendi İngilizce seslendirmesidir.

Toplamda bu repliklerden 833 tanesi var: 226'sı sandbox'ta, 152'si hikâye modunda, 455'i War Sails deniz eklentisinde. "Sekiz yüz civarı" değil, "yarısından fazla" değil — tam 833, çünkü oyunun kendi seslendirme haritalarında bu kadar kayıt var. Modda bunların 833'ünden 833'ü var.

- sandbox — 226 replikten 226'sı, harita 1.2.10'dan beri değişmedi;
- hikâye modu — 152'sinden 152'si, prolog, kardeş, kız kardeş ve Radagast dahil;
- War Sails — 455'inden 455'i, tüm deniz hikâye hattı ve denizdeki karşılaşmalar;
- kültürler — Empire (soylular ve sıradanlar), Vlandia, Sturgia, Battania, Aserai, Khuzait, Nord;
- haydutlar — soyguncular, dağ, çöl ve bozkır haydutları, deniz baskıncıları.

Tek replik — çok ses

833 replik, 2028 seslendirme dosyası. Fark bir yazım hatası değil: oyundaki aynı satırı farklı karakterler söylüyor; her kültürün, cinsiyetin ve karakterin kendine ait bir sesi var. 505 replik tek bir sesle duyuluyor — bunlar hikâyenin adlandırılmış karakterleri. Geri kalanlar, kimin söylediğine bağlı olarak farklı duyuluyor.

Rekor, «Ne zamandır» selamlaşması. Sandbox'ta bunu kırk iki farklı ses söylüyor: yedi kültür, iki cinsiyet, dört karakter ve üstüne adlandırılmış varyantlar. Tek bir metin satırı için kırk iki dosya.

«Ey, burada kim var? Yoldan geçen gezginler bir geçiş ücreti ödemeli. Ya para ya da kan.» — Luther, harita karşılaşması

«Durun! Yabancı topuklarınız atalarımızın kutsal topraklarını kirletiyor. Bize ne yapmamızı emredersiniz?» — bozkır haydutu

«Savaşmak kaderimizse, ozanların şarkı yapacağı bir çarpışma yapalım, öyle değil mi?» — Vlandiyalı kadın, savaş öncesi müzakereler

Kendi metin satırlarının hiçbirisi

Tüm 833 replik, oyunun resmi Rusça çevirisine göre seslendirilir. Mod hiçbir metin dosyasını değiştirmez: ekrandaki altyazı, TaleWorlds yerelleştiricilerinin yazdığı haliyle kalır ve seslendirme bununla kelimesi kelimesine uymak zorundadır. Bu sıkıcı bir çözüm, ama oyuncunun duyduğu ile okuduğu asla birbirinden sapmaz.

Dört saatlik seslendirme

Tüm 2028 dosya üst üste oynatılırsa, dört saat kesintisiz Rusça seslendirme elde edilir. Ortalama replik yedi saniye, en uzun olanı kırk saniye. Boyutu 114 megabayt: ses mono, 48 kilohertz, oyunun kendi okuduğu formatta, üçüncü taraf kütüphanelere ihtiyaç duymadan.

Her dosyaya bir lip-sync eşlik eder — dudak hareketlerinin kare kare animasyonu. Bu, Bannerlord'un diyaloglarda konuşanın ağzını animasyonla hareketlendirmesi gerektiği için gereklidir; lip-sync olmadan seslendirme, sesi gelen bir dilsiz gibi görünür. Savaşta yüz ifadeleri animasyonla hareketlendirilmez — oyunun kendisi böyle tasarlanmıştır ve bu, modun düzeltebileceği bir şey değildir.

Kodsuz bir mod

«Calradia'nın Sesleri» yalnızca veriden oluşur: ses, dudak senkronizasyonu ve üç seslendirme haritası. Ne bir kütüphane, ne bir derleme, ne de değiştirilmiş bir oyun dosyası. Başlatıcıdan devre dışı bırakıldığında her şey olduğu gibi geri döner, kayıtlar bozulmaz, çünkü bozulacak bir şey yok: mod kayıt dosyasına hiçbir şey yazmaz ve hiçbir şey çalıştırmaz.

Bunun bir bedeli var. Mod, yalnızca oyunun kendisinin söylediği şeyleri seslendirir. Diğer modların eklediği replikler sesiz kalır: yerel seslendirme haritalarında yoklar ve oradan bir yerden gelmeleri mümkün değil. The Old Realms'dan Nekromans Rusça konuşmayacak ve bunun tersini vaat etmek yalan olurdu.

Buradaki engel teknik değil: seslendirme haritası herhangi bir kaydı kabul eder, yalnızca onu eklemek ve sesi kaydetmek gerekiyor. Sorun tamamen hacimde — yerel 833 replik üç ay sürdü. Sonraki neyi seslendirmeyi planladığımız ve bunun neden İngilizce seslendirmeden daha eksiksiz olacağı «Sonraki Ne?» sayfasında.

Üç ay

İlk satırdan tam sete kadar üç ay geçti. Steam Workshop'taki ilk yayın 30 Ağustos'taydı; o sırada 2029 dosyadan 1185'i seslendirilmişti, yani yüzde altmışın biraz altında. Ertesi hafta on güncelleme çıktı; bunlardan altısı ses ekledi: 1505 dosya, 1668, 1834, 1919, 2013 ve nihayet 6 Eylül'de 2028. Bu arada 1.3.15 ve üzeri sürümlerde sessiz kalan haydutlar da düzeltildi; oyun o sürümden itibaren dosya adına göre sesi farklı bir şekilde seçiyor.

Şimdi nasıl duyuluyor

«Biz sadece tehlikesiz göçebeleriz...» — çöl haydudu, tam tersinin ortaya çıkmasından bir saniye önce

«Burada ne varmış? Görünüşe göre dağ ruhları dualarımızı duydu ve bize ganimet göndermiş.» — dağ haydudu

«Hey, güvertede! Sularımıza girmek için haraç ödenir — ya parayla ya kanla.» — kuzeyli akıncı

«Kim olduğunuzu bilmiyorum, ama size borçluyum. Bu haydutlar bizi ölüme sürüklerdi.» — prolog, haydutlardan kurtarılmış

MODDA OLMAYANLAR

Savaş çığlıkları — yakın dövüşte savaşçıların birbirine attığı kısa çığlıklar. Bunlar oyunun başka bir bölümünde yer alıyor ve farklı bir şekilde seslendiriliyor. Başka modların replikleri — bunlar ana haritada yok. Ve mod İngilizce seslendirmeyi silmiyor: bir replik herhangi bir nedenle eksikse, orijinali çalıyor, sessizlik değil.

Haftanın güncellemeleri: 16 moddan 4 tanesi

Özel sayı: bölüm tek sütuna indirildi.

oyun sürüm rozetleri: **1.4** analiz engel bulmadı **1.4** bir sakıncayla veya yazarın ifadesiyle **1.4** doğrulanmadı



Affairs of Calradia

2.0.722 KARAKTER 62.082 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Daha önce işkence gören esirle konuşma çökmesi düzeltildi; savaş sonrası menü etkileşimi düzeltildi.

Nexus



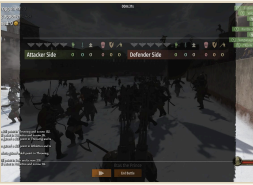
Intrigues

1.5.4 KARAKTER 25.784 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Diyalog donmaları ve tikanıklıklar düzeltildi; hırsızların kasaba/kale yaklaşımı raporları eklendi; rota hesaplamaları optimize edildi.

Nexus



MoreArenaEvents

2.0 SAVAŞ 15.148 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Train Party'de yeni oluşumlar ve komut sırası; oyuncu sersemlediğinde otomatik kontrol devri; Looter Horde modunda ayarlanabilir düşman sayısı; deneyim kazanarak asker eğitimi; hapisteki turnuva bekleme...

Nexus



Realm of Thrones: Families Expanded(ed)

7 KARAKTER EKLENTİ 12.838 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Erkek lordların kıyafetleri düzeltildi; Robert İsyanı ve dizi...

Nexus

Haftanın yeni modları: 18 taneden 3 tanesi

Modderlar için yaz sonu geleneksel olarak sakın geçer. On sekiz yeni sayfanın yalnızca üçünde Rusça açıklama mevcut — gerisi kılavuzda çeviri bekliyor, o zamana kadar sayıya alınmıyor.



Happy's QoL Features

31 AĞUSTOS

LORDHAPPYCATS

32 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER 1.2 1.3 1.4 1.5

Oyuncu evlilik teklifleri, uzaktan hamilelik ve otomatik parti devriyesi ile otomatik çözüm ve ganimet toplama özelliği ekler.

Nexus



Rebellion Crash Fix for Big Unit Overhauls

31 AĞUSTOS

LITTLELOYAL

21 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER 1.2 1.3 1.4 1.5

Ağır birim revizyonu modları kullanılırken isyanlar sırasında null ekipman referanslarını işleyerek oyun çökmesini önler.

Nexus



Real Saddlebags

31 AĞUSTOS

ORMUSZEUS

21 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER 1.2 1.3 1.4 1.5

At eğerlerini, sürücünün en güçlü mermi ve atılabilir silahlarıyla otomatik olarak doldurulan cephane yedeklerine dönüştürür.

Nexus

Yeni sürümde çalışır mı

Oyun 1.5 betasına geçti ve modların yarısı buna yetişemiyor. Aşağıda, "çalışır" dememizin yazarın sözüne değil, dosya incelemesine dayandığı modlar var.

4.174ANALİZ EDİLEN MODLAR
1.2.X ALTINDA**3.993**ANALİZ EDİLEN MODLAR
1.3.X ALTINDA**3.866**ANALİZ EDİLEN MODLAR
1.4.X ALTINDA**3.769**ANALİZ EDİLEN MODLAR
1.5.X ALTINDA

Büyük modlar, 1.5.x altında analiz engeller bulmadı

MOD	NEYLE KANITLANDI	İNDİRME
Diplomacy (Fork)	KOD ANALIZI	2.073.958
Dismemberment (Plus) for v1.4.7	KOD ANALIZI	1.469.832
Detailed Character Creation	KOD ANALIZI	1.431.855
Hot Butter	KOD ANALIZI	1.217.085
Better Time	KOD ANALIZI	1.065.931
Xorberax's Legacy for v1.4.5	KOD ANALIZI	1.041.608
RTS Camera	KOD ANALIZI	842.651
Immersive Battlefields	KOD ANALIZI	794.055
Perfect Fire Arrows	KOD ANALIZI	789.517
BetterExceptionWindow	KOD ANALIZI	766.822
Banner Fix	KOD ANALIZI	712.078
Tournaments XPanded	KOD ANALIZI	612.067
Women in Calradia	KOD ANALIZI	548.977
Attribute Per Level	KOD ANALIZI	525.057

BUNU NASIL OKUMALI

"Engel bulunamadı" — "garantili çalışıyor" demek değildir: analiz modun oyun koduna başvurularını denetler, ama kalan kodun anlamının değişip değişmediğini kontrol etmez. Boş hücre "kontrol edilmedi" demektir, "bozuk" değil.

Sayı derlemesi

Geçiş için bir derleme değil, sesle ilgili bir paket: seslendirmeyeyle yan yana ne kurulmalı, neyi yerini tutmuyor ve neyle gerçekten çelişiyor. Yükleme sırası yalnızca seslendirmenin kendisi için önemli — oyunun yerleşik modüllerinin altında yer almalı.

SESLENDİRME — NATIVE, SANDBOXCORE, SANDBOX VE STORYMODE'UN ALTINA KURULUR

1. **Voices of Calradia** — 833 replik, 2028 dosya, dudak senkronizasyonu; yalnızca veri

ÇEVRE SESLERİ — SESLENDİRMEYE ENGEL OLMAZ

1. **Mordhau Voices** — savaş çığlıkları — seslendirme bunlara dokunmuyor
2. **Realistic Battle Sounds** — vuruş sesleri; konuşmayı ilgilendirmez
3. **Battle Horns** — her diziliş emrinde boru
4. **Responsive Soldiers** — birlikler emirlere yanıt veriyor — oyunun yerleşik sesleriyle
5. **The Old Realms — Music Submod** — kampanya müziği; konuşma sesleriyle çakışmıyor

AYNI ŞEYİ YAPIYOR — BİRLİKTE KURULMAMALI

1. **Voice Acting (ElevenLabs)** — gerçek zamanlı replik sentezi, İngilizce, ücretli anahtar gerekli
2. **Voice Acting Patch** — farklı bir servis üzerinden aynı şey; aynı replikler
3. **Bandit Voice Fix** — İngilizce bantları düzeltir; Rusça için bu zaten dahili olarak yapılmış

MOD SUSUYOR? NEREDEYSE HER ZAMAN SORUN MODLARDA DEĞİL

Diğer modlar sese nadiren engel olur, sorun ise iki noktada ortaya çıkar ve ikisi de uyumlulukla ilgili değildir. Birincisi — yükleme sırası: «Calradia Sesleri» listede Native, SandBoxCore, SandBox ve StoryMode'un üstünde yer alıyorsa, İngilizce seslendirme Rusça'dan sonra okunur ve onu ezer. İkincisi — oyundaki «Ses Dili» ayarı: bu ayrı bir ayardır ve metin dilini takip etmez, bu yüzden English seçiliyken mod kurulu, etkin ve duyulmuyor. Her iki kontrol de bu sayının «Rehber» bölümündedir.

Hangi sesin kullanılacağını kim belirler

Oyun «reliğe dosya» eşleştirmesi yapmaz. Her seferinde sesi yeniden seçer — konuşan kişinin kültürüne, cinsiyetine ve karakterine göre. Sistemin nasıl çalıştığını ve 833 replikten 2028 dosya nasıl çıktığını inceliyoruz.

Üç halka

Diyalogdaki replik kısa bir kodla işaretlenir — gMyAYyEX gibi sekiz karakter. Oyun bu koda göre ayarlarda seçili dilin ses haritasına girer ve orada dosya değil, dosya listesi bulur. Listedeki gereken, konuşana göre seçilir.

1. Bir repliğin seslendirme kodu vardır;
2. Dil bir harita ilan eder: kod — varyant listesi;
3. Ses modeli, karakterin kültürüne, cinsiyetine ve karakterine göre bir varyant seçer;
4. Seçilen dosya oynatılır, yanındaki kare kare animasyon ise dudakları hareket ettirir.

Her şeyin anahtarı dosya adlarıdır. Oyun tam da ada bakarak sturgian_male_ironic'in ironik bir Sturgyalı için uygun olduğunu, imperial_high_female_curt'ün ise kuru bir imparatorluk aristokrati için uygun olduğunu anlar. Adı bir harf bile yanlış yazarsanız replik sessizce çalmaz: dosya diskte vardır ama oyun onu bulamaz.

Yedi kültür, iki cinsiyet, dört karakter

Bannerlord'da dört karakter vardır: kuru, samimi, ironik ve iltifatçı. Bunlar karakter oluşturulurken atanır ve değiştirilemez. İki cinsiyetle ve yedi kültürle çarpın — oyun İmparatorluğu ayrıca soylularla halka da böler — ve aynı «sen kimsin?» sorusunun onlarca farklı şekilde duyulduğu bir ızgara elde edersiniz.

Modda 110 ses elde edildi. Seksenin biraz fazlası bu ızgaranın hücreleri, kalanı isimli: deniz senaryosundan Krusas, Byolgur ve Lahar, Istiana ve Arzagos, Radagos, prologdan kardeş, kız kardeş ve köy muhtarı.

- Sturgia, Aserai, Khuzait — 12'şer ses: ayrıca ortak sesler ve komutan sesi;
- İmparatorluk (soylular ve halk), Vlandia, Battania — 8'er;
- Nord — 9: sekiz normal ve bir kuzeyli baskıncı;
- Haydutlar — 7: yağmacılar, dağ, çöl, bozkır ve deniz;
- İsimli ve özel — 26: prolog, eğitim ve War Sails.

Neden 2028, 833 değil

Beş yüz beş replik tam olarak tek bir sesle okunuyor — bunlar, konuşmacısı önceden bilinenler: hikâye karakterleri, eğitim, güvertedeki tek kuzeyli. Yüz seksen beş replik — iki sesle: aynı satırın erkek ve kadın versiyonu. Ardından altılılar, dokuzlular, yirmililer — ve «Ne zamandır» selamlaşması için kırk iki dosyalık yalnız bir rekor; Calradia'da bunu neredeyse herkes söyleyebiliyor.

KENDİNİZ KONTROL EDİN

Seslendirme haritaları — modun içindeki sıradan XML dosyaları, ModuleData/Languages/VoicedLines klasöründe. Not Defteri ile açıp kayıtları yeniden sayabilirsiniz. Biz tam da böyle saydık.

On iki çeviri, sıfır seslendirme

Oyun, erken erişime çıktığı günden beri Rusçaya çevrilmiş durumda. Bu çeviride tek bir gün bile seslendirme yoktu — ve bu, sıra ona gelmediği için değil.

Bannerlord'da her dilin bir pasaportu var — dilin ne adla anıldığına ve hangi dosyaların ona ait olduğuna dair kayıtların bulunduğu bir dosya. Dosyalar iki türde: metin ve ses. Rusçanın bu pasaportunda yalnızca metin dosyaları listelenmiş.

Rusça için hiçbir sürümde tek bir ses dosyası bile bildirilmemiş — 1.2.10'dan 1.5.1'e kadar altı derlemeyi üst üste kontrol ettik. İngilizce ses dosyalarını üç yerde bildiriyor: sandbox, kampanya ve deniz ek paketi. Rusça — hiçbir yerde. Bannerlord'un resmi Rusça yerelleştirmesi, bir eksiklikten değil, tasarımı gereği metin tabanlı.

Doldurulacak hiçbir şeyi olmayan bir ayar

İşte hikâyenin ikinci yarısı. Oyun ayarlarında «Ses Dili» adında bir seçenek var — metni değiştiren «Dil» seçeneğinden ayrı. Oyun bu listeyi kendisi derliyor: listeye en az bir ses dosyası bildirilmiş diller giriyor. Temiz bir oyunda orada tam olarak bir satır var — English — ve seçilecek bir şey yok.

Ses modu bu listeye «Русский»yı ekliyor. İşte her ses modu için en sık gelen şikâyet de buradan kaynaklanıyor: mod kurulu, etkin ve ses duyulmuyor. Sorun modda değil, oyun sürümünde değil. Sorun şu: «Ses Dili» ayrı bir ayar ve metin dilini takip etmiyor.

Bu, diğer diller için ne anlama geliyor

Oyun, İngilizce dışında on iki dile çevrilmiş — Lehçe ve Almancadan Japoncaya ve her iki Çinceye kadar. Oyunun tamamında ses dosyası tam üç yerde bildirilmiş ve üçünün de İngilizceye ait. On iki çeviri — ve tek bir seslendirme yok. «Calradia Sesleri»nin kapattığı boşluk, Bannerlord'da on iki kez mevcut; şu ana kadar yalnızca biri kapatılmış.

Yedi seslendirme denemesi

«Peki, Bannerlord'u seslendirelim» düşüncesi birçok kişinin aklına geldi — ilki 2020'de. Bundan ne çıktı ve neden kimse tam bir sete ulaşamadı.

Hâlâ geliştirme aşamasından çıkamayan iskelet

İşi en önce Xorberax ele aldı: seslendirme değil, aktörler için bir araç yayınladı — NPC repliklerine kendi kayıtlarını ekleyebileceğiniz bir iskelet. Modun sayfasında, bunun oyuncular için değil, kaydetmek isteyenler için olduğu açıkça yazıyor. 0.3.1 sürümünden beri iskelet hâlâ orada duruyor: araç var, seslendirme yok.

Yerel diller: kendi sesiniz, başkasının dünyası

Üç mod, tam olarak vaat ettiklerini yapıyor, ama dar bir alanda. Arabic Voice V2, komutanın İngilizce komutlarını Arapça ile değiştiriyor: piyadeye, okçulara ve süvariye emirler, binme ve inme, F10 ile savaş öncesi konuşma. Your Own Voice — aynı şeyin Türkçe versiyonu, üstüne bir de savaş sesi.

En ileri gidene Türkçe Dublaj: ana karakter ve ayrı savaşçı tipleri için 295 ses dosyası, haritadaki ses tuşla değiştiriliyor. Bu artık sadece emirler değil — ama Kalradia'nın konuşmaları da değil: oyuncu kendini ve askerlerini kendi dilinde duyuyor, etrafındaki dünya ise İngilizce konuşmaya devam ediyor.

Anlık sentez

En kalabalık dal — sesi önceden kaydetmeyen, oyun sırasında ağ tabanlı bir servis üzerinden sentezleyen modlar. Voice Acting sesleri ElevenLabs'tan, Voice Acting Patch — Fish Audio'dan alıyor; ikisi de karşılaşılan her karaktere yüzü aşkın ses arasından rastgele bir ses atıyor ve sonucu önbelleğe kaydediyor ki iki kez ödeme yapmasınlar. Inworld daha da ileri gidip konuşmaların kendisini değiştiriyor: lordlar ve sıradan halk, servisin ne uydurduysa onunla cevap veriyor.

Maliyet önceden belli: servise ait bir anahtar ve hesapta bakiye gerekiyor, replik gecikmeli duyuluyor, sesler İngilizce ve internet olmadan hiçbir şey çalışmıyor. Bu tür bir seslendirmede lip sync yapısal olarak mevcut değil — henüz var olmayan bir dosya için dudak kareleri hesaplanamaz.

Ve aynı alandakiler

- Mordhau Voices — kendi sesleri yerine başka bir oyundan savaş çığlıkları, sekiz ses tipi; konuşmalara dokunmuyor;
- Bandit Voice Fix — 1.3'te susan haydutların İngilizce seslendirmesini onarıyor;
- BannerVoice ve Voice Command tamamen bir seslendirme değil, oyuncunun sesini kullanarak birlikleri yönetme aracı.

Peki diğerlerinde nasıl?

Tam bir hayran seslendirmesi yalnızca Bannerlord'da değil, genel olarak nadir bir durum. Morrowind 2002 yılında tüm oyun için on dört aktörle çıktı ve o zamandan beri topluluk onu kendisi seslendiriyor. Bu tür projeler arasında en bilineni olan Skywind on yılı aşkın süredir devam ediyor ve hâlâ çıkmadı. Yayına ulaşanlar, serinin diğer oyunlarından sesler alıyor: «Morrowind Fully Voiced»da replikler, Oblivion ve Skyrim'den toplanan yüzü aşkın sesle seslendirilmiş.

Neden her yerde aynı. Seslendirme akşam işi değil: iki bin dosya yalnızca kaydedilmeli, ayrıca isimlerine göre düzenlenmeli, resmi metinle eşleştirilmeli, her biri için dudak hareketi hesaplanmalı ve oyunun tüm sürümlerde onları bulduğu doğrulanmalı. Yarıda bırakmak bitirmekten daha kolay.

BURADAN NE ÇIKAR

Yerelleştirilmiş tam seslendirme, yerel replikler için hiçbir dilde henüz yapılmadı. Kayıtsız bir iskelet, iki dilde komutan emirleri, kahraman ve askerleri için 295 dosya, İngilizce anlık sentez ve savaş çığlıklarının değiştirilmesi vardı. Sekiz yüz otuz üç replik, tamamı önceden kaydedilmiş, lip-sync ile ve tek bir ağ isteği olmadan — bu ilk kez yapılıyor.

İngilizce'de de sessiz

Mod, oyunun sesli olarak söylediği her şeyi kapsadı. Ama sesli olarak her şeyi söylemiyor: 211 repliğin hiçbir dilde sesi yok — bunları kaydeden yok, hatta TaleWorlds bile kaydetmemiş.

İlk replik nedir

Bu, bir karaktere yaklaştığınızda söylediği şeydir — herhangi bir şey seçmeden önce. Lordlar, haydutlar ve hikâye karakterleri için bu replikler seslendirilmiştir. Kasaba halkı, muhafızlar, han sahibi, ozan, kervan tüccarı için değil: ekranda metin belirir, hepsi bu.

Bu, çevirmenlerin gözden kaçırdığı bir şey değil

İngilizce seslendirme burada da aynı şekilde sessiz. TaleWorlds harita karşılaşmalarını, eğitimi ve hikâyeyi seslendirdi, ama kasaba kalabalığını metin olarak bıraktı — oyun böyle çıktı. Diyalog grafiğini baştan sona inceledik ve sessiz ilk replikleri yeniden saydık: 211 tane.

Ve neden bu düzeltilebilir

Oyun, repliği ayarlarda seçilen dilin haritasındaki numarasına göre arar ve İngilizce harita ile hiçbir şeyi karşılaştırmaz. Yani orijinalde olmayan yerlere de ses eklenebilir: Rusça haritaya bir kayıt eklemek yeterlidir. Rusça seslendirme, İngilizceden daha eksiksiz olacak — bunu oyunda bir şeyi iyileştirdiğimiz için değil, kimse bunu yasaklamadığı için.

Calradia'da kim sessiz

- kasaba halkı, dilenciler ve çocuklar — ilk «merhaba»da dedikodular ve hikâyeler: 95 replik;
- devriye selamı — 13;
- zanaatkâr işçileri — 8;
- tavernadaki ozan — 7;
- şehir muhafızları — 6;
- kervan tüccarı — 5;
- han sahibi, hizmetçi, arena spikeri, berber, demirci, paralı askerler, münzevi, zindancı, ara sokak lideri ve hapisane kaçıışı — birer-üçer replik.

Bu ne kadar iş

211 replikten 190'ı seslendirilebilir. Dördünün Rusça metni hiç yok — ekranda İngilizce altyazı var, seslendirilecek bir şey yok; sekizinin de numarası yok, oyun bunları anlık oluşturuyor. Kültürlerin tam kapsanmasıyla 190 replik 2664 dosya eder: mevcut modun tamamından yüzde yüz otuz fazla.

NE ZAMAN

Tarih vermiyoruz. Muhtemelen en sık duyulanlardan başlayacağız: halk, muhafızlar, han ve ozan — 111 replik ve yaklaşık bin beş yüz dosya. Gerisini gücümüz yettiğince. Şimdilik bu bir plan, bir söz değil.

Mod kurulu ama sesler yok

On ses modu şikayetinin dokuzu, iki nedenden birine dayanır ve her ikisi de bir dakikada çözülür.

Birinci neden: Yükleme sırası

Ses modülü, Native, SandBoxCore, SandBox ve StoryMode'un altında yer almalıdır. Üstünde ise İngilizce ses dosyası son okunan olur ve Rusçanın üzerine yazar. Oyun bu durumda hiçbir uyarı vermez — sadece İngilizce konuşur.

İkinci neden: «Seslendirme Dili»

Oyun ayarlarında iki ayrı seçenek var: «Dil» metni, «Seslendirme Dili» sesi değiştirir. İkincisi birincinin hemen altındadır ama onu takip etmez: orada English yazdığı sürece mod kurulu, etkin ve sessizdir. «Русский» seçeneği bu listede mod kurulmadan önce hiç yoktur.

1. modu başlatıcıda etkinleştirin ve oyunun yerel modüllerinin altına taşıyın;
2. «Ayarlar → Oyun» bölümünü açın;
3. «Seslendirme Dili» seçeneğinde «Русский»'i seçin — seçenek Rus harfleriyle yazılıdır;
4. oyunu yeniden başlatın: ses dosyaları açılışa okunur.

Hata olmayan durumlar

- bir lord, ticaret diyalogunda sessizdir — orijinal oyunda da böyledir;
- savaşta savaşçıların dudakları hareket etmez — oyun orada dudak animasyonu yapmaz;
- Başka bir modun karakteri İngilizce konuşuyor: haritada yok;
- Replik altyazıdan kısa — oyun isimleri sesli okumaz.

RickLauncher, Mod Encyclopedia ve Crash Doctor'da yenilikler

Kısa bir not — geçen sayıdan bu yana diğer projelerimizde çıkan ve erişilebilir olanlar.

RickLauncher — 2.2.2.1 beta

- Dergiye yeni sayı ana ekrana kart olarak gelir ve doğrudan launcher'da, kendi dilinizde okunur;
- Sayıdaki mod bağlantıları tarayıcıyı değil, launcher'da mod kartını açar;
- Uyumsuzluk analizi artık her başlatmadan önce pencere olarak karşınıza çıkmıyor;
- Yazar sürüm numarasını klasör adına yapıştırdıysa, mod güncellemesi artık ikinci bir klasör oluşturmuyor;
- İki etkin modun aynı kütüphanenin farklı sürümlerini taşıdığı görülebiliyor.

Mod Encyclopedia — 0.9.4.3 sürümü

- kartada suçlu mod parçası belirtilmiş, oyun kodundaki isim listesi değil;
- kontrol, oyunun eksik fonksiyonlarını fark etmeyi öğrendi: 959 modda arıza yalnızca bu şekilde görülüyor;
- yazarın sözü artık bir hüküm değil: beş yıllık bir modda «1.5 için» ifadesi artık «kontrol edilmedi» anlamına geliyor.

Crash Doctor — 2.0.3.7

- kaydı yüklerken yaşanan çökme, eksik olan modu belirtiyor;
- altı yeni çökme koruması; Fransızca tam teşekküllü altıncı dil oldu.

Kanal atölyesi

Tüm projelerimiz ücretsizdir ve ne anahtar ne de kayıt gerektirir. Yedi proje: dört mod, seslendirme, başlatıcı ve kılavuz. Bağlantılar her modun içinde, LINKS.txt dosyasında tekrarlanmıştır.



Crash Doctor

V2.0.3.7 26.068 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Gün değişimi, kampanya yükleme, savaşlar ve imha edilen birliklerdeki çökmeler düzeltildi. Var olmayan karakter nedeniyle kampanya...

Nexus



RTS Camera Universal

9.318 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Build 1.1.2.15. Bannerlord 1.3.15/1.4.5'te ilk çalıştırma, varlıkları yapılandırmak için yeniden başlatma gerektirir (ilk...

Nexus



The Old Realms — Русский перевод

8.126 İNDİRME

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Nexus



Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul

V0.1.9.84 2.449 ABONELİK

ÇALIŞTIĞI SÜRÜMLER **1.2** **1.3** **1.4** **1.5**

Dört Kaos Tanrısına tapan yeni sistem (seviyeler 0-10, bonuslar, büyüler, silahlar); Slaanesh lordlarına rüşvet verebilme; TOR...

Steam Atölyesi



Voices of Calradia

V1.0.0.22

Yerel diyalogların Rusça seslendirmesi: 833 diyalog, 2028 lip-sync'li dosya. Sadece veriler.

Steam

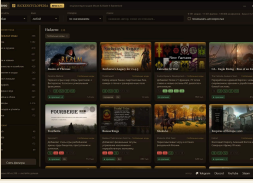


RickLauncher

1.3.2.1

Birden fazla oyun sürümü ve derlemesi yan yana, her biri kendi başına. Modları tek tıkla kurar ve derginin en yeni sayısını getirir.

Nexus Mods



Mod Encyclopedia

Dokuz buçuk bin mod için rehber: nereden indirileceği, sürümünüzde çalışıp çalışmayacağı, neyle çatışacağı. Dosyalar üzerinden...

GitHub

MOD VE GÜNCELLEMELERİ NEREDEN ALABİLİRİM

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

İLETİŞİM, HABERLER, HATA BİLDİRİMİ

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

PROJEYİ DESTEKLE

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

Çıktı verileri

Sayı 8 Eylül 2026 tarihinde Bannerlord mod dizininin derlendi: 6.989 mod, 8.789 Nexus sayfası, 1.636 Atölye ögesi, 175.836 sürüm geçmiş i kaydı. Son platform taraması — 31 Ağustos 2026.

Seslendirme rakamları, 6 Eylül 2026 tarihli 1.0.0.22 sürümünün kendi haritalarına ve dosyalarına ve 1.2.10, 1.3.15, 1.4.5, 1.4.7, 1.4.8, 1.5.1 ve 1.5.2 sürümlerinin oyun dosyalarına göre hesaplanmıştır. Diyalog metinleri oyunun resmi Rusça çevirisidir, hakları TaleWorlds Entertainment'a aittir. İndirme sayıları ve uyumluluk kararları, sayının derleme tarihine göredir.

Özel sayı, dergiyle aynı yazarın moduna adanmıştır. Bunu «Editörden» sayfasında belirtiyoruz ve bağımsız olarak yeniden hesaplanabilecek rakamları sunuyoruz: seslendirme haritaları, modun içindeki sıradan XML dosyalarıdır.

Görseller nereden geliyor

"Modding yanlış yöne gitti" — editoryal çizim — @CodeRickTg

Affairs of Calradia — Nexus

Crash Doctor — Nexus

Happy's QoL Features — Nexus

Intrigues — Nexus

Lore-Hardcore — TOR Balance Overhaul — Steam Atölyesi

Mod Encyclopedia — @CodeRickTg

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

«Voices of Calradia» — mod kapak görseli, © Phxc2v — @CodeRickTg

Hayran yapımı, ticari olmayan bir yayındır. TaleWorlds Entertainment ve Games Workshop ile bağlantılı değildir. Mount & Blade II: Bannerlord, TaleWorlds Entertainment'ın ticari markasıdır; Warhammer ve ilgili işaretler, Games Workshop Ltd.'in ticari markalarıdır. Modların, ekran görüntülerinin ve kapakların tüm hakları sahiplerine aittir; materyaller kaynak gösterilerek verilmiştir. İndirme sayıları ve uyumluluk kararları, sayının derlendiği tarihe aittir ve zamanla geçerliliğini yitirir.

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