

сто пятидесятое письмо о том, что в продолжении нужно все оставить по-старому, но добавить возможность **грабить корованы**, а также «больше дешевых кристаллических шмоток» (да, это точная цитата), они отнеслись к этим интересным предложениям **правильно** и вместо этого сделали совершенно другую трехмерную игру, в которой главный герой героически ползает на пузе **95%** времени. Игра называлась «Проклятые земли». Имя главного героя игры странным образом совпало с ником упомянутого выше продюсера, который к тому времени внезапно стал сотрудником Нивала и руководителем проекта (что, видимо, как бы намекает на резко отличающиеся взгляды «Буки» и «Нивала» на финансовые результаты авантюры с «Аллодами»).

Корпорал

Среди дальнейших достижений можно отметить вполне удачную попытку скрестить механики таких игр, как **MtG** и **Heroes III**, вышедшую под названием **Демииурги/Etherlords**. Примерно тогда же был вторично закрыт четырежды закрытый проект «**Аллоды Онлайн**».

Примерно в этот момент стал проявляться фактор Нивала, выражающийся в том, что все западные издатели, издававшие его игры, вскорости после этого разорвались. Тогда большая часть нивальцев считала это забавным совпадением. С учетом имеющегося теперь опыта можно уверенно сказать, что причинно-следственная связь была, хотя и не прямая: давать денег Орловскому на условиях Орловского на многолетнее производство в России однопользовательской фэнтези-РПГ могли лишь **такие долбоебы**, что непонятно вообще, откуда у них могли взяться эти деньги. В конце концов, а как же капитализм, конкуренция, эффективные рынки?



Апрель 2007 года

Наконец, желающие вкладывать в фэнтези-РПГ закончились, и Нивалу пришлось заняться войнушками: спереть **Sudden Strike** (получился «Блицкриг») и **Jagged Alliance** (получился «Silent Storm»). После этого закончились и желающие вкладывать деньги в войнушки (вновь невероятное совпадение!)

Где-то в этот момент вышли тотально устаревшие «Демииурги II», которые даже были замечены и высмеяны как абсолютно никому не интересное **занудство** православным комиксом Penny Arcade.



На фоне этого Орловский активно тратил деньги на всякую ерунду: выпускал мобильные игры, пытался сделать хоть что-нибудь для **PS2** (или для **PS3**, или для какого-нибудь другого ящика), доделывал **RTS** с говорящим названием **The Unfinished Project**, покупал разных других отечественных разработчиков, раздувал штат до сотен разработчиков, пытался кому-нибудь перепродаться и тому подобное. В процессе все участники зарабатывали в основном бесценный опыт (то есть то, что получаешь взамен того, что действительно хотел получить). От отчаяния Нивал решил продать душу **Пейсателю** и **Первому анали**, и по-быстренькому сделать для них **jRPG** про «Ночной Дозор». Так все и вышло. Правда, **Номад** ^W Зомбик не понял, что это **jRPG**, да и вообще не понял, что это, и где корованы, и поставил ей оценку **59%**. К счастью, покупателей интересуют игры, а не обзоры, а в программе «Время» показали трейлер к игре, поэтому действующие лица таки получили на этой операции немножечко денег.

Наконец с Нивалом случился главный win. Послав в **Ubisoft** трейлер к игре «**Heroes V**», сделанный на коленке из останков «Демииургов», и красивую **Powerpoint**-презентацию про ожидаемый **PROFIT**, Нивал внезапно получил в зубы контракт на создание этой игры, обойдя на поворотах Сида Мейера и других неудачников, также претендовавших на такую честь. К счастью, нивальцы не стали придумывать никакой отсебятины, а пошли проторенной дорогой, спев все из старой хорошей игры. Поскольку в качестве старой хорошей игры были выбраны те же герои, но за номером три, все сложилось удачно, и полностью переделывать игру пришлось не более **пяти раз**. Как показали дальнейшие события, win таки был случайным, поскольку попытка овладеть аналогичным способом сериями **Total Annihilation** и **X-COM** провалилась.

Группа компаний

Где-то в этот момент руководство окончательно уверилось в том, что деньги не пахнут. И правильно, зачем их вообще нюхать, ведь для этого есть **кокаин**!

Методы, которыми деньги добываются в период бума, общеизвестны. Неважно, сколько зарабатывает твоя компания — важно, что об этом думают другие. Идеальный вариант — нарисовать в **Powerpoint** гигантскую ожидаемую прибыль, кому-нибудь продать под видом успешного бизнеса говно в обертке, и уехать на Багамы. Что-то вроде этого и произошло, хотя в случае «Нивала» успешность операции вызывает определенные сомнения.

Вместо разработки игр или хотя бы зарабатывания денег, компания сосредоточилась на «увеличении

капитализации» (то есть на раздувании щёк и штатов, громких объявлениях об открытии новых подразделений, статьях в газете «Ведомости» и тому подобной деятельности). Например, был открыт американский офис, куда по объявлениям понабрали топ-менеджеров, уволенных из других компаний за полную несостоятельность. Предполагалось, что они докажут западным издателям, будто Нивал — настоящая американская компания (а вовсе не восточноевропейская), и благодаря этому подпишут кучу контрактов на сотни миллионов. За год существования американцы сожрали много денег и сумели высосать из пальца один проект, главным героем которого планировался срущий прохожим на головы голубь. К счастью, вместо решения о запуске данного мегапроекта руководство приняло альтернативное решение уволить всех американцев. Впрочем, и без этого выпускаемые игры становились все большим говном (например, «Дневной Дозор» и «Блядсриег II»). Но нивальцы разного уровня окончательно уверились в том, что работают в русском [Blizzard'e](#), и всех сейчас научат жить. Этим они и занимались на всяких выставках, конференциях, а равно в интернете, чем немало доставляли тем, кто что-то в чем-то понимал. Достаточно дивно смотрелись ежегодные доклады Орловского на [КРИ](#), в которых он рассказывал, как нужно строить стратегию с учетом дальних перспектив, и как это делает лично он. Все бы ничего, но из года в год эти рассказы друг другу [полностью противоречили](#). Между тем, для понимания происходящего хватало умножить burn rate — количество денег, которое компания тратит в месяц на одного сотрудника — на число работников, и на двенадцать месяцев, а затем сравнить с тем, сколько денег «Нивал» хотя бы в принципе мог зарабатывать (тиражи-то известны). Простым работникам, с чистой душой приходившим в компанию делать лучшие игры в мире, обо всем этом, естественно, не рассказывали.

В конце её существования у компании подряд сменилось несколько [генеральных директоров](#), в том числе подставных (о чем как бы говорит кличка одного из них «[Фунтик](#)» — то есть [зиппредседатель Фунт](#), только [маленький](#)). Пару раз приезжали серьезные люди на джипах, становились в кружок, и внимательно сверяли каждого человека, вышедшего из офиса, с фотокарточкой Орловского. Уже в наши времена на текущего гендирера (который, к его чести, хотя бы знает, как игры делают, в отличие от предыдущих) заводили [уголовное дело](#), правда, похоже, заказное и липовое.

В общем, долго ли коротко, но в данный момент все работы по поводу НОММ 6 свёрнуты, компания состоит из полутора бухов и занимается выжиманием последних капель из продаж пятых «Героев». Зато образованы компании Nival Network, Nival Online и другие, похоже, работающие всё по той же [бизнес-модели](#).

С четвёртого (или всё-таки пятого?) раза Нивал (а конкретнее Nival Online) таки сваял игру под названием «[Аллоды Онлайн](#)», на этот раз — гоп-копию [WOW](#). В ней есть орки-[футбольные фанаты](#), фентезийный Советский Союз с квасом и комиссарами, [эльфийки](#), основным занятием которых, согласно промо-картинкам, является отсасывание у эльфов, и [астральные звездолеты](#), [внутри у которых неонка](#). Игра по доброй традиции оказалась недоделанной. Нивал немного помучил игроков кривыми патчами и с чистой совестью продал всё это так и не дотянутое до релиза безобразное быдлокомпании [mail.ru](#), ну а та старательно принялась распаивать поделие [по традиционной схеме](#).

Как ни странно, если забить на все [копоративные заморочки мозолистый болт](#), то в нивалах и поныне вполне можно работать, и даже что-то делать. В них до сих водятся неплохие художники и аниматоры (не [Blizzard](#), но все же). Присутствует полтора гейм-дизайнера и еще двадцать человек, считающих себя таковыми. [Крайний программист](#) ушел в Яндекс в [октябре 2009-го](#).

[ВНЕЗАПНО](#) в апреле 2011 года Nival Network выкупил изначальный Нивал у буржуинов и сулит over 9000 римейков. [ВНЕЗАПНО](#) в июле 2016 года Nival Network уволил всех рабов в Минском офисе, сдал ключи вахтеру и начал активно пилить Блицкриг 3 (успех которого под БОЛЬШИМ вопросом), но уже в Питере.

Подмоченная репутация

Очень смешно выглядела речь господина Орловского во время конференции на КРИ 2009. Сенсей «большого Н» около часа распинаясь о счастье и о том, как его игры приносят это «счастье» игрокам. К сожалению видео с этой «речью» попало к комьюнити игры [Granado Espada](#), которая уже более чем год (на тот момент) локализовалась вышеупомянутой компанией. Игроки, охуевшие от того, что уже целый год никакого счастья не видно, быстренько разлили пару ведер фекалий на форуме, а именно накатали «Петицию». За сутки петиция собрала более ста подписей. Также петиция была опубликована на нескольких сайтах и форумах. Однако на этих самых сайтах и форумах лишь продолжилось разливание соплей и говна, так как на собственном форуме все ненужные испражнения удалялись.

Дальше события развивались по отполированному до блеска сценарию. «Петиция» эта была сделана в пятницу вечером, ввиду того, что в субботу и воскресенье работать никому не хочется (Нивалу, ясен хуй, тоже), «Петиция» в оригинале прожила долгих и счастливых два дня. Пришедший в понедельник на работу представитель Нивала удалил нахуй двадцать с лишним страниц «подписей» — высказываний типа «+1», «я с вами», «впишете меня» — назвал всех стадом баранов, последовавшим за одним дураком, который создал эту «Петицию», и призвал всех обосновать свои претензии, а не писать всякую хуйню типа «+1», «я с вами», «впишете меня», при этом ещё и надавав по башке одному из модераторов, который имел неосторожность согласиться с игроками и подписаться в «Петиции».

Ещё в 2008-м году на КРИ г-н Орловский в одном из интервью бил себя пяткой в грудь и говорил, мол, в апреле 2009-го запуск Аллодов Онлайн, а если сего события не случится, то он (Орловский) позволит

сделать с собой что-нибудь нехорошее. Ныне интервью выпилено, а за упоминание об этом на нивальском форуме участники получают банхаммером по всем незащищённым частям тела.

- [Петиция](#)
- [Петиция на гирусе](#)
- [Петиция на безОбид](#)

Allods Team

Основная статья: [Аллоды Онлайн](#)

Осколок Нивала, который был захвачен [Мылом.Сру](#), занимающийся разработкой сами-знаете-чего. Появился из-за того, что Орловский [разосрался](#) с Мылом, из-за своих взглядов на ведение [бизнеса](#), а Мэйл тогда намекнул, что выкинет Сергея на мороз. В ответ, Орловский ушёл сам, занявшись разработкой «Prime World». Отчего, в рядах компании произошёл раскол — часть сотрудников ушла из Нивала, а другая — осталась. Эту часть компании, [Mail.ru](#) переименовал в «Allods Team», и поставил на доработку АО.

Однако, где-то к середине 2012 года, в компанию пришёл Олег Хажинский — главред одного известного журнала, и сказал, что у него есть идея для новой стратегии. Но, когда он выложил список предлагаемых фиш, бывшие нивальцы, не особо вкушив всё, взяли и сделали [RPG](#), под названием «Проект «Феникс» — по сути, аддон к АО.

Почесав затылки, до АТ вдруг дошло, что Аллоды уже нахер никому не нужны и решили разработать свою игру. Идей не было, поэтому, обратились за помощью к компании Obsidian, которая переживала отнюдь не лучшие годы. Поняв, что на этом можно сделать гешефт, обсидианы согласились.

И вот, уже через два года, миру представили «Skyforge» — тот самый «Феникс», однако, переделанный чуть менее, чем полностью — из фэнтези сделали киберпанк, правда, [Номад](#) так и не понял, что это и где, поставив игре 42%.

Что же касается самого продукта, о нём чуть ниже.

Все ещё живые онлайн-проекты, как-то связанные с Нивалами

- Perfect World — **WIN!** (по [баблу](#), как говорили на этой вашей КРИ, потеснил УГшную [линягу](#)). Продано [Mail.ru](#).
- [Granado Espada: Вызов Судьбы](#) — **FAIL** (по баблу, и это при забитом до отказа сервере).
- [Аллоды Онлайн](#) — ололоды вымирают. И дело не в усилении мобов, а общей политике владельцев. Все было продано мэйл.сру и они решили улучшить монетизацию. Финансово — win, продажа лицензий на оперирование все отбила.
- Jade Dynasty — [aka](#) PW2 — Выпущена уже как мэйл.сру. 260 тыщ твинков на 30.08.10. Встроенный бот или эспер. Прокачка персонажа упрощена даже по сравнению с PW. Донат и перевод с китайского — как обычно у Нивала. В игре замечена стойкая школотофобия. Гильдии отказываются брать данный тип персонажей. Судя по всему сюда сбежали адекваты с PW.
- Slapshot (Агрессивный Уличный Онлайн-[Хоккей](#) — WTF?!) — **FAIL**, [лавочку прикрыли](#).
- Скорость онлайн — локализация ММО-гоночек Project-torque, добротных [бесплатных](#) гоночек с приемлемой физикой, ныне выпиленных. (Теперь этой игрой занимается [zzima.com](#))
- Пиратия Онлайн — **Fail**. Из-за необходимости постоянного доната [основная масса игроков](#) либо срут кирпичами на форуме (кстати троллинг толстый и не очень там проходит на ура), либо уходят на пиратские сервера (пиратские сервера пиратии онлайн, лол). Игра собственно — облегченный [PO](#), без панцев на голове.
- Prime World — последний проект студии, который показал, что если у нее и был потенциал для разработки нормальных игр, то он был успешно похоронен в дерьме. Стартовать без любимого доната может только человек, имеющий овер 1500 часов доты/платину лиги легенд (как минимум уровня иста). Для победы с худшими шмотками нужен ЗБС перевес в рукастости. **31 марта 2021** года Прайм Помойку **наконец-то закрыли**. Туда ей и дорога.
- Драконика — прикрыли из-за [криворукости](#) сотрудников.
- **Skyforge** — относительно новый проект (находился в стадии доработки, аж с 2010 года), next-gen AAA-класса, выполненный в виде бессмысленной и беспощадной космооперы, с графическим дизайном, а-ля «Что было бы, если б [Aion](#) делали американцы?». [ИЧСХ](#), так и есть, ибо сей проект был записан международной командой: Allods Team, Obsidian Entertainment, и, лично главредом [Game.exe](#), Хажинским. По сути, является слэшером, чей геймплей является закономерным итогом развития серии Devil May Cry, перепиленным под полу-нон-таргет. Получилось, на удивление красиво и годно. Однако, не скатится ли в [УГ](#) — покажет время. Пока, приносит деньги, засчёт агрессивного пиара по [зомбоящику](#) (автор сих строк, лично, видел рекламу игры, аж на [Первом Буржуйском](#)), хвалебных, и не очень, отзывов [игрожура](#), и, прям-таки невъротьебенно завышенных цен на комплекты раннего доступа (около 2К деревянных) и коллекционные издания (пять тыщ, между прочим!) Ну, а пока, запасаемся попкорном, и ждём...





Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct