



Дмитрий Гусев, компания StarForce.
d.guseff@star-force.com

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ ОТ STARFORCE

РАЗВИТИЕ ЛЮБОГО ТОВАРНОГО РЫНКА – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО РАЗВИТИЕ СЕРВИСОВ И УСЛУГ ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЯ, БУДЬ ТО ПРОДАЖА ОДЕЖДЫ ИЛИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. ПРОДАВЕЦ МОЖЕТ РАССЧИТЫВАТЬ НА УСПЕХ ТОЛЬКО ПРИ НАЛИЧИИ ШИРОКОГО СПЕКТРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ УСЛУГ И СЕРВИСОВ.



Не знаю как вы, а я еще хорошо помню те времена, когда придя в магазин, покупатель рисковал быть обруганным, а то и посланным куда подальше, с упоминанием ближайших родственников. Не говоря уже о том, что проблема дефицита стояла настолько остро, что человек относился к хамскому поведению продавцов как к чему-то само собой разумеющемуся – лишь бы успеть заполучить желанный товар.

Однако прошло всего каких-то 10-15 лет и сегодня нас с вами встречают яркие, привлекательные витрины, товарное изобилие, и все это сопровождается ровными рядами «наблндамеденных» улыбок продавцов из различных салонов и торговых центров. Понятно, что улыбаются они зачастую не искренне, а лишь бы вы купили у них хоть что-нибудь. Но лично мне – приятно. Приятно, что встречаются с улыбкой, приятно, что хотя бы делают вид. Я так себя и чувствую уютней, да и определиться с выбором мне легче.

Сегодня рынок компьютерных игр становится более цивилизованным, как и весь остальной ритейл. Конкуренция остра, издатели борются за покупателя, постоянно улучшая качество игр. Разве могли мы с вами несколько лет назад представить великолепно исполненную подарочную упаковку «Ведьмака»? А сегодня это реальность – все для покупателя и во имя его. А чем не услуга официальный форум игры? Любой может задать вопросы разработчикам, пообщаться с технической поддержкой, найти единомышленников для онлайн-игры...

Однако цивилизованный рынок по-прежнему омрачен довольно высоким процентом распространения пиратского игрового контента. Сегодня в России цифра конкретно по играм колеблется от 50 до 60%, что в целом ниже, чем 80% официального уровня компьютерного пиратства. Налицо прогресс в этой сфере. Деньги, которые несут геймеры издателям, покупая лицензионные игры, направляются на развитие индустрии, услуг и сервисов. Чем больше доход издателя – тем успешнее и быстрее развивается отрасль,

тем больше хороших игр выходит в свет, и тем больше услуг предлагают компании.

Сегодня главный инструмент борьбы с нелегальным распространением – это программные средства защиты от копирования лицензионных носителей. При упоминании словосочетания «защита от копирования» любому человеку в голову прежде всего приходит – StarForce. О защите StarForce говорят много – все больше ругают, но и хвалят порой. Несомненно одно – защита, с точки зрения издателя, необходима, так как сегодня это единственный способ уберечь свои инвестиции.

На форумах частенько проскакивают вопросы типа – «А зачем вообще нужна эта защита, ведь ее все равно ломают!». Вы что, серьезно думаете, что удастся придумать такую защиту, которую невозможно сломать? Все, что когда-то собрано человеческими руками, может быть разобрано другими человеческими руками. Главное понимать – подобная система не преследует цели защитить игру навсегда (хотя это идеал, к которому стоит стремиться), главное – продержаться во время пика продаж. Первые две недели, месяц. Дальше эффективность защиты падает, но издатель, как правило, возвращает инвестированные средства именно в этот период.

Понимая, что защита – вещь необходимая, понимая что основной ее потребитель в конечном счете – это простой пользователь, было предложено придумать схему, которая без потери надежности для издателя оказалась бы очень удобна именно для пользователя. О чем мечтает любой среднестатистический геймер, приготовившись к запуску защищенной игры? – нет проверки диска, нет перезагрузки компьютера для установки драйвера, нет самого драйвера! Сегодня это уже не просто мечта – технология «Резервная копия» от StarForce воплощает в жизнь каждый ее пункт. Если у вас есть подключение к Интернету, то вы легко активируете свою копию, а лицензионный диск уберете на полочку. В дальнейшем он понадобится только при переустановке игры. Не забудьте сделать резервную копию диска! Если что-то случится с оригинальным носителем, вы всегда сможете установить игру с резервного дистрибутива и так же активировать ее через Интернет. Если захотите переустановить операционную систему или сменить оборудование, то деактивируйте свою игру заранее и активируйте заново после апгрейда, не обращаясь к издателю. Если же у вас нет подключения к Интернету – воспользуйтесь компьютером соседа, друга, на работе или в интер-

нет-кафе. Активационный сайт доступен 24/7 через веб-интерфейс. У вас отключили Сеть? Не отчаивайтесь – поиграйте пару дней, используя диск, а потом, когда будет удобно, – активируетесь. Если же вы решили отдаться игре в полнейшей глуши, где слово Интернет расценивается как ругательное, запускайте игру по старинке – используя проверку диска. В зависимости от политики издателя вам может быть предоставлено несколько активаций, например пять. Именно столько раз вы можете активировать свою игру без ее деактивации. Однако когда резервы исчерпаны, помните – деинсталляция игры не приводит к автоматической деактивации продукта. Эту операцию следует провести вручную, иначе после смены железа вам придется связываться с издателем и просить новую активацию. Удобство новой схемы очевидно. Я неоднократно общался с игровой аудиторией на различных форумах, где подавляющее большинство пользователей не видят для себя причин, по которым подобная схема защиты была бы неудобна или недружелюбна. Тем приятнее звучит новость, что процесс пошел – игра «Авенкаст: Ученик чародея», от издательства Play Ten Interactive, которая вот-вот поступит в продажу, уже использует «Резервную копию».

