


**ВЛАДИМИР  
СЕЧКАРЕВ**

# **ИСКУССТВО УТРАТЫ**

**ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА  
И ЛОКАЛИЗАЦИИ  
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
С33

Иллюстрация на обложке *Андрея «tramdreу» Негруль*

Орфография и пунктуация автора сохранены

**Сечкарев, Владимир Викторович.**

С33 Искусство утраты. Трудности перевода и локализации в игровой индустрии / Владимир Сечкарев. — Москва : Эксмо, 2026. — 320 с. : ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-205982-7

Локализация — это не только перевод. Это битва с недостатком контекста, культурными ловушками и техническими ограничениями. И выиграть эту битву без потерь, увы, не получится: у каждого языка свои правила, у каждой культуры — свои особенности.

Как адаптировать игру, чтобы ее новая аудитория получила лучший опыт из возможных? Общего решения нет: для каждого проекта ответ будет свой. Эта книга на ряде примеров наглядно объяснит, в чем заключается работа игровых локализаторов, как и зачем содержимое игр меняют для разных стран и почему видеоигру нельзя «просто перевести».

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-205982-7

© Сечкарев В.В., текст, иллюстрации, 2025  
© Негруль А., иллюстрация на обложке, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

# Оглавление

<b>Введение</b> . . . . .	11
Что такое локализация? . . . . .	12
Нужна ли локализация? . . . . .	16
Какой должна быть локализация? . . . . .	19
О чем в книге пойдет речь? . . . . .	26

## ЧАСТЬ 1. СТАНОВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

<b>Глава 1–1. Как японцы учились локализовывать свои игры, ошибаясь на каждом шагу</b> . . . . .	33
«Донки Конг? Прошу прощения, как это пишется?»: рождение игровой локализации . . . . .	36
Иди найди эти “ 8 ” единиц “ Линк “: The Legend of Zelda . . . . .	43
Какая ужасная ночь, чтобы быть проклятым: Castlevania II . . . . .	47
Ах ты бард-простофиля: Final Fantasy IV . . . . .	49
«Она меня чуть не убила»: Secret of Mana, Breath of Fire . . . . .	52
Апокалипсис без единой смерти: Final Fantasy VI . . . . .	54
«Самый чудовищный перевод в истории»: Breath of Fire II . . . . .	59
Мы были такие синие: EarthBound . . . . .	64
Этот парень больны: Final Fantasy VII . . . . .	71
«Ты ж программист?»: Xenogears, Final Fantasy VIII, Chrono Cross . . . . .	76
«Лучшая локализация, что когда-либо добиралась до берегов Америки»: Vagrant Story . . . . .	80
Сказать «да» за 400 миллисекунд: Final Fantasy X . . . . .	85
Исландский английский, шри-ланкийский английский: Dragon Quest VIII, Final Fantasy XII . . . . .	87
«Нескончаемый логистический кошмар»: Final Fantasy XIII . . . . .	91
Эпилог . . . . .	95
<i>Призма нулевая. Обладали ли переводчики     достаточной квалификацией?</i> . . . . .	100
<i>Призма первая. В каких условиях работали     локализаторы?</i> . . . . .	100

<b>Глава 1–2. Как локализовывали игры в России рубежа тысячелетий</b>	101
«72 часа без сна давались уже с трудом»: как российские пираты переводили игры для PlayStation	102
«Делать хорошие переводы уже не имело смысла»: «Фаргус» и его конкуренты на рынке игр для PC	112
«Локализация — не только перевод. Это грандиозный полигон для улучшений»: первые лицензионные издания PC-игр	116
Номер 6 с дополнительным падением: пиратские корабли достигают дна	120
Демократизация локализаций и упадок пиратства	124
Эпилог	126
<i>Призма вторая. Насколько сильно на содержание     локализации влияла конъюнктура рынка, для которого     она создавалась?</i>	129

## ЧАСТЬ 2. ПРОКЛЯТЫЕ ВОПРОСЫ ИГРОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

<b>Глава 2-1. Как локализовывать эпохи?</b>	133
Язык как основное выразительное средство: The Getaway	136
Язык как оправдание существования: L. A. Noire	139
Язык как средство остранения: «Черная книга»	143
Игра историческая, язык современный: Pentiment	147
<i>Призма третья. Сохранились ли при локализации     аспекты игры, с помощью которых разработчики     стремились обеспечить эффект образной иммерсии?</i>	151
<b>Глава 2-2. Как локализовывать «клюкву»?</b>	153
Клюква как издержка производства: Singularity	155
Клюква как необходимость: серия Call of Duty	157
«У вас есть обязательства перед чужой культурой»: Little Orpheus	161
<i>Призма четвертая. Полагается ли игра на стереотипы     в отношении изображения тех или иных культур?</i>	168
<b>Глава 2-3. Как локализовывать «гениальность»?</b>	171
«Я и сам все еще не понимаю эту игру»: Death Stranding	171
<i>Призма пятая. Насколько игра полагается     на трудноадаптируемые особенности     оригинального языка?</i>	182
<b>Глава 2-4. Как локализовывать недосказанность?</b>	183
Симулятор археолога: Dark Souls	183
Не видеть, не слышать, не общаться: Sekiro: Shadows Die Twice	188
<i>Призма шестая. Насколько таинственным призвано     быть само содержание произведения?</i>	191

<b>Глава 2–5. Как локализовывать отсылки?</b> . . . . .	193
Отсылки, от которых нельзя отказаться: Max Payne . . . . .	194
В голове у музыканта: Cyberpunk 2077 . . . . .	198
<i>Призма седьмая. Зиднется ли сеттинг игры         на трудноадаптируемых отсылках и упоминаниях         других произведений?</i> . . . . .	203

## ЧАСТЬ 3. ИГРОВАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ СЕГОДНЯ

<b>Интервью</b> . . . . .	208
Как живет инди-коллектив игровых переводчиков: Warlocs . . . . .	208
Как и чему обучают локализаторов: gamelocalization.ru . . . . .	218
Как на русский перевели игру про шотландцев: Still Wakes the Deep . . . . .	224
Как локализуются текстоцентричные игры: серия Pathologic . . . . .	234
Как устроены современные «народные» локализации: Dead Space . . . . .	240
Как русская монахиня заговорила с британским акцентом: Indika . . . . .	248
Как локализуют китайские суперхиты: Honkai: Star Rail . . . . .	252
Как японские ретро-RPG получают новую жизнь: Tales of Eternia . . . . .	256
Как не застрять в лабиринте развилок: «Жизнь и страдания сэра Бранте» . . . . .	263
<b>Заключение. Будущее игровых локализаций.</b> . . . .	271
Вы забыли, дорогой друг, о деньгах . . . . .	271
Истинное искусство утраты . . . . .	277
Куда податься таланту . . . . .	283
<b>Благодарности</b> . . . . .	287
<b>Об авторе</b> . . . . .	289
<b>Ссылки</b> . . . . .	291



Rockstar, как и вся игровая индустрия, хорошо понимала одну простую истину: плевать, как плохо идут дела, плевать, сколько людей уходит, плевать, насколько высоко напряжение и насколько долг рабочий день, плевать на организацию труда, плевать, насколько тяжелы условия, — новое поколение разработчиков придет и выстроится в очередь перед офисом компании, стоит лишь пообещать, что будет весело.

*Дэвид Кушнер. Потрачено: Беспредельная история GTA*



# ВВЕДЕНИЕ

**НАВЕРНЯКА С ВАМИ ТАКОЕ СЛУЧАЛОСЬ:** играете себе в игру, переключаете язык на другой, которым тоже владеете, — и слышите или видите на экране что-то совсем иное по смыслу. Нет, речь не о заведомой ахинее вроде надписи «Потрачено» из одного одиозного пиратского перевода *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Почему, например, Ulfric Stormcloak в русской версии *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) из Грозового Плаща стал Буревестником, а его воинов назвали Братьями Бури? Как Сидзуэ из *Animal Crossing: New Horizons* (2020) при локализации превратилась в Изабель? Почему в кульминации японской версии *Final Fantasy X* (2001) Юна говорит Тидусу «Спасибо», а в английской — «Я люблю тебя»? Что это? Ошибки? Нет — это пусть и компромиссные, но обдуманнные и взвешенные решения переводчиков высокого уровня.

Изменения порой касаются не только текста. У японского Крэша Бандикута на лапах по пять пальцев, а не по четыре. Главная героиня *Zero* (2001) носит подобие школьной формы, но для релиза в Америке (где игра известна как *Fatal Frame*) ей сменили одежду, перекрасили волосы и увеличили грудь (см. вклейку рис. 1). В американской версии *Lunar: Silver Star Story Complete* (1999) противники наносят на 45% больше урона, а за победы над ними дают меньше денег и опыта. Из *Ace Combat 3: Electrosphere* (1999) при локализации вообще вырезали почти треть миссий. Почему так?

Дело в деньгах, правильно? Обычно так и есть: и в случае *Lunar*, и в случае *Ace Combat 3*, и в случае «потраченной» *San Andreas* мы уперлись бы именно в них. Нередко на пути локализаторов встают технические ограничения:

\* Ответ — так решила импровизированная фокус-группа. Источник: Анна Киселева, «Байки из локализаторской: Буревестник, Довакин и другие», Riot Pixels, 22 июня 2015 г. <https://riotpixels.com/localization-tales-03-stormcloak-dovahkiin-et-al/>. — *Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.*

\*\* Ответ — потому что ее голова похожа на мешочек с местной валютой (Bells — получалась игра слов, Is-a-bell). В русской версии эта валюта называется «Дини», так что героиню по такой же логике можно было назвать Диной, но она осталась Изабель. Источник: Natalie Soper, «Localisation done right: Translating the world of *Animal Crossing*», Bellingua, 6 января 2021 г. <https://bellingua.co.uk/2021/01/06/localisation-translating-animal-crossing/>.

дефицит места на диске либо картридже или необходимость синхронизировать произносимый текст с записанными движениями губ. Бывает, что по предоставленным файлам непонятно, кто из персонажей произносит какую реплику, а уточнить не у кого — разработчики не отвечают на вопросы или возможности связаться с ними вообще нет. Случается, что переводчикам не то что имена говорящих не сообщили — они не знают даже жанра игры<sup>1</sup>. Порой в строках, которые нужно перевести, используются переменные, так что в коде фразы выглядят в духе "`{Character1} gave {Item} to {Character2}`". По-английски при подстановке получается более-менее грамотное «Alice gave Pass to Bob». По-русски же выходит «Алиса дал Пропуск Боб», что совсем никуда не годится; может, это даже и не пропуск никакой, а паспорт или билет на самолет. Приходится обращаться за помощью к разработчикам — а им ничего не стоит вас проигнорировать, — и мучительно перекраивать предложения («Предмет: Пропуск. Кто отдал: Алиса. Кто получил: Боб»). Даже если случится чудо и программисты игры согласятся переписать код, чтобы облегчить вам жизнь, далеко не факт, что они вообще знают, что такое «дательный падеж», «родовые окончания» и «категория одушевленности». Дедлайн тем временем приближается...

Перевод — это искусство утраты: даже если все технические и коммуникационные проблемы решены, потери смысла неизбежны, и задача локализатора — потерять как можно меньше. Какие-то проблемы в принципе нерешаемы: взять *Baba Is You* (2019), где геймер сам собирает из кирпичиков правила игры — чтобы пройти уровень, нужно выставить в линию блоки «Flag», «Is» и «Win» и коснуться флага. Как переводить надписи на блоках, скажем, на турецкий, где сказуемое должно стоять в конце предложения? Ответ — *никак*: в турецкой версии игры они остались на английском.

## Что такое локализация?

Перед тем как приниматься за рассуждения, определимся с терминологией. Эта книга посвящена игровым локализациям, и само слово «**локализация**» я собираюсь использовать как собирательное понятие: называть так весь тот путь, что видеоигра проходит перед релизом в том или ином регионе. Самая крупная составляющая процесса — как правило, **перевод**. Однако текстом дело далеко не ограничивается: повисить сложность, переодеть героев, дорисовать бандикуту палец — это тоже локализация.

В статьях, книгах и прочих материалах по теме встречается и ряд других терминов, которые тоже неплохо бы знать. Проще всего разобраться с **интернационализацией**: это слово обычно употребляют в технических контекстах — как игру запрограммировать, чтобы ее в принципе можно было локализовать. Какие-то составляющие — например, говорящие имена персонажей — зачастую не переводят, а придумывают с нуля; этот творческий аспект локализации называют

«транскреацией»\*. Используется и слово «адаптация», но я буду стараться его избегать — слишком уж оно многозначное.

Переводчик может написать у себя в резюме «занимался транскреацией», но вот его начальник — вряд ли: у маркетологов, продюсеров и руководителей в ходу другое слово — «культурализация». Это тоже адаптация игрового содержимого, но не для того, чтобы оно *стало геймерам понятнее*, а для того, чтобы его *проще было им продать*. Идея вроде бы очевидная, но этому термину в разных источниках дают такие витиеватые толкования, что за голову хватаешься. «Культурализация — следующий шаг после локализации, цель которого — проанализировать выбранное для игры содержимое и оценить, насколько оно пригодно для продажи на мультикультурном рынке, — говорилось в одном докладе на GDC. — Культурализация потенциально помогает геймерам вовлечься в контент на более глубоком, осмысленном уровне. Основная задача: защитить имидж и источник дохода разработчика и индустрии и позволить местным потребителям просто насладиться „веселой“ игрой»<sup>2</sup>.

Рядом с подобными квазиопределениями обычно рассказывают истории двух типов. Первый — о том, как в игре *можно* что-то поменять, чтобы та потенциально принесла больше выручки:

- Многие японцы и корейцы верят, что группа крови человека определяет его характер<sup>3</sup>. Научных доказательств этому нет, но если указать, у какого персонажа вашей игры какая группа крови, то часть геймеров, быть может, сильнее привяжется к героям.
- Японская версия *Final Fantasy XII: Revenant Wings* (2007) проще других: жанр стратегий в реальном времени, по словам продюсера игры, японцам был не так привычен, как западным геймерам<sup>4</sup>.
- Американская версия вышеупомянутой *Lunar: Silver Star Story Complete* тоже сложнее японской<sup>5</sup>, но по другой причине. В США лоббисты игровых компаний не смогли добиться запрета проката своих продуктов. Поэтому разработчики нарочно завышали сложность, чтобы увеличить время прохождения и таким образом склонить людей именно к покупке дисков и картриджей, а не к аренде.
- Игра *NieR* (2010) увидела свет в двух ипостасях. В Японии на PlayStation 3 вышла *NieR Replicant*, где молодой главный герой спасал свою сестру — а в версии для остального мира (она называлась просто *NieR*) он был куда старше и спасал дочь. (Вариант с сестрой в Японии выпустили тоже — на непопулярной в регионе консоли Xbox 360 и под названием *NieR Gestalt.*) (см. *вклейку рис. 2*) Руководитель разработки *NieR* Ёко Таро позже, правда, признал, что перемудрил — больших дивидендов решение не принесло<sup>6</sup>.

\* Калька с английского слова «transcreation» — портманто «translation» («перевод») и «creation» («создание»).

- На японских обложках игр про Кирби это розовое шарообразное существо изображают милым и няшным, а на американских до 2012 года оно выглядело агрессивным и даже разъяренным (см. вклейку рис. 3). Лесли Суон, много лет занимавшаяся локализациями в Nintendo, объясняла, что в Японии кawaii персонажи нравятся людям всех полов и возрастов, тогда как в США реклама игр ориентировалась преимущественно на мальчиков-подростков. А они якобы предпочитали героев «посуровее»<sup>7</sup> — и Nintendo of America старательно выписывала розовому шару озверин.

Второй тип историй, более популярный, — о том, как из игры нужно что-то удалить или переделать, чтобы она в принципе могла увидеть свет и не нарвалась на неприятности:

- Релиз платформера *LittleBigPlanet* (2008) задержался, потому что в лицензированном саундтреке обнаружили цитаты из Корана<sup>8</sup>. По той же причине несколькими годами ранее разразился громкий скандал вокруг файтинга *Kakuto Chojin* (2002) — его вскорости вообще перестали продавать<sup>9</sup>.
- Из японской версии *Fallout 3* (2008) убрали возможность взорвать атомную бомбу — чтобы не бередить старые раны<sup>10</sup>.
- Церковь Англии угрожала Sony судом из-за того, что в игре *Resistance: Fall of Man* (2006) без разрешения использовались интерьеры собора в Манчестере<sup>11</sup>.
- *Diablo: Immortal* (2022) содержала лутбоксы, поэтому ее не выпустили в Бельгии и Нидерландах, где те запрещены<sup>12</sup>.
- В *Assassin's Creed Shadows* (2025) сделали тории в синтоистских храмах неразрушаемыми после того, как премьер-министр Японии Сигэру Исиба назвал возможность ломать их в игре «оскорблением самой нации»<sup>13</sup>.
- Китайские цензоры могут отказать игре в релизе, если ее герои путешествуют во времени<sup>14</sup>.
- Также в играх, выпускаемых в Китае, не приветствуется демонстрация черепов, костей и расчлененных тел. Так что в адаптированной версии *World of Warcraft* (2004) останки, в изобилии разбросанные по локациям, заменили на... хлеб<sup>15</sup>.

Пожалуй, самый неудобный для культурализации контент — все, что связано с обнаженными телами. В эпиграфе я процитировал книгу Дэвида Кушнера о серии *Grand Theft Auto* — читавшие наверняка помнят, с каким ворохом табу столкнулся глава Rockstar Сэм Хаузер, решив добавить в *San Andreas* (2004) секс:

Списки законных требований разных стран были абсурдными, уморительными, ужасающими и неотвратимо реальными. <...> Франция спокойно воспринимала как мужскую наготу (без эрекции), так

и женскую (<...> «до тех пор, пока это можно отнести к эротике, а не к порнографии»). В Австралии запрещалось изображение голых мужчин, но к женской груди и ягодицам претензий не было. Порка считалась недопустимой почти везде, за исключением Италии и Испании, где ее можно было изображать, если сцена была важна для сюжета. Ни одна страна не запрещала сцены мужской мастурбации, если на экране не появлялся пенис. <...> Больше всего ограничений было в Штатах — мужскую наготу там требовалось скрывать в тени, и хотя женскую грудь показывать было можно, вагины были за гранью дозволенного, а соски следовало прикрывать. Откровенная сцена секса Си-Джея с его девушкой почти во всем мире считалась приемлемой, но в США она обрекла бы игру на смертный приговор в виде рейтинга АО [«Только для взрослых»]<sup>16</sup>.

Насколько вообще уместно называть подобные вещи «культурализацией» — не проще ли использовать слово «маркетизация», которое, кажется, еще и куда точнее? Хороший вопрос, но пока сойдемся вот на чем: говоря о культурализации, мы подразумеваем, что видеоигра — не столько опыт или высказывание, сколько продукт для потребления. В разговорах же о транскреации, напротив, игра — культурный артефакт, намерения авторов которого мы пытаемся сохранить для новой аудитории.

Чтобы различия между терминами лучше улеглись в голове, закрепим их примерами — часть я взял из существующих игр, а часть придумал.

### ВОПРОСЫ ПЕРЕВОДА:

- В игре есть парк развлечений (amusement park), маскот которого — лось (moose), отчего в английском оригинале это место называется Amoosement Park. Как сохранить каламбур?
- Как перевести на русский слово win («победа»), если результат должен быть не длиннее четырех символов?
- Одна из реплик персонажа содержит отсылку к названию игры. Но его планируется оставить на английском, тогда как реплику придется перевести. Что делать?

### ВОПРОСЫ ТРАНСКРЕАЦИИ (творческой адаптации):

- Персонаж игры сочиняет сонеты — так подчеркивается, что он творческая личность. Не хотим ли мы в японской версии заменить эти сонеты, например, на хокку?
- Осака — японская столица комедии, и в оригинале персонаж-комедиа́нт разговаривает с сильным осакским акцентом. Как сохранить эту его черту в английской версии — и стоит ли вообще пытаться?
- Названия уровней американской игры — цитаты из Библии короля Якова: перевода, которому четыреста лет. Стоит ли для русской

версии также обратиться к какому-нибудь архаичному переводу Библии? Или лучше обойтись более современным — либо же придумать уровням новые названия с отсылками к чему-то другому?

### **ВОПРОСЫ КУЛЬТУРАЛИЗАЦИИ (коммерческой адаптации):**

- Не убрать ли нам из игры сюжетную ветку с путешествиями во времени, чтобы избежать гнева китайских цензоров?
- Вымышленный главный злодей игры — француз. Не сделать ли его во французской версии, например, канадцем, дабы не отпугнуть игроков?
- Сколько одежды нужно оставить на стриптизерше, чтобы получить в США возрастной рейтинг М («От 17 и старше»), а не АО («Только для взрослых»)?

### **ВОПРОСЫ ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИИ:**

- В какой кодировке хранить и отображать игровые тексты, чтобы игра «из коробки» поддерживала все знаки письменностей всех нужных нам языков?
- Как запрограммировать главное меню, чтобы оно корректно работало и хорошо выглядело как на английском языке, где пишут слева направо, так и на арабском, где пишут справа налево?
- Как организовать работу с текстами, чтобы их переводы можно было вставлять в игру, не перекомпилируя ее каждый раз целиком?

### **ВОПРОСЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ (помимо всех вышеперечисленных):**

- Какие материалы, помимо текста, мы можем предоставить переводчикам, чтобы они лучше понимали, в каком контексте используется та или иная строка?
- Будем ли мы нанимать для локализации профессионалов или попробуем сэкономить и мобилизовать фанатов?
- Хотим ли мы локализовать нашу игру на польский? А на индонезийский? Окупится ли это?

На последнем вопросе, пожалуй, и в самом деле стоит остановиться подробнее.

## **Нужна ли локализация?**

Локализация — это возможность познакомить с игрой геймеров по всему земному шару. Если вы разработчик, представьте себе, как вашим детищем наслаждаются где-нибудь на бразильском пляже люди, не знающие ни одного языка, кроме родного португальского. Разве это не прекрасно? Если ваш

проект на русском, то вопрос «нужна ли локализация» для вас, скорее всего, и не стоит: английская версия есть даже у игры «*Петька и Василий Иванович спасают галактику*» (1998), главные герои которой — персонажи советских анекдотов\*. Но что, если вы пишете на английском изначально? Это главный язык международного общения, у него сотни миллионов носителей (и вы среди них!), а локализация — это лишняя работа и затраты, которые, вероятно, и не отобьются... Может, и одного языка достаточно?

В 90-е годы, когда выводить игры на рынки разных стран было намного сложнее, чем сегодня, многие разработчики именно так и полагали. Сколько выдающихся тайтлов таким образом не получили перевода с японского, уже и не сосчитать, но точно сотни, если не тысячи. Конечно, бывает, что игра продается плохо, и локализация действительно не окупается — однако заранее сказать наверняка, оправдаются ли затраты по этой статье для того или иного проекта, нереально. Конкретных цифр, на которые можно ориентироваться, у нас из-за этого не так много, однако кое-какие любопытные исследования все же есть. Например, разработчики визуальной новеллы *Slay the Princess* (2023) перед релизом опросили людей, добавивших ее в Steam в список желаемого: станете ли вы играть, если она будет доступна только на английском? Вот результаты<sup>17</sup>:

Язык Steam у пользователя	Процент ответивших «да»	Количество опрошенных
Бразильский португальский	66	361
Немецкий	61	523
Испанский	58	134
Французский	56	349
Итальянский	45	353
Китайский	32	2019
Японский	23	654
Корейский	22	997
<b>Всего</b>	<b>37.23</b>	<b>5391</b>

Сегодня *Slay the Princess* доступна в Steam на 13 языках — думаю, очевидно, к какому выводу пришли ее авторы. Можно заметить, что играть на английском менее прочих расположены геймеры из Китая, Японии и Южной Кореи — а это соответственно второй, третий и четвертый по размеру рынки видеоигр в мире<sup>18</sup>. Стоит добавить локализацию, и заинтересованная в вашем проекте аудитория в азиатских странах вырастает втрое-вчетверо. Скорее всего, даже больше — потому что рекомендательные алгоритмы магазинов попросту не выдают геймерам

\* В Steam она называется *Red Comrades Save the Galaxy: Reloaded*.