

Steam — Lurkmore

Эта статья написана интеллектуальным большинством.



В итоге от её чтения ни пользы, ни удовольствия. Поскольку с самим большинством мы ничего сделать не в состоянии, хотя бы статью следует переписать или спрятать куда-нибудь [подальше](#).

«Я потратил 50 баксов, надеюсь, тебе хватит на разработку Half-Life 3, жирная ты сука.»

— Типичный пользователь благодарит Гейбу

Steam (*Стим, Стеам, Пароварка, Пар*) — про-пиндосский "международный" сервис, созданный компанией «[Valve](#)» для продажи игр, модов и софта; пакетный менеджер для игр (games packet manager).

Не секрет, что современным ПК-играм диск нужен лишь для установки и проверки на подлинность, поэтому в Steam игра после покупки доставляется пользователю на хард прямо через интернет. Развившись, Steam оброс разными фичами, в итоге став эдаким медиа-комбайном, помесью [Вконтакта](#) и [XBL](#) (или [PSN](#), кому как [любвоннее и прельстивее](#)).

История

В 1998 году ребята из Valve выпустили шутер под названием [Half-Life](#). Та сразу же нахватала наград, а также быстренько сколотила себе приличных размеров [фандом](#). В скором времени двумя студентами был создан мод [Counter-Strike](#), после чего Valve наняли их для дальнейшей работы у себя. Увы, повторить не получится, потому как валвы наняли [хитрого юриста](#) и теперь всё созданное пользователями принадлежит Валву, да ещё и должен им остаётся по гроб жизни. Размышляя в начале нулевых над тем, как увеличить профит от подобных онлайн-шутеров, в голову Гейба Ньюэлла — главы этой конторы — пришла идея замутить свой собственный [WON](#) (сервис поиска игровых серверов, который тогда принадлежал Sierra и использовался в том числе HL и CS) по имени PowerPlay. Естественно, не без [блэкджека](#) и [шлюх](#): предполагалось создать [принципиально новый](#) набор протоколов и стандартов, позволяющий играть в инете со скоростью и удобством локалки. Потенциально эпичный наёб и распил бабла не удался, и вошел в историю как один из [тупейших моментов в игровой индустрии](#). В итоге Valve просто купила WON в 2001 году. Но мысль о чем-нибудь массивно-онлайнном, выкачивающим бабло из задротов, не давала Гейбу спокойно жить и где-то в 2002 году был создан Steam (тогда известный как Grid или Gazelle). При помощи этого сервиса любой [потенциальный поклонник](#), не отходя от монитора, мог купить себе возжеленное продолжение Халфы. Так как издателям надо отчислить денежку, которую можно было бы потратить на уже активно шедшую разработку второй части Халфы, желание Ньювелла получать деньги напрямую вполне объяснимо. При этом Steam должен заменить собой и WON.

Первая версия Steam стала доступна для бета-тестирования CS 1.4. Она позволяла:

- Искать игровые сервера;
- Играть в HL или какой-нибудь его мод;
- Купить вышеуказанное через унылую вкладку (да-да, в те времена не было теперешнего убер-магазина, а была лишь унылая колонка с названием игры и ценой напротив);
- Сыграть в шахматы или в шашки.

Следующее крупное обновление произошло с выходом Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. Счастливые владельцы этих игр в целом по Глобусу и в России в частности столкнулись с массовым баттхёртом при знакомстве с системой:

- Для установки игры, даже с диска, требовался интернет;
- После установки требовалось обновить игру;
- Большой вес патчей;
- Неведомые проблемы с активацией;
- И прочая [хуйта](#), с которой сталкивались юзеры.

В самом же Steam'e изменился интерфейс и появилась заглушка под магазин, ничего, кроме игр Valve, не продававшего. Также был произведен апдейт движка GoldSrc (движок первой Half-Life), чтобы интегрировать его со Steam'ом и избавиться от необходимости использовать сервис WON. Сервера WON были окончательно выключены, что вызвало локальный баттхёрт у излишне фимозных олдфагов.

Затем пришли сторонние издатели, началась продажа всяких инди-поделок. С выпуском первого эпизода HL2 появилась региональная защита, с выпуском Orange Box'a — долгожданный Steam Community со всеми прелестями соцсетей: группами, спамом, фишингом, а также ачивментами и чятками. Выход [Left 4 Dead](#), в свою очередь, добавил матчмейкинг и синхронизацию настроек и файлов сохранений (Steam Cloud), а портирование на [Mac](#) игр на движке Source подарил Steam новый интерфейс и рендер.

Падения стимовых серверов

Стим — дело тонкое. У него нет одного большого сервера, который и отвечает за «Allah akbar», а есть куча отдельных серверов, за каждым из которых закреплена либо своя собственная функция, либо он помогает другому в распределении нагрузки. Но и таких мер оказалось недостаточно для предотвращения явления [«ОЛОЛО СТИМ УПАЛ!!!!111»](#).

Одна из распространённых причин падений — это перегрузка контент-серверов. Контент-серверы — это, собственно, та часть Стива, которая и отвечает за доставку игр и обнов к ним на компьютер пользователя. Во время сезонных распродаж или выхода каких-то [мега-блокбастеров](#), когда все миллионы стимобов одновременно пытаются скачать себе свыше 9000 гигабайт игры на хард, нагрузка на контент-сервера бывает настолько сильной, что юзеру приходится ждать от нескольких минут до нескольких часов для того, чтобы его пустили на запыхавшийся контент-сервер со скоростью скачки упавшей [до уровня плитнуса](#). Самый яркий случай произошёл во время выхода HL2 в ноябре 2004, когда единственная и основная задача Стива состояла в том, чтобы раздать всем будущим игрокам долгожданное продолжение легендарной Халфы, и с этой задачей он справлялся еле-еле. С тех пор Valve увеличил количество контент-серверов, добавил региональные контент-серверы, и теперь, если трудности со скачкой и случаются, то они не такие лютые, как были во время злополучного мирового релиза HL2.

Но недоступность контент-серверов — ещё не самое страшное. Да, в неустановленные игры и в игры, требующие обновления, не поиграешь. Но в остальное — ради б-га, в том числе — в мультиплеер. А вот если упадут серверы аутентификации... В декабре 2006 на западном побережье [США](#) пронёсся нехилый такой ураган, который приотпил Сиэтл, что вылилось в отключение электричества во всём городе на целые сутки. Ну, и хуй, вроде бы, с ним, с этим Сиэтлом, да только вот центральные стимовые серверы находятся именно там — как логичное следствие, Стим накрылся пиздой. Ничего нового не скачать, ну, да и ладно — поиграть хоть дайте в то, что есть. Ан нет: выяснилось что «оффлайн режим» Стива, нужный как раз для такого случая, оказался довольно глючным и без плясок с бубном работать не хотел. Те, кто смог запустить таки Стим в «оффлайн режиме», столкнулись с ещё одной проблемой: почти полное отсутствие мультиплеера. То, что



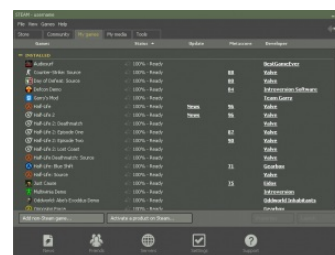
Первая версия Steam. Интерфейс под стать будущему интерфейсу CS:S и HL2.

Первая версия Steam. Интерфейс под стать будущему интерфейсу CS:S и HL2.

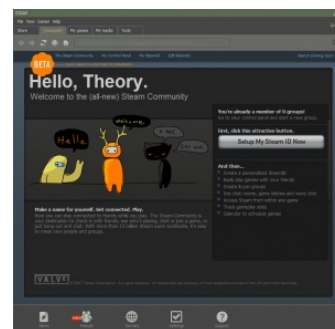


His Highness Steam today.

His Highness Steam today.



Паровая машина Valve третьего поколения, еще использующая Trident.



Дружелюбные маскоты^[1] Steam Community, зафорсенные самими Кранами.

игровые серверы без подключения к Стим искать не получится — это и ежу понятно. Но, даже если ты знаешь заветный IP любимого CS:S-сервера, это тебе никак не поможет, только если он не ломаный. Ибо оригинальные серверы CS:S (и прочих стимовских игр, если только игра не с отдельным мультиплеерным ключом) при подключении игрока обязательно проверяют его стимовскую учётку, а так как Стим недоступен, то проверить её не получается, и тебя сразу кикают. На момент 2006 года достойных сингловых игр в Стиме было ещё мало (да и вообще, разнообразием игр он тогда не блистал), поэтому такие косяки с мультиплеером доставляли прямого пополаби тогдашним стимобам, которые, в основном, задрачивали в [Контру](#) и десматч второй Халфы. После декабрьского падения, фейлы аутентификационного сервера случались ещё несколько раз, но только на несколько часов и уже не вызывали такого бугурта.

Слив ключей DiRT 3

Внезапно, 6 сентября 2011 года, там и сям по разным интернетам, стали всплывать ключи для гоночки DiRT 3. **Миллионы** их! Народ просто порциями по несколько сотен, ссылками или копиястом, выкладывал их задаром на различных форумах и бордах. Хотя, конечно, находились и [лохи](#), которым сей ключик достался отнюдь не бесплатно — ушлые школоло-барыги не дремлют. Происхождение ключей было сразу установлено: это были не розничные ключи, а промо-ключи — предназначались они для тех, кто купил себе определённую видюху от AMD, к которой бонусом шла эта игрушка. Во всплытии ключей начали сразу винить злобных русских [хакеров](#) (якобы поток ключей шёл с одного форума в зоне .ru) и распиздяев-разработчиков, которых кто-то [взломал ещё в июне](#). Всё оказалось более прозаично: **никто никого не ломал**, просто ключи хранились в виде текстовых файлов на сайте AMD в папке, доступ к которой был открыт всем без исключения.

По разным сообщениям, ключей в текстовых файлах было от 1.7 до 3 миллионов. На такую халяву, абсолютно без раздумий, накинулось большинство стимобоев. И тут-то и началось основное веселье, ибо в правилах Стива сказано:

```
All accounts in a user's possession for any of the following activities will be suspended:
<...>
...attempting to register a CD Key which has been published on the internet.
```

— *Steam Subscriber Agreement*

Вооружившись этой ценной информацией, тролли устроили полномасштабное наступление по всем точкам, где всплывали ключи. Оргазм кончающих в штаны от такой халявы школьников мгновенно прерывался, а члены съёживались до нанометров, когда их ошарашивали новостью, что учётки легко могут оказаться забаненными навечно. Больше всего доставлял батхёрт тех, у кого на аккаунте числилось несколько десятков игр общей стоимостью свыше \$1000. Они упорно отрицали всякие правовые полномочия Valve, даже когда их тыкали носом в EULA и SSA, и, в итоге, исходили обещаниями хитрожопому Гейбу [встретиться в суде](#), если тот позарится на девственность их дымящихся срак. Ситуацию накаляли подоспевшие [сеймперсуны](#), рассказывающие, как их уже пидорнули и отобрали акк. Некоторые жертвы зассали настолько, что от греха подальше (дабы избежать неминуемого разрыва жопы от непрекращающегося кирпичного производства) добровольно постучали техподам Steam'a со слёзным рассказом о том, как они «случайно» активировали «не пойми откуда взявшийся» ключ. Игру с их аккаунта удаляли, сам аккаунт не трогали, и в армии троллей становилось на одну толстоту больше.

Через некоторое время халява кончилась. Сначала AMD прикрыли дыру в своем сайте. Позже, Steam заблокировал все утёкшие ключи: активировать новые нельзя было, но уже активированная игра с аккаунта никуда не девалась. Да и сам Steam Support сообщил, что им, в общем-то, похуй и [никого они насиловать не собираются](#). Результаты специальной олимпиады: тролли хорошо поели, быдло и малолетние долбоебы наложили шлакоблоков, но никого анально не покарала. [Отака хуйня](#).

Взлом сервиса

Шестого ноября 2011 года на форуме Steam появился [w:Deface Fkn0wned.com](#), после чего форум отключили. Админ Fkn0wned свою причастность к этому [отрицает](#). 11.11.11 было опубликовано [официальное заявление](#) Гейба Ньюэлла:

Dear Steam Users and Steam Forum Users:

Our Steam forums were defaced on the evening of Sunday, November 6. We began investigating and found that the intrusion goes beyond the Steam forums.

We learned that intruders obtained access to a Steam database in addition to the forums. This database contained information including user names, hashed and salted passwords, game purchases, email addresses, billing addresses and encrypted credit card information. We do not have evidence that encrypted credit card numbers or personally identifying information were taken by the intruders, or that the protection on credit card numbers or passwords was cracked. We are still investigating.

We don't have evidence of credit card misuse at this time. Nonetheless you should watch your credit card activity and statements closely.

While we only know of a few forum accounts that have been compromised, all forum users will be required to change their passwords the next time they login. If you have used your Steam forum password on other accounts you should change those passwords as well.

We do not know of any compromised Steam accounts, so we are not planning to force a change of Steam account passwords (which are separate from forum passwords). However, it wouldn't be a bad idea to change that as well, especially if it is the same as your Steam forum account password.

We will reopen the forums as soon as we can.

I am truly sorry this happened, and I apologize for the inconvenience.

Gabe.

— *Русский перевод*

Выводы:

1. Форум действительно взломали, есть несколько случаев угона аккаунтов. Если вы были там зарегистрированы — смените e-mail/пароль.
2. У злоумышленников также был доступ к *зашифрованной* базе Steam-аккаунтов (игры, кредитки и др.), но пока что ни одного случая воровства денег/игр не зафиксировано.
3. Пароль/e-mail на Steam-аккаунте есть смысл менять, если эти данные совпадали с таковыми в учетной записи на форуме Steam.
4. Даже если у злоумышленников есть логин и пароль, им нужно будет еще вскрыть ваш почтовый ящик, чтобы обойти Steam Guard и получить доступ к аккаунту.
5. Если вы использовали при оплате настоящую банковскую карту вместо виртуальной/WebMoney — можете начинать срать кирпичами. Но, по словам самого Гейба, вероятность того, что деньги украдут — **КРАЙНЕ МАЛА**.

Подарок (?) нищebroдам

В первые годы своей жизни Steam «радовал» жителей России и СНГ кусачими ценами раза в три выше розничных. Спасибо лени и жадности издателей. Российскому региону игры доставались в долларах по средне-европейским ценам, которые для них были вполне себе обыденными, а вот для местных нищebroдов ни в какие ворота не лезли.

Лечилось это, в основном, ожиданием выхода игры из ранга новинок (и, как следствие, снижением цены на неё) и подкарауливанием различных распродаж и скидок. Или покупкой коробочной версии игры (либо ключа от неё) где-нибудь — но, тогда вся прелесть Steam'a, как системы для ускоренного насыживания геммороя и расслабления извилин, когда надо использовать минимальное шевеление пальцами для покупки игры, терялась.

Все изменилось 13-ого сентября 2011 года, когда регион этой страны перевели на рубли и цены локализовали в соответствии с местными реалиями. Теперь большинство цен не отличается от их розничных аналогов и необходимость в коробочных версиях игр практически отпала (ибо есть игры, типа [DNF](#), которые для нашего брата выходят исключительно в коробках, хоть и [привязаны](#) к Steam).

Но не всё так гладко. Глас одобрения сменился ликом негодования, когда обнаружилось, что в новоявленном

рублёвом регионе исчезли из продажи самые ожидаемые новинки сезона: [TES:V](#), [Rage](#) и последний сюжетный DLC от [F:NV](#). Чуть порыскав, выяснилось, что целые каталоги нескольких издателей оказались **залочены для рублёвого эквивалента**. Поначалу считалось, что издатели просто не успели ещё установить рублёвую цену для своих игр, и вскоре все вернётся. Но, потом поползли слухи, что всё гораздо интереснее: Steam преследует издателей, дабы те снизили цены в рублях на свои игры, а те ничего снижать не собираются, но и Steam выложить свои игры по старой цене им не даёт. Шум поднялся такой, что даже [Лента откликнулась](#) (название статьи в адресной строке символизирует).

С 14 июля 2012 залоченные игры стали постепенно возвращаться в русский магазин. Сначала появились некоторые игры от Bethesda, а затем и от id Software. Сотрудники Valve подтвердили — это не глюк, игры этих издателей возвращаются. Забавно другое: сначала люди просили просто вернуть им игры, пусть и по зарубежным ценам, но когда они увидели, что игры вернулись, но с европейскими ценами, то начали возмущаться. Только 19 ноября Беседка поняла, что что-то не так и начала частично локализовывать цены на свои игры.

Продажа модов

Пожалуй, самый **былинный отказ** компании и драма вселенского масштаба, за какие-то несколько дней с 25 апреля 2015 года прожегшая не одну тысячу седалищ во всех уголках голубого шарика.

Суть: ни для кого не секрет, что Steam был и остаётся прежде всего торговой площадкой, а отец-основатель на пару с издателями спит и видит, как нащупать новый источник дохода. При этом желательнее самим никухя не делать. Само собой, такое непаханное поле для загребания бабла нашлось прямо под боком — пользовательские модификации. Заручившись поддержкой десяти с небольшим модмейкеров (и попутно заставив их подписать NDA), Валв совместно с Беседкой представила «абсолютно новую киллер-фичу» — платные моды, а так же платные моды с ранним доступом (sic!). В качестве подопытного кролика был выбран [TES V: Skyrim](#). Казалось бы, у проекта великое будущее и сплошные плюсы — и моделадам есть стимул пахать не за хуй собачий, и процент с продажи таких модов идёт издателям — но дьявол, как всегда, скрывался в деталях. Очень быстро подтвердилось несколько абсолютно очевидных всем, кроме создателей, и озвученных задолго до введения «киллер-фичи» **фатальных недостатков**:

- Моддеры стали удалять свои работы с Nexus'a, где те все эти годы лежали совершенно бесплатно.
- Отсутствовала премодерация. В результате появился плагиат, пачками выкаченный с всё того же Nexus'a.
- Все ссылки на пожертвования или альтернативные источники оплаты, наоборот, жёстко вырезались **кровоавой гейбней**, вынуждая моддеров работать исключительно через магазин. А дело в том, что...
- Автор мода получал лишь сраных двадцать пять процентов с выручки, и то лишь после того, как его творение наберёт 400 вечнозелёных президентов. А если не наберёт, все заработанное Вульва и Беседка делили между собой.
- Большинство модов из «стартового набора» представляли собой откровенную хуиту, вроде наплечников, капюшонов для NPC, графонистых замен текстур облаков, компаньонов, конских членов и т. д.
- Цены на некоторые из высеров превышали цену игры в 2-3 раза (или в 5-6, если считать со скидкой). При переводе в рубли цены получались поистине космические.

«There are so many reasons this is a terrible idea. If people are making cash off a game, the devs are going to want a cut. Now prices go up, mods will likely need to be approved by the dev, and most importantly, it sends the message that "hey, we can get cash out of this modding shit!" Next sites like Nexus get shut down, modders get suppressed, and publishers realize that people will pay PER ITEM in a game. Next thing you know Elder Scrolls 6 rolls out with 4 armour sets and 2 cities, but don't worry, there is 20 more cities on the mod market! For 10 dollars each! And items at a buck a pop! And we know we released with garbage meshes and textures, and whole gameplay mechanics are missing, but that is ok, they are all on the market! Build YOUR game the way you want it! It only costs 250 dollars by the time you get there. Don't support these kinds of terrible business practises. Vote with your wallet. Don't buy day one DLCs, don't buy unfinished games, and don't buy workshop content. »

— Один из удалённых комментариев в Steam Workshop

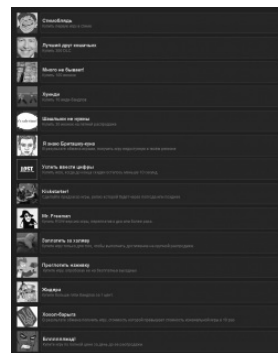
Примерный перевод коммента на русский:

Эта идея ужасна по множеству причин! Если люди будут зарабатывать на модах, разрабы захотят в долю. Цены поползут вверх, модам, скорее всего, придётся проходить проверку у разработов, и, что самое главное, до фанбазы дойдёт явный сигнал: "Эй, да мы же можем бабла поднять на этой мододелческой херне!" А потом сайты вроде Нексуса позакрывают, "нелегальных" моделадов начнут давить, а издатели поймут, что ЦА согласна платить ОТДЕЛЬНО ЗА КАЖДЫЙ ПРЕДМЕТ в игре. А потом The Elder Scrolls 6 внезапно выйдет всего с четырьмя модельками брони и парой городов, но вы не беспокойтесь, ещё два десятка городов есть на моддерском рынке! Десять долларов штука! И шмот по баксу пучок! И, да, мы в курсе, что выпустили сырое дерьмо с кривыми моделями, текстурами и дырявым игромехом, но это нормально, это ведь всё есть на моддерском рынке! Сделай свою игру САМ, такой, какой ты хочешь! В конечном итоге это обойдётся тебе всего-то баксов в 250. Не поддерживайте такие отвратительные методы ведения бизнеса. Голосуйте кошельком. Не покупайте DLC первого дня, не покупайте недоделанные игры, не покупайте контент из Воркшопа.

А дальше начался цирк с конями:

- Один из первых платных модов (анимированная рыбалка) был снят с продажи на следующий же день после запуска сервиса. Модмейкер Chesko, как и заведено в фанатской среде, использовал чужие наработки (хоть и консультировался с техподдержкой, в которой ему заливали, что мол раз мод-донор бесплатный, то проблем не будет). Как и ожидалось, автору этих самых наработок сий факт по вкусу не пришёлся, так что Chesko извинился перед всеми на Реддите, сделал через PayPal возврат купившим мод и собрался удалить его из Стива, но к своему искреннему удивлению обнаружил, что сделать этого не может — по контракту Вольво с Беседкой наложили лапы на всё, что загружают жаждающие бабла идиоты, и начнут какие-либо телодвижения лишь после судебного иска.
- Все платные моды получили стопицот негативных отзывов и нулевые оценки. Модераторы не успевали тереть комментарии и банить осатаневших хомячков.
- Не выдержав волну негатива, «продажные» горе-моддеры стали демонстративно хлопать дверьми и сносить аккаунты в социалочках. Прочие же со страху стали сносить свои работы с Nexus'a, чтобы их тупо не спиравили. Да, юзернейм, если ты не понял — Валв сделали явью понятие «пиратский мод».
- Появилась **петиция** с требованием убрать эту тлетворную фичу из Воркшопа, которая почти сразу набрала свыше 133 тысяч подписей.
- Едва оправившись после операции на бесстыжих глазёнках, **в тему на Reddit** снизошёл сам GabeN, где заслуженно **отхватил восторженных отзывов** и миновал в карму, поудивлялся модераторскому беспределу и пообещал во всё разобрать.
- Беседка **попыталась оправдаться**, объяснив, почему они считали это хорошей идеей, но уже через пару часов Габен сдался и прикрыл лавочку. EPIC WIN.

Почему не взлетело



The Суть.



Стимопроблемы?

В СТИМЕ ПРОДАЕМ МЫ МОДЫ
Суть от Гувовского
[SHOCKING interview with Valve employee about selling mods on the workshop](#)
[Шокирующее интервью с работником Valve](#)

Причины, на самом деле, очень просты и лежат в плоскости этики. Valve приперлась со своим денежным уставом в чужой монастырь, где всю историю (без шуток) царил коммунизм, и каждый коммунизмдрил друг у друга всё, что считал нужным — это не только не возбранялось, но и просто было единственным возможным вариантом развития, поскольку юридически любой мод так или иначе затрагивал чью-то **интеллектуальную собственность**. Попытка же заменить энтузиастов на платных работников автоматически убивала и лишала мотивации прослойку, создававшую моды исключительно с целью потешить своё ЧСВ, да и просто оскорбляла идейных альтруистов, коих в любом моддинг-сообществе подавляющее большинство. А тех, кто теоретически был готов модить за бабло, Вольвы разъярили откровенно драконовскими процентами и запретом на альтернативные способы оплаты (**донат** в том числе). Отака хуйня, малята.

Валютный пиздец

Отдельная история приключилась с торговой площадкой Steam. Она представляет из себя **эдакое место**, где можно продать за деньги шмот из игры, шапки, карточки, фоны и прочие **свистоперделки**. Там существует своя экономика. Если ты, к примеру, выставил на продажу шмотку за 50 рублей, то какой-нибудь американец увидит цену в долларах. А если купит, то ты получишь эквивалентную сумму в рублях.

Но, как оказалось, подобная система может пойти по пизде на раз-два. 01.05.2015 торгаши на площадке увидели это воочию — обслуживающие Стим **индусы** неправильно выставили курс индонезийских рупий. **И все заверте...** Площадка полилась предложениями одно охуительнее другого: к примеру, скин на калаш за 300 рублей внезапно стал стоить минус 40 лямов, или дорогуший редкий нож продается за 3 копейки. Индонезийцы охуевали пачками, увидев, за какую стоимость продан их шмот.

Стимеоэкономика в считанные минуты претерпела жуткий коллапс. Кто-то продавал вещи с накруткой в 2-3 раза. Другие же люди увидели альтернативную возможность быстрого профита — покупать в CS:GO ключи по 133 рубля и продавать их на площадке, где их цена была под 200 (да-да, идиоты, покупавшие их на площадке, находились). Цены резко изменились. Площадка **люто, бешено** тормозила.

Спустя некоторое время Valve решила на какие-то действия. Сперва отключили торговую площадку. По сети ползли слухи и разжигались срачи. Самая первая версия — взлом площадки, но она быстро откинулась за ещё более нелепой — **DDoS'ом**. Чуть позже Valve признаётся, что был выставлен неправильный курс индонезийских рупий. Чтобы исправить положение, они приняли решение сделать откат состояния торговой площадки до утра. Это означало возврат всех проданных вещей и потраченных денег своим владельцам.

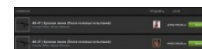
После отката начался очередной срач, ибо и тут не обошлось без косяков. Кто-то лишился всего имущества, кто-то даже вышел в плюс, а кто-то ушёл в минус. Самая мягкотка в том, что Valve, по сути, нарушила собственное лицензионное соглашение. Таким образом они показали пользователям **своё отношение** к ним.

Продаваемое

В полном соответствии с **законом Старджона**, 90 ± 5 процентов всех игр в Стиве — хуйта разной степени хуёвости. Оставшиеся 10 ± 5 процентов игр — это приблизительно **сто пятьдесят** признанных вингаров разного года выпуска, так или иначе оказавших сильное влияние на индустрию игровых развлечений, а некоторые из них — и на мировую массовую культуру; **нормальный человек** никогда их все не осилит хотя бы из-за нехватки времени.

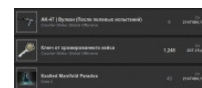
В целом же игры в Стиве можно разнести по следующим взаимопересекающимся категориям:

- **Игры, разработанные Valve** — все (кроме Alien Swarm и еще пары не очень известных игр) вполне можно поставить в категорию ниже, но то, что они, как и Steam, разработаны одной фирмой, позволяет выделить их отдельно. По большей части это **шутеры от первого лица**, хотя есть и исключения — в *Portal* элемент «шутер» в его привычном понимании отсутствует, а в бесплатном *Alien Swarm* камера привязана к потолку. С недавних пор в каталоге Valve появились Source Filmmaker и *Dota 2*.
- **Ожидаемые блокбастеры, или «AAA» проекты** — игры, бюджет разработки которых исчисляется семи-восьмизначными суммами в вечнозелёных американских президентах, а ожидаемые продажи за год — двумя-тремя миллионами копий. Большую часть этих игр в */vg/*, по понятным причинам, заносят в категорию **Y.O.B.A.**, хотя бывают и приятные исключения. Средняя цена — \$50, которая, в зависимости от региона и издателя, *может* упасть на период скидок или по прошествии какого-то времени.
- **MMORPG** — пока представлены в Steam в меньшинстве. *WoW* вы там не найдете, а вот *EVE* — пожалуйста. Недавно в Steam всё-таки появились подписки, причем их стоимость в **России ВНЕЗАПНО** ниже, чем в **США**. Первой игрой с поддержкой подписок стала Darkfall Unholy Wars, и пока едва ли не последней. Но, вероятно, скоро ситуация поменяется.
- **DLC** — аббревиатура, переводимая с буржуйского как «загружаемый контент». Чаще всего сопровождают блокбастеры как дополнительный способ отъёма денег у населения. Могут добавить к уже готовой игре как новые миссии и карты, так и новые модельки, скины для оружия и персонажей, и стоят они, в основном, от одного до пятнадцати баксов. Созданы, как правило, для **задротов**, обладающих деньгами. Некоторые из них (DLC, конечно) имеют нехилую рекламную кампанию (*пример — DLC для Call of Duty*). Хитрость состоит в том, что юзер, купив игру, скажем, за 60 баксов, отдаст за DLC к ней... ещё 45! Считай, двойная цена из пустоты, ведь в них, на примере той же CoD, добавляют карты, которые были отменены во время разработки игры, то есть они уже существовали, а значит и делать ничего не придётся (окромя рекламы, конечно). Ещё забавный происходит в **этой стране**: купив игру за 600 рублей, задрот потратит на DLC... ~900 рублей! То есть за многофункциональную игру он выложит меньше денег, чем за 15 никому не нужных карт! Алсо, примерно с 2011—2012 развилась мода на игры, состоящие из DLC чуть менее, чем полностью, когда доработка превращается в вечный **онгоинг** и суммарный объём DLC может значительно превосходить оригинальную игру. Математика проста, даже если взять половину людей которые не станут покупать, то все равно выйдет -60% от цены игры и -55% из числа покупателей, что равняется примерной статистике на момент потери актуальности игры, а значит гениальным маркетинговым ходом, как и очередная скидка на продукт.
- **Инди-игры**, чаще всего разрабатываемые **теми**, кому тяжело найти издателя для воплощения своих идей — из-за отсутствия большого опыта в разработке игр и/или излишней амбициозности (или, с точки зрения издателя, тупости) этих самых идей. Но одно дело, когда на дворе 1996 год, и ты — Гейб Ньювелл, «миллионер из **Microsoft**», уже нанявший дохую нацию для того, чтобы запилить свой собственный **Quake** с монтировкой и хэдкрабами, и совсем другое, когда на дворе 2K1х, и ты — Вася Пупкин из Усть-Задрищенска, потихоньку пиливший во **флэше** занятые платформеры с оригинальными, но никому нахуй не нужными идеями. Именно таким кадрам Steam даёт шанс встать на ноги и найти работу — либо в какой-нибудь студии по разработке игр, либо — в своей же конторе, но уже на посту директора, либо, если эти идеи не зря были никому не нужными — в ближайшем для Гейба **Макдональдсе**.
- **Халаява**, за разработкой которой стоит **ZOG** или кадры, похожие на разработчиков инди-игр с теми же идеями и нищеводством, но решившие деньги за свой труд — **по тем** или **иным** причинам — не требовать. Широко представлена модами, в частности, для игр на движке Source и особо любимы нищеводами-фанатиками за возможность бесплатного увеличения **МФХ списка игр в библиотеке Steam**.
- **Greenlight**, а не будет этого вашего гринлайта ахахаха. В общем суть его заключается в привлечении инди-разработчиков с рекламой своих поделок, демонстрацией их достопопечтенной публике и, если очень повезёт, последующей продажей этих самых поделок через магазин Steam. Стоимость подтверждения статуса разработчика для добавления своей первой «поделки» в сервис — 100 вечнозеленых. Контент там почти целиком состоит из **корованов, модов для Half-Life, зомби-апокалипсисов, современных ретро-игр** и прочего **Minecraft'a**. А еще там есть **Гульман**.
- **Steam Direct**, тоже самое, что и предыдущее, только без голосования, сразу за гешефт. Полагается, что это будет открытая платформа, прямое взаимодействие игроков и разработчиков, справедливое



Спешите купить!

Спешите купить!



Проще купить настоящий калаш и из золота.

Проще купить настоящий калаш и из золота.



Продажа ножа за копейки.

Продажа ножа за копейки.

распределение жанров, простота и прочие ништяки, но мы-то с вами знаем... Коэффициент жадности Гейб еще не выставил, но донат может остаться прежним (но это не точно), а может и округлиться до 5000 ничем не обеспеченных условных единиц американского зеленого доллара. Весной 2017 года ожидается наплыв низкосортных подделок вместе с запуском этой системы (по итогу и то, и то подтвердилось).

Retail-игры, привязанные к Steam

Пошли вы, значить, в магазин, купили, значить, вожделенную **Mafia 2**. А дома, вместе с игрой, ВНЕЗАПНО устанавливается Steam, да ещё и требует в обязательном порядке зарегистрировать аккаунт. Нахуя вам система онлайн дистрибуции, если вы купили вполне осязаемую физически копию игры?! А вот в чём прикол: некоторым разрабам оказалось крайне удобно использовать Steam не только как систему онлайн дистрибуции контента, но и для DRM, для удобства распространения патчей и поиска серверов в мультиплеере. Более того, существуют retail-версии игр (**UT3** тому пример), для которых привязка к Steam опциональна и происходит только в том случае, если пользователь сам введёт серийник игры в свой аккаунт на Steam'e, внося её в список купленных игр. Игра при этом может полностью функционировать и без Steam'a, но ожидайте того, что она будет норовить установить какую-нибудь злобную хуиту типа **StarForce**. Список игр, имеющих привязку к Steam (опциональную или обязательную), можно найти по [ссылке](#). Покупатели таких дисков, **не имеющие постоянного безлимитного доступа в Интернет, в ахуе**.

В настоящее время количество Retail-игр, привязанных к Steam, стремится к 95%.

Технология также активно используется Electronic Arts для привязки копий с СНГ региона к Origin и Blizzard — к **Battle.net** с сентября 2016 года уже просто Blizzard. Во время выхода третьего Ведьмака, однако, CD Projekt RED не стали поддерживать Steam'овскую DRM'шину и, договорившись с **1С-СофтКлаб**, выпустила диски с привязкой в GOG. Тем самым, CD Projekt впервые создали материалки, которые привязаны хоть к чему-либо, кроме попсовых Steam, Origin и Blizzard, да ещё к тому же и **DRM-free**. Как немного огорчающий итог: появление школоты на форумах GOG с вопросами типа «**Пропал значок ведьмака 3**». С другой стороны, та же школота таки обратила внимание на нетленную классику из каталога этого вебсайта.

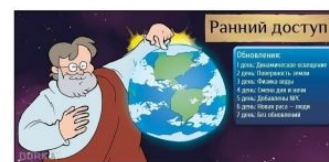
Игры Steam скачать бесплатно без СМС

Как уже было сказано выше, халява в Steam'e есть. Собственно, её основные представители (полный список [здесь](#) или [тут](#)):

- **MMORPG с системой оплаты «Free To Play» (донат, тобишь)**. Донатные плюшки оплачиваются не напрямую, а через собственную платёжную систему «Steam Wallet».
- **Alien Swarm — расовый** Valv'овский «Чужой против Хищника». Разработка была начата компанией Black Cat Games еще в 2005 году и успешно заброшена той же компанией в году так-эдак 2007. В 2010 году Valve **ВНЕЗАПНО** взяли Black Cat в компанию, после чего её еврели в божеский вид, выбросили в массы и забыли. С технической стороны игра была рассчитана на допил самими пользователями, что позволяет делать поставляемый с Alien Swarm бесплатный SDK. Однако, так как механизм публикации пользовательских изменений отсутствует, а карты надо загружать вручную, на сегодняшний день мы имеем единственную и заезженную до дыр (проходится за 30 минут) кампанию, баги и дисбаланс. Так же игра может порадовать **шапкоёбов** инопланетным паразитом, впившимся в голову. В апреле 2017 появилась новая версия, **Alien Swarm: Reactive Drop** с новым контентом, возможностью играть восьмером, а также ачивками и прочим фоном, что делает шутер более играбельным
- **America's Army 3 — puff said**. Неплохая игра, но с большим числом багов, хотя и на Unreal Engine 3 (впрочем, этот факт объясняется **финансированием** игроделов правительством **СШП**). К. О. предупреждает: крайне не рекомендуется демонстрация установленной на вашем компьютере America's Army 3 **поцреотам** этой страны по причине реальной возможности **получить в глаз**. Ссылка для установки steam://install/13140
- **Codename: Gordon** — результат не самой удачной попытки порта Half-Life в 2D пространство, однако поклонникам серии стоит увидеть на собственном мониторе. Была выпилена Valve из магазина по причине банкротства разработчика. Возможно установить игру все же присутствует — достаточно перейти из браузера по ссылке [steam://install/92](#) (Steam должен быть установлен).
- **Spacewar** — **PC** реинкарнация эпической игры 1962 года для **PDP-1** с **одноимённым названием**, созданной светлыми умами человечества. Полноценной игрой не является, сделана самими Valve для демонстрации возможностей своего API Steamworks. Суть Spacewar'a заключается в PvP двух **космических летунов**. **Свистелки и перделки** отсутствуют напрочь, поэтому крайне не рекомендуется для созерцания ценителями **Y.O.B.A.** игр. В противном случае возможно наступление **когнитивного диссонанса**. Но порой некоторые люди имеют в ней от 250 часов, на самом деле все довольно просто, дело в том, что многим пираткам для игры в мультиплеер подсовывают steamfix, подменяя айди игры на тот самый Spacewar. Поэтому если твой друг надрачивает в Spacewar не думай что он долбаеб, скорее всего он просто пират. Ссылка для установки в Steam'e: [steam://install/480](#).
- **Team Fortress 2** — лучшая из халявных игр в Steam'e, стала таковой 23 июня 2011 года после того, как Valve осознали, что основная нефть поступает от продажи **шапок**. Так что, таки да, TF2 теперь официально™ скатилось в донат и премиумные аккаунты. Удостоилась **отдельной статьи** на уютеньком. Ссылка для установки [steam://install/440](#)
- **TrackMania Nations Forever** — заточенная на мультиплеер игра, хотя сингл тоже хорош. Представляет собой гонки на машинках типа болид «**Формулы 1**» на гигантском стадионе по трассам, сконструированным самим **Церетели**. TMNF является бесплатной версией TrackMania United Forever: там те же яйца, но с большим разнообразием моделей машин и стилем трасс, однако, благодаря бесплатному TMNF, основная часть веселья происходит именно на стадионных трассах. Но это не NFS: коллизии между машинами отсутствуют и машины у всех одинаковые (в TMUF такого нету) — гонка заточена на скоростное прохождение изъёбских трасс, а не на толкотню друг с другом и меряние тьюнингом. Отличное качество игры, хорошая графика, встроены редактор карт и возможность **раскраски** авто присутствуют и доставляют. Ссылка для установки: [steam://install/11020](#)
- **Dota 2** — самостоятельная версия **той самой**, но уже без связи с Близзардом. 10-го июля 2013 года официально вышла, но ещё до релиза мгновенно стала **самой популярной игрой** в Steam. Количество шапок зашкаливает. Ссылка установки [steam://install/570](#)
- **Left 4 Dead 2** — рождественская халява 2013 года.
- **Portal 2** — правда, контроллер требует нехилую 3D камеру за 200 баксов.
- **Super Crate Box** — простенький платформер, годный для убийства времени. Держимся на уровнях, стреляя в коробки и подбирая из них всякое оружие. Ссылка установки: [steam://install/212800](#)
- **Бесконечное лето**. Да-да, **оно самое** теперь и в Стиве. Ачивки за каждую концовку в комплекте. Ссылка установки: [steam://install/331470](#)
- **Shadow Warrior** — в чём-то похожая на **Duke Nukem 3D** и **Blood** игра от разработчиков Дюка. Тонны юмора присутствуют, тонны пасхалок — тоже. Ссылка установки: [steam://install/358400](#)
- **CS:GO** с 7 декабря 2018 года стала бесплатной! Но не отчаивайтесь! Если вам не хочется играть с Free-to-play челядью и читерами, вы всегда можете занести Габену 1000 деревянных и наслаждаться этим технологическим шедевром.

Steam как DRM

Безусловно, в Steam'e присутствует DRM, иначе конкурентоспособный сервис онлайн дистрибуции, которому будут доверять издатели, просто не получить. Другое дело, что стимовский DRM далеко не такой суровый как **StarForce** или **SecuROM**. К тому же, использование DRM-составляющей Steam является исключительно инициативой издателя, который предоставит для Steam свой контент на продажу. То есть далеко не все игры, купленные в Steam, защищены DRM'ом — к примеру, чуть меньше, чем все инди-подделки можно скачать стимом, потом его благополучно снести, и играть в скачанную игрушку даже не вспоминая ни про Steam, ни про какой-либо DRM. К сожалению, есть и обратная сторона медали: некоторые особо ебанутые издатели не

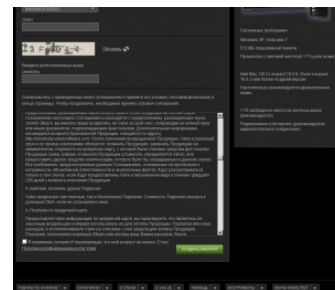


Увидев эту надпись, готовься к знакомству со Steam'ом (если не повезёт — **чем похуже**)

доверяют DRM стима, и вместо него используют какой-то свой собственный (стимовская [Готика 4](#), к примеру, использует SecuROM). Это безобразие, к счастью, задокументировано и отражено на магазинной странице игры в пункте «3rd-party DRM» — будьте внимательны!

Сам же стимовский DRM работает очень просто: при запуске игры, стим (который, конечно же, должен быть врублен и залогинен) проверяет, действительно ли на аккаунт пользователя зарегистрирована данная игра. И все. Никаких проверок на наличие нужного диска в приводе (даже для retail версий стимовых игр), никаких злых дров, следящих, чтобы юзер не поназапускал эмуляционных программ... Такой божеский вариант DRM, в итоге, нагло был спижен у стима SecuROM'ом, а в последствие и StarForce'ом, где был назван «резервной копией». Ну и конечно существуют способы обхода и стимовского DRM, хотя они не такие задротские как у StarForce.

Лицензионное соглашение запрещает передавать логин@пасс от стима другим людям, ни за деньги, ни бесплатно. За такое банят пожизненно, то есть ты теряешь все кровью и потом заработанные деньги, вложенные в данный и даже другие аккаунты:



На это приходится соглашаться даже если игра куплена в коробке.

«Why would a Steam account be suspended?»

...

Hijacking or Sharing Accounts

Do not use Steam accounts which you did not create.

...

Buying, Selling, or Trading Accounts

Accounts which have been bought, sold or traded will be suspended. This includes any other accounts in your possession at the time of the sale or trade, regardless of whether those accounts were also sold or not. »

— [Официальный FAQ](#)

Однако, если не предлагать никому свой аккаунт публично, то не заблокируют, потому что использовать один аккаунт на разных компах разрешается (а в 2014 так вообще появилась возможность транслировать игры с одного компа на другой по домашней сети). Покупая аккаунт будьте осторожны — школоторгаш может толкнуть вам свой заблокированный до скончания времен из-за читов или попыток взлома пользователей. Также имея на руках емейл с информацией о первой зарегистрированной на аккаунте игре или коробку диска с игрой, активированной в Steam, продавец-мошенник сможет его вернуть в своё пользование. Одновременно целым классом за одним аккаунтом играть не получится^[2] — и это было печально. Пока не появился...

Family Sharing

Пользователи, изрядно задолбав техподдержку, таки вынудили Габена сделать отдельную настройку, благодаря которой вы теперь можете делиться играми с членами семьи! Якобы. На деле активно используется стимозадротами для того, чтобы по-пацански позволить поиграть друзьям с их собственного аккаунта в игры, зарегистрированные на твой, пока твой аккаунт не активен. Можно активировать односторонне, но часто используется обоюдно, однако процесс требует обмена паролями или использование Radmin'a, дабы поставить галочку в настройках шэринга со своего аккаунта на чужом компьютере. Когда ты в таком режиме приходишь и **начинаешь играть во все свои игры**, товарища по ту сторону из игры выкидывает.

Борьба с читерами

После успешной оккупации своих игр своим фирменным античитом VAC (вместо опостылевшего PunkBuster), вентили решили продвигать свою систему в массы. В отличие от всяких панкбастеров, она не требует установки античитерского клиента или чего-то такого. Она тихо встроена в стим и ждет своего часа. Уже многие игры поддерживают эту систему.

Существуют VaC-undetected читы, но это на время, пока им не обзаведётся множество голов, и его не добавят в чёрный лист VaC'a. Исключение — разные текстур-хаки или подобная поебень, так как они не сильно влияют на игру. Это обычно платные приват-читы, за которые не забанят, и с ними можно играть столько сколько влезет. Фишка в том, что они уникальны — прописываются строго для человека или нескольких людей — и имеют специальные средства обхода.

Если игрок получил банан, он больше не сможет поиграть в игру в которой он заблокирован, да и все игры, использующие движок данной игры, и купить её повторно он тоже не сможет на свой аккаунт! Останется только играть на пиратском серверах, не использующих VAC.

По правилам системы, игрок не имеет права обжаловать бан, и снятию он не подлежит. А если короче: «получил бан — **соси банан**». Чаще всего под вентильский банхаммер попадают либо **школьники**, которые не знают, что это вообще такое, либо просто долбоёбы, которые рвут себе жопу ровно так же, как и отцы данной игры на сервере.

Отдельно стоит предупредить о блокировке за использование читов на альтах. Хитрый школьник думает, что наебёт систему, если создаст новый Steam-аккаунт, купит на него одну-две целевые игры и будет играть с читами с него, а основной аккаунт останется как бы не при чём. Увы, чаще всего система наёбывает школьника: из-за упомянутой привязки к железу, IP-адреса, времени активности и многого, многого другого, VAC и Steam Support достаточно быстро устанавливает, что данными аккаунтами пользуется один и тот же человек и, одновременно с альтом, банит ещё и основной. Да, даже если основному аккаунту 11 лет, он 150-го левела и на нем 600 игр.

(спойлер: Однако, если запасной аккаунт не привязан к одному номеру мобилы с бананом, а баня не привязана к железу(о нем ниже), то его можно узать как **1-up**.)

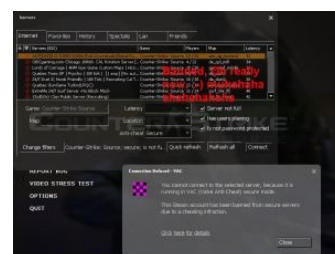
Впрочем, несмотря на все перечисленное, читеры всё ещё встречаются в естественной среде обитания (например, CSS, MW2 и MW3 кишат ими). Чаще всего читерят с чужого сбрученного аккаунта.

Юные взломщики

Как известно, многие хотят себе аккаунт в стиме, на котором куплено 100500 50-100 игр, но не у каждого есть на это деньги. Тогда **некоторые** ставят себе никнеймы, такие как VacAdmin, SteamAdministrator, StimModerator и даже Gabe Newell. Раньше они писали синим текстом, при помощи команды /me перед текстом. Несильно просвещенные ровесники, не владеющие такими потрясающими скиллами, охотно верят, что это администратор, и ему нужен ваш пароль для проверки аккаунта на читы, под угрозой, что аккаунт забанят. Всё это сопровождается не слишком грамотными изречениями, которые косят под серьёзный стиль. После чего аккаунт **пиздят**.

Многие более старшие и развитые стимоёбы стараются извлекать лулзы из таких кулхацкеров, притворяясь доверчивыми девятилетками. Но лучше всего просто накатать на таких умников в техподдержку, и они получат блокировку. От вак-бана отличается тем, что при попытке залогиниться в свой аккаунт стим вежливо шлёт нахуй. Но, опять же, попытка наеба может быть происходить с уже спиженного аккаунта, блокировка которого кулхацкеру фактически ничем не грозит.

Акк-стилеры



Поздравляю, ты хоть чего-то добился в жизни.

Также изредка используются акк-стиллеры — программы, ворующие логин и пароль незадачливого лоха. Как лох их скачивает? Всё просто: акк-стиллер преподносится ему вместо чита.

Один из самых ярких примеров такого наебалова — лвл-хак для Call of Duty: Black Ops. В чём фишка? А вот в чём: лвл-хак в ВО невозможен, единственный способ хака — хакнутые серваки, коих почти нет. Дело в том, что, вся информация о пользователе лежит на серверах Treyarch, и подправить её нечестными методами не выйдет, или выйдет, но с последующим быстротекущим баном^[4].

Вернёмся к акк-стиллеру: что может навести на мысль о том, что это наебалово (без знания прошлого абзаца)? Сразу же довольно опытный (или знающий) игрок увидит, что отчего-то престижи в игре и в лвл-хаке не совпадают. Беда незадачливого разработчика в том, что престижи он срисовал с Wii-версии игры: там они действительно идут так, как представлено в хаке. Вторая беда обнаруживается после запуска экзешника: нам показывается Steam-окошко, совершенно не совпадающее с настоящим: старый рубленый шрифт, отсутствие новой кнопки «Для владельцев PS3».

Можно дать лишь небольшой совет: нигде, кроме самого Steam'a, а также сайтах steampowered.com и steamcommunity.com, нельзя вбивать даже логин.

Троллинг

Тролли делают то, что им и положено: троллят, ставят на аватары Ким Чен Иров, Чикатил, Чаушеску, Гитлера и прочих милых личностей, наёбывают как техподдержку Стива, так и лохотронщиков, давая логин и пасс от забаненного VAC'ом аккаунта, а потом возвращая себе. Наёбщики-разводилы срут кирпичами и генерируют копипасту, полную НЕНАВИСТИ!11 Остаётся лишь заскринить разговор с псевдоадмином, послать в саппорт, объяснить ситуацию, при желании немного приукрасив (русскоговорящих сотрудников там кот наплакал), и всё.

Если на аккаунте халаяшка были свои, на этот раз купленные игры, то жадный долбоеб исходит на говно, ругается в скайп и аську, угрожает вычислить ip и приехать из своего Зажопинска специально, чтоб набить тебе ебало. На замечание, что если бы не был таким нищобродом, то купил бы, а так сам виноват, реагирует весьма бурно. А разгадка одна — каждое быдло считает себя самым хитрожопым и не хочет признавать свою неправоту.

Steam Guard

В связи с тем, что самой популярной причиной обращения в службу поддержки стало воровство аккаунтов, Valve ввели новую систему защиты под названием Steam Guard. Вся суть в том, что теперь ваш аккаунт привязывается непосредственно к железу, а именно к процессору (Intel Identity Protection Technology). Теперь если ваш аккаунт захочет взломать какой-то кулхацкер, то ему придется ввести еще и пароль, который будет выслан вам на эл. ящик. Хотя «Администратор VAC» может сказать «На ваш иликтронный ящик било выслано пизмо с поролем. Пжалалуста дайте мне ево», малолетние долбоебы не меняются, так что если вы таковой, смело давайте «пороль». Алсо, just for lulz Гейб Ньюэлз опубликовал свои логин и пароль (Логин: gaben@valvesoftware.com, пароль: MoolyFTW), а это как бы намекает.

Penetrator.scr

Очередная дрянь, появившаяся в 2014 году, которая непременно пожелает вас поиметь. Но на этот раз бяку доставляют ваши горячо любимые друзья. Суть такова: в чат кидается ссылка, как правило, укороченная через Bitly, которая якобы содержит скриншот из игры или еще какую-либо безвредную лабуду. Однако что-то тут не так... Следует обратить внимание на формат и файла; если он — .scr, то идем в гугл, обнаруживаем, что никакой это не скриншот, а обычный исполняемый бинарник (аналог .exe, блять!). Долбойобы из Microsoft зачем-то придумали отдельное расширение для исполняемых бинарников, которые добросовестные программисты должны были присваивать исключительно screensaver'am. А ещё слушать маму, кушать кашу, чистить зубы и никогда не врать, ага. Вообще, .scr-файлы появились не вчера и не в Стиве, их посылали ещё твоему дедушке в аттачментах к email'am под Windows 95, а может и раньше. Что касается Стива, это очередная площадка, где юных доверчивых пользователей заставляют скачивать и запускать хрен знает что. Поскольку это полноценный исполняемый файл, ассортимент последствий может быть чрезвычайно широк и включать в себя всё, от проёбанного экаунта до почётного членства в ботнете и майнинга крипты.

Greenlight † и Direct

Вальвы кричали, что это позволит начинающим игроделам облегчить доступ своим приложений к Steam. Суть такова: игродел выставляет свою игру туда, люди за неё голосуют и по результатам она перемещается либо в Steam, либо **нахуй**.

Почти моментально народ завалил её бездарными проектами, и админа пришлось анально огородить ресурс, ибо ни один модератор не сможет, да и не захочет модерировать десятки тысяч тонн говна чисто физически. Теперь для этого **нужно внести 100\$** (или **3200 рублей**, деньги идут на благотворительность), что практически исключает школьников оттуда - как предполагалось. Однако **юные разработчики** всё равно умудрялись изыскивать необходимые средства, что в итоге привело к тому, что количество новых игр в каталоге по итогам каждого года росло чуть ли не в геометрической прогрессии. В частности, именно с помощью Greenlight увидел свет преемник **Акеллы** по штампованию и публикации несвежих игр - Dagestan Technology.

В 2017 году Гейб сотоварищи ВНЕЗАПНО объявили о закрытии сервиса и замене его на НЭХ под названием Direct. Игровая общественность поначалу устроила праздник, тшательно поплясав на костях светофора, очевидно, забыв про то, что имеют дело с Валве. По итогу Direct оказался УПРОЩЕНИЕМ пропуска игр в Стив, и если при живом Гринлайте удерживалась хотя бы треть шлака, то теперь за те же скромные 100 баксов твоя игра ГАРАНТИРОВАННО попадает в каталог, если, конечно, в ней нет очевидной запрещёнки (хотя её наличие отслеживалось и анально каралось ещё в почившем Greenlight).

Такова реальность — практически всё, что становится открытым для народа, им же и засирается.

Региональная политика

Специально созданная в Steam жуткая фишка, чтобы издателям было проще развести юзеров на бабло. Издатель может устанавливать для разных регионов (сначала их было 10, но на 2020 год их уже 41), разную цену на свою продукцию, или попросту заблокировать игру для продажи в конкретном регионе. К примеру, в марте 2011, **Fallout 3 GOTY** в России стоил \$29.99, а в Германии все \$41.83, или обратный пример с **Mass Effect 2**, который в Рашке стоил жуткие \$49.99, а в родном США всего \$19.99. Сам Valve свои собственные игры в Steam продает практически за копейки — так что во всем виновата жадность сторонних издателей. В связи с настолько разнящимися ценами, некоторые издатели для того, чтобы американцы и европейцы не покупали игры по дешёвке идут и на более серьёзные меры: «реги-анально блокируют» игры ещё и для запуска (купив и установив игру в России, вы не сможете поиграть в неё греясь на солнышке в Турции; однако если вы живёте в Европе, то лучше купить игру в России, а установить уже в Европе). Бывают даже такие тяжёлые случаи, как «языково-блокированные» игры: дешево купленная игра обладает только русским языком и любителям поиграть в оригинале переключить на английскую версию не удастся. Один из таких примеров — **Duke Nukem: Forever**, где честно вкинувшие деньги в игру были вынуждены наслаждаться убогой озвучкой с убогим переводом, запиканным матом и ГГ, горлающим голосом Шрека.

В сентябре 2011 градус фимозности регионального рабства значительно понизился, когда русский регион перевели на рублевую валюту и цены снизили до уровня retail-версий игр. К этому жесту доброй воли



Выгодный Steam такой выгодный.

Выгодный Steam такой выгодный.



Еще выгоднее!

Еще выгоднее!



Летняя распродажа такая летняя.

Летняя распродажа такая летняя.



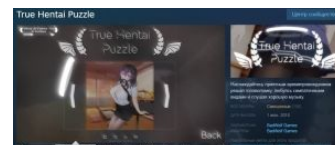
Менеджер достижений Steam^[3]
[1]



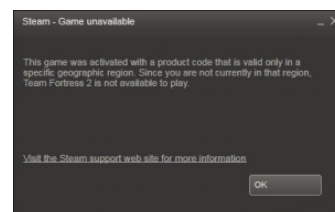
Новая защита аккаунтов Steam. Бойся ее, юный вор.



Greenlight до огораживания



Среднестатистическая игра из Steam эпохи Direct



присоединились практически все издатели: лишь малая часть оставила игры по старой цене (в рублевом эквиваленте), а некоторые издатели прослоупочили и заблокировали свои игры для рашкинского региона до окончательного решения по уровню новых рублевых цен для своих игр.

Опа-па! Регион, сука, не тот!

Регион вычисляется очень просто — по айпишнику. Метод работающий, но не идеальный. Вполне возможен случай, когда провайдер добавит себе новый диапазон айпи, выкупив их у произвольной обанкротившейся компании в другой стране, и эти изменения не сразу отобразятся в стимовской геобазе. Уровень батхтерта от такого обращения каждый анонимус может представить сам.

Выход из анального рабства издателей есть: попросить друга (договориться с барыгой) в другой стране купить тебе эту игру в подарок (есть такая фишка в Steam) или воспользоваться проксей (а лучше — VPN) соответствующей страны (только надо позаботиться чтобы источник оплаты тоже с ней совпадал, то есть банковская карта тоже должна быть заграничной). Но если Valve просечет такой мухлеж, то это грозит блокировкой аккаунта и потерей всех уже купленных игр, хотя ни одного такого случая общественности не известно, либо они тщательно скрываются. Еще надо учесть, что порой игры для разных регионов имеют разные внутри-стимовые ID. Если брать DLC за рубежом на игру что уже куплена в Рашке, то DLC может вполне и не встать так как он проверяет наличие игры именно по ее внутри-стимовому ID, ожидая увидеть ID из своего региона. Плюс к этому, разница в ID изредка выливается в несопадающий между регионами контент игры — у немцев, к примеру, очень любят цензурировать игры. Как проверить ID написано [тут](#). Valve, кстати, со временем просекли все эти фишки, от чего, например, в 2015 году возможность подарить кому-нибудь игру стала зависеть от страны пользователя, которому ты игру и даришь. В том же 2015 году паки и вовсе запретили к продаже тем, кто уже имеет либо копию игры (если пак из 4 копий, одна из которых выдаётся купившему; при такой покупке, когда все скидываются, банально экономится бабло, а издатель только рад, что купили за один раз 4 копии), либо тем, кто покупает насильно запиханные в один пак игру и DLC (то есть, если игра уже была куплена отдельно, то куй вам, а не DLC, есть отдельно его купить нельзя).

К тому же, retail-версии некоторых игр, запускающихся исключительно через Steam, имеют серийники, жестко привязанные к региону их покупки, и при попытке запуска в регионе, не являющемся регионом покупки, они пошлют пользователя нахуй. Такую интересную фишку обнаружили многие пиндосы, которые по дешевке достали боксовые версии Orange Box'а из России и Таиланда, и в США (где стоили дороже) они все дружно отказались запускаться, ссылаясь на привязку боксовой версии к другому региону.

Есть целая пользовательская группа в Steam, названная [Rest of World](#), которая ратует за отмену региональных политик. Но их глас меркнет в пучине невежества со своими ~12000 пользователями, тогда как группа поклонников страной контры составляет ~280000, and counting... Так что желающим купить игры в Steam без региональных наценок издателей (или купить что-нибудь залоченное в данном регионе) остается лезть на сайт [SteamPrices.com](#), который ведет статистику цен по всем регионам и отслеживает скидки по специальным предложениям, и воспользоваться вышеописанными недокументированными возможностями для их покупки. Или использовать специальные плагины и расширения браузеров для вычисления цен в разных регионах ([плагин для Chrome](#), которым торговцы ключей уже пользуются давно; для других браузеров вбивайте steam в поиск расширений) и приобретать ключи в магазинах типа [GreenManGaming](#), [GamersGate](#) и прочих, just google it. Последний способ также отлично подойдет тем, кто **не любит** залочку языка и [говнопереводы](#) от 1С, например.

Приятным остаётся то, что для большинства СНГ-стран региональные ограничения особо не имеют значения. Цены до сих пор ставятся одними из самых низких, по сравнению с другими странами (кроме недавно примкнувшей к Стому Аргентины), почётно занимая место самых низких цен вместе с Турцией, Индонезией и Бразилией. Почти все игры разрешены к покупке в СНГ (кроме нескольких экземпляров, из которых самой покупки стоят лишь единицы), а также нет цензуры. Ну а что касается насильно прикрепленных к региону локализаций, то, как и было написано выше, покупку в магазинах ключей большинства международных версий игр никто не запрещал (пока что).

Алсо, в интернетах сохранился тред на тему со старого форума Steam. [Очень много текста](#), но кому интересно, посмотреть можно [здесь](#).

Также Valve, как и [самая демократичная часть мира™](#), не оценила экспорта избыточной вежливости в Крым, и [попыхила](#) доступ крымчан к Стому (VPN в помощь). To be continued...

Недостатки и преимущества

Как и любая вещь, Steam имеет свои преимущества и недостатки:

Плюсы

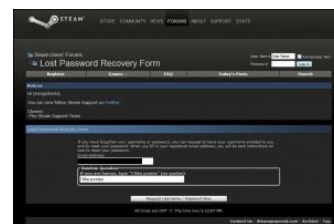
- Огромные скидки по праздникам и выходным, вплоть до -90% (с недавних времен появились и «Среднедельные акции», а теперь «Всenedельные», и даже «Ежедневные»). Например, Alpha Protocol можно было купить за 30 рублей, вместо обычных 300, а также Sleeping Dogs за 62 рубля вместо обычных 700 (хотя скачать с [торрентов](#) всё равно дешевле). 26 июня 2014 новинка от Ubisoft Valiant Hearts в течение часа продавалась за 6.99 рублей вместо 699. 16 августа 2014 года Tropico 4: Collector's Edition продавался за 5 рублей, вместо 599 рублей. 28 января 2015 можно было предзаказать GTA 5 за [19,99 рублей](#) вместо 1999.
- Фишки, вроде «Сообщество», «Рекомендации», «Друзья», «Скриншоты» с 20 ГБ пространства для хранения, чат, оверлейная программа в играх (да-да-да, почти Вконтакт для задротов).
- Не нужны никакие диски, боксы, джевелы — все купленные игры можно в любой момент закачать заново, лишь выбрав нужную из списка покупок, достаточно просто установить Steam на любом компе и зайти в свой аккаунт. Причём если игра изначально делалась или основательно перепиливалась под стим, даже сейвы будут сохранены в облаке и не потеряются после сноса игры.
- Хотя Steam сам по себе является DRM-системой, но он белый и пушистый по сравнению с монстрами вроде StarForce или SecuROM, а также других конкурирующих магазинов цифровых копий игр, которые также имеют свои DRM.
- Можно сделать резервную копию купленной игры, чтобы повторно её не скачивать.
- Стабильно-приемлемая скорость загрузки (официально до 10 Мб/сек, но в зависимости от сервера и погоды на Марсе имеет привычку проседать до произвольных величин). С появлением формата ACF для контента Стим использует P2P и сжатие передаваемых данных, что весьма положительно сказалось на скорости загрузки.
- Автоматически загружаемые дополнения и патчи для Steam и игр, а с недавних пор — и драйверов для видеокарт.
- Изменение языка в настройках игры в Steam не раз спасало ценителей [оригинальной озвучки](#) от применения [тазика](#), как пример — в Team Fortress 2. Вместо английского учили [французский или немецкий?](#) Не беда — эти языки, зачастую, также можно выбрать.
- Шапкобесные промо-акции для любителей [приукрасить](#) любимого чара в тимфортрессе или дотке.
- Формат GCF, в котором хранятся оригинальные файлы игр, не позволяет убить игры модами. Но в 2008 году появился формат NCF, в котором хранятся только индексы, а сам контент лежит в папке common на компьютере, так что если игра вышла до 2008 года можно смело сделать откат к оригинальной версии игры удалив папку с игрой из папки с именем аккаунта. На данный момент оба формата практически полностью заменены форматом ACF, который похож на NCF, но с поддержкой новой системы загрузки контента и сжатия.
- С недавних пор Steam переходит на другие платформы, радуя [яблочников](#), [красноглазиков](#) и [сонибоев](#), а также [ведройдоманов](#).
- При отсутствии криворукости можно в стиме заработать деньги с помощью перепродажи предметов или карточек. Вывести деньги из парового кошелька официально невозможно, но проблема решается при помощи сторонних торговых площадок таких как [csgo.tm](#), [market.dota2.net](#), [ru.steambroker.com](#) и тп. Правда придется продать их дешевле чем на торговой площадке steam, обычно 80% от стоимости, зато деньги можно будет вывести в [РЛ](#).

Минусы

- Принудительность уже не только первого, но и любого обновления. Даже если вы купили Steam'овую игру на диске, поиграть вы в неё не сможете, пока Steam не вытянет из инета все накопившиеся с момента выхода диска обновления. Размер которых может составлять гигабайты и в отдельных случаях едва ли не



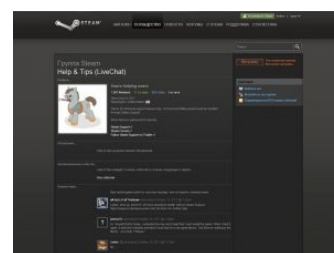
Лучший доктор России



Поняшки включены в стандартную поставку.



Ну просто нереальные скидки.



Официальная тема поддержки пользователей.

превышать размер игры-оригинала^[5]. Особо сильный бугурт это вызывает у юзеров диал-апа и GPRS-а, для которых патч весом даже 100 мегабайт означает «хрен вам, а не игра». В последнее время это случается практически при каждом обновлении, так как мудрые администраторы сервиса выпилили KEM опцию "Не обновлять игру", поэтому помочь могут только внешние лаунчеры, например для Скайрима или Фоллаута. Хотя это и костыли, да и способ годится только для единиц игр.

- Региональная политика, которая изредка приводит к завышенной цене и нередко недоступности контента. Особо радуют случаи, когда пропадает уже купленная игра, для которой становится невозможно приобрести DLC.
- Steam расходует дополнительные ресурсы компа. **Оверклокеры** негодуз.
- Несмотря на то, что по собственной статистике Steam количество русскоязычных пользователей уступает лишь количеству англоязычных, большинство игр не локализованы, и даже если есть локализованная retail-версия, это совсем не значит что на Steam'e будет иметься локализация. Если игра или локализация выпущены в 1С, то либо локализации не будет, либо обладателям IP из СНГ будет продана особая версия, содержащая урезанный список языков и без техподдержки (**Fallout: New Vegas**). Несмотря на это, для многих игр в сообществах выкладываются внешние русификаторы. Единственный минус использования таких модификаций — при обновлении и/или переустановке игры (и проверке игры на целостность) все локализации выпиливаются **KEM**, и их надо ставить заново.
- Шапкобежные промо-акции.
- Фичи, вроде «Сообщество», «Рекомендации», «Друзья», которые весьма удивляют анона, желающего просто поиграть в игру, а получающего сраную соцсеть у себя в уютной менюшке. Правда, разобравшись в настройках, эти пункты из меню можно невозбранно выпилить.
- Несколько параноидальная безопасность на внутренней торговой площадке. Если вы поменяли пароль или вошли с другого компьютера, или внесли на кошелек steam деньги из другого источника, то все функции торговой площадки блокируются на неделю.
- Буржуищина и деньгопросизм (и вытекающий отсюда фишинг и всевозможное наебалово), возведенные в ранг закона.б.
- Очень немало хороших самих по себе игр в Steam настолько убоишно портированы, что лучше если и покупать их, то со скидкой от 70% и в комплектах. Отсутствие русификации от Акеллы/Нового диска/1С, отсутствие аддонов типа Legends of Aranna/Broken World в играх Dungeon Siege, не последние патчи игр в самом Steam, вырезанный мультиплеер при доступности серверов, неудобно настроенный DosBox, неверное разрешение экрана без возможности легкой смены — всё это, в принципе, лечится с помощью сторонних файлов и лаунчеров, совместимых со Steam (гугл в помощь), только эти операции приходится делать каждому юзеру, и занимают они немало времени. Примеры таких игр — **Blood**, **Dungeon Siege 1/2**, **Sacred 1/2**...
- Чуть ли не самый значимый недостаток: Steam не позволяет интеграции с розничной продажей (если игра на диске не интегрирована со Steam, но есть в нём) и другими цифровыми платформами. На практике это означает, что если вы купили лицензионный диск той же Sacred, у вас не будет никакой возможности добавить её в библиотеку игр Steam для выбора другой локализации и т. п., хоть трижды лицензионный ключ игры, и юзеру придётся покупать версию в Steam отдельно. Пожалуй, единственное исключение — при покупке первого **Ведьмака** в Steam вам выдают бесплатный ключ в GOG, ибо одна компания-владелец прав. UPD да и **Сталкер** тоже к этому относится.
- https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=3330-IAGK-7663&l=
- Принуждение к использованию собственного аутентификатора для подтверждения входа. Можно, конечно, им и не пользоваться, но тогда все манипуляции с инвентарём (и ещё несколько мелочей) будут растянуты по срокам до 2 недель.



Служба техподдержки.

Steam приближает вендекапец

Стим планомерно приближает виндокапец, выпустившись в 2010 под Макама, а в ноябре 2012 года Steam таки вышел под **линуксом!** Как и ожидалось спустя некоторое время, в январе 2013-го время они запилили Counter-Strike 1.6, а днем позже и саму Half-Life. На данный момент портированы большинство AAA-игр и куча винрарных хуинди, в том числе — Don't Starve и **World of Goo**.

К концу 2014-го счётчик игр в Steam, имеющей GNU/Linux-версию перевалил за 1600 штук. Плюс к некоторым играм есть DLC и часть выходит по программе раннего доступа. На данный момент есть представители почти всех жанров, включая тактические и стратегические TBS, RTS, экономические стратегии, YOBA-FPS, авиа и космосимуляторы, и даже башенки и полноценные рогаики, спортивные симуляторы. Хуже представлены YOBA-покатушки, ждём-с **Project CARS**. На сайте CRYTEK появилась **вакансия** Linux-программиста, который произвел портирование движка CryENGINE, так что «Far Cry с Крузисом под линью» перестал быть петросьянской шуткой, многие считают, что едва ли не основная заслуга здесь именно сабжа. В начале ноября 2014 года в стиме без помпы и шума внезапно релизнулась под линух первая YOBA-ММО — **War Thunder**. Так что в перспективе ожидается еще много чего вкусного — запасаемся попкорном.

ЧСХ, сама компания Valve на своем сайте steampowered.com в главном меню сделала отдельный пункт LINUX. Алсо, на странице скачивания steam клиента они агитируют попробовать убунту: Not running on Linux yet? Grab Ubuntu 12.04 LTS, что как бы намекает.

По информации из интервью Габена можно понять, что вендекапец они будут приближать целенаправленно, ибо Linux хотят использовать как ОСь по умолчанию для своей **будущей убер-соснули**, интересной во многом **своей открытостью**.

Теперь, в преддверие выхода собственной консоли **Steam Machines** (в девичестве SteamBox), Valve выпустили **собственный Linux-дистрибутив** под названием **SteamOS**, на базе Debian'a, который и будет обитать на приставке, и который можно будет невозбранно бесплатно **запилить** на десктоп или ноутбук. По всей видимости, можно ожидать, что количество игр под Линукс теперь будет расти. А для многих рядовых анонимусов именно игры — основной фактор нахождения **дефолт-ОС** на домашнем компе. Кроме лени и **синдрома утёнка**, конечно.

Так или иначе — о планах поддержки GNU/Linux вообще и SteamOS в частности (или хотя бы о интересе к сабжу) заявили разработчики ряда крупных проектов, среди которых DICE, **Creative Assembly**, **Project RED** и **ряд других**

Как результат, из 201 игры, находящейся в разработке в стиме, 86 будут доступны и под Макама, а 60 под Линуксом! Предоставление площадки распространения игр делает SteamOS самостоятельной игровой платформой. Очевидной первичной целью будет выравнивание количества игр под Линукс и Мак.

Только вот один хуй: по сути, SteamOS — **ещё одна сборка на основе Ubuntu**, только **е-блекджеком и шлюхами** с возможностью играть в видеоигры только через Steam. По сути, система является исключительно игровой и не разрешает делать что-либо ещё, кроме как поигрывать в игрушечки да сидеть на уютеньком Steam. Спрашивается: нахуя вам такая операционная система, запрещающая стандартные вещи для обычного компьютера типа редактирования документов, веб-сёрфинга, работы с программами и т. д.? Однако, **ниня** школьники хавают.

Steamplay. Летом 2018 Valve **обновила** систему Steamplay (доступ к версии игр для разных платформ) добавив Proton - форк **Wine** с поддержкой Steamworks и другими улучшениями. Главное предназначение системы в возможности запустить игры без Linux версий в нативном клиенте Steam без лишнего пердолинга. Также Steamplay позволяет выбрать другой инструмент совместимости (например Lutris).

Steam Translation Server

Сервер переводов. Волонтеры-переводчики помогают Valve переводить как Steam, так и все созданные Valve игры. Что характерно, вносить изменения можно в перевод не только тех игр которые еще находятся в разработке, но даже и в старые вроде той же халвы.

Работает оно так:

1. Пользователь создает аккаунт в Steam
2. Идет на translation.steampowered.com под тем же логином
3. Заявляет, что желает быть переводчиком

Steam In Home Game Streaming Explained & Tested
А так можно играть на GNU/Linux'e во всё подряд, пока разработка нативных игр не стала нормой.

Девайсы от Steam

- Получает тестовое задание, обычно перевод чего-то, что еще не было переведено Drakensang: The River of Time
- По факту сдачи, результат рассматривается модером того языка на который подана заявка
- Принимается или не принимается
- Утверждается языковым админом, сотрудником Valve знающим данный язык
- Можно грабить корованы переводить
- Что ты будешь получать за свои переводы? — **Н-И-Ч-Е-Г-О**, кроме значка переводчика

Что интересно, нормальных переводчиков туда не приглашают, но школьников с манией величия и хуёвым знанием иностранных языков — ещё как. В результате видим переведённые промтом страницы в магазине, от которых хочется плакать кровавыми слезами. Но редакции виднее, а начальству похуй: оно не знает русского языка.

Обзоры игр

Где-то в ноябре 2013-го вальвы дали возможность своим юзерам делать обзоры игр, и эти обзоры плюсовать/минусовать. Теперь любой школьник может почувствовать себя великим обзорщиком и накатать кучи абзацев о том понравилась ему или не понравилась игра. Но увы, 95% обзоров в русском сообществе составляют вытеры аля «КРУТАЯ ИГРА ВСЕМ САВЕТУЮ!!!»/ИГРА ХУЙНЯ НЕ КАЧАЙТЕ ПОСОНЫ» либо вообще не относящееся к обзору говно типа «где русек????» или «У МИНЯ НИ ЗАПУСКАЕТСЯ ПАМАГИТЕ ПЛИЗ!!!». Хорошие обзоры попадаются, но увидеть их на странице самой игры в магазине можно нечасто. Некоторые юзеры высказывают мысль о том, что неплохо добавить опцию нейтральной оценки мол ни туда и ни сюда. Вольво послушались и сделали. Почти. Запилили оценку «Funny», так как множество обзоров нынче выполняются в юмористической манере.

Конкуренты и аналоги Стива

Говорить, что Steam совсем не имеет конкурентов — не очень точно. Но до сих пор нет ни одного полноценного сервиса, способного победиться с Вольво за значительную долю пирога из геймеров.

Вот некоторые из них:

- Desura** — один из первых сервисов, попытавшихся сделать свой Steam с азартными играми и куртизанками в 2009 году. Был уважаем пингвинятами за то, что выпустил клиент для GNU/Linux. Конкуренции составить не смог, ибо всегда отставал и по сей день выглядит как Steam из прошлого, после релиза GNU/Linux-версии Steam Desura лишилась существенной части аудитории. Это, а так же политика конторы, пропускающей в магазин всевозможный шлак почти без фильтрации привела к тому, что в 2015-м пошли слухи о банкротстве конторы.
- itch.io** — новооткрывшийся в 2013 году сайт для любителей инди, который в этом качестве в разы удобнее Steam'a. Есть и ещё одно его подобие.
- Uplay** — своя система дистрибуции от Ubisoft, 2009-го г.р. Похож на Origin, но Юбики, в отличие от EA, не стали ссориться с Valve и продолжают использовать две площадки. При этом работает такой союз своеобразно: при запуске купленной в Steam игры открывается окно логина в Uplay с обязательной активацией там ключа от игры и запуском сначала Uplay, а уже из его интерфейса — какого-нибудь **Assassin's Creed**. Из минусов такого подхода можно отметить никакую интеграцию с сервисами Steam, в частности, набитые в Uplay-играх ачивки в Стиве не отображаются совсем, что здорово бьёт по фаллометрии, которая у пароваркофагов развита куда сильнее. Из плюсов — Юбики имеют больше простора для своих фишек, чем активно пользуются. Например, за получение тех же ачивок пользователь получает некие **Upoints**, которые впоследствии можно потратить на внутрисервисную ерунду и мелкие бонусы, начиная с обоев и скинов и заканчивая DLC и скидкой на новые игры. Поддержка модов — не в этой жизни (не удивляйтесь если **за выкладывание модов вас забанят**). Как и все продукты Ubisoft, Uplay отличается глюкавостью.
- EA Origin** — в 2010-2011-х гг. крупный издатель Electronic Arts (EA) сначала решил, что ему позарез нужна собственная система дистрибуции, а вскоре и вовсе поцапался с Вентилями. Говорят, камнем преткновения стал отказ Valve от просьбы ввести функционал вроде покупки DLC из интерфейса игры с кошелька системы или чего-то такого, что било по любимому способу EA выкачивания денег из игроков — впариванию дополнительных фишек на суммы, значительно превышающие стоимость игры. С момента разрыва отношений в Steam перестали появляться новые игры, издаваемые EA — Titanfall, поздние **Crysis**, **Dead Space**, **Battlefield**, **Mass Effect**, **Sims** и ряд других. Некоторые пользователи этого даже не заметили, некоторые стали пользоваться двумя системами. На сегодня Origin можно считать одним из самых успешных аналогов Steam, но ни в коем случае не конкурентом (если только не отказываться от массы всевозможных игр в пользу богатого, но ограниченно набора игр EA). Из интересного — старые игры, издаваемые EA, не исчезли из Steam, и сегодня можно купить, скажем, первый **Crysis**, а до кучи — применить его ключ в Origin и получить экземпляр игры ещё и там (*спойлер*: проверено в 2014-м, маловероятно, что что-то изменилось).
- GOG.com**, принадлежащий пшекам из **CD Projekt**. Изначально сервис делался для того, чтобы нажиться на ностальгирующих **алтфаках**, и GOG расширялся как Good Old Games, отсюда и ассортимент, состоящий на тот момент из нескольких десятков олдфовинов уровня **Dungeon Keeper**, **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment**, отсутствие **DeRьMa** (ну и правильно — зачем оно нужно для всякого старья 80-90-х гг.), и ряд других особенностей. В тот период времени главное, что делали авторы — находили нынешних правообладателей, договаривались с ними и пилили установщики. Утверждали, что игра подпиливалась так, чтобы идти на «современных системах» без ошибок (**Carmageddon** пришлось подпилить аж чуть ли не месяц ввиду анальной несовместимости и нежелания нормально пахать на Win/Lin/Mac, но таки исправили: 30 FPS в **3dfx** со всеми цветами, ну разве что от первого лица частота падает до 10-20 кадров).

(Дальше про GOG)

Позже пшки поняли, что на одном старье выехать не получится, и начали продавать свежие игры, как **YOBA**'нутые, так и не очень (Saints Row: The Third, **Metro**, **Shadow Warrior**, Divinity: Original Sin, Dying Light). Первой ласточкой стали второй и третий Вельмак, что вполне логично, ибо они разрабатывались студией владельцев сервиса. При этом GOG'овцы первыми из относительно массовых продавцов заявили, что будут продавать игры только и исключительно без DRM, и никаким ограничений типа анальной зависимости купленной игры от запущенного клиента у них никогда не будет. Плюсы этого подхода очевидны: с одной стороны, игру утаскивают на торренты в первый же час после релиза (даже взламывать ничего не надо). С другой стороны, те же модные YOBA со всякими зашифтами попадают туда же в кратчайшие сроки после, а то и **задолго до**, выхода. Не выгоднее ли сэкономить на защите, которую всё равно сломают? Ведь те люди, которые хотят покупать нужные им игры, купят и так (пусть и ради плюшек от сервиса), а нищобродов и идейных пиратов всё равно не заставишь.

В январе 2016 ввели аналог Early Access под названием **Игры в разработке (Games in Development)**.

Также в GOG в русскоязычном сегменте поддержки отметился бывший сотрудник **Игромании**, **Playground** и кучи других отечественных игрожурских вебсайтов **Георгий Курган-Ишмуратов**, хорошо знакомый тамошним обитателям. Увы, летом 2016 года ушёл на **Игры@Mail.ru**, где продолжил писать **хорошие, годные** обзоры. Несмотря на всё вышеперечисленное, есть, конечно же, и минусы. Против GOG'a играет та же политика DRM-free. Сказывается косность мышления крупных издателей, которые не понесут свои YOBA, пока не увидят веских преимуществ, в сервис, из которого они сразу же попадут на торрент-трекеры. **Учитывая качество большинства этих ваших современных YOB'ушек**, не особо-то оно и надо. А по поводу исключений из правил GOG почти всегда договорится с нужными людьми (пусть и не сразу).

Есть ещё одно неприятное явление в GOG, которое стоит упомянуть: передача прав на продажу игр от одного издателя другому. Нежданно-негаданно игрушка вдруг пропадает из магазина, или же нужный вам **Fallout** по той же причине туда не доходит (см. выше). Спустя некоторое время она снова появится в магазине, но уже от другого издателя, и, казалось бы, всё устаканивается, но нет. В одних новых версиях пропадают совместимости с Linux и OS X, у других пропадают региональные цены, из-за чего два **Doom'a** или **Fallout'a** будут стоить 1200 рублей, а **Quake III** — все 1500 (таки спустя полгода сбросили цену до 1000), хотя новый Morrowind продаётся по адекватной цене. **Спасибо нашей любимой Беседе за это**. Зато GOG сам оповещает об удалении игры из магазина, делая либо 90-95% скидку (!), либо и вовсе раздавая её бесплатно (**все части Fallout раздавались в GOG бесплатно в 2013 году!!!одиндин**)



Тот самый Пистон, который мог бы стать Steam Box

Тот самый Пистон, который мог бы стать Steam Box



Steam контроллер...

Steam контроллер...



...и его истинное предназначение

...и его истинное предназначение



От поддержки XInput решили всё-таки не отказываться

От поддержкой XInput решили всё-таки не отказываться



Ну и сложно не отметить многообещающее, но таки просранное начинание под названием **GOG Galaxy** — клиент, в котором планировалось записать всё, что может делать клиент Steam — учёт времени в игре, ачивки, поиск пати, чаты и т. п. При том клиент полностью опциональный, то есть купленные игры можно **просто взять и скачать** с сайта на флешку, после чего спокойно их установить и поиграть без клиента и даже без интернета — в глухой тайге, на полюсе или в **Vault13** в разгар ядерной зимы. Увы, из всего длинного списка фиш до сих пор мало что сделано.

Очередным обосрамсом обернулся и **GOG Connect**, обещавший импортировать купленных игорей из Steam в GOG. При условии, что они есть у Гоги в магазине, конечно же. Да только вот не все разом, а по несколько штук, во время соответствующей рекламной акции на них. А акция такая была всего одна — в момент запуска сервиса. Ии... с тех пор тишина. UPD: в апреле 2017 во время стимовской раздачи Saints Row 2 таки сделали возможность импортировать игру на GOG, да ещё и в подарок давали остальные части игры.

Да и качество техподдержки ныне как-то сильно подупало: не работает у тебя, дорогой покупатель, Commandos в Десятке — переименовывай, дабы заработал встроенный в Венду костыль, comandos.exe в comandos.exe сам. Гоге это сделать тяжело — руки отвалятся, вай. Однако, со временем таки делают патчи как на сайте ссылками для скачивания, так и в Galaxy. Причём изменения могут быть как не особо значительными вроде переименовывания файла в папке, так и гигантские **5-10 гигабайтные патчи с новыми текстурами и озвучкой**.

Дизайн сайта GOG, кстати говоря, напоминает XBL с его расцветастыми страницами, картинками и шрифтами, в отличие от Steam, больше похожего на PSN своим мрачным тёмным оттенком.

- **Epic Games Store** - появился в декабре 2018 с замахом на звание конкурента steam. В течении всего 2019 года каждые 2 недели будут давать бесплатную игру. Заставляет фанатов стима срать кирпичами, так как проводит политику скупки эксклюзивов. Сонибои же его ненавидят за то, что всё интерактивное кино с их мыловарни успешно вышло в EGS. Делался с закосом на элитарность в отборе игр и поворотом лицом в сторону разработчиков. Закономерно повернулся жопой к пользователю - функционал сильно уступает стимовскому. Подавляющую часть выручки делает на эпиковском же эксклюзиве - Fortnite.

В некотором смысле аналогами, а то и конкурентами Стива можно считать другие системы, которые можно поделить на два основных типа:

Первые — встроенные в ОС магазины. Наиболее примечателен среди них AppStore, встроенный в OS X, и его аналоги — Xbox Live, PSN, Google Play, Ubuntu Software Center и им подобное. Фишек у них обычно чуть (иногда компенсируется другими моментами), но есть огромное преимущество — такие системы всегда под рукой, часто их даже не надо устанавливать и они могут не требовать отдельной регистрации.

Вторые — это либо мелкие площадки типа **Battle.Net**, который даже и не пытается позиционироваться как аналог Стива и предлагает только продукцию самой же Метелицы, и всякие **Humble Store**, **Indiegala Store**, **GamersGate**, **Bundle Stars**, в которых часто продают бандлы с мелкими и/или индюшными играми. Помимо них там бывают и игры, «продающиеся» в виде ключа для Steam или иного сервиса, но очень многое доступно и без DRM, так что тут часто трудно сказать, являются ли эти платформы самостоятельными игроками. Некоторые имеют забавные фишки, так, например, в хамбле есть необычный вариант платформы — **Humble Play**, который позволяет купив, скажем, **FTL**, играть в него даже не скачивая, прямо через браузер (поддерживаются Firefox и Chrome).

Интересные личности в Steam

- **Aalien** в стиме
- Сам Гейб Ньюэлл в стиме. **Инвентарь** в Team Fortress 2 доставляет.
- **Notch** в стиме
- **Номад** в стиме
- **Zombiek** в стиме

Ссылки

- **Основной сайт сабжа**
- **SteamGifts** — онлайн лотерея стимовых игр.
- **Калькулятор стоимости стим-аккаунта** — для удобства фаллометрии.
- **IWBDN.COM** — статус серверов Steam и игр от VALVE
- **steamdb.info** — база данных игр на стиме. Есть калькулятор стоимости аккаунта с очень красноречивым названием кнопки «посчитать» («Нажмите, чтобы разочароваться в собственной жизни»)
- **Статистика конфигураций ПК пользователей Стива** — добровольно собираемая статистика, позволяющая прикинуть что сейчас попово.
- **Steam Achievement Manager** — замучились зарабатывать пару дебильных ачивок для «идеальной игры»? Не беда, скачивайте и проставьте пару галочек дабы прослыть задротом (не банят).
- **(Анти)фанатский FAQ по Стив** — много разной полезной триви.
- **Официальный топик SteamLite** — Клиент без графической оболочки.
- **Официальный топик GreenLuma** — **Лекарство** для запуска игр из-под клиента, не имея лицензии на учетной записи.

Примечания

- ↑ Слева направо: Sir Roderick Bodkin, Tappet, Cyl.
- ↑ Но, избебнувшись, можно — один логинится, нажимает «Автономный режим», логинится второй, снова жмет «Автономный режим», третий...
- ↑ До обновления лета 2014 года поддерживал гораздо больше игр. Хотя достижения многих игр, особенно платных, можно разблокировать только при их наличии.
- ↑ Немного инфы от анона: Был замечен рабочий лвл-хак на Call Of Duty: Black Ops 2 на пиндосских сайтах, за который не бананили. Ныне вроде выпилен.
- ↑ Например Half-Life 2, у которой всё, кроме звуков, обновили до последней версии Episode Two, заставив не имеющих Orange Box фактически перекачать игру заново.



Пиратство

1C Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoName One Piece P2P Rapidshare RGHost Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Vapez Горбушка Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.net Компьютерные пираты Копираст Копирач Кракер инета Кулацкер Либрусек Линукс Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации Русский щит Сомалийские пираты Таблэтка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка Яблочник



Software

12309 1C 3DS MAX 8-bit Ache666 Alt+F4 Android BonziBuddy BrainFuck BSOD C++ Chaos Constructions Cookies Copyright Ctrl+Alt+Del Denuvo DOS DRM Embrace, extend and extinguish FL Studio Flash FreeBSD GIMP GNU Emacs Google Google Earth I2P Internet Explorer Java Lolifox LovinGOD Low Orbit Ion Cannon Me MediaGet MenuetOS Microsoft Miranda Movie Maker MS Paint Open source Opera PowerPoint PunkBuster QIP Quit ReactOS Rm -rf SAP SecuROM Sheep.exe Skype StarForce Steam T9 Tor Vi Windows Windows 7 Windows Phone 7 Windows Phone 8 Windows Vista Wine Winlogon.exe Wishmaster Word ^N ^W Автоответчик Антивирус Ассемблер Баг Билл Гейтс и Стив Джобс Блокнот Бот Ботнет Браузер Vapez Винлок Вирусная сцена Генерал Фейлор Глюк Гуй Даунгрейд Демосцена Джоэл Спольски Донат Защита от дурака Звонилка Иксораги Копи Митинг Книжкино пишущий Космос Космополитики Лепешки Петрович Пинксофт



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 Crysis 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

[ae:Steam en.w:Steam \(software\) w:Steam](#)