



Erscheint **Half-Life 3** auf Konsolen nur für die Steambox?

Valves Steambox fürs Wohnzimmer

Die Steambox könnte die erste Konsole werden, die auch PC-Spieler anspricht. Daniel Visarius analysiert Valves bisher bekannte Entscheidungen. Können es die Half-Life-Entwickler mit Sony, Nintendo und Microsoft aufnehmen? Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/8182



Daniel Visarius
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamstar.de

Im Rahmen der Unterhaltungselektronikmesse CES 2013 in Las Vegas wurde Anfang Januar offiziell, was sich seit mehreren Monaten abgezeichnet hat: Valve arbeitet an einer eigenen, PC-basierten Steam-Konsole fürs Wohnzimmer, seit Herbst 2012 für jeden nachvollziehbar: Im September 2012 taucht zuerst eine dazu passende Stellenanzeige für einen Hardware-Entwickler auf, kurz darauf veröffentlicht Valve eine Beta-Version der wohnzimmertauglichen Big-Picture-Oberfläche für Steam (mittlerweile voll funktionsfähig). Im Oktober erweitert Valve seine Vertriebsplattform um Anwendungen,

im November erscheint die Beta-Version von Steam für Linux – zwei Jahre, nachdem Valve seine Unterstützung von Windows auf Apples Mac OS X ausgeweitet hatte, das durch die UNIX-Ursprünge technisch enger mit Linux verwandt ist als mit Windows.

Nun versuchen am Ende einer jeden Konsolengeneration traditionell neue Hersteller, in den lukrativen Markt einzusteigen. Die meisten Versuche sind zum Scheitern verurteilt, oft weil den Herstellern das Geld für das notwendige Marketing oder starke Exklusivtitel fehlt. Allerdings hat sich die Branche seit dem Ende des letzten Konsolenzyklus' um 2006 erheblich verändert. Neue Finanzierungsmodelle

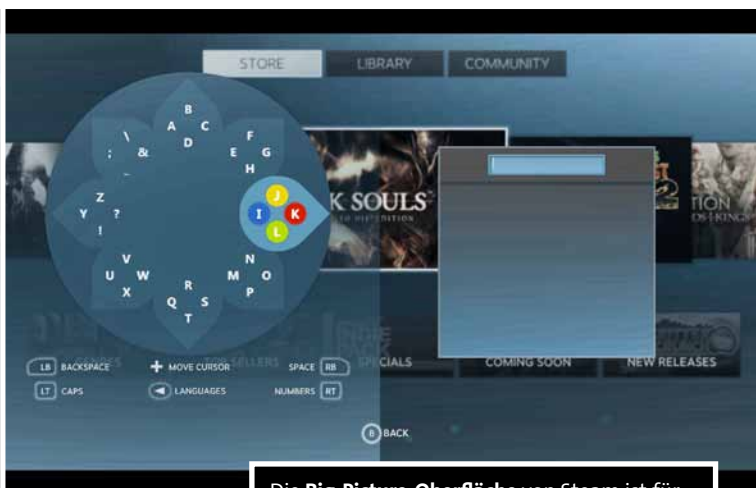
wie Kickstarter oder der digitale Direktvertrieb von Spielen eröffnen kleinen, kreativen Entwicklern neue Chancen. Hat Valve – einst mit Steam der Pionier der digitalen Distribution – mit der Steambox also tatsächlich realistische Marktchancen?

Sowohl der via Kickstarter finanzierten Android-Konsole **Ouya** als auch dem Handheld **Nvidia Shield** dürften Alleinstellungsmerkmale und geschäftliche Grundlage fehlen –

aktuelle Tablets bieten genauso viel Rechenleistung, können die gleichen Spiele ausführen und sind

kompatibel zu Gamepads. Hinzu kommt, dass die reinen Hardware-Hersteller andere Geschäftsmodelle haben als die ange-

Linux statt Windows



Die **Big-Picture-Oberfläche** von Steam ist für die Wiedergabe auf Fernsehern ausgelegt und lässt sich komplett mit einem Gamepad steuern. Für die Texteingabe hat Valve ein besonders ausgeklügeltes System ähnlich der T9-Texterkennung alter Handys entwickelt.

stammten Konsolenhersteller Sony, Microsoft und Nintendo. Das Gaming-Tablet **Razer Edge** auf Basis von **Windows 8** beispielsweise ist extrem teuer, weil Razer die Hardware genauso wenig subventionieren kann wie Nvidia das **Shield**. Sony und Microsoft hingegen finanzieren die Hardware zum Teil über die Lizenzgebühren, die für Publisher wie Electronic Arts, Ubisoft oder Activision Blizzard bei der Veröffentlichung eines Spiels für Xbox oder Playstation anfallen, und die sie nur verlangen können, weil ihre Konsolen millionenfach verbreitet sind.

Valve hingegen hat nicht nur die eigene Steam-Plattform mit insgesamt rund 50 Millionen Nutzern – **Xbox 360** und **Playstation 3** haben jeweils etwa 70 Millionen –, sondern auch seine starken Eigenmarken **Half-Life**, **Portal**, **Left 4 Dead**, **Team Fortress**, **Counterstrike** und **Dota 2**. Die sind zwar vorrangig am PC relevant und am besten mit Maus und Tastatur spielbar, aber Valve will sich mit der derzeit unter dem Codenamen **Bigfoot** entwickelten Steambox ohnehin vor allem an PC-Spieler richten. Erinnern wir uns zudem an die Markteinführung von

Gabe Newell lehnt Windows 8 vehement ab. Wahrscheinlich aber weniger wegen der neuen Kacheloberfläche als vielmehr wegen des integrierten App Stores, der Steam das Leben schwer machen könnte.

Steam im November 2004: Wer **Half-Life 2** spielen wollte, wurde zu einem Steam-Account gezwungen. Ich glaube zwar nicht, dass Valve seine starke Position bei PC-Spielern aufs Spiel setzt und **Half-Life 3** zuerst oder gar exklusiv für seine Steambox veröffentlicht, auszuschließen ist es aber nicht. Und wie der Steam-Zwang bei **Half-Life 2** oder Origin bei **Battlefield 3** würde eine gewisse Masse vermutlich auch diese Kröte schlucken und sich für das Spiel eine Steambox kaufen – solange die nicht allzu teuer ist.

Für viele überraschend hat Gabe Newell gegenüber der Technologie-Website The Verge bestätigt, dass Valves eigene Steambox mit Linux ausgeliefert wird. Seine Aussage beinhaltet, dass andere Hersteller ihre Versionen der Steambox herstellen und vertreiben dürfen – auch mit Windows, so Newell. Das vorinstallierte Linux auf der Steambox von Valve sollte zudem jeder ohne großen Aufwand durch Windows ersetzen können. Damit sich die unterschiedlichen Versionen ähnlich verhalten, könnte Valve aber einige Vorgaben machen wie etwa den Zwang zum direkten Start in die Big-Picture-Oberfläche.

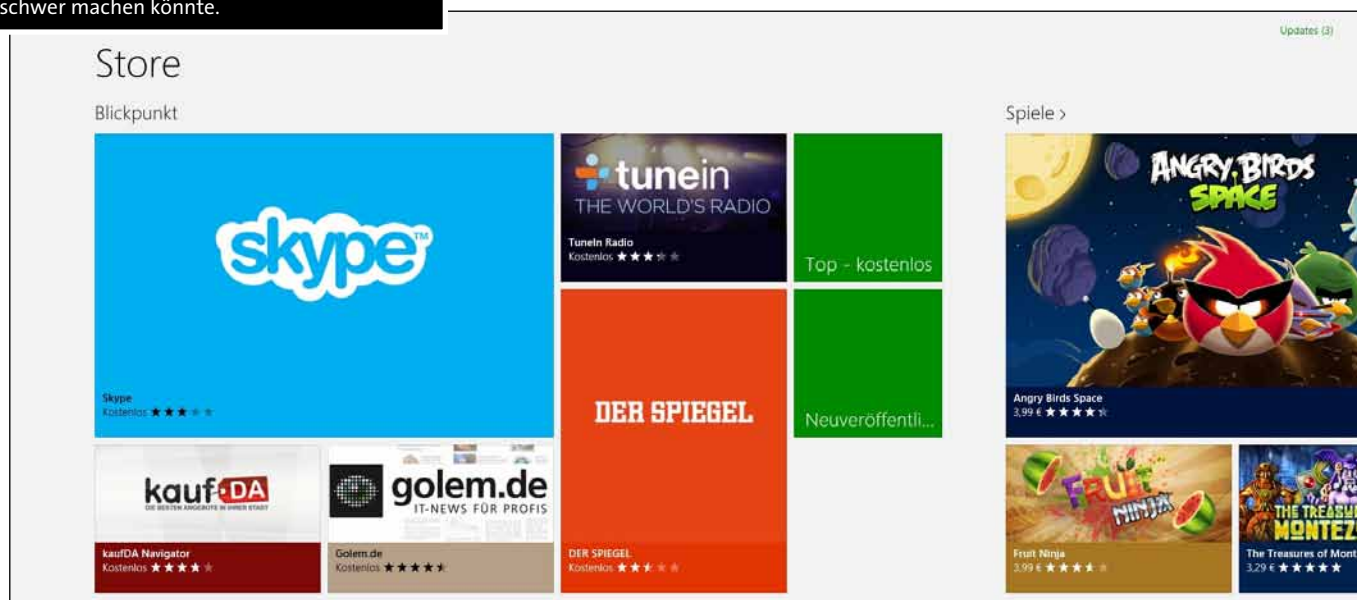
Steam läuft bereits unter Ubuntu Linux

Für Valve bietet Linux Vor- und Nachteile. Zunächst einmal braucht die Steambox irgendein Betriebssystem; ein neues zu programmieren, dürfte die Kapazitäten von Valve übersteigen. Außer Windows kommt dann nur noch Linux infrage, denn Apple behält Mac OS und iOS den eigenen Rechnern beziehungsweise Smartphones und Tablets vor. Android hingegen fehlt die Hardware-Unterstützung für schnelle PC-

Komponenten, außerdem unterliegt es wie andere mobile Systeme andauernden Patentstreitigkeiten und ist wie

die Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo auf einen von Valve nicht kontrollierbaren App Store ausgerichtet.

Gegen **Windows 8** sprechen aus Valves Sicht der ebenfalls dort integrierte App Store, über den Microsoft, App-Anbieter oder Spiele-Hersteller die Steam-Preise aushebeln und somit auf Valves Hardware Geld verdienen könnten, ohne einen Teil der Einnah-





Seit Kurzem kann jeder **Steam für Linux** selbst ausprobieren. Insgesamt 39 Spiele laufen bereits, darunter Team Fortress 2, FTL, Trine 2 und Serious Sam 3. Wir empfehlen zum Ausprobieren unbedingt Ubuntu Linux, am besten in der 32-Bit-Version.

men an den Plattformanbieter abführen zu müssen. Valve dürfte sich mit Sicherheit für Ubuntu Linux entscheiden, weil man die Beta-Version von Steam für Linux zuerst dafür entwickelt hat. Ubuntu ist eine durch die Millionen des Unternehmers Mark Shuttleworth auf den Desktop-Einsatz optimierte Linux-Version, die bei Bedienung und Komfort mittlerweile voll konkurrenzfähig zu Windows und Mac OS ist.

Dass sich Linux auf dem Desktop bislang nicht durchsetzen konnte, liegt weniger am mangelnden Interesse an einer echten Windows-Alternative als vielmehr an der lange Zeit zu komplizierten Bedienung und vor allem an der fehlenden Spieleunterstützung. Wegen der vergleichsweise geringen Nutzerzahlen haben sich die meisten Hersteller bisher eine Portierung auf Linux gespart. Selbst id Software, die bis einschließlich **Doom 3** die meisten ihrer Titel auch für Linux veröffentlicht haben, sind mit **Rage** davon abgerückt. Linux unterstützt kein DirectX, aber alle Multiplattform-Engines laufen sowieso »nur« auf PC und Xbox unter DirectX. Auf **Playstation 3**, **Wii**, **Wii U** und **Mac OS** kommt die plattformübergreifende OpenGL-Schnittstelle zum Einsatz, die bis zum Durchbruch von DirectX auch unter Windows führend war. Serien wie **Battlefield**, **Call of Duty**, **Far Cry**, **Assassin's Creed**, **Mass Effect**, **The Elder Scrolls**, **Fifa** und **Dirt** sind also bereits OpenGL-fähig.

Ob die großen Publisher bei der Linux-Unterstützung mitziehen, bleibt abzuwarten. Zwar könnten sie ihre Titel auf der Steambox vermutlich ohne Lizenzgebühren veröffentlichen, dürften aber mehrheitlich erst einmal die Verkaufszahlen der Hardware abwarten, bevor sie Zeit und damit Geld in eine neue Plattform investieren. Außerdem haben EA mit Origin und Ubisoft mit Uplay bereits eigene digitale Vertriebsplattformen genauso zwanghaft durchge-

drückt wie einst Valve das eigene Steam-Angebot, um den kompletten Vertriebsweg von der Entwicklung über den Verkauf bis zur Verhinderung von Gebrauchtverkäufen unter ihre Kontrolle zu bekommen.

Anders sieht es natürlich mit Valves eigenen Spielen aus. Die Source Engine ist bereits für Linux umgesetzt, **Team Fortress 2** läuft, und an **Left 4 Dead 2** wird gerade gearbeitet, womit die übrigen Spiele aus eigenem Haus nur noch Formsache sind. Auch viele der über Steam groß gewordenen Indie-Spiele dürften wahrscheinlich Linux-Unterstützung bekommen, weil der Aufwand einer Portierung deutlich niedriger ist als bei Hightech-Titeln. Eine Sonderrolle könnte Blizzard einnehmen, das in auffällender zeitlicher Nähe zur Steambox-Ankündigung bekannt gegeben hat, eines seiner Spiele 2013 für Linux zu veröffentlichen. Für unwahrscheinlich halte ich aber, dass Blizzard seine bisher über das Battle.net kontrollierte Software stattdessen über Steam veröffentlicht. Damit ist auch fraglich, ob Blizzards Spiele je ihren

Welche Hardware steckt in der Steambox?

Weg auf die Steambox finden, mal abgesehen von den Schwierigkeiten mit der stark auf Maus und Tastatur ausgelegten Bedienung, vielleicht mit Ausnahme von **Diablo 3**.

Durch Linux wird Steam nicht zur offenen Plattform. Gabe Newell erweckt durch seine Aussagen oft den Eindruck, alle Entwicklungen von Valve seien ausschließlich auf das Wohl der PC-Spieler ausgerichtet. Ich erinnere mich aber noch gut an den Aufschrei, den Online-Aktivierung und Kontenbindung von **Half-Life 2** verursacht haben. Sicherlich ist Steam die beste, weil komfortabelste und zuverlässigste Plattform für den digitalen Spielvertrieb. Aber so gut Steam hier auch sein mag: Vor allem durch die Verhinderung von Wiederverkäufen schränkt auch Steam die Rechte seiner Kunden ein.

Am wenigsten Informationen gibt es über die Hardware der Steambox. Auf der CES 2013 preschte der im Spielebereich eher unbekannte Hersteller Xi3, in den Valve zuvor investiert hatte, mit der Ankündigung einer Steambox namens **Piston** vor. Der gezeigte Prototyp basiert auf dem bereits erhältlichen, 1.000 Euro teuren Mini-PC **X7A**, der allem Anschein nach von einem AMD-Vierkerner mit integrierter Grafikeinheit angetrieben wird – was auf eine AMD-APU mit

Piledriver-Kern und eine DirectX-11-Radeon mit 384 Shader-Prozessoren hinweist, ähnlich dem rund 110

Euro teuren **AMD A10 5800K** für Desktop-PCs. Für High-End-Spiele in 1920x1080 mit maximalen Details ist der ohne zusätzliche Grafikkarte aber eindeutig zu langsam.

Valves offizielle Steambox wird laut Hardware-Entwickler Ben Krasnow definitiv nicht mehr 2013 vorgestellt oder gar veröffentlicht. Bedenkt man die gerade erst voranschreitende Entwicklung von Steam

Der launige Free2Play-Shooter **Team Fortress 2** läuft als erstes Valve-Spiel sowohl unter Windows als auch unter Mac OS und Linux.



für Linux, erscheint das nur logisch, zumal Valve auch einen eigenen Controller entwickeln möchte. Gabe Newell wünscht sich dafür vor allem neue Bedienkonzepte, die eine möglichst geringe Verzögerung von der Eingabe durch den Spieler bis hin zur Aktion auf dem Bildschirm

bieten. Bewegungsteuerungen wie Microsofts **Kinect** oder Sonys

Move lehnt Newell wegen der im Vergleich zu Maus und Tastatur spürbar geringen Präzision ab. Nach eigener Aussage denkt Valve momentan vor allem über biometrische Ansätze nach, konkret nennt Newell aber lediglich die Augenverfolgung, mit der wir allein über Kopf- beziehungsweise Pupillenbewegungen die Blickrichtung unabhängig von der Bewegungsrichtung steuern könnten und die einige Renn- und vor allem Flugsimulationen bereits unterstützen.

Technisch könnte auch Valves Steambox auf einem AMD-Prozessor mit vier Bulldozer-Kernen und integriertem Radeon-Grafikchip basieren, die Frage ist nur, in welcher Leistungsklasse. Auch wenn diese APUs bei PC-Spielern bisher keinen allzu großen Anklang gefunden haben, gibt es derzeit keinen besseren Kompromiss aus Energieeffizienz und Spieleleistung. Im Desktop-PC, wo mehr Platz und Kühlung für noch schnellere Hardware vorhanden ist, markieren AMDs APUs die günstigste Möglichkeit, ordentlich 3D-Spiele zu spielen. In besonders kompakten Wohnzimmer-PCs sind die APUs hingegen die Speerspitze. Sollte die Steambox ein Erfolg werden, würden sich Entwickler genauer mit ihren Eigenheiten auseinandersetzen und ähnlich wie bei Konsolen der Hardware nach und nach immer bessere Grafik entlocken.

Dem gegenüber steht allerdings Newells Aussage, auch mehr oder weniger beliebig konfigurierte PCs als Steambox zuzulassen. Die Mühe spezifischer Optimierungen dürfte sich dann kaum noch lohnen. Zudem stellt sich die Frage, wie Valve den Hardware-Partnern auf der einen Seite größtmöglichen Freiraum lassen und auf der anderen Seite sicherstellen will, dass alle Steamboxen ein Mindestmaß an grafischer Qualität erreichen. Nichts wäre schlimmer als von Valve offiziell mit einem Steambox-Aufkleber abgesegnete Mini-PCs, die kaum das technische Niveau von **Xbox 360** und **Playstation 3** erreichen, während Valves eigene Steambox mit Microsofts und Sonys nächster Konsolengeneration mithalten

kann. Automatische Grafikeinstellungen anhand der eingesetzten Hardware funktionieren jedenfalls bis heute nicht zuverlässig. Auch im Hinblick auf einen zukunftsicheren, modularen Aufbau der Steambox mit Möglichkeiten zum Aufrü-

sten wären automatische Grafikeinstellungen aber entscheidend, weil die Mehrheit der User

von einer Wohnzimmer-Hardware minimalen Einrichtungsaufwand und maximalen Komfort erwartet – nicht zu Unrecht.

Was die Steambox mit den Next-Gen-Konsolen **Xbox 720** und **Playstation 4** gemein hat, wenn ich die bisher bekannten Informationen über die technischen Daten zusammenzähle, ist die Darstellung von Spielen in der Full-HD-Auflösung 1920x1080, dem Standard der meisten PC-Monitore

1920x1080 muss in hohen Details flüssig laufen



Der rund 1.000 Euro teure **Mini-PC X7A von Xi3** ist das Vorbild der ersten öffentlich gezeigten Steambox namens »Piston«. Der Prototyp passt in eine Hand, bietet aber dennoch je viermal USB 3.0 und USB 2.0, HDMI, zwei Displayports und einen Gigabit-Netzwerk-Anschluss.

und HD-Fernseher. Werkstelligt wird das womöglich in allen drei Fällen von einer AMD-CPU und einem AMD-Grafikchip. So könnten zwar die technischen Fähigkeiten mit vier Bulldozer-Kernen und einer DirectX-11-Radeon über alle drei Plattformen identisch sein, sich die Leistung durch die Zahl der Shader-Prozessoren oder einem zusätzlichen, zweiten Grafikchip aber unterscheiden, auch weil ein normaler **A10-5800K** weder **Skyrim** noch **Battlefield 3** in Full HD in maximalen Details beschleunigen kann und eher auf dem Niveau der aktuellen Konsolen spielt.

Für einen Wohnzimmer-PC in Form einer Konsole unpassend finden wir den offensichtlichen Verzicht Valves auf ein optisches Laufwerk. Klar möchte Valve damit den digitalen Vertrieb von Spielen und Apps über Steam in den Vordergrund rücken, aber **Xbox 720** und **Playstation 4** werden höchstwahrscheinlich beide ein Blu-ray-Laufwerk besitzen. Auch sind längst nicht alle Konsolen ans Internet angeschlossen, was bei der Steambox aber zwingend sein dürfte, um

an dem Gerät Freude zu haben. Valves Pläne eines für den Wohnzimmer-Einsatz ausgelegten Spiele-PCs mit den vielen Vorteilen, die diese Plattform mit sich bringt, lesen sich dennoch wie ein Traum für alle, die Konsolenspieler schon immer um die riesigen Bildschirme beneidet haben und sich vorstellen können, zumindest Genres wie Sport- und Rennspiele, Third-Person-Abenteuer oder Indie-Titel mit dem Gamepad gemächlich von der Couch aus zu spielen. Der Erfolg der Steambox hängt letztlich vom Preis und von den Spielen ab. Mehr als 600 Euro dürfte sie meiner Einschätzung nach anfangs nicht kosten, um im Massenmarkt gegen die höchstwahrscheinlich zwischen 400 und 600 Euro teuren neuen Konsolen von Microsoft und Sony eine Chance zu haben. Groß subventionieren wird Valve die Steambox trotz des durch Steam vermutlich üppig gefüllten Bankkontos nicht können. Bei zehn Millionen Einheiten machen bereits 50 Dollar Zuschuss pro Stück 500 Millionen Dollar aus, Marketing-Ausgaben nicht mit eingerechnet.

Summen, die normalerweise nur Milliardenkonzerne wie Microsoft und Sony stemmen können.

Valves eigene, vor allem bei PC-Spielern beliebte Spielerserien und Indie-Titel allein werden kaum ausreichen. Blockbuster der großen Publisher wie EA, Ubisoft, Activision Blizzard und Take2 dürften zwingend erforderlich

sein, um mit **Playstation 4** und **Xbox 720** mithalten zu können. Das ist angesichts Valves Entscheidung für Linux zwar nicht ausgeschlossen, wird aber doch zumindest erschwert. Und nicht jeder wird sich die Mühe machen, Windows selbst auf der Steambox zu installieren, um alle PC-Titel spielen zu

können. Kann Valve den Preis und das Treiben der anderen Steambox-Anbieter nicht im Zaum halten, verschwindet

die Steambox schnell in der vergleichsweise kleinen Nische derer, die PC-Spiele auch im Wohnzimmer in möglichst hoher grafischer Qualität komfortabel auf dem Fernseher spielen wollen. Bis zum Sommer will Valve weitere Details zur Steambox-Initiative verraten. Dann erfahren wir vielleicht bereits Genaueres über den Preis, die Hardware und den nebulösen Controller. Und auch darüber, wie Valve seine durch Steam hervorgerufene starke Stellung zwischen den neuen, eigenen Vertriebsplattformen der großen Publisher und den geschlossenen Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo bewahren will – und weshalb Blizzard sein erstes Spiel auf Linux veröffentlicht. **DV**

Chancen und Risiken für Valve