

Steam — Urbanculture

Компьютерные игры



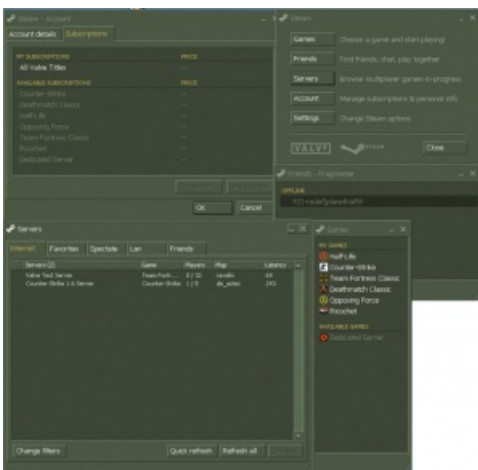
Коленвал, чтоб его

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 в 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 ~~втягивания~~ 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

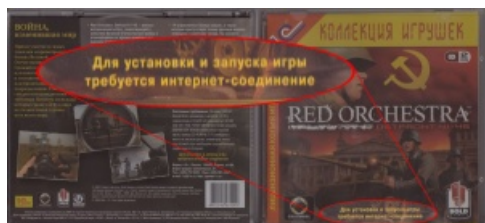


Steam 1.0. Интерфейс первой халфы греет душу одфага.

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 джевелы, положили диск в лоток привода, нажали эжект и ... познакомились со стим. Все дело в том, что с релизом Half-Life 2 краны взяли совершенно

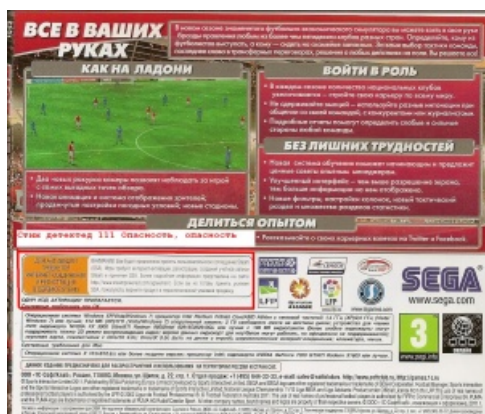
мозговыносящую манеру использовать свое онлайн детище в качестве DRM. То есть без Стим никак. То есть вообще никак.

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



Осторожно: Стим !

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 в 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](#)).



Стим детектед!

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 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 moar всяческой XYNT'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 гамезы 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 Стиве 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.

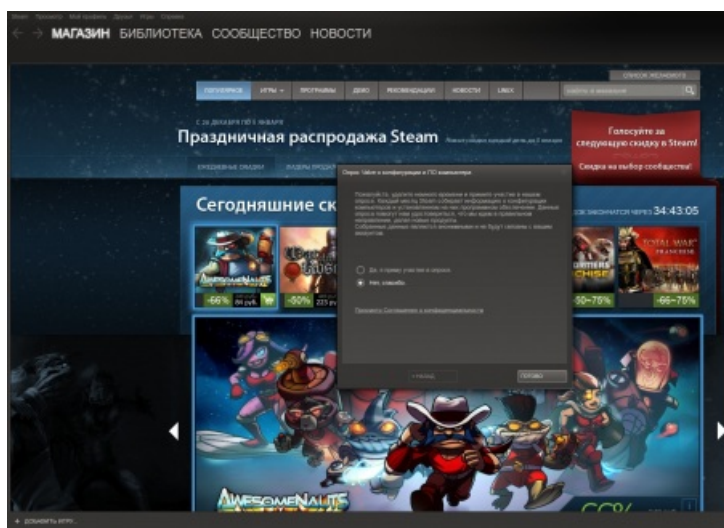


Зачем ?

Зачем?

Зачем однопользовательской retail-игре эта хрень?

FAIL'ы



Ежемесячный стим-опрос. Пока добровольный.

- Связаны 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, зарегаться в системе, ввести ключ, установить гемезу, 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 мучительно.
- Дорого

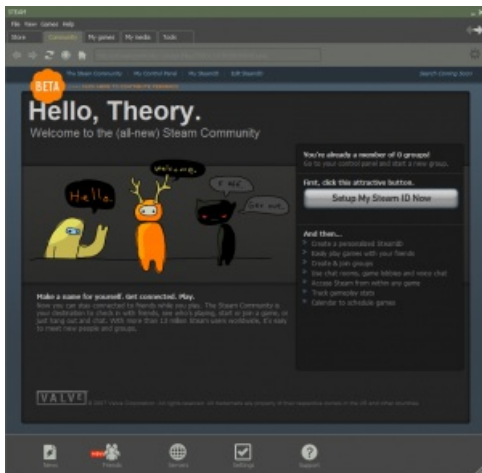
- Просто бесит и все тут

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
- [Cracked 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 Сtima



Маскоты Сtima. Без комментариев...

Маскоты

Ужасны...

Стим и быдло. Стим и МТС-вский свисток

Но особенно стим 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 интуитивный доходчивый интерфейс программочки ставит любителя сЭмок в тупик. Кроме того, как это не покажется странным посетителям нашего ресурса, но еще не все жители страны обзавелись столь любимым стимом высокоскоростным подключением.

Особенно доставляют попытки авторитетов подъезда и скамейки погамать в любимый CS 1.6 посредством ноута, стима (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 ч0ткого пацана все это не труЪ. Что такое стим 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: стим 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.