

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт  
(наименование института полностью)

---

Кафедра «Теория и практика перевода»  
(наименование)

45.03.02 Лингвистика  
(код и наименование направления подготовки, специальности)

---

Перевод и переводоведение  
(направленность (профиль) / специализация)

---

## **ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему Способы передачи псевдоустной речи в процессе локализации видеоигр (на примере игр на английском и русском языках)

Студент

Р. Т. Кязымов

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. пед. н., доцент А. Н. Малявина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

## Аннотация

**Актуальность** работы заключается в новизне изучаемого аспекта, его расширении и разнонаправленности.

**Объектом** исследования является текст многопользовательской ролевой онлайн-игры League of Legends на английском языке.

**Предметом** исследования являются лингвостилистические черты псевдоустной речи ролевой онлайн-игры League of Legends.

**Цель работы** – выявить способы передачи псевдоустной речи при переводе видеоигры League of Legends.

Цель исследования обусловила решение в ходе работы следующих **задач**: определить понятие локализации в российской и зарубежной научной традиции; систематизировать теоретические положения о псевдоустности; изучить стратегии и способы передачи псевдоустности в процессе перевода; провести предпереводческий анализ игры League of Legends, а также лингвостилистический анализ псевдоустной речи персонажей; определить особенности перевода псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы, а также приложений.

**Первая глава** «Локализация видеоигр в теоретическом освещении» посвящена подробному изучению терминов «локализация» (описание понятия, виды локализации) и «псевдоустная речь» (сравнение с устной речью, теория изучения псевдоустности, способы и стратегии передачи устной и псевдоустной речи на другой язык). Во **второй главе** «Передача псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends» на основе текстов игры League of Legends был проведен её предпереводческий анализ, а также лингвостилистический анализ псевдоустной речи героев. Также были выявлены особенности перевода речи героев League of Legends. В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования, а также на основе проведенного опроса.

**Список используемой литературы** включает 43 научных источника, из них 23 на английском языке.

В **приложениях** представлены перевод текстов видеоигры League of Legends, а также результаты анкетирования.

**Общий объем** работы составляет 62 страницы.

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Локализация видеоигр в теоретическом освещении .....	7
1.1. Локализация в российской и зарубежной научной традиции.....	7
1.2. Теоретические основы изучения псевдоустной речи .....	17
1.3. Стратегии и способы перевода устной и псевдоустной речи .....	24
Выводы по первой главе.....	33
Глава 2. Передача псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends .....	35
2.1. Предпереводческий анализ League of Legends и лингвостилистический анализ псевдоустной речи героев .....	35
2.2. Особенности перевода псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends.....	42
Выводы по второй главе.....	52
Заключение .....	54
Список используемой литературы .....	58
Приложение А. Перевод текстов League of Legends .....	63
Приложение Б. Результаты анкетирования .....	154

## Введение

Переводчики, желающие заниматься локализацией, несомненно, должны понимать, что такое псевдоустность и как она работает, а потому задаются следующими вопросами: что такое локализация и из каких этапов она состоит; что такое псевдоустная речь; какие способы перевода псевдоустной речи существуют.

**Актуальность** данного исследования обусловлена рядом факторов. Перечислим некоторые из них. Языковой фактор проявляется в том, что при переводе псевдоустных компонентов переводчикам приходится иметь дело с локализацией вымышленных имен, названий рас, локаций и умений, а также диалогов игры. Культурологический фактор выражен в том, что при передаче псевдоустности на язык определенной страны и народа необходимо учитывать многие лингвокультурологические особенности и запреты. Кроме того, для каждого вида псевдоустной речи характерны свои речевые обороты, акронимы, топонимы, жаргонизмы и т. д. Технический фактор в процессе локализации играет немаловажную роль: локализация производится в специальных программах и согласно определенной инструкции с учетом многих технических ограничений. Также для видеоигр свойственно понятие интерактивности, где псевдоустная речь играет ключевую роль. Не менее значимым является и экономический фактор, поскольку правильно переданная псевдоустность позволяет видеоиграм полностью раскрыть свой потенциал и дать игроку полноценное погружение в атмосферу, из-за чего рейтинги видеоигры поднимаются, что в свою очередь повышает спрос и продажи и приносит локализаторам большую прибыль.

**Объектом** исследования является текст многопользовательской ролевой онлайн-игры League of Legends на английском языке, **предметом** – лингвостилистические черты псевдоустной речи ролевой онлайн-игры League of Legends.

**Цель работы** – выявить способы передачи псевдоустной речи при переводе видеоигры League of Legends.

Цель исследования обусловила решение в ходе работы следующих **задач**:

- определить понятие локализации в российской и зарубежной научной традиции;
- систематизировать теоретические положения о псевдоустности;
- изучить стратегии и способы передачи псевдоустности в процессе перевода;
- провести предпереводческий анализ игры League of Legends, а также лингвостилистический анализ псевдоустной речи персонажей;
- определить особенности перевода псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends.

В ходе работы применялись следующие **методы исследования**: анализ и синтез (сбор и обобщение теоретического материала); дефиниционный анализ; предпереводческий анализ; лингвостилистический анализ; трансформационный анализ; анкетирование.

**Материалом исследования** является онлайн-игра League of Legends. Объем оригинальных текстов составляет 51 849 знаков с пробелами, перевода – 56 622 знака с пробелами.

**Теоретической базой** работы послужили научные исследования таких ученых, как А. Н. Щукин, Э. Хэвлок, М. Уорч, Л. Манович.

**Новизна исследования** заключается в том, что термин «псевдоустная речь» является неустоявшимся и малоизученным. Тем не менее, в процессе локализации игр псевдоустность является ключевым фактором. В работе изучаются теоретические положения касательно псевдоустности, а в практической части рассматривается её передача на примере видеоигры League of Legends.

**Теоретическая значимость** работы состоит в том, что в ней непосредственно изучаются такие малоизученные понятия, как «локализация» и «псевдоустность», а также рассматриваются примеры, в которых они проявляются.

**Практическая значимость** работы состоит в том, что полученные в ходе исследования сведения помогают соответствующим образом осуществить перевод игры League of Legends, а также выявить особенности, встреченные в процессе перевода этой игры.

**Апробация работы.** Основные положения данного исследования докладывались на Всероссийской студенческой научно-практической междисциплинарной конференции «Молодежь. Наука. Общество» (г. Тольятти, 2021 г.), по результатам которой опубликованы тезисы, а также на 46-й Самарской областной научной конференции 2020 г., по результатам которой также были опубликованы тезисы.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

**Первая глава** «Локализация видеоигр в теоретическом освещении» посвящена подробному изучению терминов «локализация» (описание понятия, виды локализации) и «псевдоустная речь» (сравнение с устной речью, теория изучения псевдоустности, способы и стратегии передачи устной и псевдоустной речи на другой язык).

Во **второй главе** «Передача псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends» на основе текстов игры League of Legends был проведен её предпереводческий анализ, а также лингвостилистический анализ псевдоустной речи героев. Также были выявлены особенности перевода речи героев League of Legends.

В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования, а также на основе проведенного опроса.

**Список используемой литературы** включает 43 научных источника, из них 23 на английском языке.

В **приложениях** представлены перевод текстов видеоигры League of Legends, а также результаты анкетирования.

## **Глава 1. Локализация видеоигр в теоретическом освещении**

### **1.1. Локализация в российской и зарубежной научной традиции**

Прежде всего обозначим, что такое локализация и чем она отличается от перевода. Рассмотрим определение термина «перевод».

А. В. Фёдоров даёт следующую формулировку: «Перевод рассматривается прежде всего как речевое произведение в его соотношении с оригиналом и в связи с особенностями двух языков и с принадлежностью материала к тем или иным жанровым категориям» [19, с. 10].

По В. Н. Комиссарову, «перевод – это вид языкового посредничества, при котором на другом языке создается текст, предназначенный для полноправной замены оригинала в качестве коммуникативно равноценного последнему» [7, с. 49].

Л. С. Бархударов также отмечает: «при межъязыковом преобразовании (как и при всяком другом виде преобразований) неизбежны потери, то есть имеет место неполная передача значений, выражаемых текстом подлинника; задача переводчика заключается в том, чтобы сделать эту эквивалентность как можно более полной, то есть добиваться сведения потерь до минимума» [3, с. 11].

Теперь рассмотрим определение термина «локализация»:

Согласно определению Localization Industry Standards Association (LISA), «локализация представляет собой совокупность процессов по лингвистической и культурной адаптации программного продукта, предназначенного для использования пользователем определенного локаля» [33, с. 3]. Локаль (англ. locale) в данном случае означает особую систему параметров и предустановок (набор символов, язык пользователя, часовой пояс и т. д.), специфичных для определенной страны/ региона и языка.

По мнениям Н. А. Кашириной и А. В. Павлова, локализация (от лат. locus – место) – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения [15].

В то же время С. Е. Мерлян определяет «локализацию» (от англ. localization – программное обеспечение) не просто как иное название перевода, но как совершенно новую дисциплину, которая пытается помочь людям осваивать интернет и ориентироваться на его просторах, а также в компьютере [14].

Сопоставив определения этих двух терминов, можно сказать, что локализация есть особый вид переводческой деятельности. Локализация подразумевает не только перевод определенного текста, но и целый набор мер по адаптации содержимого программ, видеоигр и интернет-ресурсов, например, названий, диалогов, объектов, символов. По мнению А. Ф. Косталеса, перевод компьютерных игр – это процесс, при котором главной целью является передача всех игровых возможностей для всей аудитории. Соответственно, игроки из разных стран мира должны получить те же самые эмоции и погрузиться в такую же атмосферу, что и игроки, для которых язык оригинала является родным [26, с. 385].

Кроме того, переведенные данные и информацию необходимо интегрировать в программу и протестировать их корректное отображение, что тоже является трудоемким процессом [37]. Важно понимать, что локализация нередко производится вместе с разработкой продукта. Как правило, это касается видеоигр класса AAA (triple-A). Данный неформальный термин обозначает класс высокобюджетных игр, рассчитанных на массовую аудиторию и требующих больших экономических затрат как на разработку игры, так и на её маркетинг, в первую очередь, рекламную кампанию ко времени выхода (a lot of time, a lot of money, a lot of resources) [40, с. 37]. Так, для повышения статуса игры и охвата более широкой аудитории, выполняется перевод на как можно большее количество языков. Всего 20 лет назад основными были языки, объединенные аббревиатурой FIGS (French, Italian, German, Spanish) [42]. Теперь спрос на локализацию на другие языки значительно вырос, поэтому многие высокобюджетные игры выходят сразу на 18–20 языках одновременно. Эта



модель локализации получила название simultaneous shipment или simship [23].

Поскольку теперь мы знаем, что такое локализация, следует разобраться в её истории. Локализация зародилась ещё в конце 1970-х– начале 1980-х годов. К этому моменту сфера компьютерных технологий начинает развиваться масштабнее, а компьютерное программное обеспечение, соответственно, улучшается и становится всё более доступным [28, с. 5]. Важной и тяжелой задачей на ранних стадиях локализации было решение проблем с ограниченным количеством пространства, доступного для обработки текстовых строк, которые были длиннее, чем в оригинальных играх, к примеру, такое постоянно происходило с NES и SNES. Т. Вулси, переводчик Final Fantasy VI, ссылаясь на постоянную необходимость сокращать текст на английском языке из-за недостаточных возможностей уместить его равномерно (см. рис. 1) [31, с. 226].



Рисунок 1 – Пример неграмотной расстановки текста в Final Fantasy VI

Первый и не самый удачный опыт локализации видеоигр состоялся за рубежом. В 1980-х компания Namco произвела транскрипцию названия японской игры Pac-Man на английский манер – Puck-man. Однако в США было принято решение оставить оригинальное название в связи с тем, что слово Puck может быть понято как нецензурное слово [34].

В российскую традицию локализация пришла несколько позже. В 1997 году в индустрии локализации видеоигр произошло историческое событие: компания Doka Media впервые подписала официальный договор об издании на территории России нескольких игр, выпущенных на Западе [10]. В России, как и в других странах, основными проблемами локализации на то время были: низкая оплата труда, огромный объем работы, сжатые сроки, нехватка рабочих инструментов и невозможность поддерживать связь с разработчиком. Обычно за такую работу бралось добровольное объединение пиратов, фанатов и переводчиков-любителей, например, компания «Фаргус», имеющая в России статус одного из самых пиратских брендов [8]. Как итог – низкое качество перевода. Такие переводы в шутку назывались «пиратскими», а сам процесс «русификацией», в связи с тем, что на коробках пиратских игр для привлечения внимания были такие надписи как «официальная русификация» и «полностью на русском языке», которые не соответствовали действительности (см. рис. 2).

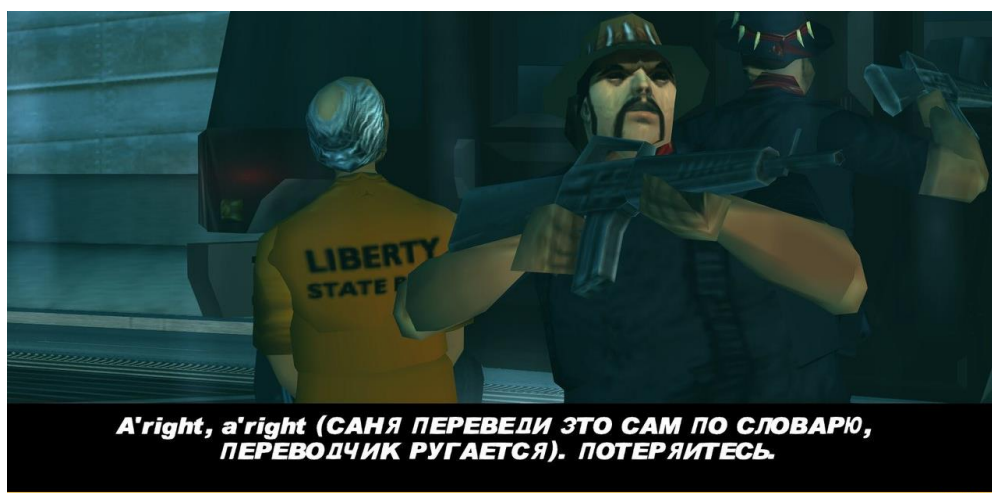


Рисунок 2 – Пример неграмотной локализации

В настоящее время качество видеоигр и переводов заметно улучшилось. Появилось больше компаний, готовых взяться за локализацию любого, даже самого низкобюджетного продукта. Самыми крупными на российском рынке являются компании Софтклуб, 1С, Allcorrect, причем 1С лидирует не только в разработке и издании делового софта, но и игр [6]. Кроме того, компании, имеющие большой штат сотрудников и мировое

признание, например, Rockstar, Valve, Nintendo, Ubisoft, CD Projekt и Capcom, сохраняют свои позиции благодаря качественной локализации, породившей большое количество крылатых фраз.

На стадиях изучения и разработки локализации, переводчики пришли к мнению, что, поскольку локализация есть обширное и очень размытое понятие, этот процесс следует разграничить. Соответственно, в настоящее время локализацию подразделяют на её шесть следующих видов [16].

Первый вид – бумажная локализация. Переводится вся информация, которая содержится на печатных продуктах, таких как: коробка, упаковка, вкладыши, обложка, буклет, руководство пользователя, плакат, инструкция, а также перевод сайта, посвященного определённому товару (см. рис. 3). Данный тип локализации предпочитают компании, где знание языка оригинала высоко. Например, в Германии можно легко издавать игру на английском языке, так как большая часть населения понимает этот язык и пользуется им.



Рисунок 3 – Сравнение оригинальной обложки игры Assassin's Creed Origins и её перевода

Второй вид – поверхностная локализация. Используется в тех случаях, если издатель желает добавить в игру или офисную программу свой логотип, копирайт и/или README-файл (см. рис. 4). Данный вид локализации не



является дорогим, при этом компания получает своеобразный имидж «заботы о рынке».



Рисунок 4 – Предупреждение при входе в игру DOOM Eternal

Третий вид – экономичная локализация. Переводится только текст игры: всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика и т. д. (см. рис. 5). Для большинства крупных компаний этот тип является самым экономически выгодным, при условии, что все остальные пункты (к примеру, дубляж) останутся на языке оригинала.



Рисунок 5 – Перевод текста игры Yakuza Kiwami с японского языка на английский

Четвертый вид – углублённая локализация. В данном типе локализации к переводу текста добавляется перевод звуков, для этого привлекаются

актёры дубляжа, которые переозвучивают заставки и диалоги. Данный вариант очень затратный и используется при определённых условиях, например, когда в стране английский язык не является распространённым (Россия, Португалия, Китай); или если компания создаёт имидж на новом рынке; или для понимания сюжета и смысла игры необходим звук.

Пятый вид – избыточная локализация. Локализуются все или некоторые графические объекты. Обусловлено тем, что разработчик меняет некоторые элементы игры (сцены насилия, обнаженные натуры, изображения свастики) в силу юридических законов и норм страны. К примеру, в немецкой версии игры *Wolfenstein II: The New Colossus*, чтобы не вызывать негативных эмоций, Адольфу Гитлеру убрали усы, а свастику заменили на непонятный графический символ (см. рис. 6).



Рисунок 6 – Пример избыточной локализации

Шестой вид – глубокая локализация. Подразумевается локализация сценария. Используется, если проект не совсем интернационализирован и в нём могут содержаться сценарные ляпы, которые не позволят продать игру в другой стране. Так, если в игре определённая страна или нация показана не в лучшем свете, вряд ли удастся достигнуть финансового успеха на территории данного государства. Лучшим примером является пятая часть известной серии игр *Resident Evil*, где главному герою европейской расы приходилось

отстреливать темнокожих зомби в Африке (см. рис. 7). Хотя Сарсом и принесла свои извинения игрокам, остался большой неприятный осадок.



Рисунок 7 – Скриншот из игры Resident Evil 5

Следует помнить, что локализация – это не только перевод, но и укладка в технические условия и требования, поэтому в процессе своей работы локализаторы могут столкнуться с определенными сложностями. Самыми распространенными из них являются:

Размер и размещение текста. Тут сложность представляет необходимость сокращения текста, а также подбора синонимов. Несмотря на схожесть многих европейских языков объем текста, написанный на разных языках, может различаться на 30–35 %. Для решения данной проблемы необходимы навыки редактора. С помощью редакторской правки (к примеру, экономии выразительных средств) длинный текст можно уложить в нужное количество символов. Локализаторам также необходимо позаботиться о свободном месте на поле для текста. В таких случаях, для экономии пространства экрана, текст заменяется иконками, к которым необходимо приписать всплывающие подсказки.



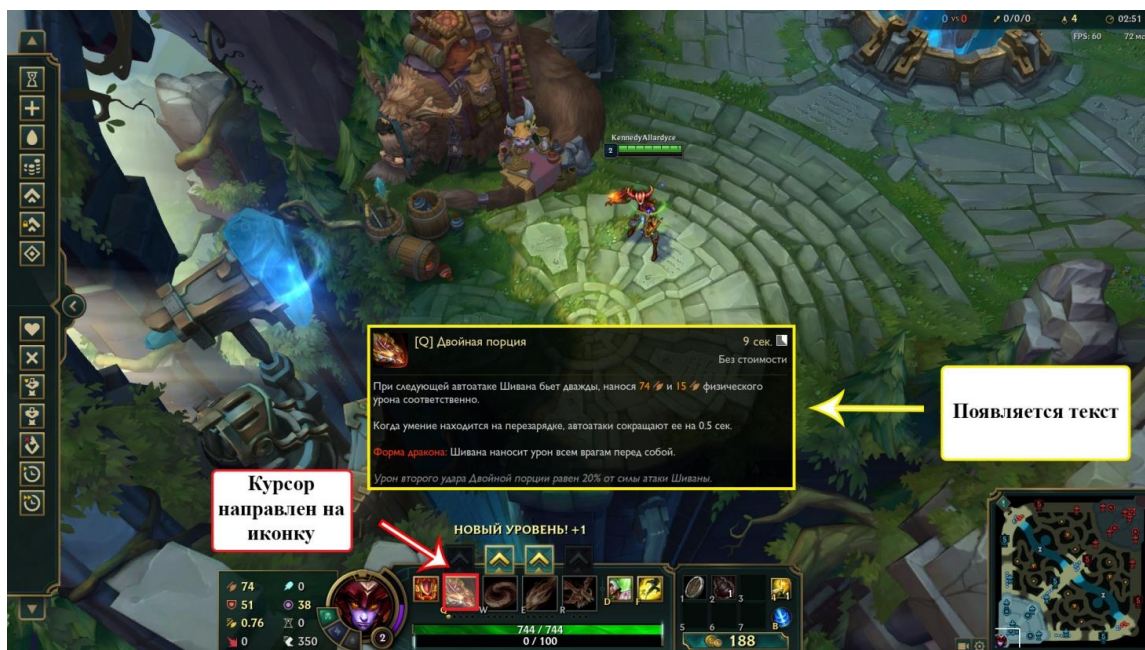


Рисунок 8 – Скриншот из игры League of Legends с объяснением работы иконок

Формат даты, времени и валюты. А. Л. Семенов пишет: «Такие мелочи на первый взгляд, как последовательность написания календарной даты, точка или запятая в качестве разделителя в десятичных числах и тому подобное, могут существенно повлиять на информационную значимость текста. Особенно наглядно такие несовпадения проявляются, например, при переводе, связанном с продажей компьютерного программного обеспечения в другую языковую среду и в другую массовую культуру» [18, с. 224]. Разные страны используют свои форматы дат и чисел (пятнадцатое мая/май пятнадцатого), валюты (доллары, рубли, иены), разделители десятичных чисел (точка/запятая) и разные формы адресов. Дата, написанная одинаково, в разных странах трактуется по-своему (США и Великобритания).

Названия клавиш. С такой проблемой локализаторы могут столкнуться при незнании того, что в иностранных языках обозначения клавиш (такие как Enter или Backspace) имеют разное название (например, на персидском языке Shift пишется ادخال). دی لک

Собственно перевод. А. Пашутина подчеркивает: «Зачастую даже такая, казалось бы, простая часть локализации, как перевод, может осложняться тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить

конкретное слово/фразу. Например, слово attack может быть переведено как “атаковать”, “атакуй”, “атака”, “атакую” и т. д.» [16]. Необходимо помнить, что переводчик не всегда знаком с вселенной игры и не всегда понимает, что разработчик пытается донести до игроков. Кроме того, тексты системных сообщений, сообщения об ошибках, тексты меню, служебной информации и FAQ помещены внутри программ, что для переводчика может показаться невыполнимой задачей, ведь всё это нужно технически грамотно оформить и адекватно перевести. Поэтому необходимо постоянно поддерживать связь с издателем, поскольку он может предоставить необходимые комментарии, объясняющие смысл неоднозначных слов. Ко всему прочему, желательно познакомиться с миром и основными техниками игры, чтобы понимать, как именно будет выглядеть, например, способность или опция в локализованном виде.

Говоря об адаптации продукта для различных рынков, можно отметить, что она имеет несколько разных уровней, которые обозначаются аббревиатурой GILT (Globalization, Internationalization, Localization and Translation) [39].

Глобализация – предпринимательская деятельность, направленная на сбыт товаров или услуг для большого количества региональных рынков. Глобализация является общим названием для двух объемных процессов – интернационализация и локализация [32]. Интернационализация – процесс, идущий перед локализацией и направленный на адаптацию продукта. В самом лучшем случае интернационализация происходит всего один раз на стадии разработки, где продукт создается таким образом, чтобы его можно было легко адаптировать под разные языки и культуры

Таким образом, верное понимание локализации позволяет легко понять, на какой конкретный рынок направлен продукт и какая именно требуется локализация. Это поможет избежать крупных прагматических ошибок при переводе.



## 1.2. Теоретические основы изучения псевдоустной речи

Перед разбором термина «псевдоустная речь» следует указать истоки и предпосылки введения данного понятия в лингвистику, а именно разобраться, что такое устная речь и речевая деятельность.

По мнению А. Н. Щукина, речевая деятельность: «это активный, целенаправленный опосредованный языковой системой и обуславливаемый ситуацией общения процесс передачи или приёма сообщения» [20, с. 5]. Иными словами, это система творческих речевых умений, направленных на решение коммуникативных задач. Речевая деятельность не обязательно должна включать в себя внятные словесные фразы; оно также может включать в себя непонятные выражения, сосредоточенные на силе звука (к примеру, шипение, ворчание, свист). Ключевой точкой речевой деятельности является мысль как невербальное отражение окружающей действительности человека во всей его жизнедеятельности. Инструментом, благодаря которому человек может использовать речевую деятельность, грамотно и точно излагать свою мысль и придавать ей нужную форму, выступает язык. Речевую деятельность можно разделить на два основных вида: устную и письменную.

Устная речь – осуществление речевых высказываний благодаря произношению артикуляционных звуков [24, с. 38]. Выражаясь простыми словами, устная речь – это процесс говорения с грамотно построенной конструкцией. Устную речь можно также рассматривать как любое действие или ситуацию, когда мы не используем письмо в качестве общения с собеседником. Согласно Э. Хэвлоку: «устная речь присутствует в “обществах”, которые не используют никакие формы фонетической письменности» [30, с. 11]. Для пояснения данной мысли У. Онг использует термин «первичная устность», имея в виду «культуры, в которых в принципе отсутствует понятие письменности» [38, с. 7].

Устная речь включает в себя все возможные функциональные стили, однако лидером является разговорно-бытовой стиль. Устная речь

подразделяется на следующие функциональные разновидности: устная научная речь, устная публицистическая речь, устная речь в сфере официально-деловой коммуникации, художественная речь и разговорная речь, причем последняя влияет на все сопутствующие разновидности. По этой причине в русскоязычной устной речи используются эмоционально и экспрессивно окрашенная (эмотивная) лексика, сравнительные обороты, фразеологизмы, пословицы, поговорки, просторечные элементы.

Еще одной важной особенностью устной речи принято считать необратимость сказанного, в силу чего говорящий вынужден произносить ту мысль, которая приходит ему в голову сию секунду, то есть мыслить «на ходу», поэтому устной речи свойственны следующие ошибки: нарушение темпа речи, фрагментарность, дробление предложения на несколько разных лексических единиц. Жесты и мимика также влияют на восприятие собеседником информации, поскольку выражают эмоциональное состояние говорящего, его согласие или несогласие, удивление, испуг и т. д.

Для английской речи наиболее характерной является наличие эллиптических оборотов, то есть в английской норме диалогической речи отдельные части предложения опускаются для экономии речевых средств (говорящий может нарочно пропускать то, о чем легко можно догадаться). Полные предложения в данном случае принято считать своего рода нарушением этой нормы и могут быть использованы лишь в особых целях, к примеру, для выражения раздражения, строгого и настойчивого официального приказа, скрытой угрозы и прямой речи.

Как и в русской речи, в английской присутствуют свои наборы сравнительных оборотов, фразеологизмов и просторечных элементов. Перечислить их все практически невозможно, поскольку английский язык постоянно изменяется, а в особенности устная речь. Тем не менее, попробуем привести несколько примеров.

Теперь разберемся, что такое псевдоустная речь и как она изучается в теоретических исследованиях. Следует учитывать, что устная речь

используется не только в среде живой коммуникации между людьми, но также успешно и постоянно используется для создания текстов сценариев и диалогов для фильмов, игр, литературы и других художественных произведений. Так, с точки зрения прагматико-динамического подхода, в таких произведениях можно отметить одну важную системную лингвистическую основу – экстраординарную комбинацию из устной и письменной речи, причем данное свойство характерно для совершенно разных языков, а также, по мнению исследователей, является системным [25]. Такая особенность и имеет название: псевдоустность (допустимо также синонимичное название: псевдоустная речь; англ. *pseudoorality*). Именно эта особенность дает нам возможность заметить основное отличие искусственно созданного художественного общения, тип которого является гибридным (не сводится ни к письменной, ни к устной речи), от реального.

По оценке Р. Баньонса-Пинеро, спонтанность и естественность устной речи в художественных произведениях является результатом грамотно проделанной предварительной работы и планирования [21]. «Псевдоустность» должна быть передана с помощью инструментария «псевдоустности». Он распространяется на фонетическую, морфологическую, лексическую, фразеологическую, грамматическую и синтаксическую стороны языка. Следовательно, подготовленный сценарист должен прописывать текст (сценарий, диалоги) исходя из псевдоустного речевого регистра.

Важно отметить, в каждом языке устно-письменная комбинация, определяющая мыслительную нагрузку на целевую аудиторию, имеет собственный состав и характерные особенности, которые присущи определенным наиболее популярным языковым парам и которые практически не исследовались ни с количественной, ни с качественной точки зрения, что оставляет сценаристам открытые возможности для создания собственных языков на базисе уже имеющихся. Попробуем привести самый популярный пример: эльфийские (квенья, синдарин и т. д.) и гномий

(кхуздул) языки, а также так называемое чёрное наречие, созданные английским писателем и лингвистом Дж. Р. Р. Толкином (см. рис. 8)

À! Ḥöyí Ḥhōn Ḥz h̄j̄m̄m̄.  
c̄j̄m̄ j̄m̄j̄m̄ é ȳj̄m̄n īḤȳm̄!  
*Ai! Laurië lantar lassí súrinen,  
Yéni únótimë vë rámar aldaron!*

Рисунок 9 – Первые две строки поэмы *Namarië*, записанные тенгваром на языке квенья

За основу для создания языка квенья Дж. Р. Р. Толкин взял финский, а фонетику и орфографию частично заимствовал из латыни и греческого языка [27, с. 1]. Позже в произведениях Дж. Р. Р. Толкина неоднократно использовались языки несуществующих народов. Тем не менее конланги Дж. Р. Р. Толкина стали популярными среди фанатов писателя, а также неоднократно признавались полноценными, что сильно повлияло на дальнейшее развитие жанра фэнтези. Отсюда мы делаем вывод, что искусственные языки в определенной степени являются псевдоустной речью.

Однако возникает вполне логический вопрос: если на тему псевдоустности существует небольшое количество научных разработок, то как оценивается и регулируется процесс создания псевдоустного языка? Тут в помощь автору текста приходит так называемое стилевое руководство или стайлгайд (англ. *styleguide*). В частности, одним из самых известных и полезных стайлгайдов для сценаристов является система стилевых руководств, разработанная компанией Netflix, поскольку содержит в себе практически полный набор особых лексических единиц каждого фильма (языки, названия рас, гор, рек и т. д.). Существуют и другие примеры рекомендаций для создания компетентных псевдоустных дискурсов в разных языках.

Поскольку объектом нашей ВКР являются тексты видеоигры, отметим значимую роль псевдоустности в развитии игровой индустрии. Известно, что видеоигры постоянно эволюционируют, причем не только графически, но и в передаче неповторимых историй и тщательно проработанных характеров персонажей. Хотя видеоигры, прежде всего, воспринимаются визуально, их вербальная составляющая не менее важна, поскольку передает атмосферу игры. Это подтверждается словами М. Маклюэна, который отмечает: «Нет преобладания одного чувства над другим, но есть единство всех этих чувств» [36, с. 10]. Подход к озвучиванию становится все более серьезным и востребованным, а многие талантливые люди даже смогли построить карьеру актеров озвучки. На ранних стадиях существования видеоигр из-за недостатков знаний и технологий, позволяющих создать игру качественно, создателям приходилось делать акцент на силу голоса актеров, чтобы сделать историю более увлекательной и правдоподобной. Это отчетливо прослеживается в игре Blood Omen: Legacy of Kain (1996), где двухмерными персонажи звучали по-настоящему благодаря исключительному исполнительскому мастерству актеров озвучки (см. рис. 9).



Рис. 10 – Обложка видеоигры Blood Omen: Legacy of Kain

Основное отличие видеоигр от других медиа заключается в том, что основной характеристикой, которая часто присуща именно видеоиграм, является интерактивность. Интерактивность – это процесс, при котором

игрок инициирует определенные действия, получая на них обратную связь. Как пример, игрок выбирает опции диалога, а собеседник главного персонажа отреагирует согласно сценарию, который выбрал сам игрок. В текстах видеоигр типа «ролевая игра» (RPG) интерактивность отвечает за качество этих игр, то есть чем больше вариантов развития событий и диалогов автор создаст в игре, тем лучше её воспримут игроки. Л. Манович пишет: «Современные медиа интерактивны. В отличие от старых, где порядок повествования фиксирован, ныне пользователь может взаимодействовать с мультимедийным объектом. В процессе взаимодействия пользователь может выбирать, какие элементы отображать или какими путями следовать, создавая таким образом уникальное произведение» [35, с. 55]. Следовательно, для создания псевдоустных текстов в играх авторам нужно помнить о том, как будет себя чувствовать игрок при выборе той или иной линии диалогов.

Попробуем разобрать основные компоненты псевдоустности, которые предложил М. Уорч на конференции Game Developers Conference в 2013 году [43]:

- контент представляется через повествование. Это означает, что в псевдоустной речевой деятельности содержание всегда связано с повествованием, поскольку для того, чтобы мы могли услышать историю или получить информацию, кто-то должен нам об этом рассказать;
- контент может изменяться. Это указывает на то, что сама история изменчива и может меняться по мере того, как различные действия влияют на контент. Сама тема остается прежней; однако существует высокая вероятность того, что некоторые детали поменяются;
- истории индивидуальны. В каждой игре есть свои истории, будь то история о давно потерянной любви или история о мести;
- сюжет нелинейный и мозаичный. Игроки начинают понимать историю игры, постепенно собирая информацию из фрагментов, чтобы в конце получить полное осознание её целостности. Информация подается

нелинейно, то есть она никогда не бывает последовательна, что оставляет место для импровизации;

– вмешательство в игру персонажей является нормой. Чтобы поддерживать культурную идентичность в активном состоянии, персонажам необходимо общаться друг с другом, то есть выстраивать диалог.

Для того чтобы проиллюстрировать все эти пункты, нам понадобится самый яркий пример: видеоигра *The Wolf Among Us*. Сюжет игры разворачивается вокруг жизни персонажей народных сказок и фольклора, называющих себя «Сказаниями» (*Fables*) и изгнанных из своих родных краев. Придя в настоящий земной мир, герои формируют собственное тайное сообщество в Нью-Йорке, назвав его «Фэйблтаун/Сказкиаун» (*Fabletown*). Игроку предоставляется возможность исследования окружающей среды и взаимодействия с персонажами от лица главного протагониста игры – Бигби Волка, который является шерифом Фейблтауна и отвечает за защиту Сказаний от остального мира и соблюдения их законов. Игрок может выбирать дальнейшее развитие сюжета с помощью многовариативных диалогов и взаимодействуя с другими персонажами, а также действиями, влияющих не только на события текущей игры, но и на те, которые скажутся на развитии следующих эпизодов (см. рис. 10). К примеру, выбор подозреваемого или дальнейшего направления расследования. Важные решения игрока регистрируются, а на их основе составляется статистика выбора всех игроков, показываемая в конце каждого эпизода [41].



Рисунок 11 – Пример выбора варианта ответа в The Wolf Among Us

Мы видим, что игра полностью соответствует компонентам, предложенные М. Уорчем. Псевдоустность напрямую влияет на развитие истории. Так, без Фейблтауна, фольклорных персонажей и их имен (к примеру, в игре имеются такие персонажи, как Белоснежка, Красавица и Чудовище, Пинокио, Прекрасный принц, Рапунцель и т. д.), без главного персонажа, через которого ведется повествование и без выдуманных ситуаций и диалогов, игры и истории попросту не существовало бы. Мы также видим, что в зависимости от выбранных опций дальнейшие действия приобретают различные оттенки: от положительных до негативных. За это и отвечает функция интерактивности, которая раскрывается напрямую через псевдоустность.

### **1.3. Стратегии и способы перевода устной и псевдоустной речи**

Рассмотрим основные стратегии, способы и традиции перевода устной речи. Перечислим основные характеристики для выявления устной речи:

- избыток повторов, уточнений, пояснений;
- использование невербальных средств общения (жестикауляция, мимика);
- личный контакт с собеседником tête-à-tête;



– изменение в речи модели программы высказывания (к примеру, когда человек перестаёт читать с листа и начинает выражаться своими словами).

Важную роль в устной речи также играют корректное логическое ударение, ясность произношения, интенсивность речи, наличие или отсутствия пауз, поскольку одно и то же правильно построенное предложение можно произнести так, чтобы оно несло совершенно другую смысловую информацию. «Устная речь обладает таким интонационным разнообразием речи, что может передать всё богатство человеческих переживаний, настроений и т. п.», – пишет Г. И. Бубнова [4, с. 13]. Приведём пример: *Ричард подарил матери кольцо.* – ***Ричард** подарил матери кольцо.*

В первом случае предложение дает нам информацию о том, что Ричард действительно сделал то, что намеревался или обещал сделать некоторое время назад. Во втором случае предложение информирует нас о том, что кольцо подарил именно Ричард, а не кто-либо другой. И если в письменной речи мы бы столкнулись с проблемой выявления основного и зависимого слов, то устная речь позволяет нам сделать акцент на нужное слово как в оригинале на русском языке, так и в переводе на английском.

Устная речь имеет свои нормы и регламенты, однако они совершенно другие. «Многие так называемые огрехи устной речи – функционирование незаконченных высказываний, слабая структурированность, введение перебивов, автокомментаторов, контакторов, реприз, элементов колебания и т. п. – является необходимым условием успешности и эффективности устного способа коммуникации» [12, с. 28]. Говорящий должен учитывать то, что реципиент в принципе не может запомнить все грамматические и семантические связи текста: его речь должна быть доступной и осмысленной. В отличие от письменной речи, строящейся согласно логическому движению мысли, устная речь конструируется путем ассоциативных присоединений. Несмоделированная устная речевая деятельность характеризуется спонтанностью, строится постепенно, порционно и полностью зависит от

того, что было сказано, что следует сказать и что необходимо повторить. Говорящий следит за тем, чтобы его речь была логична и связна, подбирает соответствующие слова для адекватного выражения своей мысли.

Для английской устной речи, помимо вышеперечисленных особенностей, наиболее характерной является наличие эллиптических оборотов, то есть в английской норме диалогической речи отдельные части предложения опускаются для экономии речевых средств (говорящий может нарочно пропускать то, о чем легко можно догадаться). Полные предложения, в данном случае, принято считать своего рода нарушением этой нормы и могут быть использованы лишь в особых целях, к примеру, для выражения раздражения, строгого и настойчивого официального приказа, скрытой угрозы и прямой речи. Попробуем привести пример эллиптических оборотов из непосредственно живого повседневного общения британцев:

*See you soon – До скорой встречи.*

*Sorry for being late. – Извини за опоздание.*

*Thank you for coming. – Спасибо, что пришли.*

*Are you ready? – Вы готовы?*

Поскольку данные выражения являются своего рода устными клише, то перевод их не составит труда ввиду того, что в русской речи также имеются свои клише, полностью передающие смысл оригинала.

Также наиболее употребительной формой эллипсиса в разговорной речи является опущение подлежащего, именной части сказуемого или вспомогательного глагола. Приведем примеры:

*Ellie: Are you reach? – Вы богаты?*

*Captain Shotover: No. Living from hand to mouth. – Нет. Свожу концы с концами.*

При переводе данного отрывка мы встречаем английский фразеологизм *Living from hand to mouth*. Поскольку в переводе фразеологизмам ИЯ принято подбирать эквивалентные фразеологизмы ПЯ, то вариант «сводить концы с концами» будет вполне достойный.

*Augustus: Tush! Where are the others? – Вздор! А где же остальные?*

*The clerk: At the front. – На фронте.*

*Augustus: Quite right. Most proper. Why aren't you at front? – Отлично. Великолленно. Почему же вы не на фронте?*

*The clerk: Over age. Fifty-seven. – Вышел из призывного возраста. Мне пятьдесят семь лет.*

В данном диалоге мы встречаем междометие *tush*, переведенное как «вздор». Это характерная черта устной речи, поскольку является своеобразной репризой. Кроме того, тяжелым для перевода актом является выявление иронии и сарказма. Если не знать контекста, перевести выражения *Quite right* и *Most proper* можно в положительном ключе, при этом теряя нужный тон. Для этого переводчик должен обращать внимание на контекст.

Для эмоционально окрашенной английской речи также характерны всякого рода усилительные слова и обороты. К примеру, наречие *so* стало чаще заменяться наречием *that*, который чаще всего употребляется в отрицании. В русском языке вместо *that* будет стоять наречие «так»:

*Not that quick. – Не так быстро.*

*Not that far. – Не так далеко.*

*It is that simple. – Это так просто.*

Еще один немаловажный элемент английской устной речи – бессоюзие. В отличие от письменной речи, в которых связующую функцию выполняют союзное сочинение и подчинение, в устной речи её выполняют жесты, интонация, тембр, а также семантика сказуемого в предложении. Приведем пример:

*He could have broken that flimsy lock with no trouble at all. He's so much in love with Loring Kimball he doesn't know which end he's on. – Он мог бы взломать этот хлипкий замок без всяких проблем. Он так сильно любит Тора Кимбола, что и не знает, в какой ситуации оказался [9, с. 360].*

На примере мы видим, что в русском языке без союза «что» невозможно построить предложение, и делаем вывод, что бессоюзие в

русском не распространено. Кроме того, словосочетание *which end he's on* нам совершенно ни о чем не говорить и без контекста перевести его невозможно. Из контекста понимая, что какой-то фанат обожает персонажа Лоринга Кимболла и пойдет ради него на всё, мы понимаем, что он оказался в не самой лучшей ситуации, а значит, переводим соответственно.

Таким образом мы видим, что бессоюзие позволяет английской устной речи быть более живой и насыщенной. Такая речь формируется из-за ситуаций, в которых и создается диалог. «От бессоюзных конструкций монологической речи присоединительного типа с отчетливыми разделительными паузами, коренным образом отличаются бессоюзные сложные предложения разговорной речи, для которых характерно полное отсутствие не только паузы, но и какого-либо ритмического раздела», – пишет Н. С. Поспелов [17, с. 10].

Далее разберем передачу псевдоустной речи из английского языка на русский. Следует отметить, что поскольку на тему псевдоустной речи крайне мало научных источников, традиций передачи псевдоустности как таковых не очень много, а стратегии и способы зависят от самого переводчика, который зачастую использует приемы, работающие в художественном переводе. Таким образом, переводчик волен перебирать варианты перевода, опираясь на благозвучие и стремясь к максимальному достижению цели, то есть сделать так, чтобы российский реципиент испытал те же чувства, что и англоязычный. В качестве примера попробуем привести примеры из нескольких видеоигр.

В первую очередь разберем перевод выдуманных названий. В зависимости от жанра игры, раса может быть как одна (человек), так и несколько (эльфы, гномы, драконы и т. д.). Поскольку названия этносов вроде эльфов и инопланетян являются обобщенными, авторы, как правило, подразделяют их на несколько составных субэтносов, награждая их совершенно новыми и ранее не встречающимися названиями. Так, дворфы (*dwarves*) из игры *World of Warcraft* – это те же гномы (*gnomes*) из

«Властелин Колец», а в «Ведьмак 3: Дикая Охота» они имеют совершенно другое название – краснолюды (*krasnoludek*). В связи с этим у российских переводчиков часто возникают трудности в подборе верного названия той или иной расы (см. рис. 11) [11].



Рисунок 12 – Гномы (слева) и дворфы (справа), изображенные в World of Warcraft

Из-за чего возникает такая путаница и как корректно перевести нужную нам расу? Как мы уже знаем, существуют различные стилевые руководства, которые могут помочь в трудную минуту. В данном случае нам поможет «Бестиарий: Гномы. Дети подземелий», написанный Д. Букреевой. Она отмечает, что при отсутствии принципиальных сюжетных препятствий *dwarves* и *gnomes* переводятся как «гномы» [5]. Существуют переводы, где *dwarfs* переведены как «гномы», в то время как *gnomes* переведены иначе («карлики», «гномики», «лилипуты»). В тех случаях, когда различие необходимо подчеркнуть переводом (например, в книжном цикле «Шаннара» Т. Брукса, где эти народы враждуют), переводчики прибегают к неологизму «дворф».

Есть и более сложные ситуации с созданием новых, совершенно специфичных видов и названий, к примеру, в серии игр Mass Effect существуют азари, волусы, дреллы, турианцы, саларианцы и т. д. (см. рис. 12). Как мы понимаем, какие-либо глоссарии, бестиарии и стайлгайды по данному вопросу отсутствуют. В таком случае, как правило,

прибегают к методам транскрипции. Так, *asari* стали азари, *vorcha* – ворка, *krogan* – кроганы и т. д.



Рисунок 13 – Расы Mass Effect на английском языке

При помощи транскрипции также переводятся и названия географических мест, однако не всегда это идет на пользу. Приведем пример: столицей Скайрима из серии игр The Elder Scrolls является город Солитьюд (*Solitude*, досл. Одиночество). Как и принято, на русский язык название города было переведено с помощью транскрипции, однако мы видим, что при этом теряется каламбур. Дело в том, что Солитьюд является крупным расцветающим городом с большим населением, которому данное название совершенно не подходит. Помимо транскрипции не стоит сбрасывать со счетов и калькирование. К примеру, место под названием *Silent Moons Camp* было переведено как Лагерь Тихих Лун. Благодаря кальке сохранился шарм и была передана атмосфера данного места.

Пожалуй, самым важным и тяжелым аспектом в переводе видеоигр является диалог и речь персонажей, то есть псевдоустности. Конечно, не вызывает вопросов и сомнений перевод устной английской речи в простейших ситуациях. Но так может показаться лишь на первый взгляд,



ведь даже приветствие, прощание или просьба могут прозвучать совершенно неожиданно.

*Vernossiel: Vatt'ghern? Strange. No monsters trouble us.*

*Geralt: Might not trouble you but the **Redanians** 're convinced something prowls these woods. Hired me to kill it.*

Несмотря на то, что этот диалог очень короткий, простой человек, не знакомый с сеттингом мира «Ведьмак», не поймет ничего из этого, даже перечитав диалог несколько раз. Именно на это и делается акцент. Мы, играя за ведьмака, не говорящего на эльфийском языке ская'таэлей, партизанского движения нелюдей, не должны понимать, что они говорят. Сам А. Сапковский, автор «Ведьмака», говорил так: «Язык эльфов – это смесь, “коктейль Молотова” из уэльского, ирландского, итальянского, и – там, где я хочу, чтобы меня понимали – английского и немецкого. Для читателя это должен быть чужой язык. Он не должен знать, что там написано, он должен это чувствовать» [2]. И исходя из этого мы делаем вывод, что, если в игровых диалогах присутствует какой-либо ненастоящий язык, по этикету локализаторов, а также по устоявшимся традициям фразы на нем не переводятся и остаются как в оригинале. В самом крайнем случае расшифровку предложения, если таковая имеется в оригинале и необходима для понимания происходящего, заключают в скобки (см. рис. 13).

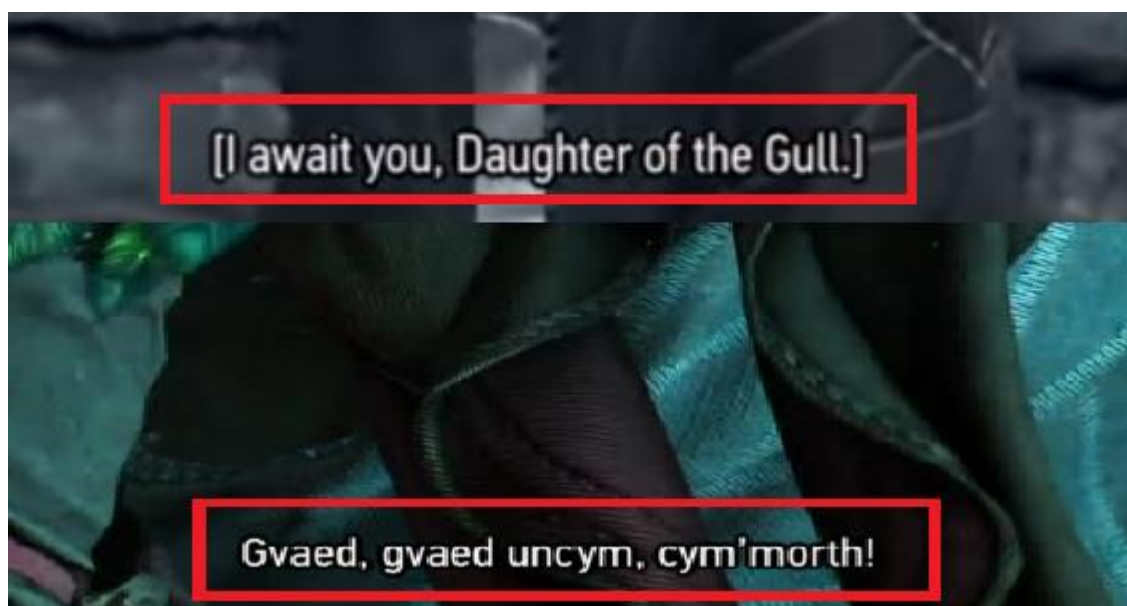


Рисунок 14 – Два вида передачи псевдоустной речи в процессе локализации

Конечно, следует помнить, какой именно вид локализации нам требуется. Вышеуказанный случай применим только к экономической локализации, так как переводится только текст. Углубленная локализация в какой-то степени может облегчить решение данной проблемы, поскольку актерам озвучки все незнакомые символы приходится дублировать на языке оригинала.

Теперь разберем основные переводческие стратегии перевода средств выражения псевдоустности в видеоиграх:

- транскрипция является самым частым способом перевода имен персонажей и топонимов: *Lothric* – *Лотрик*, *Tamriel* – *Тамриэль*;
- калькирование также является распространенным способом. Так, *Broken Fang Cave* будет переводиться как *Пещера Сломанный Клык*;
- модуляция – один из самых интересных способов, поскольку позволяет использовать игру слов. К примеру, *Northrend* из игры *World of Warcraft* перевели как *Нордскол*, а *Iron Forge* как *Стальгорн*;
- адекватная замена используется в том случае, если в оригинале используются вульгарные и нецензурные выражения, а в локализации нам нужно использовать смягчающие слова. Пример: *Poor Fucking Infantry* – *Гребаная пехтура*.

Переводя того или иного персонажа необходимо смотреть на его модель поведения в обществе, историю, ситуации, в которых он оказывается и в принципе обращать внимание на окружающий его мир и среду. Приведем пример из игры *Life is Strange* про американскую студентку Макс Колфилд, у которой внезапно появилась способность отматывать время назад. Перечислим аспекты игры: жизнь американских студентов, проблемы взаимоотношений подростков и родителей, использования сверхспособностей, наркотики. Имея необходимые данные, мы можем составить нужную для перевода картину. Также отмечаем, что Макс постоянно держит все свои



мысли в голове и впринципе мало с кем разговаривает, так как имеет трудности в общении с кем-либо (см. рис. 14).



Рисунок 15 – Кадр из игры Life is Strange

Таким образом мы понимаем, как будет строиться её речь и какую реакцию на её действия ожидать от других NPC (Non-playable Character, неигровой персонаж). Так, мы видим, что от жанра видеоигры, сеттинга и сценария зависит то, как именно необходимо переводить речь того или иного персонажа: грубо или задорно, с ненавистью или с любовью к другим.

### **Выводы по первой главе**

Итогами первого параграфа являются следующие выводы.

Локализация является особым видом переводческой деятельности, так как подразумевает не только перевод определенного письменного текста, но и целый набор мер по адаптации контента под реалии какой-либо страны, что также включает и технические процессы. Процесс локализации состоит из нескольких стадий. Локализация делится на типы, отличающиеся по стоимости, направленности и объему работы. Речевая деятельность – деятельность, направленная на решение коммуникативных задач. Ключевая точка речевой деятельности – это мысль, а инструментом является язык. Речевую деятельность подразделяют на письменную и устную речь.

Устная речь – это осуществление коммуникации благодаря произношению звуков. Устная речь также присутствует тогда, когда мы не используем письмо.

Псевдоустность – это особая комбинация из устной и письменной речи, характерная конкретно для медиапространств. Для псевдоустной речи характерно создание искусственных языков и выдуманных лексических единиц, отсутствующих в реальной жизни.

Перевод устной речи полностью зависит от её особенностей, то есть от функционирования незаконченных высказываний, слабой структурированности, введения перебивов, контакторов, реприз, элементов колебания и т. п.

При переводе псевдоустности следует руководствоваться благозвучием, а также пользоваться подручными средствами, к примеру, бестиариями, глоссариями и т. д.

Тексты выдуманного языка переводятся только в том случае, если ситуация важна для понимания; в остальных аспектах речь сохраняется в оригинальном написании/произношении.

Для перевода псевдоустной речи используют различные переводческие трансформации.

Как уже отмечалось, псевдоустность понятие до сих пор до конца не изученное, поэтому переводчику при переводе стоит руководствоваться исключительно собственным мнением и идеями, оставляя за собой право видоизменять те или иные конструкции предложения для большего понимания игроком происходящего.

При этом локализатор обязательно должен быть знаком с сеттингом игры. В противном случае есть риск передать важные лексические единицы не так, как нужно, что в итоге негативно скажется на локализации данной игры, а также на игроках той или иной страны, которые знакомы с данным произведением и любят его.

## **Глава 2. Передача псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends**

### **2.1. Предпереводческий анализ League of Legends и лингвостилистический анализ псевдоустной речи героев**

В качестве материала для практической части мы взяли видеоигру американской компании Riot Games League of Legends (сокр. LoL) (см. рис. 15). Выбор данной видеоигры был связан с тем, что League of Legends является одной из самых популярных ролевых онлайн игр (МОБА) с огромной ежемесячной аудиторией в 100 млн игроков по всему миру. бюджетом в 85 млн долларов [1]. Также в ней содержится объемное количество текстов с разнообразными лингвостилистическими приёмами выражения псевдоустной речи, которые встречаются в репликах, сеттинге, названиях способностей, рас и т. д.

Итак, прежде чем приступать к конкретному разбору игры, следует провести предпереводческий анализ самой игры и её текстов.

Основными реципиентами, очевидно, являются геймеры молодого возраста, которые так или иначе знакомы с жанром MMORPG игр. Соответственно, мы понимаем, что переводить терминологию вроде «Free-to-play» не имеет смысла, так как игроки с ней уже знакомы.

Коммуникативная задача: при помощи инструментария псевдоустности создать сеттинг игры League of Legends на русском языке, с условием, что всю атмосферу и окружающую среду российские геймеры почувствуют так же, как и американские.

Типы информации, содержащиеся в игре: когнитивная, эстетическая (выдуманная история) и эмоциональная (фразы чемпионов).

Однозначные эквиваленты: имена собственные (названия игровых государств и территорий), транскрибируемые соответствия (имена чемпионов).

Вариативные соответствия: названия умений и способностей, названия игровых режимов и карт, фразы и диалоги чемпионов.

Необходимые трансформации, применявшиеся для перевода текстов: транскрипция, модуляция, метод целостного преобразования, калькирование.

Теперь приступим к конкретному разбору. Для точности и удобства попробуем разбить анализ игры на три категории:

- идейно-тематическая,
- структурно-композиционная,
- коммуникационная.



Рисунок 16 – Обложка видеоигры League of Legends

Прежде всего рассмотрим идейно-тематическую категорию. Как только игрок открывает программу запуска, его встречает название – League of Legends (в переводе с английского «Лига Легенд»). Оно напрямую связано с самой идеей игры. Легендами или чемпионами (*champions*) выступают персонажи, которые даны для управления призывателю (*summoner*) (см. рис. 16). Призывателем зовется игрок, который имеет свой профиль, выбранный никнейм, уровень, рейтинг, список друзей, настройки и статистику. Каждый Чемпион имеет свою историю, описание, происхождение, биографию и умения. Основным местом событий игры является измерение под названием Рунтерра (*Runeterra*). В Рунтерре есть как герои, так и злодеи. Цель их часто связана с политической борьбой

различных стран на континенте Валоран (*Valoran*). Есть персонажи и из другого мира, именуемого Бездной (*The Void*).

Сеттинг Рунтерры состоит из стран и городов-государств, завязанных в паутину войны. Два крупнейших и наиболее мощных государства – Демасия (*Demacia*) и Ноксус (*Noxus*) – ранее вели войны, а в настоящее время находятся в состоянии холодной войны, где каждый ищет способ по-тихому напасть на другого. Демасийские чемпионы ценят благородство и честь. Ноксус гордится коварством, стратегией и беспощадностью. Пилтовер (*Piltover*) и Заун (*Zaun*) – два города-государства в авангарде технологий. Фрельjord (*Freljord*) – ледяной регион, раздираемый трёхсторонней гражданской войной между соперничающими за королевский трон чемпионами Эш (*Ashe*), Седжуани (*Sejuani*), и Лиссандрой (*Lissandra*). Также есть Бандл Сити (*Bandle City*) с расой маленьких гуманоидов, островное государство Иония (*Ionia*) с музыкой и монахами, пиратский город-порт Билджвотер (*Bilgewater*) и Шурима (*Shurima*) – падшая империя с египетской тематикой, затерянная в пустыне. Мир League of Legends очень разнообразен, что скажется на локализации: фразы каждого чемпиона должны переводиться в соответствии с местом его рождения, положением, военным статусом и биографией. Следует учесть, что чемпионами выступают не только люди, но и гибридные существа, к примеру царь обезьян Вуконг (*Wukong*), человек-крокодил Ренектон (*Renekton*) и т. д.

Кроме всего перечисленного, игре присуща собственная лексика. В первую очередь это, конечно, языки. Самым ярким примером является выдуманный язык магических рун. Хотя чемпионы на нем не говорят, они используют его для создания заклинаний, к примеру, персонаж Райз (*Ryze*) имеет способность Руническая тюрьма (*Rune Prison*), в котором символы этого языка и появляются.



Рисунок 17 – Иконки всех чемпионов из игры League of Legends

Теперь перейдем к структурно-композиционной категории. Подобно другим играм жанра МОВА, League of Legends проходит в виде отдельных партий (сессий). Для игры в определённом режиме, необходимо подать заявку и дождаться подбора игроков для следующей партии. Как правило, сессия длится от 16 до 65 минут в зависимости от режима. Каждая игра за чемпиона начинается «с чистого листа», то есть все игроки имеют одинаковый начальный уровень и количество ресурсов. Цель игры уничтожение вражеских строений, защищающих нексус (*nexus*) – основное здание базы команды. Команда, уничтожившая нексус, побеждает, другой засчитывается поражение. До нексуса располагаются башни (*turrets*) и ингибиторы (*inhibitors*). Башни стреляют по приближающимся вражеским целям, в основном по неигровым персонажам, так называемым миньонам (*minions*), движущимся по одной верхней, средней или нижней линии; ингибиторы, в свою очередь, создают самих миньонов (см. рис. 17). Добивание миньонов, нейтральных монстров в джунглях и разрушение строений приносит чемпиону очки опыта, повышающие уровень чемпиона, а также золото, необходимое для покупки предметов, усиливающих его характеристики.





Рисунок 18 – Карт местности, на которой происходит сражение

Теперь попробуем привести некоторые тяжелые для понимания слова, которые могут встретиться игроку.

В первую очередь разберем названия режимов игры. К ним относятся Ущелье призывателей (*Summoners Rift*), Проклятый лес (*Twisted Treeline*) и Воющая бездна (*Howling Abyss*).

Сокращения: *RP* (*Riot Points*, очки Riot) и *BE* (*Blue Essence*, Синяя Эссенция).

Игроку также предоставляются на выбор набор настроек: масштаб интерфейса (*interface size*), горячие клавиши (*hotkeys*), включение звуковых эффектов (*enable SFX*), чат и список друзей (*chat & friends*) и т. д.

Итак, переходим к коммуникационной категории. Персонажи игры время от времени обмениваются фразами. Некоторые реплики принадлежат чемпионам и выражают какие-либо эмоции, другие реплики произносит комментатор, сообщающий о нападении на базу, победе или поражении игроков и т. д. Разберем сперва фразы чемпионов. Как уже отмечалось, каждый из персонажей обладает своим неповторимым характером, образом мыслей и целями. Приведем примеры фраз чемпиона по имени Твич

(*Twitch*) – антропоморфной чумной крысы, стреляющей отравленными стрелами из арбалета, способности которой завязаны на яде, чуме и отбросах.

*Dip it in sewage... leave it in the sun for a while... oh, yes, that's perfect, yes!*

*From out of the sewers comes... doom.*

*Stand still! My eyes are on the side of my head!*

Мы видим, что данный персонаж своими репликами как бы намекает на происхождение и способности. Попробуем привести еще один пример – персонаж по имени Йорик (*Yorick*) является жрецом мертвых душ, его способности связаны с призраками, а сам он выглядит как гробовщик.

*The Ruined King will soon meet the victims of his curse.*

*From the ground they come, and to it, they return.*

*Water for the living, shovel for the dead.*

*They once called these isles undying. Yet die, they will.*

*The Ruined King* в данном контексте является сам Йорик, а *isles* – место, в котором он заперт. Получается, что из биографии персонажа напрямую рождаются фразы, связанные с его переживаниями, целями и мыслями. Соответственно, можно сделать вывод, что псевдоустность напрямую связана с разработкой игры и созданием определенного персонажа. Только таким образом возможно сделать псевдоустную речь живой и насыщенной.

Помимо речи персонажей есть также речь комментатора (*announcer*). Хотя она эмоциональна и по-своему экспрессивна, она также полна своеобразных клише ввиду отсутствия определенной роли в битве. Комментатор не является чемпионом, а лишь озвучивает происходящие на поле битвы события. Тем не менее, роль комментатора очень важна, поскольку он сообщает игроку важную для него в определенный момент игры информацию, что сильно упрощает ему игровой процесс. Как в оригинале, так и в переводе комментарий осуществляется женским голосом. Приведем несколько примеров фраз комментатора:

*Welcome to Summoner's Rift!*

*An enemy has been slain.*



*Victory!*

*Defeat!*

*Your team has destroyed an inhibitor.*

Кроме оригинального женского голоса комментатора есть также так называемые наборы комментаторов (*announcer packs*), которые включают в себя те же фразы, но уже исполненные самими чемпионами. Соответственно, смысл фраз остается тот же самый, но с учетом специфики самого чемпиона, проговорены они в особом неповторимом стиле. Приведем пример нескольких комментаторских фраз чемпиона Пайк (*Pukey*), который является гарпунером и охотником на морских монстров с грубым голосом:

*An enemy has been slain. Cut 'em from gut to gob.*

*Victory! Butcher's bill came due!*

*You have slain an enemy. Dropped 'em like an anchor!*

Теперь попробуем разобрать комментаторские фразы Ари (*Ahri*), девушка-лиса, которая является волшебницей с плавным и как бы игривым голосом.

*Your turret has been destroyed. Don't worry, I never liked that turret anyway.*

*Victory. Let's throw a sparkle party, I'll bring the stardust.*

*Defeat. The important thing is we all learned a valuable lesson.*

Как мы видим, смысл во всех этих фразах один и тот же, но стилистически и модально он передан совершенно по-разному, именно так проявляется псевдоустность. Немаловажную роль в данном процессе также играет актер озвучки, поскольку своим голосом он придает персонажу определенный шарм и харизму, делая его неповторимым. Переводя фразы того или иного чемпиона, мы мысленно должны представлять, какой голос будет его озвучивать. Если это пират, значит голос должен быть хриплым и дерзким, если же это дракон, то голос должен быть плавным, твердым и с нотками мудрости. Так, мы должны соотносить персонажа, его реплики с его будущим голосом (см. рис. 18).



Рисунок 19 – Пример различия чемпионов

Говоря о стилистических особенностях данной игры, мы можем заметить, что использованы разные стили. Так, научно-технический подстиль был использован в настройках и интерфейсе игры, художественный в речи чемпионов и комментатора, а официально-деловой стиль используется в рамках пользовательского соглашения, по которому игрок обязуется исполнять правила игры.

## **2.2. Особенности перевода псевдоустной речи в процессе локализации League of Legends**

В процессе локализации игры League of Legends в рамках выпускной квалификационной работы нам встретились некоторые особенности, которые необходимо отметить. Как и в случае с пунктом 2.1, мы постараемся описать их по каждой из категорий. И хотя все примеры рассмотреть не представляется возможным, мы попробуем привести некоторые из них. Полный перевод представлен в Приложении А.

В первую очередь рассмотрим особенности псевдоустности в рамках идейно-тематической категории. При переводе имен собственных территорий, имен чемпионов и государств преимущественно использовалась

транскрипция. Большинство английских оригинальных имен персонажей были перенесены в русский язык:

*Sona* – Сона.

*Talon* – Талон.

*Yasuo* – Ясуо.

*Trundle* – Грандл.

Территории и государства также были переведены с помощью транскрипции:

*Demacia* – Демасия.

*Shurima* – Шурима.

*Piltover* – Пилтовер.

*Zaun* – Заун.

Исключением является лишь территория под названием *The Void*. Поскольку в оригинальном названии она имеет определенный артикль, то эту территорию было принято решение перевести как *Бездна*.

Однако в процессе работы встречались случаи, когда перевод вызывал некоторые затруднения. В первую очередь это было связано с игрой слов. Дело в том, что *Runeterra* расшифровывается как «*Руническая земля*». В процессе перевода выбор был сделан в пользу благозвучия и в итоге мы имеем место под названием *Рунтерра*. К сожалению, игра слов, присутствующая в оригинальной версии, теряется.

Кроме того, сложности также встречались в процессе перевода имен таких персонажей, как *Singed*, *Twisted Fate*, *Miss Fortune*, *Jinx*, *Aphelios* и *Aatrox*. Разберемся в каждом из случаев по порядку.

*Singed*. Проблема перевода имени данного чемпиона заключалась в том, что в английском языке его имя произносится [sɪndʒd], то есть без гласной *e*. Так, в русском языке персонаж должен был иметь следующее написание: Синджд. Однако имя нечитабельное и непронизносимое, а потому в русской версии букву «e» было принято добавить и, в конечном счете, мы получили персонажа с именем Синджед, что выглядит и звучит лучше.

*Singed, Twisted Fate, Miss Fortune, Jinx*. Проблема перевода этих имен, как и в случае с Рунтеррой, заключалась в том, что они переводимы, к примеру, вариант перевода имени *Twisted Fate* были следующими: *Плетенная Судьба, Искаженный Рок* и т. д. Однако в каждом случае получалась полная несуразица и, в конечном счете, имя персонажа сохранилось транскрипцией: Твистед Фэйт. Имена *Jinx* и *Singed* также являются словами английского языка и переводятся как «сглаз» и «палённый» соответственно. Тем не менее, и в этих случаях имена было принято перевести транскрипцией. А вот в случае с именем *Miss Fortune* все ровно наоборот. При переводе было оставлено два варианта на выбор: *Мисс Форчун* и *Мисс Фортуна*. Вторым вариантом оказался более удачным, поэтому для этого имени было сделано исключение и оно было переведено с помощью калькирования.

*Aphelios*. Так как имя этого персонажа имеет греческие корни, в переводе оно было русифицировано подобно другим греческим именам. В конечном итоге, персонажу было дано имя *Афелий*.

*Aatrox*. В этой ситуации затруднения вызвал побуквенный перенос имени, то есть оставлять ли имя персонажа *Аатрокс* или *Атрокс*. Вторым вариантом оказался более успешным и выбор сделан в его пользу.

Далее рассмотрим особенности перевода в категории структурно-композиционной. Сперва следует отметить перевод так называемых умений (*abilities*). Умениями называются способности чемпионов управлять какой-либо силой, к примеру льдом, огнем, металлом, инженерией, повышенной физической активностью. Каждый чемпион обладает пятью умениями: от пассивного до самого сильного (см. рис. 19). В обиходе оно называется «ультимейт» (*ultimate*).

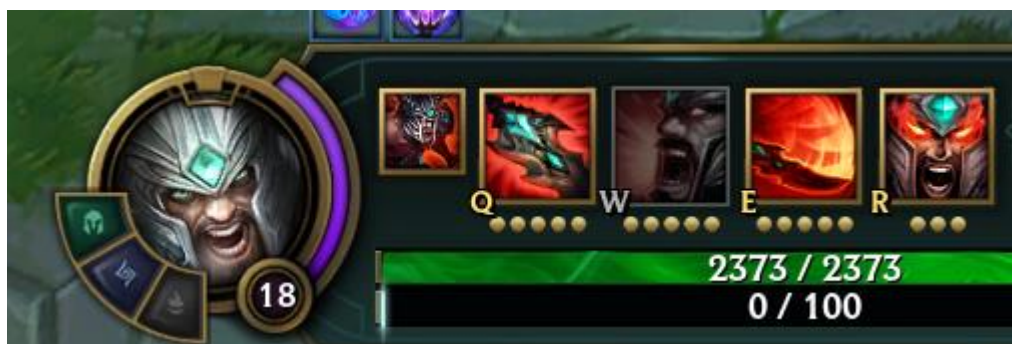


Рисунок 20 – Умения персонажа Триндамир (*Tryndamere*)

Каждое умение любого из персонажей уникально и имеет собственное название. Приведем в пример названия и перевод умений Дрейвена (*Draven*), чемпиона боевой арены, орудующего топорами.

*League of Draven* – Лига Дрейвена.

*Spinning axe* – Вращающийся топор.

*Blood Rush* – Прилив крови.

*Stand Aside!* – Расходимся!

*Whirling Death* – Кружащаяся смерть.

Как мы видим, в названиях умений нередко используется прямая отсылка на само действие умения, причем в названиях, помимо калькирования и модуляции, нередко используются и другие переводческие трансформации. Так, в случае с третьим умением, было использовано обобщение, поскольку умение взаимодействует не только с одним врагом, а с несколькими сразу. Следующим образом выглядит перевод умений чемпиона Кассиопея (*Cassiopeia*), женщины-змеи, являющейся царицей.

*Serpentine Grace* – Змеиная грация.

*Noxious Blast* – Ядовитый взрыв.

*Miasma* – Муазмы.

*Twin Fang* – Два Клыка.

*Petrifying Gaze* – Каменящий взгляд.

Для улучшения своих характеристик чемпиону просто необходимо приобретать предметы, к которым относятся *Health Points (HP)*,

переведенные калькой как «очки здоровья», *Mana Points (MP)*, переведенные как «очки маны».

Далее разберем меню самой игры. Открыв приложение, можно увидеть следующее (см. рис. 20).

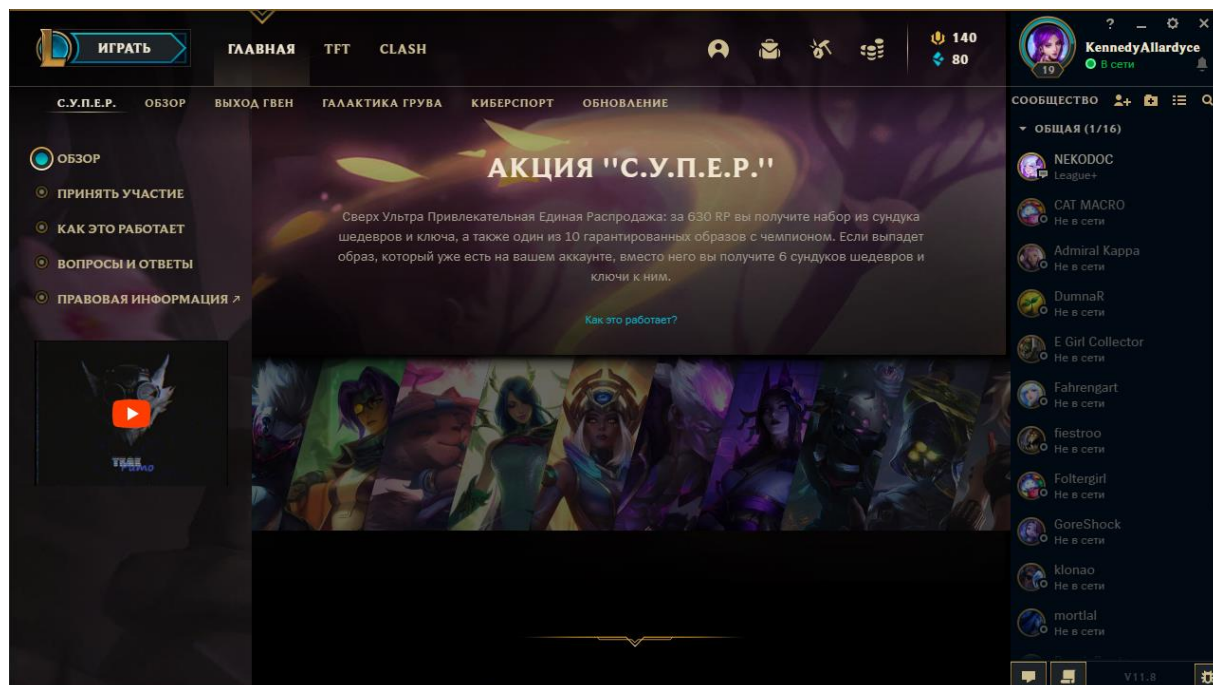


Рисунок 21 – Игровое меню League of Legends

Заметим, что League of Legends постоянно обновляется и совершенствуется, а потому переводить ее приходится постоянно. К моменту написания ВКР компания Riot Games выпустила новых персонажей и игровые акции, которые также должны быть локализованы. К примеру, на главной странице часто появляются новости из мира киберспорта, описания обновлений и т. д. Тем не менее, мы попытаемся сосредоточиться на переводе основных понятий. Справа на рисунке представлен список друзей. Важно запомнить, что никнеймы игроков нельзя локализовать, так как они являются персональными идентификаторами. Игроки подразделяются на состояния «В сети» (*Online*), «Не в сети» (*Offline*) и «Общая» (*General*). Переведены также основные вкладки типа «Главная» (*Home*), то есть главная страница меню, «Профиль» (*Profile*), где можно посмотреть свою статистику, «Коллекция» (*Collection*), где можно посмотреть приобретенных чемпионов, «Магазин» (*Store*), где можно купить чемпионов или обменять валюту,

«Обзор» (*Overview*), где можно посмотреть общее состояние игры и, соответственно, «Играть» (*Play*), откуда мы попадаем в меню начала игры (см. рис. 21). В нем игроку предоставляется возможность настроить игру по своему желанию. Интересным незнающему игроку может показаться аббревиатура *PVP*, которую ни в коем случае нельзя переводить. Эта лагуна является устойчивой среди геймерского мира и расшифровывается как *Player versus Player*, то есть «игрок против игрока», то есть сражение настоящими людьми ненастоящими персонажами [22], с. 407]. Игрок также может выбрать сражения против ботов (*Co-op vs. AI*) – чемпионов, управляемых искусственным интеллектом.

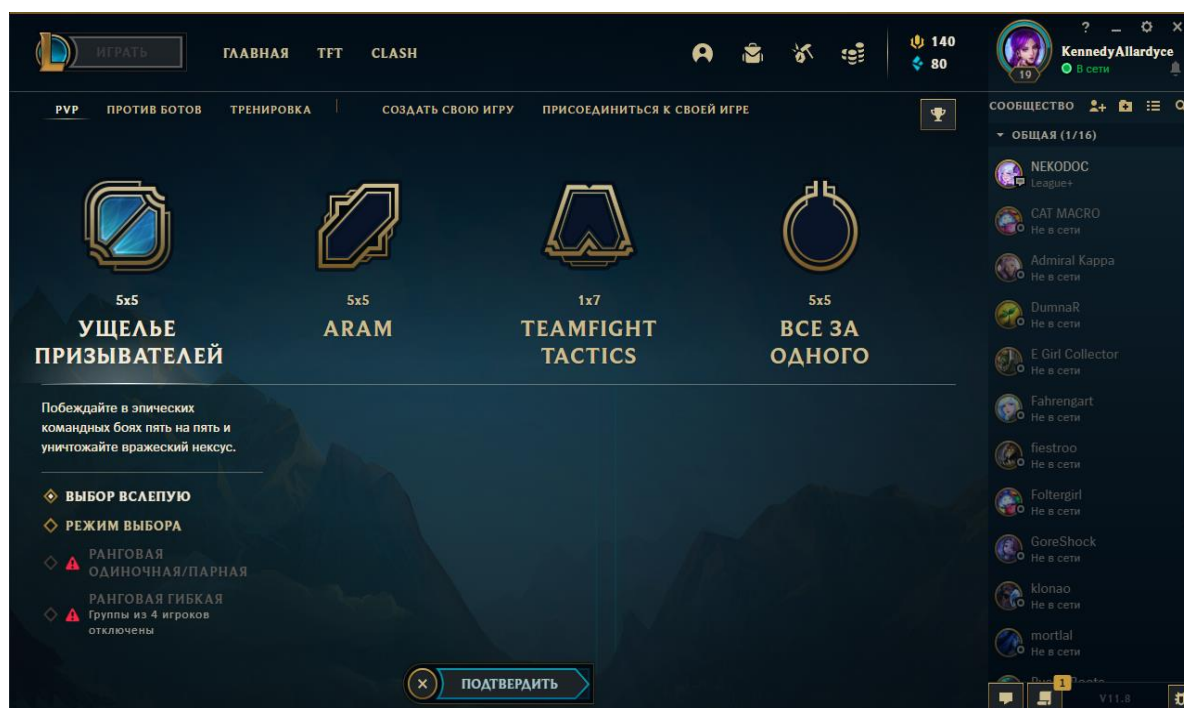


Рисунок 22 – Меню выбора режима и условий игры

Теперь перейдем к последней, но и самой главной категории, в которой псевдоустность проявляется в наилучшем своем виде – коммуникационной. Как уже было отмечено, в «Лиге Легенд» речь представлена мыслями, выкриками и фразами персонажа. Все реплики персонажей делятся на несколько блоков:

– Начало игры, где чемпиона либо выбирают, либо «банят» (*ban – запрещать*), то есть блокируют без возможности выбора.



В самом начале сессии игрокам предлагается как выбрать чемпиона, за которого будет происходить игра, так и запретить чемпиона, который может оказать достойную конкуренцию. Каждый персонаж на данную ситуацию реагирует определенным образом. Самым простым примером могут являться фразы Алистара (*Alistar*):

*(Pick): Nothing can hold me back!*

*(Ban): Now I'm angry*

При переводе мы должны учитывать эмоции, которые испытывает каждый чемпион. Мы знаем, что Алистар – сильный и грубый минотавр, а значит его фразы просты и агрессивны. Соответственно, перевод выглядит следующим образом:

*(Выбор): Ничто меня не удержит!*

*(Бан): Теперь я зол.*

Попробуем привести еще один пример с персонажем Вейн (*Vayne*), охотницей на вампиров:

*(Pick): Let us hunt those who have fallen to darkness.*

*(Ban): Impure fools.*

Голос Вейн холоден, а значит и фразы её устрашающи. Вот так они были переведены:

*(Выбор): Поохотимся на падших во тьму.*

*(Бан): Грязное дурачье.*

– Передвижение. При передвижении чемпиона, которое осуществляется правой кнопкой мыши, он может произнести какую-либо фразу. Как правило, это либо согласие с игроком, комментирование происходящего, либо описание окружающего мира. Вот так выглядят фразы Эвелинн (*Evelynn*), демонессы-суккуба.

*Let's see... something to fill the emptiness...*

*I feel their looks like hot breath. They feel my claws like hot knives.*

*People have too many emotions. What am I supposed to do with "empathy"?*



*The moment they think they have me... (Evelynn laughs). Yeah, that's what I live for.*

Речь Эвелинн очень насыщена и специфична, а потому перевод её фраз была одна из самых интересных задач. Вот как были переведены вышеупомянутые фразы:

*Поищем, чем бы заполнить пустоту...*

*Их взгляд, как горячий ветер – мои когти, как острый нож.*

*Люди зациклены на своих чувствах. Доброта, сострадание...*

*Миг, когда они думают, что схватили меня... (Эвелинн смеется). Да я только этого и жду!*

Мы видим, что фразы были видоизменены, сохранив при этом первоначальную задумку. В этом нам помог метод целостного преобразования. Таким образом, предложение не потеряло шарма, смысла и экспрессии. Кроме того, слово «эмпатия» во втором предложении было опущено, поскольку для данного персонажа оно звучит слишком умно. Вместо этого было решено сделать описательный перевод. Приведем еще примеры, в которых предложения были переведены методом целостного преобразования.

*Insects, you think you can kill me? Behold my curse!*

*I have killed more men with words than by my own hand. Not for lack of trying.*

*A sword's poor company for a long road.*

И, соответственно, их перевод.

*Вы надеетесь убить меня, ничтожества? Мое проклятие вечно.*

*Словами я сразил больше врагов. Но это не значит, что мои руки чисты.*

*Меч – обуза в пути.*

Теперь попробуем разобрать фразы еще одного интересного чемпиона: Амуму (*Атуми*), мальчика-мумии.

*Where are we going?*

*Let's find some friends.*

*Come play with me.*

*Aww.*

Хотя реплики Амуму просты, основной акцент делается на его голос, частые вздохи, выражающие непонимание и грусть.

*Куда мы идем?*

*Давай поищем друзей.*

*Поиграй со мной.*

*Ох...*

– Атака и применение способностей. Как и в случае с передвижением, чемпионы часто комментируют свои движения, однако при атаке или применении способностей они звучат жестче и агрессивнее. Вот так звучат фразы атаки у чемпиона Свейн (*Swain*), гранд-генерала армии Ноксуса.

*Pity stays the hand of the merciful, but not mine.*

*If you insist on dying.*

*Forfeit your life.*

*You dare oppose Noxus?*

А вот так выглядит перевод его фраз:

*Моя рука не знает жалости.*

*Вижу, тебе не терпится умереть.*

*Умри.*

*Ты смеешь бросить вызов Ноксусу?*

– Коронные действия. При нажатии комбинации клавиш Ctrl + 1, 2, 3 или 4 происходит определенное коронное действие персонажа: шутка, танец или фраза. К примеру, вот шутка от чемпиона Наутилус (*Nautilus*), подводного гиганта, разящего врагов огромным якорем.

*Sometimes I think this anchor just weighs me down. (Nautilus floats in the air). La-da-di, la-da-da, la-da-doo.*

Поскольку передать такое высказывание дословно сложно, поэтому в переводе была применена метафоризация:

*Этот якорь, как чемодан без ручки. Таскаешь – тяжело, бросить – жалко. (Наутилус плавает в воздухе). Ла-да-ди, ла-да-да, ла-да-ду.*

– Смерть чемпиона. Как правило, умирая чемпион издает звуки выдоха, рычания и воплей. Однако в некоторых ситуациях персонажи также успевают сказать короткие фразы. К примеру:

*\*groans\* Right in the hammer...*

*I am cracked...*

*Born in war I fall... in war.*

*So this... Is how it feels...*

Хотя актеры дубляжа не произносят слова вроде «вздых», «рычит» и т. д., мы все равно должны их переводить для того, чтобы актер мог понять, какую конкретно эмоцию он должен передать:

*\*стонет\* Прямо в молот...*

*Я сломался...*

*Рожденный в бою, я погибаю... в бою.*

*Вот она какая – смерть...*

Теперь попробуем привести примеры модуляции, которая также неоднократно использовалась по мере перевода текстов.

*They really hate me in Shurima. And in Noxus. Demacia's lukewarm on me. Haven't been to Ionia yet, seems nice.*

*So many blunder on with a false sense of purpose, I shall sunder them from their lies.*

*Caught between a rock... and a hard place.*

Так, данные предложения были переведены следующим образом.

*В Ноксусе меня ненавидят. В Шуриме тоже. В Демасии - ну так. А вот в Ионии... говорят, приятное местечко.*

*Смертные ставят перед собой ложные цели. Я разрушу их заблуждения.*

*Если ты не идёшь к горе, то гора идёт к тебе.*

### **Выводы по второй главе**

В данной главе на практике были представлены трансформационный, предпереводческий и лингвостилистический анализы псевдоустной речи текстов видеоигры League of Legends, а также выявлены особенности перевода псевдоустной речи данной игры. Проведенный анализ позволяет сделать следующие выводы:

League of Legends одна из самых востребованных видеоигр на рынке, а значит и развивающихся почти каждый день. Соответственно, League of Legends требует постоянного обновления перевода или его дополнения.

При проведении предпереводческого анализа, было выявлено, что основными реципиентами являются молодые игроки в MMORPG; коммуникативной задачей являлось создание сеттинга игры на русском языке при помощи псевдоустности; типами информации являются когнитивная, эстетическая и эмоциональная. Также были определены однозначные эквиваленты и вариативные соответствия.

Лингвостилистический анализ показал, что псевдоустная речь в League of Legends может быть выражена средствами разных функциональных стилей. При этом преобладает, разумеется, разговорный, но и другие стили также играют важную роль, к примеру, художественный стиль, официально-деловой, публицистический, а также научно-технический подстиль.

Трансформационный анализ помог выявить основные переводческие трансформации, применявшиеся в переводе игровых названий и диалогов: транскрипция, целостное преобразование, модуляция, калькирование.

League of Legends ярко передает псевдоустность ввиду значительного количества диалогов, реплик персонажей и «автора-ведущего», наполненных игрой слов, литературными приемами, разговорными элементами, а также именами собственными.

При переводе фраз чемпионов приходилось использовать перевод под русского игрока, тогда как главное меню переводилось в соответствии со стайлгайдами и техническим заданием.

Игровая терминология League of Legends сложна для разбора и перевода, однако в этом и заключается интерес в переводе её текстов.

Стоит отметить, что тексты игры League of Legends довольно объемны из-за своего обширного сеттинга с большим разнообразием рас, территорий, топонимов, задействованных функциональных стилей, используемых речевых оборотов и терминологии, в связи с чем неоднократно возникали проблемы в выявлении ключевых особенностей псевдоустности. Как уже отмечалось ранее, при переводе были использованы различные переводческие трансформации. Однако разобравшись в ключевых компонентах сконструированных текстов игры и разбив анализ на категории, написать практическую часть оказалось вполне возможным.

## Заключение

Сейчас человек не может представить жизнь без кинофильмов, литературы и видеоигр. Эти отрасли медиаиндустрии прочно закрепились в мире развлечений и постоянно совершенствуются. По данным сайта Mediascope, среднесуточное время просмотра телевидения среди жителей России составляет 230 минут, а в видеоигры, по расчётам компании DFC Intelligence, играет 3,1 млрд человек, то есть около 40 % населения мира [13][29].

Для того чтобы заинтересовать читателя, зрителя или игрока, авторы и сценаристы находят все более заманчивые способы реализации идей. Как следствие, у определенных серий игр, фильмов и текстов художественной литературы появляется своя фанатская база, которая готова покупать официальную продукцию с символикой компаний и произведений, посещать выставки и фестивали и активно обсуждать о предстоящих и прошедших кинолентах и играх в интернете. Что влияет на такой успех? Конечно, можно перечислить несколько вариантов: хорошо подобранная цветовая гамма, прекрасная музыка, атмосфера, умело прописанные персонажи и, наконец, захватывающий сюжет. Тем не менее, без четко проработанного сценария и увлекательного сеттинга об успехе не может идти и речи. Мир должен выглядеть живым и наполненным, жить своей жизнью так, будто автор и вовсе не вмешивался в его создание. И вновь возникает вопрос, как добиться такого результата? Этот вопрос и вызвал академический интерес не только среди режиссёров, кино- и игросценаристов, но и филологов, психологов, историков и, разумеется, лингвистов.

В попытке достичь понимания успеха диалогов и сценариев лингвисты ввели понятие «псевдоустная речь», которое используется, когда речь идет о создании особой устной речи конкретно в зоне определенной медиасферы, то есть кино, игр и литературы. Без псевдоустной речи практически невозможно создать выдуманные обстоятельства, места, а также выстроить диалог между персонажами.



Как же передается псевдоустность? Ответ прост – локализация. Данный термин часто используется в тех случаях, когда речь идет об адаптации какого-либо программного обеспечения к культуре той или иной страны. Этот вид деятельности часто предпочитают современные переводчики, поскольку является новым, хорошо оплачиваемым и увлекательным. Тем не менее, не только сам термин является неустоявшимся, но и процессу локализации не учат в вузах.

Проведенное исследование предполагало провести предпереводческий (тексты игры были определены по категориям и функциям) и трансформационный (выявлены основные переводческие трансформации; чаще всего встречалась транскрипция) анализы видеоигры League of Legends, а также выявить лингвостилистические (выявлено, что в игре повсеместно встречаются различные стили; преобладающим является разговорный) черты псевдоустности данной игры и отметить особенности (проблемы перевода имен собственных, адаптация английской псевдоустной речи в диалогах под русскую), встреченные в переводе псевдоустности.

В заключении хотелось бы продемонстрировать общий взгляд людей на локализацию и псевдоустность. В ходе работы нами были составлены два опроса. В них приняли участие 83 человека и 61 человек соответственно. Большинство из этих людей раньше не сталкивалось с данным понятием и даже не связаны с лингвистикой, а лишь являются обычными игроками (наглядные результаты анкеты представлены в Приложении Б).

Прежде всего рассмотрим опрос, касающийся локализации. На первый вопрос: «Знаете ли вы, что такое локализация?» 88 % ответили «Да», что ясно дает нам осознание того, что локализация распространена повсеместно.

На вопрос о том, является ли локализация частью перевода, больший процент людей ответил «Да», что в очередной раз подтверждает теорию первой главы нашей работы. Однако 21,7 % и 8,4 % опрошенных ответили «Затрудняюсь ответить» и «Нет» соответственно ввиду отсутствия

необходимых знаний о переводе. Именно по этой причине нами была выбрана тема локализации.

Касательно видов локализации, большая часть (54,2 %) предпочитает играть в игры в оригинале с переведенными субтитрами, остальная часть (37,3 % и 8,4 %) предпочитает либо полностью переведенный вид, либо оригинал без перевода. Исходя из этого, можно сказать, что экономичная локализация выигрывает у углубленной как в финансовом плане, так и в удобстве.

Далее разберем опрос, касающийся псевдоустной речи. На первый вопрос: «Знаете ли вы, что такое псевдоустность?» 84,5 % ответили отрицательно, что говорит нам о том, что псевдоустность понятие новое и незнакомое и что люди в процессе игры или просмотра фильма не задумываются о том, с помощью чего и как была прописана история и сценарий. Так, мы можем назвать псевдоустность «серым кардиналом», который, хотя и незаметно, но целиком управляет процессами общения между реципиентом и фантастическим миром.

На вопрос о том, считают ли опрошенные разговорный стиль преобладающим в видеоиграх, 70,7 % ответили утвердительно, что также подтверждает теорию о том, что разговорный стиль является неоспоримым лидером при создании псевдоустной речи, ведь на его основе держится вся основная внутриигровая коммуникация.

В третьем вопросе опрошенные должны были выразить свое мнение о том, представляют ли собой такие внутриигровые компоненты, как диалоги, песни, книги, названия географических объектов и прочие, единое и созависимое целое, или не зависят друг от друга. 87,9 % людей ответили «Строятся в совокупности», что наводит на мысль о том, что при создании какого-либо псевдоустного сеттинга основной акцент следует делать на взаимосвязь между каждым из предметов, так как при построении невзаимосвязанных компонентов есть риск потерять эту связь, что отрицательно сказывается на общем впечатлении от игры. На вопрос о том,

влияет ли тема и идея игры на написание диалогов и используемую героями игры лексику, 100 % опрошенных ответило утвердительно. Так, мы приходим к выводу, что тема и идея являются фундаментом для лингвистического базиса (лексики и стилистики) при создании видеоигры. На последний вопрос о том, знают ли опрошенные, что такое выдуманные языки в медиа, почти все (94,8 %) ответили утвердительно, что неудивительно, так как выдуманные языки являются очень яркой составляющей произведений, заставляющей реципиента поверить в правдивость сеттинга.

На наш взгляд, псевдоустная речь является ключом ко всем коммуникативным звеньям в кино, играх и литературе. Без псевдоустной речи, мир потерял бы огромный пласт фантастических моментов, которые так сильно влияют на медиаиндустрию во всех её аспектах.

## Список используемой литературы

1. Орлов А. : «В нее играют больше 100 миллионов человек» [Электронный ресурс]. URL: [https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews\\_NI998787\\_V\\_neje\\_igrajut\\_bolshe\\_100\\_millionov\\_chelovek\\_Chto\\_takoj\\_League\\_of\\_Legends\\_i\\_pochemu\\_ona\\_peropularna\\_v\\_Rossii](https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI998787_V_neje_igrajut_bolshe_100_millionov_chelovek_Chto_takoj_League_of_Legends_i_pochemu_ona_peropularna_v_Rossii) (дата обращения: 21.04.2021).
2. Анджей Сапковский : «Я стараюсь писать хорошую фэнтези...» // Анизотропное шоссе (СПб.). Апрель 1998. С. 29–36 [Электронный ресурс]. URL: [http://www.fandom.ru/inter/sapkovsky\\_1.htm](http://www.fandom.ru/inter/sapkovsky_1.htm) (дата обращения: 16.04.2021).
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод : вопросы общей и частной теории перевода. М. : Издательство ЛКИ, 2008. 240 с.
4. Бубнова Г. И, Гарбовский Н. К. Письменная и устная коммуникации : синтаксис и просодия. М. : Изд-во МГУ, 1991. 272 с.
5. Букреева Д. Бестиарий : Гномы. Дети подземелий [Электронный ресурс]. URL: <http://old.mirf.ru/Articles/art75.htm> (дата обращения: 16.04.2021).
6. Специалисты по локализации игр // Бюро переводов АКМ-Вест [Электронный ресурс]. URL: <https://translationrating.ru/games-localization/>, 2017 (дата обращения: 16.04.2021).
7. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М. : Высш. шк., 1990. 253 с.
8. Костинский А. Проблемы компьютерного пиратства в России [Электронный ресурс]. URL: <https://archive.svoboda.org/programs/sc/2001/sc.012301.asp> (дата обращения: 16.04.2021).
9. Курбанова Ш. Х, Тиллаева Ш. М. Лексические и синтаксические особенности устной речи в английском языке // Молодой ученый. 2016. № 19 (123). С. 360–362 [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/123/33804/> (дата обращения: 17.05.2021).

10. Ленский А. Как локализуют игры [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения: 17.04.2021).
11. Ленский А. Гномы и карлики [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=2069> (дата обращения: 17.04.2021).
12. Максимов В. И. Русский язык и культура речи. М. : Гардарики, 2001. 413 с.
13. Mediascope опубликовала отчет по исследованию объема зрительской аудитории за 2018 год // Mediascope [Электронный ресурс]. URL: <https://mediascope.net/news/1024611/> (дата обращения: 16.04.2021).
14. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск. 21–23 мая 2014 г. С. 241–247 [Электронный ресурс]. URL: <http://earchive.tpu.ru/handle/11683/21520> (дата обращения: 16.04.2021).
15. Павлов А. В., Каширина Н. А. Проблемы локализации ММОПГ (многопользовательских ролевых онлайн-игр) // Международный журнал экспериментального образования. 2014. № 6–2. С. 159–161 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.expeducation.ru/ru/article/view?id=5281> (дата обращения: 17.05.2021).
16. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения // ДТФ.РУ [Электронный ресурс]. URL: <http://dailytelefrag.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения: 16.04.2021).
17. Поспелов Н. С. О грамматической природе и принципах классификации бессоюзных сложных предложений // Вопросы синтаксиса русского языка. М. : Учпедгиз, 1950. С. 338–354.


18. Семенов А. Л. Современные информационные технологии и перевод: учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб. заведени. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 224 с.
19. Фёдоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) : для институтов и факультетов иностр. языков. М. : ООО «Издательский Дом “ФИЛОЛОГИЯ ТРИ”», 2002. 416 с.
20. Щукин А. Н. Методика преподавания русского языка как иностранного : учебное пособие для вузов. М. : Высш.шк., 2003. 334 с.
21. Baños-Piñero R. Prefabricated Orality : A Challenge in Audiovisual Translation [Электронный ресурс]. URL: <http://www.intralinea.org/specials/article/1714> (дата обращения: 16.04.2021).
22. Bartle R. Designing Virtual Worlds. Indianapolis : New Riders, 2003. 741 с.
23. Bernal-Merino M. Á. Challenges in the translation of video games [Электронный ресурс]. URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата обращения: 15.04.2021).
24. Brooks P. J., Kempe V. Language Development. New Jersey : John Wiley & Sons, 2012. 400 с.
25. Chaume F. Film Studies and Translation Studies : Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/271175814\\_Film\\_Studies\\_and\\_Translation\\_Studies\\_Two\\_Disciplines\\_at\\_Stake\\_in\\_Audiovisual\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/271175814_Film_Studies_and_Translation_Studies_Two_Disciplines_at_Stake_in_Audiovisual_Translation) (дата обращения: 16.04.2021).
26. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. Alicante : MonTI, 2012. С. 385–408.
27. DuBois T., Mellor S. Nordic roots of Tolkien's Middle Earth. The Scandinavian Review. New York : The American-Scandinavian Foundation, 2002. С. 37–38.

28. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam : John Benjamins Publishing, 2000. 488 с.
29. Global Video Game Consumer Population Passes 3 Billion // DFC Intelligence [Электронный ресурс]. URL: <https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/> (дата обращения: 16.04.2021).
30. Havelock E. The Muse Learns to Write: Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present. New Haven : Yale University Press, 1988. 144 с.
31. Kohler C. Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Indianapolis : BradyGames, 2004. 336 с.
32. Localization, Globalization, Internationalization: What's the Difference? The subtleties that distinguish "going global" terminology // Lionbridge [Электронный ресурс]. URL: <https://www.lionbridge.com/blog/translation-localization/globalization-internationalization-whats-the-difference/> (дата обращения: 16.04.2021).
33. Localization Industry Standards Association (LISA). The Localization Industry Primer. 2nd edition [Электронный ресурс]. URL: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf> (дата обращения: 17.05.2021). 50 с.
34. Mangiron C., O'Hanagan M. Game Localisation : Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/281749030\\_Game\\_Localisation\\_Unleashing\\_Imagination\\_with\\_%27Restricted%27\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_%27Restricted%27_Translation) (дата обращения: 16.04.2021).
35. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge : The MIT Press, 2001. 400 с.
36. McLuhan M., Fiore Q. The Medium is The Massage : An Inventory of Effects. Berkeley : Gingko Press, 2001. 159 с.



37. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research : From translating text to translating experience [Электронный ресурс]. URL: [www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf) (дата обращения: 17.04.2021).
38. Ong W. Orality and Literacy : The Technologizing of the Word. New York : Routledge, 2002. 193 с.
39. Sartore M. GILT: Globalisation, Internationalisation, Localisation, Translation [Электронный ресурс]. URL: <http://www.athena-parthenos.com/blog/en/2017/10/19/gilt-globalization-internationalization-localization-translation/> (дата обращения: 17.04.2021).
40. Steinberg S. The definitive guide : Videogame marketing and PR. Vol. 1 Playing to win. USA : iUniverse Inc, 2007. 218 с.
41. Tach D. The Wolf Among Us will include an 'evolution of choice' born from The Walking Dead, dev says [Электронный ресурс]. URL: <https://www.polygon.com/2013/5/16/4337070/the-wolf-among-us-evolution-of-choice> (дата обращения 17.05.2021)
42. Ton of Clay. TA-ncient History #11 : Around The World [Электронный ресурс]. URL: <http://ton-of-clay.blogspot.com/2008/12/ta-ncient-history-11-ganz-vernichtung.html> (дата обращения: 15.04.2021).
43. Worch M. Level Design in a Day : Decisions That Matter Meaningful Choice in Game and Level Design [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gdcvault.com/play/1020570/Level-Design-in-a-Day> (дата обращения: 16.04.2021).

Приложение А  
Перевод текстов **League of Legends**  
**Champions + Bio**

Resource ID	DevComment	En_US	Ru_RU
ch.Amumu_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Amumu	Amumu	Амуму
ch.Amumu_description		<p>Legend claims that Amumu is a lonely and melancholy soul from ancient Shurima, roaming the world in search of a friend. Doomed by an ancient curse to remain alone forever, his Cursed Touch touch is death, his affection ruin. Those who claim to have seen him describe a living cadaver, small in stature and wrapped in creeping bandages. Amumu has inspired myths, songs, and folklore told and retold for generations such that it is impossible to separate truth from fiction.</p>	<p>Амуму – это одинокий и печальный человечек из древней Шуримы, бродящий по свету в поисках друга. Древнее проклятие обрекло Амуму на вечное одиночество, ибо его привязанность губительна, а прикосновение – смертельно. Те, кому доводилось его встречать, описывают Амуму как невысокого ожившего мертвеца, обмотанного зеленовато-серыми бинтами. Целые поколения слагают и пересказывают мифы, байки и легенды, связанные с Амуму, и теперь уже сложно отделить правду от вымысла.</p>
ch.TahmKench_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\TahmKench	Tahm Kench	Таам Кенч

ch.TahmKench\_d  
escription



Known by many names throughout history, the demon Tahm Kench travels the waterways of Runeterra, feeding his insatiable appetite with the misery of others. Though he may appear singularly charming and proud, he swaggers through the physical realm like a vagabond in search of unsuspecting prey. His lashing tongue can stun even a heavily armored warrior from a dozen paces, and to fall into his rumbling belly is to tumble into an abyss from which there is little hope of return.

Демон Таам Кенч носил множество имен в разные эпохи. Он путешествует по водоемам Рунтерры, утоляя свой ненасытный голод чужими страданиями. На первый взгляд он может показаться величавым и даже обаятельным, но на самом деле рыщет по миру смертных в поисках ничего не подозревающих жертв. Его хлесткий язык может оглушить даже воина в крепких доспехах с десяти шагов, а попасть в его бурлящий живот – все равно что упасть в бездну, из которой почти нет шансов на спасение.  
Сетт

ch.Sett\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Sett

## Продолжение Приложения А

ch.Sett\_description



A leader of Ionia's growing criminal underworld, Sett rose to prominence in the wake of the war with Noxus. Though he began as a humble challenger in the fighting pits of Navori, he quickly gained notoriety for his savage strength, and his ability to take seemingly endless amounts of punishment. After fighting his way through the ranks of local combatants, Sett muscled to the top, seizing control of the pits he once fought in.

Сетт – один из боссов растущего преступного мира Ионии, построивший свою криминальную империю после войны с Ноксусом. Он начинал на арене в Навори как простой боец, но быстро прославился благодаря звериной силе и способности долго терпеть боль. Пробившись на самый верх, Сетт прибрал к рукам бойцовскую яму, в которой раньше сражался.

ch.Twitch\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Twitch

Twitch

Твич

ch.Twitch\_description



A Zaunite plague rat by birth, but a connoisseur of filth by passion, Twitch is not afraid to get his paws dirty. Aiming a chem-powered crossbow at the gilded heart of Piltover, he has vowed to show those in the city above just how filthy they really are. Always a sneaky sneak, when he's not rooting around in the Sump, he's digging deep into other people's garbage for discarded treasures... and perhaps a moldy sandwich.

Твич – обычная чумная крыса из Зауна, но в душе он – тонкий ценитель отбросов, который не боится замарать лапы. Направляя свой заряженный химикатами арбалет в позолоченное сердце Пилтовера, он поклялся показать тем, кто живет в городе наверху, насколько они на самом деле грязны. Твич – хитрый проныра; если его нет в Сточных ямах, значит, он копается в чужом мусоре в поисках выброшенных сокровищ... или заплесневелого бутерброда.

## Продолжение Приложения А

ch.Trundle\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Trundle

Trundle

Трандл

ch.Trundle\_description



Trundle is a hulking and devious troll with a particularly vicious streak, and there is nothing he cannot bludgeon into submission—not even the Freljord itself. Fiercely territorial, he chases down anyone foolish enough to enter his domain. Then, his massive club of True Ice at the ready, he chills his enemies to the bone and impales them with jagged, frozen pillars, laughing as they bleed out onto the tundra.

Трандл – неуклюжий, но коварный тролль с дурным характером, и даже сам Фрельйорд не может выстоять против его ударов. Он яростно охраняет свои владения и преследует любого, кому хватает глупости нарушить их границы. Его огромная дубина из Истинного льда замораживает врага, а затем пронзает его острыми ледяными столпами. Трандл смеется, наблюдая, как кровь жертвы орошает тундру.

ch.Poppy\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Poppy

Poppy

Поппи


ch.Poppy\_title



Runeterra has no shortage of valiant champions, but few are as tenacious as Poppy. Bearing the legendary hammer of Orlon, a weapon twice her size, this determined yordle has spent untold years searching in secret for the fabled “Hero of Demacia,” said to be its rightful wielder. Until then, she dutifully charges into battle, pushing back the kingdom’s enemies with every whirling strike.

В мире Рунтерры множество отважных чемпионов, но мало кто отличается таким же упорством, как Поппи. Вот уже многие годы непреклонный йордл странствует с легендарным молотом Орлона, который вдвое больше ее роста. Она полна решимости найти легендарного "Героя Демасии", достойного обладать этим великим оружием. А пока этот день не настал, она прилежно сражается с врагами королевства, сокрушая их каждым закрученным ударом.

## Продолжение Приложения А

ch.Rakan_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Rakan	Rakan	Рэйкан
ch.Rakan_description		As mercurial as he is charming, Rakan is an infamous vastayan troublemaker and the greatest battle-dancer in Lhotlan tribal history. To the humans of the Ionian highlands, his name has long been synonymous with wild festivals, uncontrollable parties, and anarchic music. Few would suspect this energetic, traveling showman is also partner to the rebel Xayah, and is dedicated to her cause.	Этот вастайи – обаятельный, самовлюбленный, вечно создающий проблемы, величайший боевой танцор племени Лотлэн. Безумные праздники, дикие попойки и еще более дикая музыка – ионийские горцы его хорошо знают. Вот что они знают плохо, так это то, что милый шалопай и король вечеринок еще и верный спутник мятежницы Шаи – бесконечно ей преданный во всем.
ch.Shaco_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Shaco	Shaco	Шако

ch.Shaco\_description



Crafted long ago as a plaything for a lonely prince, the enchanted marionette Shaco now delights in murder and mayhem. Corrupted by dark magic and the loss of his beloved charge, the once-kind puppet finds pleasure only in the misery of the poor souls he torments. He uses toys and simple tricks to deadly effect, finding the results of his bloody “games” hilarious—and for those who hear a dark chuckle in the dead of night, the Demon Jester may have marked them as his next plaything.

Зачарованная марионетка Шако была создана, чтобы служить игрушкой для одинокого принца, но теперь наслаждается убийствами и хаосом. Потерявший любимого хозяина и оскверненный темной магией, этот некогда добрый клоун упивается страданиями несчастных душ, которых мучает. Шако убивает жертв с помощью игрушек и несложных фокусов, считая свои кровавые "игры" забавными. И если кто-то услышит глубокой ночью мрачное хихиканье – значит, скоро Демонический шут придет с ним поиграть.

ch.Gnar\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Gnar

Gnar

ch.Gnar\_description



Gnar is a primeval yordle whose playful antics can erupt into a toddler's outrage in an instant, transforming him into a massive beast bent on destruction. Frozen in True Ice for millennia, the curious creature broke free and now hops about a changed world he sees as exotic and wondrous. Delighted by danger, Gnar flings whatever he can at his enemies, be it his bonetooth boomerang, or a nearby building.

Гнар – первобытный йордл, чье веселое выражение мордочки может в мгновение ока смениться гримасой негодования, превратив его в огромного монстра с тягой к разрушениям. Это любопытное создание тысячи лет было сковано Истинным льдом и теперь, освободившись, попало в изменившийся мир, который кажется ему экзотическим и дивным. Гнару нравится опасность, и он бросает в своих врагов все, что попадется ему под руку, – будь то



Продолжение Приложения А

ch.Ornn\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Ornn

Ornn

ch.Ornn\_description

References/Characters/Ornn



Ornn is the Freljordian spirit of forging and craftsmanship. He works in the solitude of a massive smithy, hammered out from the lava caverns beneath the volcano Hearth-Home. There he stokes bubbling cauldrons of molten rock to purify ores and fashion items of unsurpassed quality. When other deities—especially Volibear—walk the earth and meddle in mortal affairs, Ornn arises to put these impetuous beings back in their place, either with his trusty hammer or the fiery power of the mountains themselves.

костяной бумеранг или ближайшее здание.

Орн

Орн – фрельjordский дух кузнечного дела и ремесла. В полном одиночестве он работает в огромной кузнице, выдолбленной в застывшей лаве прямо под вулканом Дом-очаг. Там он и наполняет плавильные котлы магмой, чтобы очищать руду и создавать предметы непревзойденного качества. Другие божества – особенно Волибир – уже давно странствуют по земле и вмешиваются в дела смертных. Теперь Орн возвращается, чтобы поставить этих зарвавшихся наглецов на место, и вершить справедливость ему поможет верный молот и пламенная мощь самих гор.

Шен

ch.Shen\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Shen

Shen

## Продолжение Приложения А

ch.Shen\_descripti  
on



Among the secretive, Ionian warriors known as the Kinkou, Shen serves as their leader, the Eye of Twilight. He longs to remain free from the confusion of emotion, prejudice, and ego, and walks the unseen path of dispassionate judgment between the spirit realm and the physical world. Tasked with enforcing the equilibrium between them, Shen wields blades of steel and arcane energy against any who would threaten it.

Шен – это Око сумрака, лидер тайной организации ионийских воинов, известной как Кинку. Он ограждает себя от сбивающих с толку эмоций, предрассудков и эго, следуя скрытой тропой беспристрастного суждения между царством духов и физическим миром. Шен обязан обеспечивать равновесие между двумя мирами и любой, кто грозит его нарушить, отведаёт его мечей из стали и магической энергии.

ch.Xayah\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Xayah

Xayah

Шая


ch.Xayah\_descrip  
tion



Deadly and precise, Xayah is a vastayan revolutionary waging a personal war to save her people. She uses her speed, guile, and razor-sharp feather blades to cut down anyone who stands in her way. Xayah fights alongside her partner and lover, Rakan, to protect their dwindling tribe and restore their race to her vision of its former glory.

Смертоносная и не знающая промаха, Шая – вастайи-бунтарка, которая в одиночку вступила в священную войну во имя спасения своего народа. Любого, кто встанет у нее на пути, Шая порежет на ленточки, ведь на ее стороне хитрость, быстрота, а еще острые, как бритва, перья. К счастью, защищая свой угасающий род, Шая сражается не одна: вместе с ней всегда и повсюду верный соратник и любовник Рэйкан. Вместе они намерены вернуть вастайи былую славу.

## Продолжение Приложения А

ch.Riven_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Riven	Riven	Ривен
ch.Riven_description		Once a swordmaster in the warhosts of Noxus, Riven is an expatriate in a land she previously tried to conquer. She rose through the ranks on the strength of her conviction and brutal efficiency, and was rewarded with a legendary runic blade and a warband of her own. However, on the Ionian front, Riven's faith in her homeland was tested and ultimately broken. Having severed all ties to the empire, she now seeks to find her place in a shattered world, even as rumors abound that Noxus itself has been reforged...	Когда-то Ривен была мастером меча в Ноксусе, но теперь она – изгнанница, вынужденная скрываться на земле, которую прежде пыталась завоевать. Она быстро поднялась по карьерной лестнице благодаря своим убеждениям и сноровке, в конце концов получив в награду легендарный рунический клинок и командование над целым отрядом. Однако во время завоевания Ионии ее вера в родную страну подверглась испытанию и в итоге была сломлена. Оборвав все связи с империей, Ривен стремится найти свое место в расколотом мире, который уже полнится слухами о реформе и укреплении Ноксуса... Пантеон
ch.Pantheon_title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Pantheon	Pantheon	Пантеон

## Продолжение Приложения А

ch.Pantheon\_desc  
tption



Once an unwilling host to the Aspect of War, Atreus survived when the celestial power within him was slain, refusing to succumb to a blow that tore stars from the heavens. In time, he learned to embrace the power of his own mortality, and the stubborn resilience that goes along with it. Atreus now opposes the divine as Pantheon reborn, his unbreakable will fueling the fallen Aspect's weapons on the field of battle.

Когда-то Атрей был невольным вместилищем Сущности Войны. Он пережил гибель этой божественной силы, выстояв после удара, сбросившего звезды с небес. Со временем он осознал и принял силу собственной смертности и упрямую стойкость, которая ей сопутствует. Теперь Атрей сражается с божествами как возрожденный Пантеон, и его несокрушимая воля наполняет силой оружие павшей Сущности.

ch.MissFortune\_t  
itle

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\MissFortune

Miss Fortune

Мисс Фортуна

## Продолжение Приложения А

ch.MissFortune\_  
description



A Bilgewater captain famed for her looks but feared for her ruthlessness, Sarah Fortune paints a stark figure among the hardened criminals of the port city. As a child, she witnessed the reaver king Gangplank murder her family—an act she brutally avenged years later, blowing up his flagship while he was still aboard. Those who underestimate her will face a beguiling and unpredictable opponent... and, likely, a bullet or two in their guts.

Капитан из Билджвотера, известная своей красотой и безжалостностью, Сара Фортуна – это значительная фигура среди закоренелых преступников портового города. Еще ребенком она стала свидетелем того, как король разбойников Гангпланк убил ее семью, а спустя много лет она жестоко поквиталась с ним, взорвав его флагман, когда он находился на борту. Те, кто недооценивает ее милое личико, рискуют столкнуться с привлекательным и непредсказуемым противником... и умереть от переизбытка свинца в организме.  
Олаф

ch.Olaf\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Olaf Olaf

ch.Olaf\_descripti  
on



An unstoppable force of destruction, the axe-wielding Olaf wants nothing but to die in glorious combat. Hailing from the brutal Freljordian peninsula of Lokfar, he once received a prophecy foretelling his peaceful passing—a coward's fate, and a great insult among his people. Seeking death, and fueled by rage, he rampaged across the land, slaughtering scores of great warriors and legendary beasts in search of any opponent who could stop him. Now a brutal enforcer for the Winter's Claw, he seeks his end in the great wars to come.

Неудержимый разрушитель, вооруженный топорами Олаф хочет лишь одного – умереть в славном бою. Однажды он получил пророчество, которое сулило ему мирную смерть. Среди жителей Локфара – сурового фрельjordского полуострова, откуда он был родом, – такая кончина считалась бесславной; так заканчивали жизнь лишь труссы. Ищущий смерти и подпитываемый яростью, он бродил по земле, убивая одного за другим великих воинов и легендарных чудовищ, в поисках достойного противника, который сможет его остановить. Сейчас жестокий воин Когтя Зимы ждет грядущих войн, чтобы там и закончить свою жизнь.  
Насус

ch.Nasus\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Nasus

Nasus

ch.Nasus\_desc  
tion



Nasus is an imposing, jackal-headed Ascended being from ancient Shurima, a heroic figure regarded as a demigod by the people of the desert. Fiercely intelligent, he was a guardian of knowledge and peerless strategist whose wisdom guided the ancient empire of Shurima to greatness for many centuries. After the fall of the empire, he went into self-imposed exile, becoming little more than a legend. Now that the ancient city of Shurima has risen once more, he has returned, determined to ensure it never falls again.

Насус – существо с головой шакала родом из древней Шуримы. Жителями пустыни он почитался как полубог. Насус был одним из вознесшихся, он обладал острейшим умом, был хранителем знаний и несравненным стратегом, мудрость которого на протяжении многих веков вела древнюю империю к величию. После гибели Шуримы Насус ушел в добровольное отшельничество и со временем стал для всех не более чем легендой. Но когда древняя столица Шуримы возродилась, он вернулся, чтобы не допустить нового падения.

ch.Rammus\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Rammus

Rammus

ch.Rammus\_desc  
tion



Idolized by many, dismissed by some, mystifying to all, the curious being, Rammus, is an enigma. Protected by a Spiked Shell Spiked Shell, Rammus inspires increasingly disparate theories on his origin wherever he goes - from demigod, to sacred oracle, to a mere beast transformed by magic. Whatever the truth may be, Rammus keeps his own counsel and stops for no one as he roams the desert.

Раммус

Многие его боготворят, некоторые – не воспринимают всерьез, но для всех он остается тайной. Раммус – удивительное и загадочное существо с шипастым панцирем. Многие гадают о его происхождении: то ли он полубог, то ли священный оракул, то ли просто чудовище, созданное чьим-то волшебством. Какова бы ни была истина, Раммус держит ее при себе. И в скитаниях по пустыне его никому не остановить.



Продолжение Приложения А

ch.Singed\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Singed

Singed

Синджед

ch.Singed\_description



Singed is a Zaunite alchemist of unmatched intellect, who has devoted his life to pushing the boundaries of knowledge—with no price, even his own sanity, too high to pay. Is there a method to his madness? His concoctions rarely fail, but it appears to many that Singed has lost all sense of humanity, leaving a toxic trail of misery and terror in his wake.

Синджед – заунский алхимик с непревзойденным интеллектом, посвятивший всю свою жизнь науке и поиску новых знаний. За них он готов отдать что угодно, даже собственный рассудок. Есть ли логика в его безумных поступках? Отвары Синджеда почти всегда действуют безупречно, но многие считают, что он полностью утратил человечность и оставляет за собой ядовитый след из страданий и ужаса.

ch.Udyr\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Udyr

Udyr

Удир

Продолжение Приложения А

ch.Udyr\_descripti  
on



Udyr is more than a man—he is a vessel for the untamed power of primal Freljordian animal spirits. When tapping into their bestial natures, he can harness different strengths, channeling untold speed, resilience, and brutal ferocity. With their combined might, Udyr will turn back all those who dare to harm the natural order of the world.

Удир – больше чем человек, он –местилище неукротимой силы древних фрельjordских духов зверей. Давая волю звериной природе, Удир обретает силу разных животных: невероятную скорость, стойкость и свирепую ярость. Объединив в себе эти дары, Удир легко одолевает всякого, кто посмеет восстать против природы.

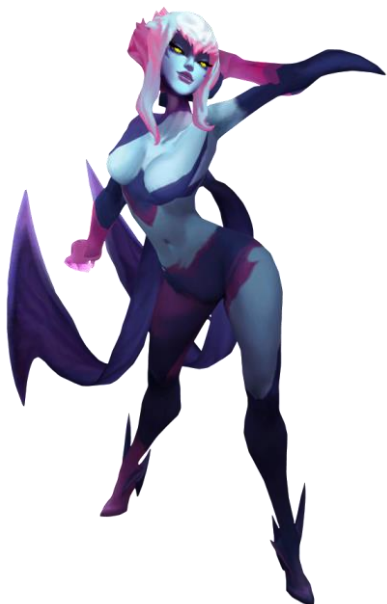
ch.Evelynn\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Evelynn

Evelynn

Эвелинн

ch.Evelynn\_desc  
iption



Within the dark seams of Runeterra, the demon Evelynn searches for her next victim. She lures in prey with the voluptuous façade of a human female, but once a person succumbs to her charms, true form is unleashed. She then subjects her victim to unspeakable torment, gratifying herself with their pain. To the demon, these liaisons are innocent flings. To the rest of Runeterra, they are ghoulish tales of lust gone awry and horrific reminders of the cost of wanton desire.

В самых темных уголках Рунтерры демонесса Эвелинн выслеживает новую жертву. Приняв облик соблазнительной красотки, она приманивает неосторожных людишек, но стоит несчастному поддаться ее чарам, как она раскрывает свою истинную сущность. Демонесса подвергает жертву страшным мучениям и лакомится чужими страданиями. Для нее это всего лишь случайная прихоть. Для всех остальных жителей Рунтерры – жуткое напоминание о том, к чему приводит необузданная страсть.

ch.Urgot\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Evelynn

Urgot

Ургот

ch.Urgot\_descript  
ion



Once a powerful Noxian headsmen, Urgot was betrayed by the empire for which he had killed so many. Bound in iron chains, he was forced to learn the true meaning of strength in the Dredge—a prison mine deep beneath Zaun. Emerging in a disaster that spread chaos throughout the city, he now casts an imposing shadow over its criminal underworld. Raising his victims on the very chains that once enslaved him, he will purge his new home of the unworthy, making it a crucible of pain.

Когда-то Ургот был Верховным Палачом Ноксуса и пользовался огромной властью. Но затем последовали предательство и опала: Ургота заковали в кандалы и отправили на каторгу в глубочайший заунский рудник – Яму. Там Ургот постиг истинную природу силы. И когда он освободился, по Зауну прокатилась волна насилия и разрушения. Теперь Ургот – внушительная фигура в преступном мире; он славится тем, что захлестывает свои жертвы цепями, в которые был раньше закован. Бывший узник превратит свой новый дом в горнило боли и очистит город от недостойных.  
Катарина

ch.Katarina\_title    League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Katarina    Katarina

ch.Katarina\_desc  
ption



Decisive in judgment and lethal in combat, Katarina is a Noxian assassin of the highest caliber. Eldest daughter to the legendary General Du Couteau, she made her talents known with swift kills against unsuspecting enemies. Her fiery ambition has driven her to pursue heavily guarded targets, even at the risk of endangering her allies—but no matter the mission, Katarina will not hesitate to execute her duty amid a whirlwind of serrated daggers.

Решительная в суждениях и смертоносная в бою, Катарина – ноксианская убийца высочайшего класса. Старшая дочь легендарного генерала дю Кото славится своим умением быстро убивать ничего не подозревающих врагов. Высокие амбиции побуждают ее охотиться на хорошо охраняемые цели, несмотря на риск подвергнуть опасности своих союзников. Какая бы задача ни стояла перед Катариной, она без колебаний выполнит ее, сопровождаемая вихрем из зазубренных кинжалов. Ли Син

ch.LeeSin\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\LeeSin

Lee Sin

ch.LeeSin\_title



A master of Ionia's ancient martial arts, Lee Sin is a principled fighter who channels the essence of the dragon spirit to face any challenge. Though he lost his sight many years ago, the warrior-monk has devoted his life to protecting his homeland against any who would dare upset its sacred balance. Enemies who underestimate his meditative demeanor will endure his fabled burning fists and blazing roundhouse kicks.

Мастер древних ионийских боевых искусств Ли Син – принципиальный боец, готовый справиться с любой проблемой с помощью сущности драконьего духа. Несмотря на то, что этот воин-монах лишился зрения много лет назад, он посвятил жизнь защите своей родины ото всех, кто осмелится нарушить ее священный баланс. Враги, недооценившие его внешнее спокойствие, рискуют познакомиться с легендарными горящими кулаками и пылающими круговыми ударами ногами.

## Продолжение Приложения А

ch.Cassiopeia\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Cassiopeia

Cassiopeia

Кассиопея



Cassiopeia is a deadly creature bent on manipulating others to her will. Youngest and most beautiful daughter of the noble Du Couteau family of Noxus, she ventured deep into the crypts beneath Shurima in search of ancient power. There, she was bitten by a gruesome tomb guardian, whose venom transformed her into a viper-like predator. Cunning and agile, Cassiopeia now slithers under the veil of night, petrifying her enemies with her baleful gaze.

Кассиопея – смертельно опасное существо, подчиняющее других своей зловещей воле. Самая молодая и прекрасная дочь благородной семьи дю Кото из Ноксуса, Кассиопея отважилась отправиться вглубь склепов Шуримы в поисках древней силы. Там ее укусила ужасная хранительница гробницы, чей яд превратил ее в змееподобную хищницу. Хитрая и проворная, Кассиопея теперь скользит под покровом ночи, обращая в камень врагов своим губительным взглядом.

ch.Caitlyn\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Caitlyn

Caitlyn

Кейтлин

## Продолжение Приложения А

ch.Caitlyn\_title



Renowned as its finest peacekeeper, Caitlyn is also Piltover's best shot at ridding the city of its elusive criminal elements. She is often paired with Vi, acting as a cool counterpoint to her partner's more impetuous nature. Even though she carries a one-of-a-kind hextech rifle, Caitlyn's most powerful weapon is her superior intellect, allowing her to lay elaborate traps for any lawbreakers foolish enough to operate in the City of Progress.

Кейтлин – талантливый миротворец и главная надежда Пилтовера на избавление от неуловимых преступных элементов. Как правило, она работает в паре с Вай, уравновешивая своим хладнокровием вспылчивый нрав напарницы. Кейтлин владеет единственной в своем роде хекстековой винтовкой, однако самое мощное ее оружие – это превосходный интеллект, позволяющий разрабатывать сложнейшие ловушки для любых преступников, которые посмели орудовать в Городе прогресса. Браум

ch.Braum\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Braum

Braum



ch.Braum\_title



Blessed with massive biceps and an even bigger heart, Braum is a beloved Iceborn hero of the Freljord. Every mead hall north of Frostheld toasts his legendary strength and tells tales of how he felled a forest of oaks in a single night, and punched an entire mountain into rubble. With his shield, an enchanted vault door forged in ages past, Braum roams the frozen north as a cheerful protector, helping the vulnerable as he works toward his dream of a peaceful Freljord.

Наделенный огромными мускулами и еще большим сердцем, Браум – любимый герой Фрельйорда. В каждой таверне к северу от Фростхелда пьют за его легендарную силу, утверждая, что он вырубил целый дубовый лес всего за ночь и голыми руками снес гору. С зачарованной дверью хранилища вместо щита Браум путешествует по морозному северу, озаряя все вокруг своей широкой улыбкой и протягивая руку помощи каждому, кто в ней нуждается.

ch.Corki\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Corki

Corki

Корки

ch.Corki\_title



The yordle pilot Corki loves two things above all others: flying, and his glamorous mustache... though not necessarily in that order. After leaving Bandle City, he settled in Piltover and fell in love with the wondrous machines he found there. He dedicated himself to the development of flying contraptions, leading an aerial defense force of seasoned veterans known as the Screaming Yipsnakes. Calm under fire, Corki patrols the skies around his adopted home, and has never encountered a problem that a good missile barrage

Больше всего на свете йордлский пилот Корки любит две вещи: полеты и свои очаровательные усы... и не обязательно в таком порядке. Покинув Бандл Сити, он поселился в Пилтовере, влюбившись в чудесные машины, которыми славился город. Он посвятил себя разработке летательных приспособлений и возглавил отряд воздушной обороны из опытных ветеранов, известный как "Воздушные змеи". Корки не страшен вражеский огонь – с присущим ему



Продолжение Приложения А

couldn't solve.

спокойствием он патрулирует небеса над своим новым домом, считая, что нет такой проблемы, которую не смог бы решить хороший ракетный обстрел.  
Люциан

ch.Lucian\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Lucian

Lucian

ch.Lucian\_title



Lucian, a Sentinel of Light, is a grim hunter of undying spirits, pursuing them relentlessly and annihilating them with his twin relic pistols. After the wraith Thresh slew his wife, Lucian embarked on the path of vengeance—but even with her return to life, his rage is undiminished. Merciless and single-minded, Lucian will stop at nothing to protect the living from the long-dead horrors of the Black Mist.

Люциан – Страж света, суровый охотник на неуспокоенных призраков. Он преследует их без устали и уничтожает при помощи двух старинных пистолетов. Когда призрак Треш убил его жену, Люциан пошел тропой отмщения – и пыл его не угас даже после того, как Сенна вернулась в мир живых. Люциан поставил себе единственную цель и пойдет на все, чтобы защитить живых от кошмарных обитателей черного тумана.

ch.Galio\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Galio

Galio

Галио



ch.Darius\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Darius

Darius

Outside the Great City of Demacia, the stone colossus Galio keeps vigilant watch. Built as a bulwark against enemy mages, he often stands motionless for decades until the presence of powerful magic stirs him to life. Once activated, Galio makes the most of his time, savoring the thrill of a fight and the rare honor of defending his countrymen. But his triumphs are always bittersweet, for the magic he destroys is also his source of reanimation, and each victory leaves him dormant once again.

За городскими стенами блистательной Демасии несет свой неусыпный дозор каменный колосс Галио. Созданный как преграда вражеским магам, обычно он стоит неподвижно целыми десятилетиями – пока присутствие мощного волшебства не пробуждает его к жизни. И когда Галио оживает, он готов сполна насладиться битвой и с честью защитить горожан. Но радость от его триумфов всегда горька, ибо он пробуждается магией, которую сам же впоследствии уничтожает. Каждая новая победа погружает его обратно в спячку.

Дариус

ch.Darius\_title



There is no greater symbol of Noxian might than Darius, the nation's most feared and battle-hardened leader. Rising from humble origins to become the Hand of Noxus, he cleaves through the empire's enemies—many of them Noxians themselves. Knowing that he never doubts his cause is just, and never hesitates once his axe is raised, those who stand against the commander of the Trifarian Legion can expect no mercy.

Нет большего символа ноксианской мощи, чем Дариус – устрашающий командир своего народа, закаленный в бесчисленных сражениях. Несмотря на свое скромное происхождение, он заслужил титул Рука Ноксуса – порубив на куски множество врагов империи, среди которых было немало ноксианцев. Дариус никогда не сомневается в справедливости своего дела и никогда не колеблется, когда замахивается топором, так что те, кто выступает против лидера Трифарианского легиона, могут не надеяться на снисхождение. Свейн

ch.Swain\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Swain Swain

ch.Swain\_title



Jericho Swain is the visionary ruler of Noxus, an expansionist nation that reveres only strength. Though he was cast down and crippled in the Ionian wars, his left arm severed, he seized control of the empire with ruthless determination...and a new, demonic hand. Now, Swain commands from the front lines, marching against a coming darkness that only he can see—in glimpses gathered by shadowy ravens from the corpses all around him. In a swirl of sacrifice and secrets, the greatest secret of all is that the true enemy lies within.

Джерико Свейн – дальновидный правитель Ноксуса, нации, которая стремится к завоеваниям и уважает только силу. В войне с Ионией он был разбит и искалечен, но все же сумел решительно и безжалостно захватить власть над империей. В этом ему помогла демоническая левая рука, заменившая ту, которую он потерял на войне. Теперь Свейн лично ведет свои войска в бой, бесстрашно маршируя навстречу грядущей тьме, которую не видит никто, кроме него – тьме в глазах призрачного воронья, кружащего над трупами. Но самый страшный секрет в этом вихре жертв и тайн заключается в том, что главный враг и есть он сам.

ch.TwistedFate\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\TwistedFate

Twisted Fate

Твистед Фэйт

ch.TwistedFate\_title



Twisted Fate is an infamous cardsharp and swindler who has gambled and charmed his way across much of the known world, earning the enmity and admiration of the rich and foolish alike. He rarely takes things seriously, greeting each day with a mocking smile and an insouciant swagger. In every possible way, Twisted Fate always has an ace up his sleeve.

Твистед Фэйт – настоящий шулер и аферист, покоровший полсвета своими авантюрами и сыскавший недобрую славу среди богатых дурней. Этот плут ничего не воспринимает всерьез и ведет себя как павлин. Довольная ухмылка не слезает с его лица, а в рукаве всегда припрятан туз. На всякий случай.

ch.Renekton\_title League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Renekton Renekton

Ренектон

ch.Renekton\_title



Renekton is a terrifying, rage-fueled Ascended being from the scorched deserts of Shurima. Once, he was his empire's most esteemed warrior, leading the armies of Shurima to countless victories. However, after the empire's fall, Renekton was entombed beneath the sands, and slowly, as the world turned and changed, he succumbed to insanity. Now free once more, he is utterly consumed with finding and killing his brother, Nasus, who he blames, in his madness, for the centuries he spent in darkness.

Ренектон – ужасное вознесшееся существо из опаленной пустыни Шурима, движимое яростью. Некогда он был самым почитаемым воином империи и вел ее армии к многочисленным победам. Но когда империя пала, Ренектона погребли пески; и пока мир наверху менялся, воин понемногу сходил с ума. Теперь, вновь обретая свободу, он одержим мыслью разыскать и убить своего брата Насуса, которого обезумевший Ренектон винит за свое многовековое заточение во тьме.

ch.Gragas\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Gragas

ch.Gragas\_title



Gragas

Equal parts jolly and imposing, Gragas is a massive, rowdy brewmaster on his own quest for the perfect pint of ale. Hailing from parts unknown, he now searches for rare ingredients among the unblemished wastes of the Freljord, trying each recipe as he goes. Often intoxicated and extremely impulsive, he is legendary for the brawls he starts, which often end in all-night parties and widespread property damage. Any appearance from Gragas must surely foreshadow drinking and destruction—in that order.

Грагас

Одновременно веселый и вальяжный Грагас – известный дебошир-пивовар, который мечтает найти и выпить идеальную пинту эля. Его происхождение неизвестно, но сейчас он ищет редкие ингредиенты среди подходящих отходов во Фрельйорде, каждый раз пробуя новый рецепт. Вечно пьяный и чрезвычайно импульсивный, он славится драками, им же и начатыми, которые в итоге перерастают в ночное гулянье и масштабную порчу имущества.

ch.Aphelios\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Aphelios

Aphelios

ch.Aphelios\_title



Emerging from moonlight's shadow with weapons drawn, Aphelios kills the enemies of his faith in brooding silence—speaking only through the certainty of his aim, and the firing of each gun. Though fueled by a poison that renders him mute, he is guided by his sister Alune in her distant temple sanctuary from where she pushes an arsenal of moonstone weapons into his hands. For as long as the moon shines overhead, Aphelios will never be alone.

Любое появление Грагаса обязательно сопровождается попойками и разрушениями – именно в таком порядке.  
Афелий

Афелий выходит из тени, которую отбрасывает лунный свет, и убивает врагов своей веры в зловещем молчании. Уверенность в своей правоте и пистолеты из лунного камня красноречивее любых слов. Афелий потерял способность говорить из-за принимаемого яда, но его сестра Алуна указывает ему путь. Она находится в далеком святилище и создает для него целый арсенал волшебного оружия. Пока над головой сияет луна, Афелий не одинок.

ch.Akali\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Akali

Akali

Акали



ch.Akali\_title



Abandoning the Kinkou Order and her title of the Fist of Shadow, Akali now strikes alone, ready to be the deadly weapon her people need. Though she holds onto all she learned from her master Shen, she has pledged to defend Ionia from its enemies, one kill at a time. Akali may strike in silence, but her message will be heard loud and clear: fear the assassin with no master.

Акали не отвергла учение Шена, но отеклась от Кинку и титула Кулака тени. Теперь она действует в одиночку; она стала оружием, защищающим народы Ионии. Акали наносит смертельный удар неслышно, ведь без слов понятно: «Убийца без хозяина опасен вдвойне».

ch.AurelionSol\_title  
ch.AurelionSol\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Aurelion Sol



Aurelion Sol

Aurelion Sol once graced the vast emptiness of the celestial realm with wonders of his own devising, but was tricked by the Aspects of Targon into revealing the secrets of a sun that he himself created. His awesome power was channeled into immortal god-warriors to protect the apparently insignificant world of Runeterra—now, desiring a return to his mastery of the cosmos, Aurelion Sol will drag the very stars from the sky, if he must, in order to regain his freedom.

Аурелион Сол

Когда-то Аурелион Сол украсил космическую пустоту несметными чудесами. Теперь его силой распоряжаются обитатели Таргона, хитростью заполучившие тайны солнца, которые он создал сам. Его великая мощь была направлена на бессмертных воинов-богов, чтобы защитить, казалось бы, беззащитный мир Рунтерры. Чтобы вновь обрести свободу и вернуться к своему ремеслу, Аурелион Сол готов обрушить звезды с небес.



## Продолжение Приложения А

ch.Yorick\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Yorick

Yorick

Йорик

ch.Yorick\_title



The last survivor of a long-forgotten religious order, Yorick is both blessed and cursed with power over the dead. Trapped on the Shadow Isles, his only companions are the rotting corpses and shrieking spirits that he gathers to him. Yorick's monstrous actions belie his noble purpose: to free his home from the curse of the Ruination.

Последний жрец давно забытого религиозного ордена, Йорик наделен властью над мертвыми. Это для него и благословение, и проклятье. Он заперт на Сумрачных островах, где его окружают лишь разлагающиеся тела бывших соратников и стенающие духи, которых он призывает к себе. За чудовищными деяниями Йорика кроется благородная задача: освободить родные места от проклятия Погибели.

ch.XinZhao\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\XinZhao

Xin Zhao

ch.XinZhao\_title



Xin Zhao is a resolute warrior loyal to the royal family of Demacia. Once condemned to the fighting pits of Noxus, he survived countless gladiatorial bouts. It was not until he faced the forces of King Jarvan III in battle that he decided to relinquish his past life, in favor of serving what he saw as a more honorable cause. Armed with his favored three-talon spear, Xin Zhao now fights for his adopted kingdom, audaciously challenging any foe, no matter the odds.

Ксин Жао – непоколебимый воин и верный слуга правящей династии Лайтшилдов. В прошлом он был вынужден сражаться в бойцовых ямах Ноксуса и пережил бесчисленное множество гладиаторских боев. Когда войска Демасии под предводительством короля Джарвана III освободили его, он отказался от своей прошлой жизни и присягнул на верность тому, что считал более почетным делом. Вооруженный копьем с тремя лезвиями, Ксин Жао сражается за свое новое королевство, смело бросая вызов любому врагу, каким бы сильным он ни был.  
Владимир

ch.Vladimir\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Vladimir

Vladimir

ch.Vladimir\_title



A fiend with a thirst for mortal blood, Vladimir has influenced the affairs of Noxus since the empire's earliest days. In addition to unnaturally extending his life, his mastery of hemomancy allows him to control the minds and bodies of others as easily as his own. In the flamboyant salons of the Noxian aristocracy, this has enabled him to build a fanatical cult of personality around himself—while in the lowest back alleys, it allows him to bleed his enemies dry.

Изувер, жаждущий крови мертвых, Владимир играл не последнюю роль в становлении Ноксуса еще с самых ранних дней империи. Магия крови позволяет ему не только продлевать свою жизнь, но и с легкостью управлять умами и телами других. Благодаря этому умению он создал фанатичный культ собственной личности в роскошных салонах ноксианской аристократии. А в темных переулках оно же помогает ему с легкостью находить жертв и высасывать из них всю кровь до последней капли.

ch.Warwick\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Warwick

Warwick

Варвик

ch.Warwick\_title



Warwick is a monster who hunts the gray alleys of Zaun. Transformed by agonizing experiments, his body is fused with an intricate system of chambers and pumps, machinery filling his veins with alchemical rage. Bursting out of the shadows, he preys upon those criminals who terrorize the city's depths. Warwick is drawn to blood, and driven mad by its scent. None who spill it can escape him.

Варвик – монстр, подстерегающий своих жертв в темных переулках Зауна. В результате мучительных экспериментов его тело обросло целой сетью из труб и резервуаров, наполняющих его вены алхимической яростью. Преступники, наводящие ужас на городские трущобы, сами становятся добычей этого стремительного охотника. Запах крови не просто влечет Варвика – он приводит его в бешенство, поэтому знайте, что если вы прольете первую каплю крови в его присутствии, то скоро прольете и последнюю.

ch.Vi\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Vi

Vi

Вай

ch.Vi\_title



Once a criminal from the mean streets of Zaun, Vi is a hotheaded, impulsive, and fearsome woman with only a very loose respect for authority figures. Growing up all but alone, Vi developed finely honed survival instincts as well as a wickedly abrasive sense of humor. Now working with the Wardens to keep the peace in Piltover, she wields mighty hextech Excessive Force gauntlets that can punch through walls—and suspects—with equal ease.

Вай опасна, вспыльчива, импульсивна и не признает авторитетов. Она выросла в трущобах Зауна и с детства была предоставлена самой себе, полагаясь лишь на инстинкт выживания, что не могло не отразиться на ее характере и чувстве юмора. Теперь, когда она нашла свое место среди Хранителей Пилтовера, перед мощью ее хекстековых перчаток не устоит ни стена, ни преступник.

ch.Vel'Koz\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Vel'Koz

Vel'Koz

Вел'Коз

ch.Vel'Koz\_title



It is unclear if Vel'Koz was the first Voidborn to emerge on Runeterra, but there has certainly never been another to match his level of cruel, calculating sentience. While his kin devour or defile everything around them, he seeks instead to scrutinize and study the physical realm—and the strange, warlike beings that dwell there—for any weakness the Void might exploit. But Vel'Koz is far from a passive observer, striking back at threats with deadly plasma, or by disrupting the very fabric of the world itself.

Неясно, был ли Вел'Коз первым порождением Бездны, появившимся на Рунтерре, но одно известно наверняка – никто не сравнится с ним в жестокости и расчетливости. Пока его сородичи пожирают и оскверняют все вокруг, он тщательно исследует и изучает физический мир и населяющих его странных воинственных существ, чтобы найти уязвимые места, которыми может воспользоваться Бездна. Но Вел'Коз далеко не пассивный наблюдатель – в случае угрозы он уничтожает врага

ch.Vayne \_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Vayne

Vayne

ch.Vayne \_title



Shauna Vayne is a deadly, remorseless Demacian monster hunter, who has dedicated her life to finding and destroying the demon that murdered her family. Armed with a wrist-mounted crossbow and a heart full of vengeance, she is only truly happy when slaying practitioners or creations of the dark arts, striking from the shadows with a flurry of silver bolts.

смертоносной плазмой и даже способен нарушить саму материю реальности.  
Вейн

Шона Вейн – смертоносная и безжалостная охотница на монстров из Демасии, посвятившая свою жизнь тому, чтобы выследить и уничтожить демона, убившего ее семью. Ее запястья оборудованы арбалетами, а сердце переполнено жаждой мести. Она нападает из тени в вихре серебряных стрел и по-настоящему счастлива лишь тогда, когда ей удастся убить адепта черной магии или любое ее порождение.

Зиггс

ch.Ziggs \_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Ziggs

Ziggs

ch.Ziggs \_title




With a love of big bombs and short fuses, the yordle Ziggs is an explosive force of nature. As an inventor's assistant in Piltover, he was bored by his predictable life and befriended a mad, blue-haired bomber named Jinx. After a wild night on the town, Ziggs took her advice and moved to Zaun, where he now explores his fascinations more freely, terrorizing the chem-barons and regular citizens alike in his never ending quest to blow

Зиггс – воплощенная сила природы, йордлский поклонник больших бомб и коротких фитилей. Когда-то он был помощником изобретателя в Пилтовере, но предсказуемая жизнь скоро ему наскучила, и он сошелся с безумной синеволосой любительницей взрывов Джинкс. После сумасшедшей ночи в городе Зиггс последовал ее совету и отправился в Заун. Теперь он занимается тем, что ему



Продолжение Приложения А

		stuff up.		действительно по душе: взрывает все подряд, терроризируя химбаронов и обычных жителей. Зои
ch.Zoe _title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Zoe	Zoe		
ch.Zoe _title		As the embodiment of mischief, imagination, and change, Zoe acts as the cosmic messenger of Targon, heralding major events that reshape worlds. Her mere presence warps the arcane mathematics governing realities, sometimes causing cataclysms without conscious effort or malice. This perhaps explains the breezy nonchalance with which Zoe approaches her duties, giving her plenty of time to focus on playing games, tricking mortals, or otherwise amusing herself. An encounter with Zoe can be joyous and life affirming, but it is always more than it appears and often extremely dangerous.		Зои – это воплощение озорства, фантазии и изменений. Она выполняет роль космической посланницы Таргона, возвещая о грандиозных событиях, которые преобразуют миры. Одним своим присутствием Зои трансформирует магические законы реальности, иногда ненароком устраивая катаклизмы без всякого злого умысла. Это, вероятно, объясняет всю ту небрежность, с которой она подходит к выполнению задач – особенно учитывая, сколько времени она тратит на игры, подшучивание над смертными и прочие развлечения. Встреча с Зои может показаться веселой и жизнеутверждающей, но на самом деле это всегда нечто большее и зачастую оно чрезвычайно опасно. Зед
ch.Zed _title	League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Zed	Zed		



## Продолжение Приложения А



Utterly ruthless and without mercy, Zed is the leader of the Order of Shadow, an organization he created with the intent of militarizing Ionia's magical and martial traditions to drive out Noxian invaders. During the war, desperation led him to unlock the secret shadow form—a malevolent spirit magic as dangerous and corrupting as it is powerful. Zed has mastered all of these forbidden techniques to destroy anything he sees as a threat to his nation, or his new order.

Жестокий и безжалостный Зед возглавляет орден Тени – организацию, которую он создал, чтобы превратить магическое и боевое искусство Ионии в оружие против ноксианских захватчиков. Во время войны отчаяние заставило его обратиться к темной духовной магии – могущественной, но разрушительной. Это позволило ему освоить тайную теньевую форму. Зед в совершенстве владеет приемами запрещенной магии и может уничтожить любого врага своей родины или своего нового ордена.  
Джинкс

ch.Jinx\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Jinx

Jinx

Продолжение Приложения А

ch.Jinx\_title



A manic and impulsive criminal from Zaun, Jinx lives to wreak havoc without care for the consequences. With an arsenal of deadly weapons, she unleashes the loudest blasts and brightest explosions to leave a trail of mayhem and panic in her wake. Jinx despises boredom, and gleefully brings her own chaotic brand of pandemonium wherever she goes.

Джинкс, полоумная и безрассудная преступница из Зауна, привыкла сеять разрушения, не заботясь о последствиях. Вооружившись целым арсеналом смертоносных средств, она устраивает самые громкие взрывы и самые дерзкие диверсии, оставляя за собой разгром и панику. Джинкс презирает скуку – и поэтому всегда рада учинить хаос и кромешный ад, где бы она ни оказалась.

ch.Kled\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Kled Kled

Клед

ch.Kled\_title



A warrior as fearless as he is ornery, the yordle Kled embodies the furious bravado of Noxus. Many claim Kled has fought in every campaign the warhosts have waged, acquired every military title, and never once backed down from a fight. Though the truth of the matter is often questionable, one part of his legend is always the same: charging into battle on his un-trusty steed, Skaarl, Kled fights to protect what's his... and takes whatever else he can get.

Бесстрашный и вспыльчивый воин-йордл Клед – это воплощение безудержной бравады Ноксуса. Он заслужил любовь имперских солдат, недоверие офицеров и отвращение знати. Многие утверждают, что Клед участвовал во всех кампаниях легионов Ноксуса, «заслужил» все возможные воинские звания и никогда не отступал с поля боя. Истинность этих историй довольно сомнительна, но одна часть легенды о Кледе наверняка правдива: влетая в бой верхом на своей трусоватой ящерице Скарл, Клед яростно защищает то, что принадлежит ему... и отнимает все, что принадлежит другим.  
Тристана

ch.Tristana\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Tristana Tristana

ch.Tristana\_title



While many other yordles channel their energy into discovery, invention, or just plain mischief-making, Tristana was always inspired by the adventures of great warriors. She had heard much about Runeterra, its factions, and its wars, and believed her kind could become worthy of legend too. Setting foot in the world for the first time, she took up her trusty cannon Boomer, and now leaps into battle with steadfast courage and optimism.

Многие йордлы направляют свою энергию на открытия, изобретения или обычное озорство, но Тристану всегда вдохновляли свершения великих воинов. Она много слышала о Рунтерре, ее народах и войнах и считает, что ее собственная раса тоже достойна быть воспетою в легендах. Отправляясь навстречу приключениям в первый раз, она взяла с собой верную пушку Бахалку, и теперь рвется в бой с непоколебимым мужеством и оптимизмом.

ch.Nami\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\ Nami

Nami

Нами

ch.Nami\_title



A headstrong young vastaya of the seas, Nami was the first of the Marai tribe to leave the waves and venture onto dry land, when their ancient accord with the Targonians was broken. With no other option, she took it upon herself to complete the sacred ritual that would ensure the safety of her people. Amidst the chaos of this new age, Nami faces an uncertain future with grit and determination, using her Tidecaller staff to summon the strength of the oceans themselves.

Нами – юная и упрямая морская вастайи. Когда было нарушено древнее соглашение с таргонцами, она стала первой из племени мараи, кто покинул волны и вышел на сушу. У нее не было другого выбора, кроме как завершить священный ритуал, который должен был обеспечить безопасность ее народу. Посреди хаоса новой эпохи Нами смотрит в неопределенное будущее с мужеством и решимостью, готовая воззвать к силе океанов с помощью своего посоха Повелительницы

## Продолжение Приложения А

ch.NunuWillump  
\_title  
ch.NunuWillump  
\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\NunuWillump



Nunu & Willump

Once upon a time, there was a boy who wanted to prove he was a hero by slaying a fearsome monster—only to discover that the beast, a lonely and magical yeti, merely needed a friend. Bound together by ancient power and a shared love of snowballs, Nunu and Willump now ramble wildly across the Freljord, breathing life into imagined adventures. They hope that somewhere out there, they will find Nunu’s mother. If they can save her, maybe they will be heroes after all...

морей.  
Нуну и Виллумп

Жил-был мальчик, который мечтал победить ужасное чудовище, чтобы стать героем. Но когда он наконец встретил монстра, оказалось, что этот волшебный йети просто одинок и хочет найти друга. Нуну и Виллумп обожали играть в снежки и быстро нашли общий язык (хотя и не без помощи древних сил). Теперь они вместе странствуют по всему Фрельйорду, наяву переживая приключения, о которых прежде лишь мечтали. Оба надеются, что смогут найти и спасти маму Нуну. Тогда-то они точно станут героями!

ch.Sona\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Sona

Sona

Сона

ch.Sona\_title



Sona is Demacia's foremost virtuoso of the stringed etwahl, speaking only through her graceful chords and vibrant arias. This genteel manner has endeared her to the highborn, though others suspect her spellbinding melodies to actually emanate magic—a Demacian taboo. Silent to outsiders but somehow understood by close companions, Sona plucks her harmonies not only to soothe injured allies, but also to strike down unsuspecting enemies.

Сона – самый выдающийся виртуоз в Демасии. Она общается только с помощью сладкозвучных аккордов и впечатляющих арий своей струнной этвали. Благодаря элегантной манере исполнения Сона снискала любовь знати, но некоторые считают, что ее волшебная музыка и в самом деле источает магию, которая в Демасии под запретом. Посторонние не услышат от нее ни звука, но самые близкие друзья каким-то образом понимают ее. Своими мелодиями Сона не только успокаивает раненых союзников, но и поражает ничего не подозревающих врагов.  
Джин

ch.Jhin\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Jhin

Jhin

ch.Jhin\_title



Jhin is a meticulous criminal psychopath who believes murder is art. Once an Ionian prisoner, but freed by shadowy elements within Ionia's ruling council, the serial killer now works as their cabal's assassin. Using his Whisper gun as his paintbrush, Jhin creates works of artistic brutality, horrifying victims and onlookers. He gains a cruel pleasure from putting on his gruesome theater, making him the ideal choice to send the most powerful of messages: terror.

Джин – щепетильный преступник-психопат, который считает убийство искусством. Бывший когда-то ионийским заключенным, он был освобожден при содействии группы заговорщиков внутри правящего совета Ионии и теперь работает на них в качестве наемного убийцы. Орудя ружьем, как кистью, Джин создает полотна из художественной жестокости, наводя ужас на своих жертв и случайных зрителей. Он получает мрачное удовольствие от своих жестоких представлений, у которых лишь одна цель – сеять страх.

ch.Nidalee\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Nidalee

Nidalee



ch.Nidalee\_title



Raised in the deepest jungle, Nidalee is a master tracker who can shapeshift into a ferocious cougar at will. Neither wholly woman nor beast, she viciously defends her territory from any and all trespassers, with carefully placed traps and deft spear throws. She cripples her quarry before pouncing on them in feline form—the lucky few who survive tell tales of a wild woman with razor-sharp instincts, and even sharper claws...

Выросшая в диких джунглях, Нидали – умелая охотница, которая способна по желанию превращаться в свирепую пуму. Отчасти женщина, отчасти зверь, она яростно защищает свою территорию от любых незваных гостей с помощью грамотно расставленных ловушек и точных бросков копья. Она ранит свою добычу, а затем набрасывается на нее в кошачьем облике – те, кому повезло выжить, рассказывают истории о дикой женщине с острыми, как бритва, инстинктами и еще более острыми когтями...

ch.Sylas\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Sylas Sylas

Сайлас

ch.Sylas\_title



Raised in one of Demacia's lesser quarters, Sylas of Dregbourne has come to symbolize the darker side of the Great City. As a boy, his ability to root out hidden sorcery caught the attention of the notorious mageseekers, who eventually imprisoned him for turning those same powers against them. Having now broken free, Sylas lives as a hardened revolutionary, using the magic of those around him to destroy the kingdom he once served... and his band of outcast mage followers seems to grow by the day.

Сайлас из Дрегборна вырос в неблагополучной части Демасии. Его судьба – наглядный пример того, что в этом королевстве далеко не всем живется хорошо. Когда он был еще мальчишкой, его умение видеть скрытые чары привлекло внимание грозных охотников на магов, которые вскоре бросили его в темницу за то, что Сайлас обратил свои способности против них. Но он сумел вырваться на свободу и возглавил мятеж против короны, которой прежде служил. Число его сподвижников растет с каждым днем, а сам Сайлас умело использует в бою магическую силу других чародеев.  
Каргус

ch.Karthus\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Karthus

Karthus

ch.Karthus\_title



The harbinger of oblivion, Karthus is an undying spirit whose haunting songs are a prelude to the horror of his nightmarish appearance. The living fear the eternity of undeath, but Karthus sees only beauty and purity in its embrace, a perfect union of life and death. When Karthus emerges from the Shadow Isles, it is to bring the joy of death to mortals as an apostle of the unliving.

Картус – предвестник забвения, о кошмарном появлении которого возвещают его печальные песни. Живые трепещут перед загробной жизнью, Картус же видит только красоту и чистоту ее объятий, только безупречное единство жизни и смерти. Картус, этот апостол небытия, приходит с Сумрачных островов, чтобы явить людям радость смерти.

ch.Nautilus\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Nautilus Nautilus

Наutilus

## Продолжение Приложения А

ch.Nautilus\_title



A lonely legend as old as the first piers sunk in Bilgewater, the armored goliath known as Nautilus roams the dark waters off the coast of the Blue Flame Isles. Driven by a forgotten betrayal, he strikes without warning, swinging his enormous anchor to save the wretched, and drag the greedy to their doom. It is said he comes for those who forget to pay the "Bilgewater tithe", pulling them down beneath the waves with him-- an iron-clad reminder that none can escape the depths.

Ровесник первых древних пристаней Билджвотера, закованный в броню гигант Наутилус скитается по морскому дну близ островов Синего Пламени. Не сумев отомстить тому, кто его предал, Наутилус теперь орудует громадным якорем, спасая несчастных и без предупреждения поражая алчных. Говорят, что он приходит за теми, кто не платит "билджвотерское подношение", и утягивает их на дно. Наутилус – железное напоминание о том, что глубину не обманешь.  
Моргана

ch.Morgana\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Morgana

Morgana

ch.Morgana\_title



Conflicted between her celestial and mortal natures, Morgana bound her wings to embrace humanity, and inflicts her pain and bitterness upon the dishonest and the corrupt. She rejects laws and traditions she believes are unjust, and fights for truth from the shadows of Demacia—even as others seek to repress it—by casting shields and chains of dark fire. More than anything else, Morgana truly believes that even the banished and outcast may one day rise again.

В Моргане борются божественная и смертная сущность, и она связала свои крылья цепями, чтобы жить как человек. Свою боль и горечь она вымещает на бесчестных и подлых. Она презирает законы и традиции Демасии, которые кажутся ей несправедливыми, и борется за неудобную многим правду, создавая магические щиты и цепи из темного пламени. Сама Морганя держится в тени, но свято верит в то, что даже изгнанные и отверженные достойны заслужить прощение.

ch.Mordekaiser\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Mordekaiser

Mordekaiser

Мордекайзер

Продолжение Приложения А

ch.Mordekaiser\_title



Twice slain and thrice born, Mordekaiser is a brutal warlord from a foregone epoch, who uses his necromantic sorcery to bind souls into an eternity of servitude. Few now remain who remember his earlier conquests, or know the true extent of his powers—but there are some ancient souls that do, and they fear the day when he may return to claim dominion over both the living and the dead.

Дважды сраженный и трижды рожденный, Мордекайзер – жестокий военачальник минувшей эпохи, который с помощью некромантии обрекает души на вечное служение. Сейчас уже мало кто помнит его ранние завоевания или знает истинные пределы его могущества – но те древние души, которые это понимают, страшатся его возможного возвращения, ведь следом за миром мертвых Мордекайзер постарается захватить мир живых.

ch. Leona\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Leona

Leona

Леона

ch. Leona\_title



Imbued with the fire of the sun, Leona is a warrior templar of the Solari who defends Mount Targon with her Zenith Blade and Shield of Daybreak. Her skin shimmers with starfire while her eyes burn with the power of the celestial Aspect within her. Armored in gold and bearing a terrible burden of ancient knowledge, Leona brings enlightenment to some, death to others.

Леона, пронизанная пламенем солнца, в рядах священных воинов Солари стоит на защите горы Таргон со своим Клинком Зенита и Щитом Рассвета. Ее кожа мерцает звездными огнями, а в глазах пылает мощь небесной Сущности, живущей в ней. Облачившись в золотые латы и неся тяжкий груз древней мудрости, Леона одним дарует свет познания, иным же – смерть.

ch.Taric\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions

Taric

Тарик

ch.Taric\_title

ns\Taric



Taric is the Aspect of the Protector, wielding incredible power as Runeterra's guardian of life, love, and beauty. Shamed by a dereliction of duty and exiled from his homeland Demacia, Taric ascended Mount Targon to find redemption, only to discover a higher calling among the stars. Imbued with the might of ancient Targon, the Shield of Valoran now stands ever vigilant against the insidious corruption of the Void.

Тарик – Сущность Заступника, могучий поборник жизни, любви и красоты на Рунтерре. Однажды Тарик пренебрег долгом, за что был предан позору и изгнан из родной Демасии. Он совершил восхождение на гору Таргон, чтобы обрести там искупление, однако, дойдя до вершины, услышал зов, шедший от самых звезд. Пропитавшись могуществом древнего Таргона, Щит Валорана стал неусыпным стражем, противостоящим коварству Бездны.

ch.Zilean\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Zilean



ch.Zilean\_title



Once a member of Icatia's governing council, Zilean is a prodigious elemental mage who seeks mastery over time itself. After using his powers in an attempt to save his people from the Void, he now drifts through the past, present, and future, bending and warping the flow of time around him. Zilean has traveled from Runeterra's mysterious creation, all the way to its seemingly inevitable ending, searching tirelessly for any strand of fate that might undo his homeland's destruction.

Когда-то Зилеан был могущественным магом из Икати. Но его родина была уничтожена Бездной прямо у него на глазах, и он стал одержим идеей изменить течение времени. Ни минуты не дав себе скорбеть о катастрофических потерях, он обратился к древней магии времени, чтобы просчитать все возможные исходы. Фактически став бессмертным, Зилеан теперь путешествует по прошлому, настоящему и будущему, меняя и деформируя поток времени вокруг себя, в бесконечных поисках того неуловимого момента, который позволит обернуть время вспять и не допустить разрушения Икати. Каин

ch.Kayn\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Kayn Kayn

## Продолжение Приложения А

ch.Kayn\_title



A peerless practitioner of lethal shadow magic, Shieda Kayn battles to achieve his true destiny—to one day lead the Order of Shadow into a new era of Ionian supremacy. He wields the sentient darkin weapon Rhaast, undeterred by its creeping corruption of his body and mind. There are only two possible outcomes: either Kayn bends the weapon to his will... or the malevolent blade consumes him completely, paving the way for the destruction of all Runeterra.

Искусный адепт смертоносной магии тени, Шида Каин стремится наконец выполнить свое предназначение и возглавить Орден тени, положив начало эпохе ионийского превосходства. Каин сражается с живым оружием, даркином Раастом, ни на секунду не прекращая борьбу со скверной, которая пытается захватить его разум и тело. Победитель в этой борьбе может быть только один: либо Каин укротит клинок... либо злобное оружие поглотит его полностью, и Рунтерра будет обречена.  
Ренгар

ch.Rengar\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Rengar

Rengar

ch.Rengar\_title



Rengar is a ferocious vastayan trophy hunter who lives for the thrill of tracking down and killing dangerous creatures. He scours the world for the most fearsome beasts he can find, especially seeking any trace of Kha'Zix, the Void creature who scratched out his eye. Rengar stalks his prey neither for food nor glory, but for the sheer beauty of the pursuit.

Ренгар – самый свирепый из всех вастайи. Охотник за головами, он живет ради трепета погони и ярости битвы. Он рыскает по миру в поисках самых жутких чудовищ, не забывая о главной цели – Ка'Зиксе, монстре из Бездны, который лишил его глаза. Ренгар охотится не ради пропитания или славы, им движет лишь красота охоты и первобытная страсть: преследовать жертву и догнать ее.

ch.Illaoi\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Illaoi

Иллаой

Иллаой

ch.Illaoi\_title



Illaoi's powerful physique is dwarfed only by her indomitable faith. As the prophet of the Great Kraken, she uses a huge, golden idol to rip her foes' spirits from their bodies and shatter their perception of reality. All who challenge the 'Truth Bearer of Nagakabouros' soon discover Illaoi never battles alone - the god of the Serpent Isles fights by her side.

Физическая сила Иллаой уступает только силе ее веры. Будучи пророчицей Матери Глубин, она использует огромного золотого идола, чтобы вытягивать души врагов из их тел и разбивать их представления о реальности. Тот, кто бросит вызов Вестнице Нагакейборос, вскоре обнаружит, что Иллаой идет в бой не одна: морская богиня сражается на ее стороне.

ch.Ivern\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Ivern Ivern

Иверн

Продолжение Приложения А

ch.Ivern\_title



Ivern Bramblefoot, known to many as the Green Father, is a peculiar half man, half tree who roams Runeterra's forests, cultivating life everywhere he goes. He knows the secrets of the natural world, and holds deep Friend of the Forest friendships with all things that grow, fly, and scuttle. Ivern wanders the wilderness, imparting strange wisdom to any he meets, enriching the forests, and occasionally entrusting loose-lipped butterflies with his secrets.

Иверн Плодостоп, также известный многим как Зеленый отец, – это диковинное создание, получеловек-полудерево, бродящее по лесам Рунтерры и дарящее жизненную силу любым существам. Изведав много тайн природы, он водит дружбу со всем, что растет из земли, бегают и летает. Иверн бродит в дикой глуши, одаривая необыкновенной мудростью каждого встречного, облагораживая леса и порою делясь своими секретами с бабочками-болтушками.

ch.Lux\_title

League of Legends\Game\DATA\FINAL\Champions\Lux

Lux

Люкс

ch.Lux\_title



Luxanna Crownguard hails from Demacia, an insular realm where magical abilities are viewed with fear and suspicion. Able to bend light to her will, she grew up dreading discovery and exile, and was forced to keep her power secret in order to preserve her family's noble status. Nonetheless, Lux's optimism and resilience have led her to embrace her unique talents, and she now seeks to bring greater tolerance and understanding to her homeland.

Люксанна Краунгард родом из Демасии – обособленного королевства, где к магическим способностям относятся со страхом и подозрением. Имея врожденную способность управлять светом, она росла в страхе перед изгнанием, и была вынуждена скрывать эти силы, чтобы не навредить своей аристократической семье. И все же стойкость и оптимизм Люкс помогли ей принять свой дар, и теперь она тайно использует его на благо родины

Продолжение Приложения А

Line	Resource ID	DevComment	Abilities	
			En_US	Ru_RU
1	League of Legends\Config\Abilities\Vladimir	Vladimir	<p>Hemoplague.</p> <p>ACTIVE: Vladimir infects all enemies in the target area with a virulent plague, increasing the damage they take from all sources by {10} % for 4 seconds, after which all infected enemies take magic damage.</p> <p>The detonation brings the blood from enemy {champion_icon} champions hit to Vladimir, {heal_power_icon} healing him for the pre-mitigation damage dealt against them once the blood reaches him, reduced to {50} % after the first.</p>	<p>Заражение крови:</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Владимир заражает всех противников в выбранной области, из-за чего они получают на {10} % больше урона в течение 4 секунд. Спустя этот период все зараженные {champion_icon} противники получают магический урон Владимир {heal_power_icon} исцеляется за каждого чемпиона. Эффективность исцеления уменьшается на {50} % за всех врагов, кроме первого.</p>
2	League of Legends\Config\Abilities\JarvanIV	Jarvan IV	<p>Golden Aegis.</p> <p>ACTIVE: Jarvan IV {slow_icon} slows all nearby enemies for 2 seconds.</p> <p>Jarvan IV also {hybrid_resistances_icon} shields himself for 5 seconds, increased by {1.5} % of his maximum health for each enemy {champion_icon} champion hit by Golden Aegis.</p>	<p>Золотая Эгида:</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Джарван IV {slow_icon} замедляет всех врагов рядом с собой на 2 секунды.</p> <p>Вдобавок, Джарван IV укрывает себя {hybrid_resistances_icon} щитом на 5 секунд. Прочность щита увеличивается на {1.5} % макс. здоровья Джарвана IV за каждого задетого Золотой эгидой врага.</p>
3	League of Legends\Config\Abilities\Taric	Taric	<p>Cosmic Radiance.</p> <p>ACTIVE: After a 2.5-second delay, cosmic energy descends upon Taric and all nearby allied champions, rendering them {cosmic_radiance_icon} invulnerable for 2.5 seconds.</p>	<p>Космическое сияние:</p> <p>АКТИВАЦИЯ: После задержки в 2.5 секунды на Тарика и его союзников неподалеку снисходит космическая энергия, благодаря чему они становятся {cosmic_radiance} неуязвимыми на 2.5 секунды.</p>
4	League of Legends\Config\Abilities	Kindred	<p>Lamb's Respite.</p> <p>ACTIVE: Lamb blesses the ground under</p>	<p>Милость Овечки.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Овечка освящает область</p>



Продолжение Приложения А

	\Kindred		<p>herself for 4 seconds. While inside the area, all units {cosmic_radiance_icon} cannot be reduced below {health_icon} {10} % their maximum health. Units in the area who reach the threshold cannot be healed for the remaining duration.</p> <p>All units within the zone are {heal_power_icon} healed immediately when the blessing ends.</p>	<p>под собой на 4 секунды. Внутри этой области ни один боец, будь то союзник или враг, включая миньонов и монстров, не может умереть, а когда их здоровье достигает {10} % от максимального запаса, они становятся {cosmic_radiance_icon} невосприимчивыми и к урону, и исцелению.</p> <p>По окончании действия эффекта, все бойцы в этой области {heal_power_icon} исцеляются.</p>
5	League of Legends\Config\Abilities\Kled	Kled	<p>Violent Tendencies.</p> <p>PASSIVE: Kled periodically enters a frenzy that grants him {attack_speed_icon} {150} % bonus attack speed on his next 4 basic attacks within 4 seconds after the first, with the final attack dealing bonus physical damage.</p>	<p>Склонность к насилию.</p> <p>ПАССИВНО: Периодически Клед становится безумнее обычного – в это время его следующие четыре автоатаки получают {+150} % {attack_speed_icon} скорости атаки в течение 4 секунд после первой, при этом последняя автоатака наносит дополнительный физический урон.</p>
6	League of Legends\Config\Abilities\Talon	Talon	<p>Rake.</p> <p>ACTIVE: Talon sends out a volley of daggers, dealing physical damage to all enemies they pass through.</p> <p>The daggers linger for 0.75 seconds before flying back to Talon, dealing physical damage to all enemies they pass through and {slow_icon} slowing them for 1 second.</p>	<p>Раздирание.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Талон мечет веером клинки, которые затем возвращаются к нему. По пути туда и обратно клинки наносят врагам физический урон. Через 0.75 секунд клинки возвращаются обратно, нанося дополнительный урон и {slow_icon} замедляя пораженные цели.</p>
7	League of Legends\Config\Abilities	Fiora	<p>Lunge.</p> <p>ACTIVE: Fiora Dash dashes a short distance in</p>	<p>Выпад.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Фиора делает рывок на</p>

Продолжение Приложения А

	\Fiora		<p>the target direction then stabs a nearby enemy if one is present. Lunge can damage structures and {ward_icon} wards. Stabbing an enemy reduces Lunge's {cooldown_reduction_icon} cooldown by {60} %.</p> <p>The stab deals {attack_damage_icon} physical damage and applies on-hit effects.</p>	<p>короткое расстояние, и если в конечной точке есть противник, она наносит ему удар рапирой. Выпад может поражать в том числе строения и {ward_icon} тотемы. Если Фиора поразила цель, то {cooldown_reduction_icon} перезарядка умения сокращается на {60} %.</p> <p>Удар наносит {attack_damage_icon} физический урон и накладывает эффекты при попадании.</p>
8	League of Legends\Config\Abilities\Fiddlesticks	Fiddlesticks	<p>Reap.</p> <p>ACTIVE: Fiddlesticks slashes all enemies in the target area with its scythe, dealing magic damage and {slow_icon} slowing enemies hit for 1.25 seconds.</p> <p>Enemies hit in the center of the area are also {silence_icon} silenced for 1.25 seconds.</p>	<p>Жатва.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Фиддлстикс рассекает указанную область косой по дуге, нанося всем задетым врагам магический урон и {slow_icon} замедляя их на 1.5 секунды. Враги в центре дуги {silence_icon} немеют на 1.5 секунды.</p>
9	League of Legends\Config\Abilities\Kayle	Kayle	<p>Celestial Blessing.</p> <p>ACTIVE: Kayle and target allied champion are {heal_power_icon} healed and gain bonus movement speed for 2 seconds.</p> <p>If cast without a valid target, or self-cast, Celestial Blessing will automatically target the closest allied champion in range, prioritizing the most wounded one.</p>	<p>Благословение небес.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Кейл и выбранная цель {heal_power_icon} исцеляются и получают доп. скорость передвижения на 2 секунды.</p> <p>Если активировать умение, не выбрав цель, Благословение небес автоматически выберет самого раненного союзника в радиусе действия.</p>
10	League of Legends\Config\Abilities\Qiyana	Qiyana	<p>Royal Privilege:</p> <p>PASSIVE: Qiyana's basic attacks and damaging abilities deal {15} % – {83} % (based on level) (+{55} % bonus AD) (+ {30} % AP) {attack_damage_icon} bonus physical damage to all enemies hit.</p>	<p>Королевская привилегия.</p> <p>ПАССИВНО: Первая автоатака или умение против вражеского чемпиона наносят ему дополнительно {15} – {83} (зависит от уровня) (+ {55}% доп. силы атаки) (+ {30}% силы умений)</p>

Продолжение Приложения А

			<p>This effect cannot occur on the same target more than once every few seconds. Royal Privilege's cooldown is {cooldown_reduction_icon} reset on all targets upon gathering or changing an {terrashape_ability_icon} Element.</p>	<p>{attack_damage_icon} физического урона. {cooldown_reduction_icon} Перезарядка эффекта на всех противниках сбрасывается, когда Киана {terrashape_ability_icon} выбирает новую стихию.</p>
11	League of Legends\Config\Abilities\Varus	Varus	<p>Chain of Corruption. ACTIVE: Varus flings out a tendril of corruption that infects the first enemy champion hit, dealing magic damage and {root_icon} rooting them for 2 seconds while inflicting them with full stacks of {blighted_quiver_icon} Blight over 1.5 seconds. On impact, the tendril seeks out nearby enemy champions to {focused_resolve_icon} tether with for 2 seconds, after which they are also infected. Tendrils will continue to spread until there are no champions in range that have not already been affected. Chain of Corruption will attempt to spread even if the first target dies or becomes free of the snare.</p>	<p>Цепь порчи. АКТИВАЦИЯ: Варус выпускает щупальце порчи, которое заражает первого задетого чемпиона, нанося тому магический урон и {root_icon} обездвиживая на 2 секунды. Вдобавок в течение первых 1.5 секунд на жертву накладываются 3 заряда {blighted_quiver_icon} Осквернения. При столкновении от основной цели в сторону её союзников-чемпионов начинают распространяться щупальца порчи. Если вторичное щупальце достигает чемпиона, оно накладывает те же эффекты.</p>
12	League of Legends\Config\Abilities\Annie	Annie	<p>Summon: Tibbers. ACTIVE: Annie summons {original_square_Tibbers} Tibbers to the target location in a burst of flame, dealing magic damage to surrounding enemies. He then remains on the field as a controllable {summon_Tibbers} pet for up to 45 seconds. RECAST: Annie directs Tibbers to the target</p>	<p>Призыв Тибберса. ПЕРВАЯ АКТИВАЦИЯ: Энни призывает {original_square_Tibbers} Тибберса в выбранную область, нанося всем врагам в области призыва магический урон. На 45 секунд {summon_Tibbers} Тибберс остается на поле боя в качестве управляемого питомца.</p>

Продолжение Приложения А

			location.	
13	League of Legends\Config\Abilities\Ashe	Ashe	<p>Ranger's Focus.</p> <p>PASSIVE – FOCUS: While Ranger's Focus is inactive, Ashe's basic attacks on-attack against {turret_icon} non-structures grant Focus for 4 seconds, stacking up to 4 times, with the duration also refreshing on structure attacks. After 4 seconds, each stack thereafter will fall off every second.</p> <p>ACTIVE: Ashe gains {attack_speed_icon} bonus attack speed for 4 seconds and causes each of her basic attacks to fire a flurry of five arrows.</p> <p>Flurries trigger on-hit effects only once, and each arrow deals modified physical damage that benefits from {frost_shot} Frost Shots and {life_steal_icon} life steal.</p> <p>Ranger's Focus {bladework_icon} resets Ashe's basic attack timer.</p>	<p>ВТОРАЯ АКТИВАЦИЯ: Энни командует Тибберсу идти в указанную точку или атаковать указанную цель.</p> <p>Сосредоточенность стрелка.</p> <p>ПАССИВНО –</p> <p>СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ: Пока умение неактивно, автоатаки Эш повышают её Сосредоточенность (максимум – 4 заряда) против {turret_icon} строений. Накопив максимум зарядов, Эш получает возможность активировать умение. Спустя 4 секунды заряды по очереди спадают по одному в секунду.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Эш получает дополнительную {attack_speed_icon} скорость атаки на 4 секунды, и при каждой автоатаке выпускает град из пяти стрел.</p> <p>Каждый град стрел накладывает эффекты при попадании только один раз, при этом каждая стрелка наносит увеличенный урон, который зависит от {frost_shot} Frost Shot Морозного выстрела и {life_steal_icon} вампиризма.</p> <p>Активация {bladework_icon} умения сбрасывает таймер автоатак.</p> <p>Сфера обмана.</p> <p>ПАССИВНО: При попадании по врагам Ари получает заряд Похищения сущности (не более 3 зарядов за одно использование умения). Когда Ари накапливает 9 зарядов, её следующая</p>
14	League of Legends\Config\Abilities\Ahri	Ahri	<p>Orb of Deception.</p> <p>PASSIVE: Ability hits grant an Essence Theft stack, up to a maximum of 3 per cast. At a maximum of 9 stacks, the next Orb of Deception consumes them all to {heal_power_icon} heal Ahri for {health_icon}</p>	

Продолжение Приложения А

			<p>3 / 5 / 9 / 18 (based on level) ({+ 9} % AP) every time an enemy is hit. Essence Theft is not stacked within the same instance.  <b>ACTIVE:</b> Ahri sends an orb of arcane energy in the target direction, dealing {magic_damage_icon} magic damage to all enemies it passes through. At maximum range, it homes back to Ahri, dealing {hybrid_penetration_icon} true damage instead.</p>	<p>Сфера обмана поглощает все заряды Похищения сущности и {heal_power_icon} исцеляет её на 3 / 5 / 9 / 18 ({+ 9} % силы умений) за каждое попадание по противнику.  <b>АКТИВАЦИЯ:</b> Ари посылает в выбранном направлении сферу тайной энергии, которая наносит всем пораженным врагам {magic_damage_icon} магический урон по пути вперед и {hybrid_penetration_icon} чистый урон - на пути назад.</p>
15	League of Legends\Config\Abilities\Blitzcrank	Blitzcrank	<p><b>Static Field.</b>  <b>PASSIVE:</b> While Static Field is available, Blitzcrank's basic attacks apply a mark that stacks up to 3 times. After every 1 second, 1 mark is consumed to deal magic damage.  <b>ACTIVE:</b> Blitzcrank detonates a static field, destroying damage-mitigating {hybrid_resistances_icon} shields of nearby enemies before dealing magic damage and {silence_icon} silencing them for 0.5 seconds.</p>	<p>Статическое поле.  <b>ПАССИВНО:</b> Пока Статическое поле не на перезарядке, автоатаки Блицкранка накладываются на цели метки, суммирующиеся до 3 раз. Каждую секунду 1 метка поглощается и наносит цели магический урон.  <b>АКТИВАЦИЯ:</b> Блицкранк создает электромагнитный взрыв, который уничтожает {hybrid_resistances_icon} щиты врагов неподалеку, а затем наносит им магический урон и накладывает {silence_icon} молчание на 0.5 секунды.</p>
16	League of Legends\Config\Abilities\Jayce	Jayce	<p><b>To the Skies!</b>  <b>ACTIVE:</b> Jayce Dash leaps to the target enemy's location and smashes his hammer on the ground, dealing {attack_damage_icon} physical damage to all enemies in the area and {slow_icon} slowing them for 2 seconds.</p>	<p>В небо!  <b>АКТИВАЦИЯ:</b> Джейс совершает прыжок в точку, где стоит указанная цель, и бьет молотом по земле, нанося {attack_damage_icon} физический урон всем врагам в области вокруг основной</p>

Продолжение Приложения А

17	League of Legends\Config\Abilities\Jax	Jax	<p>Counter Strike.</p> <p>ACTIVE: Jax enters Evasion, a defensive stance, for 2 seconds, causing all non- {turret_icon} turret basic attacks against him to be dodged. Jax also takes {25} % reduced damage from all champion area of effect abilities. Counter Strike can be recast after 1 second.</p> <p>At the end of the duration, Jax {stun_icon} stuns all nearby enemies for 1 second and deals physical damage to them, increased by {20} % for each attack dodged, up to a {100} % increase.</p>	<p>цели и {slow_icon} замедляя их на 2 секунды.</p> <p>Встречный удар.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: В течение следующих 2 секунд Джакс уклоняется от всех {turret_icon} автоатак и получает на {25} % меньше урона от {eye_of_destruction_icon} умений массового поражения. Спустя 1 секунду после начала действия он может повторно активировать умение</p> <p>При повторной активации или в конце действия умения Джакс {stun_icon} оглушает всех врагов рядом с собой на 1 секунду и наносит им физический урон, увеличенный на {20} % за каждую атаку, от которой он уклонился. Максимальное усиление – {100} %.</p>
18	League of Legends\Config\Abilities\Kai'Sa	Kai'Sa	<p>Second Skin.</p> <p>INNATE: Kai'Sa's basic attacks deal 4 – 10 (based on level) (+ 1 – 5 (based on level) per Plasma stack) ({+ 10} % – {20} % (based on Plasma stacks) AP) {magic_damage} bonus magic damage.</p> <p>INNATE – CAUSTIC WOUNDS: Kai'Sa's basic attacks, {void_seeker_icon} Void Seeker, and nearby allies' {stun_icon} immobilizing effects mark enemies with Plasma for 4 seconds, stacking up to 4 times. Kai'Sa's attacks or {void_seeker_icon} Void Seeker can then rupture enemies with 4 Plasma, consuming them to deal {15} % ({+ 2.5} % per</p>	<p>Вторая кожа.</p> <p>ПАССИВНО: Автоатаки Кай'Сы наносят 4 – 10 (зависит от уровня) (+ 1 – 5 (зависит от уровня) за заряд Плазмы) (+ 10% – 20% (зависит от зарядов Плазмы) силы умений) {magic_damage} дополнительного магического урона.</p> <p>ПАССИВНО – ЕДКАЯ ПЛАЗМА: Автоатаки Кай'Сы, её {void_seeker_icon} Ловчая из Бездны, а также {stun_icon} Обездвиживающие эффекты союзников накладываются на врагов заряды Плазмы на 4 секунды, которые могут суммироваться до 4 раз. Автоатаки</p>

## Продолжение Приложения А

			<p>100 AP) of the target's missing health magic damage, capped at 400 against {monster_icon} monsters.</p> <p>INNATE - LIVING WEAPON: Upon gaining a set amount of permanent stats from items and stat growth, Kai'Sa can evolve the related basic ability. This has a channel time of 2 seconds, and the upgrade is lost if the stat requirement is no longer met.</p>	<p>и {void_seeker_icon} Ловчая из Бездны Кай'Сы против врага с 4 зарядами Плазмы поглощают их и наносят дополнительно 15% (+ 0.025% силы умений) недостающего здоровья цели в виде магического урона. Не более 400 урона {monster_icon} монстрам.</p> <p>ПАССИВНО – ЖИВОЕ ОРУЖИЕ: По достижении определенных значений характеристик от предметов и за счет повышения уровня, базовые умения Кай'Сы будут улучшены. На улучшение умения требуется 2 секунды с момента получения нужного значения характеристики. Если указанная характеристика опустится ниже необходимого значение, умение потеряет свой дополнительный эффект.</p> <p>Кручу-верчу!</p> <p>ПЫЩ-ПЫЩ – ПАССИВНО: Автоатаки Джинкс дают ей заряды На полных оборотах на 2.5 секунды, повышающие её {attack_speed_icon} скорость атаки. Эффект суммируется до 3 раз.</p> <p>СКЕЛЕТНИЦА – АКТИВАЦИЯ: Джинкс меняет пулемет на ракетницу. Она теряет {attack_speed_icon} {25} % доп. скорости атаки, но получает бонус к {range_icon} дальности атаки. Автоатаки начинают расходовать {mana_icon} ману, но наносят дополнительный физический урон, равный {10} % силы атаки как</p>
19	League of Legends\Config\Abilities\Jinx	Jinx	<p>Switcheroo!</p> <p>POW-POW – PASSIVE: Jinx's basic attacks make her Rev'd up for 2.5 seconds, granting {attack_speed_icon} bonus attack speed, stacking up to 3 times.</p> <p>FISHBONES - TOGGLE: Jinx loses {attack_speed_icon} {25} % of her bonus attack speed and her basic attacks cost {mana_icon} mana on-attack. They gain {range_icon} bonus range, deal {10} % AD Attack damage bonus physical damage, and hit all enemies near the main target. The bonus damage from Fishbones is affected by {critical_strike_icon} critical strike modifiers.</p>	



Продолжение Приложения А

			<p>The first Rev'd up stack is twice as potent as the others, and stacks decay one at a time when she stops attacking. Fishbones will not refresh the stack timer and only its first basic attack after using Switcheroo! will gain the bonus attack speed.</p>	<p>основной цели, так и рядом стоящим с ней противникам. Дополнительный урон может быть {critical_strike_icon} критическим. Первый заряд эффекта На полных оборотах приносит в 2 раза больше скорости атаки. Заряды эффекта спадают по очереди, когда Джинкс перестает атаковать. В режиме Скелетницы заряды не добавляются, и только первая атака имеет увеличенную скорость атаки.</p>
20	League of Legends\Config\Abilities\Caitlyn	Caitlyn	<p>Yordle Snap Trap. PASSIVE: Caitlyn periodically stocks a Yordle Snap Trap charge, up to a maximum amount. ACTIVE: Caitlyn sets a visible {playful_icon} untargetable trap at the target location which briefly grants {sight_icon} sight of the area and arms after 1 second, lasting for a duration. After the maximum amount of traps is laid down, deploying another immediately destroys the oldest one. The next enemy champion that springs the trap is {root_icon} rooted for 1.5 seconds, {true_sight_icon} revealed for 3 seconds, and takes additional damage from {headshot_icon} Headshot.</p>	<p>Ловушка на йордлов. ПАССИВНО: Кейтлин периодически запасает заряд Ловушки на йордлов до определенного максимума. АКТИВАЦИЯ: Кейтлин ставит {playful_icon} ловушку в выбранной точке, которая взводится в течение 1.1 секунды, и остается активной в течение 90 секунд, создавая при этом {sight_icon} видимость ближайшей зоны. Если установлено максимальное число капканов, активация нового немедленно уничтожит старейшую ловушку. Если противник попадет в область действия ловушки, он будет {root_icon} обездвижен на 2 секунды, будет виден при помощи {true_sight_icon} истинного зрения, а урон от {headshot_icon} Выстрела в голову будет увеличен.</p>
21	League of Legends\Config\Abilities	Gangplank	<p>Powder Keg. PASSIVE: Gangplank periodically stocks a</p>	<p>Пороховая бочка. ПАССИВНО: Гангпланк периодически</p>

## Продолжение Приложения А

\Gangplank

Powder Keg, up to a maximum of 3.  
ACTIVE: Gangplank places a Powder Keg at the target location for 25 seconds, which connects to other nearby Powder Kegs with overlapping explosion radius.  
Gangplank and his enemies can attack the Powder Keg with basic attacks, dealing 1 damage per hit. Gangplank may also shoot the barrel with Parrley. If Gangplank scores the killing blow, it explodes, also triggering a chain reaction that explodes nearby connected kegs. If killed by an enemy, the keg is safely dismantled.  
An exploding keg deals the attack's damage to all nearby enemies, plus bonus physical damage against {champion\_icon} champions, ignoring {40} % of their {armor\_icon} armor, as well as {slow\_icon} slowing them for 2 seconds. Enemies can only be damaged once per chain.

получает заряд Пороховой бочки, максимум 3.  
АКТИВАЦИЯ: Гангпланк устанавливает Пороховую бочку с 3 очками здоровья в выбранной точке на 25 секунд, которая может установить связь с другими Бочками неподалеку.  
И Гангпланк, и его враги могут применять против Пороховой бочки автоатаки, нанося 1 урон за автоатаку; Гангпланк может также применять Арргумент против неё. Если Гангпланк уничтожает Бочку, та взрывается, вызывая цепной взрыв всех Бочек, связанных с нею. Если Бочку уничтожает враг, та обезвреживается.

Взрыв бочки наносит урон автоатаки всем врагам рядом с нею.  
{champion\_icon} Чемпионам взрыв наносит ещё дополнительный физический урон, который игнорирует {40} % их {armor\_icon} брони, а также накладывает на них {slow\_icon} замедление на 2 секунды. Каждый враг может быть поражен взрывом только одной бочки.

Мистический выстрел.  
АКТИВАЦИЯ: Эзреаль выпускает энергетический заряд в выбранном направлении, который наносит {attack\_damage\_icon} физический урон

22 League of Legends\Config\Abilities\Ezreal

Mystic Shot.  
ACTIVE: Ezreal fires a bolt of energy in a line, dealing {attack\_damage\_icon} physical damage to the first enemy hit, applying on-hit and on-attack effects and healing off

Продолжение Приложения А

			<p>{life_steal_icon} life steal. If Mystic Shot successfully hits an enemy, Ezreal's abilities' {cooldown_reduction_icon} cooldowns are reduced by 1.5 seconds (including Mystic Shot's).</p>	<p>первому пораженному противнику, а также накладывает эффекты {life_steal_icon} вампиризма при попадании. Если Мистический выстрел попадает в противника, {cooldown_reduction_icon} перезарядка всех умений Эзреала сокращается на 1.5 секунды.</p>
23	League of Legends\Config\Abilities\Ekko	Ekko	<p>Timewinder. ACTIVE: Ekko throws a temporal grenade in the target direction, dealing magic damage to enemies along its path. After traveling 700 units or upon hitting an enemy {champion_icon} champion, the grenade slows down for 1.75 seconds, expanding and creating a Temporal Sickness field that {slow_icon} slows nearby enemies, while continuing to travel in its direction for another 190 units and expanding for another 50 units. After finishing its path, the grenade contracts and returns to Ekko at a higher speed, dealing magic damage to enemies along its path.</p>	<p>Временной ключ. АКТИВАЦИЯ: Экко бросает в выбранном направлении временную гранату, которое наносит магический урон всем врагам на своем пути. Поразив вражеского {champion_icon} чемпиона или пролетев 700 единиц, оно замедляет движение на 1.75 секунд и раскрывается, создавая временное поле, которое {slow_icon} замедляет всех вражеских бойцов в небольшом радиусе, продолжая свое движение еще на 190 единиц и расширяясь на 50 единиц вперед. На максимальном расстоянии граната сворачивается и устремляется обратно к Экко с огромной скоростью, вновь нанося магический урон всем врагам на своем пути.</p>
24	League of Legends\Config\Abilities\Kalista	Kalista	<p>Sentinel. PASSIVE – SOUL-MARKED: While Kalista and her {black_spear_item} Oathsworn are linked, their basic attacks and {Pierce_item} Pierce apply a Soul-Mark to their targets.</p>	<p>Дух-хранитель. ПАССИВНО – ОТМЕЧЕННАЯ ДУША: Пока Калиста и {black_spear_item} Принесший клятву союзник рядом, они связаны, а их автоатаки и {Pierce_item}</p>

Продолжение Приложения А

			<p>If both Soul-Marks are applied within 4 seconds, the target takes {magic_damage_icon} bonus magic damage (capped against non-champions), and cannot be Soul-Marked for 10 seconds. Soul-Mark deals 75 minimum damage to {minion_icon} minions and executes them if they're below {health_icon} 125 health. PASSIVE: Kalista periodically stocks a Sentinel charge, up to a maximum of 2. ACTIVE: Kalista summons a Sentinel to {sight_icon} patrol along the target area.</p>	<p>Пронзающее копьё накладывают свои половины Метки душ на цели. Если в течение 4 секунд на одну цель будут наложены обе части Метки душ, то та получает дополнительный Magic damage магический урон, после чего на неё нельзя наложить метку 10 секунд. Метка душ наносит, минимум, 75 урона {minion_icon} миньонам и казнит их, если у них остается менее {health_icon} 125 здоровья. ПАССИВНО: Калиста периодически получает заряд Духа-хранителя, максимум 2 заряда. АКТИВАЦИЯ: Калиста призывает Духа-хранителя, чтобы тот {sight_icon} патрулировал область вокруг выбранной конечной точки. Жестокие удары. ПАССИВНО: Мальфит получает дополнительную {armor_icon} броню. Это значение больше в 3 раза, если активен Granite Shield Гранитный щит. АКТИВАЦИЯ: В течение следующих 6 секунд автоатаки Мальфита, при попадании, наносят дополнительный {attack_damage_icon} физический урон и увеличивает радиус атаки на 50. Кроме того, в течение 5 секунд основные атаки Мальфита также наносят физический урон в конусном направлении целям, находящимся позади основных.</p>
25	League of Legends\Config\Abilities\Malphite	Malphite	<p>Thunderclap. PASSIVE: Malphite gains {armor_icon} bonus armor, tripled while Granite Shield Granite Shield is active. ACTIVE: Malphite's next basic attack within 6 seconds gains {range_icon} 50 bonus attack range and deals bonus {attack_damage_icon} physical damage on-hit. Additionally, for 5 seconds, Malphite's basic attacks also deal physical damage in a cone to units behind his target.</p>	

## Продолжение Приложения А

26	League of Legends\Config\Abilities\Lux	Lux	<p>Prismatic Barrier.</p> <p>ACTIVE: Lux launches her wand in the target direction which returns to her after reaching maximum range.</p> <p>The outgoing wand {hybrid_resistances_icon} shields Lux and all allied champions it touches for 2.5 seconds.</p> <p>The returning wand shields for the same amount and for the same duration, while also stacking with the outgoing shield and resetting its duration.</p> <p>The shields can only stack up to 2 times. Additional shields will neither reset the duration nor strengthen it.</p>	<p>Призматический барьер.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Люкс бросает свой жезл в выбранном направлении. По достижении максимальной дальности тот возвращается к ней.</p> <p>В прямом направлении жезл накладывает {hybrid_resistances_icon} щит на Люкс и всех задетых союзных чемпионов на 2.5 секунды.</p> <p>В обратном направлении накладываемый жезлом щит дает вдвое большую прочность на то же время. Новый щит складывается со старым и обновляет время его действия.</p> <p>Щиты могут складываться до 2-ух раз. Дополнительно наложенные щиты ни обновит длительность, ни усилят его.</p> <p>Царство смерти.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Спустя задержку в 0.5 секунды Мордекайзер замедляет выбранного вражеского чемпиона на {75} %. Если в течение этого периода цель будет в радиусе действия и будет доступной целью умения, то она вместе с Мордекайзером переносятся в Царство смерти – особую область, независимую от основной карты. И противник, и Мордекайзер не могут покинуть арену Царства смерти. Это пространство существует 7 секунд, или пока один из них не умрет.</p> <p>Другие персонажи не могут войти в</p>
27	League of Legends\Config\Abilities\Mordekaiser	Mordekaiser	<p>Realm of Death.</p> <p>ACTIVE: Mordekaiser {slow_icon} slows the targeted enemy {champion_icon} champion by {75} % for 0.5 seconds. If the target is still in range and targetable by the end of the duration they're {suppression_icon} banished together with Mordekaiser to the Death Realm for 7 seconds.</p> <p>Units between realms see each other as spirits, considering each other dead and negating any interactions between the two. Only the target and Mordekaiser will enter the realm; other champions cannot follow them. Everything that occurs inside the Death Realm is hidden, and all non-champion pets still inside are destroyed</p>	<p>Царство смерти.</p> <p>АКТИВАЦИЯ: Спустя задержку в 0.5 секунды Мордекайзер замедляет выбранного вражеского чемпиона на {75} %. Если в течение этого периода цель будет в радиусе действия и будет доступной целью умения, то она вместе с Мордекайзером переносятся в Царство смерти – особую область, независимую от основной карты. И противник, и Мордекайзер не могут покинуть арену Царства смерти. Это пространство существует 7 секунд, или пока один из них не умрет.</p> <p>Другие персонажи не могут войти в</p>

## Продолжение Приложения А

at the end.

For the same duration, Mordekaiser also reduces the target's current {attack\_damage\_icon} attack damage, {ability\_power\_icon} ability power, {attack\_speed\_icon} total attack speed, {health\_icon} maximum health, {armor\_icon} armor, {magic\_resistance\_icon} magic resist, and size by {10} %, in addition to gaining them for himself. If Mordekaiser kills his target while inside, he keeps their partial stats until they respawn.

If one of the two affected champions leave the Death Realm, because of having died or having it {rebirth\_icon} dispelled, the other will do so as well, but the stats will remain stolen for the full duration.

Царство смерти и не могут взаимодействовать с ними; оставшихся в ином мире чемпионы видят как бледных призраков. Все эффекты, создаваемые в Царстве смерти действуют только в нем; все призываемые объекты исчезнут, когда Царство смерти развеется. На время действия Царства смерти Мордекайзер похищает {10} % следующих текущих характеристик цели: размер, {health\_icon} максимальный запас здоровья, {attack\_damage\_icon} сила атаки, {ability\_power\_icon} сила умений и {attack\_speed\_icon} скорость атаки, {armor\_icon} броню и {magic\_resistance\_icon} магическое сопротивление. Если он убьет жертву, то он поглотит её душу и сохранит за собой прибавки до возрождения жертвы. Если один из двух сражающихся покидает Царство смерти благодаря эффектам {rebirth\_icon} развеивания или из-за смерти, второй немедленно покинет эту область, однако прибавка/штраф к характеристикам будут действовать свое обычное время.

Продолжение Приложения А

Line	Resource ID	Interface + achievements			Ru_RU
		DevComment	En_US		
1	Game/DATA/FINAL/UI.wad	Main client screen– Max. length: 20 characters	Play		Играть
2		Main client screen– Max. length: 20 characters	Home		Главная
3		Main client screen– Max. length: 20 characters	Profile		Профиль
4		Main client screen– Max. length: 25 characters	Collection		Коллекция
5		Main client screen– Max. length: 3 characters	TFT		TFT
6		Main client screen– Max. length: 5 characters	Clash		Clash
7		Main client screen– Max. length: 15 characters	Loot		Добыча
8		Main client screen– Max. length: 15 characters	Store		Магазин
9		Main client screen– Max. length: 2 characters	RP		RP
10		Main client screen– Max. length: 40 characters	Blue Essence		Синяя Эссенция
11		Main client screen– Max. length: 60 characters	Enter tournament code		Введите код турнира
12		Main client screen– Max. length: 25 characters	Social		Сообщество
13		Main client screen– Max. length: 40 characters	Add Folder		Добавить папку
14		Main client screen– Max. length: 25 characters	Options		Настройки
15		Main client screen– Max. length: 25 characters	Filter		Фильтр

Продолжение Приложения А

16	Main client screen– Max. length: 30 characters	Notifications	Уведомления
17	Main client screen– Max. length: 30 characters	Type here...	Введите сообщение...
18	Main client screen– Max. length: 35 characters	Report a Bug	Сообщить об ошибке
19	Main client screen– Max. length: 45 characters	Game Connection Quality	Качество соединения в игре
20	Main client screen– Max. length: 3 characters	PvP	PvP
21	Main client screen– Max. length: 25 characters	Co-op vs AI	Против ботов
22	Main client screen– Max. length: 20 characters	Training	Тренировка
23	Main client screen– Max. length: 50 characters	Create Custom	Создать свою игру
24	Main client screen– Max. length: 50 characters	Join Custom	Присоединиться к своей игре
25	Main client screen– Max. length: 45 characters	Summoner's Rift	Ущелье призывателей
26	Main client screen– Max. length: 4 characters	ARAM	ARAM
27	Main client screen– Max. length: 3 characters	URF	У.Р.Ф.
28	Main client screen– Max. length: 17 characters	Teamfight Tactics	Teamfight Tactics
29	Main client screen– Max. length: 35 characters	Blind pick	Выбор вслепую
30	Main client screen– Max. length: 35 characters	Draft pick	Режим выбора
31	Main client screen– Max. length: 45 characters	Ranked Solo/Duo	Ранговая одиночная/парная



Продолжение Приложения А

32	Main client screen– Max. length: 35 characters	Ranked Flex	Ранговая гибкая
33	Main client screen– Max. length: 50 characters	Parties of 4 disabled	Группы из 4 игроков отключены
34	Main client screen– Max. length: 25 characters	Confirm	Подтвердить
35	Main client screen– Max. length: 25 characters	Overview	Обзор
36	Main client screen– Max. length: 25 characters	Clubs	Гильдии
37	Main client screen– Max. length: 25 characters	Patch notes	Обновление
38	Main client screen– Max. length: 35 characters	Free champions	Бесплатные чемпионы
39	Main client screen– Max. length: 25 characters	Awards	Награды
40	Main client screen– Max. length: 35 characters	Join a club	Найти гильдию
41	Main client screen– Max. length: 35 characters	Create a club	Создать гильдию
42	Main client screen– Max. length: 45 characters	Summoner Icon & Border Selector	Выбор иконки призывателя и рамки
43	Main client screen– Max. length: 35 characters	Prestige Border	Престижная рамка
44	Main client screen– Max. length: 25 characters	Selected	Выбрано
45	Main client screen– Max. length: 20 characters	Save	Сохранить
46	Main client screen– Max. length: 55 characters	Show Past Ranked Banner	Показывать прошлое ранговое знамя
47	Main client screen– Max. length: 35 characters	Ranked Border	Ранговая рамка

Продолжение Приложения А

	Main client screen– Max. length: 45 characters	Play ranked to unlock!	Разблокируйте, играя в ранговые игры!
48	Main client screen– Max. length: 35 characters	Find Match	Найти игру
49	Main client screen– Max. length: 25 characters	Normal	Обычная
50	Main client screen– Max. length: 25 characters	Blind	Вслепую
51	Main client screen– Max. length: 25 characters	Change Mode	Изменить
52	Main client screen– Max. length: 25 characters	Suggested	Предложенные
53	Main client screen– Max. length: 25 characters	Invited	Приглашены
54	Main client screen– Max. length: 30 characters	Invite Player	Пригласить игрока
55	Main client screen– Max. length: 35 characters	Find Match	Поиск матча
56	Main client screen– Max. length: 35 characters (about bots)	Intro	Боты-наставники
57	Main client screen– Max. length: 35 characters (about bots)	Beginner	Боты-новички
58	Main client screen– Max. length: 35 characters (about bots)	Intermediate	Боты-мастера
59	Main client screen– Max. length: 25 characters	Tutorial	Обучение
60	Main client screen– Max. length: 45 characters	Practice Tool	Инструмент для тренировки
61	Main client screen– Max.	In Game	В игре

Продолжение Приложения А

62	length: 30 characters Main client screen– Max.	Highlights	Лучшие моменты
63	length: 35 characters Main client screen– Max.	Name	Имя
64	length: 20 characters Main client screen– Max.	Team Size	Размер команды
65	length: 30 characters Main client screen– Max.	Password (Optional)	Пароль (необязателен)
66	length: 30 characters Main client screen– Max.	Game Type	Тип игры
67	length: 30 characters Main client screen– Max.	All Random	Случайные чемпионы
68	length: 30 characters Main client screen– Max.	Tournament Draft	Выбор для турнира
69	length: 30 characters Main client screen– Max.	Allow Spectators	Разрешить наблюдателей
70	length: 30 characters Main client screen– Max.	Lobby Only	Лобби
71	length: 25 characters Main client screen– Max.	All	Все
72	length: 15 characters Main client screen– Max.	Friends List Only	Только из списка друзей
73	length: 35 characters Main client screen– Max.	None	Нет
74	length: 10 characters Main client screen– Max.	Howling Abyss	Воющая бездна
75	length: 35 characters Main client screen– Max.	Custom Game Lobby	Лобби своей игры
76	length: 35 characters Main client screen– Max.	Owner	Владелец
77	length: 20 characters Main client screen– Max.	Map	Карта

Продолжение Приложения А

78	length: 20 characters Main client screen— Max.	General	Общая
79	length: 20 characters Main client screen— Max.	Offline	Не в сети
80	length: 25 characters Main client screen— Max.	In Queue	В очереди
81	length: 25 characters Main client screen— Max.	Champ Select	Выбирает чемпиона
82	length: 25 characters Main client screen— Max.	Online	В сети
83	length: 20 characters Main client settings screen—	Client	Клиент
84	Max. length: 20 characters Main client settings screen—	General	Общие
85	Max. length: 20 characters Main client settings screen—	Restore Defaults	Восстановить настройки по умолчанию
86	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Enable Low Spec Mode	Включить режим низких требований
87	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Close Client During Game	Закрывать клиент на время игры
88	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Account Verification	Подтверждение учетной записи
89	Max. length: 50 characters Main client settings screen—	Automatically Send Crash Reports	Автоматически отправлять сообщение о вылетах
90	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Enable Newbie Help Tips	Включить советы для новичков
91	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Window Size	Размер окна
92	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Troubleshooting	Поддержка
93	Main client settings screen—	News Language	Язык новостей

Продолжение Приложения А

94	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Automatic	Автоматически
95	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Notifications	Уведомления
96	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Disable Esports Notifications	Отключить киберспортивные обновления
97	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Chat & Friends	Чат и список друзей
98	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	Enable Language Filter	Включить фильтр языка
99	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Warn Me When I Click A Link In Chat	Предупреждать о переходе по ссылкам
100	Max. length: 40 characters Main client settings screen—	Display "More Unread" Bar	Отображать панель «Показать больше непрочитанных»
101	Max. length: 50 characters Main client settings screen—	Show Me New Friend Request Toasts	Показать уведомления о новых запросах на добавление в друзья
102	Max. length: 65 characters Main client settings screen—	Sound	Звук
103	Max. length: 20 characters Main client settings screen—	Enable Sound	Включить звук
104	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Master Volume	Общая громкость
105	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Enable SFX	Включить звуковые эффекты
106	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	SFX Volume	Громкость эффектов
107	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	Play Ambient Sounds	Звуки окружения
108	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Play Pick Quotes	Реплики выбора
109	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Play Ban Quotes	Реплики блокировки

Продолжение Приложения А

110	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Enable Music	Включить музыку
111	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	Music Volume	Громкость музыки клиента
112	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	Play Champion Select Music	Включить музыку на экране выбора чемпиона
113	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Play Lobby/Post-game Music	Включить музыку в лобби на послеигровом экране
114	Max. length: 50 characters Main client settings screen—	Play Login Music	Включить музыку на экране входа
115	Max. length: 40 characters Main client settings screen—	Block List	Список заблокированных
116	Max. length: 35 characters Main client settings screen—	Enter a summoner name to block	Введите имя призывателя для блокировки
117	Max. length: 45 characters Main client settings screen—	Player Name	Имя игрока
118	Max. length: 30 characters Main client settings screen—	Block	Заблокировать
119	Max. length: 25 characters Main client settings screen—	Nothing to see here. Your block list is empty	Здесь ничего нет. Ваш список заблокированных пуст
120	Max. length: 55 characters In-Game settings screen—	Hotkeys	Горячие клавиши
121	Max. length: 50 characters In-Game settings screen—	Primary Hotkeys	Основные горячие клавиши
122	Max. length: 50 characters In-Game settings screen—	Quick Cast All	Быстрое использование (все)
123	Max. length: 50 characters In-Game settings screen—	Normal Cast All	Обычное использование (все)
124	Max. length: 50 characters In-Game settings screen—	Abilities	Умения
125	Max. length: 50 characters In-Game settings screen—	Summoner Spells	Заклинание призывателя

Продолжение Приложения А

126	Max. length: 50 characters In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Items	Предметы
127	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Trinket	Аксессуар
128	In-Game settings screen– Max. length: 50 characters	Quick Cast With Indicator	Быстрое использование с индикатором
129	In-Game settings screen– Max. length: 125 characters	Replace Quick Cast with Quick Cast with Indicator in the quickbind UI	Поменять быстрое использование на быстрое использование с индикатором в интерфейсе привязки клавиш
130	In-Game settings screen– Max. length: 120 characters	Cast the pressed spell upon pressing another spell	Использовать умение для зажатой кнопки при нажатии кнопки другого умения
131	In-Game settings screen– Max. length: 55 characters	Additional Hotkeys	Дополнительные горячие клавиши
132	In-Game settings screen– Max. length: 25 characters	Done	Готово
133	In-Game settings screen– Max. length: 30 characters	Interface	Интерфейс
134	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Interface Size	Размер интерфейса
135	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Hud Scale	Масштаб интерфейса
136	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Chat Scale	Масштаб чата
137	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Minimap Scale	Масштаб миникарты
138	In-Game settings screen– Max. length: 45 characters	Health And Resource Bars	Индикаторы здоровья, маны и других ресурсов
139	In-Game settings screen– Max. length: 35 characters	Show Health Bars	Показать здоровье
140	In-Game settings screen– Max. length: 55 characters	Show Loss Of Control UI	Показать интерфейс потери контроля

Продолжение Приложения А

141	In-Game settings screen— Max. length: 45 characters	Show Health Bar Shake	Показать дрожание полосы здоровья
142	In-Game settings screen— Max. length: 45 characters	Show Summoner Names	Показать имена призывателей
143	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Enable HUD Animations	Включить анимацию интерфейса
144	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Screen flash on damage	Подсвечивать экран при получении урона
145	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show new player tooltips	Показывать подсказки для новых игроков
146	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show flash on loss of control	Подсвечивание при потере контроля
147	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Champion Highlight on Camera Center	Выделять чемпиона при перемещении к нему
148	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Ability And Attack Display	Отображение умений и автоатак
149	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Target Frame on attack	Показывать панель цели при атаке
150	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Attack Range	Показывать дальность атаки
151	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Spell Costs	Показывать стоимость умений
152	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Enable line missile display	Показывать траекторию
153	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Disable HUD spell click	Отключить щелчок по умениям
154	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Ability Cooldown Display	Отображение перезарядки
155	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Minimap	Миникарта
156	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Neutral Camps	Показывать нейтральные лагеря



Продолжение Приложения А

157	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Allow Minimap Movement	Разрешить передвижение по миникарте
158	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Minimap on left	Показывать миникарту слева
159	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Scoreboard	Счет
160	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Mirror Scoreboard Layout	Зеркальный формат таблицы счета
161	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show Summoner Names	Показывать имена призывателей
162	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Team Frames	Портреты чемпионов
163	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Chat	Чат
164	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show [All] Chat (Matched Games)	Показывать сообщение всем (матчи)
165	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show [Allied] Chat	Показывать сообщение союзников с подбором игроков
166	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Show timestamps	Показывать время
167	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Emotes	Эмоции
168	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Mute Enemy Emotes	Скрыть все эмоции врагов
169	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Emote Bubble Display	Показывать облачко эмоций
170	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Eternals	Вечные
171	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Eternals Milestone Display	Отображение Вех Вечных
172	In-Game settings screen— Max. length: 55 characters	Combat Text	Текст в бою

Продолжение Приложения А

173	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Damage	Урон
174	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Gold	Золото
175	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Quest	Задание
176	In-Game settings screen— Max. length: 50 characters	Enemy Damage	Входящий урон
177	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Level	Уровень
178	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Score	Результаты
179	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Heal	Исцеление
180	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Status	Статус
181	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Mana	Мана
182	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Dodge	Уклонение
183	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Special	Особое
184	In-Game settings screen— Max. length: 35 characters	Experience	Опыт

Продолжение Приложения А

Line	Champion	Resource ID	DevComment	Phrases		
				Time	En_US	Ru_RU
1	Aathrox	Aathrox6.mp4 Aathrox6.txt	Aathrox has a vengeance demon voice	0:07	Insects, you think you can kill me? Behold my curse!"	«Вы надеетесь убить меня, ничтожества? Мое проклятие вечно»
2		Aathrox8.mp4 Aathrox8.txt		0:06	Kneel mortals! So I may split your shoulders from your spine!	На колени, смертные. Так мне будет проще рубить вам головы.
3	Azir	Azir5.mp4 Azir5.txt	Emperor-conqueror's voice	0:07	The Ascended shall guide humanity to greatness.	Вознесшийся поведет человечество к величию!
4		Azir8.mp4 Azir8.txt		0:05	Challenge Shurima, challenge fate.	Бросишь вызов Шуриме – будешь отвечать перед судьбой.
5	Draven	Draven3.mp4 Draven3.txt	Draven is a mercenary with axes	0:03	Got axes, need victims.	Топоры готовы, осталось найти жертву.
6	Alistar	Alistar1.mp4 Alistar1.txt	Alistar is a minotaur	0:02	Nothing can hold me back.	Ничто меня не удержит!
7	Blizcrank	Blizcrank16.mp4 Blizcrank16.txt	Blizcrank has a robotic voice	0:10	I put the 'go' in 'golem'. That was humor. Other golems find that to be appropriately funny.	Голем, голем, ге-ге-ге. Это была шутка. Другие големы считают, что это довольно смешно.
8	Braum	Braum1.mp4 Braum1.txt	Braum has Slavic accent	0:03	Good times, good friends... what could be better?	Хорошие времена, хорошие друзья, разве может быть еще лучше?
9		Braum10.mp4 Braum10.txt		0:07	The goats are wise; eat everything, climb everything, and if something kicks you, kick it back!	Козы – мудрый народ. Ешь все, скачи везде, если кто-то тебя пнул – пни в ответ, ха-ха.

Продолжение Приложения А

10		Braum24.mp4 Braum24.txt		0:06	Today we fight each other. Tomorrow, we may fight together.	Сегодня мы бьемся друг с другом, а завтра может будем биться вместе.
11	Aphelios	Aphelios6.mp4 Aphelios6.txt	For Aphelios, the replica is uttered by his sister, Aluna.	0:11	Order fights for light. Chaos fights for darkness. In the moon, we have found both: a way to survive.	Воины Порядка сражаются за свет. Воины Хаоса – за тьму. Но луна объединяет и то, и другое. Она поможет нам выжить.
12		Aphelios7.mp4 Aphelios7.txt		0:10	Will they still call you 'fiend' when they die, looking in your eyes? Or will they see the savior I see, Aphelios?"	Зовут ли тебя злодеем те, кто умрут, глядя в твои глаза? Или они увидят спасителя, которого вижу в тебе я, Афелий.
13		Aphelios13.mp4 Aphelios13.txt		0:11	Without pain, we would not need faith. The moon would not need us. We would not need each other, Aphelios.	Без боли не было бы веры, луна не призвала бы нас, и мы не были бы связаны, Афелий.
14	Ornn	Ornn10.mp4 Ornn10.txt	Ornn is an old elder god of blacksmith craft	0:06	Once I made a harpoon out of a mountain and a world tree. That was a weird century.	Однажды я сделал гарпун из горы и мирового дерева. Странный был век.
15		Ornn10.mp4 Ornn10.txt		0:06	The Freljord is a place for building, fighting, and eating. Home sweet home.	В Фрельйорде можно строить, драться и есть. Дом милый дом.
16	Akali	Akali12.mp4 Akali12.txt		0:06	There are over 300 pressure points on the human body, no one can protect 'em all.	На теле человека более 300 болевых точек. Все сразу не защитишь.
17		Akali10.mp4 Akali10.txt		0:06	The only rule that matters is that your enemies don't walk away.	У меня только одно правило – не дать врагам уйти.
18	Aurelion Sol	AurelionSol1.mp4 Aurelion Sol1.txt	Aurelion Sol is a wise ancient spirit of dragon	0:10	They call me a comet. They call me a dragon. They have no words for my true form.	Меня называют кометой, меня называют драконом, но для моей истинной сущности слов не придумано.

Продолжение Приложения А

19		AurelionSol9.mp4 AurelionSol9.txt		0:11	Hope. Wonder. Insignificance. Imagine what they'll feel when I complete the stars.	Надежда, удивление, осознание собственного ничтожества – вот что все почувствуют, когда я закончу создавать звезды.
20		AurelionSol23.mp4 AurelionSol23.txt		0:10	The depths of space crawl with terrible entities. Pray they ignore this world.	В космосе полно ужасных созданий. Молитесь, чтобы они не обратили взгляд на этот мир.
21		AurelionSol22.mp4 AurelionSol22.txt		0:10	Any relevant species has been knocked back into the Stone Age once or twice.	Все стоящие цивилизации раз другой скатывались в каменный век.
22	Vi	Vi36.mp4 Vi36.txt	Vi is a woman police enforcer with some notes of comedy	0:06	Why can't I get a straight answer? It's always just 'Oh no! Stop hitting me! Ow, my face!	Почему никто не отвечает прямо? Вечно это "о, нет, о, не бей по лицу!
23		Vi36.mp4 Vi36.txt		0:05	We can either do this the hard way or... oh wait, no, there's just the hard way.	Можно все сделать жестко, или... а, нет, стоп, можно только жестко.
24	Jhin	Jhin15.mp4 Jhin15.txt	Jhin is a "killing" artist, so his voice must be insidious and sweet at the same time	0:06	This performance needs more... zazz.	Не хватает какой-то... искорки.
25		Jhin64.mp4 Jhin64.txt		0:06	The Noxian invasion should be a wake-up call. We need more elaborate productions.	Ноксианское вторжение должно было подтолкнуть нас к созданию более изысканных постановок.
26	Jinx	Jinx37.mp4 Jinx37.txt	Jinx is a crazy teenager girl with a rocket launcher behind her back and dark sense of humor. In her jokes line she pulls out her gun and mimics talking with him like a puppet	0:04	Guns don't kill people. I mean, until you shoot them. Then they kill everything!	Пушки не убивают. Ну, пока ты не начнешь стрелять. Тогда они убивают всех!
27		Jinx37.mp4 Jinx37.txt		0:08	Fishbones, you know what we oughta' do? 'Do the laundry, wash dishes and pay some bills.' Stupid dumb rocket launcher.	Скелетница, чем бы нам заняться? «Постирать, помыть посуду и оплатить счета.» Тупая, ржавая, идиотская ракетница.

Продолжение Приложения А

28	Pantheon	Pantheon1.mp4 Pantheon1.txt	Pantheon looks like a Spartan and has an Italian accent	0:18	I fight until the blood takes the spear from my grasp, until I can only crawl. And even then, you will not defeat me, even then, I will spit in your face!	Я буду сражаться, пока не рухну на колени, пока скользкое от крови копьё не выпадет из рук, но и тогда вам не одолеть меня, я плюну вам в лицо.
29		Pantheon39.mp4 Pantheon39.txt		0:14	Brother to warriors resting beneath wheat. Son of battles a thousand times lost. I know who I am, and I will show the gods what I can become!	Я – брат воинов, спящих под пшеничном полем, я - сын сотни проигранных битв, я покажу богам, кто я и кем могу стать.
30		Pantheon27.mp4 Pantheon27.txt		0:12	The twilight of the gods comes each morning, when our world shines brighter than the stars.	Сумерки богов приходят каждое утро, когда наш мир сияет ярче звезд!
31	Qiyana	Qiyana21.mp4 Qiyana21.txt	Qiyana is a self-confident empress with Spanish accent	0:07	We should throw a feast for me, but we'll need something to celebrate. I know! Let us crush the enemy!	Хочу устроить пир в свою честь. Нужен только повод. Придумала! Мы победим врагов.
32		Qiyana33.mp4 Qiyana33.txt		0:06	I have humiliated my own sisters. What do you think I'll do to you?	Я унижала собственных сестер. Как ты думаешь, что я сделаю с тобой?!
33	Katarina	Katarina6.mp4 Katarina6.txt	Katarina is a mercenary woman with knives and strong voice	0:04	Keep friends close and enemies guessing.	Друзей держи близко, а врагов – в неведении
34	Cho'Gath	Cho'Gath12.mp4 Cho'Gath12.txt	Cho'Gath is a huge ugly monster with an awful and deep voice	0:07	Death is not the end for you. I have seen to it. For eternity, you are mine!	Смерть – не конец для тебя. Я это предвидел. Ты будешь принадлежать мне целую вечность!

Продолжение Приложения А

35	Swain	Swain3.mp4 Swain3.txt	Swain is a general and has a plain husky voice	0:07	You can sit on a throne, that doesn't make you a ruler. It only means you have an arse.	Трон и наличие задницы не делают тебя правителем.
36		Swain10.mp4 Swain10.txt		0:07	I have killed more men with words than by my own hand. Not for lack of trying.	Словами я сразил больше врагов. Но это не значит, что мои руки чисты.
37	Ryze	Ryze10.mp4 Ryze10.txt	Ryze is an old rune mage	0:06	The things I've seen in the dark corners of Runeterra are better left unseen.	То, что я видел в самых темных уголках Рунтерры, лучше не видеть.
38				0:07	I could tell you what's on this scroll, but then I'd have to obliterate you.	Я могу рассказать, что в свитке, но тогда придется тебя убить.
39	Malphite	Maplwhite16.mp4 Malphite16.txt	Malphite is a stone golem with a 'stone' voice	0:03	Caught between a rock... and a hard place.	Если ты не идёшь к горе, то гора идёт к тебе.
40	Miss Fortune	MissFortune 18.mp4 MissFortune 18.txt	Miss Fortune is a pirate with a seductive voice.	0:04	Watch your mouth kid, or you'll find yourself respawning at home!	Малыш, следи за языком, а то я отправлю тебя назад по частям.
41	Tristana	Tristana15.mp4 Tristana15.txt	Tristana is a little gnome with a baby voice and a big cannon	0:04	If it's worth shooting once, it's probably worth shooting a lot!	Если стоит стрелять один раз, почему бы не выстрелить целое множество?
42		Tristana13.mp4 Tristana13.txt		0:04	Let's see if this makes it through the first explosion.	Посмотрим, не разнесёт ли эту штуку первым же взрывом.
43	Sylas	Sylas20.mp4 Sylas20.txt	Silas is an escaped rebel with a cruel voice	0:06	They work their fingers to the bone serving a king they'll never meet! I must show them there is more to life!	Они жертвуют всем, служа королю, которому на них плевать. Я покажу им настоящую жизнь.
44		Sylas12.mp4 Sylas12.txt		0:06	Those who wait to be freed do not deserve freedom. Onwards, brothers and sisters!	Те, кто ждут освобождения, не заслуживают свободы. Вперед, братья и сестры!

Продолжение Приложения А

45	Ezreal	Ezreal38.mp4 Ezreal38.txt	Ezreal is a young world explorer with a sarcastic voice	0:08	They really hate me in Shurima. And in Noxus. Demacia's lukewarm on me. Haven't been to Ionia yet, seems nice.	В Ноксусе меня ненавидят. В Шуриме тоже. В Демасии - ну так. А вот в Ионии... говорят, приятное местечко.
46		Ezreal54.mp4 Ezreal54.txt		0:11	Last time I was in Shurima, I decoded some glyphs. Something about a jackal head... End of times... The usual. All I wanted was this ruby scarab. It looks great on my mantle.	В прошлый раз, когда я был в Шуриме, я расшифровал несколько глифов. Что-то там про голову шакала... Конец времен... все как обычно. А все, что я хотел, это рубинового скарабея. Отлично смотрится на моей мантии.
		Ezreal37.mp4 Ezreal37.txt		0:08	Yeah, we'll liberate a priceless artifact or two. Kill some bad guys. Maybe save the world. Y'know, typical hero stuff. It'll be great.	Да, мы высвободим бесценный артефакт, может целых два. Убьем плохих парней. Возможно, спасем мир. Знаешь, типичные героические вещи. Будет здорово.
47		Ezreal14.mp4 Ezreal14.txt		0:06	I unearth the secrets of the past and sell them to the highest bidder. Does that make me a criminal? ...Don't answer that.	Я раскрываю секреты прошлого и продаю их по самой высокой цене. Разве это делает меня преступником? ... Не отвечай
48	Evelynn	Evelynn41.mp4 Evelynn41.txt	Evelynn is a demoness with a sweet and bewitching but	0:05	People have too many emotions. What am I supposed to do with "empathy"?	У людей слишком много эмоций. Что же мне делать с «эмпатией»?
49		Evelynn30.mp4 Evelynn30.txt	insidious voice	0:04	You really don't know someone until you've seen them beg for mercy.	Нельзя узнать кого-то наверняка, пока он не начнет просить пощады.



Продолжение Приложения А

50	Kled	Kled65.mp4 Kled65.txt	Kled is a furry animal with a hoarse and sonorous voice.	0:08	Was the battle of Fallgren when I first took the rank of Sergeant General Colonel. Least, I think that's what rank they was. Gotta' remember to ask before killing them.	В битве при Фолгрене я получил звание сержант-генерал-полковника, да. Да, вроде, так... эх, сперва нужно уточнять, потом убивать.
51		Kled54.mp4 Kled54.txt		0:08	Remember when we sacked Trevale, and that general thought we'd be willing to share the spoils? Pheh! Officers die just as easy as anybody.	Помнишь, как мы грабили Тревейл, и тот генералишка решил, что мы будем делить добычу? Генералы умирают так же, как и все.
52		Kled41.mp4 Kled41.txt		0:09	I am Kled! High Major Commodore of the First Legion Third Multiplication Double Admiral Artillery Vanguard Company! You will respect my authority!	Я Клед, старший майор-коммандор Первого легиона третьего сбора, дважды адмирал артиллерийской переводой бригады, и ты будешь меня уважать!
53	Zoe	Zoe7.mp4 Zoe7.txt	Zoe has a fast kid voice with cosmic effects	0:09	The sky is billions of explosions burning far away! How could you not wanna see them? I did. They were pretty cool.	Небо – это миллиарды взрывов, горящих вдалеке! Как можно не хотеть их видеть? Я видела. Это было очень круто.
54		Zoe7.mp4 Zoe7.txt		0:08	There's this illusion of the reality, but it's not really really real, like it's beside and inside and inside and beside, but never on top... Nevermind, just kidding, but not really...	Есть такая штука – иллюзия реальности, но она не реально реальна, как будто она внутри и снаружи, снаружи и внутри, но не на поверхности... Проехали, просто шучу, а может и нет...

Продолжение Приложения А

55				0:10	Hey! I'm gonna have new friends, new friends here, and it's gonna be awesome 'cause they are awesome and we'll have an awesome party with cake and stuff! Should I make chocolate mooncake or strawberry mooncake?	Привет! Ко мне придут новые друзья, именно сюда, и всё будет очень круто, потому что они крутые и у нас будет крутая вечеринка с тортом и прочими штуками! Какой же торт мне испечь – лунный с шоколадом или лунный с клубникой?
56	Master Yi	MasterYi16.mp4 MasterYi16.txt	Master Yi is a samurai with Chinese accent	0:04	CHOCOLATE STRAWBERRY CAKE A true master is an eternal student.	ШОКОЛАДНЫЙ С КЛУБНИКОЙ. Настоящий мастер – вечный ученик.
57	Yasuo	Yasuo4.mp4 Yasuo4.txt	Yasuo has a cowboy manners in speech	0:04	A sword's poor company for a long road.	Меч – обуза в пути.
58	Sett	Sett11.mp4 Sett11.txt	Sett has a haughty, tough and indifferent voice	0:03	You swing on the boss? You better not miss.	Замахиваешься на босса? Смотри не промахнись.
59	Morgana	Morgana67.mp4 Morgana67.txt	Morgana is a witch with a strict voice	0:08	I have seen liars choose virtue and I have seen the divine cheat. Perhaps today I will see a Yordle sneeze.	Мне встречались лжецы, творившие добро, и боги, презревшие нравы. Кого я встречу сегодня? Чихающего йордла?
60		Morgana28.mp4 Morgana28.txt		0:10	The trials I endured were seared into my soul, they drive me forward even after my wounds have healed.	Испытания оставили клеймо на моей душе. Раны давно затянулись, но боль осталась, и она ведет меня.
61	Mordekaiser	Mordekaiser2.mp4 Mordekaiser2.txt	Mordekaiser is a death knight with deep and dark voice with an echo	0:16	In the world beyond blackened ichor filled a crumbling sky as souls withered to nothing but I refused to fade.	Там, за гранью, черный ихор залил треснувшее небо, и души гасли, как звезды. Но я отказываюсь угасать.

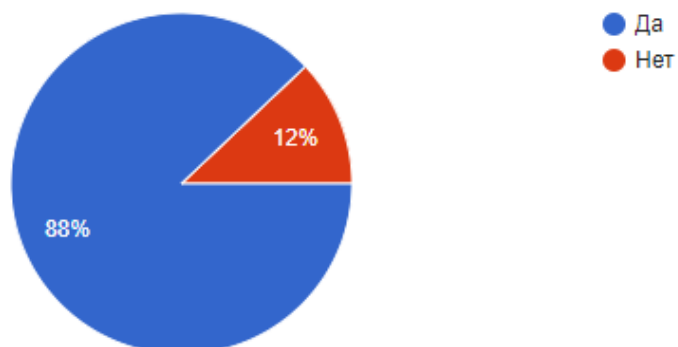
Продолжение Приложения А

62		Mordekaiser3.mp4 Mordekaiser3.txt		0:08	I carve my kingdom beyond, from the ashes of nothing, no mortals, not even gods, will stop me from claiming what is mine.	За гранью сущего я стал повелителем праха. Ни смертные, ни боги не помешают мне забрать то, что мое по праву.
63				0:06	So many blunder on with a false sense of purpose, I shall sunder them from their lies.	Смертные ставят перед собой ложные цели. Я разрушу их заблуждения.
64	Nunu & Willump	NunuWillump1.mp4 NunuWillump1.txt	Nunu is an Eskimo little boy sitting on yeti Willump who groans when Nunu speaks		And so they traveled, over mountains and glaciers. And this one time, there was a village full of people turned into stone! (Willump noises) We couldn't help them. (Willump noises) But we're gonna help everyone else!	И вот они путешествовали по горам и ледникам. И как-то раз попалась деревня, полная людей, превращенных в камень! (Виллумп рычит) Мы не смогли им помочь. (Виллумп рычит) Но мы поможем всем остальным!

## Приложение Б Результаты анкетирования

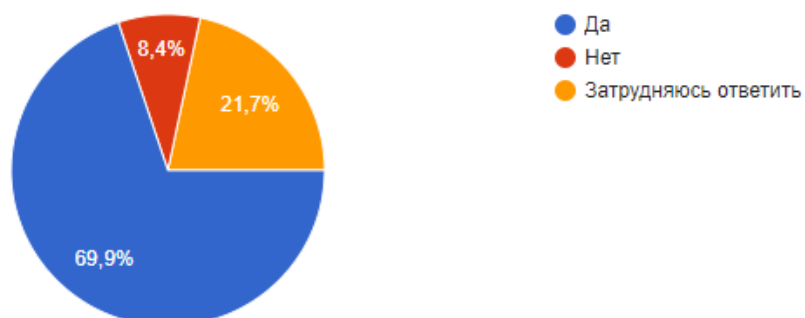
Знаете ли Вы, что такое локализация?

83 ответа



Согласны ли Вы с тем, что локализация (видеоигр, офисного софта, сайтов) является неотъемлемой частью перевода?

83 ответа



В каком виде Вы предпочитаете играть в видеоигры?

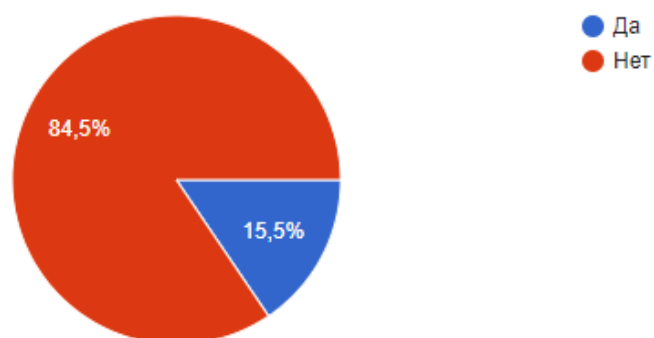
83 ответа



## Продолжение Приложения Б

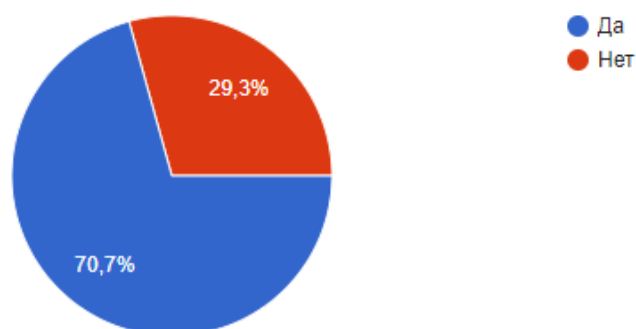
Знаете ли вы, что такое псевдоустная речь?

58 ответов



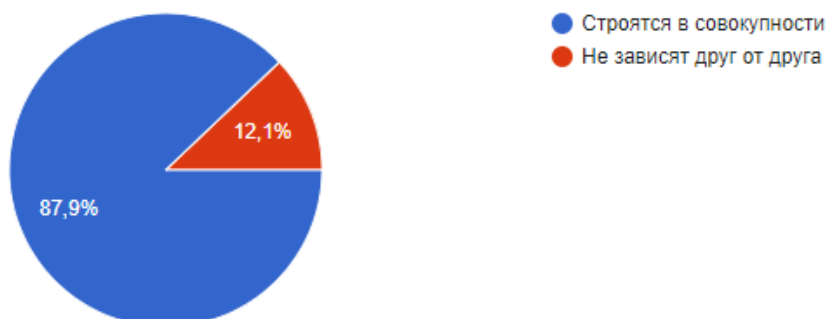
Считаете ли вы разговорный стиль преобладающим в видеоиграх?

58 ответов



По вашему мнению, такие внутриигровые компоненты как диалоги, песни, книги, названия географических объектов, оружия и т. д. строятся в совокупности, или же никак не зависят друг от друга?

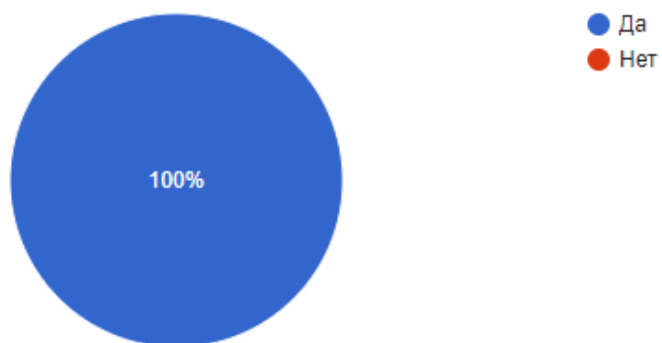
58 ответов



## Продолжение Приложения Б

Как вы считаете, влияет ли тема и идея игры на написание диалогов и создание внутренней лексики?

58 ответов



Знаете ли вы, что такое выдуманные языки в медиа (в кинофильмах, играх, литературе)?

58 ответов

