



НОВАЯ ГАЗЕТА

СЮЖЕТЫ • ОБЩЕСТВО

Ctrl + Z

Как госфинансирование отменяет игровую индустрию

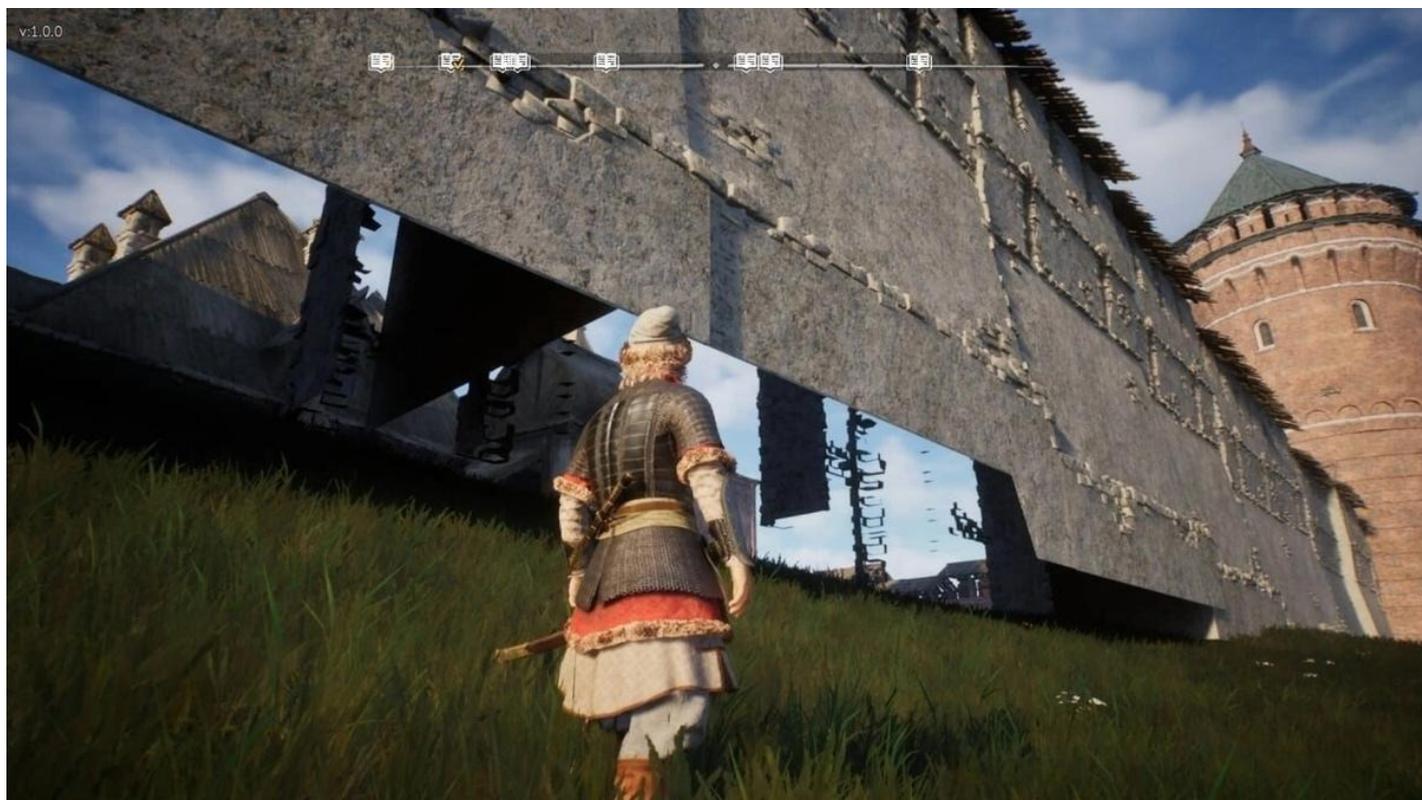
17:51, 11 февраля 2026,

полную версию материала со всеми мультимедиа-элементами
вы можете прочитать [по этой ссылке](#) или отсканировав QR-код →



Политика давно ворвалась в отечественные культурные индустрии: отдельные стеллажи с Z-литературой в любом книжном, рэп-альбом для участников СВО, кино и сериалы, наполненные патриотизмом и песнями Ники Здорик. Компьютерные игры — хоть и не настолько устоявшаяся индустрия в нашей стране, но исключением не стала. Вагнеры-спартанцы, СВО-стратегии и подвиги героев ВОВ — так государство в лице различных фондов «поддерживает» отечественные студии, разрабатывающие «социально значимые проекты», в которые в итоге никто, кроме них, и не играет (они, скорее всего, тоже). После их тест-драйва «Новая» попыталась разобраться — почему на вопрос о самой известной нашей игре мы можем только гордо ответить: «Тетрис».

Гейм, славяне!



Скриншот из «Смуты». Источник: otvet.mail.ru

Что забавно, в жанровой рубрикации VK Play — нашем аналоге Steam (крупнейшей цифровой платформе для покупки, запуска

и обсуждения видеоигр на ПК) есть отдельный игровой жанр (!) — «российская».

В этой подборке, видимо, о чем-то предупреждающей пользователя, можно встретить игры от независимых студий, например, симулятор московского электробуса или однопользовательскую «Дженгу».

Самый громкий отечественный проект последних лет — «Смута» — лучше всего иллюстрируют ситуацию с игропромом России: государство готово выделять около полумиллиарда государственных рублей через различные АНО, но в итоге получается очередная «историческая справка»,

и совсем не для того, чтобы в нее играли. Она нужна для отчета перед «людьми в пиджаках», которые при словах о традициях и исторической ценности готовы спонсировать новый проект студии, несмотря на прошлый результат, абсолютно провалившейся с финансовой точки зрения и среди игроков, «разгромивших» страницу игры даже на отечественной площадке VK Play.

Из-за тяжелой постковидной ситуации и санкций после 2022 года российская индустрия онлайн-игр потеряла 80% стоимости по сравнению с 2021 годом — тогда объем рынка оценивался в 99 млрд руб. Иностраный рынок стал из-за санкций официально закрыт для российских игр, а отечественный, к сожалению, не самый большой. И, что важно, не самый платежеспособный. Это можно понять по региональным прайсам на площадках: значительная часть игр в Steam имеет

одну цену для условной Швейцарии и более низкую для России.

Поддержка игровой индустрии могла бы подстегнуть ее развитие, однако пока законодатели сосредоточены на мерах по ограничению «запрещенного контента» и написании указов об идеологической направленности продуктов, ими спонсируемых.

Но нельзя сказать, что власть бездействует. Так, в рамках программы «Национальная экономика» анонсировали федеральный проект по поддержке отечественной гейм-индустрии. Сейчас разработчики могут получить гранты через разные НКО и фонды благодаря, например, «Институту развития интернета» (ИРИ).

Это — некоммерческая организация, основанная при поддержке администрации президента, так или иначе аффилированная с правительством и получающая преобладающую часть финансирования оттуда же. Главная ее задача в современных политических условиях — раздавать государственные гранты (почти всегда на безвозвратной основе!) для создания патриотического и социально значимого контента.

Что символично, ее руководитель Алексей Гореславский до своего назначения на пост генерального директора и сам работал в администрации президента.

Летом 2025-го он сообщал, что в период с 2025 по 2027 год общая поддержка игровых проектов составит около 3,4 млрд руб.

Правда, с 2026 года игры будут выходить уже с «анонимной» поддержкой, все из-за санкций со стороны ЕС, под которые попал даже персонально генеральный директор ИРИ. Как сообщается в документе: «Он (Гореславский) отвечает за финансирование многочисленных проектов, которые оправдывают и прославляют войну».

По мнению Гореславского, новый анонимный формат финансирования защитит студии разработки от санкционных рисков. Правда, никаких прецедентов пока не было, но страницы ИРИ закрыты, отчетность простому пользователю недоступна — есть ли тут место для поворота в сторону еще большего сокрытия «внутренней кухни» и юридического буфера в манипуляции с финансами — пока точно сказать нельзя.

Но можно поиграть в их проекты и увидеть всю правду на мониторе.

«Царевну» заказывали

По последним данным от Организации развития видеоигровой индустрии (РВИ) и аналитического центра НАФИ, трое из четырех россиян в возрасте от 14 лет играют в видеоигры. Гейминг в России является четвертым по популярности видом регулярного досуга.

Так, в видеоигры играют около 80% граждан, и, несмотря на санкции, большая часть населения продолжает пользоваться зарубежными игровыми платформами.

При этом за последние пару лет финансирование получили несколько отечественных проектов, среди которых первый в мире балетный слэшер «Царевна», вдохновленный сказками Пушкина, визуальная новелла о блокадном Ленинграде «Бессмертная симфония» и т.д. Общий пафос контента, наверное, понятен.

На современном рынке разработки видеоигр в России — один главный инвестор. Государство.

Вернее, без его участия игра никогда не выйдет за рамки инди-разработки, тем более на международный рынок. Нельзя сказать, что это плохо, проблема в другом: хорошие проекты должны поддерживаться не только правительством, но и людьми.

Мы решили протестировать отдельный сегмент игр, поднимающих вечную тему войны (почему-то активно финансируемую), а конкретно различные военные стратегии (так как именно они привлекают внимание чиновников и, соответственно, разработчиков), среди которых симулятор ЧВК «Вагнер» «Спарта 2035», сай-фай про мужиков на охоте «ССР: Враг из будущего» и целую серию «Передний край: ZOV» про русских в Сирии, русских «против НАТО» и русских уже в Мариуполе.

ZOV от Кота Парфентия

Тема войны почти всегда будет актуальна для игровой индустрии. Глобально такие игры можно разделить на две группы с точки зрения сюжета: «войнушки в вакууме», где есть, что важно, главный злодей — обезличенный «террорист», выступающий против очевидного добра; и игры, берущие за основу исторические факты, реальные события на основе которых и строится сюжет (часто он может в точности их повторять, нарративно рассказывать историю конкретного солдата и т.д.).

Очевидно, что подход к их созданию и их восприятие существенно отличаются. В первом случае авторы не смогут воскликнуть: «Ну так же было в жизни!» Современные игроделы, живущие на гранты от ИРИ, очевидно, намеренно обращаются к историческим сюжетам недавнего времени, чтобы точно пройти отбор на стадии заявок, аргументируя это социальной значимостью и образовательной составляющей их будущего детища.

Так, студия «Играющие кошки», которая начала свой путь с производства детских игр про Кота Парфентия, — закончила симулятором СВО. Перед этим была еще игра про русских в Сирии, но эти персонажи в онлайн «не выстрелили».



«Передний край». Источник: Catswhoplay

Уход к военной тематике за государственные деньги начался с проекта «Передний край». По задумке авторов, действие игры разворачивается в условном современном конфликте — фактически это гипотетическое военное противостояние России и США. Ставка делается на реалистичную технику, современное вооружение и максимально «серьезный» тон, без фантастики. Игровая «песочница», платформа для разных сценариев современных войн — реальных прототипов конфликтов.

Что примечательно, можно играть даже за американский «Абрамс».

На текущий момент Steam отказал в публикации игры, вернее, ее страница на платформе есть, но поиграть в нее нельзя. Это же случилось и с будущей игрой разработчика, которую на

данный момент обещают опубликовать только на отечественных площадках, — «Гостомельские богатыри» (продолжение серии «Передний край: ZOV» о событиях специальной военной операции).



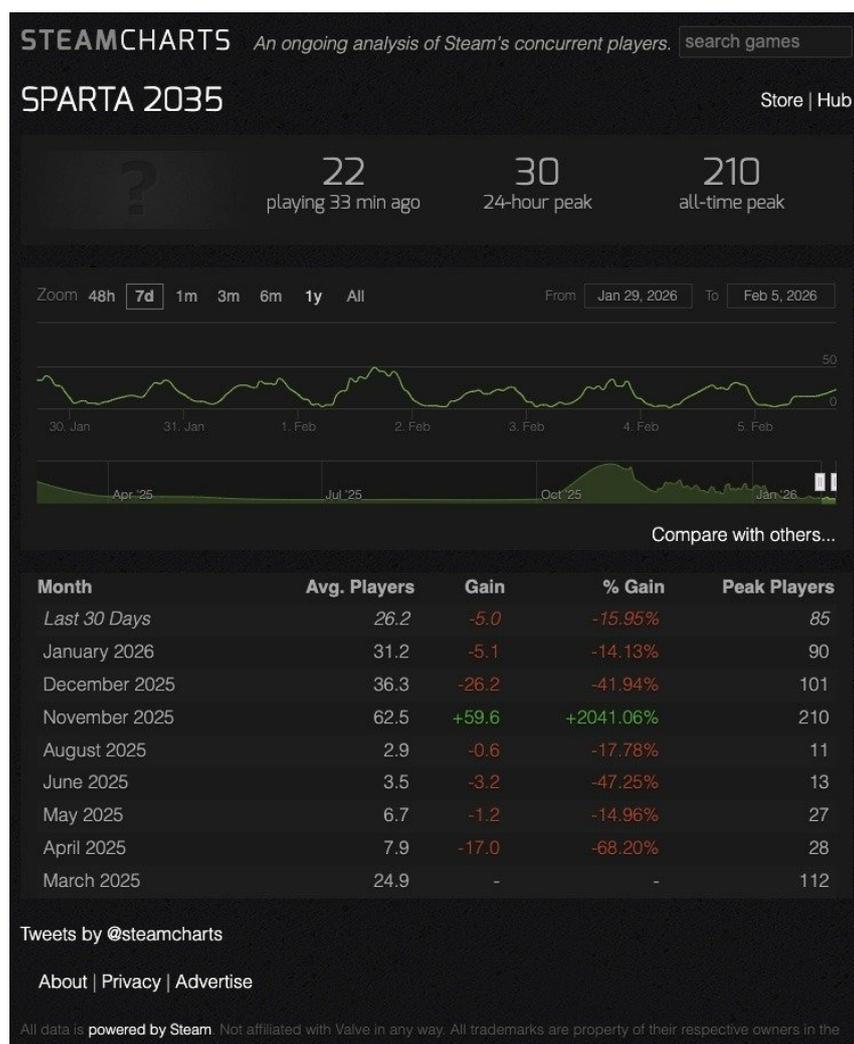
«Гостомельские богатыри». Источник: Catswhoplay

По немногочисленным отзывам к их прошлым проектам, можно сделать вывод, что свои игры разработчики делают для крайне патриотичной аудитории. В самой теме ничего ужасного нет, есть множество проектов, которые осмысляют Первую и Вторую мировые войны, важно, как о них рассказывать. Сейчас это — инструмент пропаганды, да и то буквально для сотни человек, ведь проблема гораздо фундаментальнее.

В их игры не играют. Даже не потому, что они не всегда запускаются с первого раза и могут вылетать в самый неподходящий момент. Они элементарно скучны.

«Спарта 2035» о ЧВК в Африке

К сожалению, система VK Play не дает опции посмотреть среднее количество игроков, но другие игры из нашего списка были опубликованы на весьма демократическом Steam, где все прозрачно. Если изучить статистику игроков следующей игры, ситуация крайне плачевная. Игра «Спарта 2035» в Steam имеет пиковое значение в 210 игроков за ноябрь 2025 года. В среднем в игру заходят от 2 до 30 игроков. Не в час и даже не в день — в месяц.



Статистика посещаемости игры. Источник: Steamcharts

Важно оговориться, что на отечественной платформе статистика, очевидно, сильно выше, но не в сотни раз уж точно. Но игра примечательна другим.

«Спарта 2035» — это пошаговая тактическая стратегия от студии Lipsar Studio. По жанру ее чаще всего сравнивают с X-COM или Jagged Alliance: игрок управляет небольшим отрядом бойцов,

выполняет миссии, развивает базу и постепенно проходит сюжетную кампанию.

Сюжет довольно прямолинейный, правда, фраза «альтернативная реальность» никак не отменяет ассоциации с вероятным вдохновителем разработчиков — ЧВК «Вагнер».

Действие происходит в 2035 году в Африке, где несколько стран оказались охвачены конфликтами, мятежами и фактически распадаются на зоны влияния вооруженных группировок. На фоне этих кризисов появляется частная военная компания «Спарта», которой поручают стабилизировать ситуацию и помочь местным властям бороться с радикальными вооруженными силами.

И вы начинаете заниматься игровым менеджментом в роли условного Пригожина, который разве что не может по сценарию устроить «марш справедливости» из Африки на Москву.



«Спарта 2035». Источник: Steam

Так вот, игра, встречает нас слоганом: «Присоединяйтесь к «Спарте» — здесь воюют с плохими парнями за хорошие деньги!» — что весьма иронично, ведь сам разработчик показал, как правильно охотиться за деньгами от государства ради личных целей, прикрываясь дежурными лозунгами.

Для понимания, после релиза «Спарты» в ней обнаружилось множество багов, да и покупать за 900 рублей игру уровня мобильных стратегий 2010-х годов... Но, что интереснее, нашлась другая игра, точь-в-точь похожая на нее. Разработчик прямо пишет, что Warhounds — это исправленная версия «Спарты», только сделанная на экспорт.



qowwodd [Разработчик] 26 янв в 16:50

Приветствую!

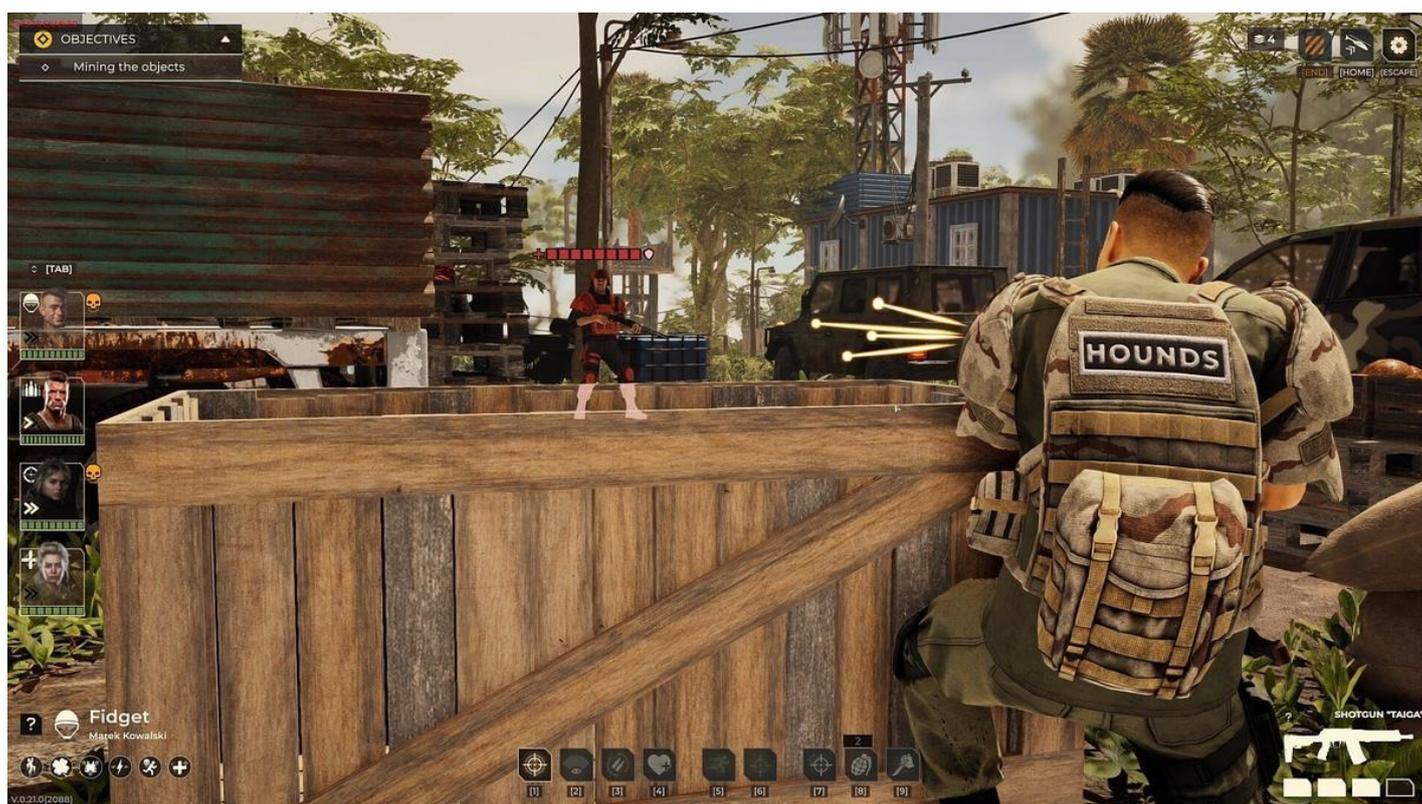
Warhounds основана на игре Sparta 2035. Sparta - игра для локального рынка СНГ, доступная только на русском языке.

Warhounds - глобальная игра с переработанными персонажами, **большим количеством новых возможностей, обновлённым балансом, полной английской озвучкой** и рядом значительных изменений в сюжете.

#7

Заявление разработчика. Сообщество Steam

Объясняем схему: разработчик получает деньги от ИРИ на создание «социально значимого» контента, игра не окупается, остается со старыми проблемами, разработчик меняет имена, делает английскую озвучку и — все. Новая поделка готова!



Warhounds. Источник: Steam



«Спарта 2035». Источник: Steam

При этом игра, по сути, финансировалась ИРИ. Особенность этого финансирования в том, что в договоре есть конкретные сроки выпуска игры. В каком она будет состоянии к этому сроку — не так важно (как минимум должна запускаться и не вылетать каждые пять минут). Игра до сих пор не доделана, просто почитайте отзывы. Вылеты, пропадающие конечности и софтлоки (ситуация в видеоигре, когда процесс продолжается — персонаж двигается, графика работает, но дальнейшее прохождение сюжета или выполнение квеста становится невозможным). Получается, студия выпустила свою «поделку» в сыром виде, закрыла свои обязательства по условиям финансирования, и теперь спокойно продолжает доделывать игру до удобоваримого состояния уже для собственного заработка, параллельно занимаясь уже «новой игрой» на основе старой, выпуская ее со сторонним издателем.

«Враг из будущего» между тварью и тещей

Другой миллионный проект: представьте, что вы с друзьями отправляетесь охотиться на зайцев, но вас встречает «тварь

какая-то».



Скриншот из игры. Источник: VK PLayer

О технических составляющих игры говорить не стоит. В игре нет ничего примечательного, кроме спорных патриотических мотивов, поданных через «анекдоты про тещу».

Остается загадкой, как такой «нишевый» продукт, который при личном тестировании вылетал уже в первые секунды игры, поддержали в ИРИ. Но все логично, если вы начинающий разработчик, то вы можете подавать заявку с текстом только «на бумаге» с маленькими наработками. Видимо, им это удалось.

На рынке получается следующая ситуация:

современные Z-творения пока не породили ни одного шедевра, но «русский солдат» уже постепенно пытается его завоевать и не дать

возможности получить финансирование другим проектам из-за своей необходимости пропаганде.

Игры — искусство

Внимание к видеоиграм сейчас приковано неслучайно. Когда-то подростковая забава действительно может стать ключом к возрождению национальной культуры, что доказывает ряд проектов, не описанных в этом тексте.

Тот же Atomic Heart показал, что миру и в самом деле интересен «Советский Союз». Только если показать его с необычной стороны. Можно с уверенностью сказать, что это же касается и более ранних периодов и тем нашей истории. Даже адвенчуру про освоение целины можно сделать очень захватывающе!

И прямо сейчас решается вопрос, чем они станут — плевком криво сделанной пропаганды или способом к возрождению российской медиаиндустрии. Пока, увы, многое намекает на первое.

Даниил Черяпкин

ЧИТАЙТЕ ТАКЖЕ:



[Прокуратура выиграла в «танчики»](#)

Как отобрали популярную игру. Повод и причина неважны — интересно, кто теперь станет собственником

17:48, 13 мая 2025, Антон Меркуров