

Юра, мы все проиграли!

Патриотическая игра «Смута»: Юрий Милославский стал амфибией и научился чрево вещать. Это обошлось казне в полмиллиарда



Скриншот игры «Смута»

17:32, 20 апреля 2024,



2015 рублей придется заплатить, чтобы сыграть в патриотическую игру «Смута», за создание которой уже уплачено из казны, по разным источникам, от 500 млн до миллиарда.

«Смута» — игра в жанре ролевого экшена от новосибирской компании Cyberia Nova. Она вышла на платформе VK Play 4 апреля после двух лет разработки и тестирования и собрала весьма разноречивые отзывы. «Смуту» ругает даже штатный патриот Милонов (в своей эксцентричной манере он предположил, будто «разработчики были завербованы польскими спецслужбами»). А вот зампред комитета Госдумы по информационной политике, информационным технологиям и связи Антон Горелкин назвал выход игры «первым пробным шагом построения нового российского гейминга». Пока депутаты играют в «Смуту», мы также продегустировали новинку. Будем откровенны: называть это игрой крайне затруднительно.

Осторожно: летающий боярин

Действие происходит в 1612 году, в Смутное время. «В стране царит безвластие. Люди голодают. Государство раздирают кровопролитные войны. Главный герой, боярин Юрий Милославский, принимает личное участие в сборе Нижегородского ополчения, в Битве за Москву и в других исторических событиях того времени. Сможет ли Юрий исправить ошибки прошлого, покарать врагов, помочь остановить Смуту и объединить страну?» — описание на странице игры в VK Play напоминает пересказ событий 90-х годов XX века в интерпретации телепропаганды. «Исправлять ошибки прошлого» и «объединять страну», давая отпор, разумеется, Западу, призван, правда, герой не исторический, а литературный.

Сценарий основан на романе Михаила Загоскина «Юрий Милославский, или Русские в 1612 году». Бестселлер XIX века, написанный в подражание Вальтеру Скотту, известен лихо закрученным приключенческим сюжетом, в котором вдоволь сражений, политических интриг и любви. Шедевром литературы он, конечно, не стал, но стяжал благосклонные отзывы от Пушкина и Белинского. Публика же и вовсе влюбилась: показателем любви народной был массовый выпуск тогдашнего мерча по мотивам книги — табакерок и платков с изображениями сцен из «Юрия Милославского».

Увы, компьютерная версия «Милославского» начисто лишена наивного обаяния оригинала, хоть разработчики и обещали, что «сценарий игры будет более динамичен, чем литературный первоисточник».

Если вы хотели увидеть действительно интересный и захватывающий сюжет, то вы явно пришли не по тому адресу.

По сюжету Юрию Милославскому нужно отправиться в Нижний Новгород и разведать, как обстоят дела с ополчением. Однако приехав туда, он слышит вдохновляющие речи Кузьмы Минина. У протагониста начинается внутренний конфликт: остаться верным правительству (по книжной версии, он присягнул польскому королевичу Владиславу) или присоединиться к ополчению?

Казалось бы, вот и отличный повод для интересных поворотов и трудных решений. Но нет! Ведь сюжет в «Смуте» подан максимально уныло. Нет ни одного героя, который вам будет небезразличен.

Пару раз Юрий, конечно, говорит, что у него на душе беспокойно, но ни по его действиям, ни внешне, ни даже по голосу этого не видно. А о романтических ветках и говорить нечего, настолько все не прописано.

Мимика персонажей безэмоциональна, в большинстве диалогов все говорят с одним и тем же выражением лица. Жестикуляция однотипна — в 90% случаев Юра просто подносит руку к подбородку, иногда, если повезет, может еще покачать головой. Не более того. Каждый диалог начинается и заканчивается фэйдом (переходом с затемнением), что в какой-то момент приедается и начинает выглядеть просто смешно. Ну, а если сразу после диалога начинается бой, то вам уж точно конец, потому что атаковать можно только тогда, когда фэйд полностью пройдет. А вот противники атакуют в первое же мгновение.



Скриншот игры «Смута»

Озвучка тоже не спасает. Порой даже создается впечатление, будто актеров набирали на улице. Просто подходили к прохожим и просили прочитать какую-то фразу с листочка. Не

стоит забывать, что диалоги в «Смуте» буквально на каждом шагу, именно таким образом авторы пытаются рассказать сюжет своего произведения. Спустя пару часов уже начинает хотеться просто поскорее пропустить все это, потому что слушать бесконечные пустые разговоры с несоответствующей однотипной мимикой и бездушной озвучкой просто скучно.

Диалоги в играх, конечно, имеют место. В той же Yakuza (культовая серия приключенческого экшена от компании SEGA) две трети игры в принципе состоит из диалогов. Вот только разница как раз таки в том, что в «Якудзе» они написаны грамотно и интересно, а актеры действительно являются профессионалами, которые умеют голосом передать все эмоции персонажа. В «Смуте» же слушать актеров просто неинтересно.

И это еще если повезет не наткнуться на очередной баг! Ведь бывает и так, что посреди диалога персонаж внезапно взлетает или просто смотрит не в ту сторону. Или человек, вообще не участвующий в разговоре, вдруг появляется на экране, как некая дева в сарафане во время разговора Юрия с купцом о покупке снеди. Она появляется между ними и начинает крутиться вокруг своей оси с выражением полного равнодушия на лице, но участники разговора не обращают на нее никакого внимания. И немудрено — им бы понять, что они сами говорят, ведь их реплики весьма отдаленно связаны между собой, купец отвечает настолько невпопад, что Юрию стоило бы еще раз поинтересоваться, чем именно он торгует и какие такие «пряности турецкие» готов достать за отдельную плату. (Оставим за кадром не соответствующий эпохе язык, которым изъясняются Милославский со товарищи.)

И это я еще не говорю о том, что

под конец игры в кат-сцене (внутриигровое

видео, эпизоды с прерыванием геймплея, которые используются для развития сюжета) у героев при разговоре просто не открываются рты. Видимо, авторы знали, что никто не доиграет до этого момента!

А еще разработчикам очень нравится из многих важных эпизодов делать не полноценные кат-сцены, а просто слайд-шоу. Конечно, такой вид повествования тоже встречается в играх, но только если это сделано грамотно, а не дешево и не раскидано на каждом шагу. И, честно скажу, запикивать драматичную смерть слуги Семена, закрывшего своим телом протагониста, в слайд-шоу — не самый лучший ход. Складывается впечатление, что авторы просто специально старались сэкономить, лишь бы получить побольше маржи.

Русские не тонут!

Большая часть геймплея этого шедевра игровой индустрии заключается в квестах типа «поговори с персонажем, пойди туда-то, убей/разведай/принеси предмет, вернись, поговори с персонажем». Однако заниматься этим не только нудно, но даже больно.

Когда впервые видишь мир «Смуты», может сложиться впечатление, что тебя ожидает множество интересных локаций, которые можно исследовать часами и находить различные коллекционные предметы, секреты, награды и т.д.

И да, не стану спорить, графика там сделана действительно неплохо (по крайней мере, на максимальных настройках). Что, впрочем, неудивительно, ведь игра сделана на новеньком прекрасном движке Unreal Engine 5, которым пользуется довольно большое количество разработчиков из-за его удобства.

Именно на нем были созданы такие игры, как Tekken 8, RoboCop: Rogue City, Layers of Fear 2023 и другие. Нужно хорошенько постараться, чтобы испортить графику на таком движке.



Скриншот игры «Смута»

Однако графика здесь — единственное, что сделано хорошо.

Уже в первые часы изучения мира ты понимаешь, что он вовсе не открытый. Повсюду в самых глупых местах расставлены невидимые стены, не дающие тебе никуда пройти. Если зайти в воду, то персонажу не придется плыть — он просто спокойно пойдет по дну. Русские не тонут!

Домов много, но ни в один ты не зайдешь, зато можно зайти в текстуры и застрять. А порой и вообще просто провалиться под карту без причины. Есть лошадь, но зато ночью она просто откажется везти тебя. Тоже без всякой причины. Просто ночью придется передвигаться пешком, хочешь ты этого или нет.

Хоть мир и красив, он совершенно пуст, и реального смысла изучать его попросту нет. Единственный опциональный лут (ресурсы, которые можно при желании собрать) — это сундуки, их можно найти, если последовать за сорокой.

Больше ничего: ни коллекционных предметов, ни секретов.

В «Смуте» также есть вариативные образы персонажей, или стили, такие как шиш (партизан), ратник, наемник и стрелок. При смене образа меняется одежда, а также оружие. Что, впрочем, не сильно влияет на геймплей. По крайней мере, разница при смене оружия не особенно ощущается.

Кроме того, есть некоторые задания, которые можно выполнить только в определенном образе. Например, есть персонажи, которые заговорят с вами, только если вы будете, условно говоря, ратником, а вот мимо стрелка пройдут молча. А также есть враги, которые не будут обращать на вас внимания, опять же, при выборе определенного стиля. Однако менять образы можно только в определенных специальных местах. Конечно же, они разбросаны далеко друг от друга на карте и порой ради одного квеста приходится тащиться через всю карту просто для того, чтобы сменить образ. И в большинстве своем геймплейные преимущества того или иного стиля вовсе не стоят того, чтобы бегать ради них туда-сюда. Порой куда проще ввязаться в очередной бой, чем менять образ на соответствующий, дабы избежать схватки.

Вот только система боя сделана откровенно криво. Как и в большинстве экшенов, у нас здесь есть слабая атака, сильная атака, пистолет, удар ногой, блок, парирование, захват и

уклонение.



Скриншот игры «Смута»

Однажды, в далеком 2023 году разработчики «Смуты» заявили во «ВКонтакте», что боевка в игре «Ведьмак» «чудовищна» и что в «Смуте» такой точно не будет. И про последнее они не соврали...

Слабую и сильную атаки совершенно невозможно эффективно комбинировать, а ногой практически нельзя попасть по врагам, ведь в 99,99% случаев у них легко получится уклониться. В итоге все бои всегда сводятся к простому закликиванию одной и той же атаки до тех пор, пока противники не погибнут. Поверженных обыскать, ясное дело, невозможно, а кровь присутствует только в момент удара. Сами же тела врагов остаются совершенно чистыми, как будто никто их и не бил. Хочется спросить, а зачем тогда вообще этот эффект кровопролития, если он появляется всего на секунду и выглядит вовсе не эффектно?

Баги и геи

В целом битвы ощущаются совсем не динамично, а скорее раздражающе. К счастью, видимо, даже враги понимают, как это противно, так что иногда просто отходят и, не сопротивляясь, позволяют вам спокойно их убить. А бывает и так, что они ни с того ни с сего разворачиваются и начинают идти в очередную невидимую стену.

Анимация стрельбы очень медленная, в разгар боя ты никак не сможешь комбинировать ближний бой со стрельбой, потому что пока главный герой будет целиться, тебя уже забьют до смерти. Стоит также отметить, что реагирует наш протагонист на атаки так, будто он 80-летний дед.

А если врагов несколько, и они начнут во время вашего восстановления атаковать вас по очереди, то считайте себя покойником, потому что это никогда не прекратится.

Вам, скорее всего, ничего не останется, кроме как ждать смерти, ведь анимация восстановления после получения урона слишком длинна.

Конечно, тут есть и стелс (англ. *stealth* — «невидимка», «скрытность» — жанр компьютерных игр, в которых игрок должен избегать обнаружения игрового персонажа противниками или скрытно устранять их, не привлекая к себе внимания). И, ясное дело, тут все тоже очень плохо. Ведь, судя по всему, враги у нас попросту слепые. Настолько, что при совершении убийства на глазах у кого-то вас попросту не заметят. Противникам будет абсолютно все равно, что прямо перед ними убили их союзника.

Кроме того, данное произведение, конечно же, лагает (от англ.

lag — «запаздывание», «задержка» — задержка в работе приложения, когда оно не реагирует на пользовательский ввод вовремя), причем даже на крайне мощной видеокарте RTX 3060. Быть может, на минималках еще более-менее, но вот на максимальных настройках частота кадров совсем нерегулярна. У многих юзеров с вполне сильными компьютерами проседает и до 20 кадров в секунду, а порой и хуже.

«Смута» — это настолько чудовищный и кривой проект, что игрой называть ее физически невозможно. Это не та ситуация, в которой будет достаточно пары патчей (обновление с устранением ошибок) и исправлений багов, потому что данный «шедевр» российской игровой индустрии ужасен насквозь и полностью. Чтобы исправить это, пришлось бы полностью переписывать сценарий, заново набирать весь актерский состав, переделывать анимацию, да и вообще переписывать код с нуля.



Баг игры

«Смута» — это некачественный и скучный продукт, созданный исключительно для добычи госденег. А если зайти в официальную группу игры во «ВКонтакте» и прокрутить вниз, то можно увидеть, что даже поздравления с 8 Марта, размещенные от имени разработчиков, не нарисованы вручную, а сгенерированы нейросетью, что лишь еще раз доказывает, насколько же авторам все равно.

В игре нет ничего, что могло бы оправдать ее. Положительные обзоры, которые нет-нет да и появляются в сетях, напоминают о существовании сервисов платной генерации хвалебного контента. Но лично я бы предложил авторскому коллективу лучше заплатить компенсацию тем людям, которым реально пришлось поиграть в их творение, еще и скачав за деньги.

«Смута» была анонсирована два года назад. А о поддержке индустрии видеоигр «Институт развития интернета» сообщил в 2021 году. Новосибирский проект получил финансирование в результате конкурса. Игру о похождениях Милославского презентовали на Петербургском международном экономическом форуме — как импортозамещающий проект. Глаз и слух инвесторов должно ласкать патриотическое наполнение (в игре даже есть диалоги о трансгендерности и гомосексуальных практиках, якобы массово распространенных на Западе), за исторические детали в качестве консультанта также отвечал проверенный человек — Тимофей Шевяков, бывший главный редактор информационного агентства «АнтиНАТО» и автор книги «Хроники информационной войны» про конфликт с Грузией 2008 года.



Скриншот игры «Смута»

Маркированный «12+» боевик позиционируется как образовательный инструмент. Больше того — как способ «формирования патриотического мировоззрения» (это слова геймдизайнера проекта Алексея Копцева).

Пока невысокую популярность пытаются компенсировать масштабным промо: в Нижнем Новгороде был проведен исторический фестиваль «Смута. Герои эпохи», также авторы экшена выпустили образовательный режим «Смутное время», обещали и сериал по мотивам игры, правда, в последнее время разговоры об этом поутихли. Админы в паблике игры VK банят за жесткую критику, но уже за первую неделю только через формы обратной связи разработчикам пришло не менее тысячи жалоб.

Помимо получения господдержки и распространения «патриотического» контента в псевдоисторической обертке у «Смуты» есть еще одна функция — продвижение платформы «ВКонтакте». Идеологи явно не оставляют идеи заместить VK практически все, от ненавистного YouTube до сервиса

цифрового распространения компьютерных игр Steam, который недавно пытался заблокировать РКН. Вот и похождениями бояр и казаков (куда без них?) явно пытаются заместить «разлагающие молодежь» бои всяких якудз. Пока получается не очень. Однако в историю «Смута» уже вошла — как самый дорогостоящий развлекательный игровой проект, созданный на средства российских госструктур. И едва ли не самый провальный.

Александр Неро