



Valve macht Dampf

Steam feiert seinen zehnten Geburtstag - und zwar im Wohnzimmer. Nachdem Valve mit seinem Online-Dienst das Zeitalter des digitalen Spielevertriebs eingeleitet hat, plant das Studio nämlich die nächste Revolution: die Verschmelzung von Konsolen und PCs. Wir blicken voraus in die Zukunft von Steam - und zurück auf seine nicht immer einfache Vergangenheit. Von Michael Graf, Dennis Kogel, Rüdiger Steidle und Daniel Visarius

Wie feiert man den Geburtstag eines Zehnjährigen, der bei seiner Geburt als Antichrist schlechthin verhasst war, als Symptom und Symbol des Niedergangs? Den viele Menschen bei seiner Geburt am liebsten zerbombt und verbrannt hätten, um die Asche an einer Weggabelung zu verscharren, diese Weggabelung in die Luft zu sprengen und die Überreste auf den Mond zu schießen? Wie feiert man den Geburtstag eines Zehnjährigen, den seine Kritiker als Sarg-

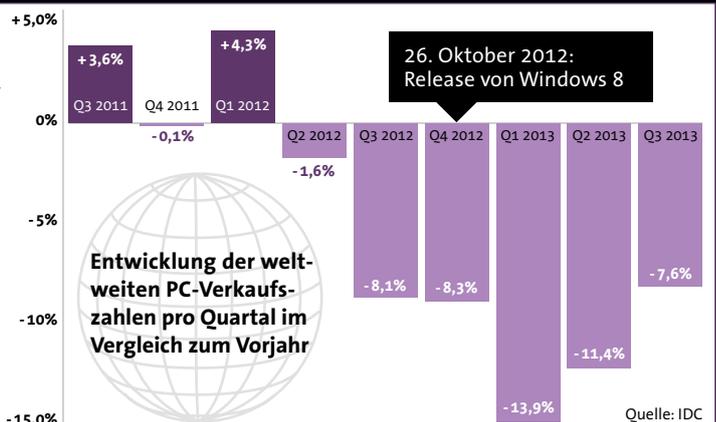
nagel der Selbstbestimmung geißelten, als Sinnbild einer neuen Sklaverei? Man feiert, indem man vors Publikum tritt, am Wasserglas nippt, sich räuspert - und verkündet, dass dieser Zehnjährige unser aller Zukunft sei, die letzte und einzige Hoffnung auf Freiheit. Und das Publikum? Jöhlt, jauchzt und jubelt: Der Heiland ist da!

Zugegeben, wir übertreiben ein wenig. Doch die Situation ist tatsächlich absurd. Die angesprochene Rede hält Gabe Newell, der Studiochef von Valve, am 16. September 2013 auf der Linuxcon, einer Linux-Messe in

New Orleans. »Es fühlt sich ein bisschen komisch an, euch zu sagen, dass Linux und Open Source die Zukunft der Spiele sind«, sagt er. »Das ist ungefähr so, wie nach Rom zu gehen und den Papst über den Katholizismus zu belehren.« So weit, so gut, das quelloffene Linux gilt seine Fans tatsächlich als Bollwerk der Freiheit, als Betriebssystem ohne Konzernfesseln. Bei seiner Predigt geht es Newell aber nicht nur um Linux. Als Kern dieser Open-Source-Zukunft betrachten er und Valve nämlich Steam, das im September 2003 gestartet ist und just seinen zehnten Geburtstag feiert.

Die PC-Krise

Auf der Linuxcon beklagt Gabe Newell den Verfall der PC-Verkaufszahlen. Unser Diagramm zeigt, wie sich die Verkäufe von Desktop-Rechnern, Laptops und Macs in den letzten zwei Jahren entwickelt haben - die Zahl pro Quartal bedeutet jeweils das Wachstum oder den Rückgang im Vergleich zum Vorjahr. Den letzten Aufwind erlebte der PC-Markt demnach Anfang 2012, seitdem geht's bergab. Auch der Release von Windows 8 im 4. Quartal 2012 hat da nicht geholfen - im Gegenteil. Derzeit bremst sich der Abstieg, laut den Marktforschern von IDC liegt das vor allem an der leicht gestiegenen Nachfrage im Geschäftsbereich. Entwarnung wollen die Analysten aber nicht geben, der Markt soll weiter schrumpfen. Allerdings loben sie die PC-Hersteller dafür, dass sie sich nun offensichtlich besser auf einen Markt eingestellt haben, der von mobilen Geräten, von Smartphones und Tablets dominiert wird.



Auf der **Linuxcon** referierte Gabe Newell über die Zukunft der PC-Spiele.



Die Linux-Umsetzung von **Left 4 Dead 2** war laut Newell zunächst »unmöglich langsam«.

Bild: Linux Foundation

Moment mal: Steam und Open Source?! Beides in einem Atemzug zu nennen, ist ungefähr so, wie nach Rom zu gehen und dem Papst eine Mitgliedskarte im Nudistenverein Halle-Mötzlich zu überreichen. Für seine bis heute zahlreichen Kritiker ist Valves Online-Dienst das exakte Gegenteil von Open Source und Freiheit, eine restriktive Kopierschutz-Plattform, die ihren Nutzern ellenlange Lizenzverträge aufzwingt, den Weiterverkauf von Spielen unterbindet und die Dämonen der Online-Kontenbindung überhaupt erst heraufbeschworen hat. Doch zugleich hat Steam in den letzten zehn Jahren einen Triumphzug hingelegt, den selbst seine Gegner anerkennen müssen. Vom simplen Serverbrowser für **Counter-Strike** ist der Valve-Dienst zur allgegenwärtigen Online-Plattform gereift und zur Community-Zentrale, die inzwischen über 54 Millionen Nutzer verzeichnet und aus unserem Hobby kaum noch wegzudenken ist. Valve selbst gilt dank beliebter Steam-Titel wie **Team Fortress 2**, **Dota 2** oder **Portal** als einer der wichtigsten Entwickler der Moderne. Nun soll Steam noch weiter wachsen – und die Spielebranche dabei grundlegend umkrempeln. In den Tagen nach Newells Rede packt Valve nämlich den Ankündigung-Holzhammer aus: Steam bekommt sein eigenes Betriebssystem SteamOS (natürlich auf Linux-Basis) und seine eigene Hardware: die bislang als »Steam Box« bekannten Steam Machines, mit denen Newell & Co. eine neue Zukunftsvision vorantreiben: die Verschmelzung von Konsolen und PCs.

Valve macht Dampf im Wohnzimmer

Radikale Zukunftsvisionen sind für Valve nichts Neues, bereits früh ahnen die **Half-Life**-Macher den Aufstieg des digitalen Spielvertriebs voraus. Steam beginnt allerdings als vergleichsweise bescheidenes Vorhaben: Um das Jahr 1999 herum sind die Entwickler unzufrieden mit der Online-Multiplayer-Erfahrung in den (inzwischen selbst schon legendären) **Half-Life**-Mods **Counter-Strike** und **Team Fortress Classic**. Eine zentrale Anlaufstelle soll her, die Spiele automatisch auf die neueste Version aktualisiert, Betrug durch Cheats verhindert und eine vernünftige Serversuche anbietet, damit alle Spieler das gleiche Spiel fair miteinander spielen können. Valve versucht, diese Plattform mit externen Partnern zu realisieren, blitzt bei großen Internet-Unternehmen wie Yahoo jedoch ab. Ein Beleg für die Kurzsichtigkeit der »alten« Internet-Riesen und der Startschuss für Valve, das fortan selbst an der Umsetzung arbeitet.

14 Jahre später sitzt Newell auf einer Bühne in New Orleans und bemüht sich, Linux in den höchsten Tönen zu preisen sowie Valves Verdienste um das freie Betriebssystem ins Rampenlicht zu rücken – im Februar 2013 ist Steam nach Windows und Mac OS auch für Linux erschienen. Dabei unterstreicht der ehemalige Microsoft-Mann zunächst die Bedeutung offener Systeme für den Fortschritt der Spielebranche. Den habe in den jüngeren Jahren vor allem der PC vorangetrieben. Innovative Konzepte wie Free-2Play, Social Gaming, MMOs, den Tausch vir-

tueller Güter und den digitalen Spielvertrieb übers Internet (lies: Steam) habe die Branche zuerst auf dem PC erprobt.

Stimmt, doch nun soll Linux die Zukunft sein? Ein Nicht-Mainstream-Betriebssystem für eine Plattform, deren Ableben in den vergangenen Jahren häufiger prophezeit wurde als das der Volksmusik? Doch der PC, oder zumindest seine Technologie, ist quicklebendig: Mit der Xbox One und der PlayStation 4 setzen selbst die Next-Generation-Konsolen auf Technik aus dem Rechnerlager, die Plattformen verschmelzen auch ohne Zutun von Valve. Klar, dass der Steam-Betreiber da mitmischen möchte: Am 23. September kündigt er sein Betriebssystem SteamOS an, eine Linux-Variante, die kostenlos zum Download stehen, aber auch als Betriebssystem für die Steam Machines dienen soll. Das sind an SteamOS und den TV-Betrieb angepasste Wohnzimmer-Rechner, die sich mit dem Gamepad bedienen lassen – und auch hier hat Valve neue Hardware parat: den Steam Controller. SteamOS, Steam Machines, Steam Controller – Valve macht Dampf auf dem Wohnzimmer-Markt. Falls Sie sich fragen, was dieses Konsolen-Gewäsch in der GameStar verloren hat: Es geht eben nicht um Konsolen, sondern um PCs. Und damit um nichts Geringeres als die Zukunft unserer Lieblingsplattform.

Die hat Gabe Newell auch im Jahr 2002 im Sinn, als er auf der Game Developers Conference in San Jose schließlich Steam angekündigt: »In einer Zeit, in der Internet-Breitbandverbindungen weltweit zunehmen und auch Entwickler ihre Produkte immer



Wer von der **PC-Version** von Steam (links) in den »Big Picture«-Modus schaltet, bekommt eine auf TV-Bildschirme und die Bedienung mit dem Gamepad ausgelegte Benutzeroberfläche.

Linux

Linux ist nicht gleich Linux: Eigentlich umfasst der Begriff nur den Kern des Betriebssystems, den Teil, der beispielsweise die Hardware anspricht, grundlegende Netzwerkaufgaben erledigt oder sich um die Speicherverwaltung kümmert. Android beispielsweise basiert ebenfalls auf einem Linux-Kernel, enthält abgesehen davon aber weitgehend von



Valve veröffentlichte **Steam für Ubuntu Linux** im Februar 2013. Inzwischen sind 198 Spiele für die Plattform verfügbar.

Google entwickelte Software. Will man Linux auf dem PC wie Windows einsetzen, braucht man außer dem Kernel noch eine Reihe anderer Programme, beispielsweise eine grafische Oberfläche. Deshalb haben sich über die Jahre mehrere sogenannte Distributionen entwickelt, die auf Linux und weiterer freier Software basieren, darunter Debian, Suse, Red Hat und das auf Debian fußende und für Neueinsteiger empfehlenswerte Ubuntu Linux. Für Letzteres hat Valve im Februar 2013 auch seinen Steam-Client veröffentlicht.

mehr über das Internet erweitern, ist uns bewusst geworden, dass eine Plattform für neue Dienste und Angebote notwendig ist.« Schon 2002 steht fest: Steam soll das Kaufen, Installieren und Benutzen von Spielen im Internet erleichtern und die Kosten für den traditionellen Ladenverkauf auf physischen Datenträgern eliminieren. Es ist eine erstaunlich präzise Vorher-

sage, wofür die Plattform einmal stehen wird. Doch die Journalisten, die damals über Spiele berichten, haben dazu wenig zu sagen. In der GameStar-Ausgabe 04/2002 gibt sich der Autor Richard Löwenstein skeptisch, was digitale Distribution angeht. Über den frühen Spiele-Streaming-Dienst RealArcade (inzwischen eine Flash-Games-Sammelseite) schreibt er: »Die meisten PC-Benutzer sind einfach viel zu sehr Sammler, als dass sie auf eine Verpackung im Regal verzichten wollten – egal, ob DVD-Hülle oder Eurobox.« Doch der PC-Markt verliert immer mehr an

Attraktivität, die weltweiten Verkaufszahlen stagnieren. Währenddessen avanciert Sonys Playstation 2 zur bestverkauften Konsole aller Zeiten und zum scheinbaren Beweis dafür, dass das große Geld jetzt nur noch im Konsolenmarkt zu machen ist. Die Publisher

machen dafür in erster Linie ihr altes Schreckgespenst verantwortlich, die Raubkopien. »Ich dachte PC-Spiele lie-

»Ich dachte PC-Spiele liegen im Sterben«

gen im Sterben«, sagt Mark Healey, der zu dieser Zeit als Künstler bei Lionhead arbeitet, dem Studio des Entwickler-Urgesteins und notorischen Zu-viel-Versprechers Peter Molyneux. Damals ahnt Healey noch nicht, welch große Fußstapfen er in der Steam-Geschichte hinterlassen wird, sondern sorgt sich einfach um sein Hobby: »In England bekamen PC-Spiele immer und immer weniger Platz in den Regalen der Läden. Irgendwann waren sie einfach weg.«

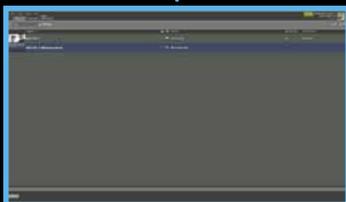
Dieser Trend hat sich bis heute nicht umgekehrt, im Gegenteil: Laut den Marktforschern von IDC sinken die PC-Verkaufszah-

len im Gesamtjahr 2013 um rund 10 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Analysten machen dafür hauptsächlich den steigenden Tablet-Absatz verantwortlich. Auch wenn in absoluten Zahlen derzeit noch mehr PCs als Tablets über die Ladentheken wandern, sollen die Verkaufszahlen der tragbaren Computer die von klassischen Desktop-Rechnern schon Ende 2015 übertreffen. Gabe Newell gibt auf der Linuxcon auch Windows 8 die Mitschuld daran. Seiner Meinung nach müsste ein neues Betriebssystem die Rechner-Verkäufe doch eigentlich ankurbeln statt abbremsen. Doch noch stemme sich Valve mit Steam gegen den Trend: Die Menge der Nutzer steige weiterhin, inzwischen erreichte die Distributionsplattform 54 Millionen Mitglieder. »Spiele sind bislang immun gegen den Niedergang«, proklamiert Newell. »Während die Hardware-Absatzzahlen einbrechen, wachsen wir nach wie vor jedes Jahr um 76 Prozent.« Doch dieses Wachstum sei gefährdet – und auch daran sei Microsoft Schuld. Windows, sagt Newell, entwickle sich immer mehr zur geschlossenen Plattform und laufe so Gefahr, den größten Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu verspielen.

Was er damit meint, sagt Newell nicht. Er dürfte aber auf Microsofts wachsenden Tablet- und Smartphone-Fokus anspielen, schließlich sind mobile Betriebssysteme grundsätzlich abgeschotteter als ihre Desktop-Pendants. Als Beleg muss man nur den Steam-Client für Android und iOS anschauen, der keineswegs als Laden für Mobile-Spiele dient, sondern lediglich als Bestell-Programmchen für PC-Titel. Telefon- und Tablet-Spiele gibt's ausschließlich in Apples und Googles eigenen Shops, eine Konkurrenz dulden die Plattform-Inhaber nicht. Auch Windows 8 enthält nun erstmals einen eigenen App-Store, über den Microsoft selbst Spiele vertreiben könnte – eine Bedrohung für die Unabhängigkeit von Valve. Über kurz oder lang müsste man das Windows-Steam eventuell ebenfalls in eine App umwandeln, über

Die Steam-Meilensteine

2002 2003 2004 2005 2006



Als Steam anno 2002 für Beta-Tester startet, ist es grün, krude und aus heutiger Sicht umständlich zu bedienen. Wer das alte Steam-Feeling nochmals aufleben lassen möchte, kann sich Skins für den aktuellen Steam-Client runterladen. Für die Rundumerfahrung wird aber noch ein 56k-Modem empfohlen.



Der Grund, warum Steam schon vor über zehn Jahren Nutzer findet, liegt auf der Maus: Counter-Strike. Schon 2003 aktualisiert Steam den Multiplayer-Shooter und sorgt dafür, dass Server einfacher gefunden werden können – es ist die offizielle Geburt des Valve-Dienstes, die jedoch wenig mediale Aufmerksamkeit findet.

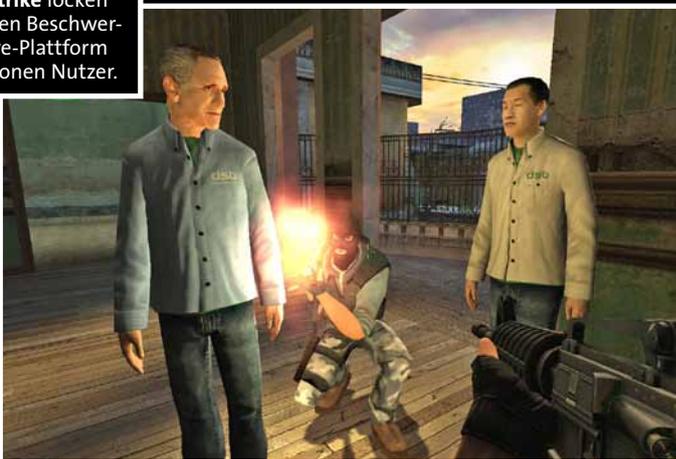


Der erste Valve-Skandal. Der deutsche Hacker Axel Gembe stiehlt Ende 2003 den Source-Code von Half-Life 2 von Gabe Newells Rechner. Weltweit sehen Spieler, wie unfertig der Shooter ist. Benchmark-Tests verraten zudem, dass Valve unter der Hand bestimmte Grafikkartenhersteller bevorzugt behandelt hat.



Half-Life 2 erscheint am 16. November 2004. Die Wertungen der Fachpresse überschlagen sich, binnen kürzester Zeit gilt das Spiel als einer der besten Shooter. Es ist ein Pflichtkauf – und für viele Spieler ein Schock. Denn Half-Life 2 ist das erste Singleplayer-Spiel, das eine Internet-Verbindung voraussetzt.

Half-Life 2 und Counter-Strike locken die Spieler auf Steam – allen Beschwerden zum Trotz hat die Valve-Plattform Ende 2007 bereits 13 Millionen Nutzer.



die Microsoft an den Steam-Verkäufen mitverdienen könnte. Kurz gesagt: Newell fürchtet um sein Geschäft. Das sagt er auf der Linuxcon aber nicht. Wer gibt schon gerne zu, dass es ums Geld geht?

Als Valve seinen Online-Dienst im September 2003 erstmals der Öffentlichkeit zugänglich macht, ist das große Geld noch in weiter Ferne – und das mediale Interesse entsprechend mau. Steam startet mit **Counter-Strike 1.6**, der bis dato wohl beliebtesten Version des Multiplayer-Shooters – und eine ganze Weile lang ist **Counter-Strike** der einzige gute Grund, die Plattform zu benutzen. Von der Zukunft, von der Gabe Newell ein Jahr zuvor in San Jose gesprochen hat, ist nicht viel zu spüren. Steam ist der Serverbrowser für **Counter-Strike**, nicht mehr. Zumindest bis Ende 2003, denn dann folgt der erste Skandal: Der deutsche Hacker Axel »Ago« Gembe knackt Gabe Newells Rechner, stiehlt den Source-Code von **Half-Life 2** und stellt ihn ins Netz. Weltweit sehen Spieler, wie unfertig der Freeman-Shooter ist. Auch darüber hinaus gibt es unschöne Konsequenzen für Valve: Im Code finden sich Teile der Havok-Physik-Engine, die deren Macher nicht gerne im Netz herumschwirren sehen. Auch wenn der Daten-Diebstahl nichts direkt mit Steam zu tun

hat, zeigt die Art des Hacks, wie schlecht es um Valves IT-Sicherheit besteht. Zudem veratren Benchmark-Tests, dass die Entwickler unter der Hand bestimmten Grafikkartenherstellern Vorzugsbehandlung gegeben haben, indem sie öffentlich behaupteten, **Half-Life 2** würde mit bestimmten Grafikkarten besser laufen – ein Image-Debakel.

Dass Linux nicht gerade für seine Spielbarkeit bekannt ist, weiß auch Gabe Newell, ihm zufolge unterstützen nur rund ein Prozent aller Spiele das Open-Source-Betriebssystem. »Wir haben früh erkannt, dass es eine Menge Arbeit bedeutet, Linux wirklich spielbar zu machen«, erzählt er. Valves erster Schritt sei gewesen, **Left 4 Dead 2** zu portieren: »Das war nicht einfach. Die erste Version war unglaublich langsam. Deshalb haben wir zunächst zusammen mit Nvidia daran gearbeitet, die Treiber zu verbessern. Letztendlich war die Linux-Ausführung dann sogar schneller als die Windows-Variante.« Allerdings wurde auch schon manch anderer großer Titel unter Linux veröffentlicht und dort lief dort ebenfalls schneller als unter Windows – Nvidias Grafiktreiber funktionieren seit Jahren sehr gut unter Linux, da das Betriebssystem schon länger für professionelle 3D-Anwendungen genutzt wird. Zudem

kommt unter Linux zur Berechnung der 3D-Grafik die schlankere und oft schnellere OpenGL-Schnittstelle zum Einsatz, während am PC Microsoft DirectX dominiert.

Am 16. November 2004 ist DirectX 9.0c gerade anderthalb Monate alt, als schließlich der Steam-Urknall erfolgt. Mit der Veröffentlichung des langerwarteten **Half-Life 2** leitet Valve seine wahre Zukunftsvision ein – auf überaus schroffe Art. **Half-Life 2** ist das erste Singleplayer-Spiel, das eine Internet-Verbindung benötigt. Die DVD installiert den Freeman-Shooter zwar auf die Festplatte, um ihn zu aktivieren, muss der CD-Key jedoch auf Steam registriert werden. Spieler müssen **Half-Life 2** also zumindest einmal starten, während sie online sind.

Valve schafft sich die eigene Hardware-Basis

Danach soll **Half-Life 2** auch im Offline-Modus laufen, tut es aber nicht. Das überrascht viele Käufer und schließt viele andere schlicht aus. Laut einer GameStar-Umfrage haben 20 Prozent der damaligen Leser keinen Internetzugang. »Kein Internet, kein **Half-Life 2**«, titeln wir damals. Es ist ein Skandal.

2007 2008 2009 2010 2011



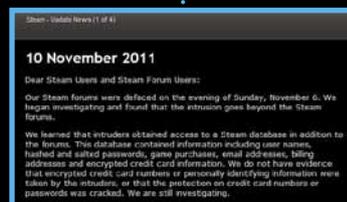
Mit Rag Doll Kung Fu erscheint 2005 das erste Nicht-Valve-Spiel auf Steam. Es ist ein witziges Prügelspiel mit Puppen, entwickelt von Mark Healey, einem Künstler bei Lionhead, dem Studio von Peter Molyneux. Und es ist das erste, erfolgreiche Beispiel für Indie-Spiele, die dank Steam ein großes Publikum finden.



Die Orange-Box erweist sich 2007 als großer Coup für Valve. Die Packung vereint **Half-Life 2** und die Addons Episode 1 und (exklusiv) Episode 2. Dazu kommen der Team-Shooter **Team Fortress 2** und das grandiose Portal. Gleichzeitig gibt es erstmals Freundeslisten, Chat-Funktionen und Erfolge. Kurzum: Steam wird endlich nützlich.



Der erste Holiday Sale Ende 2007 katapultiert Steam in den Mainstream. Die Rabattaktion macht Spiele-Downloads attraktiver als den Kauf von Datenträgern. Schon allein der Weihnachtsschlussverkauf lockt zwei Millionen neue Nutzer auf die Plattform. Nur zwei Jahre später hat Steam bereits 30 Millionen aktive Nutzer.



Die wachsende Zahl von Steam-Mitgliedern macht die Plattform attraktiv für Kriminelle. Im November 2011 wird sie gehackt, rund 40 Millionen Konten sind betroffen. Valve warnt vor Kreditkartenbetrug, weiß aber nicht, welche Daten die Angreifer genau erbeutet haben. Gabe Newell entschuldigt sich.



Rag Doll Kung Fu (links) ist das erste Nicht-Valve-Spiel, das auf Steam erscheint. Danach folgt unter anderem Darwinia.

Dass Gabe Newell nun für offene Plattformen eintritt, muss auf **Half-Life 2**-Veteranen so wirken, als hätte Erich Honecker anno 1990 »Die Mauer muss weg!« skandiert. Doch wie erwähnt geht es Valve nicht um die Selbstbestimmung der Spieler, es geht

Steam ist keine Rettung, es ist ein Sargnagel

ums Geschäft und die Unabhängigkeit von Microsoft. Valve sucht sein Heil in der Flucht weg von Windows hin zu Linux. Doch auch dessen Open-Source-Community sieht Valves Pläne teils kritisch. Zwar müsste auch ein SteamOS freie Software sein, da das die Lizenzbestimmungen der zugrundeliegenden Programme erzwingen, aber geschlossene Software unter Linux auszuführen, ist kein Problem. Insofern wird aus einem offenen Betriebssystem mit einer geschlossenen DRM-Plattform noch lange keine offene Plattform, wie das Newell behauptet. Zwar schätzt Valve wohl tatsächlich die relativ offene Hardware-Basis des PCs, bietet aber selbst eine geschlossene Insel an, die DRM-Maßnahmen und Kopierschutzsperrern auf Linux gesellschaftsfähig macht – das widerspricht den Idealen der Open-Source-Bewegung grundlegend.

Weil es Kopierschutzsperrern im Jahr 2004 unter Windows salonfähig macht, gilt Steam damals nicht als die Rettung des PC-Spielemarkts, es gilt als sein Sargnagel. Die GameStar-Leser kritisieren harsch: »Man muss sich durch wirre Menüs klicken, in denen man ein Abo angedreht bekommt.« – »Die Anmeldung grenzt an Folter.« – »Hoffentlich wird diese Geschäftspolitik nicht zur Regel!« Aus vielen Foren hallt der Tenor: »Wenn das die Zukunft sein soll, dann ohne mich!« Auch, weil auf der **Half-Life 2**-Packung nicht mal einen Warnhinweis prangt, dass man eine Internet-Verbindung benötigt. Wütende Spieler geben die Schachtel im Handel zurück. Und schon damals wirft Steam kritische Fragen auf, die bis heute unbeantwortet bleiben: Wem gehören die Spiele im Account, Valve oder mir? Was passiert, wenn Valve plötzlich die Nutzungsbedingungen ändert, etwa monatliche Abo-Gebühren einführt? Und was mache ich, wenn ich das Spiel weiterverkaufen möchte?

Den Verkaufszahlen von **Half-Life 2** schadet diese Unsicherheit allerdings nicht. In den ersten zwei Monaten wandert der Shooter allein 1,7 Millionen Mal über die Einzelhandels-Ladentheke, bis 2008 sogar 6,5 Millionen Mal. Wie oft sich das Spiel über Steam digital verkauft, hält Valve geheim. Doch trotz des Erfolgs fühlt sich Valves Publisher

Vivendi (heute Teil von Activision Blizzard) vor den Kopf gestoßen. Denn wenn Valve die Plattform gehört, auf die **Half-Life 2** angewiesen ist, was verkauft dann Vivendi mit dem Datenträger? »Wenn Valve an Steam drehen sollte, etwa Gebühren erhebt oder CD-Keys sperrt, trägt Vivendi jedes Risiko mit. Ändern können sie daran nichts«, schreibt der GameStar-Redakteur Christian Schmidt Anfang 2005. Ein Rechtsstreit entbrennt, in dem Gabe Newell & Co. triumphieren: Vivendi darf nicht einmal mehr die noch unverkauften **Half-Life 2**-DVDs vertreiben. Valve schließt eine neue Partnerschaft mit Electronic Arts, die sich aber ausdrücklich nur auf den Ladenvertrieb bezieht. Dank Steam behalten die Entwickler die volle Kontrolle über ihre Spiele, sie sind fortan ihr eigener Publisher. Das weckt Begehrlichkeiten, laut einem Bericht der New York Times bietet EA in den Folgejahren über eine Milliarde Dollar für eine Übernahme von Valve – doch das Studio bleibt unabhängig.

Diese Unabhängigkeit geht Valve bis heute über alles – und Linux ist hierfür nur der erste Schritt. Im Februar 2013 veröffentlichten die **Half-Life**-Entwickler einen Steam-Client für Ubuntu, die beliebteste Linux-Variante. Inzwischen stehen dort 198 Spiele zum Download. Laut Gabe Newell sollen die bei diesen Projekten gewonnenen Erfahrungen

2012



Auch auf Smartphones ist Steam seit Januar 2012 vertreten. Dort dient die Valve-Plattform jedoch nicht als eigenständiger App-Store – Google und Apple würden diese Konkurrenz zu ihren Download-Shops niemals dulden –, sondern lediglich als Chat-Client für Steam, mit dem man unterwegs Spiele kaufen kann.



Im Mai 2012 wird der Steam-Workshop für alle Spiele auf der Plattform geöffnet. Nutzer können selbstgemachte Gegenstände für beliebte Titel wie Team Fortress 2 hochladen und auf einem digitalen Marktplatz auch selbst verkaufen. Einige talentierte Workshop-Künstler können von dieser Arbeit inzwischen leben.



Angesichts der wachsenden Bedeutung von Steam für Indie-Entwickler startet Valve im Oktober 2012 das Greenlight-Programm. Ab jetzt stimmt die Community darüber ab, welche Spiele auf der Plattform landen. Und über das »Early Access«-Programm lassen sich unfertige Alpha-Versionen kaufen und so unterstützen.



Mit dem Big-Picture-Modus bringt Valve Ende 2012 Steam auch auf den Fernseher. Die durchdachte Oberfläche und die Unterstützung für Controller machen aus Steam eine Konsolenoberfläche, die locker mit Microsoft und Sony mithalten kann. Fehlt also nur noch die passende Konsole: die Steam Box.

Die Steam Machines bewirbt Valve unter anderem mit einem Bild zu **Civilization 5** – aber ist das wirklich ein Spiel, das wir auf dem Fernseher spielen wollen?



Als Beispiel für eine Steam Box präsentierte Valve auf der CES-Messe im Januar den **Mini-PC X7A** von Xi3, der bequem in eine Hand passt. Die aktuellen Steam-Machine-Testgeräte sind allerdings deutlich größer, dafür auch besser ausgestattet.

gen helfen, Spiele künftig einfacher und schneller für Linux umzusetzen. Auch andere Studios sollen von Valves Arbeit profitieren. Dazu entwickeln Newell & Co. derzeit einen Debugger, also ein Werkzeug, mit dem Programmierer ihren Code auf Fehler abklopfen und an die Hardware anpassen

Kategorien »gut«, »besser« und »am besten« einteilen. »Gute« Steam Machines dürften rund 150 Dollar, »bessere« um die 300 Dollar kosten. Und den »besten« sind wohl keine Preisgrenzen gesetzt, sie böten die schnellste verfügbare Hardware. Schon bald möchte Valve 300 Betatest-Prototypen verschicken, deren Systemdetails bereits bekannt sind. Das langsamste bietet einen Core-i3-Prozessor mit Geforce GTX 660, dann geht's schrittweise hoch bis zu einem Core i7 4770 samt Geforce Titan. Zwischen diesen Extremen rangieren Testgeräte mit Core i5 und Geforce GTX 760 oder 780, trotz der aktuellen Nvidia-Dominanz soll es später auch Steam Machines mit AMD-Grafikchips geben. In allen Beta-Rechnern stecken 16 Gigabyte RAM sowie drei Gigabyte Videospeicher, dazu kommen ein Terabyte Festplattenplatz und acht Gigabyte Solid-State-Speicher für fixes Booten. All diese Steam Machines dürften jedoch in die Kategorie »am besten« fallen, keine davon wäre für 300 Dollar zu realisieren. Wie »gute« und »bessere« Konsolen aussehen, bleibt folglich abzuwarten.

Valve erschafft sich seinen eigenen Zwitter aus PC und Konsole – im Jahr 2005 ist dieser Traum noch weit entfernt. Stattdessen arbeitet das Studio mit Hochdruck daran, seinen schlechten Ruf abzuschütteln, indem es unabhängige Entwickler auf Steam holt. Für Mark Healey kommt das überraschend. »Damals wusste ich überhaupt nicht, was Steam ist«, lacht er heute. Healey werbelt in seiner Freizeit an **Rag Doll Kung Fu**, einem Prügelspiel mit zappeligen Puppen. Das Hobbyprojekt soll ihm eigentlich nur dabei helfen, die Programmiersprache C++ zu lernen. »Ich entwickelte das Spiel in Unterhosen am Küchentisch«, erinnert er sich. Doch nachdem er ein Video von **Rag Doll Kung Fu** auf die Lionhead-Webseite gestellt hat, wird

Linux ist nicht die spieltauglichste Plattform

können. Ein solches Hilfsprogramm sei ein häufig geäußertes Wunsch befreundeter Entwickler gewesen. Danach greift der nächste wichtige Schritt hin zur Valve-Unabhängigkeit: die eigene Hardware-Basis für SteamOS – also die Steam Machines.

Die Wohnzimmer-PCs sollen 2014 erscheinen, gemeinsam mit 15 bis 20 bislang ungenannten Partnern entwickelt Valve Geräte in mehreren Leistungs- und Preisklassen. Bereits zuvor hat Gabe Newell angedeutet, dass sich die Konsolen grob in die

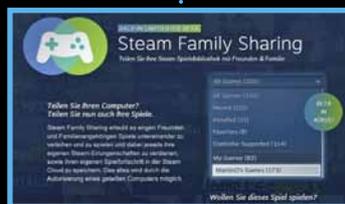
2013



Seit 2010 gibt es Steam außer für Windows auch für Mac-Rechner und für die Playstation. Im Februar 2013 kommt dann ein Linux-Client dazu. Der dient nun auch als Kernelement für SteamOS, das Valve-eigene Betriebssystem auf Basis von Ubuntu Linux. Valve selbst setzt zuerst sein Zombiespiel Left 4 Dead 2 für Linux um.



Ab Ende Juni 2013 spendiert Steam fürs Spielen bestimmter Programme digitale Sammelkarten, komplette Sets können für Chat-Emoticons, Profil-Hintergründe oder sogar Spiele-Gutscheine eingetauscht werden. Wer Sets vervollständigen will, kann Karten von anderen Spielern kaufen oder mit ihnen tauschen.



Mit der Anfang September 2013 angekündigten Family-Sharing-Funktion macht Steam das, was Microsoft ursprünglich mit der Xbox One vorhatte: Es erlaubt seinen Nutzern, ihren digitalen Spielekatalog mit Freunden und Familien zu teilen, ohne den Account dafür komplett abgeben zu müssen.



Trotz bereits 54 Millionen Nutzern soll Steam weiter wachsen, die Zukunft der digitalen Distribution spielt sich für Valve mehr und mehr auf dem Fernseher ab. Rechtzeitig zum zehnten Steam-Geburtstag im September 2013 präsentieren die Entwickler daher SteamOS, die Steam Machines und einen Touchpad-Controller.

Steam-Konkurrenten



Origin (EA): Zum Plattform-Start 2011 musste EA erstmal Client und Lizenzvereinbarung ändern, als GameStar herausfand, dass das Programm zur Rechner-Spionage hätte missbraucht werden können. Heute hat Origin über 50 Millionen Nutzer, dient aber vorrangig als Startknopf für Battlefield 3 & Co. Community-Funktionen sind Mangelware.



Uplay (Ubisoft): Die zurzeit wohl unbeliebteste Plattform. Denn Ubisoft-Titel wie Far Cry 3 werden auch über Steam verkauft – und erfordern dann dennoch auch Uplay.



Gog.com (CD Projekt): Beim Start 2008 ließen sich hier Klassiker wie Ultima 4 für kleines Geld kaufen. Inzwischen gibt es auch moderne Spiele, und zwar DRM-frei!



GamersGate (Paradox Interactive): Auf GamersGate finden sich vor allem historische Strategiespiele von Paradox. Es gibt aber auch eine Menge unbekannter Indie-Titel.



Desura (Linden Labs): Das Steam für Indies und Modder. Bekannte Spiele gibt es hier kaum, wer auf Desura sucht, findet kuriose Spieleprojekte von Entwicklern, von denen man hoffentlich bald mehr sehen wird.

Healey auf die Game Developers Conference eingeladen, um darüber zu sprechen, warum er ein Prügelspiel entwickelt, in dem Hände und Füße einzeln per Maus bewegt werden. Im Publikum sitzen Valve-Mitarbeiter. »Ich stotterte mich durch die Präsentation – ich hasse es, vor Menschen zu sprechen –, und dann kamen ein paar Leute und fragten, ob ich Gabe Newell treffen möchte. Und ich antwortete: »Wer ist Gabe Newell?«

Healeys Freunde klären ihn auf, tags darauf steigt er in den Flieger nach Seattle. »Gabe Newell fand Rag Doll Kung Fu großartig,« sagt Healey. »Dann hat er mir Steam erklärt. Damals wollten sie wirklich ein Laden für Indie-Software sein. Mein Spiel passte

genau ins Profil, es ist lustig und innovativ.« Also sagt Healey zu, sein **Rag Doll Kung Fu** erscheint anno 2005 als erstes Nicht-Valve-Spiel auf Steam. Seine Erwartungen hält er klein: »Ich wollte eigentlich nur etwas Kleingeld verdienen, um ein Zimmer zu streichen, aber dann sagte mir Valve, ich hätte über 10.000 Vorbestellungen, und es verkaufte sich direkt zum Start über 10.000 Mal«, erzählt er. »Für heutige Verhältnisse ist das nichts, aber für ein Indie-Spiel ohne Marketing war das phänomenal.« Heute ist Mark Healey selbst Chef eines Studios, als Creative Director von Media Molecule im britischen Guildford verantwortet er **Little Big Planet**, den erfolgreichen Puppen-Baukasten für die Playstation 3. Nach **Rag Doll Kung Fu** erscheint das Strategiespiel **Darwinia** auf Steam. Es folgen immer mehr Indie-Entwickler, die erst durch Steam ausreichend viele Käufer finden, um weiterhin unabhängig arbeiten zu können. Dieses Herz für die Kleinen bringt Valve viel Sympathie und nebenbei regelmäßige Einnahmen. Offensichtlich erkennt das Studio, wie sehr es davon profitiert, Steam als offene und freundliche Plattform darzustellen. In den Folgejahren baut man dieses Image sukzessive weiter aus.

Auch die Steam Machines sollen eine offene Plattform werden, vor allem im Vergleich mit traditionellen Konsolen. So werden sich die Wohnzimmer-PCs laut Valve »möglichst umfassend« aufrüsten lassen, außerdem darf man die Chips tunen und andere Betriebssysteme darauf installieren – ein Gedanke, bei dem Sony, Nintendo und Microsoft bis heute die Sicherungen durchbrennen. Der Clou ist allerdings, dass man sich gar keine vorgefertigte Steam Machine kaufen muss, sondern auch einfach selber einen passenden PC zusammenschrauben kann. Selbst die Design-Blaupausen des Gehäuses möchte Valve veröffentlichen, damit man es nachbauen kann. Wie die Dampfmaschinen letztlich aussehen sollen, ist allerdings noch unklar. Die Prototypen sind rund 30x30 cm groß und 7 cm hoch – das entspräche ungefähr einer Xbox 360.

Die Vielzahl an vorgefertigten und selbst gebauten Modellen dürfte allerdings auch den Markt fragmentieren und Entwicklern die Bug-Bereinigung erschweren: Wie beim PC wird es haufenweise Hardware-Konfigurationen geben, die sich im Vorfeld unmöglich alle testen lassen. Probleme und Patch-Bedarf sind die Folge. Wer eine billigere Steam Machine kauft, kann technisch anspruchsvolle Spiele zudem eventuell gar nicht oder nicht auf den höchsten Detailstufen spielen – wir gehen davon aus, dass man die Grafikoptionen der Spiele auch auf den Steam Machines anpassen darf. Doch das wird nicht allen Spielern schmecken – insbesondere solchen, die von Playstation und Xbox gewohnt sind, dass ihre Spiele reibungslos und in bester Qualität laufen.

Bis 2007 lockt Steam weltweit 13 Millionen Nutzer an. Rund die Hälfte davon kommen durch **Half-Life 2** auf die Plattform, auch das populäre **Counter-Strike** trägt zum Massenappeal bei. Und selbst Mod-Entwickler pro-

Trackpads statt Analogsticks

Der Steam-Controller

Der **Touchscreen** kann je nach Spiel andere Befehle anzeigen, beispielsweise Quicksave und Quickload oder Chat.

Wie jedes handelsübliche Gamepad verfügt auch der Steam Controller über **Schulter- und Trigger-Tasten**.

Die vier **Buttons** verteilen sich um den Touchscreen. Vermutlich bedient man zwei davon mit dem linken, zwei mit dem rechten Daumen.

Statt Analogsticks bedient man mit den Daumen **Trackpads**. Darunter werkeln Elektromagneten, die Bedienungs-Feedback geben.

Am Rücken der Handgriffe prangen zwei **Zusatz-Buttons**, die man beispielsweise mit der Kriech- oder Zoom-Funktion belegen kann.

fitieren vom Online-Dienst. Die Designer der populären **Garry's Mod**, einer Art Bastelkasten für **Half-Life 2**, verdienen mit Steam-Downloads binnen zwei Jahren drei Millionen Dollar. Wohlgermerkt, während die Einzelhandelsumsätze mit PC-Spielen sinken. Steam trotz dem Trend. Die restliche Industrie schaut dem natürlich nicht tatenlos zu, nach und nach machen große Publisher wie Eidos ihre Kataloge über Steam erhältlich. Der Durchbruch gelingt dem Download-Dienst aber Ende 2007: Valve veröffentlicht die **Orange Box**, eine Spielesammlung, die vielleicht vorrangig wegen der Erweiterung **Half-Life 2: Episode 2** gekauft wird, in Wahrheit aber dank **Team Fortress 2** und **Portal** zum weltweiten Erfolg wird.

Gleichzeitig führt Valve Freundeslisten, Chat-Funktionen und freisichtbare Erfolge ein, wodurch Steam weiter zur Community-Plattform heranreift und das alte Kopierschutz-Stigma allmählich abschüttelt. Und dann kommt der erste Steam Sale. Um das Rabattprinzip zu testen, senkt Valve den Preis von **Counter-Strike Source** um 75 Prozent – und der Verkaufserlös explodiert auf das Vierzigfache! Zu Weihnachten 2007 setzt Valve die Erkenntnisse im großen Stil um und reduziert die Preise für fast den ganzen Steam-Katalog. Der Winterschlussverkauf wird ein voller Erfolg und zieht noch mehr Spieler auf die Plattform. Anfang 2008 hat Steam bereits 15 Millionen Nutzer, ein Jahr später 25 Millionen. Von den Rabatten profitieren nicht nur Nutzer, sondern auch Entwickler: Im Summer Sale 2013 etwa verkauft sich das Indie-Puzzlespiel **Fez** häufiger als bis dahin über Steam und Xbox Live Arcade zusammen. 2007 und 2008 erscheinen zudem die ersten hochkarätigen Nicht-Valve-Spiele über Steam, darunter **Call of Duty: Modern Warfare** und **Bioshock**. Regelmäßige Rabattaktionen, ein buntes Portfolio aus großen und kleinen Titeln sowie die Verbreitung von Breitband-Anschlüssen machen Steam zur wichtigsten PC-Spieleplattform.

Mit über 400.000 gleichzeitig aktiven Spielern hält **Dota 2** den aktuellen Steam-Rekord.



Zur wichtigsten Konsolen-Plattform werden die Steam Machines wohl nicht werden, auch wenn Valve originelle Ideen aufährt. So lassen sich die Linux-Rechner mit Maus und Tastatur, herkömmlichen Gamepads – oder dem neuen Steam Controller steuern, den Valve im selben Atemzug ankündigt. Dessen Besonderheit: Er hat keine Analogsticks, stattdessen wischt man mit den Daumen über Trackpads. Das klingt ungewohnt, allerdings sollen deren sensible Oberflächen präzise Bewegungen ermöglichen – laut Valve sogar so exakte wie eine Desktop-Maus. Unter den Trackpads arbeiten kleine Elektromagneten, die vibrieren und bei Bewegungen spürbares Feedback geben – etwa wenn man im Spiel gegen eine Wand läuft. So möchte Valve den Spielern ein Gefühl für ihre Eingaben vermitteln, das mechanische Feedback klassischer Sticks fällt bei den – übrigens klickbaren – Trackpads ja weg. Die Magneten sollen sogar Schallwellen erzeugen können und als Mini-Lautsprecher taugen. Zwischen den Trackpads prangen die Buttons sowie ein Touchscreen, der je nach Spiel andere Befehle anzeigen kann – beispielsweise Quickload und Quicksave.

Weg vom Kopierschutz-Stigma

Wie die Steam Machines lässt sich das Eingabegerät modifizieren, Valve ermutigt Bastler sogar dazu, dabei zu helfen, das Gamepad zu verbessern – bei Sony, Microsoft und Nintendo bislang unvorstellbarer als ein Atomkrieg um Lappland. Funkzionieren soll der Controller übrigens auch mit Spielen, die nicht eigens dafür optimiert wurden. Denen täuscht er nämlich vor, sie würden mit Maus und Tastatur gesteuert. Ob das tadellos funktioniert und was das originelle Valve-Gamepad denn nun tatsächlich taugt, können wir freilich erst beurteilen, wenn wir es ausprobiert haben. Gewöhnungsbedürftig dürfte es tatsächlich sein, wohl aber auch eine spannende Alternative. Und eine bodenständige, wenn man bedenkt, wie viel der Steam-Betreiber mit ungewöhnlichen Eingabemethoden experimentiert hat. Beispielsweise hat Valve Geräte ausprobiert, die Schweißzerzeugung und Augenbewegungen messen. Eine spezielle Version von **Portal** lässt sich sogar ausschließlich mit den Augen steuern – eine künftige Alternative für behinderte Spieler?

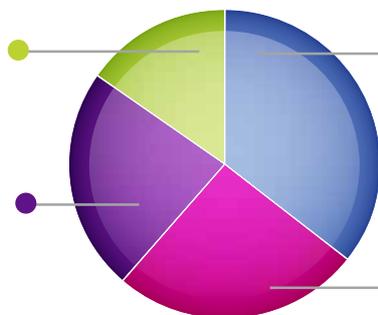
In den Jahren nach 2010 experimentieren Newell & Co. mit neuen Steam-Funktionen, um näher an ihre Zukunftsvision von 2002 heranzukommen. Mit dem Steam Workshop öffnen die Entwickler die Tür für Spielinhalte, die von der Community erstellt werden – zunächst sind das Items für **Team Fortress 2**, seit Anfang 2012 aber auch für andere Spiele wie **Skyrim** und nun **Dota 2**. Ein Viertel des Kaufpreises geht an die Macher. Wie zuvor Mod-Entwickler können nun also auch einige Item-Künstler allein von ihren Steam-Verkäufen leben. Der Brite Will Segerman etwa verdient mit dem Indianer-Kostüm »Hibernatig Bear« für die Heavy-Klasse aus **Team Fortress 2** binnen eines Jahres über 88.000 Dollar. Ab August 2012 können die Spieler dank Greenlight selbst bestimmen, welche Indie-Titel auf der Plattform erscheinen sollen. Über das »Early Access«-Programms können die Spiele nun überdies unfertige Alpha-Versionen kaufen, um deren Entwickler zu unterstützen. Kurzum: Valve gibt sich community- und indie-freundlich, demokratisiert seine Plattform und bindet die Spieler ein. Das kommt an.

Umfrage

»Linux, teure Hardware, ungewöhnlicher Controller: Was halten Sie bislang von den Steam Machines?«

Viel. Valve hat ein extrem durchdachtes Produkt in der Mache, das sich durchsetzen kann. **35,7%**

Das Produkt stimmt, aber das Wohnzimmer wird von PS4 und Xbox One beherrscht werden. **25,7%**



Die Dinger braucht kein Mensch. Valve ist auf dem Holzweg. **15,2%**

Für einen Nischenmarkt okay, aber der Renner wird es nicht. **23,4%**

Ergebnis: Wie haben die Leser von GameStar.de um ihre Meinung zu Valves Wohnzimmer-Plänen gebeten, bis zum Redaktionsschluss haben 10.829 Spieler mitgemacht. Fast 85 Prozent der Umfrage-Teilnehmer halten die Steam Machines für ein zumindest ordentliches Produkt, dem allerdings nur ein gutes Drittel zutraut, sich auf dem Markt durchzusetzen. Knapp die Hälfte der Spieler stimmt mit unserer Einschätzung überein, dass Valve die Platzhirsche Microsoft und Sony nicht überflügeln wird, sondern eher eine eigene Nische belegen.



Die Macher von **Garry's Mod** verdienen dank Steam drei Millionen Dollar in zwei Jahren.

Diese »Demokratisierung der Inhalte« identifiziert Newell auf der Linuxcon prompt als eine der Ursachen für den Auftrieb von Steam. Damit meint er all die Mods, Levels und Erweiterungen, die die Fans für ihre Lieblingstitel anfertigen und die einen Mehrwert für andere Spieler darstellen.

»Die Grenze zwischen Konsumenten und traditionellen Herstellern verschwimmt zusehends. Kein Entwickler dieser Welt kann mit

der Macht der Community mithalten. Wir glauben, dass wir beispielsweise mit Bungie oder Blizzard konkurrieren können. Aber gegen die Spielergemeinde haben wir keine Chance«, sagt Newell. Und liefert gleich ein Beispiel: Die Fans von **Team Fortress 2** haben inzwischen zehnmal so viele Inhalte erstellt wie Valve selbst. »In Zukunft werden Spiele im Wesentlichen die Knotenpunkte einer vernetzten Wirtschaft sein, in der der Großteil der Güter und Dienste von Nutzern stammen, nicht von Firmen«, umreißt Newell seine Vision. »Dazu brauchen die Leute nur zwei Dinge: eine offene Plattform und die Werkzeuge, um diese Erweiterungen zu schaffen.« Just darin liege seiner Ansicht nach der Nachteil der Xbox und der Playstation – dass sie Kreativen nicht die gleichen Freiheiten gönnen wie der PC.

Dabei geht es wohlgerne nur um kreative Freiheiten, an Steam gekoppelte Spiele lassen sich weiterhin nicht weiterverkaufen. Dadurch unterbindet Valve den Gebrauchthandel, der vielen Publishern seit jeher ein Dorn im Auge ist. Das begeistert mehr und

mehr Spielehersteller für Steam: Bethesda (**Skyrim**), Sega (**Rome 2**), Square Enix (**Tomb Raider**), das heute bankrotte THQ (**Saint's Row 3**), selbst der Branchenprimus Activision (**Call of Duty**) – sie alle nutzen die Online-Plattform als Kopier- sowie Weiterverkaufsschutz. Das wiederum überzeugt immer mehr Spieler, sich auf Steam anzumelden, was erneut mehr Publisher anlockt, ein für Valve lukrativer Teufelskreis. **Skyrim** etwa spielen zum Verkaufsstart 280.000 Steam-Spieler

gleichzeitig – damals ein neuer Rekord. Abgelöst wird das Drachen-Rollenspiel erst 2013 von Valves **Dota 2**, das die Bestmarke auf über 400.000 Spieler anhebt.

Nur die wenigsten Hersteller können es sich erlauben, ihre Programme nicht über Steam zu vertreiben, Electronic Arts und Ubisoft etwa stampfen mit Origin und Uplay eigene Dienste aus dem Boden. Auch andere

Download-Portale etablieren sich, darunter der Oldie-Anbieter Gog.com. Die Rivalen feiern Achtungserfolge, Origin etwa vermeldet im Juli 2013 ebenfalls 50 Millionen registrierte User, dient aber außer als Spiel laden und Startknopf für **Battlefield 3** & Co. kaum als Community-Plattform – hier hat Steam die Nase vorn. Als Fundament für die Zukunft baut Valve Ende 2012 überdies den »Big Picture«-Modus ein, eine auf Fernseher und Gamepads zugeschnittene Oberfläche.

Die neue Zukunftsvision von Gabe Newell besteht nämlich in der Verschmelzung der »Wohnzimmer-Erfahrung« des Konsolenanlegers mit der »Schreibtisch-Erfahrung« der PCs. In seinem Vortrag auf der Linuxcon störte sich der Valve-Boss daran, dass Konsolen bislang ihre eigene Nische belegten und schlecht mit anderen Unterhaltungsgeräten zusammenarbeiteten. Das lässt sich kaum von der Hand weisen. Zwar kann man die Xbox 360 und die Playstation 3 mit anderen Geräten verbinden, beispielsweise beim Musik-Streaming vom Rechner auf die Konsole. Allerdings läuft diese Ver-

knüpfung bislang oft holprig, erst mit der nächsten Konsolengeneration soll's besser klappen. Was Newell indes schuldig bleibt, ist der Beweis, dass SteamOS sich besser ins Unterhaltungs-Netzwerk integriert. Im Folgenden greift Newell allerdings einen wichtigen Kritikpunkt auf: Dass sich Kunden mehrere Versionen ein und desselben Spiels für verschiedene Plattformen kaufen müssen, wundert nicht nur ihn. Newell hält dem sein Ideal von universellen Spielen entgegen, die man im Wohnzimmer genauso genießen könne wie unterwegs oder am Schreibtisch, und die sich mit dem Gamepad genauso gut steuern ließen wie per Touchscreen oder Maus. »Linux ist offensichtlich die geeignetste Plattform, um dieses Ideal zu erreichen«, behauptete Newell.

Mit Valves Weiterverkaufs-Verbot beschäftigen sich auch der deutsche Bundesgerichtshof (BGH) und der Europäische Gerichtshof (EuGH). Doch die Urteile sind schwammig. Zwar sei der Weiterverkauf von Software grundsätzlich zu erlauben, urteilt der EuGH Mitte 2012, dennoch ergeht keine Aufforderung an Valve, Steam zu ändern. Also tut sich nichts. Nach einem Hacker-Angriff Ende 2011 bemängeln die User zudem Valves Sicherheitsvorkehrungen – Steam ist zwar allgegenwärtig, aber längst nicht allseits beliebt. Doch angesichts der Community-Funktionen und Rabattaktionen glauben heute die wenigsten, dass der Online-Dienst nur ein dreister Kopierschutz ist – oder arrangieren sich zumindest damit. So kaufen viele Spieler ausschließlich bei Steam Sales ein, weil sie es nicht einsehen, den Vollpreis für Spiele zu bezahlen, die sie nicht weiterverkaufen können. Zudem bemüht sich Valve, den Käufern einen Mehrwert zu bieten. Seit Juli 2013 spendiert Steam den Spielern Sammelkarten, die Belohnungen freischalten – darunter sogar Spiele-Gutscheine. Anfang September 2013 kündigen die Steam-Betreiber dann die »Family Sharing«-Funktion an, dank der sich der eigene Account mit bis zu neun Freunden teilen lässt. Zwar darf zu jedem Zeitpunkt nur ein einziger Spieler auf das gemeinsame Konto zugreifen und spielen, das ließe sich aber eventuell über den Offline-Modus aushebeln: Weil sich Solo-Titel auch ohne Internet-Verbindung starten lassen, könnten mehrere Konto-Anteilseigner gleichzeitig spielen. So oder so ist das Sharing zumindest ein Fortschritt.

Universell spielen, egal wie, egal wo

Portal und **Team Fortress 2** tragen 2007 maßgeblich zur Popularität von Steam bei.



Steam-Umfrage

Auf GameStar.de und unserer Facebook-Seite haben wir über 19.000 Spieler nach ihrer Meinung zu Valves Online-Plattform gefragt.

»Besitzen Sie einen Steam-Account?«

Ja	98,9%
Nein	1,1%

Ergebnis: Steam ist allgegenwärtig. Fast alle Spieler, die sich im Internet bewegen, haben ein Konto dort. »Bin mit Steam sehr zufrieden«, schreibt ein Umfrage-Teilnehmer. »So sollte Online-Distribution aussehen«, lobt ein anderer. Das heißt aber nicht, dass Steam von allen unkritisch gesehen wird. »Steam hat den Gebrauchtspielemarkt getötet«, beklagt sich ein User, ein anderer gesteht: »Ich benutze Steam nur, weil ich es muss.« Weitere Spieler kritisieren die Tatsache, dass es im deutschen Steam oft nur angepasste (lies: geschnittene) Spiele zu kaufen gibt. Und wieder andere beklagen sich über zu Unrecht gesperrte Accounts und im Sande verlaufene Support-Anfragen. Nein, Steam ist nicht allseits beliebt. Und dennoch kommt kaum ein PC-Spieler daran vorbei, ob nun gerne oder gezwungenermaßen.

»Kaufen Sie Spiele mit Steam-Aktivierung?«

Ja, ich kaufe sie vorrangig über Steam	58,3%
Ja, ich kaufe sie vorrangig im Laden	24,2%
Ja, ich kaufe sie bei anderen Online-Shops	16,4%
Nein, ich nutze Steam nur für Free2Play-Titel	1,1%

Ergebnis: Immerhin ein Viertel der Befragten kauft seine Spiele weiterhin im Laden. Diese Spieler würden Steam also nicht unbedingt nutzen, wenn sie nicht müssten.

»Haben Sie schon bei einem Steam-Sale eingekauft?«

Ja	90,1%
Nein	9,9%

Ergebnis: Die Rabattaktionen sind einer der großen Pluspunkte von Steam, der Großteil der Nutzer hat schon mindestens einmal bei reduzierten Spielen zugeschlagen. Einige geben sogar an, Steam ausschließlich für reduzierte Spiele zu nutzen – auch, weil sie es nicht einsehen, den Vollpreis für Programme zu bezahlen, die sie danach nicht weiterverkaufen können.

»Haben Sie schon einmal bei Greenlight abgestimmt?«

Ja	53,9%
Nein	34,0%
Ich kenne Steam Greenlight nicht	12,1%

Ergebnis: Auch wenn noch nicht alle Steam-User mitmachen, nutzt zumindest die Mehrheit der Spieler die Möglichkeit, über künftige Indie-Veröffentlichungen abzustimmen.

»Nutzen Sie den Community Market von Steam?«

Ja, zum Kauf von Items	5,5%
Ja, zum Verkauf eigener Items	17,4%
Ja, beides	11,5%
Nein	65,6%

Ergebnis: Zumindest was den Handel mit selbstgebauten Items anbelangt, ist die von Gabe Newell ausgelobte »Demokratisierung der Inhalte« noch nicht weit fortgeschritten.

Altgediente PC-Spieler lässt Gabe Newells Linuxcon-Zukunftsvision etwas ratlos zurück. So blendet der Milliardär einige aktuelle Entwicklungen schlichtweg aus. Etwa die Tatsache, dass Microsoft, Sony und in geringerem Umfang auch Nintendo oder Apple ebenfalls daran arbeiten, die mobile Spielewelt der Smartphones und Tablets mit der stationären der Konsolen und Computer zu verbinden. Oder den Umstand, dass PCs eben nicht nur als Spielmaschinen verwendet werden, sondern eine gewaltige Software-Bandbreite für Arbeit und Unterhaltung anbieten. In punkto Komfort und Anwendungsvielfalt genießen Windows und Mac OS X noch Vorteile gegenüber Linux – was sich mit entsprechendem Aufwand aber sicherlich lösen ließe. Newells zunächst verlockender Vision vom plattformunabhängigen Spiel steht allerdings entgegen, dass sich etwa ein iPhone-Programm nicht nur in der Steuerung von einem typischen PC-Titel unterscheidet, sondern auch inhaltlich anders angelegt ist – eben auf den Einsatz unterwegs zugeschnitten.

Eine Zukunft mit Schattenseiten

Die lauteste Kritik kommt derzeit gar nicht mehr von den Spielern: Für die Plattform PC ist Steam so wichtig, dass Entwickler, die nicht darauf zu finden sind, nur selten finanziellen Erfolg haben. »Ich kaufe es mir nur, wenn es auf Steam ist«, beschreibt Forest San Filippo vom Entwicklerduo Flippfly in einem Blogpost die Haltung vieler Spieler. Flippflys minimalistisches Rennspiel **Race The Sun** hat sich trotz guter Kritiken nur knapp 800 Mal verkauft – auch weil es nicht auf Steam erschienen ist. Auch über Greenlight haben sie kein Glück. »Es gibt so viele gute Spiele, dass man auf allen Portalen vertreten sein muss, um entdeckt zu werden«, sagt Forest San Filippo. Ähnlich geht es vielen Entwicklern, die es nicht auf Steam schaffen. »Es ist doch jedes Spiel auf Steam, oder?«, fragt Mark Healey ungläubig. Eben nicht. Die Dominanz von Steam lässt viele vergessen, dass nicht alle Spiele auf der Plattform zu finden sind, dass im Internet unglaublich viele Perlen darauf warten, entdeckt zu werden.

Derweil hat Valve sein Ökosystem in den letzten zwei Jahren clever auf zukünftige Herausforderungen zugeschnitten. Auf die Unterstützung von Mac OS und Linux sowie den »Big Picture«-Modus folgt nun das eigene Betriebssystem samt Hardware-Basis. Wie erfolgreich die wird, bleibt abzuwarten – beispielsweise müssen auch namhafte Entwickler auf den Zug aufspringen und ihre Spiele für Linux umsetzen, möglicherweise sogar exklusiv. Denn jede neue Plattform braucht erst mal vor allem eines: Blockbuster-Titel, die die Spieler anlocken. In diesem Zusammenhang könnte es immer noch sein, dass Valve **Half-Life 3** (zumindest zeitweilig) exklusiv für SteamOS ankündigt – das dritte Freeman-Abenteuer wäre das perfekte Zugpferd. Microsoft und Sony dürften die Steam Machines vorerst keine große Konkurrenz machen; wer eine Xbox 360 oder eine Playstation 3 besitzt, wechselt wohl eher zur Xbox One und PS4 als zu einem obskuren Linux-Zwitter aus Konsole und PC.

Die Zielgruppe von SteamOS rekrutiert sich eher aus den Reihen der bisherigen Windows-Nutzer und Rechnerbastler, die Steam sowieso schon kennen und schätzen: Die Steam Machines haben also tatsächlich das Zeug zur ersten Konsole, die für eingefleischte PC-Spieler interessant ist. Den Rechner komplett ersetzen können die Valve-Kistchen aber nicht, kleinteilige Strategietitel wie **Rome 2** oder **Civilization 5** spielen wir dann doch lieber am Schreibtisch. Außerdem bleibt zu hoffen, dass die Publisher die TV-Tauglichkeit ihrer Spiele nicht mit einer weiteren Vereinfachung erkaufen – wie beim Konsolen-Ableger **Civilization Revolution**, dessen Spielmechanik im Vergleich zur PC-Version in etwa so aussah wie ein Kindergeburtstag im Vergleich zu einem Symposium über Herzverpflanzung. Für altingesessene PC-Spieler könnte Newells schöne, neue Welt der verschmolzenen PCs und Konsolen durchaus Schattenseiten haben. Seinen Zukunftsvisionen sollte man dennoch Gehör schenken.

Denn 1999 wollte der Valve-Chef nur einen Dienst, der einen Multiplayer-Shooter aktualisiert. Bekommen hat er eine Plattform, die, ob man es gutheißt oder nicht, die Zukunft der PC-Spiele und ihrer Entwickler in den Händen hält. Dennis Kogel / Rüdiger Steidle / GR / DV