

StarForce — Lurkmore



ACHTUNG! Опасно для моска!

Министерство здравоохранения Луркмора предупреждает: вдумчивое чтение нижеследующего текста способно нанести непоправимый ущерб рассудку. Вас предупреждали.



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.

StarForce (надм. *ЗвездаСила*) — **б-гомерзкая** система защиты программного обеспечения — как правило, компьютерных игр, а теперь и электронных документов — от незаконного копирования и распространения. ИЧСХ, выпускается **отечественным производителем Protection Technology**. Снискала бешеную любовь издателей компьютерных игр и лютую ненависть у **небыдла**.

Стоит заметить, что в начале своего существования механизм защиты Starforce был несколько **брутален и бессердечен**, поэтому были мнения, что на западе система использоваться не могла, ибо нарушала целую пачку законов (!) и прав потребителей. Однако до 2009 года было продано 60 000 000 лицензий по всему миру. **Такие дела**.

Причины для ненависти

По сути Старфорс ничем не отличается от других способов защиты. Ключ? Ну так во всех мультиплеерных играх есть CD-key. Требование наличия диска в приводе? В тех же самых **консолях** иначе и нельзя. Но Старфорс отличился реализацией всего этого. То есть сделано оно через жопу и глючит.

К примеру, Старфорс может запросто не опознать свой собственный диск. Причина в том, что любой диск со временем изнашивается. Для обычного диска это небольшая проблема, но вот для Старфорса, жёстко привязанного к физическим параметрам диска, это критично. Цинизм ситуации в том, что Старфорс требует постоянного наличия диска в приводе, а от этого диск изнашивается гораздо быстрее.

Раньше ключ защиты печатался на самом диске, который, по логике, во время запуска должен находиться в приводе.

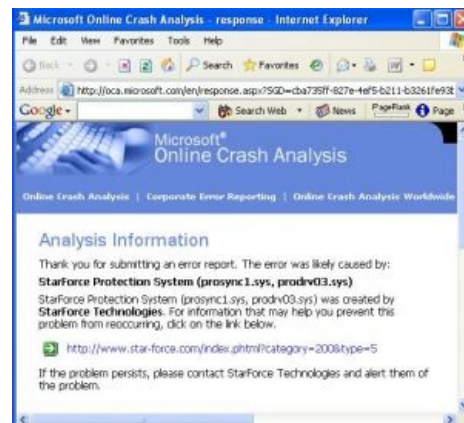
Также, ранние версии Старфорса (версии 3.x) устанавливали собственный драйвер для привода, предназначенный для защиты от эмуляторов. Этот драйвер устанавливался скрытно и не удалялся после деинсталляции игры. Всё бы ничего, но местами он очень хреново работал (вплоть до того, что мог просто не распознать IDE'шный привод), и могло так получиться, что после сноса Старфорса (для этого нужно было качать фирменную утилиту, ведь после деинсталляции игры Старфорс никуда не исчезал) привод терял свою функциональность^[1].

У Старфорса любых версий случается несовместимость защиты с конкретным софтом, драйверами и операционной системой, что часто приводит к **BSOD**. В частности, под Вистой^[2] и XP он безобразно глючит. Более того: одна из старых версий Старфорса (все та же 3.x) обладала уязвимостью, позволяющей запустить любой пользовательский код с привилегиями ядра системы^[3]. В новых версиях такого бага нет, но вот загвоздка: заставить игру использовать другую версию Старфорса, отличную от той, с которой она поставлялась, не представляется возможным.

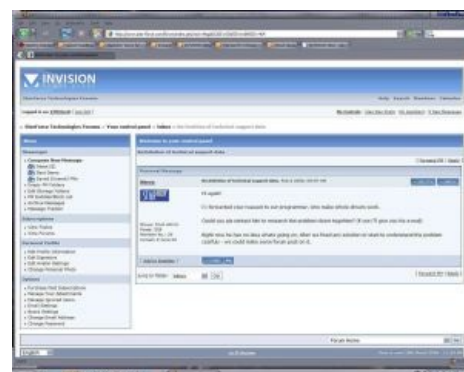
Наблюдались и падения производительности системы. Для своей работы Старфорс использует несколько ресурсоемких решений, таких как создание зашифрованной виртуальной файловой системы для ресурсов защищаемого приложения и использование



Логотип StarForce.
HATENATENATE1!!!111



Винда признает, что во всем виноват **Старфорс**



Мнение Старфорса по поводу скопления глюков, обнаруженных в версии 3.x. **GN** негодуэ!

собственной виртуальной машины для модулей защиты, скомпилированных в **промежуточном коде**. Как уже было сказано, Старфорс может не опознать родной диск, если тот изношен. В старых версиях Старфорса (опять эта злоебучая 3.x) такая неприятность могла обернуться дополнительной проблемой для IDE'шных приводов: каждая проваленная попытка распознать диск на уровне ОС воспринималась как ошибка чтения, а виндовый драйвер IDE'шных приводов устроен таким образом, чтобы при многократном возникновении таких ошибок постепенно понижать скорость обмена данными между оперативкой и приводом с **UDMA133** вплоть до древнего **PIO** (**по слухам**, некоторые современные приводы уже не знают про PIO и от насильственного использования их в таком режиме могут даже подохнуть). Причем это изменение скорости будет перманентным: пока пользователь сам в диспетчере устройств не вернет все на место, приводы так и будут продолжать **слоупочить**.

Ну и напоследок ещё весёлая информация. Часть заводов вообще не проводит валидацию выпущенных дисков, другие проводят лишь выборочную валидацию из партии (дополнительный технологический процесс, дополнительные затраты!). В итоге можно потратить кучу нажитых непосильным трудом денег, приобретя кусочек пластмассы в красивой упаковке, который *в принципе и не обязан работать*.

Старфорс и игрожур

Хорошим тоном в игрожуре считается ругать этот ваш Старфорс. Причём в выражениях журналюги редко стесняются. Ежели релиз очередной игрушки защищён этой мерзостью, то автор обзора не преминет об этом упомянуть и не забудет добавить, что Старфорс — говно.

Оглянувшись напоследок на ту часть КРИ-Космоса, что, по идее, должна была стать самым главным кладезем информации и фотографий, замечаем ютящийся в уголке стенд разработчиков StarForce. Напустив на себя гневный вид, бежим к ним, стучим кулаком по столу, вопрошая доколе будет твориться «защитный» произвол. Испуганный пиарщик — видать были уже посетители до нас — быстро-быстро начинает говорить о том, что разработана принципиально новая версия Старфорса, которая: а) избавит игроков от обязательной установки драйверов защиты и столь же обязательной перезагрузки после, б) вводит в обиход пользователей лицензионных дисков словосочетание «резервное копирование». На последнем стоит остановиться подробнее — оказывается, все игропродукты, защищенные Старфорсом (версии не ниже 5.5), будут запускаться и без диска в приводе — главное, после инсталляции зарегистрировать игру на сайте StarForce — уникальный серийный номер диска пройдет проверку, а в реестре сохранится информация об онлайн-активации. После этих недолгих манипуляций (по утверждениям PR-менеджера компании StarForce Technologies все это занимает секунд двадцать) диск становится совершенно не нужен. Его можно, скажем, отдать другу, не имеющему подключения к интернету, ведь игру с диска-то без онлайн-регистрации никто не отменял).

— КРКИ 2008

Старфорс наносит ответный удар

Видимо, львиная доля прибыли Старфорса уходит на зарплату **PR-менеджерам**, которые отстаивают честь своего высера. Стрелку обвинения в том, что Старфорс без ведома ставит дрова, а потом их за собой не чистит, фирма переводит на злых издателей, страдающих **копирастией** головного мозга с примесью криворукости:

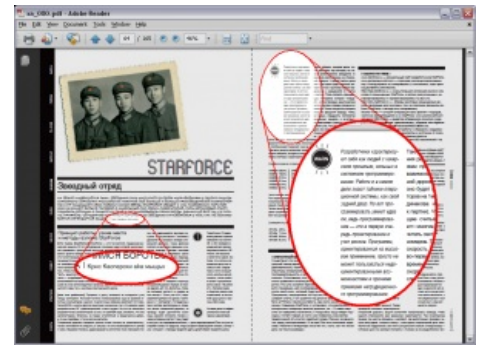
После имплементирования защиты StarForce в тот или иной программный комплекс. Защита **становится** частью защищенной программы. Тут мы даже можем вернуться к предупреждению об установке драйверов в систему. У нас в мануале черным по белому написано (с примерами) — как легко и просто с помощью 2-ух строчек кода устанавливать драйвера защиты в систему в момент инсталляции игры, и как с помощью, опять же таки, 2-ух строчек кода удалять их вместе с деинсталляцией игры. Однако! Никто, ни один издатель ни разу не воспользовался этой задокументированной возможностью защиты StarForce.

Так возвращаясь к легальности защиты — нас страшат юридическими последствиями — бесполезно — все вопросы к издателю.

— Представитель Старфорс участвует в сраче на форуме THG

То есть, выпуск официального патча, отвязывающего игру от Старфорса, после спада продаж игры, тоже полностью возложен на плечи издателя. Ради того, чтобы отвязаться от обвинений в порче железа и установке **троянов**, PR-менеджеры проявляют чудеса изобретательности:

(перевод)



Мнение журнала **Ксакеп** (№ 080) по поводу Старфорса

StarForce сама, конечно, не подтверждает случаев порчи дисководов из-за работы своей защиты. Более того, 31 Января 2006 года закончился срок подачи заявок на конкурс с призовым фондом в \$10000. По условиям конкурса каждый желающий мог приехать в офис компании со своим оборудованием и наглядно показать как программа портит CD-привод. На конкурс не было подано ни одной заявки, так что можно считать, что реальных доказательств практически нет. Более того, вскоре после [инцидента с Sony](#) одно авторитетное online издание попросило [Марка Руссиновича](#) «разобраться» со StarForce на предмет присутствия root-kits или других вредоносных объектов в защите. После подробного изучения защиты от копирования, устанавливаемой StarForce, Марк пришел к выводу, что StarForce не содержит никаких вредоносных элементов.

— [Новости Хакер Онлайн](#)

Если у геймеров возникают проблемы совместимости или прочие жалобы, то стрелки уже переводят на них самих:

По нашим исследованиям, те пользователи, которые встречались с проблемами совместимости, на самом деле являются начинающими хакерами, пытающимися обойти нашу систему защиты.

— [Спасенный пружинк](#)

Справедливости ради, надо сказать, что приведенная цитата датирована 2005 годом, и с тех пор, под [довлением](#) общественности, мнение Старфорса изменилось. Теперь у них такой универсальный ответ: «*Воспользуйтесь официальной утилитой для удаления StarForce с Вашего компьютера. Да, игры, использующие StarForce, перестанут работать, зато проблем больше не будет*». Вывод: Старфорс смотрит на потребителей лицензионной продукции [как на говно](#). Взаимно, хоть и поделом.

Ломать — не строить

В отличие от других систем, Старфорс постоянно обновляется вместе с патчами к продуктам, которые она защищает, что делает виртуально невозможным разработать универсальное средство её обхода. Но любую защиту можно взломать, и Старфорс не исключение. Впрочем защита гарантируется на определённое время (как правило, на пик продаж; их гордость — [Splinter Cell: Chaos Theory](#), продержавшийся [больше года](#)), а дальше разработчики защиты умывают руки.

Причём сами разработчики рекомендуют издателю со временем выпускать патч для полного снятия защиты с лицензионных дисков. Но на практике никто и никогда не подумал озаботиться этим за рядом исключений: православная Katauri запилила патч 1.7 для своей «King's Bounty: Легенда о рыцаре», в который была включена данная фишка, сюда же Ил-2 Штурмовик, Космические рейнджеры, Механоиды и ХЗ. Также добрая традиция срезать патчами защиту от копирования на своих тактических шутерах есть у легендарной чешской конторы Bohemia Interactive. Шведские стратегостроители Paradox Interactive тоже большие любители к моменту окончательного допиливания напильником своих творений (или близкому к таковому) убирать из них необходимость сообщения с диском, физически лежащим в приводе (да-да, на некоторых продуктах парадоксов можно было наблюдать и сабж, но чаще встречается просто отсылка к инфе на диске). То есть издатель пытается урвать максимальную прибыль до того, как защиту взломают и игра разойдётся в пиратских копиях на [торрент-трекерах](#) или даже в продажах, идущих мимо кармана издателя, а вот на честного добропорядочного пользователя, приобретшего лицензионную игру, им как бы насрать. [Sad but true...](#)



[Виртуальная машина](#) в протекторах — на сегодняшний день уже fail!

Всё это привело к тому, что даже самый сознательный сторонник лицензионного программного обеспечения может отказаться от покупки одного, всего лишь узрев на коробке заветный логотип. Ибо никому не хочется приобрести себе геморрой за свои же собственные деньги.

Кроме того, [таблэтками](#) пользуются не только любители халявы, но и счастливые обладатели лицензионных игр, ибо пользоваться этой дрянью весьма неудобно. Например, купленная за твои же деньги игра не запустится вообще, отмазываясь тем, что когда-то где-то здесь у тебя проживал нагадивший в реестре Daemon Tools.

Анонимус vs Старфорс

История противостояния "геймеры" VS "Старфорс" ведётся аж с 30 ноября 1998 года (день основания компании Protection Technology, совпадающий с международным днем защиты информации). Тут можно сразу разделить геймеров на три лагеря:

1. Первый лагерь, состоящий из любителей перекачать новехонький [девятнадцатилетний нетронутый](#) образ только что вышедшей игры у друга или из интернетов.

- Второй лагерь, в который входят принципиальные нелюбители старфорсоподобных защит, считающие, что это все ущемляет их права как пользователей и ваще наводит порчу на их компьютеры, и сочувствующие им пираты-антикопирасты.
- Третий лагерь. Латентные копирасты Пассивные задоры Те, кому Старфорс по барабану — как играли в лицензии, так и будут играть. Мы не будем про них рассказывать.

Несмотря на кажущуюся схожесть, между первыми двумя группами есть одно существенное отличие: первые пытаются не прибить Старфорс, а *обойти* его, тогда как вторые стремятся *искоренить* Старфорс из дистрибутива с игрой, чтобы он себя вообще никак не проявлял. Для **неискушенного** любителя **вареза** это означает, что он может либо запустить левую копию только что вышедшей игры сразу в момент ее выхода (или чуть ранее), наебав Старфорс, либо подождать n-ое количество дней и скачать ломаную версию игры без Старфорса в принципе.

Презумпция невиновности

Основными принципами проверки Старфорсом диска на его подлинность являются поиск на диске АТИР-информации (такая информация присутствует *только* на болванках) и сверка DPM-сигнатуры (эта сигнатура *уникальна* для партии заводских дисков и при копировании на болванку изменится). Если Старфорс находит АТИР-информацию, значит, игра на болванке — FAIL. Если Старфорс посчитал DPM-сигнатуру диска и нашел ее несоответствующей DPM-сигнатуре, прописанной в дистрибутиве с игрой, значит, игра записана на болванку — FAIL. Если Старфорс увидел, что вы запускаете игру с каких-то левых, неизвестных ему моделей приводов, значит, это эмулируемые приводы — FAIL.

Но: если в системе кроме этих левых приводов больше он приводов не видит, то тут вступает в силу презумпция невиновности — возможно, юзверь пользуется вполне нормальным приводом, просто Старфорс о нем не знает — WIN! То есть, отключив все физические приводы (ручками выдернув провода или воспользовавшись «StarFuck» или «StarForce Nightmare»^[4]) и оставив только виртуальные, мы приведем Старфорс к тому, что ему не останется ничего, кроме как использовать их. Ну а Alcohol 120% или Daemon Tools давно уже умеют так работать со Старфорсом (и другими подобными защитами), чтобы у него не возникало вопросов по поводу присутствия АТИР или совпадения DPM-сигнатуры. Правда, начиная с поздних версий 3.x Старфорс пытается распознать, запущены ли в системе эмуляционные программы: если выяснится, что они запущены, то Старфорс будет материться или вы получите BSOD при попытке запустить игру с виртуального диска — но существуют способы обходить эту проверку (к примеру, использование утилиты «AntiStarForce 5» или установка драйвера «FStarForce»^[5]).



Модифицированный IDE-шлейф для «горячего» выключения IDE-приводов

Старый Старфорс (3.x) не умеет искать АТИР-информацию на приводах, установленных на неизвестных ему моделях контроллеров (потому что Старфорс использует не виндовые дрова, а пытается работать с устройством напрямую через свои собственные) — опять презумпция невиновности, Старфорс полагает, что АТИР там нет — WIN! Алсо, можно заставить некоторые приводы не выдавать АТИР или использовать древние *не пишущие* приводы (такие про АТИР даже не знают) — WIN! Таким образом, у слоупоков, переписывающих скачанные образы на болванки, есть шанс обойти Старфорс, не выдав ему АТИР и сэмулировав RMPS (Recordable Media Physical Signature — DPM-сигнатура оригинального диска, прописанная на болванку, которая при эмуляции используется вместо действительной DPM-сигнатуры болванки). В совсем уж древних версиях Старфорса (1.x и 2.x) сверка DPM-сигнатуры была менее строгой и допускала некоторые несоответствия (в расчете на плохое качество привода) — **ВНЕЗАПНО**, чем дерьмовее был привод (а Старфорс перед проверкой тестил его на качество работы), тем больше был шанс, что Старфорс схавает болванку, так как изначально будет ожидать неполное совпадение DPM-сигнатуры. Обход Старфорса с использованием копии игры, переписанной на болванку, пожалуй, самый **матанистый** из способов: чтобы правильно сэмулировать RMPS (а эмулируется он тем же Алкоголем или ДемонТулзом) надо предотвратить прямой доступ Старфорса к приводу и каким-то образом заставить привод не выдать АТИР — для этого надо иметь прямые руки и **курить мануалы**^[6].



YOU FAIL!



Праведный гнев юзверя с форума «King's Bounty: Принцесса в доспехах».

Обход Старфорса тут обозначает то, что обозначает: сам Старфорс с игрой установится, дрова от него никуда не денутся, но он будет думать, что игра запускается с оригинального диска. Помимо этого не забудьте, что для игры с Старфорсом необходим серийник.

Старфорс не нужен

Ну тут все просто. Сидим на форумах, чятниках и ждем, пока не объявится NoCD к игре или пока на

торрентах не зарелизят вычленную от Старфорса версию игры. Достоинства, по сравнению с методами обхода Старфорса, просто ошеломляют — от пользователя требуется минимальное шевеление мозгами.

Некоторых **любителей халявы** этот метод не устраивает: они, видите ли, считают, что пропатченная версия игры уже **не торг**, так как уже не является оригинальной версией игры. Мало ли, что там злые пираты вырезали при патчехи. Надо сказать, что некоторая здравая логика здесь есть: при крякании игры есть шанс, что автор кряка схалтурил и кряк добавит багов в игру. К тому же, раньше, когда **интернет были медленные**, часто можно было встретить крякнутую версию игры с вырезанными ради экономии трафика видеороликами и прочей бижутерией. Но все же подобного рода заявления есть **чистый снобизм** — школите невдомек, что **оригинальная** версия игры, такая, какой ее видит разработчик, лишена всяких старфорсов и ей подобных, и только злой издатель заставляет разработов вделать в свой продукт эту б-гомерзкую zashity.

Еще одним способом не прибегать к услугам Старфорса является использование вполне легальных **систем онлайн дистрибуции контента**, таких как **Steam**, например. Конечно, никаких физических копий игры вы не получите, но зато Старфорса вы там точно не увидите. Хотя такие версии игр обладают своей защитой — для их запуска необходим сам клиент системы онлайн дистрибуции, и запустятся они только под тем аккаунтом, на котором куплены (перекачать игру под другой аккаунт просто так не получится, хотя Steam разрешил «делиться» играми с друзьями).

Онлайн-активация

Новейшая фишка Старфорса. При желании пользователя, тот может заюзать отдельный ключик для онлайн-регистрации, чтобы избавиться от проверки Старфорсом наличия оригинального диска с игрой в приводе. Эта фишка была невозбранно спижжена Старфорсом у своего конкурента **SecuROM** (который подглядел ее у сервисов онлайн-дистрибуции). Схема действия проста: вы даете Старфорсу такой ключик (уникальный для каждой копии игры), он лезет в инет, вносит этот ключик в базу данных и приписывает ему краткий обзор конфигурации вашего компьютера. То есть если конфигурация вашего компа сильно изменилась (или вы ноль-в-ноль скопировали установленную игру для вашей **тян**), то при запуске игры Старфорс вас пошлет. Если вы захотели установить эту же копию игры на другой компьютер — во время онлайн-регистрации Старфорс вас пошлет, ссылаясь на то, что такой ключик уже зарегистрирован. Чтобы использовать игру на другом компе, существует процедура отзыва регистрации.

В прошлом, не имея подлинного ключа, такую фишку обойти было достаточно сложно (но возможно — для серьезного профессионального софта такая примочка используется уже давно, и обходить ее, локально эмулируя работу веб-сервера компании производителя, также научились), поэтому проще было искоренить ее вместе со Старфорсом. В настоящее время существует **кейген** от TRiViUM для StarForce 5.X.

Старфорс и разработчики

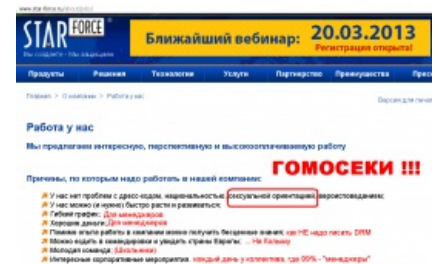
В любой игре содержится **over 9000** багов. Те из них, что были выявлены при тестировании, в нормальных конторах всё-таки правят, но какую-то часть багов (включая даже какие-то мемдемеджи) никто и никогда не увидит, потому что они гадят в никому не интересных местах адресного пространства и по какому-то счастливому стечению обстоятельств никогда никому не мешают. Их не замечает QA, их не видит никто из играющих, по сути можно считать, что их как бы нет...

Пока издатель не просит прикрутить Старфорс.

И тут выясняется удивительное — для сохранности издательского бабла доброму Старфорсу нужно шифровать данные, обфусцировать код и привносить в как следует отпрофайленную работу игры такой лютый пиздец, что ведущий программист начинает сидеть от ужаса. Раскладка по памяти меняется, время работы каждого куска кода меняется. Всплывает **100500** скрытых багов.

В первые годы шестивия Старфорса по стране **это** случалось всегда **ВНЕЗАПНО** (за пару недель до сдачи мастер-диска в печать, это в лучшем случае), что неминуемо приводило к высеру многих тонн кирпичей сначала в QA-отделе, а затем у всех разработчиков вверх по иерархии, до руководителя проекта включительно. Был стриминг данных с диска? Теперь он не успеваеет подгружать текстуры и музыку ни на одной машине, непонятно почему. Был очень индусский кусок кода, делающий что-то невнятное с указателями, который никто не мог понять, но который ускорял что-то в 10 раз? Теперь он не работает, и игра просто падает ещё до первого кадра.

Хорошо, если защиту давали прикрутить самому разработчику. Плохо, если этим занимался издатель. Когда у **Какеллы** горят сроки, а западная игра после инъекции Старфорса намертво отказывается работать, к процессу подключают специально обученных людей с установкой «нам похуй, что вы сделаете, просто заставьте её запуситься». Что получалось на выходе, всем известно. Зачастую некоторые издатели отказывались выпускать новые патчи к играм вовсе не из-за каких-то мифических проблем с локализацией, а просто потому, что в процессе защиты игра была доведена до состояния, когда уже непонятно, как сливать с ней код патча. Отака хуйня, малята.



Только **пидоры** идут работать в Protection Technology

Добрые и [улыбчивые](#) люди из отдела продаж Старфорса предлагают замечательное решение — сразу заключить контракт и начинать разрабатывать сразу с ним, с первого дня. Кто бы сомневался?

Старфорс это ворованный CD-Cops

«Ещё одно предположение, которое постепенно обретает почву правдивости, это то что уже давно компания Link Data Security выпускающая свой продукт CD-Cops на одной из своих страниц разместила сообщение о том, что появился клон их защиты в виде StarForce.

"*"In 2001 we received an email from a seemingly young poor programmer in Moscow that offered us help: "I am programmer from Russia/Moscow. My experience is about 5 years of programming/reverse engineering. I know C/C++/Asm. I can work in MSVC/Borland Builder(MFC/OWL)...I reverse your protection, and i know how to improve it to very cool level against cracking. I can write for yours company many good sources... "And, at the end, i hope you will understand me, as i want to work for yours company in Denmark." Probably a smart guy, but he overlooked the Message-ID and Content-ID having the domaine name <...@starforce>. These fields are hidden meta tags in the email used for identification purposes."*

Это сообщение находится там довольно давно, но я полагал, что это всего лишь маркетинговый ход направленный против конкуренции. Однако учитывая факт того, что защита StarForce повторяет в своих ранних версиях защиту Cd-Cops и учитывая тот факт, что команда StarForce не побрезговала реверсировать ядро операционной системы Microsoft, а иначе попросту нельзя было бы осуществить модифицирование ядра, то предполагаемая кража кода у фирмы CD-Cops вполне могла иметь место. Ввиду всех этих негативных моментов фразы о ПИРАТСТВЕ из уст команды StarForce звучат очень тривиально и саркастически.

»

— *Nuff said*. Взято с [известной статьи про взлом модуля проверки геометрии диска сабжем](#)

Мало кто знает, что сами авторы StarForce, по сути, являются такими же [компьютерными пиратами](#), и их заявления по борьбе с пиратством, являются лицемерием чистой воды. Поводом служит этот известный [пруф на сайте LINK DATA SECURITY \[7\]](#).

Репутация Старфорса

Естественно, что столь бурное проявление [любви](#) к продукции не могло не вынудить разработов подсластить пилюлю. Появилась функция резервного копирования, да и диск уже не нужно держать в приводе во время игры, а только вставлять его раз в недельку. Но, тем не менее, StarForce остаётся самой тупой и глючной [DRM](#) из всех, с рядом исключительно уникальных и эксклюзивных особенностей: от банальной возможности не опознать свой собственный диск до чуть менее банальных завалов системы в BSOD, к тому же запрещённой к применению в странах с развитым правовым законодательством. Да и ненависть к Старфорсу у обычного пользователя [давно закрепились на генетическом уровне](#)

Старфорс в наши дни

В новейшее время про StarForce уже мало кто вспоминает - ввиду развития интернетов, концепт проверки геометрии CD/DVD уже не актуален и благополучно

провалился. Мало того, хакеры успешно научились бороться и кейгенить эту Вашу онлайн-активацию. Теперь редко какой издатель, в здравом рассудке, пихает это **гавно** в свои продукты, когда есть **Steam** и прочие Origin. Дошло до того, что на сайтах взломщиков **уже не помнят**, когда последний раз снимали защиту с игр защищенных этой дрянью. Короче **epic fail!**

Впрочем, несмотря на все это, контора «Protection Technology» до сих пор существует^[8]. В основном, за счет сомнительных сервисов, типа **убер-защищенной почты**[™]^[9] для срубания профита с крупных **предприятий** и **распила денег** в **Сколково**.

Список игр с Starforce

Спискота под катом

7 Sins

Age of Pirates : Caribbean Tales

Air Conflicts

Alien Shooter 2 (Starforce 4.0, год: 2006)

American Conquest: Divided Nation

Ankh

Anstoss 4

Arma: Armed Assault (not in UK)

Bandits: Phoenix Rising

Bet on Soldier

Beyond Divinity

Black Mirror

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Blitzkrieg 2

Blitzkrieg: Rolling Thunder

Breed

Brian Lara International Cricket 2005

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Brothers in Arms: Earned in Blood

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (Starforce 4.0, год: 2006)

Castle Strike

Chaos League

Chaos League: Sudden Death

Chrome (Хром)

City Life

Codename: Outbreak

Cold War

Colin McRae Rally 2005

Cossacks II: Napoleonic Wars

Crazy Frog Racer

Cross Racing Championship 2005



А сейчас
немного о
закономерностях

Curious George
Curse: The Eye of Isis
Cycling Manager 3
Cycling Manager 4
D-Day
Dead to Rights
Demonic Speedway
Desert Rats vs Afrika Korps
D.I.R.T Origin of the Species
Diver Deep Water Adventures (SF v4.70.4.15)
Domination
Dreamfall
Ed, Edd and Eddy - The Mis-Edventures
Emergency Fire Response
Enigma: Rising Tide
Etherlords II
Ex Machina Gold (Starforce 3.7, год: 2006)
Fahrenheit (Starforce 4.0, год: 2005)
Fire Chief
Fire Department
FlatOut 2 (Starforce 4.0, год: 2006)
Freedom Force vs The Third Reich
Gangland
Garfield
Gene Troopers (Starforce 3.5, год: 2005)
Gooka: The Mystery of Janatris
GT Legends
GTR: FIA GT Racing Game
Hammer & Sickle
Happiness
HOMM IV: The Gathering Storm
HOMM IV: Winds Of War
Heroes of Annihilated Empires
Heroes Of Might And Magic IV
Horse Race Manager
I-Ninja
Icwind Dale: Heart of Winter
Journey to the Centre of the Earth
Keepsake

Kicker Manager 2004
Kill Switch
King Kong
Knights of the Temple 2
Korea: Forgotten Conflict
Kuro No Uta Hime
L.A. Rush
LMA Professional Manager 2005
Lock On: Flaming Cliffs
Mad Tracks
Medieval Lords
Micro Machines V4
Midway Arcade Treasures Deluxe Edition
Miko X Mono
Namco Museum 50th Anniversary
Neuro Hunter
Nibiru
Night Watch
Obscure
Pac Man World 2
Pac Man World 3
Pacific Storm
Paradise
Pariah
Pax Romana
Perimeter
Perimeter: Emperor's Testament
Pferdehof - Pferd und Pony
Pippa Funnell Take the Reins
Pop Star Academy
Postal 2: Apocalypse Weekend
Prince Of Persia: The Two Thrones (Starforce 3.6, 2005)
Prince Of Persia 2: Warrior Within (Принц Персии 2: Схватка с судьбой)
Pro Cycling Manager Saison 2006
Pro Rugby Manager
Psi-Ops
Pure Pinball
Railroad Pioneer
Rally Championship Xtreme

Restricted Area
Revolution
RHEM 2 : La Cite Interdite
Ricky Ponting International Cricket 2005
Rise & Fall: Civilizations at War (NDA Beta Version)
Runaway: A Road Adventure
Rush For Berlin
Scrapland
Second Sight
Silent Hunter 3
Silent Storm
Silkolene Honda Motocross GP
Singles 2 : Triple Trouble
Singles : Flirt Up Your Life
Sniper Elite
Soldiers Heroes of World War 2 (В Тылу Врага 2004)
Sommerspiele 2004
Space Rangers 2
Spellforce 2: Shadow Wars (Starforce 4.5, год: 2006)
Splinter Cell 3: Chaos Theory (Starforce 3.4, год: 2005)
Star Wolves
S.T.A.L.K.E.R. (StarForce FrontLine 4.70.6.8, год: 2007)
Steel Saviour
Still Life
Street Racing Syndicate
Stubbs The Zombie (Starforce 3.7, год: 2005)
Sudeki
SuperPower 2
Syberia II
Taito Legends 2
Terrorist Takedown: War In Colombia (StarForce 4.50.6.16, год: 2006)
The Fall : Last Days of Gaia
The Moment of Silence
The Stalin Subway
The Suffering: Ties That Bind
The Westerner
TOCA Race Driver 2 : The Ultimate Racing Simulator
TOCA Race Driver 3
Tom Clancy's Rainbow Six : Lockdown

Torrente 3
TrackMania
TrackMania : Power Up !
TrackMania Nations
TrackMania Original
TrackMania Sunrise
TrackMania Sunrise eXtreme
Traitors Gate 2: Cypher
Ubersoldier
UFO: Aftershock
Universal Combat: A World Apart
Universal Combat Gold
V8 Supercars 2
V8 Supercars 3
Virtual Skipper 3
Virtual Skipper 4
Vivisector
War on Terror
Wildlife Park
Wildlife Park 2
Wintersport Pro 2006
World Racing 2
World War I
World War II: Frontline Command
Worms 4: Mayhem
XIII
Xpand Rally
Xuan-Yuan Sword 4
В Тылу Врага 2 (Starforce 4.0, год: 2006)
Корсары 3 (Starforce 3.7, год: 2006)
Магия Крови (Starforce 3.5, год: 2005)
Петька 007: Золото Партии (Starforce 4.0, год: 2006)
Полный привод: УАЗ 4x4 (Starforce 4.50.6.12, год: 24.10.2006)
Стальные монстры Gold (Starforce 3.7, год: 2007)
[Тургор](#) (оригинальный, 2008 года; в Голосе цвета 2009 года защиту убрали)

См. также

- [SecuROM](#)
- [DRM](#)
- [Таблэтка](#)
- [Steam](#)

Ссылки

- [Официальный сайт SF.](#)
- [Пожалуй, самое полезное, что есть в Старфорсе](#)
- [StarForce CD-R](#) — теперь любой начинающий быдлокодер может приобщиться к холивару, защитив свою поделку Старфорсом.
- [Ubisoft отказывается от услуг StarForce](#) и переходит на SecuROM.
- [CDV отказалась от StarForce в пользу TAGES.](#)
- [Объявление о покупке защиты StarForce хакерами на сайте Игромании](#)
- [Тот самый notepad](#), который хакеры упаковали ворованным StarForce 4. Just for lulz!

Примечания

1. ↑ Известная ошибка под названием «[Код 41](#)». Способы лечения знает [гугля](#).
2. ↑ Пользователи Висты и Win7 могут запросто скачать обновленный драйвер, который работает со старыми играми (тем не менее, на такие древние игры как «Кзаки» нужен официальный™ отделиатор)
3. ↑ [Пруф](#), потеряный с офф-сайта Старфорса, но Анонимус не забывает!
4. ↑ Переходник IDE to USB во времена «Принца на двух стульях» избавлял от этой надобности
5. ↑ Этот драйвер за авторством некоего SNEG'a настолько поразил разработов Старфорса, что главный админ всея форумов star-force.com с ником Nerva откомментил это так: «*Драйверок от снега патчит ядро ОС и от такого лома найти решающий прием довольно трудно. Надо что-то кардинальное делать*»: [1], [2]
6. ↑ [Пруф обхода Старфорса](#) с использованием привода, установленного на контроллере SiliconImage.
7. ↑ Собственно CD-Cops (от LINK DATA SECURITY) некогда была известной DRM и использовала всякие новые навороченные методы защиты.
8. ↑ В отличии от секурома, который, по факту, развалили наши хакеры
9. ↑ Клиент представляет собой FoxitReader, накрытый старфорсом



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



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 Вarez Горбушка
Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет
Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулхацкер Либрусек Линукс
Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых
Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации
Русский щит Сомалийские пираты Таблетка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка



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 ^H ^W Автоответчик Антивирус
Ассемблер Баг Билл Гейтс и Стив Джобс Блокнот Бот Ботнет Браузер Вarez Винлок
Вирусная сцена Генерал Фейлор Глюк Гуй Даунгрейд Демосцена Джоэл Спольски
Донат Защита от дурака Звонилка Интернеты Кевин Митник Китайские пингины
Костыль Красноглазики Леннарт Поттеринг Линуксоид Линус Торвальдс Лог Ман
Машинный перевод Мегапиксель

ae:StarForce en.w:StarForce w:StarForce