

Выход "Смуты" - настоящий праздник для российской индустрии видеоигр, уверен руководитель VK Play

В недавнем интервью изданию «Кибер» руководитель игровой платформы VK Play Александр Михеев высказал своё мнение об экшен-RPG «Смута», разработанной отечественной студией Cyberia Nova. По его словам, этот проект стал настоящим праздником для российского геймдева.

Михеев особенно подчеркнул тот факт, что «Смута» была создана при поддержке государства. «Прекрасно, что одни не испугались дать деньги, а другие не побоялись их взять, и в итоге получился готовый продукт», — отметил он.

Когда журналист «Кибер» поинтересовался, не является ли накруткой большое количество положительных отзывов от игроков, проведших в «Смуте» всего час, Михеев категорически отверг эти предположения. «Мы не занимались, не занимаемся и не собираемся заниматься накрутками. Возможно, разработчик просил о чём-то своих друзей, но я об этом не знаю», — сказал он.

Отвечая на замечание о том, что «Смута» могла бы стать намного лучше, если бы её разработка продлилась ещё год, Михеев заверил, что работа над игрой продолжается. «Никто не останавливает улучшение «Смуты», ребята трудятся 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Смотрите на регулярно выходящие патчи, исправления и доработки», — подчеркнул он.

Несмотря на неоднозначную реакцию игрового сообщества, Александр Михеев явно верит в потенциал «Смуты» и рассматривает её как важную веху для российской игровой индустрии. Тот факт, что проект получил государственную поддержку, по его мнению, является позитивным сигналом и примером успешного сотрудничества между разработчиками и властями.

Все права защищены

save pdf date >>> 08.12.2025