



# DISKman ВЫЯСНИЛ, ПОЧЕМУ МОЛЧИТ «НИВАЛ»

**«плохие парни 2» — уже в продаже**

Компания «Медиа-Сервис 2000» сообщила о начале продаж лицензионной игры «Плохие парни II» («Bad Boys II»). Ураганный шутер по мотивам голливудского блокбастера Майкла Бэя с участием двух харизматичных героев. Пронеситесь беспощадным вихрем по улицам и значным местам славного города Майами, опутанного сетями наркоторговцев, вломитесь в роскошные особняки, которыми владеет русская мафия, и не беспокойтесь о паре случайно задетых статуэток — они наверняка застрахованы, а ваша жизнь — нет.

**«обучение: создание web-сайтов» — уже в продаже**

Компания «Медиа-Сервис 2000» сообщила о начале продаж продукта «Обучение: Создание Web-сайтов». Данный обучающий диск предлагает вам ознакомиться с новейшими версиями самых популярных программ для создания веб-страниц. Курс поможет вам легко и быстро освоить основные приемы работы с программами, изучить графический интерфейс, основные элементы и базовый набор инструментов, при помощи которого вы сможете создавать как простые, так и достаточно сложные проекты. Кроме того, вы познакомитесь со специальными приемами в работе, характерными для каждой программы. Научитесь создавать графические изображения и анимацию, оптимизированную для интернета, проектировать сложные конструкции на языке HTML. Таким образом, диск может быть полезен как начинающим пользователям, так и профессионалам.

**«нива: королева бездорожья» — закончено тестирование**

Компания «Медиа-Сервис 2000» сообщает об окончании тестирования игры «Нива: Королева бездорожья», разработанной студией «G.O.G. Games». Первый гоночный симулятор, сочетающий в себе уникальную проходимость с приемлемым комфортом. Главной особенностью игры является то, что в гонках участвуют только автомобили «Нива». Общее количество машин 11, в числе которых новая «Шевроле-Нива», 10 различных трасс, поддержка игры по локальной сети до 8 игроков и многое другое. Игра ожидается в продаже во второй половине 2004 года.

**В позапрошлом номере газеты мы писали, что «Нивал» разрабатывает пяток «Героев». Сам «Нивал» отказывается от этого, официально заявляя, что к этой игре отношения не имеет. С тех пор у нас появилась информация, что компания планирует создать дочернюю фирму и выпустить «Героев» под маркой этой компании. Информация не подтверждена и относится к категории слухов, но нам стало интересно, почему же компания-разработчик так упорно скрывает, что делает столь большой проект? Напрашивается вывод, что «Нивал» просто боится не справиться с масштабной разработкой, небывалой для отечественного рынка, а потому и не анонсирует ее. Но это слишком просто. Мы решили взять комментарии у ведущих компаний-локализаторов и разработчиков, чтобы понять, почему молчит «Нивал».**

Логичнее было бы анонсировать проект, обратив на себя внимание, разве не так? Это очень престижно: компания разрабатывает такую мощную и такую ожидаемую игру. А вместо этого «Нивал» молчит и отказывается от комментариев.

Мы обзвонили несколько компаний-локализаторов и разработчиков и везде задали один и тот же вопрос. Естественно, чтобы соблюсти корректность, не называли имени «Нивал» (это очень важный момент — компании сходу понимали, о чем идет речь, и в свою очередь не стеснялись называть разработчика «Героев»), а просто «моделировали» абстрактную ситуацию.

— Одна из российских компаний занимается разработкой НОММ 5, но до сих пор этого не анонсирует. Как одна из ве-

разработку — это полдела. Теперь нужно оправдать чаяния геймеров, и лишняя информация может только навредить. «Нивал» — профессиональная контора. Если ничего не говорят, значит — не время. Не думаю, что нужно здесь настаивать — этим вы только помешаете.

А сами бы не объявляли. У нас была похожая ситуация — молчали, пока не стало ясно, что сложим.

**Компания «ИДДК»:**

— Это непростой вопрос. Если бы я был независимым разработчиком и получил такой контракт, который не связывал бы мою PR-активность условиями, то, скорее всего, заявил бы примерно через три-четыре месяца после начала разработки. Но условия контракта в действительности часто связывают аутсорсера.



лучших компаний на мультимедийном рынке, скажите, какие у них могут быть мотивы? Почему они скрывают, что занимаются таким большим и многообещающим проектом? Логичнее было бы заявить об этом открыто, тем самым привлечь на себя внимание и сделать хорошую рекламу! Если бы вы выпускали «Героев Меча и Магии 5», как бы ваша компания себя повела?

**Компания «Руссобит-М»:**

— А, что касается «Нивала»... Точнее, его молчания... Ну, в первых, мы не знаем условий контракта. Возможно, там это все прописано. А во-вторых — это ответственное задание, и я понимаю, почему разработчики не спешат хвалиться оказанным доверием. Получить такую

Основных причин две. Первая: иностранный заказчик не хочет афишировать тот факт, что игра делается аутсорсерами из восточной Европы. Дело в том, что миф о славных русских программах имеет хождение только в России. В остальных частях света аутсорсинг в России считается опасным и не слишком надежным мероприятием. Компания заказчик, которая заботится о биржевом индексе своих акций (если она открытая) и беспокоится о своем реноме среди коллег разработчиков/издателей, с большой вероятностью будет скрывать таких аутсорсеров.

И вторая причина: иностранный заказчик понимает, что, объявив о разработке, аутсорсер оттянет часть прессы (и публики) на себя. А он не хочет рассеивать PR-

усилия, то есть учить разработчика правильному общению с публикой и вообще вводить его в курс политики этого общения, принятой в компании. По этой причине заказчик также с большой вероятностью будет требовать от разработчика скрывать факт сотрудничества просто для того, что бы быть единственным источником информации о проекте.

— А еще такая ситуация: эта компания-разработчик собирается создавать дочернюю фирму и выпускать НОММ 5 не от своего имени, а под маркой этой созданной компании. Чем может быть обусловлено такое поведение?

**Компания «Burut»:**

— Нет, мы бы не анонсировали такой проект.

— Почему? Тот же «Крид» вы анонсировали до окончания разработки? Более того, налицо пример западных разработчиков, которые совершенно спокойно анонсируют свои контракты. В чем же отличие разработчиков российских?

— Они анонсируют только тогда, когда проект уже какое-то время находится в разработке. К тому же, наверняка у них контракт с западным издателем, по которому они не могут разглашать никакой информации. Анонс — это важный момент, и западники по PR-плану



— Это возможно потому, что она не хочет афишировать свою аффилированность с одним из паблишеров, это может создать проблемы при работе с другими. Кроме того, это может быть также требованием заказчика, который таким способом рассчитывает получить полный контроль (включая бухгалтерский) над расходованием своих средств. Дело в том, что разработчик в целом, конечно, не раскроет всю свою бухгалтерию для контроля над одним проектом. Тогда создать фирму только для одного этого проекта и сделать ее прозрачной для заказчика — нормальный выход.

**Компания «G.O.G games»:**

— Два варианта. Первый — права на торговую марку принадлежат другой компании, например на торговую марку НОММ эксклюзивные права принадлежат «Буке». И та компания просто не имеет права на разработку.

И второй — при заключении контракта с издателем было подписано соглашение NDA, Non disclosure Agreement. Соглашение о неразглашении. Заключается по многим причинам. Например, права на НОММ 5 хотят купить несколько компаний, и Ubisoft набивает цену.

Или еще вариант: договор находится только на стадии подписания. Если говорить о нашей компании и брать ситуацию, что вето на молчание не накладывается, то мы бы не стали делать из этого тайны.

знают, когда анонс должен быть. Разработчики не могут давать его раньше, а подтверждение — это фактически скромный анонс.

Кроме того, газете DISKman было любопытно услышать, как отреагирует сам «Нивал» на подобный вопрос.

— Можно предположить, чисто гипотетически, что Вы разрабатываете «Героев Магии и Меча 5». В таком случае вы анонсировали бы игру?

— Это бы зависело от многих вещей, например, от договора с издателем. Но эту конкретную ситуацию наша компания комментировать отказывается.

Компания «Бука», чей комментарий мы, естественно, тоже хотели получить, вообще никак не прореагировала на вопрос газеты DISKman.

Gray\_cat

