Abil/Name/AirTransport=Отряд воздушного транспорта

Abil/Name/AmonsFury=Ярость Амона

Abil/Name/AttackAcquireFriendly=Атака (Приобретение Дружественное)

Абил/Имя/AvengerBlink=Моргание

Abil/Name/BH2@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/BehemothHangar@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/BioPlasmidDischargeOrbit=Выброс биоплазмиды

Abil/Name/BunkerTransportSquad=Отряд бункерного транспорта

Abil/Name/CH1@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH2@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH3@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH4@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH5@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH6@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH7@Hangar=Способность ангара

Abil/Name/CH8@Hangar=Возможность ангара

Abil/Name/CarrierBuildDroneBeacon=Маяк для дрона сборки носителя

Abil/Name/CarrierDummyLearnBehavior=Поведение манекена оператора связи

Abil/Name/CarrierEnterOrbit=Перевозчик - выход на орбиту

Abil/Name/CarrierEnterOrbit2=Перевозчик — вход в копию орбиты

Abil/Name/CarrierLeaveOrbit=Перевозчик - покинуть орбиту

Abil/Name/CarrierPauseQueue=Очередь приостановки несущей

Abil/Name/CarrierSuperQueue=Суперочередь оператора связи

Abil/Name/ChargerHangarHybrid=Ангар для зарядных устройств

Abil/Name/DefensiveMatrix2=Защитная матрица

Abil/Name/DevilDogSquad=Отряд дьявольских собак

Abil/Name/DevolveUltralisk=Деволюция Ультралиска

Abil/Name/DisablingCloudHybrid=Отключение облака

Abil/Name/DisintegrationAoE=Распад

Abil/Name/DisplacementBeam=Луч смещения

Abil/Name/FighterEnterOrbit=Истребитель выходит на орбиту

Abil/Name/FirebatSquad=Отряд огненных летучих мышей

Abil/Name/Gain1Level=Получить 1 уровень

Abil/Name/GorgonPointDefenseDrones=Дроны защиты точки Горгоны

Abil/Name/GorgonYamato=Пушка Ямато

Abil/Name/HammerSecuritiesSquad=Отряд Hammer Securities

Abil/Name/HeroCapitalRepair=Ремонт на поле боя

Abil/Name/HoDHybridSpawnShades=Создать тени

Abil/Name/HunterKillerFrenzy=Безумие охотника-убийцы

Abil/Name/HybridBehemothLaser=Лазер Пустоты

Abil/Name/HybridDestroyerSpawnZerg=Создать тени зергов

Abil/Name/HybridDominatorCoopBossBlink=Гибридное мерцание Мебиуса

Abil/Name/HybridDominatorSacrifice=Гибридное жертвоприношение Доминатора Бездны

Abil/Name/HybridDominatorVoidGravitonPrison=Гравитонная тюрьма

Abil/Name/HybridDominatorVoidPsionicShockwave=Псионическая ударная волна

Abil/Name/HybridDominatorVoidPsychicClones=Гибридный вдохновитель, зеркальное отображение

Abil/Name/HybridEnsnare=Ловушка

Abil/Name/HybridFungalGrowth=Рост грибков

Abil/Name/HybridGeneralMindControl=Доминирование

Abil/Name/HybridMerge=Гибридное слияние

Abil/Name/HybridPlague=Чума

Abil/Name/HybridRazorSwarm=Рой бритв

Abil/Name/HybridShadowCharge=Теневой заряд

Abil/Name/HybridShadowFury=Теневая ярость

Abil/Name/HybridShadowStun=Darkcoil

Abil/Name/HybridSpawnBanelings=Создать гиблингов

Abil/Name/HybridSpawnBroodlings=Спаун Брудлингов

Abil/Name/HybridStasisField=Стазисное поле

Abil/Name/HybridVortex=Вихрь

Abil/Name/HybridWeaponPlasmaBlast=Всплеск плазмы

Abil/Name/HybridWildMutation=Дикая мутация

Abil/Name/HyperionHangar=Ангар Гипериона

Abil/Name/HyperionKorhalYamato=Пушка Ямато

Abil/Name/HyperionYamatoSpecial=Пистолет Ямато (кат-сцена нулевого часа)

Abil/Name/Hyperionjump=Тактический прыжок

Abil/Name/ImplosionHotS=Имплозия

Abil/Name/K5Dummy=К5 Манекен

Abil/Name/KaraxRegenUnityBarrier=Барьер единства регенерации Каракса

Абил/Имя/КерриганVoidApocalypse=Апокалипсис

Abil/Name/LeviathanSiegeLocation=Место осады

Abil/Name/MarauderSquad=Отряд мародеров

Abil/Name/MarineSquad=Отряд морской пехоты

Abil/Name/MedicSquad=Отряд медиков

Abil/Name/MedicSquadAcquire=Получение отряда медиков

Abil/Name/MinotaurBCEnterOrbit=Минотавр BC выходит на орбиту

Abil/Name/MinotaurBCLeaveOrbit=Минотавр BC покинуть орбиту

Abil/Name/MinotaurHardpoints=Опоры Минотавра

Abil/Name/MinotaurHardpoints2=Опоры Минотавра

Abil/Name/MoebiusHybridFloorBurst=Взрыв гибридного пола Мебиуса

Abil/Name/MoebiusSeekerLockOn=Гибридные самонаводящиеся ракеты «Мебиус»

Abil/Name/MorphLarvatoDrone=Превратить личинку в дрона

Abil/Name/MothershipStopRotation=Остановка вращения материнского корабля

Абил/Имя/Переместить=Переместить

Abil/Name/ParasiticBombHybrid=Паразитическая бомба

Abil/Name/PhoenixEnterOrbit=Феникс выходит на орбиту

Abil/Name/PhoenixLeaveOrbit=Феникс покидает орбиту

Abil/Name/PhoenixSquadron=Эскадрилья Феникса

Abil/Name/PlasmaArray=Плазменный массив

Abil/Name/PnPSingleTargetLockOn=PnPSingleTargetLockOn

Abil/Name/PsionicFlight=Псионический полет

Abil/Name/QueenBurstHeal=Быстрое переливание королевы

Abil/Name/QueueReaver=Очередь (Reaver)

Abil/Name/RSEnterOrbit=RS выйти на орбиту

Abil/Name/RSLeaveOrbit=RS покидает орбиту

Abil/Name/RSMRHangarAbility=Способность ангара RSMR

Abil/Name/RSMRHangarAbility2=Способность ангара RSMR 2

Abil/Name/RSMRHangarAbility3=Способность ангара RSMR 3

Abil/Name/RSMRHangarAbility4=Способность ангара RSMR 4

Abil/Name/RSSummonLeviathan=RS Левиафан

Abil/Name/RSVoidRayLineAttack=Атака линии луча пустоты RS

Abil/Name/ReaperSquad=Отряд Жнецов

Abil/Name/ReaverConfigureFabricationMatrix=Reaver Настроить матрицу изготовления

Abil/Name/RepairHyperion=Восстановить Гиперион

Abil/Name/RichAssimilatorToRichAutomatedAssimilator=От богатого ассимилятора к богатому автоматизированному ассимилятору

Abil/Name/RichAutomatedAssimilatorToRichAssimilator=От богатого автоматического ассимилятора к богатому ассимилятору

Abil/Name/SJYamato=Пушка Ямато

Abil/Name/ScienceVesselHardpointNanoRepair=Наноремонт узла крепления научного судна

Abil/Name/ScoutSquadron=Эскадрилья разведчиков

Abil/Name/ShieldBatteryRecharge=Перезарядка батареи щита крупного корабля

Abil/Name/SpawnLarva=Создать личинок

Abil/Name/SpawnProtossShades=Создать тени протоссов

Abil/Name/SpearofAdunStopTurrets=Стоп-турели Копья Адуна

Abil/Name/SpearofAdunTrain=Поезд Копье Адуна

Abil/Name/SquadStimpack=Отряд - Стимулятор

Abil/Name/StartDoomsdayChannel=Запустить канал Судного дня

Abil/Name/StartSuicideChannel=Запустить канал Судного дня

Abil/Name/SummonMercenaries2=Призвать наемников

Abil/Name/SummonNydusDestroyer=Призвать Разрушителя Нидуса

Abil/Name/UpgradeToWarpGateInstant=Автоматическое обновление до варп-ворот

Abil/Name/VoidBind=Привязка Бездны

Abil/Name/VoidRayChaseBeam=Луч преследования лучей пустоты

Abil/Name/WarPigSquad=Отряд боевых свиней

Abil/Name/WarpTrainNexus=Варп-поезд (Нексус)

Abil/Name/WarpableOrbit=Искажаемая орбита

Abil/Name/WraithEnterOrbit=Призрак выходит на орбиту

Abil/Name/WraithLeaveOrbit=Призрак покидает орбиту

Abil/Name/YoinkHotS=Похищение

Abil/Name/YoinkHybrid=Похищение

Abil/Name/attackOrbital=Атака

Abil/Name/attackOrbitalReq=Атака

Abil/Name/moveCS=Переместить

Abil/TargetMessage/AttackAcquireFriendly=<IMG path="Assets\Textures\tutorialmouseleftbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle"/> Для атаки<n/><IMG path="Assets\Textures\tutorialmouserightbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle" /> Отмена

Abil/TargetMessage/attackOrbital=<IMG path="Assets\Textures\tutorialmouseleftbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle"/> Для атаки<n/><IMG path="Assets\Textures\tutorialmouserightbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle" /> Отмена

Abil/TargetMessage/attackOrbitalReq=<IMG path="Assets\Textures\tutorialmouseleftbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle"/> Для атаки<n/><IMG path="Assets\Textures\tutorialmouserightbuttondown.dds" выравнивание="absolutemiddle" /> Отмена

Alert/Text/ReaverConfigured=Reaver настроен.

Behavior/Name/AberrationArmorAuraTarget=Защитное покрытие

Behavior/Name/AmonsFury=Ярость Амона

Поведение/Имя/ArbiterMPStasisFieldHardpoint=Стазисное поле

Behavior/Name/BH2@HangarDestroyed=Ангар 2 разрушен

Behavior/Name/BattlefieldRepair=Ремонт поля боя

Behavior/Name/BehemothHangar@HangarDestroyed=Ангар 1 разрушен

Behavior/Name/BehemothInterceptorsHeightBoost=Увеличение высоты перехватчиков Behemoth

Behavior/Name/BileChambersDestroyed=Желчные камеры разрушены

Behavior/Name/CH1@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH2@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH3@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH4@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH5@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH6@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH7@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CH8@HangarDestroyed=Ангар разрушен

Behavior/Name/CannonADestroyed=Пушка A вниз

Behavior/Name/CannonBDestroyed=Пушка B опущена

Behavior/Name/CarrierHangar1Disabled=Ангар авианосца 1 отключен

Behavior/Name/CarrierInterceptorsHeightBoost=Увеличение высоты перехватчиков несущей

Поведение/Имя/DefensiveMatrixNew=Защитная матрица

Behavior/Name/DetectionDisabled=Датчики отключены

Behavior/Name/DropChamberADestroyed=Камера сброса A уничтожена

Behavior/Name/DropChamberBDestroyed=Камера сброса B уничтожена

Behavior/Name/DropChamberCDestroyed=Камера сброса C уничтожена

Behavior/Name/DropChamberDDestroyed=Камера D уничтожена

Behavior/Name/EnergizedVoidCarapace=Заряженный панцирь Бездны

Behavior/Name/EnginesDestroyed=Двигатели уничтожены

Behavior/Name/EnginesDestroyedHalf=Двигатели уничтожены

Behavior/Name/EnginesDestroyedThird=Двигатели уничтожены

Behavior/Name/FabricatingInstigators=Фабрикация подстрекателей

Behavior/Name/FabricatingProbes=Изготовление зондов

Behavior/Name/FabricatingSentinels=Изготовление стражей

Behavior/Name/FabricatingSentries=Изготовление часовых

Behavior/Name/FabricationPaused=Изготовление приостановлено

Behavior/Name/FalloutSickness=Fallout Sickness

Поведение/Имя/FalloutTimedLife=Жизнь по времени

Behavior/Name/ForceofWill=Сила воли

Behavior/Name/GlaiveSplits=Раскол глефы

Behavior/Name/GorgonTargeterSearcher=Поисковик Gorgon Targeter

Behavior/Name/GravitySlingLost=Потеря гравитационного ремня

Behavior/Name/HybridDestroyerFlight=Псионический полет

Behavior/Name/HybridShadowCharging=Теневая зарядка

Поведение/Имя/HybridSuicideChargeUpTimer=Зарядка атаки Судного дня

Behavior/Name/InterceptorsSuppressHeightBoost=Перехватчики подавляют увеличение высоты

Behavior/Name/KineticMatrixLost=Кинетическая матрица потеряна

Behavior/Name/LaserBattery10Destroyed=Батарея лазера 10 разрядилась

Behavior/Name/LaserBattery11Destroyed=Батарея лазера 11 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed=Лазерная батарея 12 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed2=Лазерная батарея 13 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed3=Лазерная батарея 14 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed4=Лазерная батарея 15 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed5=Лазерная батарея 16 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed6=Лазерная батарея 12 уничтожена, копия 5

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed7=Лазерная батарея 18 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed8=Лазерная батарея 19 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery12Destroyed9=Лазерная батарея 20 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery17Destroyed=Лазерная батарея 17 уничтожена

Behavior/Name/LaserBattery1Destroyed=Батарея лазера 1 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery2Destroyed=Батарея лазера 2 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery3Destroyed=Батарея лазера 3 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery4Destroyed=Батарея лазера 4 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery5Destroyed=Батарея лазера 5 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery6Destroyed=Батарея лазера 6 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery7Destroyed=Батарея лазера 7 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery8Destroyed=Батарея лазера 8 разряжена

Behavior/Name/LaserBattery9Destroyed=Батарея лазера 9 разрядилась

Behavior/Name/LeftLaserBatteriesDestroyed=Батареи левого лазера уничтожены

Behavior/Name/MandibleDestroyed=Нижняя челюсть уничтожена

Behavior/Name/MindBlasted=Взорван разум

Behavior/Name/MoebiusHybridMissileDropFloorBursts=Очереди падения на пол гибридных ракет Moebius

Behavior/Name/MothershipBlinkHideHardpoint=Hardpoint Mothership Blink Hide

Behavior/Name/MothershipEvasiveBlinkInvulnerability=Неуязвимость Mothership Evasive Blink

Behavior/Name/MothershipStopRotation=Остановить вращение

Behavior/Name/NanoBeamLost=Потерян нанолуч

Behavior/Name/ParasiticDominationDelay=Задержка паразитного доминирования

Behavior/Name/PnPHybridPuddle=Пустотная лужа

Поведение/Имя/PotVZagaraVision=Загара Видение

Behavior/Name/PowerCellDestroyed=Энергетическая ячейка уничтожена

Behavior/Name/PrimalGuardianVeterancy=Ветеранство изначального стража

Behavior/Name/PrimalHydraliskVeterancy=Ветеранство первобытного гидралиска

Behavior/Name/PrimalMutaliskVeterancy=Ветеранство первобытных муталисков

Behavior/Name/PrimalPackLeaderVeterancy=Ветеранство лидера первичной стаи

Behavior/Name/PrimalRavasaurVeterancy=Ветеранство первобытного равазавра

Behavior/Name/PrimalRoachVeterancy=Ветеранность первобытного таракана

Поведение/Имя/PrimalSwarmHostLocustAdjust=Саранча

Behavior/Name/PrimalSwarmHostVeterancy=Ветеранность хоста Primal Swarm

Behavior/Name/PrimalUltraliskVeterancy=Ветеранство первобытного ультралиска

Behavior/Name/PrimalZergVeterancy=Ветеранство первобытных зергов

Behavior/Name/PrimalZerglingVeterancy=Первобытная ветеранство зерглингов

Behavior/Name/PsiMatrixDestroyed=Пси-матрица уничтожена

Поведение/Имя/PurityofEssence=Сущность

Поведение/Имя/ЧистотаФормы=Форма

Behavior/Name/QueuePaused=Очередь приостановлена

Behavior/Name/RecentlyputintoVoidStasis=Недавно в Стазисе Бездны

Behavior/Name/RevengerCannonsSpinningUp=Пушки Мстителя вращаются вверх

Behavior/Name/RightLaserBatteriesDestroyed=Правые лазерные батареи уничтожены

Behavior/Name/SafeUnderground=Безопасное метро

Behavior/Name/ScienceVesselHardpointNanoRepairController=Контроллер наноремонта точки крепления научного судна

Поведение/Имя/Слайм=Nickelodeon Goo'ed

Behavior/Name/SpearofAdunSharedShields=Общие щиты Копья Адуна

Поведение/Имя/Шипы=Шипы

Behavior/Name/SquadAttack=Отрядная атака

Behavior/Name/SquadBunkerUnload=Выгрузка бункера отряда

Behavior/Name/SquadUnit=Отряд

Behavior/Name/StukovRegenAuraTarget=Аура регенерации

Behavior/Name/TentacleJointADestroyed=Щупальце A уничтожено

Behavior/Name/TentacleJointBDestroyed=Щупальце B уничтожено

Behavior/Name/TentacleJointCDestroyed=Щупальце C уничтожено

Behavior/Name/TentacleJointDDestroyed=Щупальце D уничтожено

Behavior/Name/ThermalLanceBurn=Термический ожог копьем

Behavior/Name/ThermalLanceBurn2=Копия термического копья

Behavior/Name/TopLaserBatteriesDestroyed=Уничтожено больше всего лазерных батарей

Behavior/Name/UltraliskLoaded=Ультралиск загружен

Behavior/Name/VoidBound=Ограничение Бездной

Behavior/Name/VoidDissolve=Растворение пустоты

Behavior/Name/VoidLensLost=Линза Пустоты потеряна

Behavior/Name/YamatoCannonsDestroyed=Пушки Ямато уничтожены

Behavior/Name/YamatoDestroyed=Пушка Ямато опущена

Behavior/Name/YamatoDestroyed2=Пушка Ямато B уничтожена

Behavior/PrimaryName/PurityofEssence=Чистота сущности

Behavior/PrimaryName/PurityofForm=Чистота формы

Behavior/Tooltip/AberrationArmorAuraTarget=Этот юнит получает меньше урона, прячась под аберрацией.

Behavior/Tooltip/AmonsFury=У этого юнита на 50% выше скорость передвижения и атаки, но он получает смертельный урон с течением времени.

Behavior/Tooltip/ArtanisResurgenceDisable=Этот юнит может получать преимущество от Возрождения только раз в 60 секунд.

Behavior/Tooltip/BH2@HangarDestroyed=Этот линейный крейсер потерял ангарный отсек. Снижение скорости и мощности сборки тактических истребителей.

Behavior/Tooltip/BattlefieldRepair=Этот крупный корабль находится в ремонте и уязвим. Ремонт не удастся, если корабль подвергнется нападению.

Behavior/Tooltip/BehemothHangar@HangarDestroyed=Этот линейный крейсер потерял ангарный отсек. Снижается скорость и мощность сборки тактических истребителей.

Behavior/Tooltip/CH1@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангар. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH2@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангарный отсек. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH3@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангарный отсек. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH4@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангар. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH5@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангар. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH6@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангар. Снижение скорости и мощности сборки перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH7@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангарный отсек. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CH8@HangarDestroyed=Этот авианосец потерял ангарный отсек. Снижение скорости и мощности создания перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CarrierHangar1Disabled=Этот авианосец временно лишился ангара. Снижение его огневой мощи и скорости сборки перехватчиков.

Behavior/Tooltip/CorrosiveAcid=Атаки Пожирателя временно снизили броню и урон от атак этого юнита.

Behavior/Tooltip/DefensiveMatrix=Этот юнит получает -40% урона от любых атак.<n/><n/>Длится <d ref="Behavior,DefensiveMatrix,Duration"/> секунд или до тех пор, пока юнит не выйдет из-под щита.

Behavior/Tooltip/DefensiveMatrixNew=Этот юнит получает -80% урона от любых атак за счет быстрого истощения его энергии.<n/><n/>Длится <d ref="Behavior,DefensiveMatrix,Duration"/> секунд или до у агрегата закончилась энергия.

Behavior/Tooltip/DetectionDisabled=Этот крупный корабль потерял свою систему сканирования и больше не является детектором.

Behavior/Tooltip/DropChamberADestroyed=Этот Левиафан лишился камеры для десантных капсул, что уменьшило количество десантных капсул, которые он может развернуть.

Behavior/Tooltip/DropChamberBDestroyed=Этот Левиафан потерял камеру для десантных капсул, что уменьшило количество десантных капсул, которые он может развернуть.

Behavior/Tooltip/DropChamberCDestroyed=Этот Левиафан потерял камеру для десантных капсул, что уменьшило количество десантных капсул, которые он может развернуть.

Behavior/Tooltip/DropChamberDDestroyed=Этот Левиафан потерял камеру для десантных капсул, что уменьшило количество десантных капсул, которые он может развернуть.

Behavior/Tooltip/EnergizedVoidCarapace=Гибридные доминаторы получают +10 энергетической брони, когда их здоровье падает ниже 50%<n/>Позволение гибриду использовать оставшуюся энергию в качестве вторичного щита

Behavior/Tooltip/EnginesDestroyed=Этот крупный корабль лишился двигателей, а скорость его передвижения снижена до 20%.

Behavior/Tooltip/EnginesDestroyedHalf=Этот крупный корабль лишился двигателей, и его скорость передвижения снижена.

Behavior/Tooltip/EnginesDestroyedThird=Этот крупный корабль лишился двигателей, и его скорость передвижения снижена.

Behavior/Tooltip/FabricationPaused=Этот Разбойник в настоящее время не может производить роботизированные агрегаты. Скорее всего, это связано с отсутствием доступных поставок.

Behavior/Tooltip/FalloutSickness=Ядерные осадки снижают скорость передвижения и радиус обзора этого юнита. Подразделения не могут зарываться в землю и строить конструкции в условиях ядерных осадков.

Behavior/Tooltip/ForceofWill=Щиты Артаниса получают максимум <d ref="Behavior,ForceofWill,DamageResponse.ClampMaximum"/> урона от любой одиночной атаки.<n/>Урон от заклинаний не затрагивается

Behavior/Tooltip/GlaiveSplits=Сколько дополнительных глефных червей создается в результате первоначального удара. Значение 0 здесь ведет себя так же, как стандартный червь-глефа Муталиска.

Behavior/Tooltip/GravitySlingLost=Эта Буря потеряла гравитационную пращу, что уменьшило дальность действия ее оружия.

Behavior/Tooltip/HybridDestroyerFlight=Этот гибрид летает

Behavior/Tooltip/HybridSuicideChargeUpTimer=Если разрешено завершить, то проделает дыру в самом пространстве

Behavior/Tooltip/HydraliskFrenzy=Размер залпа увеличен до 3.

Behavior/Tooltip/KineticMatrixLost=Этот крупный корабль потерял точку подвески, что затрудняет его работу.

Behavior/Tooltip/LaserBattery17Destroyed=Все пушки на передней части молота были уничтожены.

Behavior/Tooltip/MandibleDestroyed=Левиафан больше не может использовать биоплазмидный разряд.

Behavior/Tooltip/MindBlasted=Этот юнит пострадал от Взрыва разума Асцендента и не может использовать способности, основанные на энергии.

Behavior/Tooltip/MothershipStopRotation=Корабль-матка остановил вращение.

Behavior/Tooltip/NanoBeamLost=Это научное судно потеряло одну или несколько точек крепления нанолучей, что уменьшило количество целей, которые можно исцелить одновременно.

Behavior/Tooltip/NoxiousDamage=Получение постепенного урона. Броня уменьшена на 50%.

Behavior/Tooltip/PowerCellDestroyed=Каждая уничтоженная силовая ячейка снижает регенерацию энергии на 0,25.

Behavior/Tooltip/PrimalGuardianVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса они представлены пятью уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalHydraliskVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalMutaliskVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalPackLeaderVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalRavasaurVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalRoachVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса они представлены пятью уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalSwarmHostVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalUltraliskVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса она представлена 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalZergVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса они представлены пятью уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PrimalZerglingVeterancy=Первобытные зерги имеют различные уровни индивидуальной силы, для простоты игрового процесса они представлены 5 уровнями силы. <n/>Первобытные люди получают очки опыта, убивая врагов и поглощая их сущность.

Behavior/Tooltip/PsiMatrixDestroyed=Каждая уничтоженная Пси-матрица снижает максимальную энергию и скорость восстановления на 20%.

Behavior/Tooltip/RecentlyputintoVoidStasis=Эта единица или структура недавно была помещена в стазис Бездны охотником за кровью и не может быть возвращена в стазис прямо сейчас.

Behavior/Tooltip/RoachCorpser=Когда этот юнит умирает, он порождает шесть тараканов.

Behavior/Tooltip/SafeUnderground=Зарывшиеся зерги получают на 90% меньше урона от заклинаний и эффектов брызг, пока их не обнаруживают.

Behavior/Tooltip/SpearofAdunSharedShields=Копье Адуна заключено в один массивный плазменный щит. Все точки крепления имеют один и тот же запас здоровья щита.

Behavior/Tooltip/Spines=Количество шипов, которые этот первобытный гидралиск выпустит за один залп.

Behavior/Tooltip/VoidBound=Этот отряд находится под контролем мощной энергии Бездны. Нанесите достаточно урона, чтобы освободить отряд из хватки Амона.

Behavior/Tooltip/VoidLensLost=Этот крупный корабль потерял точку подвески, что затрудняет его работу.

Behavior/Tooltip/VoidShade=Этот юнит создан из чистой энергии Бездны.

Behavior/Tooltip/VorazunRegenShield=Этот юнит быстро восстанавливает щиты и здоровье.

Behavior/Tooltip/YamatoDestroyed=Этот линейный крейсер потерял пушку Ямато, очень жаль.

Behavior/Tooltip/YamatoDestroyed2=Этот линейный крейсер потерял пушку Ямато, очень жаль.

Behavior/Tooltip/ZenithStonePsionicShock=Этот юнит наносит урон атакующим его юнитам.

Кнопка/Казармы/TrainQuantities/Marine=x2

Кнопка/Казармы/TrainQuantities/Медик=x2

Кнопка/Казармы/TrainQuantities/Reaper=x2

Button/DeployPhoenixSquadron/ChargeText=x4

Кнопка/DeployScoutSquadron/ChargeText=x2

Кнопка/Линчинка/Количество яиц/Гидралиск=x2

Кнопка/Личинка/Количество яиц/Муталиск=x2

Кнопка/Линчинка/Количество яиц/Плотва=x2

Кнопка/Линчинка/Количество яиц/Плеть=x4

Кнопка/Линчинка/Количество яиц/Рой=x15

Кнопка/Личинка/Количество яиц/TwinDrones=x2

Кнопка/Личинка/Количество яиц/Зерглинг=x10

Button/Name/AberrationProtectiveCover=Защитная крышка

Button/Name/AmonsFury=Ярость Амона

Button/Name/AntiMassiveCapabilities=Возможности против капитала

Button/Name/BH2@InterceptorButton=Построить тактический истребитель

Button/Name/Battlecruiser=Построить линейный крейсер класса «Минотавр»

Button/Name/BattlecruiserBehemoth=Построить линейный крейсер класса «Бегемот»

Button/Name/BattlefieldRepair=Ремонт поля боя

Button/Name/BehemothHangar@InterceptorButton=Построить тактический истребитель

Button/Name/BigUnitSlot=Слот для большого устройства

Button/Name/BloodShields=Кровавые щиты

Button/Name/Brutalisk=Превратиться в Бруталиска

Button/Name/BuildScannerTruck=Построить грузовик со сканером

Button/Name/BurrowMovement=Зарытое движение

Button/Name/BurrowSwarmHost=Улучшенные надкрылья

Button/Name/CH1@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH2@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH3@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH4@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH5@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH6@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH7@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CH8@InterceptorButton=Построить перехватчик

Button/Name/CalldownAdditionalBeef=Вызов дополнительной говядины

Button/Name/CapitalShipShieldRestore=Восстановление щита капитального корабля

Button/Name/CarryingPurifierColossus=Колосс-очиститель

Button/Name/CarryingWrathwalker=Перенос гневохода

Button/Name/ChainsofTorment=Цепи мучений

Button/Name/ChargerEscorts=Сопровождение зарядных устройств

Button/Name/ColossusTransportation=Транспортировка Колосса

Button/Name/ConfigureInstigatorFabrication=Настроить производство Instigator

Button/Name/ConfigureProbeFabrication=Настроить изготовление зондов

Button/Name/ConfigureSentinelFabrication=Настроить производство Sentinel

Button/Name/ConfigureSentryFabrication=Настроить изготовление Sentry

Button/Name/DarkArchonMergeSelection=Слияние Темных Архонтов

Button/Name/DeployCarrier=Развернуть носитель

Button/Name/DeployDroneBeacon=Развернуть маяк дрона

Button/Name/DeployMothership=Развернуть Mothership

Button/Name/DeployPhoenixSquadron=Развернуть эскадрилью «Феникс»

Button/Name/DeployScoutSquadron=Развернуть разведывательную эскадрилью

Button/Name/DeployTempest=Развернуть Tempest

Button/Name/DirectTurrets=Турели прямого действия

Button/Name/DisplacementBeam=Луч смещения

Button/Name/Drag2=Перетащить

Button/Name/DropoffBigUnit=Выбросить большой юнит

Button/Name/EnergizedVoidCarapace=Заряженный панцирь Бездны

Button/Name/EnterOrbit=Выйти на орбиту

Button/Name/EssenceLeech=Пиявка сущности

Button/Name/FaceEmbrace2=Похищение

Button/Name/GenerateCorrosiveOoze=Коррозионная кислота

Button/Name/GorgonPointDefenseDrone=Дрон защиты точки строительства

Button/Name/GorgonYamatoGun=Пушка Ямато

Кнопка/Имя/HybridGeneralMindControl=Доминирование

Button/Name/K5RSLeviathan=Призвать Левиафана

Button/Name/KaraxUnityBarriers=Барьеры единства

Button/Name/LeaveOrbit=Покинуть орбиту

Button/Name/LeviathanSiegeLocation=Место осады

Button/Name/MengskUnits=Нанять наемников

Button/Name/MonarchBlades=Первобытная ярость

Button/Name/MorphLarvatoDrone=Превратить личинку в дрона

Button/Name/MorphToDevourerMP=Превратиться в Пожирателя

Button/Name/ParticleForceAccelerators=Ускорители силы частиц

Button/Name/PauseInterceptorProduction=Приостановить производство перехватчиков

Button/Name/PhoenixSquadronComplement=Дополнение к эскадрилье Phoenix

Button/Name/PickupUltralisk=Поднять большой отряд

Button/Name/PlasmaArray=Плазменный массив

Button/Name/PnPSingleTargetLockOn2=Копия очистки

Button/Name/Probe2=Деформация зонда

Button/Name/PrototypeArmor=Прототип брони

Button/Name/PsiBlades2=Пси-клинки

Button/Name/PsiBladesNerazim=Клинки деформации

Button/Name/PsiBladesPurifier=Синтетические пси-клинки

Button/Name/PsiBladesTaldarim=Гибельные клинки

Button/Name/PsionicFlight=Псионический полет

Button/Name/PurifierWeaponry=Очистительное оружие

Button/Name/QueenClassic=Рождение классической королевы

Button/Name/RSVoidRayLineAttack=Луч уничтожения

Button/Name/RapidResequencing=Быстрое изменение последовательности

Button/Name/ReaverFabricationSystems=Системы изготовления Reaver

Button/Name/ResumeInterceptorProduction=Возобновить производство перехватчиков

Button/Name/ResumeRotation=Возобновить ротацию

Button/Name/ScoutSquadronComplement=Дополнение разведывательной эскадрильи

Button/Name/ServitorDrones=Сервиторные Дроны

Button/Name/ShadowStride=Шаг тени

Button/Name/SpawnProtossShades=Создать тени протоссов

Button/Name/SpawnZergShades=Создать тени зергов

Button/Name/StopFabrication=Остановить производство

Button/Name/StopRotation=Остановить вращение

Button/Name/TerranEnergyShields=Энергетические щиты Терранов

Button/Name/ViewHangarStatus=Просмотр состояния ангара

Кнопка/Имя/Видение=Видение

Button/Name/VoidBind=Привязка Пустоты

Button/Name/VoidLaser=Лазер Бездны

Button/Name/VoidRayChaseBeam=Луч преследования

Button/Name/VoodooShield=Щит Вуду

Кнопка/ИмяПоставки/Зонд=БЕСПЛАТНО

Button/Tooltip/AberrationProtectiveCover=Дарит любому небольшому юниту меньше <d ref="Behavior,AberrationArmorAuraTarget,DamageResponse.ModifyFraction\*100"/>% уменьшения урона.

Button/Tooltip/ActivateStasisWard=Удерживает ближайших врагов в стазисе на <d ref="Behavior,OracleStasisTrapTarget,Duration"/> секунд. Пойманные в ловушку юниты не могут быть атакованы или затронуты способностями.<n/><n/><c val="FFFF80">Автоприменение срабатывает только для минимум 5 врагов</c>

Button/Tooltip/AmonsFury=Повышает скорость атаки и передвижения ближайших юнитов на 50% за счет постепенного урона.

Button/Tooltip/AntiMassiveCapabilities=У этого юнита значительно увеличена дальность поражения крупных кораблей.

Button/Tooltip/ArbiterCloakField=Скрывает дружественные отряды рядом с Арбитром. Сюда не входят крупные корабли\*<n/><n/>\*Да, я знаю, что лор несовместим с видеороликами SC1. Две вещи:<n/>1) Согласно этим видеороликам, существуют гигантские космические зерги-морские ежи. Давайте просто согласимся, что это не лучший источник знаний.<n/>2) Мне пришлось изменить это для баланса. Геймплей — это не лор, независимо от того, масштабный он или нет.

Button/Tooltip/ArbiterMPStasisField=Помещает вражеские юниты в целевой области в стазис на <d ref="Behavior,ArbiterMPStasisField,Duration"/> секунд. Юниты в стазисе не могут двигаться, атаковать, подвергаться атакам или подвергаться воздействию способностей.<n/><c val="FFFF00">Может воздействовать на узлы подвески, временно отключая соответствующие функции капитального корабля.</c>

Button/Tooltip/ArmorpiercingMode=Активирует 250-мм пушки «Каратель» Тора. Пушки «Каратель» поражают одну воздушную цель, нанося ей серьезный урон.<n/><n/>Минимальная дальность действия этих пушек составляет 10.

Button/Tooltip/ArtanisForceOfWill=Регенерация щита увеличена на 300%. Регенерирует 1 жизнь в секунду.<n/><n/>Щиты Артаниса получают максимум 15 урона за атаку.

Button/Tooltip/AttackBarrage=Атакуйте землю, нанося урон от брызг.

Button/Tooltip/AutomatedAssimilatorTextKicker6=<s val="Kicker\_Rich\_Gas">+8</s><IMG path="Assets\Textures\icon-gas-protoss.dds" height="28" width="28"/>

Button/Tooltip/AutomatedExtractorTextKicker4=<s val="Kicker\_Refinery">+5 </s><IMG path="Assets\Textures\icon-gas-zerg.dds" height="28" width="28"/>

Button/Tooltip/AutomatedExtractorTextKicker5=<s val="Kicker\_Refinery">+6</s><IMG path="Assets\Textures\icon-gas-zerg.dds" height="32" width="32"/>

Button/Tooltip/BH2@InterceptorButton=Постройте тактический истребитель для линейного крейсера. Истребители Tac будут автоматически развертывать и вступать в бой с воздушными противниками вокруг Бегемота и оснащены оружием Wraith<n/><n/>Максимум <d ref="Abil,BehemothHangar@Hangar,MaxCount"/> истребителей Tac на ангар одновременно

Button/Tooltip/BattlecruiserBehemoth=Мощный военный корабль. Может использовать пушку Ямато и тактический прыжок.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/BattlefieldRepair=Выключите питание крупного корабля, чтобы начать полный ремонт, полностью восстановив здоровье и восстановив все точки подвески через <d ref="Behavior,BattlefieldRepair,Duration"/> секунд.<n/><c val=" FF0000">Если Capital Ship получит урон в выключенном состоянии, ремонт не удастся, и ресурсы будут потрачены впустую.</c>

Button/Tooltip/BehemothBC=Классический военный корабль, модифицированный, чтобы оставаться актуальным, включая поддержку тактических истребителей, тактический варп-прыжок, обновленные системы бомбардировки и стратегическую ядерную ракетную шахту.<n/><n/><c val="ffff8a" >Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/BehemothHangar@InterceptorButton=Постройте тактический истребитель для линейного крейсера. Истребители Tac будут автоматически развертывать и вступать в бой с воздушными противниками вокруг Бегемота и оснащены оружием Wraith<n/><n/>Максимум <d ref="Abil,BehemothHangar@Hangar,MaxCount"/> истребителей Tac на ангар одновременно

Button/Tooltip/BehemothTauren=Мощный военный корабль, модифицированный для получения дополнительной мощной защиты.<n/><n/>USDA Prime. 100% Вагю А5. <n/>Когда дело доходит до отличных стейков, мы только что подняли ставки.

Button/Tooltip/BigUnitSlot=Один Колосс или Гневоход может храниться здесь, в Призме Варпа, но только если они еще не перевозят другие юниты.

Button/Tooltip/BloodShields=Кровавые Охотники имеют +75 максимального щита и +5 брони щита по сравнению с их более хрупкими коллегами из Айура и Неразима.

Button/Tooltip/BuildScannerTruck=Гражданский универсальный грузовик "Crazyhorse", оснащенный сканирующим оборудованием.<n/><n/><c val="FFFF00">Обнаруживает замаскированные и зарывшиеся юниты.<n/>Не может атаковать.</ с>

Button/Tooltip/BurrowMovement=Этот юнит может двигаться, пока он зарыт.

Button/Tooltip/BurrowSwarmHost=Увеличивает скорость передвижения порождаемой саранчи на 20%

Button/Tooltip/CH1@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH2@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH3@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH4@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH5@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH6@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH7@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CH8@InterceptorButton=Создает перехватчики, которые автоматически атакуют цель авианосца. Авианосцы не могут атаковать без перехватчиков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Могут атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/CalldownAdditionalBeef=Пригласите еще двух самых смачных наемников сектора.

Button/Tooltip/CapitalShipShieldRestore=Поглощает всю энергию этой батареи, восстанавливая 10 щитов за каждую израсходованную энергию целевому крупному кораблю.

Button/Tooltip/CarryingPurifierColossus=Фракция очистителей<n/>Боевой долгоног с мощной атакой по площади. Может ходить вверх и вниз по скалам. Атаки поджигают землю, нанося дополнительный урон врагам с течением времени.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные юниты.</c>

Button/Tooltip/CarryingWrathwalker=Фракция Тал'дарима<n/>Боевой долгоног с мощной атакой по одной цели. Может ходить вверх и вниз по скалам.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Кнопка/Подсказка/Заряд=Перехватывает наземные подразделения противника и увеличивает скорость передвижения.<n/>Зилоты получают на 75% меньше урона от всех источников во время рывка.

Button/Tooltip/ChargerEscorts=Гибридный Немезис сопровождают <d ref="Abil,ChargerHangarHybrid,MaxCount"/> Гибридные зарядные устройства, которые заряжаются и взрываются в воздушных подразделениях противника. После потери они будут медленно заменяться

Button/Tooltip/ColossusTransportation=Призмы варпа могут поднять только одного Колосса или Гневохода, и только если они не несут каких-либо других юнитов стандартного размера. Колоссы хранятся в виде предметов в отдельном слоте инвентаря, видимом над картой приказа.

Button/Tooltip/CombatShield=Увеличивает жизнь морских пехотинцев на 10.

Button/Tooltip/ConfigureInstigatorFabrication=Настройте этот Reaver для создания бесплатных подстрекателей каждые <d ref="Behavior,FabricatingInstigators,InfoArray[0].Delay"/> секунд.

Button/Tooltip/ConfigureProbeFabrication=Настройте этот Reaver для создания бесплатного зонда каждые <d ref="Behavior,FabricatingProbes,InfoArray[0].Delay"/> секунд.

Button/Tooltip/ConfigureSentinelFabrication=Настройте этот Reaver для создания бесплатного Sentinel каждые <d ref="Behavior,FabricatingSentinels,InfoArray[0].Delay"/> секунд.

Button/Tooltip/ConfigureSentryFabrication=Настройте этот Reaver для создания бесплатного Sentry каждые <d ref="Behavior,FabricatingSentries,InfoArray[0].Delay"/> секунд.

Button/Tooltip/CorpserPassive=Враги, поврежденные Тараканами, становятся зараженными и порождают шесть Тараканов, если их быстро убить.

Button/Tooltip/Corruptor=Противовоздушный флаер. Можно использовать едкий распылитель и порчу, чтобы вывести из строя и атаковать вражеские постройки.<n/>Наносит дополнительный урон массивным и крупным кораблям.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать воздушные подразделения.</c >

Button/Tooltip/CorsairMPDisruptionWeb=Создает паутину энергии на земле, которая предотвращает атаку вражеских построек и наземных юнитов в течение <d time="10"/>. Также замедляет скорость передвижения юнитов в поле на <d ref="(1-Behavior,CorsairMPDisruptionWeb,Modification.MoveSpeedMultiplier)\*100"/>%<n/><n/><c val="FFFF00">Героические юниты. и цели невосприимчивы</c>

Button/Tooltip/DarkArchon=Фракция неразимов<n/>Мощный псионический синтез. Может использовать замешательство и контроль над разумом.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/DarkArchonConfusion=Заставляет вражеские отряды в целевой области атаковать друг друга в течение <d ref="Behavior,DarkArchonConfusion,Duration"/> секунд.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo"> Героические, псионические и роботизированные юниты невосприимчивы.</c>

Button/Tooltip/DarkArchonMergeSelection=Жертвует 2 Означающими, чтобы создать Темного Архонта.

Button/Tooltip/DarkArchonMindControl=Навсегда берет под контроль целевой вражеский отряд. Рабочие, управляемые разумом, по-прежнему могут строить структуры.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Не могут нацеливаться на крупные корабли, псионические, героические или роботизированные юниты.</c>

Button/Tooltip/DarkTemplarChampionPermanallyCloaked=Воразун постоянно скрыт и устойчив к урону от брызг. Регенерация щита и жизни увеличена, пока Воразун не обнаружен.

Button/Tooltip/DefensiveMatrix=Мгновенно восстанавливает 50% щитов, а затем окружает линейный крейсер щитом, который может поглощать весь входящий урон, быстро истощая энергию. Длится <d ref="Behavior,DefensiveMatrix,Duration"/> секунд или до тех пор, пока у линейного крейсера не закончится энергия.

Button/Tooltip/DefensiveMatrixField=Окружает целевой отряд щитом, который может поглощать <d ref="Behavior,DefensiveMatrix,Modification.VitalMaxArray[1]"/> урон.

Button/Tooltip/DeployCarrier=Разверните носитель из внутреннего хранилища Копья Адуна. Оснащен вооружением средней дальности и имеет небольшой состав эскадрилий.

Button/Tooltip/DeployMothership=Разверните материнский корабль Тал'Дарима из внутреннего хранилища Копья Адуна. Оснащен оружием ближнего боя и имеет прочную конструкцию. Может использовать моргание, чтобы безопасно путешествовать на большие расстояния.

Button/Tooltip/DeployPhoenixSquadron=Разверните отряд из 6 фениксов из внутреннего хранилища Копья Адуна. Эффективен против эскадрилий противника.

Button/Tooltip/DeployScoutSquadron=Разверните отряд из 3 разведчиков из внутреннего хранилища Копья Адуна. Эффективен против вражеских авианосцев и бурь, слаб против вражеских эскадрилий «Феникс».

Button/Tooltip/DeployTempest=Разверните Бурю из внутреннего хранилища Копья Адуна. Оснащен дальнобойным вооружением, эффективным против крупных кораблей противника и обладающим способностью дезинтеграции.

Button/Tooltip/DirectTurrets=Направьте все турели Копья Адуна, находящиеся в радиусе действия, на атаку целевого крупного корабля.

Button/Tooltip/DisplacementBeam=Через 3 секунды взорвите область, нанеся 600 (+2400 против капитального корабля) урона.<n/><n/>"Вариант планетарного взломщика в режиме пониженной мощности, можно сместить по фазе, чтобы поражайте цели, расположенные не непосредственно под базовым кораблем».

Button/Tooltip/DisplacementField=Обнаруженный Призрак уклоняется от 50% входящих атак, находясь в маскировке.

Кнопка/Подсказка/Доминирование=Берет контроль над целевым юнитом. Доминирование длится до тех пор, пока контролируемый отряд не будет уничтожен или Нова не освободит его.<n/><c val="FFFF00">Длится только 10 секунд на роботизированных отрядах или крупных кораблях.</c>

Button/Tooltip/Drag2=Притягивает цель к местоположению Дехаки и временно оглушает ее.

Кнопка/Подсказка/Дрон=Базовый рабочий модуль. Может добывать минералы и газ веспен. Может мутировать в структуры. Собирает ресурсы быстрее, чем другие рабочие.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные юниты.</c>

Button/Tooltip/DropoffBigUnit=Сбрасывает переносимый большой юнит в целевую позицию, позволяя транспорту снова подобрать другой большой юнит или перевезти стандартные юниты.

Button/Tooltip/DukesRevenge=Мощный пиратский военный корабль, специализирующийся на борьбе с другими крупными кораблями.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать только воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/EnergizedVoidCarapace=Получает +10 энергетической брони, если здоровье падает ниже 50%.<n/>Это позволяет гибриду использовать оставшуюся энергию в качестве щита.

Button/Tooltip/EnergyNova=Наносит 1250 (+2500 против капитального корабля) урона всем вражеским зергам в огромном радиусе. Выжившие юниты получат дополнительно 600 (+1200 против крупного корабля) урона в течение <d time="30"/>.

Button/Tooltip/EnterOrbit=Этот юнит взлетает на орбиту над полем боя. Ограничение его взаимодействия с обычными наземными и воздушными подразделениями только определенными атаками и способностями.

Button/Tooltip/EssenceLeech=50% урона в ближнем бою, наносимого Дехакой, похищается в силу его развитого панцирного щита.

Button/Tooltip/ExplosiveGlaive=Муталиск получает +18 урона против механических юнитов. Атаки больше не отражаются на дополнительные цели.

Button/Tooltip/ExplosiveMode=Включает ракетные установки «Джавелин Тора». Ракеты «Джавелин» наносят урон по площади близлежащим воздушным подразделениям и дополнительный урон небольшим подразделениям.

Button/Tooltip/ExplosiveSpines=Атаки по воздушным юнитам наносят +<d ref="Effect,ExplosiveSpinesDamage,Amount-Effect,NeedleSpinesDamage,Amount"/> урона за каждый шип.

Button/Tooltip/FaceEmbrace2=Притягивает целевой отряд к Гадюке. Враг оглушен на 1 секунду.<n/><n/>Можно использовать на постройках, но нельзя стащить их с крипа.

Кнопка/Подсказка/Обратная связь=Поглощает всю энергию цели. Наносит 2 урона за единицу энергии.

Button/Tooltip/Flagship=Предпоследнее судно протоссов. Может мгновенно вернуть несколько юнитов в их текущее местоположение.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/ForceField=Барьер, существующий <d time="15"/> и препятствующий движению наземных юнитов. Большие отряды разрушают силовые поля при контакте.

Button/Tooltip/Frenzied=Иммунитет к замедлению и оглушению. Регенерирует и лечит быстрее.

Button/Tooltip/GatherProt=Приказывает зонду собирать ресурсы на выбранном месторождении минералов или веспеновом гейзере.<n/><n/><c val="FFFF80">Зонды не имеют дополнительных минеральных бонусов, в отличие от дронов или SCV< /с>

Button/Tooltip/GatherTerr=Приказывает SCV собирать ресурсы на выбранном месторождении минералов или веспеновом гейзере.<n/><n/><c val="FFFF80">SCV собирают 1 дополнительный минерал за поездку, этот минерал не берется из убранное поле.</c>

Button/Tooltip/GatherZerg=Приказывает дрону собирать ресурсы на выбранном минеральном месторождении или веспеновом гейзере.<n/><n/><c val="FFFF80">Дроны собирают ресурсы <d ref="(1-Abil,DroneHarvest ,ResourceTimeMultiplier[Minerals])\*100"/>% быстрее, чем зонды или SCV.</c>

Button/Tooltip/GehennaBattlecruiser=Гигантский терранский боевой крейсер. Невосприимчив к обычным атакам.

Button/Tooltip/GenerateCorrosiveOoze=Пожиратель извергает кислоту при атаке. Каждая атака временно снимает с цели 2 очка брони и 5% урона от атаки, максимум до -20 брони и -50% урона от атаки. Юниты с отрицательными значениями брони получают дополнительный урон от атак.

Button/Tooltip/GiantYeti=Исключительно крупный экземпляр местного подвида Калдира Урсадона.<n/>Главный ведущий новостной сети Медведицы, единственного источника новостей Калдира!

Button/Tooltip/GorgonKorhal=Флагман Менгска, Белая Звезда. Линейный крейсер типа «Горгона».

Button/Tooltip/GorgonPointDefenseDrone=Создает несколько точечных защитных дронов, каждый из которых использует лазер для сбивания вражеских ракет. <n/>Не может нацеливаться на специальные атаки. <n/>Истечение времени через <d ref="Behavior,PointDefenseDroneTimedLife,Duration"/> секунд.<n/><n/><c val="f078ff">Каждый выстрел потребляет 10 энергии.</c>

Button/Tooltip/GorgonYamatoGun=Поражает цель двумя разрушительными плазменными пушками, каждая из которых наносит 1500 (+4500 против капитального корабля) урона по площади.

Button/Tooltip/GravitonBeam=Заставляет целевой отряд парить в воздухе, отключая его способности. Эффект длится до <d time="10"/>.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Большие юниты невосприимчивы.</c><n/><c val="ffff8a ">Направляемая способность</c>

Button/Tooltip/GravitonBeamVoidCampaign=Заставляет целевой отряд парить в воздухе, отключая его способности. Эффект длится до <d time="10"/>.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Большие отряды невосприимчивы.</c>

Button/Tooltip/GuardianShield=Создает ауру радиусом 4, которая уменьшает весь входящий урон от атак дружественным юнитам на 20%. Длится <d time="15"/>.

Button/Tooltip/HardenedShield=Уменьшает входящий урон до максимального значения <d ref="Behavior,HardenedShield,DamageResponse.ClampMaximum"/>, пока у Бессмертного все еще есть щиты.

Кнопка/Подсказка/Hardpoints@InterceptorHangar=Основной корабль. Создает и запускает перехватчики, атакующие вражеские цели.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Кнопка/Подсказка/Hardpoints@RSMRHangar=Капитальный корабль. Создает и запускает перехватчики, атакующие вражеские цели.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/HeroNukeCalldown=Вызывает ядерный удар по выбранному месту. Ядерным бомбам требуется <d time="5"/>, чтобы приземлиться, но они наносят до 1200 (+600 по строениям) урона в большом радиусе.

Button/Tooltip/HighTemplarShakuras=Фракция неразимов<n/>Мощный псионический мистик. Можно использовать Revelation и размещать Stasis Wards. Может пожертвовать двумя Означающими, чтобы сформировать Темного Архонта.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/HireDevilDogs=Запросите 4 наемников-дьявольских псов.<n/><n/>Ветеранский отряд бывших огнеметчиков Конфедерации.

Button/Tooltip/HireDuskWing=Запросите 6 наемников Сумеречного Крыла.<n/><n/>Дезертиры Доминиона пилотируют модифицированные Банши.

Button/Tooltip/HireHammerSecurities=Запросите 4 наемников Hammer Securities.<n/><n/>Мародеры с превосходным снаряжением и подготовкой.

Button/Tooltip/HireHelsAngels=Запросите 2 наемников Ангелов Хель.<n/><n/>Пираты-викинги с исключительными воздушными навыками.

Button/Tooltip/HireKelmorianMiners=Запросите 8 наемников боевых свиней.<n/><n/>Элитные морские пехотинцы с улучшенным снаряжением.

Button/Tooltip/HireSpartanCompany=Запросите 3 наемников спартанской роты.<n/><n/>Ветераны UED, использующие усовершенствованные прототипы Голиафа.

Button/Tooltip/Hive=Усовершенствованная версия инкубатория, позволяющая производить дополнительные улучшения и конструкции. Также порождает все юниты зергов и получает собранные ресурсы.<n/><n/>Увеличивает максимальное количество порожденных личинок на 3 и еще больше удваивает скорость их появления.

Button/Tooltip/HotSBioPlasmidDischarge=Взрывает крупный корабль биоплазмидом, нанося 2000 (+8000 против капитального корабля) урона всем воздушным противникам рядом с целью.

Button/Tooltip/HotSRoachDamage=Таракан получает +<d ref="Upgrade,HotSRoachDamage,EffectArray[0].Value / Effect,AcidSalivaU"/> урона против средних юнитов.

Button/Tooltip/HotSSwarmling=Быстрый юнит ближнего боя. Нерестится группами по пятнадцать человек. Трансформируется практически мгновенно. Может превращаться в гиблинга.<n/><n/><c val="FFFF8A">Может атаковать наземные юниты.</c>

Button/Tooltip/HybridBehemoth=Колоссальное существо, созданное из ДНК протоссов и зергов. Крепкий предвестник сил Амона, умеющий призывать союзников.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c><n/><c val="FFE303" ">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridCharger=Летающий безмозглый гибрид-самоубийца. Создан в качестве одноразового эскорта для Hybrid Nemesis.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/HybridDominator=Ранняя попытка пересечь биомассу зергов и протоссов.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD2=Мощный псионический атакующий, значительное улучшение по сравнению с предыдущими попытками.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD3=Разрушительный гибрид, основанный на технологии корабля-мира зел'нага.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c><n/ ><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD4=Нестабильный псионический атакующий. Дополнен терранской плазменной технологией.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные объекты.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD5=Хаотический псионический атакующий.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c><n/><c val="FFE303"> Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD6=Гибридный эксперимент, слитый с разломом пустоты. Мощный призыватель<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD7a=Мощный псионический атакующий. Усилено соляритом.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные объекты.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/HybridDominatorHoD7b=Мощный псионический атакующий. Усилено энергией осколков пустоты.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные объекты.</c><n/><c val="FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/Hydralisk=Юнит дальнего боя с высоким уроном.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/HydraliskFrenzy=Добавляет третий шип к залпу Гидралиска на <d ref="Behavior,HydraliskFrenzy,Duration"/> секунд.

Button/Tooltip/HyperionKorhal=Мощный военный корабль, модифицированный рейдерами Рейнора для поддержки тактических истребителей и тактического варп-прыжка ближнего действия.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.< /с>

Button/Tooltip/HyperionKorhalRegen=Гиперион выключается и начинает восстанавливать повреждения. Это означает, что Гиперион не может атаковать, перемещаться или использовать способности, пока не будет остановлен ремонт.<n/><n/><c val="FF0000">ВНИМАНИЕ:</c> Во время ремонта Гиперион получает дополнительный урон, убедитесь, что он в безопасном месте!

Button/Tooltip/HyperionKorhalYamato=Поражает цель разрушительной плазменной пушкой, нанося 2000 (+4000 против крупных кораблей) урона по площади.

Button/Tooltip/ImmortalShakuras=Фракция неразимов<n/>Штурмовой долгоног. Может использовать Теневую пушку, чтобы наносить урон воздушным и наземным юнитам.<n/><n/><c val="FFFF8A">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/ImmortalShakurasShadowCannon=Deal <d ref="Effect,ImmortalShakurasShadowCannonDamage,Amount\*Effect,ImmortalShakurasShadowCannonCP,PeriodCount"/> (+ <d ref="Effect,ImmortalShakurasShadowCannonDamage,Amount\*Effect,ImmortalShakurasShadowCannonCP ,PeriodCount"/> против капитального корабля ) повреждение целевого юнита или строения. <n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может быть нацелен на наземные и воздушные цели.</c>

Button/Tooltip/Implosion=Создает локализованный гравитационный колодец, который телекинетически сокрушает целевой механический юнит.<n/><n/><c val="ffff8a">Героические юниты невосприимчивы</c>

Button/Tooltip/JuggernautPlating=Увеличивает броню Огненной летучей мыши на 2 и жизнь на 25.

Button/Tooltip/K5DropPods=Доставляет на поле битвы силы первобытных зергов с ограниченным сроком жизни. Дроп-поды содержат <w><d ref="Effect,K5DropPodZerglings,SpawnCount \* 5"/> зерглингов,</w> <w><d ref="Effect,K5DropPodRoach,SpawnCount \* 5"/> тараканов,</ w> <w>8 гидралисков</w> и <w>2 ультралиска.</w>

Button/Tooltip/K5HeroicFortitude=Керриган получает 50% сопротивления урону от заклинаний, 500 дополнительных жизней и дополнительную регенерацию жизни на 3 в секунду.

Button/Tooltip/K5ImprovedCrawlers=Позвоночники и споровые ползуны получают +50% к жизни, базовому урону и скорости передвижения.

Button/Tooltip/K5ImprovedOverlords=Оверлорды мгновенно трансформируются и стоят на 50 минералов меньше.<n/>Позволяет Оверлордам перевозить наземные войска

Button/Tooltip/K5RSLeviathan=Укажите местоположение в радиусе 64 и призовите могучего левиафана, чтобы осадить его. Левиафан будет периодически развертывать наземные подразделения в целевой точке с помощью десантных капсул и может использовать выброс биоплазмидов для уничтожения вражеских крупных кораблей и окружающих воздушных подразделений.<n/>Левиафаном нельзя управлять, он не может двигаться и будет только атаковать. врагов в указанном регионе. Он уходит через 60 секунд.

Button/Tooltip/K5ZerglingRespawn=Зерглинги возвращают 2 минерала при потере.

Button/Tooltip/KaraxUnityBarriers=Каракс имеет ряд барьеров, которые блокируют атаку или заклинание, наносящее не менее <d ref="Behavior,KaraxUnityBarriers,DamageResponse.Minimum"/> урона. Каракс может хранить до <d ref="Unit,KaraxChampion,EnergyMax"/> этих барьеров одновременно и восстанавливает один барьер каждые <d ref="Abil,KaraxRegenUnityBarrier,Cost[0].Cooldown.TimeUse"/> секунды.

Button/Tooltip/KhaydarinMonolith=Чрезвычайно мощное защитное сооружение. Имеет превосходную дальность и урон, но очень дорог и атакует медленно. Требует дополнительного места отдельно от других построек.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.

Кнопка/Подсказка/Логово=Усовершенствованная версия инкубатория, позволяющая производить дополнительные улучшения и конструкции. Также порождает все отряды зергов и получает собранные ресурсы.<n/><n/>Увеличивает максимальное количество порожденных личинок на 3 и удваивает скорость их появления.

Button/Tooltip/LeaveOrbit=Спуститесь обратно на поле битвы, чтобы сражаться как обычный полноразмерный воздушный отряд.

Button/Tooltip/LeviathanScourgeMissileUnit=Летающий отряд смертников. Плеть вылупляется по четыре из одной личинки.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/LeviathanSiegeLocation=Осадите целевую локацию, позволяя левиафану атаковать врагов в этом регионе. Размещает десантные капсулы в указанном регионе через случайные промежутки времени.

Button/Tooltip/LightningBomb=Наносит <d ref="Effect,LightningBombDamage,Amount\*Behavior,LightningBomb,Duration/Behavior,LightningBomb,Period"/> урона в течение <d ref="Behavior,LightningBomb,Duration"/> секунд всем вражеские подразделения или сооружения рядом с целью.

Button/Tooltip/MaelstromRounds=Ударная пушка наносит +20 урона основной цели. Урон от брызг остается прежним.

Button/Tooltip/MassRecall=Вызывает все юниты, принадлежащие игроку в целевой области, заклинателю.<n/><c val="FFFF00">Можно использовать из точек крепления силовых ячеек.</c>

Button/Tooltip/MatrixOverloadEnergizer=Все дружественные юниты получают <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Modification.MoveSpeedMultiplier\*100-100"/>% бонус к скорости движения и <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Modification.AttackSpeedMultiplier\* Бонус 100-100"/>% к скорости атаки при нахождении в силовом поле Энергайзера. Эффект длится до <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Duration"/> секунд после выхода из силового поля.<n/><n/><c val="ffff8a">Пассивная способность. Крупные корабли не затронуты.</c>

Button/Tooltip/MengskUnits=Высадите элитные наземные войска Терранов прямо с Гипериона.

Button/Tooltip/MindBolt=Керриган наносит <d ref="Effect,MindBoltDamage,Amount"/> (<d ref="Effect,MindBoltDamage,Amount+Effect,MindBoltDamage,AttributeBonus[Massive]"/> против Большого, <d ref ="Effect,MindBoltDamage,Amount+Effect,MindBoltDamage,AttributeBonus[Hover]"/> vs Capital Ships) урон целевому юниту или постройке с большого расстояния.

Button/Tooltip/MonarchBlades=Ультралиски будут таранить строения и крупные юниты, нанося разрушительный урон.

Button/Tooltip/MorphLarvatoDrone=Прикажите ближайшей личинке превратиться в дрона. Автоматическое использование будет активировано, когда в этом здании будет более <d ref="Validator,Morethan4LarvaeNearby,Count"/> личинок.

Button/Tooltip/MorphToCorpser=Трупный штамм<n/><n/>Штурмовой отряд. Быстро восстанавливает жизнь и медленно передвигается, находясь в норе. Может заразить врага тараканами. <n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные подразделения.</c>

Button/Tooltip/MorphToDevourerMP=Противовоздушный летательный аппарат, временно снижает броню противника.<n/>Наносит дополнительный урон бронетехнике и крупным кораблям.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать воздушные подразделения. </с>

Button/Tooltip/MorphToMutaliskBroodlord=Штам Повелителя выводков<n/><n/>Воздушный юнит. Отражает свой выстрел, чтобы поразить несколько целей. <n/>Может превращаться в Повелителя выводков или Осквернителя.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/MorphToMutaliskViper=Штам Viper<n/><n/>Воздушный блок. Отражает свой выстрел, чтобы поразить несколько целей. <n/>Может превращаться в Гадюку или Стража.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/MorphToVile=Гнусный штамм<n/><n/>Штурмовой отряд. Быстро восстанавливает жизнь и медленно передвигается, находясь в норе. Может ослабить врага.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные подразделения.</c>

Button/Tooltip/MorphtoDefiler=Классический заклинатель зергов. Может использовать способности «Чума», «Темный рой» и «Поглощение».

Button/Tooltip/NPSwarm=Целевой отряд постоянно находится под контролем Роя.<n/><n/><c val="FFFF80">Героические отряды и крупные корабли невосприимчивы</c>

Button/Tooltip/NanoRepair=Быстро лечит дружественный механический отряд.<n/><n/><c val="f078ff">Лечит 10 жизней за 1 энергию.</c>

Button/Tooltip/NovaSnipe=Выпускает пси-заряженную пулю, нанося <d ref="Effect,NovaSnipe,Amount"/> урона.<n/><c val="FFFF00">Структуры невосприимчивы.</c>

Button/Tooltip/NoxiousCloud=Ближайшие наземные подразделения противника получают <d ref="(Effect,NoxiousFumesDamage,Amount) / Behavior,TimeScaleConversionBehavior,Duration)" Precision="1"/> урона в секунду. И их броня снижена на 50%.

Button/Tooltip/NukeCalldown=Вызывает ядерный удар по выбранному месту. Ядерным бомбам требуется <d time="20"/>, чтобы приземлиться, но они наносят до 800 (+400 против построек) урона врагам в большом радиусе.

Button/Tooltip/OracleRevelation=Заставляет вражеские юниты и постройки в целевой области предоставлять обзор до тех пор, пока они не умрут. Обнаруживает замаскированные или зарытые юниты и постройки. Можно погрузить в туман войны.

Button/Tooltip/Orbit@AiurCarrier=Капитальный корабль. Создает и запускает перехватчики, атакующие вражеские цели.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Кнопка/Подсказка/Orbit@Carrier=Капитальный корабль. Создает и запускает перехватчики, атакующие вражеские цели.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/Orbit@Leviathan=Флаер о колоссальных зергах. Может нанести несколько разрушительных атак. <n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c><n/>

Button/Tooltip/Orbit@Mothership=Совершенное судно протоссов. Может использовать способности Photon Overcharge, Mass Recall и Time Warp. Скрывает ближайшие дружественные юниты и постройки.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/Orbit@Phoenix=Звёздный истребитель завоевания превосходства в воздухе. Может использовать Гравитонный Луч.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/Orbit@PurifierTempest=Фракция Очистителей<n/>Осадный артиллерийский корабль. Атаки с дальней дистанции. Может использовать Дезинтеграцию.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/Orbit@Scout=Универсальный воздушный и наземный атакующий. <n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/Orbit@Tempest=Фракция Очистителей<n/>Осадный артиллерийский корабль. Атаки с дальней дистанции. Может использовать Дезинтеграцию.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные юниты.</c>

Button/Tooltip/OrbitalAssimilatorRich=Деформирован над гейзером веспена, чтобы обеспечить добычу газа веспена.

Button/Tooltip/ParalyticSpines=Атаки уменьшают скорость атаки любой биологической цели на <d ref="(1 - Behavior,ParalyticSpines,Modification.AttackSpeedMultiplier) \* 100"/>%.

Button/Tooltip/ParticleForceAccelerators=Аннигилятор может нацеливаться на воздушные цели и стрелять разрушителями частиц во время ходьбы.

Button/Tooltip/PauseInterceptorProduction=Приостанавливает производство перехватчиков во всех ангарах одновременно.

Button/Tooltip/PhoenixSquadronComplement=Этот авианосец создаст до 2 эскадрилий Феникса и заменит их в случае потери, и все это бесплатно.

Button/Tooltip/PickupUltralisk=Подбирает один большой юнит, например Тора, Ультралиска или Колосса. Не должен иметь с собой какие-либо другие подразделения.

Button/Tooltip/PrimalHydralisk=Атакующий дальнего боя. Выпускает залпы шипов, развивает дополнительные шипы по мере сбора сущности.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные отряды.</c>

Button/Tooltip/PrimalSlash=Керриган прыгает к своей цели и наносит <d ref="Effect,PrimalSlash,Amount"/> урона. Можно использовать без цели для быстрого перемещения.<n/><n/><c val="ffff8a">Пассивный эффект: Керриган получает +10 урона.

Кнопка/Подсказка/Зонд=Базовый рабочий блок. Может собирать ресурсы и перемещаться в структурах протоссов. Не требует затрат припасов.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные подразделения.</c>

Button/Tooltip/Probe/Append=<n/><n/><c val="FFFF80">Автоматическое приведение отключится, когда<s val="ModCenterSize16"> эта</s> база будет полностью насыщена.< /с>

Button/Tooltip/Probe2=Базовый рабочий блок. Может собирать ресурсы и телепортироваться в постройках протоссов.<n/>Используйте эту кнопку, чтобы перемещаться с помощью зондов в любую область с силой пилона.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные юниты.</c >

Button/Tooltip/PrototypeArmor=Самые яркие умы Кхалаи создали преторскую броню Феникса с использованием превосходных технологий, что дало ему поразительные +10 к жизни и щитовой броне.

Button/Tooltip/PsiBlades2=Урон от атаки не уменьшается за счет брони противника.

Button/Tooltip/PsiBladesNerazim=Урон от атаки не уменьшается за счет брони противника.

Button/Tooltip/PsiBladesPurifier=Урон от атаки не уменьшается за счет брони противника.

Button/Tooltip/PsiBladesTaldarim=Урон от атаки не уменьшается за счет вражеской брони.

Button/Tooltip/PsiStorm=Создает бурю псионической энергии, которая длится 4 секунды, нанося до 120 урона всем вражеским юнитам в целевой области. Не наносит урон дружественным юнитам.

Button/Tooltip/PsionicFlight=Позволяет гибриду летать в течение 20 секунд.

Button/Tooltip/PsionicLift=Враги в целевой области оглушаются на <d ref="Behavior,PsionicLift,Duration"/> секунд и занимают <d ref="Behavior,PsionicLift,Duration \* Effect,PsionicLiftDamage,Amount"/> (+ 15 против маленьких) урона с течением времени.<n/><n/><c val="ffff8a">Не оглушает большие или героические юниты.</c>

Button/Tooltip/PurifierWeaponry=Феникс оснащен прототипом вооружения с завода Гласиус. Его мощные металлические клинки прорываются сквозь врагов, нанося дополнительный урон каждой точке вражеской брони, а не уменьшая ее.

Button/Tooltip/PylonAkhundelar=Обеспечивает припасы.<n/>Припасы позволяют телепортировать больше юнитов.<n/>Создает энергию для близлежащих построек.

Button/Tooltip/QueenBurstHeal=Лечит юнита или строение на 50 жизней с течением времени.

Button/Tooltip/RSMRBattlecruiser=Классический военный корабль.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/RSMRCarrier=Капитальный корабль. Создает и запускает перехватчики, атакующие вражеские цели.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/RSVoidRayLineAttack=Наносит <d ref="Effect,SOAMothershipLineAttackDamage,Amount"/> урон всем врагам на прямой линии на расстоянии до 10.

Button/Tooltip/RapidResequencing=Муталиски превращаются на 200% быстрее как из личинок, так и в продвинутые эволюционные штаммы.

Button/Tooltip/ReaverFabricationSystems=Расширенные производственные матрицы Solarite в Reaver можно настроить для медленного производства одного типа роботизированных единиц с незначительными затратами.<n/><n/>Нажмите на любую кнопку устройства ниже, чтобы настроить производство

Button/Tooltip/ReleaseInterceptors=Carrier запускает до <d ref="Effect,ReleaseInterceptorsInitialCP,PeriodCount"/> своих перехватчиков в целевой точке с <d ref="Behavior,ReleaseInterceptorsTimedLife,Duration"/> вторым таймером жизни. Перехватчики остаются в этом районе до тех пор, пока не умрут.

Button/Tooltip/RepairDroneBeacon=Наземный маяк для управления автоматическими ремонтными дронами. Также обеспечивает небольшое силовое поле для деформации наземных войск.

Button/Tooltip/ResearchBarrier=Позволяет Барьеру Бессмертного хранить до <d ref="Abil,ImmortalOverload,Cost[0].Charge.CountMax"/> зарядов.

Button/Tooltip/ResumeInterceptorProduction=Возобновляет производство перехватчиков для всех доступных ангаров.

Button/Tooltip/ResumeRotation=Возобновить вращение крупного корабля.

Button/Tooltip/Roach=Штурмовой отряд. Быстро восстанавливает жизнь, если его закопать. Может медленно передвигаться, находясь в норе.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать наземные юниты.</c>

Button/Tooltip/RoachVile=Штурмовой отряд. Быстро восстанавливает жизнь и медленно передвигается, находясь в норе. Атаки ослабляют цель, замедляя ее скорость атаки и передвижения.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные юниты.</c>

Кнопка/Подсказка/SCV=Базовый рабочий блок. Может собирать ресурсы, строить терранские постройки и ремонтировать. Собирает минералы более эффективно, чем другие рабочие.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные подразделения.</c>

Button/Tooltip/SJHyperionBuildFighters=Постройте тактический истребитель для «Гипериона». Тактические истребители автоматически развертывают и вступают в бой с врагами вокруг Гипериона и оснащены оружием Призраков.<n/><n/>Максимум 10 тактических истребителей одновременно.

Button/Tooltip/SOAMatrixOverload=Все дружественные юниты получают <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Modification.MoveSpeedMultiplier\*100-100"/>% скорости движения и <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Modification.AttackSpeedMultiplier\*100-100" />% скорости атаки в силовых полях Пилонов. Эффект длится до <d ref="Behavior,MatrixOverloadTarget,Duration"/> секунд после выхода.<n/><n/><c val="ffff8a">Пассивная способность. Крупные корабли не затронуты.</c>

Button/Tooltip/SOAMothershipBlink=Медленно телепортирует Материнский корабль в заданное место. Предоставление кратковременной неуязвимости

Button/Tooltip/SOAMothershipLineAttack=Наносит <d ref="Effect,SOAMothershipLineAttackDamage,Amount"/> урон всем наземным врагам по прямой линии на расстоянии до 30 единиц.

Button/Tooltip/ScannerTruck=Универсальный грузовик Crazyhorse, оснащенный передовой радиолокационной технологией<n/><n/>"Скрытые глаза в вашем распоряжении"

Button/Tooltip/Scourge=Летающий отряд смертников. Плеть вылупляется по четыре из одной личинки.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/ScourgeMP=Летающий отряд смертников. Плеть вылупляется по четыре из одной личинки.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/ScoutSquadronComplement=Этот авианосец создаст разведывательную эскадрилью и заменит ее в случае потери, и все это бесплатно.

Button/Tooltip/SentryTaldarimForceField=Создает прочный барьер, который существует <d ref="Behavior,ForceFieldFate,Duration"/> секунд и препятствует движению наземных юнитов.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo" >Большие отряды разрушают силовые поля при контакте.</c>

Button/Tooltip/ServitorDrones=Дроны-слуги Каракса следуют за ним, атакуя врагов и ремонтируя союзные механические устройства вне боя.

Button/Tooltip/ShadowBlade=Наносит урон вражескому отряду, нанося <d ref="Effect,ShadowBladeDamage,Amount"/> урона.<n/><n/><c val="ffff8a">Может быть нацелен только на наземные отряды.</ с>

Button/Tooltip/ShadowStride=Телепортирует Мстителя в ближайшую целевую локацию. Способность можно использовать только один раз каждые <d ref="Abil,Blink,Cost[0].Cooldown.TimeUse"/> секунд.

Button/Tooltip/ShieldBatteryRecharge=Восстанавливает щиты целевого отряда или строения.<n/>Лечит 5 + 5% щитов цели за такт.<n/><n/><c val="f078ff">Восстанавливает 10 щитов за 1 энергию. .</c><n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Автоматическое применение нацелено на юниты и средства защиты, но не на крупные корабли.</c>

Button/Tooltip/SlaynMissileTurretRight=Мощная защитная пушка против столицы, развернутая Тал'Даримом при подготовке к этой битве. Не подлежит замене после утери.

Button/Tooltip/Spectre2=Отряд проникновения. Может использовать ультразвуковой импульс и плащ. Также может вызывать тактическое ядерное оружие, созданное в Академии Призраков.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/StopFabrication=Отключите производственную матрицу этого Разбойника, остановив производство всех без исключения свободных единиц.

Button/Tooltip/StopRotation=Остановить вращение крупного корабля.

Button/Tooltip/SubjectOmega=Совершенное оружие последней войны.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может атаковать наземные и воздушные подразделения.</c><n/><c val= "FFE303">Детектор</c>

Button/Tooltip/TacFighterBehemothBC=Специализированные истребители сопровождения линейного крейсера класса «Бегемот». Отлично подходит для поражения космических кораблей противника и дальних целей.<n/><n/><c val="ffff8a">Может атаковать воздушные подразделения.</c>

Button/Tooltip/TemporalField=Искажает пространство-время в целевой области на <d ref="Effect,TemporalFieldCreatePersistent,PeriodCount\*Effect,TemporalFieldCreatePersistent,PeriodicPeriodArray[0]"/> секунд. Скорость передвижения и атаки вражеских наземных юнитов, вышедших на поле боя, снижается на 2/3.

Button/Tooltip/TerranEnergyShields=Энергетические щиты Терранов могут восстанавливаться только тогда, когда корабль уже имеет полную энергию. Однако когда они могут регенерировать, они делают это быстро и даже во время боя.

Button/Tooltip/TheSpearofAdun=Чудо инженерной мысли Кхалаи и последний из трех великих ковчегов. Создано, чтобы обеспечить продолжение культуры протоссов в самые темные времена.<n/><n/>Копье Адуна было заказано Конклавом во время Золотого Века Экспансии по предложению трех Великих Хранителей: Шантиры и Орланы. и Рохана. После того, как трагический провал конструкции привел к тому, что два корабля-матери врезались в нейтронную звезду, Великие Хранители предвидели необходимость в ковчегах как способе спасти цивилизацию протоссов. Чтобы гарантировать, что они не будут использованы в качестве оружия войны, каждый из Великих Хранителей вызвался погрузиться в долговременный стазис на борту каждого ковчега, пока они были погребены под поверхностью Айура. Хотя его родственные корабли «Гордость Алтариса» и «Память Незина» были уничтожены во время вторжения зергов на Айур, «Копье Адуна» сыграло важную роль в проведении Даэлаамов в Конец Войны.

Button/Tooltip/UmojanLabFirebot=Автоматическая установка по уничтожению биологических опасностей, вооруженная напалмом.

Button/Tooltip/ViewHangarStatus=Просмотрите распределение перехватчиков во всех оставшихся ангарах этого авианосца.

Button/Tooltip/Vision=Керриган научила Загару видеть, что позволяет ей обнаруживать ближайшие скрытые юниты.<n/>Также позволяет Загаре чувствовать на расстоянии псионические юниты, такие как гибриды и архонты.

Button/Tooltip/VoidColossusChargedBlast=Атакует отдельное подразделение или структуру, нанося тяжелый урон. Может атаковать во время движения. Имеет гораздо большую дальность стрельбы по крупным кораблям.

Button/Tooltip/VoidHighTemplarMindBlast=Наносит <d ref="Effect,VoidHighTemplarMindBlastDamage,Amount"/> урон жизни целевого вражеского отряда, игнорируя любые имеющиеся у него щиты или броню. Цель также не может использовать способности, основанные на энергии, в течение следующих <d ref="Behavior,MindBlasted,Duration"/> секунд своего жалкого существования.<n/><n/><c val="FFFF00">Может' t нацелены на роботизированные подразделения.</c>

Button/Tooltip/VoidHighTemplarPsiOrb=Выпускает путешествующий псионический шар, который наносит <d ref="Effect,VoidHighTemplarPsiOrbDamage,Amount/Effect,VoidHighTemplarPsiOrbPersistent,PeriodicPeriodArray[0]"/> урона в секунду всем врагам на своем пути. Псионические враги получают двойной урон.

Button/Tooltip/VoidLaser=Выпускает мощный луч чистой энергии Бездны в одну цель.

Button/Tooltip/VoidRayPrismaticAlignmentBase=Увеличивает урон, наносимый Лучом Бездны, продолжающим атаковать воздушные цели. Увеличивается с <d ref="Effect,PrismaticBeamMUx1,Amount"/> (<d ref="Effect,PrismaticBeamMUx1,Amount+Effect,PrismaticBeamMUx1,AttributeBonus[Hover]"/> против крупных кораблей) вплоть до максимума <d ref="Effect,PrismaticBeamMUx3,Amount"/> (<d ref="Effect,PrismaticBeamMUx3,Amount+Effect,PrismaticBeamMUx3,AttributeBonus[Hover]"/> против крупных кораблей)

Button/Tooltip/VoidRayVoidPrismaticRange=Увеличивает дальность действия Уничтожающего луча Пустотного луча на +3 и позволяет лучу двигаться на 25% быстрее, чтобы легче поймать цели.

Button/Tooltip/VoidSentryChronoBeam=Дружественная цель получает 50% атаки и 50% скорости передвижения.<n/><n/><c val="FFFF80">Невозможно нацеливаться на большие отряды.</c>

Button/Tooltip/VoidSentryShieldRepair=Перезаряжает щиты дружественного наземного отряда протоссов. <n/><n/><c val="f078ff">Восстанавливает <d ref="Effect,VoidSentryShieldRepair,RechargeVitalRate"/> щитов за <d ref="Effect,VoidSentryShieldRepair,RechargeVitalRate\*Effect,VoidSentryShieldRepair,DrainVitalCostFactor"/ > энергия.</c>

Button/Tooltip/VoidSentryShieldRepairDouble=Перезаряжает щиты двух дружественных наземных отрядов протоссов. <n/><n/><c val="f078ff">Восстанавливает <d ref="Effect,VoidSentryShieldRepair,RechargeVitalRate"/> щитов за <d ref="Effect,VoidSentryShieldRepair,RechargeVitalRate\*Effect,VoidSentryShieldRepair,DrainVitalCostFactor"/ > энергия.</c>

Button/Tooltip/VoidStalkerDragoonArmor=Прочное шасси Драгун дает им дополнительную жизнь по сравнению с другими страйдерами.

Button/Tooltip/VoidStalkerDragoonWeapon=Драгуны наносят увеличенный урон крупным юнитам и получают +4 дальности при атаке больших воздушных юнитов.

Button/Tooltip/VoidStasis=Отключает атаки, способности, движение, обнаружение, производство и технологии цели на <d ref="Behavior,DarkTemplarVoidStasis,Duration"/> секунд. На юнитов и постройки, находящиеся в стазисе, не могут воздействовать способности, и их могут атаковать только охотники за кровью. После выхода из стазиса цель невосприимчива к возвращению в стазис пустоты на <d ref="Behavior,RecentlyputintoVoidStasis,Duration"/> секунд.<n/><n/><c val="#ColorAttackInfo">Может быть целью наземные юниты и постройки.<n/>Героические и псионические юниты невосприимчивы.</c>

Button/Tooltip/VoidVoidRayBeamBounce=Призматический луч разделяется и наносит урон дополнительным ближайшим целям, пока Разрушитель продолжает атаковать, максимум до <d ref="Effect,VoidRayChargeBeamBounce3Search,MaxCount"/> разделения луча.

Button/Tooltip/VoidZealotShadowChargeStun=Оглушает целевой вражеский наземный юнит и все близлежащие наземные юниты противника <d ref="Behavior,VoidZealotShadowChargeStun,Duration" Precision="1"/> секунд.</n></n><c val=" #ColorAttackInfo">Вместо этого замедляются большие, псионические и героические юниты.</c>

Button/Tooltip/VoodooShield=Усиливает Пси-Щит Тоша, полностью восстанавливая его и предоставляя +400 максимальных щитов на короткий период времени.

Button/Tooltip/VorazunShadowFury=Быстро телепортируется к случайным врагам в пределах <d ref="Effect,VorazunShadowFurySearch,AreaArray[0].Radius"/> радиуса <d ref="Behavior,VorazunShadowFuryController,PeriodCount+1"/> раз, атакуя каждого из них за урон <d ref="Effect,VorazunShadowFuryDamage,Amount"/>. Одну цель можно поразить более одного раза.<n/><n/><c val="FFFF00">Может быть нацелена на наземные и воздушные объекты.</c>

Button/Tooltip/WarpPrism=Хрупкий, но просторный летающий транспорт. Может загружать и выгружать до <d ref="Abil,WarpPrismTransport,MaxCargoCount"/> единиц или один Колосс. Также можно развернуть для создания силового поля.

Button/Tooltip/WildMutation=Дружественные зерги в целевой области получают щит, который поглощает до <d ref="Accumulator,WildMutationShieldAmmount,Ratio \* 100"/>% их максимального здоровья (до <d ref="Behavior, WildMutation,Modification.VitalMaxArray[Shields]"/>) и <d ref="(Behavior,WildMutation,Modification.AttackSpeedMultiplier - 1) \* 100"/>% увеличение скорости атаки для <d ref="Behavior,WildMutation,Duration" /> секунд.<n/><n/><c val="ffff8a">Не влияет на героических юнитов.</c>

Button/Tooltip/YamatoGun=Поражает цель разрушительной плазменной пушкой, нанося 1500 (+4500 против капитального корабля) урона по площади.

Campaign/Description/LegacyOfTheVoidLicenseOnly=Управляйте протоссами, когда они начнут решающую битву за выживание против древнего зла, угрожающего всему живому во вселенной. Испытайте эпическое завершение трилогии StarCraft II.

Campaign/ShortName/LegacyOfTheVoid=Наследие Пустоты в реальном масштабе

Campaign/ShortName/LegacyOfTheVoidCollectorLicense=Наследие Пустоты в реальном масштабе

Campaign/ShortName/LegacyOfTheVoidLicenseOnly=Наследие Пустоты в реальном масштабе

DataCollection/Name/BH2=Ангар-гигант

DataCollection/Name/BehemothHangar=Бегемот Ангар

DataCollection/Name/CH1=Ангар для авианосцев

DataCollection/Name/CH2=Ангар для авианосца

DataCollection/Name/CH3=Ангар авианосца

DataCollection/Name/CH4=Ангар для авианосцев

DataCollection/Name/CH5=Ангар для авианосцев

DataCollection/Name/CH6=Ангар для авианосцев

DataCollection/Name/CH7=Ангар для авианосцев

DataCollection/Name/CH8=Ангар для авианосцев

Сбор данных/имя/CS2HP=CS2HP

DataCollection/Name/CapitalShips=Капитальные корабли

DataCollection/Name/DevilDogSquad=Отряд дьявольских собак

DataCollection/Name/FirebatSquad=Отряд Firebat

Сбор данных/имя/HP2CS=HP2CS

DataCollection/Name/HammerSecuritiesSquad=Отряд Hammer Securities

DataCollection/Name/HardpointModels=Модели жестких точек

DataCollection/Name/Hardpoints=Hardpoints

DataCollection/Name/MarauderSquad=Отряд мародеров

DataCollection/Name/MarineSquad=Отряд морской пехоты

DataCollection/Name/MedicSquad=Отряд медиков

DataCollection/Name/Orbit=Орбитальные единицы

DataCollection/Name/PhoenixSquadron=Эскадрилья Феникса

DataCollection/Name/ReaperSquad=Отряд Жнецов

DataCollection/Name/ScoutSquadron=Разведывательная эскадрилья

DataCollection/Name/WarPigSquad=Отряд боевых свиней

DocInfo/DescLong=Этот мод содержит все изменения юнитов для Real-Scale от Orcawarrior2 и Rhyme.<n/>Все юниты масштабированы в соответствии с размером и мощностью их пушек. Для игрового процесса капитальные корабли уменьшены в 1/3 раза.<n/>Этот мод не зависит от сюжета, что позволяет использовать его в любой кампании.

DocInfo/DescShort=Любой

DocInfo/Name=модуль единиц реального масштаба

DocInfo/Website=https://www.buymeacoffee.com/Orcawarrior2

Драгун/Info=ПРИВЕТ, ЭТО ТЕСТ ИНФОРМАЦИИ О ЮНИТЕ BS

Effect/Name/AIScatterDamageDummy=Макет разброса урона AI

Эффект/Имя/ATALaserBatteryCP=CP лазерной батареи ATA

Эффект/Имя/ATALaserBatteryLM=Лазерная батарея ATA W1

Эффект/Имя/ATALaserBatteryLMW4=Лазерная батарея ATA W4

Эффект/Имя/ATAPortSet=Набор портов ATA

Эффект/Имя/ATASearch=Поиск ATA

Эффект/Имя/ATASearch2=Копия поиска ATA

Эффект/Имя/ATASearch3=Копия поиска ATA 2

Эффект/Имя/ATASearch4=Копия поиска ATA 3

Эффект/Имя/ATASearchR=Поиск ATA

Эффект/Имя/ATAStrbSet=Набор ATA Strb

Effect/Name/ATAWeaponSet=Набор оружия ATA

Эффект/Имя/ATSLaserBattery=Лазерная батарея ATS

Эффект/Имя/ATSLaserBattery2=Лазерная батарея ATS 2

Эффект/Имя/ATSLaserBattery3=Лазерная батарея ATS 3

Эффект/Имя/ATSLaserBattery4=Лазерная батарея ATS 4

Эффект/Имя/ATSLaserBattery5=Лазерная батарея ATS 5

Эффект/Имя/ATSLaserBattery6=Лазерная батарея ATS 6

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP1=Лазерная батарея ATS 1

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP2=Лазерная батарея ATS 2

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP3=Лазерная батарея ATS 3

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP4=Лазерная батарея ATS 4

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP5=Лазерная батарея ATS 5

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCP6=Лазерная батарея ATS 6

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryCPNew=Лазерная батарея ATS

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryLM=Лазерная батарея ATS 1

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryU3=Лазерная батарея ATS 3

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryU4=Лазерная батарея ATS 4

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryU5=Лазерная батарея ATS 5

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryU6=Лазерная батарея ATS 6

Эффект/Имя/ATSLaserBatteryUNew=Лазерная батарея ATS

Effect/Name/ATSPlasmaBatteryDamage=Плазменная батарея ATS (Урон)

Эффект/Имя/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile=Плазменная батарея ATS (Ракета запуска)

Эффект/Имя/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile2=Плазменная батарея ATS (Ракета запуска) 2

Эффект/Имя/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile3=Плазменная батарея ATS (Ракета запуска) 3

Effect/Name/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile4=Плазменная батарея ATS (стартовая ракета) 4

Effect/Name/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile5=Плазменная батарея ATS (стартовая ракета) 5

Effect/Name/ATSPlasmaBatteryLaunchMissile6=Плазменная батарея ATS (стартовая ракета) 6

Эффект/Имя/ATSRandomOffset=Случайное смещение ATS

Effect/Name/AberrationArmorAuraSearch=Поиск ауры брони аберрации

Эффект/Имя/AberrationArmorAuraTargetAB=Цель ауры брони аберрации AB

Effect/Name/AmonsFuryAB=Ярость Амона AB

Effect/Name/AmonsFuryDoT=DoT Ярость Амона

Effect/Name/AmonsFurySearch=Поиск ярости Амона

Эффект/Имя/ArbiterMPStasisFieldHardpoints=Опорные точки стазисного поля ArbiterMP

Effect/Name/AttackSearchSource=Источник поиска атаки

Effect/Name/AutoHarvestVespene6=Автоматический сбор веспена 8

Эффект/Имя/AutoInjectLarvaBA=Автоматическое введение личинки-пустышки AB

Эффект/Имя/AutoInjectLarvaBADummy=Автоматическое введение личинки

Эффект/Имя/AutoInjectLarvaSet=Набор автоматической инъекции личинки

Эффект/Имя/AutomatedAssimilatorRichMorph=Автоматическое богатое преобразование ассимилятора

Эффект/Имя/AvengerBlink=Моргание (Телепорт)

Effect/Name/BH2@DestroyInterceptors=Уничтожить истребители

Effect/Name/BH2@LaunchInterceptor=Запуск истребителей

Effect/Name/BH2@TrackInterceptor=Истребители

Effect/Name/BattlecruiserTargetFiring=Стрельба по мишени крейсера

Effect/Name/BattlefieldRepair=Ремонт поля боя

Effect/Name/BattlefieldRepairFinishSet=Набор отделки для ремонта поля боя

Effect/Name/BattlefieldRepairPeriodHardpointSet=Набор точек крепления для периода ремонта на поле боя

Effect/Name/BattlefieldRepairPeriodicHardpointsEnum=Перечисление периодических точек крепления на поле боя

Effect/Name/BattlefieldRepairProtoss=Протосс, ремонтирующий поле боя

Эффект/Имя/BattlefieldRepairRestoreHardpointsEnum=Поле боя, восстановление узлов оборудования, перечисление

Effect/Name/BattlefieldRepairTerran=Терран, ремонтирующий поле боя

Эффект/Имя/BehemothATSLaserBatteryCP=Лазерная батарея ATS

Эффект/Имя/BehemothFighterDamage=Урон Истребителя Бегемота

Эффект/Имя/BehemothFighterLM=Бегемот-Истребитель LM

Эффект/Имя/BehemothHangar@DestroyInterceptors=Уничтожить истребители

Эффект/Имя/BehemothHangar@LaunchInterceptor=Запуск истребителей

Эффект/Имя/BehemothHangar@TrackInterceptor=Истребители

Effect/Name/BioPlasmidDischargeDamage=Выброс биоплазмиды (Повреждение капитального корабля)

Effect/Name/BioPlasmidDischargeGroundDamage=Разряд биоплазмиды (урон от земли)

Эффект/Имя/BioPlasmidDischargeHotSDamage=Выброс биоплазмиды (HotS-урон)

Эффект/Имя/BioPlasmidDischargeLaunchMissileOrbit=Выброс биоплазмиды (Запуск ракеты) Орбита

Effect/Name/BioPlasmidDischargeOrbitalDamage=Выброс биоплазмиды (орбитальное повреждение)

Эффект/Имя/BioPlasmidDischargeSearch=Поиск биоплазмидных разрядов

Effect/Name/BioPlasmidDischargeSwitch=Переключатель разряда биоплазмиды

Эффект/Имя/BioPlasmidWarningDummyCP=Фиктивный CP предупреждения о биоплазмидах

Effect/Name/CH1@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH1@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH1@StopInterceptors=Остановить перехватчики

Effect/Name/CH1@StopInterceptors2=Остановить копирование перехватчиков

Эффект/Имя/CH1@StopInterceptors3=Остановить перехватчики, копия 2

Effect/Name/CH1@StopInterceptors4=Остановить перехватчики, копия 3

Effect/Name/CH1@StopInterceptors5=Остановить перехватчики, копия 4

Эффект/Имя/CH1@StopInterceptors6=Остановить перехватчики, копия 5

Effect/Name/CH1@StopInterceptors7=Остановить перехватчики, копия 6

Effect/Name/CH1@StopInterceptors8=Остановить перехватчики, копия 7

Эффект/Имя/CH1@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Эффект/Имя/CH1CrippledSet=CH1CrippledSet

Эффект/Имя/CH1CrippledSet2=CH1CrippledSet Копия

Эффект/Имя/CH2@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH2@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH2@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH3@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH3@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH3@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH4@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH4@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH4@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH5@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH5@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH5@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH6@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH6@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH6@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH7@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH7@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH7@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CH8@DestroyInterceptors=Уничтожить перехватчики

Эффект/Имя/CH8@LaunchInterceptor=Запустить перехватчик

Эффект/Имя/CH8@TrackInterceptor=Перехватчик трека

Effect/Name/CS2HP@AddHardpointtoDamageTracking=Добавить точку крепления для отслеживания повреждений

Effect/Name/CS2HP@AddHardpointtoTracking=Добавить точку доступа к отслеживанию

Эффект/Имя/CS2HP@ExposeHardpointAB=Открыть точку крепления AB

Эффект/Имя/CS2HP@ExposeHardpointRB=Открыть точку крепления RB

Effect/Name/CS2HP@HardpointDamageTracking=Отслеживание повреждений устройств

Эффект/Имя/CS2HP@HardpointTracking=Отслеживание жестких точек

Effect/Name/CS2HP@HardpointstoShipDamageEnum2=Перечисление повреждений узлов подвески

Effect/Name/CS2HP@HardpointtoShipSpreadDamage2=Отправка к узлам подвески распределяет урон

Effect/Name/CS2HP@ShipDamageResponseSet=Набор ответов на повреждения корабля

Effect/Name/CS2HP@ShipSelfDamage=Самоповреждение корабля

Эффект/Имя/CS2HP@StartTrackingHardpoint=Начать точку отслеживания

Effect/Name/CS2HP@UpdateHardpointsVulnerabilityEnum=Обновить перечисление уязвимостей узлов оборудования

Effect/Name/CS2HP@UpdateHardpointsVulnerabilitySwitch=Обновить переключатель уязвимости точек оборудования

Effect/Name/CapitalShipAcquireDummy=Макет приобретения капитального корабля

Effect/Name/CapitalShipLifeUpdate=Обновление жизни капитального корабля

Effect/Name/CapitalShipOverdamage=Избыточный урон капитального корабля

Effect/Name/CarrierInterceptorDisableAttack=Атака перехватчика несущей отключена

Effect/Name/CarrierPurificationCannonDamage=Урон пушки очистки авианосца

Эффект/Имя/CarrierPurificationCannonSearch=Поиск пушки очистки носителя

Effect/Name/CasterFullHeal=Полное исцеление заклинателя

Effect/Name/CasterLifeFullHeal=Полное исцеление жизни заклинателя

Effect/Name/ChangelingStab=Убийство-перевертыш

Effect/Name/ChargedVoidBlastDamage=Заряженный урон от взрыва Бездны

Effect/Name/ChargedVoidBlastLM=Заряженный взрыв Бездны LM

Эффект/Имя/Зарядное устройствоSuicideDamage=Самоубийство

Эффект/Имя/Зарядное устройствоSuicideSet=Самоубийство

Effect/Name/ColossusPurifierThermalLances=Тепловые копья очистителя колосса

Effect/Name/ColossusPurifierThermalLancesDamage=Урон термических копий очистителя колосса

Effect/Name/ColossusPurifierThermalLancesDamageDelay=Задержка повреждения тепловых копий очистителя колосса

Effect/Name/ColossusPurifierThermalLancesForward=Тепловые копья очистителя колосса вперед

Effect/Name/ColossusPurifierThermalLancesReverse=Реверс тепловых копий очистителя колосса

Эффект/Имя/ColossusPurifierThermalLancesSearch=Поиск тепловых копий очистителя колосса

Эффект/Имя/ColossusPurifierThermalLancesSearchReverse=Термальные копья очистителя Колосса Обратный поиск

Effect/Name/CreateRepairDroneBeacon=Создать маяк ремонтного дрона

Effect/Name/DRBattlecruiserALM2=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRBattlecruiserALM3=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRBattlecruiserALM4=Запуск ракеты ATA

Эффект/Имя/DRBattlecruiserALMR=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRBattlecruiserALMR2=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRBattlecruiserALMR3=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRBattlecruiserALMR4=Запуск ракеты ATA

Effect/Name/DRCannonsA=Урон пушки Мстителя A

Effect/Name/DRCannonsB=Урон пушки Мстителя B

Эффект/Имя/DRCannonsCP=DRCannonsCP

Эффект/Имя/DarkTemplarShakurasDamage=Значение урона глефы Шакураса

Эффект/Имя/DarkTemplarShakurasLM=Значение Глефы Шакураса LM

Эффект/Имя/DarkTemplarVoidStasisCooldownAB=Перезарядка стазиса Бездны Темного тамплиера AB

Эффект/Имя/Deal10ShieldDamage=Нанести 10 урона щиту

Effect/Name/DefensiveMatrixApplyBehavior2=Применить поведение Защитной матрицы

Эффект/Имя/DefensiveMatrixApplyBehaviorNew=Применить поведение Защитной матрицы

Effect/Name/DefensiveMatrixApplyDummyBehaviorNew=Защитная матрица применяет фиктивное поведение

Effect/Name/DefensiveMatrixModifyUnit2=Единица модификации защитной матрицы

Эффект/Имя/DefensiveMatrixModifyUnitNew=Отряд модификации Защитной матрицы

Effect/Name/DefensiveMatrixRemoveDummyBehaviorNew=Защитная матрица удаляет фиктивное поведение

Effect/Name/DefensiveMatrixSet2=Набор защитной матрицы

Effect/Name/DefensiveMatrixSetNew=Набор защитной матрицы

Эффект/Имя/DevolveUltraliskMorph=Развитие Морфа Ультралиска

Effect/Name/DevolveUltraliskRefund=Возврат средств за деволюцию Ultralisk

Effect/Name/DevolveUltraliskSet=Набор Devolve Ultralisk

Effect/Name/DirectTurretstoFire=Направление огня турелями

Effect/Name/DirectTurretstoSop=Направление турелей к сопу

Effect/Name/Disableandhidehardpoints=Отключить и скрыть точки крепления

Эффект/Имя/DisplacementBeam=Луч смещения

Эффект/Имя/DisplacementBeamCP=Луч смещения CP

Effect/Name/DisplacementBeamCharge=Заряд смещения луча

Эффект/Имя/DisplacementBeamChargeCP=Заряд луча смещения CP

Effect/Name/DisplacementBeamDamage=Урон смещения луча

Effect/Name/DisplacementBeamSearch=Поиск луча смещения

Эффект/Имя/ДоминированиеABCapital=Капитал Доминирования (Применить поведение)

Effect/Name/DominationRemovePersistent=Постоянное удаление доминирования

Effect/Name/DoomsdayDetonateSet=Набор детонации Судного дня

Effect/Name/DoomsdayStartAB=Начало Судного дня AB

Effect/Name/DropBigUnitDummySet=Выбросить набор манекенов большого юнита

Effect/Name/DummyWeaponTargetFire=Огонь по цели из фиктивного оружия

Effect/Name/DummyWeaponTargetFireCP = CP огня по фиктивной цели оружия

Эффект/Имя/EggExpand=Расширение яйца

Effect/Name/FabricatingInstigators=Изготовление подстрекателей

Effect/Name/FabricatingProbes=Изготовление зондов

Effect/Name/FabricatingSentinels=Изготовление стражей

Effect/Name/FabricatingSentries=Изготовление часовых

Effect/Name/FalloutSickness=Осадочная болезнь

Effect/Name/FalloutZoneLargeSearch=Большой поиск в зоне радиоактивных осадков

Effect/Name/FerociousSpewCP=CP свирепого извержения

Effect/Name/FlameThrowerSet=Огнемет (набор)

Effect/Name/ForceRotationDummy=Макет принудительного вращения

Эффект/Имя/GorgonArmageddonCannon=Пушки Армагеддона

Эффект/Имя/GorgonArmageddonCannonL=Пушка Армагеддона слева (Урон)

Эффект/Имя/GorgonArmageddonCannonR=Пушка Армагеддона вправо (Урон)

Эффект/Имя/GorgonBattlecruiserAU=Урон ATA

Эффект/Имя/GorgonHurricaneMissile=HurricaneMissile

Effect/Name/GorgonKorhalPeriodSet=Набор периода Горгоны Корхала

Эффект/Имя/GorgonKorhalTargeterSearchArea=Область поиска целителя Горгоны Корхала

Эффект/Имя/GorgonLaserWeaponSet=GorgonLaserWeaponSet

Эффект/Имя/GorgonLeftLasersCP=Левые лазеры

Эффект/Имя/GorgonLeftWeaponSet=GorgonLeftWeaponSet

Эффект/Имя/GorgonLeftWeaponSet2=GorgonLeftWeaponSet

Effect/Name/GorgonPointDefenseDroneOffsets=Смещения дронов защиты точки Горгоны

Effect/Name/GorgonPointDefenseDroneReleaseCreateUnit=Высвобождение дрона защиты точки Горгоны Создать отряд

Effect/Name/GorgonPointDefenseDroneReleaseSet=Набор выпуска дрона защиты точки Горгоны

Эффект/Имя/GorgonPointDefenseDroneTimedLife=Определённое время жизни Защитного Дрона Точки Горгоны

Эффект/Имя/GorgonRightLasersCP=Правые лазеры

Effect/Name/GorgonTargetAttackableAB=Цель Горгона, которую можно атаковать AB

Эффект/Имя/GorgonTargeterSearchArea=Область поиска нацелителя Горгоны

Эффект/Имя/GorgonTopLeftLasersCP=Лазеры вверху слева

Эффект/Имя/GorgonTopRightLasersCP=Верхний правый лазер Горгоны CP

Эффект/Имя/GorgonYamato=Пушка Ямато (Ракета)

Эффект/Имя/GorgonYamatoCannonCP=CP Пушки Ямато

Эффект/Имя/GorgonYamatoR=Пушка Ямато (Ракета) R

Эффект/Имя/GorgonYamatoU=Пушка Ямато (Урон)

Effect/Name/GroundAttackRemoveUnderAttackBehavior=Наземная атака (удалить поведение при атаке)

Эффект/Имя/HODStormRandomSwitch=Случайный переключатель HOD Storm

Эффект/Имя/HODStormRandomX=HOD Storm Random X

Эффект/Имя/HODStormRandomY=HOD Storm Случайный Y

Effect/Name/HP2CS@AddCapitalShiptoTracker=Добавить крупный корабль в трекер

Эффект/Имя/HP2CS@CapitalShipTracking=Отслеживание капитального корабля

Эффект/Имя/HP2CS@HardpointsDamageResponse=Реакция на повреждение точек оборудования

Effect/Name/HP2CS@HardpointstoShipDamageEnum=Точки оборудования для отправки повреждений, перечисление

Effect/Name/HP2CS@HardpointtoShipSpreadDamage=Точка крепления для распространения урона корабля

Эффект/Имя/HP2CS@StartTrackingParentCapitalShip=Начать отслеживание родительского капитального корабля

Эффект/Имя/HPto1=HPto1

Эффект/Имя/HardpointDestroyed=Точка оборудования разрушена

Effect/Name/HardpointSupressCloak=Плащ подавления Hardpoint

Effect/Name/HardpointTrackingLabelsSet=Набор меток отслеживания жестких точек

Effect/Name/HardpointsSyncInvulnerability=Неуязвимость синхронизации Hardpoints

Effect/Name/HeroNukeCreepRemove=Удалить крипа Hero Nuke

Effect/Name/HeroNukeDetonationSet=Набор детонации Hero Nuke

Effect/Name/HeroNukeFalloutCU=Hero Nuke Fallout CU

Effect/Name/HighTemplarCrippleAB=Калеча от обратной связи Высших тамплиеров

Эффект/Имя/HotSLeviathanGroundAttackApplyBusyBehavior=Наземная атака (Применить поведение занятости)

Эффект/Имя/HotSLeviathanGroundAttackTargetPersistentA=Наземная атака (постоянная цель) A

Эффект/Имя/HotSLeviathanGroundAttackTargetPersistentA2=Наземная атака (постоянная цель) Копия

Эффект/Имя/HotSLeviathanGroundAttackTargetPersistentA3=Наземная атака (постоянная цель) Копия 2

Эффект/Имя/HotSLeviathanGroundAttackTargetPersistentA4=Наземная атака (постоянная цель) Копия 3

Эффект/Имя/HotSLevithanTimedAppearance=Временное появление HotS Левиафана

Эффект/Имя/HotSLevithanTimeoutExit=Выход из тайм-аута HotS Leviathan

Effect/Name/HotSRaptorTeleport=Телепорт HotS Raptor

Эффект/Имя/HotSSummonLeviathanDummy=Манекен HotS Вызова Левиафана

Effect/Name/HotSSummonLeviathanOrderSiege=HotS Summon Leviathan Order Siege

Эффект/Имя/HotSsummonLeviathanSetFacing=HotS призыв Левиафана Set Facing

Эффект/Имя/HurricaneLaserCP=Ураганный лазерный CP

Эффект/Имя/HybridDominatorSacrifice=Гибридная жертва доминатора

Эффект/Имя/HybridDominatorSacrificeDamage=Урон от гибридного доминатора

Эффект/Имя/HybridDominatorSacrificeDamage25=Урон от жертвоприношения гибридного доминатора 25

Эффект/Имя/HybridDominatorSacrificeDamage5=Урон от жертвоприношения гибридного доминатора 5

Эффект/Имя/HybridDominatorVoidWeaponSearch=Поиск гибридного оружия Доминатора в Бездне

Effect/Name/HybridEssenceIncrease=Увеличение гибридной эссенции

Effect/Name/HybridFormIncrease=Увеличение гибридной формы

Effect/Name/HybridGeneralImpactSet=Набор общего воздействия гибрида

Эффект/Имя/HybridGeneralLM=Гибридный общий LM

Effect/Name/HybridReaverCriticalHitSwitch=Переключатель критического удара гибридного Reaver

Effect/Name/HybridShadowCharge=Теневой заряд

Эффект/Имя/HyperionKorhalAAPersistant=Постоянный Гиперион Корхал AA

Эффект/Имя/HyperionKorhalAGPersistant=Постоянный Гиперион Корхал АГ

Эффект/Имя/ImplosionCreatePersistentDamage=Имплозия (Создать постоянный) (Урон)

Effect/Name/ImplosionDamage=Взрыв (Урон)

Effect/Name/InstantOrbitApply=Мгновенное применение орбиты

Effect/Name/InterceptorBeamDamageAir=Импульсная пушка (Урон)

Эффект/Имя/InterceptorBeamPersistentAir=Луч перехватчика

Effect/Name/InterceptorCreateAB=Перехватчик создает бомбы AB

Effect/Name/InterceptorReleaseHeightBoost=Увеличение высоты выпуска перехватчика

Эффект/Имя/InterceptorSuppressHeightBoost=Увеличение высоты подавления перехватчика

Эффект/Имя/IonCannonsOrbit=Ионные пушки

Эффект/Имя/IonCannonsU2=Ионные пушки

Effect/Name/KaiserBladesDamage=Урон от клинков тирана

Effect/Name/KaraxRegenUnityBarrier=Барьер единства регенерации Каракса

Effect/Name/KillNearbyVoidShades=Убить ближайшие тени Бездны

Effect/Name/KillVoidShade=Убить Тень Бездны

Effect/Name/LabelCapitalShipwithhardpoints=Отметить крупный корабль с точками крепления

Effect/Name/Labelashardpoints=Метка как точки крепления

Effect/Name/Labelasherohardpoints=Пометить как точки крепления героя

Эффект/Имя/LaserBeamTripodInitialDamage2=Импульсный луч (начальный урон)

Эффект/Имя/LaserDrillTripodCreatePersistent2=Импульсный луч (начальный постоянный)

Effect/Name/LaunchTacFighterMagazine=Запустить Tac Fighter (журнал)

Эффект/Имя/LeftLaserBatteriesDestroyed=Батарейки левого лазера уничтожены

Effect/Name/LeviathanALaunchSet=Стартовый набор Левиафана

Effect/Name/LeviathanALaunchSet2=Копия стартового набора Левиафана

Effect/Name/LeviathanALaunchSet3=Копия стартового набора Левиафана А 2

Effect/Name/LeviathanALaunchSet4=Копия стартового набора «Левиафан А» 3

Эффект/Имя/LeviathanAirAttackSearchArea=Левиафан - Воздушная атака (Зона поиска)

Эффект/Имя/LeviathanBenignPeriodicSet=Благотворный периодический набор Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanBenignSpawnSet=Набор доброкачественного появления Левиафана

Effect/Name/LeviathanDropPodBanelings=Гиблинги десантной капсулы Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanDropPodCooldown=LeviathanDropPodCooldown

Effect/Name/LeviathanDropPodFinalSet=Последний набор десантной капсулы Левиафана

Effect/Name/LeviathanDropPodHydra=Десантная капсула Левиафана Гидра

Effect/Name/LeviathanDropPodPlacement=Размещение десантной капсулы Левиафана

Effect/Name/LeviathanDropPodRoach=Таракан десантной капсулы Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanDropPodStackerA=Укладчик десантных капсул Левиафана A

Эффект/Имя/LeviathanDropPodStackerA2=Укладчик десантных капсул Левиафана Копия

Effect/Name/LeviathanDropPodStackerA3=Укладчик десантных капсул Левиафана A, копия 2

Effect/Name/LeviathanDropPodStackerA4=Укладчик десантных капсул Левиафана A, копия 3

Effect/Name/LeviathanDropPodStackerSet=Набор укладчика десантных капсул Левиафана

Effect/Name/LeviathanDropPodTimedLife=Время жизни десантной капсулы Левиафана

Effect/Name/LeviathanDropPodZerglings=Зерлинги из десантных капсул Левиафана

Effect/Name/LeviathanHardpointsBenign=Мягкие точки крепления Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanHardpointsBenignEnum=Доброкачественное перечисление точек крепления Левиафана

Effect/Name/LeviathanHardpointsDamageReduction=Уменьшение урона от очков крепления Левиафана

Effect/Name/LeviathanHardpointsDamageReductionEnum=Перечисление уменьшения урона от очков крепления Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackDamage=Атака по орбите (Урон)

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackDamage2=Атака по орбите (Урон)

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackLaunchMissileA=Атака на орбите (Запуск ракеты) A

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackLaunchMissileB=Атака на орбите (Запуск ракеты) B

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackLaunchMissileC=Атака на орбите (Запуск ракеты) C

Эффект/Имя/LeviathanOrbitAttackLaunchMissileD=Атака на орбите (Запуск ракеты) D

Effect/Name/LeviathanSiegePeriodSet=Набор периода осады Левиафана

Effect/Name/LeviathanSiegePersistent=Постоянная осада Левиафана

Эффект/Имя/LeviathanSiegeSearchArea=Область поиска Левиафана Осады

Effect/Name/LeviathanSiegeTargetAB=Цель осады Левиафана AB

Effect/Name/LeviathanVisionReveal=Раскрытие видения Левиафана

Эффект/Имя/LightningBombLMOrbit=Орбитальная бомба-молния LM

Effect/Name/LightningBombSearch=Поиск молниеносной бомбы

Эффект/Имя/LokiATASearch=Поиск Loki ATA

Эффект/Имя/LokiATASearch2=Поиск Loki ATA2

Эффект/Имя/LokiATASearch22=Поиск Loki ATA2

Эффект/Имя/LokiATASearch3=Поиск Loki ATA 3

Эффект/Имя/LokiATASearch32=Поиск Loki ATA 3

Эффект/Имя/LokiATASearch4=Поиск Loki ATA 4

Эффект/Имя/LokiATASearch42=Поиск Loki ATA 4

Эффект/Имя/LokiATASearch5=Поиск Loki ATA

Эффект/Имя/LokiATASearchR=Поиск Loki ATA R

Эффект/Имя/LokiATASearchR2=LokiATASearchR2

Эффект/Имя/LokiATASearchR22=LokiATASearchR2

Эффект/Имя/LokiATASearchR3=LokiATASearchR3

Эффект/Имя/LokiATASearchR32=LokiATASearchR3

Эффект/Имя/LokiATASearchR4=Поиск Loki ATA R

Эффект/Имя/LokiATASearchR42=Поиск Loki ATA R

Эффект/Имя/LokiATASearchR5=Поиск Loki ATA R

Effect/Name/LokiATAWeaponSet=Набор оружия ATA

Effect/Name/LokiATAWeaponSet2=Набор оружия ATA

Эффект/Имя/LokiBattlecruiserAU=Урон ATA

Effect/Name/LokiLaunchMissile=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile2=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile22=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile3=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile32=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile4=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile42=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissile5=Запуск ракеты Локи

Effect/Name/LokiLaunchMissileR=Запуск ракеты Локи R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR2=Запуск ракеты Локи R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR22=Локи запускает ракету R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR3=Запуск ракеты Локи R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR32=Локи запускает ракету R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR4=Запуск ракеты Локи R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR42=Локи запускает ракету R

Effect/Name/LokiLaunchMissileR5=Запуск ракеты Локи R

Эффект/Имя/LokiYamatoU=Пушка Ямато (Урон от земли)

Effect/Name/MarineDamageMinimum=Минимальный морской урон

Effect/Name/MarineDummyDamage=Урон от манекена

Effect/Name/MarineWeaponSet=Набор морского оружия

Effect/Name/MengskMarineDummyDamage=Урон морского манекена Mengsk

Effect/Name/MengskMarineWeaponSet=Набор оружия морского пехотинца Менгска

Эффект/Имя/MindBlastAB=Взрыв разума AB

Эффект/Имя/MoebiusHybridFindSeekerMissileTarget=Гибридная ракета-искатель Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridFireSeekerMissiles=Гибридные ракеты-искатели огня Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridFloorBurst=Взрыв гибридного пола Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridFloorBurstDamage=Урон от взрыва гибридного пола Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridFloorBurstLineLM=Линия разрыва гибридного пола Moebius LM

Эффект/Имя/MoebiusHybridFloorBurstRandomDir=Случайное направление взрыва гибридного пола Moebius

Эффект/Имя/MoebiusHybridFloorBurstSearch=Поиск гибридного этажа Moebius

Эффект/Имя/MoebiusHybridPuddleAB=Гибридная лужа Мебиуса AB

Эффект/Имя/MoebiusHybridPuddleCP=CP гибридной лужи Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridPuddleDamage=Урон от гибридной лужи Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridPuddleSearch=Поиск гибридной лужи Мебиуса

Эффект/Имя/MoebiusHybridWeaponCP=CP гибридного оружия Мебиуса

Effect/Name/MorphLarvatoDroneIssueOrder=Превратить личинку в дрона (порядок выпуска)

Эффект/Имя/MorphLarvatoDroneSearch=Превратить личинку в дрона (Поиск)

Эффект/Имя/MorphLarvatoDroneSwitch=Превратить личинку в дрона (переключатель)

Effect/Name/MorphLarvatoTwinDronesIssueOrder=Превратить личинку в двойных дронов (порядок выпуска)

Effect/Name/MothershipBeamDamage2=Луч материнского корабля (Урон)

Effect/Name/MothershipBeamDummy2=Макет луча материнского корабля

Effect/Name/MothershipBeamPersistent2=Луч материнского корабля (постоянный)

Effect/Name/MothershipBeamSearch=Луч материнского корабля (Поиск)

Effect/Name/MothershipBeamSearch2=Луч материнского корабля (Поиск)

Effect/Name/MothershipBeamSet2=Луч материнского корабля (набор)

Эффект/Имя/MothershipSecondaryBeamPersistent2=Вторичный луч материнского корабля (постоянный)

Effect/Name/MothershipVisionReveal=Раскрытие видения Mothership

Эффект/Имя/NeedleSpinesCreatePersistent=Игольчатые шипы (Создать постоянный)

Эффект/Имя/NydusCanalAttackerMissileTargetSearch=Поиск ракеты, атакующей канал Нидус

Эффект/Имя/NydusCanalAttackerPersistentAttack=Постоянная атака злоумышленника канала Нидус

Эффект/Имя/ОрбитаLeviathanAirAttackCreatePersistent=Орбитальная воздушная атака Левиафана Создать постоянный

Эффект/Имя/ОрбитаLeviathanAirAttackDamage=Урон от воздушной атаки Левиафана на орбите

Эффект/Имя/ОрбитаLeviathanAirAttackLaunchMissile=Орбитальный запуск ракеты воздушного нападения "Левиафан"

Эффект/Имя/PlasmaArrayCreatePersistent=Плазменный массив (Создать постоянный)

Effect/Name/PlasmaArrayDamage=Плазменный массив (Урон)

Эффект/Имя/PlasmaArrayLaunchMissile=Плазменная решетка (Запуск ракеты)

Эффект/Имя/PlasmaArraySearchAreaDummy=Плазменный массив (фиктивная область поиска)

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnActorKeepAlivePersistent=PnPSingleTargetLockOnActorKeepAlivePersistent

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnActorKeepAlivePersistentImpactDummy=PnPSingleTargetLockOnActorKeepAlivePersistentImpactDummy=PnPSingleTargetLockOnActorKeepAlivePersistentImpactDummy

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnDamage=PnPSingleTargetLockOnDamage

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnPersistent=PnPSingleTargetLockOnPersistent

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnSearch=PnPSingleTargetLockOnSearch

Эффект/Имя/PnPSingleTargetLockOnSecondaryPersistent=PnPSingleTargetLockOnSecondaryPersistent

Эффект/Имя/PrimalNeedleSpinesCreatePersistent=Первоначальные игольчатые шипы (Создать постоянный)

Effect/Name/PsiStormDamageInitial=Пси-Шторм (начальный урон)

Effect/Name/PsionicFlight=Псионический полет

Effect/Name/PulseBeamFinalDamage=Импульсный луч (Окончательный урон)

Эффект/Имя/PulseBeamFinalPersistant=Импульсный луч (Окончательный постоянный)

Effect/Name/PurificationCannonDamageBlue=Очищающая пушка (Урон) (Синяя)

Effect/Name/PurificationCannonDamageOrange=Очищающая пушка (Урон) (Оранжевый)

Эффект/Имя/PurificationCannonPersistentBlue=Очищающая пушка (постоянная) (Синяя)

Эффект/Имя/PurificationCannonPersistentOrange=Очищающая Пушка (Постоянная) (Оранжевая)

Effect/Name/PurifierBeamSearch=Луч очистителя (Поиск)

Effect/Name/PurifierDisableandHideHardpointsEnum=Отключить очиститель и скрыть перечисление точек крепления

Effect/Name/RSLeviathanSpawnSet=Набор RS Leviathan Spawn

Эффект/Имя/RSMRATALaserBatteryCP=RSMR ATA Лазерная батарея CP

Эффект/Имя/RSMRATALaserBatteryLM=Лазерная батарея ATA

Эффект/Имя/RSMRATALaserBatteryLMR=Лазерная батарея ATA R

Эффект/Имя/RSMRATALaserBatteryU=Лазерная батарея ATA

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryCP=RSMR ATS Лазерная батарея CP

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLM=Лазерная батарея ATS

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLM2=Лазерная батарея ATS 2

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLM3=Лазерная батарея ATS 3

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLMR=Лазерная батарея ATS R

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLMR2=Лазерная батарея ATS R2

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryLMR3=Лазерная батарея ATS R3

Эффект/Имя/RSMRATSLaserBatteryU=Лазерная батарея ATS

Эффект/Имя/RSMRATSSearch=Поиск RSMR ATS

Эффект/Имя/RSMRATSSearch2=Поиск RSMR ATS 2

Эффект/Имя/RSMRATSSearch3=Поиск RSMR ATS 3

Эффект/Имя/RSMRATSSearchR=Поиск RSMR ATS R

Эффект/Имя/RSMRATSSearchR2=Поиск RSMR ATS R2

Эффект/Имя/RSMRATSSearchR3=Поиск RSMR ATS R3

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor1=Перехватчик запуска RSMR 1

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor2=Запуск перехватчика RSMR 2

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor3=Запуск перехватчика RSMR 3

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor4=Запуск перехватчика RSMR 4

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor5=Запуск перехватчика RSMR 5

Effect/Name/RSMRLaunchInterceptor6=Запуск перехватчика RSMR 6

Effect/Name/RSSummonLeviathanBeacon=RS Призвать маяк Левиафана

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackCaster=RS Заклинатель линии атаки лучами пустоты

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackCasterImpactDummy=RS Ударный манекен заклинателя, атакующий линию луча пустоты

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackDamage=Урон от атаки RS Void Ray Line

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackInitial=Первоначальная атака линии луча пустоты RS

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackScan=Сканирование линии атаки луча пустоты RS

Effect/Name/RSVoidRayLineAttackSearch=RS Поиск линии атаки лучом пустоты

Effect/Name/RaisePDDToNormalHeight=Поднять PDD до нормальной высоты

Effect/Name/RammingSpeedDamage=Урон от скорости тарана

Effect/Name/RammingSpeedSet=Установлена скорость трамбования

Effect/Name/Remove01EnergyFromCaster=Удалить 0,5 энергии у заклинателя

Effect/Name/RemoveSpawnBehaviors=Удалить поведение появления

Effect/Name/ResetOutofCombatDummy=Сбросить манекен вне боя

Effect/Name/RestoreHardpointRB=Восстановить Hardpoint RB

Effect/Name/RestoreHardpointSet=Восстановить набор жестких точек

Эффект/Имя/ReturnInterceptor=Перехватчик возврата

Effect/Name/RichAssimilatorMorph=Богатый ассимилятор Морф

Effect/Name/RightLaserBatteriesDestroyed=Правые лазерные батареи уничтожены

Effect/Name/RipFieldGeneratorDamage=Генератор поля разрыва (Урон)

Effect/Name/RipFieldGeneratorSearch=Генератор полей копирования (Поиск)

Effect/Name/SJPointDefenseLaserScourgeDamage=Урон от лазерной плети SJ Point Defense

Effect/Name/SJPointDefenseLaserSwitch=Лазерный переключатель SJ Point Defense

Эффект/Имя/SJYamato=SJ Ямато

Effect/Name/SJYamatoDamage=Урон SJ Ямато

Effect/Name/SJYamatoInitialTarget=Исходная цель SJ Yamato

Effect/Name/SOAMothershipBlinkFinalSet=Окончательный набор SOA Mothership Blink

Effect/Name/SOAMothershipBlinkHide=Скрыть мигание материнского корабля SOA

Эффект/Имя/SOAMothershipBlinkHideHardpoint=Точка скрытия мигания SOA Mothership

Эффект/Имя/SOAMothershipBlinkInitialSet=Первоначальный набор SOA Mothership Blink

Эффект/Имя/SOAMothershipBlinkInvulnerabilityEnum=Перечисление неуязвимости SOA Mothership Blink

Эффект/Имя/SOAMothershipBlinkTeleportEnum=Перечисление телепорта Blink Mothership SOA

Эффект/Имя/SOAMothershipBlinkTeleportHardpoint=Точка телепортации Blink Mothership SOA

Эффект/Имя/SOAMothershipv4MultitargetSearch=Многоцелевой поиск SOA Mothership v4

Эффект/Имя/SOAMothershipv4MultitargetSearchOrbit=Многоцелевой поиск SOA Mothership v4

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairCP=CP наноремонта точки крепления научного судна

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairControllerAB=Контроллер наноремонта точки крепления научного судна AB

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairControllerRB=Контроллер наноремонта точки крепления научного судна RB

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairHealTarget=Точка крепления научного судна, цель наноремонта, исцеления

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairStartSet=Набор для наноремонта точки крепления научного судна

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairStopSet=Набор упоров для ремонта нано-стойки научного судна

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairTargetAB=Ремонтная точка наноремонтного объекта научного судна AB

Эффект/Имя/ScienceVesselHardpointNanoRepairTargetRB=Ремонтная точка наноремонта научного судна Цель RB

Effect/Name/ScoutGroundPersistent=Постоянная разведка земли

Effect/Name/ScoutHeavyOrbitAttackCP=CP атаки разведчика на тяжелой орбите

Effect/Name/ScoutLightOrbit=Орбита разведывательного света

Effect/Name/ScoutLightOrbitPersistent=Постоянная орбита света разведчика

Effect/Name/ScoutOrbitHeavyDamage=Сильный урон орбиты разведчика

Effect/Name/ScoutOrbitHeavyLMLeft=Тяжелая LM орбиты разведчика влево

Эффект/Имя/ScoutOrbitHeavyLMRight=Тяжелая LM орбиты разведчика вправо

Эффект/Имя/SecretPowerAB=Секретная сила AB

Эффект/Имя/ShieldBatteryRechargeEnergy=Большая энергия перезарядки батареи щита

Эффект/Имя/ShieldBatteryRechargeShield=Батарея щита, большой щит перезарядки

Эффект/Имя/ShieldBatteryRechargeShieldSet=Набор щитов с большой перезарядкой батареи щита

Effect/Name/SoATurretPlasmaDisruptorLaunchMissile=Пусковая ракета плазменного разрушителя турели SoA

Effect/Name/SoATurretRepulsorCannonDamage=Урон репульсорной пушки башни SoA

Эффект/Имя/Spawn10HydraliskShades=Создать 10 теней гидралисков

Эффект/Имя/Spawn10ZealotShades=Создать 10 теней фанатиков

Эффект/Имя/Spawn20ZerglingShades=Создать 20 теней зерглинга

Effect/Name/Spawn5MutaliskShades=Создать 5 оттенков Муталиска

Effect/Name/Spawn5StalkerShades=Создать 5 теней Сталкера

Effect/Name/SpawnLarvaDelay=Задержка появления личинки

Эффект/Имя/SpawnLarvaExpireSet=Набор истечения срока действия спавна личинки

Effect/Name/SpawnLarvaSet=Набор личинок

Эффект/Имя/SpawnMutantLarvaHiddenAB=Создать скрытую личинку-мутанта AB

Effect/Name/SpawnMutantLarvaRemoveHiddenBehavior=Создать личинку-мутанта, удалить скрытое поведение

Effect/Name/SpawnZergShades=Создать тени зергов

Effect/Name/SpawnZergShades2=Создать тени протоссов

Эффект/Имя/SquadAttack=Атака отряда

Эффект/Имя/SquadAttackAB=Атака отряда AB

Effect/Name/SquadAttackIterate=Итерация отрядной атаки

Effect/Name/SquadBunkerUnload=Выгрузка бункера отряда

Effect/Name/SquadMainAttack=Основная атака отряда

Effect/Name/SquadStop=Остановка отряда

Effect/Name/SquadStopIterate=Итерация остановки отряда

Эффект/Имя/Отряд=Отряд

Effect/Name/SquadUnitTeleport=Телепорт отряда

Effect/Name/StartFabricatingInstigators=Начать изготовление инициаторов

Effect/Name/StartFabricatingProbes=Начать изготовление зондов

Effect/Name/StartFabricatingSentinels=Начать изготовление стражей

Effect/Name/StartFabricatingSentries=Начать изготовление часовых

Эффект/Имя/StopCommand=Команда остановки

Effect/Name/StopFabrication=Остановить производство

Effect/Name/StopOrderTarget=Цель стоп-ордера

Эффект/Имя/StukovInfestedTerransCivilianSpawn=Заражённые Стуковами терраны - гражданское отродье

Эффект/Имя/StukovInfestedTerransLayEgg=Зараженные Стуковами терраны — морские отродья

Эффект/Имя/StukovInfestedTerransLayEgg3=Зараженные Стуковами терраны — нестабильное порождение

Эффект/Имя/TacFightersCP=Истребители Tac

Effect/Name/TargetLifeFullHeal=Полное восстановление жизни цели

Эффект/Имя/TempestAADummyCP=Dummy CP Tempest AA

Эффект/Имя/TempestAADummySearchArea=Область поиска шаблона Tempest AA

Эффект/Имя/TempestAGDummyCP=Фиктивный CP Tempest AG

Эффект/Имя/TempestAGDummySearchArea=Фиктивная область поиска Tempest AG

Effect/Name/TempestAirImpactSet=Набор воздействия бурного воздуха

Effect/Name/TempestAirLaunchSet=Набор для воздушного запуска Tempest

Effect/Name/TempestDamageCP=Урон от бури CP [НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ]

Effect/Name/TempestDamageOrbit=Урон от бури

Effect/Name/TempestGroundImpactSet=Набор удара о землю Tempest

Effect/Name/TempestGroundLaunchSet=Набор наземного запуска Tempest

Effect/Name/TempestLaunchMissileOrbital=Орбитальный запуск ракеты Tempest

Effect/Name/TempestPreDamage=Предварительный урон Бури

Effect/Name/TempestPurifierAirImpactSet=Набор очистителя воздуха Tempest

Effect/Name/TempestPurifierAirLaunchSet=Набор воздушного запуска очистителя Tempest

Effect/Name/TempestPurifierDamage=Урон очистителя бури

Effect/Name/TempestPurifierDamageCP=Урон очистителя бури CP [НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ]

Effect/Name/TempestPurifierDamageGround=Урон очистителя бури (земля)

Эффект/Имя/TempestPurifierDamageOrbit=Урон очистителя бури

Effect/Name/TempestPurifierDisintegrationSet=Набор дезинтеграции очистителя Tempest

Effect/Name/TempestPurifierGroundImpactSet=Набор для удара по земле очистителя бури

Effect/Name/TempestPurifierGroundLaunchSet=Набор наземного запуска очистителя бури

Effect/Name/TempestPurifierLaunchMissileOrbital=Орбитальный запуск ракеты очистителем Tempest

Effect/Name/TempestPurifierPreDamage=Предварительный урон очистителя бури

Эффект/Имя/TempestRemoveAADummyCP=Tempest Удалить фиктивный CP AA

Эффект/Имя/TempestRemoveAGDummyCP=Tempest Удалить фиктивный CP AG

Effect/Name/TopLaserBatteriesDestroyed=Уничтожено больше всего лазерных батарей

Effect/Name/TorrasqueCorseDummy=Манекен трупа Торраска

Effect/Name/TurretPointerDummy=Макет указателя турели

Эффект/Имя/VoidBoundAB=Ограничение Бездны AB

Effect/Name/VoidBoundEndedInvulnerability=Неуязвимость, связанная с Бездной, прекращена

Effect/Name/VoidDissolve=Растворение Бездны

Effect/Name/VoidHighTemplarMindBlastSet=Набор «Взрыв разума»

Эффект/Имя/VoidLaserCP=CP Лазера Бездны

Effect/Name/VoidLaserDamage=Урон от лазера Бездны

Эффект/Имя/VoidRayChaseBeamCP=Луч пустоты, преследующий CP

Эффект/Имя/VoidRayChaseBeamCU=Луч преследования луча пустоты CU

Effect/Name/VoidRayChaseBeamDamage=Урон от луча пустоты

Effect/Name/VoidRayChaseBeamDamageSearch=Поиск повреждений Луч Пустоты

Effect/Name/VoidRayChaseBeamDamageSet=Набор урона от луча пустоты

Эффект/Имя/VoidRayChaseBeamInitialCP=Первоначальная CP луча преследования луча пустоты

Effect/Name/VoidRayChaseBeamIssueOrder=Порядок выпуска луча пустотного луча

Эффект/Имя/VoidRayChaseBeamRU=Луч преследования лучей Бездны RU

Effect/Name/VoidThrasherWaveStartDummy=Макет запуска волны Громила Пустоты

Effect/Name/VoidZealotShadowChargeSwitch=Переключатель теневого заряда фанатика Бездны

Effect/Name/WarPigDummyDamage=Урон от манекена боевой свиньи

Effect/Name/WarPigMarineWeaponSet=Набор оружия морского пехотинца «Боевая свинья»

Effect/Name/WildMutationGiveShield=Дикая мутация дает щит

Эффект/Имя/YamatoCannonsDestroyed=Пушки Ямато уничтожены

Effect/Name/YamatoInitialTarget=Первоначальная цель Ямато

Эффект/Имя/YamatoSwitch=Переключатель Ямато

Эффект/Имя/YamatoU2=Пушка Ямато (Урон от земли)

Effect/Name/ZergBurrowedUnitDetectedDisableSafeAB=Обнаружен закопанный зерг Отключить Safe AB

Effect/Name/ZergBurrowedUnitDetectedSearch=Обнаружен зарытый зерг в поисках

Effect/Name/ZerglingReconstitutionRefund=Возврат средств за восстановление зерглинга

Effect/Name/ZerglingSupressCollision=Подавление столкновения зерглингов

Оборудование/MinotaurBC/Название/0=Лазерные батареи ATA

Оборудование/MinotaurBC/Название/1=Лазерные батареи ATS

Equipment/MinotaurBC/Tooltip/0=Hardpoints: 2<n/>Невозможно выбрать цель атаки.

Equipment/MinotaurBC/Tooltip/1=Точки подвески: 6<n/>Невозможно выбрать цель атаки.<n/>Иммунитет к снижению скорости атаки

Error/CantTargetCapital=Невозможно нацелиться на крупные корабли

Error/MustTargetCapital=Должен быть нацелен на крупные корабли

Error/NoTargetCapitalShips=Невозможно выбрать крупные корабли

ItemClass/Name/BigUnit=Большая единица

ItemClass/Name/Turret=Турель

Karax/UnityBarrier=Барьеры единства:

Param/Expression/lib\_D3571409\_2BC3DECD=~A~<n/><n/>Невозможно восстановить эту статистику, если вы ее сбросите. Используйте настройку «Область статистики», чтобы изменить то, что будет сброшено.

Парам/Выражение/lib\_D3571409\_889C0ED3=~B~~A~

Param/Value/lib\_D3571409\_0046CAA5=Масштабирование без капитала включено.

Param/Value/lib\_D3571409\_086722D4=Вы собираетесь удалить всю накопленную статистику из всех кампаний реального масштаба?

Param/Value/lib\_D3571409\_0D18CDA6=Скрыть крупные корабли из поля зрения

Param/Value/lib\_D3571409\_0EBA5E7F=Убито:

Парам/Значение/lib\_D3571409\_126D0B03=R

Param/Value/lib\_D3571409\_13B62768=Вы уверены, что хотите удалить всю накопленную статистику для этой миссии? Сюда входят все попытки выполнения этой миссии, а не только той, в которую вы сейчас играете.

Парам/Значение/lib\_D3571409\_166364BC=ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Param/Value/lib\_D3571409\_1F8CFEDD=<c val="FF0000">Предел объекта достигнут!</c>

Param/Value/lib\_D3571409\_261146BD=Внимание!

Param/Value/lib\_D3571409\_29489727=Атака желчного роя

Param/Value/lib\_D3571409\_2F0E430C=Снова показать единицы колосса

Param/Value/lib\_D3571409\_2FEC11BE=Динамическое изменение масштаба включено.

Param/Value/lib\_D3571409\_39EFEB4C=Единица удалена

Param/Value/lib\_D3571409\_3DA4F75F=Убийства/Потери:

Парам/Значение/lib\_D3571409\_3DF2D1E9= получено

Param/Value/lib\_D3571409\_5A37BB97=Средний человек в реальном масштабе

Парам/Значение/lib\_D3571409\_60595032= единицы измерения

Парам/Значение/lib\_D3571409\_684FFD5C=Ошибка. Сообщение не найдено.

Param/Value/lib\_D3571409\_6EC27743=Запустить эффект для выбранных юнитов:

Парам/Значение/lib\_D3571409\_73921148= единицы измерения

Парам/Значение/lib\_D3571409\_74A574FF= получено

Param/Value/lib\_D3571409\_7756414F=Единица удалена

Param/Value/lib\_D3571409\_784D71BE=Сообщения об ошибках включены.

Param/Value/lib\_D3571409\_7FAF6A52=Выбранные юниты получили поведение

Param/Value/lib\_D3571409\_802A2FF7=Скрыть крупные корабли из поля зрения

Param/Value/lib\_D3571409\_84F60480=Игрок

Param/Value/lib\_D3571409\_87BA14F7=Выбранные юниты переданы игроку

Парам/Значение/lib\_D3571409\_88ACE7A5=CS2HP

Param/Value/lib\_D3571409\_891A241B=Выброс биоплазмиды

Param/Value/lib\_D3571409\_896FD879=Крупные корабли скрыты

Param/Value/lib\_D3571409\_90E5F0E0=Скрыть колоссов из поля зрения

Param/Value/lib\_D3571409\_92EE5BB1=Вы уверены, что хотите удалить всю накопленную статистику для этой кампании?

Param/Value/lib\_D3571409\_9BC61BAF=Колоссальные юниты скрыты

Парам/Значение/lib\_D3571409\_9D5A1877=ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Param/Value/lib\_D3571409\_A1138E1E=<h/>Параметры реального масштаба

Param/Value/lib\_D3571409\_A3B587C3=Уменьшение масштаба без капитала отключено.

Param/Value/lib\_D3571409\_B01C25E1=Нет группы личинок

Param/Value/lib\_D3571409\_B8397416=Снова показать крупные корабли

Param/Value/lib\_D3571409\_B94683EF=Сообщения об ошибках отключены.

Парам/Значение/lib\_D3571409\_BFCB9DCA=Игрок

Param/Value/lib\_D3571409\_C96744B1=Показаны капитальные корабли

Param/Value/lib\_D3571409\_CA571D69=Выбранные юниты переданы игроку

Param/Value/lib\_D3571409\_CADBA311=Средний человек в ванильном игровом масштабе

Param/Value/lib\_D3571409\_CB99FB39=<c val="FF0000">ошибка: нет единицы измерения, соответствующей идентификатору</c>

Param/Value/lib\_D3571409\_DC1E3F0A=Бананам не место в космосе, глупый гусь!

Param/Value/lib\_D3571409\_E3BAD11D=ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УВЕРЕНЫ В ЭТОМ ОДНОМ РУКОВОДИТЕЛЕ?

Парам/Значение/lib\_D3571409\_E55AA175=...

Param/Value/lib\_D3571409\_EB4C511F=Атака щупальцами

Param/Value/lib\_D3571409\_EC82C99C=Показаны колоссальные единицы измерения

Param/Value/lib\_D3571409\_EDFDF649=Динамическое изменение масштаба отключено.

Param/Value/lib\_D3571409\_F5472AFD=<c val="FF0000">ошибка: нет единицы измерения, соответствующей идентификатору</c>

Param/Value/lib\_D3571409\_F700CB25=Скрыть юниты Колосса из поля зрения

Парам/Значение/lib\_D3571409\_F958ECBB=HP2CS

Парам/Значение/lib\_D3571409\_FB556B02=Потеряно:

RS/Raptor/LeapName=Отставание меньше прыжка

RS/Raptor/LeapTooltip=Раптор будет прыгать к целям в диапазоне от 2 до 5. Не будет нацелен на структуры, потому что они продолжали телепортироваться внутрь них, и это было действительно несбалансировано.

Ривер/Аддоны/Страж=S

RequirementNode/Tooltip/CountUnitAlias\_GatewayCompleteOnly4260347518TechTreeCheat=Шлюз

RequirementNode/Tooltip/CountUnitArmoryCompleteOnly609241497TechTreeCheat=Armory

RequirementNode/Tooltip/CountUnitCyberneticsCoreCompleteOnly1190316994TechTreeCheat=Cybernetics Core

RequirementNode/Tooltip/CountUnitFactoryTechLabCompleteOnlyAtUnit2589852481TechTreeCheat=Прикрепленная техническая лаборатория

RequirementNode/Tooltip/CountUnitFusionCoreCompleteOnly3089280483=Fusion Core

RequirementNode/Tooltip/CountUpgradeoverlordtransportCompleteOnly2398587713TechTreeCheat=Развивайте брюшные мешки в инкубаторе, логове или улье

RequirementNode/Tooltip/Eq2468430790CountUnitOrbit@TalDarimMothershipQueuedOrBetter=Нет базового корабля на орбите

RequirementNode/Tooltip/Eq3998036366CountUnitHotSLeviathanQueuedOrBetter0=Ограничить 1 Левиафан одновременно

RequirementNode/Tooltip/GTE1418888770CountUpgradeKerriganLevelCompleteOnly70=Керриган, уровень 70

RequirementNode/Tooltip/LT1757855296SumCountUnitScarabInProgressOnlyAtUnitCountUnitScarabQueuedOnlyAtUnit1=Reaver не должен обучать скарабея.

RequirementNode/Tooltip/LT2587883893CountUnitInterceptorQueuedOrBetterAtUnit80=У оператора связи должно быть менее 80 перехватчиков

RequirementNode/Tooltip/LT3085779150CountUnitOrbit@AiurCarrierQueuedOrBetter5=Менее 5 операторов связи на орбите

RequirementNode/Tooltip/LT704687028CountUnitCommentatorBot1QueuedOnly60=У оператора связи должно быть менее 60 перехватчиков

RequirementNode/Tooltip/LT940082481CountUnitOrbit@PurifierTempestQueuedOrBetter6=Менее 6 бурь на орбите

RequirementNode/Tooltip/Not3618549116CountUnitAlias\_BigCargoCompleteOnlyAtUnit=Не несет большую единицу измерения

RequirementNode/Tooltip/Not415173576CountUnitAlias\_BigCargoCompleteOnlyAtUnit=Не перевозить большой груз

RequirementNode/Tooltip/Or4025348800CountUpgradeK5ImprovedOverlordsCompleteOnlyCountUpgradeoverlordtransportCompleteOnly=Вентральные мешки

Shields/Terran/Name=Энергетические щиты терранов

Shields/Terran/Tooltip=Энергетические щиты могут восстанавливаться только тогда, когда энергия юнита уже полна.

SiegeTankVarieties/Arclite=Arclite

SiegeTankVarieties/Crucio=Круцио

Skin/Name/BroodLordEx1=Повелитель выводков Ex1

Кожа/Имя/Разведчик=Разведчик

Subtitle/GorgonKorhal=Флагман Терранского Доминиона

Subtitle/OrbitalUnit=В настоящее время на орбите

UI/AchievementDisable=Достижения отключены из-за модов

UI/Activity/GorgonYamato=Начинается бомбардировка...

UI/Activity/Yamato=Начинается бомбардировка...

UI/CampaignPurchase/PromoPurchaseLotVGetSwarm=\*Ограниченное по времени предложение: купите Legacy of the Void до 25 апреля 2016 г. и получите бесплатную цифровую копию Heart of the Swarm.

UI/ChangingOrbit=Изменение орбиты

UI/ChangingOrbit/Enter=Вход на орбиту

UI/ChangingOrbit/Leaving=Покидание орбиты

Пользовательский интерфейс/Настройка=Настройка

UI/DAMAGE\_CHAOS=Тип: <c val="00cc00">Кислота</c>

UI/DAMAGE\_HERO=Тип: <c val="ff5500">Огонь</c>

UI/DAMAGE\_MAGIC=Тип: <c val="ffcc00">Взрывчатка</c>

UI/DAMAGE\_MELEE=Тип: <c val="aaaaaaaa">Физический</c>

UI/DAMAGE\_NORMAL=Тип: <c val="0000ff">Псионик</c>

UI/DAMAGE\_PIERCE=Тип: <c val="FF00FF">Энергия</c>

UI/DAMAGE\_SIEGE=Тип: <c val="FF8000">Плазма</c>

UI/DAMAGE\_UNKNOWN=Тип: <c val="aaaaaaaa">Физический</c>

UI/Fabricating=Изготовление

UI/HeartOfTheSwarmArchivesTooltip=Главные архивы откроется после завершения кампании. Внутри вы можете переигрывать миссии с улучшенными юнитами и улучшениями.

UI/LegacyOfTheVoidDescription=<s val="CampaignPanelLastMissionDescription">Далеко над кишащими зергами джунглями Айура молодой Иерарх объединенных протоссов Артанис собрал Золотую Армаду, чтобы вернуть себе древнюю родину своего народа.<n/><n/ >Пока силы тамплиеров готовятся к войне, небольшая группа воинов ведет отчаянную битву за создание плацдарма среди руин на поверхности планеты.

UI/LegacyOfTheVoidMainStorySubtitle=Основная история

Пользовательский интерфейс/Загрузка=Загрузка

UI/TerranShield=Энергетические щиты Терранов

UI/TerranShieldsTooltip=Энергетические щиты Терранов эффективны лишь частично и не восстанавливаются.

Единица/Категория/HybridUnits=Гибрид

Unit/Category/SpaceUnits=Орбитальные единицы

Unit/Category/TerranHardpoints=Терранские точки крепления

Unit/LifeArmorName/CritterGroundArmor=Броня существа

Unit/LifeArmorName/InfestedVehiclePlating=Обшивка зараженного автомобиля

Unit/LifeArmorName/MurlocGroundArmor=Коралловый энергетический костюм

Unit/LifeArmorName/XelNagaArmor=Строительство сел'нага

Unit/Moopy/Subtitle=Определенно не эвок

Юнит/Имя/Линейный крейсер=Линейный крейсер типа «Минотавр»

Unit/Name/BehemothATSBattery=Батарея Behemoth ATS

Юнит/Имя/BehemothBC=Линейный крейсер класса «Бегемот»

Unit/Name/BehemothTauren=Класс Бегемот CattleBruiser

Unit/Name/BigCargoDummy=Большой грузовой манекен

Unit/Name/BioPlasmidDischargeOrbit=Орбита выброса биоплазмиды

Unit/Name/BunkerSQ=Бункер

Unit/Name/DevilDogSquad=Отряд Дьявольских Псов

Юнит/Имя/Пожиратель=Пожиратель

Юнит/Имя/ПожирательMP=Пожиратель

Unit/Name/DisPear=Гибридный доминатор

Unit/Name/DisplacementBeamDummy=Макет смещения балки

Unit/Name/FirebatSquad=Отряд Firebat

Unit/Name/Flagship=Ядро материнского корабля Талдарима

Unit/Name/GehennaBattlecruiser=Боевой крейсер Горгона

Unit/Name/GenericProtossHardpoint=Общая точка крепления протоссов

Unit/Name/GenericTerranHardpoint=Общая точка крепления терранов

Unit/Name/GenericZergHardpoint=Общая точка крепления зергов

Unit/Name/GiantYeti=Урсадонный Вермиллион

Unit/Name/GorgonCruiserKorhal=Боевой крейсер «Горгона»

Юнит/Имя/ГоргонКорхал=Белая Звезда

Unit/Name/HammerSecuritiesSquad=Отряд Hammer Securities

Юнит/Имя/Hardpoints@AnnihilationCluster=Кластер уничтожения

Unit/Name/Hardpoints@ArmageddonCannon=Пушка Армагеддона

Юнит/Имя/Hardpoints@AssaultCluster=Штурмовой кластер

Юнит/Имя/Hardpoints@BehemothATAHardpoint=Батарея ATA

Юнит/Имя/Hardpoints@BehemothATSHardpoint=Аккумулятор ATS

Юнит/Имя/Опорные точки@BehemothHangar=Ангар

Unit/Name/Hardpoints@BileSwarmChamber=Камера желчного роя

Юнит/Имя/Hardpoints@DefenseMatrix=Защитная решетка

Unit/Name/Hardpoints@DropPod=Камера десантной капсулы

Юнит/Имя/Hardpoints@Engines=Двигатели

Единица/Имя/Hardpoints@FabricationMatrix=Матрица изготовления

Unit/Name/Hardpoints@GravitySling=Гравитационная стропа

Юнит/Имя/Точки Оборудования@ПерехватчикАнгар=Ангар

Юнит/Имя/Hardpoints@KineticMatrix=Кинетическая матрица

Unit/Name/Hardpoints@LaserBattery=Лазерная батарея

Юнит/Имя/Hardpoints@Mandible=Нижнечелюстная кость

Юнит/Имя/Hardpoints@MinotaurATAHardpoint=Батарея ATA

Юнит/Имя/Hardpoints@MinotaurATSHardpoint=Аккумулятор ATS

Юнит/Имя/Hardpoints@NanoRepairEmitter=Нанолуч

Unit/Name/Hardpoints@PowerCell=Энергетический элемент

Юнит/Имя/Hardpoints@ProtossEngines=Двигатели

Юнит/Имя/Hardpoints@PsiMatrix=Пси-Матрица

Unit/Name/Hardpoints@PurifierBeam=Луч очистителя

Юнит/Имя/Hardpoints@RSMRHangar=Ангар

Юнит/Имя/Hardpoints@RevengerCannon=Пушка Мстителя

Unit/Name/Hardpoints@RiftBurst=Кластер Rift Burst

Единица/Имя/Hardpoints@Sensors=Датчики

Юнит/Имя/Hardpoints@TentacleJoint=Щупальца

Юнит/Имя/Hardpoints@TerminatorBeam=Луч Терминатора

Юнит/Имя/Hardpoints@ThermalLance=Термальное копье

Unit/Name/Hardpoints@VoidLenses=Линзы Пустоты

Юнит/Имя/Hardpoints@YamatoCannon=Пушка Ямато

Юнит/Имя/Hardpoints@YamatoCannonGorgon=Пушка Ямато

Unit/Name/HybridChannel=Гибридный разоритель

Unit/Name/HybridCharger=Снаряд зел'нага

Юнит/Имя/HybridDominator=Субъект Альфа

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD2=Субъект Бета

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD3=Субъект Сигма

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD4=Субъект Ипсилон

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD5=Субъект Гамма

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD6=Субъект Зета

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD7a=Субъект Эта

Юнит/Имя/HybridDominatorHoD7b=Субъект Йота

Юнит/Имя/HyperionKorhalFighter=Тактический истребитель

Unit/Name/HyrbidCharger=Гибридное зарядное устройство

Unit/Name/InfestedSiegeBreaker=Зараженный разрушитель осады

Unit/Name/InfestedSiegeBreakerSiged=Зараженный осадный разрушитель

Unit/Name/InfestedTerran=Зараженный морской пехотинец

Unit/Name/InvisSoATurret=Турель «Копье Адуна»

Unit/Name/IonCannonsWeaponOrbit=Орбита ионных пушек

Unit/Name/KaraxServitorWeaponA=Слуга Каракса A

Unit/Name/KaraxServitorWeaponB=Слуга Каракса B

Unit/Name/KorhalCannon=Драккенская импульсная пушка

Unit/Name/LeviathanDropPodPlacementDummy=Невидимый целевой манекен

Unit/Name/LeviathanDroppodPlacement=Размещение десантной капсулы Левиафана

Unit/Name/LeviathanScourgeMissile2=Копия ракеты Левиафана Плети

Unit/Name/LeviathanScourgeMissileUnit=Ракетный отряд Левиафана Плети

Unit/Name/LightningBombWeaponOrbit=Оружие-молния (Орбита)

Единица/Имя/Локи=Локи

Unit/Name/LokiBattlecruiserAirWeapon=Воздушное оружие линейного крейсера Локи

Unit/Name/LokiBattlecruiserAirWeapon2=Воздушное оружие линейного крейсера Локи

Unit/Name/MarauderSquad=Отряд мародеров

Unit/Name/MarineSquad=Отряд морской пехоты

Unit/Name/MedicSquad=Медицинский отряд

Unit/Name/MoebiusHybridFloorBurstLineLMWeapon=Moebius Hybrid Floor Burst Line LM Weapon

Unit/Name/NuclearFallout=Ядерные осадки

Единица/Имя/Орбита@AiurCarrier=Перевозчик

Единица измерения/Имя/Орбита@Перевозчик=Перевозчик

Единица/Имя/Орбита@Левиафан=Левиафан

Единица/Имя/Орбита@Материнский корабль=Материнский корабль

Единица/Имя/Орбита@Феникс=Феникс

Единица/Имя/Орбита@PurifierTempest=Буря

Юнит/Имя/Орбита@Разведчик=Разведчик

Unit/Name/Orbit@TalDarimMothership=Корабль-матка Тал'Дарима

Единица/Имя/Орбита@Tempest=Буря

Unit/Name/OrbitLeviathanScourgeMissile=Орбитальная ракета Плети Левиафана

Unit/Name/OrbitTentacleAMissile=Орбитальное щупальце A Ракета

Unit/Name/OrbitTentacleBMissile=Орбитальное щупальце B Ракета

Unit/Name/OrbitTentacleCMissile=Орбитальное щупальце C Ракета

Unit/Name/OrbitTentacleDMissile=Орбитальная ракета с щупальцем D

Unit/Name/OrbitalAssimilatorRich=Орбитальный ассимилятор

Unit/Name/PhoenixSquadron=Эскадрилья Феникс

Unit/Name/PlasmaArrayLMWeapon=Плазменный массив

Unit/Name/PrimalFlyer=Первобытный страж

Unit/Name/PrimalHydralisk=Первобытный гидралиск

Unit/Name/PrimalHydraliskWeapon=Оружие первобытного гидралиска

Unit/Name/PrimalMutalisk=Первобытный Муталиск

Unit/Name/PrimalRoach=Первобытный плотва

Unit/Name/PrimalUltralisk=Первоначальный ультралиск

Unit/Name/PrimalZergling=Первобытный зерглинг

Unit/Name/Purifier=Материнский корабль-очиститель

Юнит/Имя/ПилонAkhundelar=Пилон

Единица/Имя/Королева=Королева Роя

Единица/Имя/QueenClassic=Королева выводка

Единица/Имя/КоролеваMP=Королева выводка

Unit/Name/RSMRATALaserBatteryLMWeapon=Лазерная батарея RSMR ATA

Unit/Name/RSMRATSLaserBatteryLMWeapon=Лазерная батарея RSMR ATS

Unit/Name/RSMRBattlecruiser=Линейный крейсер класса «Бегемот»

Единица/Имя/RSMRCarrier=Оператор

Unit/Name/RSVoidRayLineAttackWeapon=Атакующее оружие RS Void Ray Line

Unit/Name/ReaperSquad=Отряд Жнецов

Unit/Name/RepairDroneBeacon=Дрон-маяк

Unit/Name/SOAMothershipv4=Корабль-матка Тал'Дарима

Unit/Name/ScannerTruck=Грузовик со сканером

Unit/Name/ScoutOrbitWeaponLeft=Антиорбита влево

Unit/Name/ScoutOrbitWeaponRight=Право против орбиты

Unit/Name/ScoutSquadron=Разведывательная эскадрилья

Unit/Name/ShapeBanana=Банан для масштаба

Unit/Name/SoARepulsorCannonWeapon=Репульсорное оружие SoA

Unit/Name/SolarBombardmentZone=Зона солнечной бомбардировки

Юнит/Имя/Spectre2=Призрак

Unit/Name/SubjectOmega=Субъект Омега

Unit/Name/SummonLeviathanBeacon=Невидимый манекен-мишень

Unit/Name/TacFighterBehemothBC=Tac Fighter

Unit/Name/TacFighterHangar=Обычная точка крепления терранов

Unit/Name/TalDarimMothership=Материнский корабль Ниона

Unit/Name/TempestPurifierWeaponGround=Оружие-очиститель бури (наземное)

Unit/Name/TempestPurifierWeaponOrbit=Оружие-очиститель бури

Unit/Name/TempestWeaponOrbit=Буря (Орбита)

Unit/Name/TheSpearofAdun=Копье Адуна

Unit/Name/TurretPointerTargetDummy=Цель указателя турели

Unit/Name/UmojanLabFirebot=Бот для дезинфекции

Unit/Name/VoidRayChaseBeamUnit=Отдел преследования лучей пустоты

Unit/Name/WarPigSquad=Отряд боевых свиней

Юнит/Имя/ОружиеBehemothFighter=Оружие — Истребитель-Бегемот

Юнит/Reaver/AddonIndicator=I

Unit/ShieldArmorName/DefensiveMatrixShields=Энергетические щиты терранов

Unit/ShieldArmorName/HybridShields=Щиты Пустоты

Unit/ShieldArmorName/MassivePlasmaShields=Плазменные щиты протоссов

Unit/ShieldArmorName/XelNagaShields=Щиты сел'нага

Unit/SubHighlight/Hardpoints@AnnihilationCluster=Обеспечивает ультимативные способности

Unit/SubHighlight/Hardpoints@AssaultCluster=Обеспечивает возможности огневой поддержки

Unit/SubHighlight/Hardpoints@DefenseMatrix=Обеспечивает защитные способности

Unit/SubHighlight/Hardpoints@FabricationMatrix=Обеспечивает экономические возможности

Unit/Subtitle/HybridCastanar="Hazrad"

UnitKillRank/GorgonCruiser=Абсолютный Чонкер

UnitKillRank/GorgonKorhal=Флагман Менгска

UnitKillRank/LeviathanOrbital=Чудовищность

UnitKillRank/PotVDehaka=Лидер первобытной стаи

UnitSubtitle/BehemothBattlecruiser=В настоящее время на орбите

UnitSubtitle/InfestedStukov=<s val="Arcade\_Flavor">Зараженная легенда</s>

UnitSubtitle/PrimalFlyer=

UnitSubtitle/PrimalMutalisk=

UnitSubtitle/PrimalRoach=

UnitSubtitle/PrimalUltralisk=

UnitSubtitle/PrimalZergling=

Upgrade/Name/AutoCastWorkersPreferred=Предпочитаются рабочие автоматические приведения

Улучшение/Имя/Сложность = Реальный уровень сложности.

Upgrade/Name/DisablePrimalStartingLevels=Отключить основные начальные уровни

Upgrade/Name/HotSMonarchBlades=Первобытная ярость

Upgrade/Name/HotSRapidRegeneration=Быстрое изменение последовательности

Upgrade/Name/K5Implosion=K5 Implosion

Upgrade/Name/MarineAPRounds=Раунды AP

Upgrade/Name/MedivacBoost=Усиление медивака

Upgrade/Name/PlayerLikesGateways=Игроку нравятся шлюзы

Upgrade/Name/ProtossAirArmorBandaid=Повязка для воздушной брони протоссов

Upgrade/Name/ProtossAirArmorBandaidLevel1=Бинт для воздушной брони протоссов, уровень 1

Upgrade/Name/ProtossAirArmorBandaidLevel2=Бинт для воздушной брони протоссов, уровень 2

Upgrade/Name/ProtossAirArmorBandaidLevel3=Бинт для воздушной брони протоссов, уровень 3

Upgrade/Name/ProtossAirArmorsLevel12=Уровень воздушной брони протоссов 4

Upgrade/Name/ProtossAirWeaponsBandaid=Бандайд для воздушного оружия протоссов

Upgrade/Name/ProtossAirWeaponsBandaidLevel1=Бинт для воздушного оружия протоссов, уровень 1

Upgrade/Name/ProtossAirWeaponsBandaidLevel2=Бинты для воздушного оружия протоссов, уровень 2

Upgrade/Name/ProtossAirWeaponsBandaidLevel3=Бинты для воздушного оружия протоссов, уровень 3

Upgrade/Name/ProtossAirWeaponsLevel12=Воздушное оружие протоссов, уровень 4

Upgrade/Name/ProtossGroundArmorBandaid=Повязка наземной брони протоссов

Upgrade/Name/ProtossGroundArmorBandaidLevel1=Бинт для наземной брони протоссов, уровень 1

Upgrade/Name/ProtossGroundArmorBandaidLevel2=Бинт для наземной брони протоссов, уровень 2

Upgrade/Name/ProtossGroundArmorBandaidLevel3=Повязка наземной брони протоссов, уровень 3

Upgrade/Name/ProtossGroundWeaponsBandaid=Бандад для наземного оружия протоссов

Upgrade/Name/ProtossGroundWeaponsBandaidLevel1=Бинт для наземного оружия протоссов, уровень 1

Upgrade/Name/ProtossGroundWeaponsBandaidLevel2=Бинт для наземного оружия протоссов, уровень 2

Upgrade/Name/ProtossGroundWeaponsBandaidLevel3=Бинт для наземного оружия протоссов, уровень 3

Upgrade/Name/ProtossShieldsArmorBandaid=Повязки для брони щитов протоссов

Upgrade/Name/ProtossShieldsBandaidLevel1=Бинты для щитов протоссов, уровень 1

Upgrade/Name/ProtossShieldsBandaidLevel2=Бинты для щитов протоссов, уровень 2

Upgrade/Name/ProtossShieldsBandaidLevel3=Бинты для щитов протоссов, уровень 3

Upgrade/Name/ProtossShieldsLevel12=Щиты протоссов 4 уровня

Upgrade/Name/RSCapitalShipRangeUpscale=Увеличенный диапазон капитальных кораблей RS

Upgrade/Name/RSMRHangarExpansion=Расширение ангара

Upgrade/Name/RSProtossGroundArmor=Наземная броня протоссов

Upgrade/Name/RealScaleHybridDifficulty=Гибридная сложность реального масштаба

Upgrade/Name/TerranInfantryArmorBandaidLevel1=Бинт для брони пехоты терранов, уровень 1

Upgrade/Name/TerranInfantryArmorBandaidLevel2=Петховая броня терранов, уровень 2

Upgrade/Name/TerranInfantryArmorBandaidLevel3=Бинты для пехотной брони терранов, уровень 3

Upgrade/Name/TerranInfantryArmors=Пехотные доспехи терранов

Upgrade/Name/TerranInfantryArmorsBandaid=Пехотная броня терранов

Upgrade/Name/TerranInfantryArmorsLevel12=Пехотная броня терранов, уровень 4

Upgrade/Name/TerranInfantryWeaponsBandaid=Оружие пехоты терранов

Upgrade/Name/TerranInfantryWeaponsBandaidLevel1=Бинт для пехотного оружия терранов, уровень 1

Upgrade/Name/TerranInfantryWeaponsBandaidLevel2=Бинты для пехотного оружия терранов, уровень 2

Upgrade/Name/TerranInfantryWeaponsBandaidLevel3=Оружие пехоты терранов, пластырь 3-го уровня

Upgrade/Name/TerranInfantryWeaponsLevel12=Оружие пехоты терранов, уровень 4

Upgrade/Name/TerranShipPlatingBandaid=Повязка обшивки корабля Терранов

Upgrade/Name/TerranShipPlatingBandaidLevel1=Повязка обшивки корабля Терранов, уровень 1

Upgrade/Name/TerranShipPlatingBandaidLevel2=Повязка обшивки корабля Терранов, уровень 2

Upgrade/Name/TerranShipPlatingBandaidLevel3=Повязка обшивки корабля Терранов, уровень 3

Upgrade/Name/TerranShipWeapons=Оружие корабля терранов

Upgrade/Name/TerranShipWeaponsBandaid=Оружейный пластырь терранского корабля

Upgrade/Name/TerranShipWeaponsBandaidLevel1=Оружие корабля терранов, бандайд, уровень 1

Upgrade/Name/TerranShipWeaponsBandaidLevel2=Оружие корабля терранов, бандайд, уровень 2

Upgrade/Name/TerranShipWeaponsBandaidLevel3=Оружие корабля терранов, бандайд, уровень 3

Upgrade/Name/TerranVehicleArmorsLevel12=Уровень обшивки автомобиля Терран 4

Upgrade/Name/TerranVehicleAttacksPatchLevel1=Обновление атак терранов, уровень 1

Upgrade/Name/TerranVehiclePlatingBandaid=Повязка для обшивки транспортного средства Террана

Upgrade/Name/TerranVehiclePlatingBandaidLevel1=Повязка покрытия транспортного средства Терран, уровень 1

Upgrade/Name/TerranVehiclePlatingBandaidLevel2=Повязка покрытия транспортного средства Терран, уровень 2

Upgrade/Name/TerranVehiclePlatingBandaidLevel3=Повязка покрытия транспортного средства Терран, уровень 3

Upgrade/Name/TerranVehicleWeaponsBandaid=Оружие для транспортных средств Террана Bandaid

Upgrade/Name/TerranVehicleWeaponsBandaidLevel1=Оружие для транспортных средств Терранов, уровень 1

Upgrade/Name/TerranVehicleWeaponsBandaidLevel2=Оружие для транспортных средств Терранов, уровень 2

Upgrade/Name/TerranVehicleWeaponsBandaidLevel3=Оружие для транспортных средств Терранов, уровень 3

Upgrade/Name/UltraCapacitors=Ультра-Конденсаторы

Upgrade/Name/UltraCapacitorsNew=Ультра-Конденсаторы

Upgrade/Name/VanadiumPlatingNew=Ванадиевое покрытие

Upgrade/Name/WoLLevithanHard=WoL Leviathan Hard

Upgrade/Name/ZergFlyerArmorsLevel12=Панцирь летающего зерга, уровень 4

Upgrade/Name/ZergFlyerAttacksBandaid=Зергский летчик атакует повязку

Upgrade/Name/ZergFlyerAttacksBandaidLevel1=Летатель зергов атакует повязку уровня 1

Upgrade/Name/ZergFlyerAttacksBandaidLevel2=Летатель зергов атакует повязку уровня 2

Upgrade/Name/ZergFlyerAttacksBandaidLevel3=Летатель зергов атакует повязку уровня 3

Upgrade/Name/ZergFlyerCarapaceBandaid=Повязка панциря летающего зерга

Upgrade/Name/ZergFlyerCarapaceBandaidLevel1=Повязка панциря летающего зерга, уровень 1

Upgrade/Name/ZergFlyerCarapaceBandaidLevel2=Повязка панциря летающего зерга, уровень 2

Upgrade/Name/ZergFlyerCarapaceBandaidLevel3=Повязка панциря летающего зерга, уровень 3

Upgrade/Name/ZergFlyerWeaponsLevel12=Зергские летающие атаки уровня 4

Upgrade/Name/ZergGroundArmorsLevel12=Наземный панцирь зергов, уровень 4

Upgrade/Name/ZergGroundCarapaceBandaid=Повязка наземного панциря зергов

Upgrade/Name/ZergGroundCarapaceBandaidLevel1=Наземная повязка панциря зергов, уровень 1

Upgrade/Name/ZergGroundCarapaceBandaidLevel2=Повязка наземного панциря зергов, уровень 2

Upgrade/Name/ZergGroundCarapaceBandaidLevel3=Наземная повязка панциря зергов, уровень 3

Upgrade/Name/ZergMeleeAttacksBandaid=Зерги атакуют в ближнем бою повязку

Upgrade/Name/ZergMeleeAttacksBandaidLevel1=Зерг атакует в ближнем бою повязку уровня 1

Upgrade/Name/ZergMeleeAttacksBandaidLevel2=Зерг атакует в ближнем бою повязку уровня 2

Upgrade/Name/ZergMeleeAttacksBandaidLevel3=Зерг атакует в ближнем бою, уровень бинта 3

Upgrade/Name/ZergMissileAttacksBandaid=Зерг атакует ракетами повязку

Upgrade/Name/ZergMissileAttacksBandaidLevel1=Зергские ракетные атаки повязок уровня 1

Upgrade/Name/ZergMissileAttacksBandaidLevel2=Зергские ракетные атаки по повязке уровня 2

Upgrade/Name/ZergMissileAttacksBandaidLevel3=Зергские ракетные атаки по повязке уровня 3

Upgrade/Name/ZergMissileWeaponsLevel12=Ракетные атаки зергов, уровень 4

UserData/RealScaleOptions/CameraChoice\_PulldownOptions=Увеличение сверху вниз

UserData/RealScaleOptions/CameraChoice\_PulldownOptions\_001=Только масштабирование

UserData/RealScaleOptions/CameraChoice\_PulldownOptions\_002=Ваниль

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownOptions=При необходимости

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownOptions\_001=Всегда

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownOptions\_002=Никогда

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownTooltips=Показывать кнопку только при наличии на карте крупных кораблей

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownTooltips\_001=Всегда показывать кнопку

UserData/RealScaleOptions/HideCSButton\_PulldownTooltips\_002=Никогда не показывать кнопку

UserData/RealScaleOptions/HideColsButton\_PulldownOptions=При необходимости

UserData/RealScaleOptions/HideColsButton\_PulldownOptions\_001=Всегда

UserData/RealScaleOptions/HideColsButton\_PulldownOptions\_002=Никогда

UserData/RealScaleOptions/RangeIndicatorsVisibility\_PulldownOptions=Выкл.

UserData/RealScaleOptions/RangeIndicatorsVisibility\_PulldownOptions\_001=Вкл.

UserData/RealScaleOptions/RangeIndicatorsVisibility\_PulldownOptions\_002=При выборе

UserData/RealScaleOptions/StatisticsScope\_PulldownOptions=Эта кампания

UserData/RealScaleOptions/StatisticsScope\_PulldownOptions\_001=Эта миссия

UserData/RealScaleOptions/StatisticsScope\_PulldownOptions\_002=Все кампании RS

UserData/RealScaleOptions/StatsDialogVisibility\_PulldownOptions=Никогда

UserData/RealScaleOptions/StatsDialogVisibility\_PulldownOptions\_001=Всегда

UserData/RealScaleOptions/StatsDialogVisibility\_PulldownOptions\_002=Во время миссий

UserData/RealScaleOptions/StatsDialogVisibility\_PulldownOptions\_003=Между миссиями

Validator/notCapitalShipMain=Невозможно выбрать основной корпус капитального корабля

Vital/TerranShields=Энергетические щиты:

Weapon/Name/ATALaserBatteries=Лазерные батареи ATA

Weapon/Name/ATALaserBatteryNew=Лазерная батарея ATA

Weapon/Name/ATSLaserBatteries=Лазерные батареи ATS

Weapon/Name/AcidSpewvsCapital=Кислотное извержение

Weapon/Name/BCWeaponPointerAir=Указатель оружия в воздухе

Weapon/Name/BCWeaponPointerGround=Земля указателя оружия

Weapon/Name/BH2@InterceptorLaunch=Запуск тактического истребителя

Weapon/Name/BacklashRockets2=Ракеты ответной реакции

Оружие/Имя/BattleCruiserGround1=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BattleCruiserGround2=Лазерная батарея ATS

Weapon/Name/BehemothATSLaserBattery=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BehemothATSLaserBattery2=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BehemothATSLaserBattery3=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BehemothATSLaserBattery4=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BehemothATSLaserBattery5=Лазерная батарея ATS

Оружие/Имя/BehemothATSLaserBattery6=Лазерная батарея ATS

Weapon/Name/BehemothATSLaserBatteryDisplay=Лазерная батарея ATS

Weapon/Name/BehemothFighterTorpedoes=Торпеды Lanzer

Weapon/Name/BehemothHangar@InterceptorLaunch=Запуск тактического истребителя

Оружие/Имя/BehemothOTOLaserBattery=Лазерная батарея OTO

Weapon/Name/CH1@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH2@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH3@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH4@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH5@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH6@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH7@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Weapon/Name/CH8@InterceptorLaunch=Запуск перехватчика

Оружие/Имя/ChangelingStab=Убийство

Weapon/Name/ChargedVoidBlast=Заряженный взрыв Бездны

Weapon/Name/ChargedVoidBlastDominator=Заряженный взрыв Бездны

Weapon/Name/ColossusTaldarimChargedBeam2=Заряженный заряд

Weapon/Name/DevilDogSquad=Отряд дьявольских собак

Weapon/Name/DevourerACS=Коррозионная кислота

Weapon/Name/DirectTurretstoFire=Rooty Tooty Point and Shooties

Weapon/Name/DragoonAA=Фазовый разрушитель

Weapon/Name/DukesWeaponPointer=Указатель оружия

Weapon/Name/FirebatSquad=Отряд FirebatSquad

Weapon/Name/FlagshipBeam=Луч ядра терминатора

Weapon/Name/GoliathA2=Ракеты Адского Пламени

Weapon/Name/GoliathAUpgraded2=Ракеты Адского Пламени

Weapon/Name/GorgonArmageddonCannons=Пушки Армагеддона

Weapon/Name/GorgonCruiserDisplay=Лазерная батарея ATX

Оружие/Имя/ГоргонаУраган=Ракетные установки J23

Weapon/Name/GorgonLasersDisplay=Батарея лазера геенны

Weapon/Name/GorgonLeft=Батарея лазера геенны

Weapon/Name/GorgonRight=Батарея лазера геенны

Weapon/Name/GorgonTop=Батарея лазера геенны

Weapon/Name/GorgonWeaponPointer=Указатель оружия Горгоны

Weapon/Name/GorgonWeaponPointerLarge=Большой указатель оружия

Weapon/Name/HammerSecuritiesSquad=Отряд Hammer Securities

Weapon/Name/HammerSecuritiesSquad@2=Пусковая установка с градом

Weapon/Name/HybridBehemothAntiAirAttack=Лазер Бездны

Weapon/Name/HybridDominatorVoid=Псионический шок

Weapon/Name/HybridGeneral=Кислотная стрела Бездны

Weapon/Name/InterceptorBeamAir=Луч-перехватчик

Weapon/Name/IonCannonsOrbit=Ионные пушки

Weapon/Name/KerriganEpilogue03Capital=Небесный луч (столица)

Weapon/Name/KhaydarinBeamAA=Луч Кайдарина

Weapon/Name/KhaydarinChemoTherapy=Химиотерапия Хайдарина

Оружие/Имя/LanceMissileLaunchers=330-мм пушки «Каратель»

Weapon/Name/LanzerTorpedoesCapital=Ланцер Торпеды (Столица)

Weapon/Name/LanzerTorpedoesStrafe=Торпеды Lanzer

Оружие/Имя/Прыжок=Прыжок

Weapon/Name/LokiWeaponPointer=Указатель оружия

Weapon/Name/LokiWeaponPointerLarge=Большой указатель оружия

Weapon/Name/LongboltMissilevsCapital=Длинная ракета

Weapon/Name/MarauderSquad=Отряд мародеров

Weapon/Name/MarauderSquad@2=Копия установки «Град»

Оружие/Имя/MedicSquad=МедицинскийОтряд

Weapon/Name/MohandarPrismaticBeam2=Призматический луч

Weapon/Name/MothershipBeamOrbital=Луч очистителя

Weapon/Name/ObliterationBeam=Луч уничтожения

Weapon/Name/ObliterationBeamChaser=Луч уничтожения

Оружие/Имя/ОрбитаLeviathanAir=Рой желчи

Weapon/Name/ParasiteSpore2=Спора паразита

Оружие/Имя/PhoenixSquadron=Эскадрилья Феникса

Weapon/Name/PhoenixSquadronAttack=Атака эскадрильи Феникса

Weapon/Name/PrimalBaseWeapon=Кислотная капля

Weapon/Name/PrismaticBeam2=Призматический луч

Weapon/Name/PulseCannpn=Импульсная пушка

Weapon/Name/PurificationCannon=Очищающая пушка

Weapon/Name/PurificationCannonOrange=Очищающая пушка

Weapon/Name/PurifierBeamDisplay=Луч очистителя

Оружие/Имя/RAMHEADLONG=RAM HEADLONG

Weapon/Name/RSMRATALaserBattery=Лазерная батарея ATA

Weapon/Name/RSMRATSLaserBattery=Лазерная батарея ATS

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch1=Запуск перехватчика RSMR 1

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch2=Запуск перехватчика RSMR 2

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch3=Запуск перехватчика RSMR 3

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch4=Запуск перехватчика RSMR 4

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch5=Запуск перехватчика RSMR 5

Weapon/Name/RSMRInterceptorLaunch6=Запуск перехватчика RSMR 6

Weapon/Name/RamVsLarge=Таран

Weapon/Name/ReaperSquad=Отряд Жнецов

Weapon/Name/ReaperSquadCharge=Атака отряда Жнецов

Weapon/Name/RiftBurstDisplay=Разломный взрыв

Weapon/Name/SOAMothershipv4Weapon2=Луч терминатора

Weapon/Name/SanitizationFlamethrower=Обеззараживающий огнемет

Weapon/Name/ScannerTruckDummyWeapon=Макет оружия-сканера

Weapon/Name/ScoutLightOrbit=Фотонный бластер

Weapon/Name/ScoutOrbit=Ракеты против материи

Weapon/Name/ScoutSquadron=Эскадрилья разведчиков

Weapon/Name/ScoutSquadronMissiles=Ракеты против материи

Weapon/Name/ScoutSquadronPhotonBlasters=Фотонные бластеры

Weapon/Name/SelfDestructionCharge=Заряд самоуничтожения

Weapon/Name/SerpentisLaserBattery=Лазерная батарея Serpentis

Weapon/Name/SiegeTankPointer=Указатель осадного танка

Weapon/Name/SoATurretRepulsorCannon=Репульсорная пушка

Weapon/Name/SpartanCompanyA2=Торпеды Lanzer

Weapon/Name/SpartanCompanyAUpgraded2=Торпеды Lanzer

Weapon/Name/TacFighters=Tac Fighters

Weapon/Name/TacFightersDisplay=Tac Fighters

Weapon/Name/TempestGroundBarrage=Залп резонансной катушки

Weapon/Name/TempestOrbit=Кинетическая перегрузка

Weapon/Name/TempestPurifierOrbit=Кинетическая перегрузка

Оружие/Имя/ЩупальцаOrbitA=Щупальца

Оружие/Имя/ЩупальцаOrbitB=Щупальца

Оружие/Имя/ЩупальцаOrbitC=Щупальца

Оружие/Имя/TentaclesOrbitD=Щупальца

Weapon/Name/TerminatorBeamDisplay=Луч Терминатора

Weapon/Name/TurretPointerDummy=Макет указателя турели

Weapon/Name/TyrantBlades=Клинки Тирана

Weapon/Name/VoidRayChargeBeamBaseOrbital=Призматический луч

Weapon/Name/VoidRayChargeBeamBaseVsCap=Призматический луч

Weapon/Name/WarPigSquad=Отряд боевых свиней

Weapon/Name/WraithAStrafe=Ракеты Близнецы

Weapon/Name/WreckingCrewFighter2=Торпеды Lanzer

Оружие/Наконечник/AcidSpew=Дальность +4 против капитального корабля

Weapon/Tip/ArmageddonCannons=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Weapon/Tip/BCWeaponPointerAir=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Weapon/Tip/BCWeaponPointerGround=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Оружие/Наконечник/BehemothATSLaserBatteryDisplay=Точки крепления: 6.

Weapon/Tip/ChangelingStab=Мгновенно убейте небольшую биологическую единицу, после чего маскировка подменыша будет потеряна.

Weapon/Tip/ColossusPurifierThermalLances=Минимальная дальность: 2

Weapon/Tip/ColossusTaldarimChargedBeam=Минимальная дальность: 2<n/>+16 дальность против крупных кораблей.

Weapon/Tip/DRBattlecruiserA=Батареи на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.

Weapon/Tip/DRCannonsA=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность: 8.

Weapon/Tip/DarkTemplarChampionWeapon=Наносит урон по области

Weapon/Tip/DarkTemplarTaldarim=Может атаковать юнитов в стазисе

Оружие/Наконечник/Пожиратель=дальность +10 против крупных кораблей

Оружие/Наконечник/Драгун=+4 дальность против крупных воздушных целей

Weapon/Tip/DukesWeaponPointer=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Weapon/Tip/GoliathA=+<d ref="Weapon,GoliathA2,Range-Weapon,GoliathA,Range"/> дальность против крупных кораблей

Оружие/Наконечник/GoliathAUpgraded=+12 дальность против крупных кораблей

Weapon/Tip/GorgonArmageddonCannons=Может атаковать только большие отряды.<n/>Минимальная дальность 12.

Оружие/Наконечник/Ураган Горгоны=

Weapon/Tip/GorgonLasersDisplay=Батареи на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.<n/>Не зависит от скорости атаки.

Weapon/Tip/GorgonLeft=Батареи на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.

Weapon/Tip/GorgonRight=Батареи на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.

Weapon/Tip/GorgonTop=Батареи на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.

Weapon/Tip/HybridE=<d ref="Weapon,HybridE,CriticalChance\*100"/>% шанс бросить цель при атаке небольших юнитов

Оружие/Наконечник/ПерехватчикиDummy=

Weapon/Tip/KerriganEpilogue03=Дальность +8 против крупных кораблей

Weapon/Tip/KhaydarinBeam=Не будет автоматически нацеливаться на малые юниты

Weapon/Tip/LanceMissileLaunchers=Невозможно атаковать небольшие отряды.

Оружие/Наконечник/LanzerTorpedoes=дальность +6 против крупных кораблей

Оружие/Наконечник/Прыжок=Зерглинг прыгает на цель на расстоянии от 2 до 5. Не нацелен на структуры

Weapon/Tip/LokiWeaponPointer=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Weapon/Tip/LokiWeaponPointerLarge=Может атаковать только крупные воздушные подразделения.<n/>Минимальная дальность 8.

Оружие/Наконечник/Длинная ракета=Дальность +4 против капитального корабля

Weapon/Tip/MengskVikingFighter=дальность +10 против крупных кораблей

Оружие/Наконечник/ParasiteSpore=Дальность +12 против крупных кораблей

Weapon/Tip/PsiBlades=Урон не уменьшается за счет брони

Weapon/Tip/PulseCannpn=Может нацеливаться только на крупные корабли.<n/>Может стрелять по орбитальным целям.

Оружие/Наконечник/Таран=Используется только против построек и крупных юнитов.

Weapon/Tip/RamVsLarge=Используется только против построек.

Weapon/Tip/RoachlingNeedleClaws=Урон не уменьшается за счет брони цели

Weapon/Tip/ScoutSquadronMissiles=Используется против крупных кораблей противника.

Weapon/Tip/ScoutSquadronPhotonBlasters=Используется против вражеских эскадрилий.

Weapon/Tip/SerpentisLaserBattery=Батарейки на одной стороне корабля не могут стрелять по врагам на другой стороне.

Weapon/Tip/SlaynMissileTurret=Только нацелены на крупные корабли

Weapon/Tip/Tempest=Может быть нацелен только на большие отряды.

Weapon/Tip/TempestPurifier=Может быть нацелен только на большие отряды

Weapon/Tip/ThermalLances=Минимальная дальность: 2

Weapon/Tip/VoidRayChargeBeamBase=Невозможно выбрать в качестве цели малые юниты<n/>+8 дальность против крупных кораблей

Weapon/Tip/VoidRayChargeBeamBaseOrbital=Невозможно нацеливаться на малые юниты<n/>+10 дальность против крупных кораблей

Weapon/Tip/VoidRayChargeBeamBaseVsCap=Невозможно нацеливаться на малые юниты

Weapon/Tip/WraithA=Используется только против больших целей.

eCmd\_MustTargetCapital=Должен быть нацелен на крупные корабли

e\_cmdCantTargetArmoredUnits=Невозможно выбрать средние юниты

e\_cmdCantTargetLightUnits=Невозможно нацелиться на небольшие отряды

e\_cmdCantTargetMassiveUnits=Невозможно настроить таргетинг на большие единицы

e\_cmdCantTargetUser1=Невозможно выбрать цели

e\_cmdMustTargetArmoredUnits=Должен быть нацелен на средние юниты

e\_cmdMustTargetLightUnits=Должен быть нацелен на небольшие подразделения

e\_cmdMustTargetMassiveUnits=Должен быть нацелен на крупные единицы

e\_cmdMustTargetUser1=Должен быть нацелен на цель

e\_unitAttributeArmored=Средний

e\_unitAttributeBonusAgainstArmored=Средний

e\_unitAttributeBonusAgainstHover=Капитальный корабль

e\_unitAttributeBonusAgainstLight=Маленький

e\_unitAttributeBonusAgainstMassive=Большой

e\_unitAttributeHover=Крупный корабль

e\_unitAttributeLight=Маленький

e\_unitAttributeMassive=Большой

e\_unitAttributeUser1=Цель

ursadonny/rank=Якорный зверь