

Steam — Urbanculture

Компьютерные игры

Steam (он же пароварка, паровоз) — богомерский сервис цифровой дистрибуции от Valve с продвинутой функцией DRM (защиты от копирования и нелегального использования). По совместительству предмет баттхерта геймеров, не обладающих высокоскоростным подключением к интернетам и причина головной боли **крекеров**. Со временем оброс всевозможными социальными функциями и может с успехом служить заменой фейсбуку.

WON

А началось все вот как: молодая и динамично развивающаяся компания разразилась годным шутером Half-Life, имевшим неплохой мультиплеерный режим. Спустя некоторое время появились ставшие культовыми моды Counter-Strike и Team Fortress Classic. Руководству кранов во главе с Гейбом Ньюэллом (который уже тогда не помещался в кадр) стало понятно, что за подобными онлайн развлечениями скрывается будущее игропрома, а вместе с ним и бабло (и ведь как воду смотрели). Но была одна маленькая трабла: все ништяки обслуживал принадлежавший издателю Sierra сервис WON (World Opponent Network), который хоть и был весьма годеи и быстр, но совершенно не подходил для втюживания всякой хрени распространения контента. Потому Valve пришлось приобрести WON, уже успевший сменить нескольких владельцев к 2001 году и постепенно прикручивать к нему все более новые фиши. В steam-beta все это превратилось через год с тестированием CS v 1.4. Постепенно WON-серваки стали выводиться из использования. Рядовой геймер протестовал, но ветер перемен остановить было невозможно: идея доставки гэмезы (а вместе с тем и вытягивания бабла) юзеру по двум кликам мышью непосредственно на винт казалась величайшим достижением цивилизации. Сколько кала придется хлебнуть с этим достижением естественно никто и предугадать не мог.

Subito et violenter

Широкой же общественности Стим стал известен с выходом долгожданной Half-Life 2 в 2004 году. Миллионы геймеров (особенно в Российской Федерации) примерно в одно время пришли домой, сорвали полиэтилен с заветного джевели, положили диск в лоток привода, нажали эжект и ... познакомились со стим. Все дело в том, что с релизом Half-Life 2 краны взяли совершенно мозговыносящую манеру использовать свое онлайн детище в качестве DRM. То есть без Стим никак. То есть вообще никак.

Эти же самые миллионы нажились на еле живые серваки стима, что естественно вызвало былинный отказ с их стороны. С тех пор перегруженность каналов стала визитной карточкой проекта.

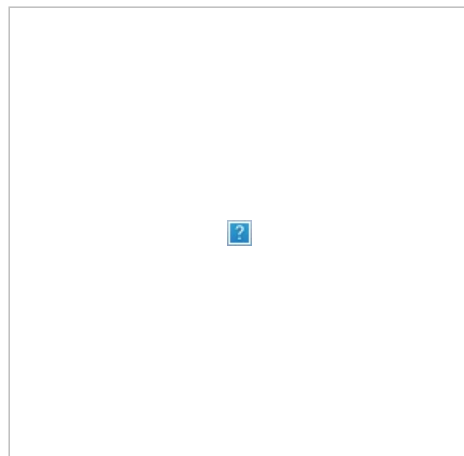
Но ни это главное. Все дело в том, что для того, чтобы погамать в приключения Гордона и компании 20 лет спустя, было жизненно необходимо высокоскоростное подключение к интернетам. Именно высокоскоростное и никак иначе: попробуйте выкачать 200—300 Мб патчей при помощи dial-up. И ведь пока собака не высосет все финтифлюшки v 1.00001, хера ты анон погамаешь. Понятное дело, что о ситуации с доступностью подключения в стране «лесов полей и рек» Valve никто не осведомил. Потому данное обстоятельство отрезало от признанного вина честных геймеров, которым не повезло жить где-нибудь в регионах необъятной рашки (что было вылечено командой Emporio [nfo](#)).

Крекеры же первое время смотрели на все это глазами по 5 копеек: что с этим всем делать толком никто не знал. Но популярность проектов Valve сделала свое дело: решение нашлось достаточно быстро и по стране и окрестностям со стремительной скоростью стали распространяться пиратские диски со второй халфой.

Цифровая дистрибуция также не вызывала у местного пользователя ничего кроме тоски и уныния: региональной политикой в те чудесные времена и не пахло, потому



Коленвал, чтоб его



Steam 1.0. Интерфейс первой халфы греет душу одфага.



Осторожно: Стим !



Стим детектед!

цены в стиме были в два (а то и в три) раза выше, чем цены дисковых версий.

Алсо жителям Урала и Сибири доставляли сообщения о том, что они находятся в недоступном для сервиса регионе.

Гешефт на широкую ногу

Вскоре стало понятно, что ставить геймера в безвыходное положение — есть труЪ коммерция. Потому прочие производители развлекательного софта быстро поняли, что Стим — золотая жила. Ведь привязав юзера к нему можно не только на некоторое (иногда весьма продолжительное время) решить проблему пиратства, но и продать ему моаг всяческой ХУНТ'ы в виде DLC и уникального контента, прикрывши злые профитные намерения всякими ачивками, соц. возможностями и тому подобной ерундой (хорошая

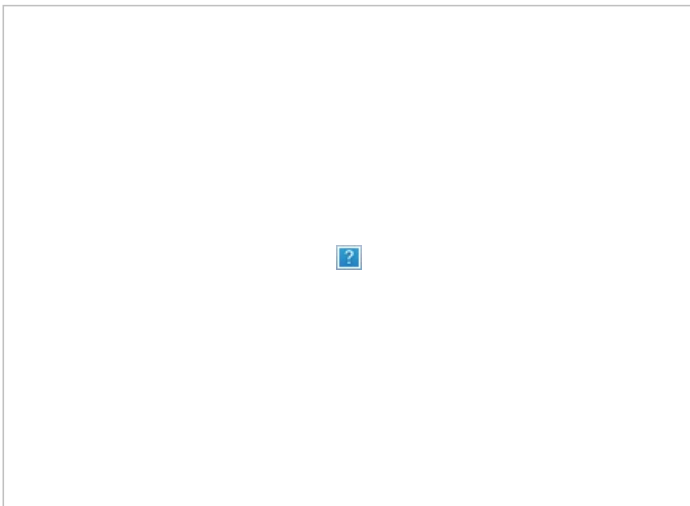
игра хороша и без всего этого). Потому краны не долго думая одарили своих коллег по цеху бесценным орудием по имени Steamworks — эдаким стимулизатором игр, или стимугенератором (как-то так). Первыми освоили данный продукт производители гэмезы для психонавтов Audiosurf. Со временем ассортимент пополнился и сейчас в магазине можно найти практически все AAA-проекты последнего времени + немало классики (например GTA: Vice-City, GTA III).

А в сентябре 2011 года случилось неожиданное: то ли краны рассмотрели Россию в лупу на карте мира, то ли по личному ходатайству самого, то ли действительно мы стали ближе к западу — одним словом в Стиме появился рублевый регион. На многие игры цены действительно упали. А на некоторые нет (ИЧСХ это самые интересные и ожидаемые игры), несмотря на прямое указание производителям о снижении цен в рублевом эквиваленте. Но видимо производителей Skyrim цена в 1200 (на момент написания статьи — 17 сент. 2012) не пугает. Чего не скажешь об игроках.

Зачем?

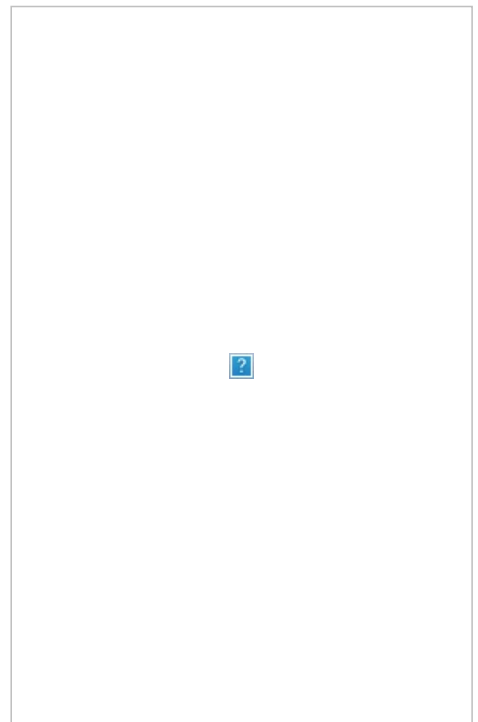
Зачем однопользовательской retail-игре эта хрень?

FAIL'ы



Ежемесячный стим-опрос. Пока добровольный.

• Связаны



Зачем ?

непосредственно с проблемами соединения. Любое стихийное бедствие (как было с наводнением в Сиэтле) наводит в системе такой шухер, что юзер лишний раз рвет волосы на голове, прикладывает руку к лицу и извергает тонны ненависти на разработчиков.

- Глюкавый. Глюкавый гад. То оффлайн режим не пашет, то сервер аутентификации повиснет (или вовсе помрет), то серваки перегружены, то шаббат...
- Да и потом чтобы поиграть нужно купить игру, зарегистрироваться в системе, ввести ключ, установить гэмезу, дожидаться скачивания патчей (представьте сколько их вышло с 1998 года для Half-Life, а в продаже до сих пор именно v1.0, ну или близкая к тому). В общем долго и муторно.
- Дорого
- Просто бесит и все тут

WIN'ы

- Вроде как удобно

- Вроде как стильно и современно
- Есть бесплатные игры (например Team Fortress 2, а скоро и винrarнейший мод Black Mesa (в самом Стиме пока нет, есть только на сайте производителя). Также присутствует целых ворох инди-игр, многие из которых достойны внимания (из последнего — To the Moon)
- Иногда солидные скидки
- Для некоторых ачивки и соц. возможности

Методы борьбы

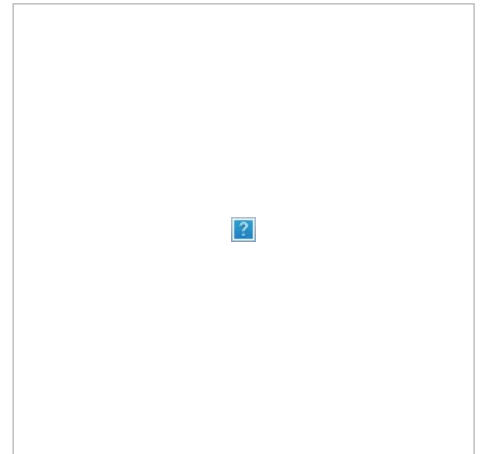
- [Таблетка](#) + Phoenix
- [Craked Steam](#). Установил и стандартный набор Source-игр получил. Аплодисменты.
- Играйте в свободные игры. Quake3 forever!
- Не играйте. Читайте книги, газеты, урбан калчер и вам будет не до Стива

Маскоты

Ужасны...

Стив и быдло. Стив и МТС-вский свисток

Но особенно стив нелюбим даже не пиратами, крекерами, борцами за свободу информации и цифрового контента и всяких прочих не в меру ~~продвинутых~~ сдвинутых, а самым обыкновенным быдлом. Быдло авторитетно считает, что кроме как для посещения [вконтакта](#) подключение к сети интернет не нужно. Потому казалось бы интуитивно доходчивый интерфейс программки ставит любителя сЭмок в тупик. Кроме того, как это не покажется странным посетителям нашего ресурса, но еще не все жители страны обзавелись столь любимым стивом высокоскоростным подключением.



Маскоты Стива. Без комментариев...

Особенно доставляют попытки авторитетов подъезда и скамейки погатамать в любимый CS 1.6 посредством ноута, стива (куда ж без него) и интернет-модема от МТС\Билайн\Мегафон aka Свисток. И дело даже не в отсутствии нормального десктопа и игровых аксессуаров, ведь для чоткого пацана все это не труЪ. Что такое стив они узнают даже не вставив диск в привод, и не из википедии, а когда кто-нибудь сжалуется и не пояснит, что случилось. Когда же пребывавшие в неведении представители самой многочисленной субкультуры узнают, с чем они столкнулись, то как правило отступают перед лицом безмолвного и хитрожопого врага. Так что знайте: стив настолько суров, что отгоняет быдлаков.

Также остается загадкой, как диск с лицензионной игрой попадает в руки подобного контингента. Знающие люди подсказывают, что оные подхвачены в крупных торговых центрах по дороге к яге. Вообще все крупные ашан-атаки\глобусы размещают диски по пути к алкогольной продукции.