

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 ~~втюхивания~~ ~~векрой 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.



Коленвал, чтоб его

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 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 Emprogio [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



Steam 1.0. Интерфейс первой халфы греет душу одфага.



Осторожно: Стим !



Стим детектед!

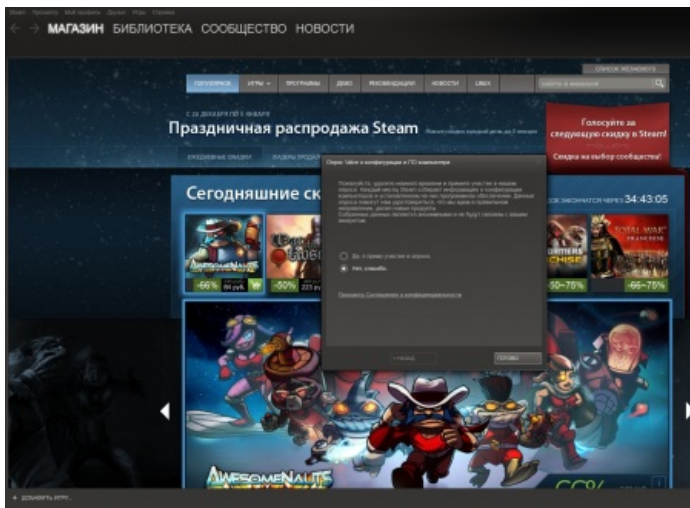
игра хороша и без всего этого). Потому краны не долго думая одарили своих коллег по цеху бесценным орудием по имени Steamworks — эдаким стимулизатором игр, или стимогенератором (как-то так). Первыми освоили данный продукт производители гэмезы для психонавтов Audiosurf. Со временем ассортимент пополнился 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 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 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 лишней раз рвет волосы на голове, прикладывает руку к лицу и извергает тонны ненависти на разработчиков.

- Глюкавый. Глюкавый гад. То офлайн 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, дождаться 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

