

Впрочем, журналисты онлайн-ресурса The Register сообщили, что следствием развернутой издательством борьбы пока что стали жалобы от пользователей интернета на приходящие к ним по электронной почте угрозы от Davenport Lyons, обещающие суровые кары за несовершеннолетние проступки. Похоже, что швейцарская ищейка берет не те следы. Как бы ей за это нюх не отбили...

Демократия по-республикански Кандидаты в президенты об играх и детишках

► Барак Хусейн Обама не даст американских детишек в обиду



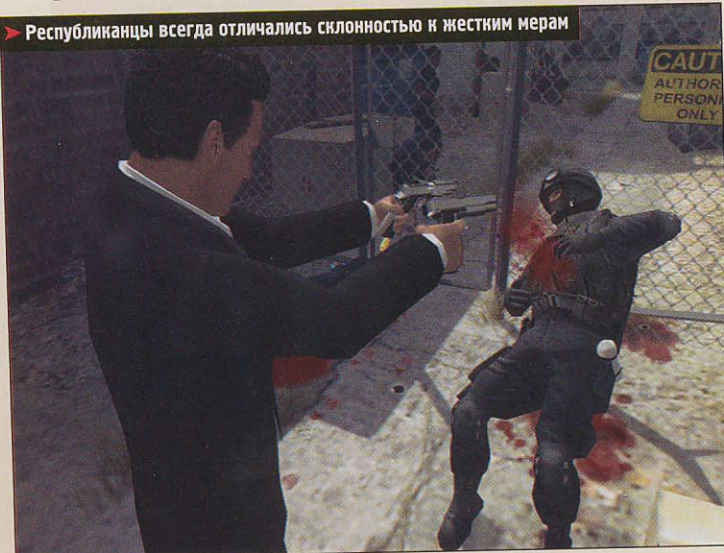
Интерактивные развлечения играют все большую роль в жизни современного общества, которое только вырабатывает свое отношение к этому факту. Мнение американских президентов наверняка окажется не последним, поэтому американская рейтинговая система Common Sense Media заинтересовалась взглядами четырех нынешних кандидатов на четырехлетний пропуск в Белом доме - демократов Джона Эдвардса, Барака Обаму, Билла Ричардсона и республиканца Митта Роумни - на государственное регулирование продаж неприличных, неполиткорректных и просто преступных видеоигр несовершеннолетним.

Результат получился предсказуемым. Все три демократа продемонстрировали либеральный дух своей партии, высказавшись за то, чтобы оставить решение данной проблемы на усмотрение ESRB и родителей. Господин Обама (детский психолог по профессии) при этом добавил, что влияние жестоких игр на детскую психику пока еще до конца не изучено, чтобы принимать какие-то законодательные акты. Именно поэтому он, сенатор Обама, поддержал ранее выделение федеральных ассигнований на исследование этого вопроса. Впрочем, все трое пообещали, что если что-то вдруг, то они всегда начеку и непременно дадут отпор.

Консерватор Роумни готов дать отпор уже сейчас: "Я хочу восстановить истинные ценности для наших ребятшек! Чтобы никакие сексы, насилия и порнографии не мешали их счастливому детству! Я уже предлагал ранее ввести законы против непристойности и привлекать к ответственности тех розничных торговцев, кто продает взрослые игры несовершеннолетним. Мы должны относиться к этому гораздо строже!".

Похоже, если м-р Роумни все же придет к власти, американская Ассоциация развлекательного софта (ESA) мо-

► Республиканцы всегда отличались склонностью к жестким мерам



жет обогатиться поучительным опытом судебных разбирательств с президентской администрацией. Будем надеяться, прокачка на губернаторах не прошла для нее даром, и финальный босс не доставит чрезмерных проблем.

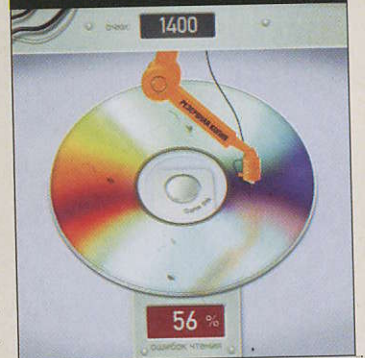
С нами ли "Звездная сила"? StarForce хвалится новой технологией

► Avencast новая технология защитила первым. Никто на него, впрочем, особо и не покушался



Защита от копирования - зло, от которого издатели игр вряд ли когда-нибудь откажутся. Мы это знаем, вы это знаете, они это тоже знают. И поэтому стараются выбрать такую систему, которая, с одной стороны, максимально защитила бы их собственность от взлома, а с другой - не создавала бы игрокам дополнительных проблем в нагрузку к своей основной функции. Нет, никакого человеколюбия тут нет, один лишь голый расчет и жажда наживы, ибо

► Флэш-игра "Резервная копия": технология, быть может, и хороша, а вот наш новостной редактор - защитник еще тот



недовольный пользователь - очень ненадежный клиент, который при первой же возможности пошлет вас и ваши игры в ближайший приемный пункт утилизации вторсырья.

В свете вышеизложенного "Резервная копия" - новая технология от компании StarForce - выглядит как минимум любопытно. Ее основная цель - убить двух зайцев одновременно. Первый косой - известная проблема с законом, согласно которому каждый потребитель, честно купивший игру, имеет право на ее резервную копию. Второй - это возможность запускать игру вообще без диска и сопутствующей ему нудной процедуры ака "проверка на вшивость".

Как уверяют нас специалисты компании, проблема совместимости защиты с установленным на компьютерах пользователей софтом возникает, главным образом, из-за драйвера, отвечающего за проверку диска. Чем дольше сей драйвер используется, тем больше вероятность того, что он поссорится с какой-нибудь свежееинсталлированной программой. "Резервная копия" позволяет удалить этот драйвер сразу после первой проверки, ибо возможность "отучения" игры от диска сделает его ненужным. А значит, защита должна стать более дружелюбной к потребителю.

Однако обещанная бочка меда все же не обойдется без ложки дегтя. Поскольку при новой защите пропадет необходимость в диске, то издателя вряд ли обрадует ситуация, при



которой пользователи смогут передавать диск с игрой "напрокат" своим друзьям, товарищам и друзьям товарищей. Поэтому "Резервная копия" предусматривает наличие счетчика установок. То есть более пяти раз вы игру установить не сможете. Что, как показывает пример BioShock (хотя пять все равно лучше, чем два), грозит обернуться дополнительной морокой при апгрейдах компьютерного железа или изменениях операционной системы.

Впрочем, разработчики утверждают, что и эта проблема для их технологии - совсем не проблема. Ибо "Резервная копия" предусматривает возможность деактивации защиты с последующей ее реактивацией без "накручивания" счетчика установок. Словом, не копипротекшн, а натуральный защитник всех униженных и оскорбленных от набирающей силу кампании по борьбе с пиратством. Может, и вправду не врут?

Игры на военной службе

Американская армия начала играть по-крупному

► На флаге хант и две рога в стелсе. Нуждаюсь в подкреплении!



Американская армия открыла собственное игровое подразделение, которое будет действовать на базе Национального симуляционного центра в городе Форт-Ливенуорт, Канзас. Впрочем, не стоит ожидать в ближайшем будущем появления на прилавках какого-нибудь файтинга George Bush vs. Osama bin Laden: Let's Kick Some Ass от издательства US Army Publishing. Как утверждает руководитель подразделения полковник Джек Миллар, главная задача вверенной ему части состоит в адаптации современных игровых графических технологий под нужды армейского тренировочного процесса.

На вооружении американской армии уже стоят симуляторы, созданные на базе коммерческих игр. Например, корпус морской пехоты использует Virtual Battlespace 2, представляющий собой переработанную версию Armed Assault. Однако Офис по разработке тренировочных игр (ТРО Gaming) призван поставить производство тренировочного ПО на регулярную основу и для разных родов войск. Другой задачей ТРО Gaming является разработка универсального набора программных инструментов, чтобы любой солдат мог при необходимости создать собственный сценарий для отработки необходимых ему навыков.

Впрочем, решение последней задачи - дело не самой близкой перспективы. По планам, работы будут завершены где-то между 2010 и 2015 годами. Поэтому некоторые эксперты полагают, что армия, занимаясь созданием собственного ПО, одновременно должна уделять больше внимания коммерческим играм. В частности, коммерческие симуляторы достигли значительного прогресса за последние несколько лет и могли бы с успехом использоваться для подготовки солдат. Что сэкономило бы и время, и деньги.

► Virtual Battlespace 2 ного угодно научит, как правильно пользоваться крупнокалиберным пулеметом



Кстати, интересно было бы узнать, как обстоит дело с играми в российской армии? Полагаем, здесь тоже имеется широкое поле для деятельности. Вы только представьте - "Симулятор солдата инженерно-технических войск", миссия 1: "Копать отсюда и до обеда". Звучит ну очень заманчиво!

Подарок от Steam

Valve анонсировала новую фишку для своего онлайн-дистрибьютора

Если хочется сделать подарок другу-геймеру, но никак не получается сориентировать свой выбор в океане потребительских возможностей, быть может, новая фишка от Valve и Steam - это именно то, что нужно. Gift (дар, подарок) работает очень просто. Вы выбираете игру, оплачиваете ее и... посылаете в подарок реципиенту. Разумеется, никто не станет отправлять ему на электронную почту файл размером пару-тройку гигабайт (ха, представляем картину: идет он с утра проверять почту, а оттуда начинает ползти трехгиговая посылочка; бум, инфаркт-реанимация-безудержные-слезы-вдовы-идетишек, шутка) - получателю придет электронная открытка, где в доступной форме и красочных выражениях будет изложена основная суть случившегося с ним счастья. Если он не является пользователем Steam, то открытка его и этому научит. В общем, человеку - радость, а Valve - новый потенциальный клиент. Так маркетинг и работает.

P.S. Перед тем, как дарить, убедитесь, что у друга есть безлимитный и достаточно быстрый интернет. Иначе вместо подарка может получиться конфуз.



Если друг оказался вдруг

Valve торгует плюшевыми кубиками

Valve попыталась искупить свою вину перед Weighted Companion Cube, замечательным и очень полезным девайсом из игры Portal, который сделал много добра игрокам, но был в результате приговорен злыми разработчиками к отправке в утиль. В онлайн-магазин компании в продажу поступила плюшевая версия кубика, размером 15x15x15 см и с неизменными розовыми сердечками на каждой грани. Мучимые душевными терзаниями за предательство по отношению к другу поклонники Portal раскупили игрушку за считанные дни. Те, кому она не досталась, ждут следующего завоза.

