

# Steam endurece sus políticas con los pases de temporada

Steam se ha ganado, por derecho propio, una gran reputación entre la comunidad gamer. Y tanto es así que, aunque obviamente hablamos de un meme, la imagen santificada de Gabe Newell, fundador de Valve, creador de algunos títulos que pasarán a la historia de los mejores y, claro, fundador y supervisor constante de la principal tienda digital de juegos para PC, refleja que, a diferencia de lo que ocurre con gran parte de los grandes ejecutivos del sector, sí se puede estar de parte del usuario y, al tiempo, facturar una enorme cantidad de dinero.

En línea con esta filosofía, Valve ha decidido ajustar las reglas de su tienda para proteger aún más a los usuarios. Esta vez, el foco está en los controvertidos pases de temporada, con nuevas normas que buscan garantizar mayor transparencia y responsabilidad por parte de los desarrolladores.

Los pases de temporada han sido una apuesta común de los desarrolladores para monetizar contenido adicional, ofreciendo acceso a expansiones y mejoras futuras a un precio reducido. Sin embargo, esta práctica ha generado críticas por su falta de claridad y las promesas incumplidas que a menudo los han acompañado. Retrasos indefinidos, contenido que nunca llega o, peor aún, elementos que parecen formar parte del juego base vendidos como extra, son algunos de los abusos que han minado la confianza de los jugadores en este modelo.

Para combatir estas prácticas, Valve ha introducido una serie de reglas claras en Steam. A partir de ahora, los desarrolladores que ofrezcan pases de temporada deberán proporcionar una lista detallada de los contenidos incluidos, junto con descripciones básicas y fechas previstas de lanzamiento. Además, al menos un contenido debe estar disponible en el momento de la compra del pase. Si un contenido se retrasa, los desarrolladores podrán reprogramarlo una vez, pero solo con un margen máximo de tres meses y, en caso de cancelación de algún elemento prometido, los usuarios recibirán un reembolso proporcional por el contenido no entregado.

Steam endurece sus políticas con los pases de temporada

Estas medidas buscan eliminar la incertidumbre que a menudo rodea a los pases de temporada, asegurando que los jugadores sepan exactamente qué están comprando y que reciban lo prometido

en tiempo y forma. Con este movimiento, Valve refuerza su posición como garante de la confianza en la distribución digital.

Esta no es la primera vez que Valve toma decisiones pensando en los usuarios. Desde la introducción de su política de reembolsos en 2015, hasta las medidas para combatir contenido fraudulento o prácticas abusivas, Steam se ha consolidado como una de las plataformas más confiables para la comunidad gamer. Estas políticas han sentado un estándar que muchas otras plataformas han intentado emular, pero pocas han igualado. Con estas nuevas reglas, Valve demuestra que no se conforma con liderar el mercado, sino que también quiere ser un ejemplo de buenas prácticas. ¿Será este un paso más hacia un estándar de transparencia que inspire a otros?

Con información de Muy Computer