

Die Valve-Geschichte

MIT DER BRECHSTANGE

Doom brachte zwei Microsoft-Millionäre auf kühne Gedanken: Gabe Newell und Mike Harrington gründeten ein Studio eigenwilliger Kreativlinge, das binnen 20 Jahren zum Motor des PC-Spielemarkts aufstieg, vor allem dank Steam – (fast) alle Macht dem Online-Volk! Von Heinrich Lenhardt

Eines der mächtigsten Unternehmen im Spielemarkt benimmt sich wie ein exzentrisches Indie-Studio. Es gibt weder Aktionäre noch Quartalsberichte, dafür sind die Angestellten am Unternehmen beteiligt. Der Verzicht auf Abteilungen, Hierarchien und Jobbezeichnungen wird im Leitfaden für neue Mitarbeiter schonend erklärt: »Niemand ist dein Boss – und Gabe am allerwenigsten.« Jener Gabe, dem mehr als die Hälfte der Firmenanteile gehören und der 2012 in die Milliardärsliste des US-Magazins Forbes aufgenommen wurde. Jener Gabe, der vor fast 20 Jahren den hochdotierten Managerjob bei Microsoft hinschmiss, um mit Freund und Kollege Mike Harrington ein Spielestudio zu gründen. Ein Studio namens Valve, aus dem dank Genialität, Glück und der Kraft der Online-Communitys die Antriebs(dampf)maschine der PC-Spielebranche wurde.



Valve-Gründer Gabe Newell präsentiert auf diesem Archivfoto vom Juni 1999 die vergoldete Brechstange, die Publisher Sierra anlässlich der Fertigstellung von Half-Life anfertigen ließ.

Die PC-Spiele-Weltmacht

Valve hat mit Half-Life einen legendären Actionklassiker entwickelt, doch der ist nicht das wichtigste Produkt des Unternehmens. Die bei ihrem Start belächelte Onlineplattform Steam läutete eine neue goldene Ära der PC-Spiele ein, bescherte unabhängigen Entwicklern einen Vertriebskanal und seinen Kunden Schnäppchenpreise. Inzwischen gibt es rund 142 Millionen aktive Steam-Konten, fast 7.000 Spiele sind auf der Plattform erhältlich. Marktforschungsinstitute schätzen, dass etwa 75 Prozent aller digitalen PC-Spieleverkäufe über Steam laufen. Valve ist inzwischen sogar unter die Hardware-Hersteller gegangen und bietet ein Universal-Gamepad namens Steam Controller an, das sowohl mit Windows-PCs als auch dem linuxbasierten Betriebssystem Steam OS funktioniert. Die Firma organisiert das E-Sport-Turnier The International, bei dem die Dota-2-Elite um mehrere Millionen Dollar Preisgeld klickt. Es ist eine Vielseitig-



Team-Fortress-Personal, Plastik-Gordon, Portal Guns und natürlich eine hungrige Headcrab: Die Spielzeugsammlung im Valve-Hauptquartier kann sich sehen lassen.



Zu seiner Zeit bei Microsoft initiiert Gabe Newell eine Windows-Version von Doom. Veröffentlicht wird sie dann für Windows 95 unter der Regie von DirectX-Miterfinder Alex St. John.

keit, die manchen Fan in den Wahnsinn treibt – denn Valve macht anscheinend alles, außer der überfälligen Fortsetzung zu dem legendären PC-Spiel, mit dem die Geschichte des Studios begann. Und das wohl nie entstanden wäre, wenn man sich nicht einst bei Microsoft gefragt hätte, warum Doom beliebter ist als Windows.

Microsoft wundert sich

Der Studienabbrecher Gabe Logan Newell ist der 271. Angestellte in der Geschichte von Microsoft, er betreut als Produzent die ersten Windows-Versionen. 1994 wird er stutzig, als er Verkaufsstatistiken und Umfragen studiert: Das am zweithäufigsten installierte Programm auf PCs ist Windows – hinter id Softwares MS-DOS-Version von Doom. Wie kann das sein? Newell ist mit dem Ego-Shooter bestens vertraut, er bezeichnet sich selbst als »Doom-Fanboy«. Also kontaktiert er id Software, um Doom für Windows 3.1 umzusetzen: Das technisch fortschrittlichste PC-Spiel soll demonstrieren, dass Windows eine tolle Spieleplattform sein kann. Wegen des nahenden Windows 95 wird das Projekt auf die neue Betriebssystemversion ver-

Heiko Klinge

erinnert sich an ...



seinen Diskettenkasten

Als Kind der 80er bin ich vom legendären Commodore 64 als Gamer sozialisiert worden. Das bedeutete vor allem, dass ich unfassbar viele Spiele ausprobiert habe. Denn jeder C64-Nutzer hatte seinerzeit einen riesigen Diskettenkasten voller ... ähem ... semi-legal kopierter Datenträger mit Hunderten Spielen drauf. Angezockt habe ich sie alle, wirklich durchgespielt nur die allerwenigsten, was sich in einem latent schlechten Gamer-Gewissen äußerte. Den »Pile of Shame« gab's also schon damals, nur dass wir ihn damals »meine Sammlung« nannten. Daran muss ich jedes Mal denken, wenn mein Blick über meine Steam-Bibliothek mit weit über 100 Spielen wandert. Angezockt habe ich sie alle, wirklich durchgespielt ... Sie wissen schon. Natürlich kann man darüber diskutieren, ob es gesund für unser Hobby ist, wenn ein Spiel heute im Steam Sale genauso wenig kostet wie seinerzeit die Diskette für eine »Sicherungskopie«. Andererseits finde ich es großartig, dass ich wieder den gleichen Sammeltrieb bei mir entdecke wie damals, als ich mit dem Spielen angefangen habe.

schoben, Gabe Newell kann nicht aufhören, zu grübeln: »Irgendwie schaffte es eine Zwölf-Mann-Firma aus Mesquite, Texas, die größte Softwarefirma der Welt beim Vertrieb zu übertreffen. Wir hatten keine Ahnung, kein Modell, wie das passieren konnte«.

Hierarchien sind Mist

Gabe Newell und sein Kollege Mike Harrington kommen zu dem Entschluss, dass die meisten Firmen falsch strukturiert sind – inklusive ihrem Arbeitgeber. Id Software hat keine komplexen Hierarchien und Verwaltungsapparate, dafür sind die einzelnen Mitarbeiter viel dichter an den Kunden dran. Sie können Ideen wie Doms Deathmatch-Modus oder den Shareware-Vertrieb über Online-Mailboxen entsprechend schnell umsetzen. Die Produktivität hängt im Wesentlichen von der Kreativität der Mitarbeiter ab, dagegen sind traditionelle hierarchische Unternehmensstrukturen ein schädliches Innovationsnadelöhr: zu wenige Macher, zu viele Genehmigungsinstanzen. Newell und Harrington wollen die talentiertesten Leute anheuern, um Produkte zu erfinden, die dann in den Händen ihrer Kunden weiter gedeihen. Dass dies nicht nur graue Theorie ist, hat id Software ja bereits demonstriert: Die Mod-szene facht den Erfolg von Doom weiter an, in der Community von Half-Life sollen später Klassiker wie Counter-Strike entstehen. Aber nicht so schnell, denn als Newell und Harrington Ende 1996 über ein Spielestudio nachdenken, fehlt es ihnen an einer Technologiebasis. Sie bitten um eine Audienz bei id Software, um die neue Quake-Engine zu lizenzieren. Doch wenn deren Erfinder John Carmack nicht öfter mal seine Frau Mama be-



Half-Life dreht eine einjährige Ehrenrunde zwecks Designverbesserungen. Letztlich begeistert es mit einfallsreichen Levels und raffinierter KI, 1998 ist der Shooter der Konkurrenz weit voraus.

suchen würde, hätten sie mit ihrem Anliegen wohl auf Granit gebissen.

Betteln um den Quake-Code

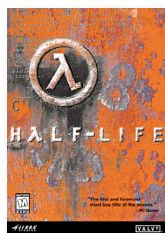
Als John Carmack 1994 bei seiner Mutter in Seattle vorbeischaute, nutzt er die Gelegenheit, um sich mit Michael Abrash zum Essen zu treffen. Der Grafikprogrammierungsexperte ist bei Microsoft angestellt, wo er gerade vergeblich versucht, die Entwicklung einer Netzwerk-3D-Engine genehmigt zu bekommen. Als Carmack ihm zwei Stunden lang erzählt, was er für sein nächstes Spiel Quake vorhat, wird Abrash schwach: »Er redete über persistente Internet-Spielservers, über Leute, die ihre eigenen Levels bauen und auf ihren Servern laufen lassen, und wie es möglich sein würde, sie miteinander zu verbinden, sodass die Spieler von einem Server zum anderen springen können«, erinnert sich Abrash. Als ihm Carmack ein Jobangebot macht, lässt er seine schönen Microsoft-Aktienoptionen sausen, um an Quake zu arbeiten. So ist Abrash 1996 in ei-

ner einflussreichen Position, um zum Fürsprecher für seine Ex-Kollegen Newell und Harrington zu werden. »Niemand bei id war sonderlich daran interessiert, den Sourcecode an sie zu lizenzieren oder nur mit ihnen zu reden«, beschreibt Michael Abrash die ablehnende Stimmung. »Aber ich kannte Mike und Gabe aus meiner Zeit bei Microsoft, also griff ich ein und vermittelte die Lizenz. Das stellte sich als eine gute Sache für fast alle Beteiligten heraus: id machte eine Menge Geld, und Valve baute Half-Life auf Basis dieses Codes. Ich selbst profitierte nicht davon, weil ich kurz danach beschloss, id zu verlassen«. Newell und Harrington bieten Abrash an, der dritte Mitgründer von Valve zu werden, doch der entscheidet sich nach der strapaziösen Quake-Programmierung lieber für eine Rückkehr zu Microsoft.

Nashornnarbe oder Fruchtliege?

Mit der Quake-Engine in der Hand steht der Geburt der neuen Firma nichts mehr im Wege – sogar auf einen Namen hat man sich inzwischen geeinigt: »Es gab eine Liste von etwa 200 Namenskandidaten«, meint Gabe Newell, darunter Perlen wie Rhino Scar, Hollow Box, Squid oder Fruit Fly Ensemble. Doch das Fruchtliegen-Ensemble bleibt der Spielebranche erspart: »Mir gefielen die visuellen Darstellungen sehr, die uns zu Valve eingefallen sind, und damit stand der Name fest.« Am 24. August 1996 werden die Gründungspapiere für Valve unterschrieben – es ist zugleich Gabe Newells Hochzeitstag. Valve rekrutiert ein kreatives Team von zwei Dutzend

Half-Life



Veröffentlicht:

19. November 1998

Darum geht's: Ein Geheimexperiment im Regierungslabor Black Mesa geht gründlich daneben, der Wissenschaftler Gordon Freeman greift zum Brech-

eisen. Jede Menge Spannung, Stimmung und Story, enorm abwechslungsreiches Leveldesign und gehobene KI machten Valves Debütspiel zum Welterfolg, der sich über 10 Millionen Mal verkaufte.

Testzitat: »Mit aberwitzigen Einfällen, dramatischer Handlung und packenden 3D-Kämpfen stoßen die Newcomer von Valve den Konkurrenten Unreal vom Action-Thron. Aus dem Programm hätte man fast zwei Top-Spiele machen können: Ein packendes Action-Adventure mit gut aufgebauten Puzzles und einen erstklassigen Shooter.« (92 Punkte in GameStar 12/1998)

Addons: Opposing Force (1999), Blue Shift (2001)



Nach subtilem Beginn steigert sich in Half-Life das Grauen, nur mit einer Brechstange bewaffnet stellen wir uns den ersten Zombies.

Team Fortress Classic



Veröffentlicht:

7. April 1999

Darum geht's: Der Trendsetter unter den klassenbasierten Team-Shootern wurde ursprünglich als Quake-

Mod entwickelt. Valve heuerte deren Entwickler an und brachte Team Fortress Classic als kostenlose Erweiterung für Half-Life heraus. Die erwies sich als so populär, dass 1999 eine eigenständige Verkaufsversion veröffentlicht wurde.

Testzitat: »Die Klassen sind so ausbalanciert, dass sie auch gegen scheinbar stärkere Gegner immer noch einen Trumph im Ärmel haben. Jeder Zug sitzt mehr oder weniger, je nachdem, wie sehr die Teams untereinander harmonisieren. Das ist fast wie Schach, nur viel schneller. Und genau das ist das Faszinierende an TFC.« (87 Punkte in GameStar 11/2000)

Moddern, Künstlern und Codern, aber zusammen hat man halt noch kein Spiel produziert. Entsprechend kühl werden die Newcomer in der Branche empfangen: »Es war irgendwie komisch, von Microsoft zu kommen, wo man wirklich respektiert wurde, und nun in Meetings mit einem Spiele-Publisher zu hören: Verschwindet, hör auf mich zu nerven! Kommt wieder, wenn ihr Erfolge vorzuweisen habt!«, beschreibt Newell die schwierige Partnersuche. An Ego-Shootern herrscht 1996 ohnehin kein Mangel: Duke Nukem 3D und Quake regieren den Markt, Hexen 2 und Turok nahen, LucasArts arbeitet mit Jedi Knight schon an seinem zweiten Star-Wars-Actionspiel. Wer braucht da noch den Shooter eines Fruchtfliegen-Ensembles? Antwort: der Sierra-Gründer Ken Williams, der immer noch eine verpasste Gelegenheit von historischer Tragweite bereut.

Sierras verpasste Doom-Chance

1992 besuchte nämlich eine Delegation von id Software das Sierra-Hauptquartier. Neben dem familienfreundlichen Shareware-Spiel Commander Keen zeigten John Carmack und John Romero auch eine frühe Version des Doom-Vorläufers Wolfenstein 3D. Williams machte id Software schnell ein Angebot in Höhe von 2,5 Millionen Dollar, er wollte die ganze Firma kaufen. Die id-Jungs waren dem Gedanken nicht grundsätzlich abgeneigt, wollten aber mehr Bargeld und weniger Aktienpakete sehen. Die Verhandlungen verliefen deshalb im Sande, id bleibt unabhängig – und Ken Williams biss sich jahrelang in den Hintern, weil ihm die Doom- und Quake-Werkstatt durch die Lappen gegangen war: »Ich mochte Doom, aber in meinen Augen war es eine Eintagsfliege. Als ich schließlich beschloss, in das Genre einzusteigen, lagen wir zu weit zurück. Rückblickend gesehen hatte ich es verweigert, als ich die Gelegenheit hatte, id zu kaufen, und es nicht tat.« Als ihm Gabe Newell dann Jahre später in einer E-Mail ein Studio anpreist, bei dem ehemaliges Microsoft-Personal an der topmodernen Quake-Engine arbeitet – nun, da rauschen Williams' Augenbrauen in die Stratosphäre.

»Storys? Wer braucht die?«

Im November 1996 wird Newell im Sierra-Hauptquartier in Seattle vorstellig und zeigt einen Half-Life-Prototypen, Ken Williams ist beeindruckt. Doch kurze Zeit später verlässt er seine Firma, Valve muss den Deal mit dem Manager Scott Lynch aushandeln: »Wir wollten, dass Valve die Technologie als Fundament nimmt und etwas Neues hinzufügt«, beschreibt Lynch den Entscheidungsprozess. »Als sie dann vom Erzählen einer Geschichte und der Erschaffung einer Welt sprachen, war es ziemlich klar, dass sie nicht vorhatten, mit der Quake-Engine lediglich ein Missionspaket zu bauen.« Valve programmiert eine Viel-

zahl von Komponenten und Systemen selber dazu, zum Beispiel die Künstliche Intelligenz oder das Skelett-Animationssystem für die Spielfiguren. So kann man nicht nur mit einigen NPCs reden, sie machen auch passende Mundbewegungen. Andere geplante Besonderheiten sind abwechslungsreiche Levels mit Puzzleelementen und ein besonderes Augenmerk auf Story, Stimmung und Inszenierung. »Lange Zeit schienen alle 3D-Aktionspiele auf demselben Pfad zu wandeln, mit einem Fokus auf dem Rendern von Grafik statt dem Gameplay«, erklärt Gabe Newell. »Wir hörten manchmal Leute Dinge sagen wie 'Story? Wer braucht die? Ich will nur einen Raketenwerfer, der schneller feuert.' Es ist ganz schön beängstigend, wenn du einen

Michael Graf

erinnert sich an ...



Mein Rat: Rakete

Trotz meiner zwölf Redakteurs-Dienstjahre habe ich Valve noch nie besucht und auch Gabe Newell erst einmal getroffen. Und zwar 2006 auf der Leipziger Games Convention, auf der mir versichert, dass Half-Life 2: Episode 3 bestimmt »noch erscheinen« werde. Das habe ich dem Mann nie verziehen, Half-Life ist für mich bis heute unvollendeter als eine spanische Kathedrale. Dabei hat er's mir versprochen! Wobei ich sowieso schon beim ersten Half-Life zum Kreise der Unbelehrbaren gehörte, die das Spiel zwar gut, Unreal aber noch besser, weil schöner fanden. Das prägende Valve-Werk ist für mich daher ein anders: Portal. Ich weiß noch, wie wir das Spiel bei der Ankündigung belächelt haben: Ein Denkspiel? Von Valve? Äh, klar. Geworden ist's eines der besten Spiele aller Zeiten, das meinen Zitateschatz geprägt hat wie kein anderes: »Killing you and giving you good advice aren't mutually exclusive. The rocket really is the way to go.« Danke, GLaDOS.

Besuch für Nix

Ja, in Sachen Öffentlichkeitsarbeit ist Valve schon immer ein ganz spezieller Fall, davon kann jede Spiele-Publikation ein Lied singen. Zum Beispiel wir: Im Februar 2004 lädt uns Publisher Vivendi (mittlerweile in Activision Blizzard aufgegangen) nach Seattle ein. Das damals heiß erwartete Half-Life 2 soll endlich spielbar sein – Titelstory-Material! Doch der Besuch verläuft ernüchternd: Die spielbare Version ist winzig und voller Bugs, das meiste Material kennt man obendrein schon von der E3 fast ein Jahr zuvor. Und Screenshots oder gar Videos gibt es auch keine neuen. Enttäuscht fliegen wir nach Hause, in der GameStar 06/2004 landet als Ersatz Stalker auf dem Titel. Mit einem Besuchsbericht erklären wir in der gleichen Ausgabe, warum die Reise ein Fiasko war und wir nicht an ein pünktliches Erscheinen von Half-Life 2 glauben.

Jahre später erfahren wir von einem Firmen-Insider, dass unser kleiner Artikel intern bei Vivendi und Valve hohe Wellen geschlagen hat. Eigentlich wollte Valve den Besuchstermin nämlich gar nicht veranstalten, wurde aber vom Publisher mehr oder weniger dazu gezwungen, um die damals kursierenden Gerüchte um die schwierige Entwicklungsphase von Half-Life 2 zu entkräften. Doch Valve war offenbar genervt von den drängenden Vivendi-Wünschen, entsprechend lustlos wurde der Termin vorbereitet. Wenig überraschend stellt Valve nach Portal 2 (kam noch über EA) die Zusammenarbeit mit externen Publishern endgültig ein und setzt voll auf den Vertrieb über das hauseigene Steam. Vielleicht sind wir also ein kleines bisschen »mitschuldig« an Valves Steam-Fokussierung.



Immer noch eine Branchenlegende:
Markus Schwerdtel (hier mit Gabe Newell).

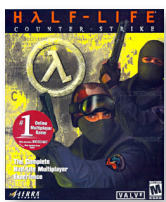


großen Batzen deines Gelds investiert und in eine Richtung gehst, die von der Norm abweicht.« 1997 arbeiten rund zwei Dutzend Entwickler an der Produktion des Valve-Shooters, der zunächst den Arbeitstitel »Quiver« trägt und bis Jahresende fertig sein soll. Und es ist nicht der einzige Titel, mit dem sich das neue Studio beschäftigt.

Quiver verdrängt Prospero

Im Juli 1997 stößt der Schriftsteller Marc Laidlaw zu Valve, der stark an Spieldesign interessiert ist und damit prächtig zum Multitalent-Personalkonzept des Studios passt. Als Laidlaw mit dem Ausarbeiten der Spielwelt loslegt, steht die Handlung in ihren Grundzügen schon fest, inspiriert durch die Stephen-King-Kurzgeschichte »Der Nebel« (»The Fog«): Ein schiefgelaufenes Militärexperiment führt zu einer Invasion von bizarren Monstern aus einer anderen Dimension. Der Held des Spiels ist nicht etwa der genreübliche Muskel-Rambo, sondern ein Wissenschaftler mit Bart, Brille und Brecheisen. »Ich sollte ein paar Wochen an der Story von Half-Life arbeiten, damit das noch vor Jahresende ausgeliefert werden konnte. Aber der Großteil meiner Zeit war ursprünglich für ein Science-Fantasy-Epos namens Prospero verplant«, erinnert sich Laidlaw. »Doch Half-Life erwies sich als unwiderstehliche Macht; das Prospero-Team wurde bald absorbiert und meine volle Aufmerksamkeit richtete sich auf die Half-Life-Story.« Prospero ist ein MMO-Projekt mit Third-Person-Ansicht und ambitionierten Features wie von Usern gebauten Levels. Doch es bleibt unvollendet. Valve trifft die weise Entscheidung, sich ganz auf Half-Life zu konzentrieren – und schafft es dennoch nicht, sein Actionspiel wie geplant 1997 zu veröffentlichen. Denn Ende September dämmert den Entwicklern, dass es ein nicht unerhebliches Problem hat: Das Spiel macht nicht wirklich Spaß.

Counter-Strike



Veröffentlicht:

8. November 2000

Darum geht's: Einer der innovativsten und langlebigen Online-Shooter entstand in der Mod-Szene von Half-Life. Schon nach wenigen Treffern ist beim Team-Überlebenskampf das einzige Bildschirmleben futsch, respawnen ist nicht. Der relativ realistisch anmutende Spielablauf sorgt für reichlich Nervenkitzel in den kurzen Partien.

Testzitat: »Selten zuvor hat mich ein Multiplayer so fasziniert wie Counter-Strike. Verschwitzte Hände, eine klebrige Maus – bei mir eindeutige Zeichen für eine durchspielte Nacht. Die Spannung ist teilweise kaum auszuhalten, wenn von jedem Team nur noch ein Spieler übrig ist und alles an einem einzigen Schuss hängen kann.« (90 Punkte in GameStar 9/2000).

Remake: Counter-Strike: Source (2004)

Day of Defeat



Veröffentlicht:

1. Mai 2003

Darum geht's: Die taktischen Teamschlachten im Zweiten Weltkrieg begannen als Community-Mod für Half-Life. Ähnlich wie bei Team Fortress gibt es verschiedene Klassen, die mit speziellen Waffen ausgerüstet sind. Für die kommerzielle Veröffentlichung als eigenständiges Spiel spendierte Valve zusätzliche Karten und geringfügige grafische Verbesserungen.

Testzitat: »Unter der altmodischen Grafikfassade steckt ein solider Taktik-Shooter. Der Erfolg liegt manchmal in den Händen eines einzelnen MG-Schützen, der die Feinde in Schach hält, während die Kollegen im Sprint zur Hilfe eilen. Zusätzlich verlangen die vielen Missionsziele sehr unterschiedliche Taktiken in den Partien.« (78 Punkte in GameStar 6/2003)

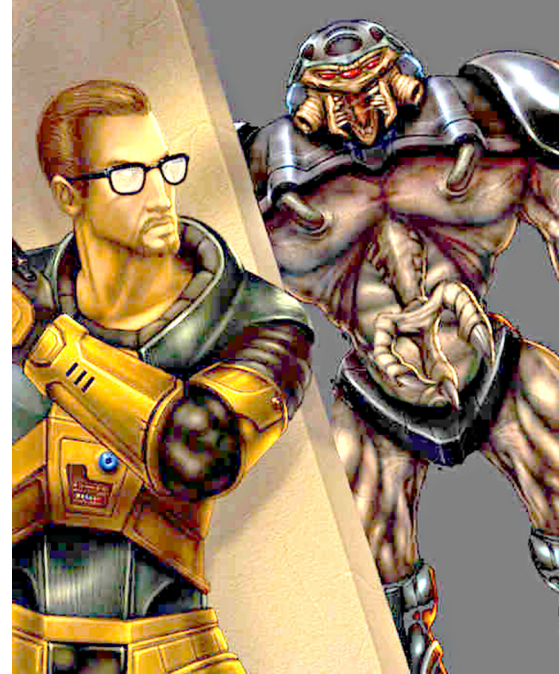
Remake: Day of Defeat: Source (2005)

Half-Life hat Spaßdefizite

»Ja, wir hatten einige coole Monster, aber wenn du sie nicht exakt auf die Weise bekämpfst, wie wir es geplant hatten, machten sie einige wirklich dumme Sachen. Wir hatten einige coole Levels, aber sie passten nicht gut zusammen. Wir hatten coole Technologie, aber sie machte sich nur an einer, zwei Stellen wirklich bemerkbar«, fasst Animationsexperte Ken Birdwell den Stand der Dinge im Herbst 1997 zusammen. »An diesem Punkt mussten wir eine sehr schmerzhaft Entscheidung treffen. Wir beschlossen, wieder von vorne anzufangen und jeden Abschnitt des Spiels zu überarbeiten.« Das ist mutig, denn nach einer beeindruckenden Demo auf der E3-Messe im Sommer 1997 laufen Half-Life-Hype und Vorverkäufe bereits auf Hochtouren. Auch GameStar freut sich auf das für Dezember angekündigte Spiel: »Geniale Grafik ... und viele neue Ideen: Half-Life könnte der 3D-Hit zum Jahresende werden.« Fragt sich nur, am Ende welchen Jahres.

Das Design-Komitee übernimmt

Die Entscheidung, Half-Life komplett zu überarbeiten und auf 1998 zu verschieben, ist intern nicht unumstritten, wird aber durchgezogen – mit weitreichenden Konsequenzen: »Das Ergebnis war, dass wir so ziemlich alles rausgeworfen haben«, beschreibt es Ken Birdwell. Eine neue Arbeitsweise schafft den traditionellen Spieldesigner ab, vielmehr wird eine Sechser-Taskforce mit Vertretern verschiedener Fachbereiche gegründet: drei Programmierer, ein Designer, ein Autor und ein Animator. Ihr Auftrag laut Birdwell: »Jede verrückte Idee, jeden coolen Trick, alles was im Spiel interessant war und bereits funktionierte, in einen einzigen Prototyp-Level zu packen.« Dann wurde getestet: »Wenn etwas



Diese frühe Half-Life-Artwork zeigt einen grimmigen Gordon, der dem ungebetenen Besucher aus Xen auflauert.



Für die deutschen Versionen verwandelten sich die Soldaten von Half-Life in jugendfreie Roboter – auch in den beiden Addons.

Spaß machte, fügten sie mehr Variationen des spaßigen Elements hinzu. Wenn eine Idee nicht spaßig war, wurde sie rausgeworfen. Einen Monat lang arbeitete die Gruppe zusammen an diesem kleinen Level. Als sie damit fertig war, spielten wir ihn alle, und er war großartig – es war eine Art »Stirb Langsam trifft Evil Dead«. Es war die Vision. Daraus wurde schließlich unser Spiel.«

Bei diesem Demo-Level funktioniert das Spieldesign per Komitee-Konsens so gut, dass Valve die Methode für die komplette Überarbeitung verwendet. Bald sind mehrere Minigruppchen mit Vertretern verschiedener Fachgebiete für einzelne Levelabschnitte verantwortlich, die Arbeitsweise wird als »Cabal-Prozess« bezeichnet. Sie passt zur Vorstellung von der kollaborativen und kreativen Firmenkultur, die Newell und Harrington bei der Valve-Gründung vorschwebte. Im Vorspann von Half-Life werden alle Mitarbeiter in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet, ohne Positionsbezeichnung – jeder ist ein Designer. Die unorthodoxe Entwicklung resultiert in einem Shooter mit einer noch nie dagewesenen Dichte an Abwechslung und Ideen, der den

Wie Half-Life das Shooter-Genre revolutioniert

Deathmatch und nicht viel dahinter: Mit Technik aus Texas sorgen Ego-Shooter in den 90er-Jahren für grafische Glanzleistungen, doch spielerisch wirkt das Genre bald ausgelaugt. Bis ein bärtiger Wissenschaftlicher zur Rettung eilt.



Story im Mittelpunkt

Hauptsache, es wird schnell geballert: Shooter werden üblicherweise um Knarren und Gegner herum designt, doch bei Half-Life stehen Story und Spielwelt im Mittelpunkt. Aufreizend viel Zeit nimmt sich das Spiel, bis es uns die erste Waffe in die Hand drückt: ein unscheinbares Baumarktutensil, mit dem wir zombifizierte Forscher vertrimmen. Die behutsame Inszenierung baut so unheimlich viel Spannung auf.



Abwechslungsreiche Welt

Half-Life verzichtet auf austauschbare Korridore und Räume von der Stange, jeder Schauplatz-Quadratmeter ist in liebevoller Handarbeit ausgetüftelt. So macht der Fortschritt Spaß, schließlich ist man auf die Überraschungen des nächsten Abschnitts neugierig. Navigationspuzzles erfordern Kreativität und auch so manchen beherzten Sprung – es lebe die Quicksave-Taste F6!



Integrierte Zwischensequenzen

In den 90er-Jahren werden Storymomente üblicherweise vom Spielgeschehen getrennt, tatenlos muss man einer vorberechneten Sequenz zugucken. Doch Valve integriert Cutscenes nahtlos in die Action, der Spieler ist Bestandteil der Szene, nicht nur Zuschauer. Zum Beispiel, wenn wir zu Spielbeginn erleben, wie Überlebende in Black Mesa den Monstern zum Opfer fallen.



Der Held genießt und schweigt

Dass Gordon Freeman sowohl Brille als auch gepflegten Akademikerbart trägt, wissen wir nur von Packungs- und Menübildern. Valve zieht die Ego-Ansicht im Spiel konsequent durch, jeder Moment wird aus der Perspektive des Helden gezeigt. Andere Charaktere reden zwar mit Gordon, doch seine Stimme hören wir nie – umso mehr fühlt man sich in seine Rolle versetzt.



Interaktiver Vorspann

Die Namen der Entwickler werden angezeigt, während unser Held sich in einem Schienenfahrzeug seinem Ziel nähert. Das

sieht wie ein typischer Vorspann aus, doch der Spieler darf sich dabei frei umsehen und im Abteil hin und her gehen. Diese Interaktivität weckt die Neugier, wir erhaschen erste Blicke auf später besuchte Spiellevels.



Modder-Liebe

Half-Life ist nicht nur ein Spiel, sondern eine regelrechte Entwicklungsplattform. Der Valve Hammer Editor macht es relativ leicht, eigene Levels und Spielvarianten zu basteln. Auf Basis von Half-Life sprießen unzählige Mods, von denen einige sogar als eigenständige Produkte veröffentlicht werden: Team Fortress Classic, Day of Defeat und natürlich Counter-Strike.



Mitmachen statt zugucken: Die gespielten Cutscenes sind einer der Kniffe, mit denen Half-Life seinerzeit beeindruckt. Eine Schweigeminute für die armen Forscher, die dabei dran glauben müssen.

Spieler unaufhörlich überrascht, antreibt und fordert. Das gnadenlose Ausjäten nicht ausreichend spaßiger Elemente und Designentscheidungen im Cabal-Komitee führt auch dazu, dass einzelne Mitarbeiter ihre Lieblingsfeatures nicht durchbringen – das bekommt sogar Valve-Gründer Gabe Newell zu spüren.

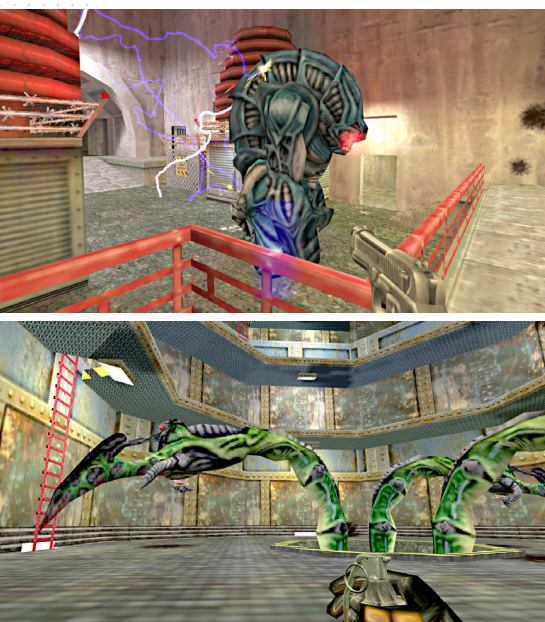
Gordon ohne Gina

Zu den Opfern der Aufräumarbeiten an der Half-Life-Baustelle gehört Gina Freeman. Newell wollte dem Spieler die Wahl zwischen männlicher und weiblicher Spielfigur geben, zwischen Gordon und Gina. Die jeweils andere Hälfte des Pärchens würde im weiteren Spielgeschehen auftauchen. Weitere ge-

plante Half-Life-Features, die es nicht ins fertige Programm schaffen: verschiedene Trefferzonen (Verwundung einzelner Körperteile) und eine Flugsequenz, der Spieler sollte einen Helikopter steuern. Geschadet haben die Schnitte nicht, schon einen Monat vor Veröffentlichung ist klar, dass Half-Life ein Riesenerfolg wird. Als im September 1998 vorab Half-Life: Day One erscheint, bricht die PC-Spielwelt in Entzücken aus. Diese Quasi-Shareware-Version enthält etwa das erste Fünftel des Gesamtspiels und wird im Bundle mit einigen Grafik- und Soundkarten verkauft. Schnell macht der Appetitanreger die Runde in der Onlineszene, ähnlich wie 1993 eine kostenlose Shareware-Version von Doom die beste Werbung für das fertige Produkt war. Der Rest ist Geschichte, mit Platz 1 in der GameStar-Action-Rangliste und unzähligen »Spiel des Jahres«-Weihen für Half-Life. Bei einem normalen Spielestudio würde man eine schnelle Fortsetzung erwarten. Aber Valve und die Community haben noch ganz andere Ideen.

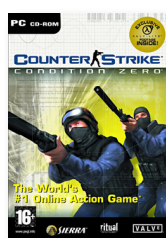
Team Fortress ganz ernsthaft

»Zunächst steht für uns Team Fortress 2 an, ein teambasiertes Online-Actionspiel. Danach müssen wir uns mal hinsetzen und entscheiden, was wir als Nächstes machen wollen«, äußert sich Gabe Newell Ende 1998. Bereits im Mai hatte Valve das australische Ministudio TF Fortress PTY gekauft,



Puzzles Half-Life auf. Um riesige Monster zu besiegen, müssen wir Fallen stellen und die Apparate in Black Mesa aktivieren.

Counter-Strike: Condition Zero



Veröffentlicht:

20. März 2004

Darum geht's:

Version 1.6 des anhaltend populären Counter-Strike wurde mit neuen Einzelspielermissionen kombiniert, die niemanden so richtig begeisterten. Im Laufe der Entwicklungsgeschichte arbeitete Valve mit Teams wie Rogue, Ritual, Gearbox und schließlich Turtle Rock zusammen, ein klassischer Fall von »Zu viele Köche verderben das Blei«.

Testzitat: »Seit drei Jahren leite ich die GameStar-Liga, Counterstrike ist mir längst ans Herz gewachsen. Condition Zero dagegen ist nur ein billiges Anhängsel, mit dem ich mich in langweiligen Stunden ein bisschen mit den ganz ordentlichen, aber längst nicht perfekten Bots vergnügen kann.« (64 Punkte in GameStar 5/2004)

Half-Life 2



Veröffentlicht:

16. November 2004

Darum geht's: Es war eine der schwersten Geburten der Spielegeschichte: Nach über einem Jahr Verspätung inklusive Source-Code-Diebstahl schafft es

Half-Life 2 tatsächlich, die riesigen Erwartungen zu erfüllen. Realistische Physikeffekte sind die Trumpfkarte beim ideenreichen Leveldesign, dazu gibt's eine spannende Story und lebensechte Charaktere.

Testzitat: »Ist Doom 3 vor allem eine Demo von id Softwares Grafik-Engine, haben die Valve-Entwickler eine spannende Geschichte in 14 höchst abwechslungsreiche Kapitel verpackt, die mal einen Schwerpunkt auf Action, dann wieder auf Rätsel und vorsichtiges Voranpirschen legen.« (93 Punkte in GameStar 1/2005)

Addons: Lost Coast (2005), Episode 1 (2006), Episode 2 (2007)

das die äußerst populäre Quake-Mod Team Fortress entwickelt hatte. Deren Umsetzung für Half-Life erscheint 1999 als Gratiserweiterung Team Fortress Classic, quasi ein Vorgeschmack auf den Nachfolger, der den Untertitel »Brotherhood of Arms« erhält. Er verspricht militärische Team-Action für bis zu 32 Spieler mit zwölf Charakterklassen, realistischer Grafik und innovativen Ideen wie einen das Schlachtfeld überblickenden Commander, Jahre bevor die Battlefield-Reihe darauf kommt. Und Neulinge sollen sich via Voicechat von Veteranen coachen lassen – so wie später in Dota 2. Unter den geplanten Features ist auch ein Freundesbrowser, um das Online-Zusammenspiel mit Bekannten zu erleichtern – der Zündfunke für das

Johannes Rohe

erinnert sich an ...



Eine Jugend mit Half-Life-Mods

Valve steht für mich vor allem für Half Life und Half Life bedeutet eigentlich nur eins: Counter-Strike. Ich bin zwar erst mit Version 1.0 eingestiegen (auch noch die furchtbare deutsche Version, mit grünem Blut und erschossenen Feinden, die sich auf den Boden setzen), aber ab diesem Moment war ich verloren. Einen Großteil meiner frühen Teenie-Jahre habe ich auf de_dust, de_aztec und cs_militia verbracht. Auf meinem Stammserver kannte ich jeden Spieler – zwischen den Runden hatte man schließlich genug Zeit, auch über Privates zu plaudern. Natürlich waren auch viele andere Mods fantastisch. In Sven Coop ballete ich mich gemeinsam mit Freunden durch Black Mesa. Auf unseren LAN-Parties war Day of Defeat der absolute Hit. Und natürlich Natural Selection, die mutige Mischung aus Strategiespiel und Shooter. Ach Half Life, du warst genial!

spätere Steam. Doch Team Fortress 2 geht erst einmal acht Jahre lang auf Tauchstation. Valve arbeitet sich in die neue Quake-3-Technologie von id Software ein, beginnt aber schließlich mit der Arbeit an einer eigenen Engine namens Source. Die Half-Life-Erweiterungen, nach denen Publisher Sierra lechzt, werden bei einem neuen texanischen Studio namens Gearbox in Auftrag gegeben. Die späteren Borderlands-Entwickler um Strahlemann Randy Pitchford siedeln die beiden Addons Opposing Force und Blue Shift während der Ereignisse von Half-Life an. Neue Levels und Waffen erleben wir hier aus der Perspektive von Soldat Adrian Shepard und Wachmann Barney Calhoun. Wie es mit Gordon Freeman und seiner Welt weitergeht, das will Valve eines Tages selber erzählen. Dass es den Fans beim Warten auf Half-Life 2 nicht langweilig wird, ist der Mod-Community zu verdanken – etwa dem beliebtesten Online-Actionspiel der Welt.

Die Nr. 1 aus der Community

Am Ende hat Valve die Quake-Engine so gründlich erweitert und ausgebaut, dass Half-Life zu etwa 75 Prozent aus selbst entwickeltem Programmcode besteht. Um Mod-Freundlichkeit zu gewährleisten, kauft man im Mai 1997 den Quake-Leveleditor Worldcraft und stellt dessen Entwickler Ben Morris ein. Es ist die Grundlage für Valves Hammer Editor, den die Community eifrig dazu nutzt, eigene Maps und Spielmodi zu entwickeln, die wiederum die Verkäufe des Mutterspiels Half-Life weiter ankurbeln. Zu Team Fortress gesellen sich kostenlose User-Addons wie They Hunger, Global Warfare oder Day of Defeat. Die mit weitem Abstand populärste Erweiterung stammt von den Hobby-Programmierern Minh Le und Jess Cliffe, die im Juni 1999 die erste Beta von Counter-Strike anbieten. Der Antiterror-Teamkampf ist schnell und gnadenlos, der Spielablauf wirkt realistischer als herkömmliche Online-Ballereien. Für abgeschossene Spielfiguren gibt's keine Inkarnation am nächsten Spawn-Punkt, vielmehr muss man tatenlos zusehen, wie der Rest der Partie verläuft.

Counter-Strike wird zum globalen Phänomen und Katalysator der E-Sport-Szene. Ähnlich wie bei Team Fortress erkennt Valve die Qualität und Popularität der Mod, stellt deren Entwickler an und veröffentlicht Counter-Strike anno 2000 als eigenständiges Spiel. Das verkauft sich millionenfach, obwohl die Mod-Version weiterhin als kostenloser Download angeboten wird. Nach zahlreichen Updates, Konsolenumsetzungen und Neuauflagen ist seine Faszination bis heute ungebrochen. Die aktuelle Version Global Offensive gehört regelmäßig zu den meistgespielten Titeln auf Steam und ist mit rund 17,6 Millionen Besitzern auch der mit Abstand meistverkaufte. Und sein Stern steigt weiter, den Livestream des ersten reinen Counter-Strike-Turniers der ESL sehen im August 2015 über 27 Millionen Zuschauer, allein 1,3 Millionen verfolgen das Finale.



Team Fortress 2 wird Ende der 90er-Jahre als ernsthafter militärischer Team-Shooter mit dem Untertitel Brotherhood of Arms konzipiert.



Als das Spiel schließlich 2007 im Rahmen der Sammlung Orange Box erscheint, hat es eine radikale Grafikstilwandlung vollzogen.

Abgang des Mitgründers

Valve erntet dank Counter-Strike schon früh die Früchte von Half-Lifes Mod-Freundlichkeit, kommt aber mit seinen Eigenentwicklungen nicht so recht voran. Bereits im Sommer 1999 beginnt man mit ersten Brainstorming-Sitzungen für Half-Life 2, aber es wird noch Jahre dauern, bevor das Spiel angekündigt wird. Derweil verschwindet Team Fortress 2 in der Versenkung, und im Januar 2000 hört Mitgründer Mike Harrington auf. Nach drei Jahren strapaziöser Half-Life-Entwicklung möchte er lieber im eigenen Boot

Team Fortress 2



Veröffentlicht:

10. Oktober 2007

Darum geht's: Der Klassenkampf geht weiter: Acht Jahre vorher war der Nachfolger zu Team Fortress als militärischer Team-Shooter mit realistischer Grafik

angekündigt wurden, das Endresultat ist aber eine quietschvergnügte Spaß-Ballerei. Die gelungene Modernisierung des klassenbasierten Online-Geballers hat neue Karten und Spielvarianten.

Testzitat: »Team Fortress 2 ist so fantastisch, dass ich stets vor Freude doppelspringen möchte, wenn ich darüber erzähle. Es ist witzig, wo andere Multiplayer-Spiele bierernst sind, es ist überzeichnet, wo andere Multiplayer-Spiele grau, grün und militärisch sind. Und es ist so verflüxt schlaul!« (90 Punkte in GameStar 12/2007)

Umstellung: Free2Play-Modell ab 2011

Skandale, Stress & Schlagzeilen

Alle lieben Valve, alles immer super? Von wegen! Das ebenso unabhängige wie unangepasste Studio trifft immer wieder kontroverse Entscheidungen, verärgert seine Fans nicht nur mit Terminverschiebungsgorgien – und gibt viel Geld für Anwälte aus.

Rechtsstreit mit Sierra! (2002-2005)

Valve verklagt im August 2002 Sierra wegen ungenehmigter Counter-Strike-Lizenzen für Cybercafés. Der Publisher klagt zurück, weil Valve mit dem Online-Vertriebskanal Steam Sierras Datenträger-Vertriebsgeschäft sabotieren würde. Der Rechtsstreit ist lang, alleine bei Valve verursacht er Anwaltskosten in siebenstelliger Höhe. Im April 2005 kommt es zu einer außergerichtlichen Einigung, die weitgehend Valves Position folgt. Die Scheidung ist gründlich, Sierra verliert auch die Vertriebsrechte an physischen Versionen von Valve-Spielen.

Alpträum auf Alcatraz! (2003)

Für die Launch-Party von Half-Life 2 am 30. September 2003 werden weder Mühen noch Kosten gescheut. Grafikkartenhersteller ATI mietet die legendäre Knast-Insel Alcatraz vor den Toren von San Francisco. Die Nova-Prospekt-Stimmung wird durch einen klitzekleinen Haken getrübt: Das Spiel ist nicht fertig geworden, Valve hat kurzfristig den Veröffentlichungstermin verschoben. Dass Gabe Newell etwas geknickt wirkt und die Fete früh verlässt, liegt auch daran, dass er bereits von dem Source-Code-Diebstahl weiß; eine unfertige Version von Half-Life 2 macht alsbald im Internet die Runde.

Online-Aktivierungszwang! (2004)

Als Half-Life 2 im November 2004 endlich erscheint, ist es eine der ersten großen PC-Neuerscheinungen, die von Tag eins an auch als Download angeboten werden. Dass selbst Käufer der Datenträger-Version ihr Spiel online aktivieren müssen, sorgt für viel Unmut, zumal die Steam-Server zeitweilig schwer erreichbar sind. Ohne Online-Entriegelung kein Gordon Freeman – in einer Ära, in der noch rund 20 Prozent aller GameStar-Leser zuhause kein Internet haben. Bis heute wird der Aktivierungszwang von einigen Spielern kritisiert.

DOTA-Zoff mit Blizzard! (2010-2012)

Als Valve 2010 Markenschutz für »Dota« anmeldet, reagiert Blizzard verschunpft. Der Begriff stammt aus der Mod-Community von Warcraft 3, doch nun arbeitet Valve am Nachfolgespiel Dota 2. Zunächst bleibt es bei kritischen Äußerungen, doch 2012 strebt Blizzard schließlich eine Klage an. Vor Prozessbeginn kommt es im Mai zur außergerichtlichen Einigung: Valve darf sein Spiel Dota 2 nennen, dagegen tauft Blizzard sein MOBA-Projekt von Blizzard Dota in Blizzard All-Stars um – veröffentlicht wird es schließlich unter dem Namen Heroes of the Storm.

Skandale sind Chefsache! (2014 / 2015)

Was ist nun der größere Skandal? Dass Entwicklungsstudio Destructive Creations den betont zynischen Massenmord-Simulator Hatred veröffentlicht? Dass Valve das Spiel ohne nähere Begründung von Steam entfernt? Oder dass Gabe Newell einschreitet, Hatred

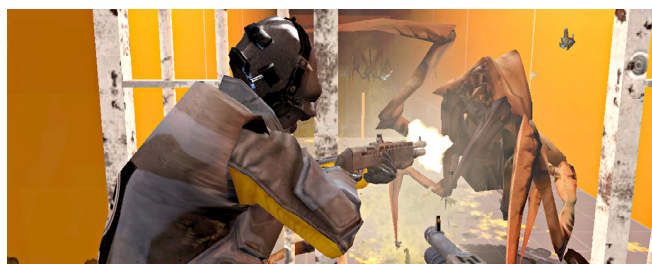
wieder ins Steam-Angebot aufnimmt und sich bei dessen Entwicklern entschuldigt? Über Geschmack kann man streiten, aber Zensur passt eben nicht ins Unternehmenskonzept von Valve. Auch Anfang 2015 muss Valve zurückrudern, nämlich nach der überraschenden Ankündigung von Bezahl-Mods für Skyrim. In der Folge wird den Steam-Betreibern Gier vorgeworfen, Mod-Entwickler erhalten sogar Morddrohungen. Schließlich nimmt Valve die Bezahloption zurück – und Gabe Newell gesteht, man habe wohl »das Internet stinksauer« gemacht.

Am Kundendienst verzweifelt! (2015)

Der Valve-Gründer kümmert sich auch mal darum, wenn sich Steam-Anwender bei ihm über den zähen Kundendienst beschweren. So geschehen im Februar 2015, als sich ein User direkt an Gabe Newell wendet, weil sein Support-Ticket seit einer Woche unbearbeitet vor sich hin schmort. Der Chef antwortet prompt und sorgt für eine zügigere Bearbeitung. Diese herzerwärmende Geschichte ist aber auch ein Beispiel für den schlechten Ruf, den der Steam-Kundendienst genießt. Dessen mitunter sehr gemütliche Reaktionszeiten passen nicht so recht zum Ideal eines agilen, unbürokratischen und community-freundlichen Unternehmens, das Valve gerne sein möchte.

77.000 Steam-Accounts im Monat gehackt! (2015)

Mit Speck lockt man Mäuse, mit wertvollen digitalen Sammelstücken böse Kontoklau. Dass sich bei Steam-Spielen aller möglicher Krimskrams sammeln und gegen richtiges Geld verkaufen lässt, hat einen gehörigen Nachteil: Rund 77.000 Konten werden pro Monat geklaut und geplündert, berichtet Valve am 9. Dezember 2015. Seit Einführung des Tausch- und Verkaufsmarkts für Counter-Strike-Knaren und andere Ingame-Goodies habe sich die Zahl der Beschwerden über Account-Entführungen verzwanzigfacht. Um den Hackern und Item-Verkäufern die Lust zu nehmen, gibt es nun eine Warteperiode, bevor solche Transaktionen vollzogen werden. Konsequenter wäre es freilich, der Sicherheit zuliebe ganz auf den digitalen Flohmarkt zu verzichten.



Schlimmer als eine Ameisenplage in Nova Prospekt war der Hacker-Diebstahl des unfertigen Half-Life 2.

um die Welt segeln, statt sich in das nächste Großprojekt zu stürzen. Gabe Newell ist nun alleiniger Chef von Valve und hat mit der gewachsenen Verantwortung zu kämpfen, die nach dem Abgang seines Freundes Harrington auf ihm lastet. Aber er macht keine Anstalten, sich ebenfalls aus dem Tagesge-

schäft zurückzuziehen: »Ich würde den Verstand verlieren, wenn du mich auf ein Boot setzen würdest, oder wenn ich versuchen sollte, golfen zu lernen.« Und obwohl in dem unorthodox arbeitenden Studio nicht immer alles nach Plan läuft, kann man sich auf die Innovationsfreude seines Personals verlassen. Bei Valve versteht man es, von der Community zu lernen und sich zu neuen Produkten inspirieren zu lassen. Die beliebten Mods werden häufig aktualisiert und für reibungslose Onlinepartien ist es wichtig, dass alle Spieler auf dem neuesten Stand sind. Deshalb beginnt man mit der Arbeit an einem Content-Auslieferungssystem, das automatisch Patches installiert und sogar zum Download ganzer Programme genutzt werden kann. Der Anfang vom Ende der physischen Datenträger im PC-Spielemarkt beginnt am 21. März 2002 auf der Game Developers Conference in San Jose: Valve enthüllt seine Onlineplattform Steam.

Aus der Not zu Steam

So richtig geplant war sie nicht, die Eroberung des PC-Spielevertriebsmarkts. Steam wurde aus der Not geboren, weil Valve keine taugliche externe Softwarelösung für seine Mods-Updates auf dem Markt einkaufen konnte. Marketingleiter Doug Lombardi erinnert sich an Anfragen bei Firmen wie Yahoo, Real Networks und – natürlich – Microsoft: »Wir hatten eine Liste mit den Features, wir wollten automatische Updates, besseren Schutz vor Piraterie und Cheatern. Ganze Spiele online zu verkaufen war etwas, auf das wir erst später gekommen sind. Wir gingen zu so ziemlich jedem und fragten: »Macht ihr etwas in dieser Art? Wir brauchen das für unsere Spiele und deshalb werden andere Leute es auch eines Tages benötigen.« Und jeder meinte, das liege noch weit in der Zukunft. Wir brauchten es aber sofort, und da konnte uns niemand helfen. Also fingen wir selber damit an.«



Counter-Strike ist nicht das einzige, aber das mit Abstand erfolgreichste Spiel, das in der Half-Life-Mod-Szene entsteht.

Petra Schmitz
erinnert sich an ...



Pizza bei Valve

Kollege Obermeier und ich waren 2008 bei Valve zu Gast, um dort mehrere Tage lang das erste Left 4 Dead zu testen. Wir hatten eine Mordsgaudi! Wir johlten, klatschten, kreischten, lachten. Jeder der Mitarbeiter, die hin und wieder mal in unser Koop-Zimmer traten, muss das gerafft haben. Einer schneite am zweiten Tag abermals rein, als man uns gerade Pizza gebracht hatte. Und fragte mich, wie ich das Spiel denn so fände. Und ich, gerade dabei, mich mit dem Mittagessen zu verlustieren, nachdem ich offenbar einen Clown gefrühstückt hatte, erwiderte: »Naja, das Spiel ist okay, aber die Pizza ist großartig!« Der Mann sah mich konsterniert, fast schon geschockt an und verließ den Raum wieder – ohne ein weiteres Wort. Left 4 Dead hat dann am Ende eine »Besser als nur okay«-Wertung bekommen, nämlich 87 Punkte. Seit diesem Vorfall bin ich übrigens extra vorsichtig, wenn's um Ironie und US-Amerikaner geht.

Der erste öffentliche Test-Client wird im Januar 2003 ausgeliefert und zur Verbreitung der Counter-Strike-Beta 1.6 genutzt. Es ist ein ernsthafter Stresstest für ein System, das unter reichlich Kinderkrankheiten ächzt. Als 2004 auch Datenträgerversionen von Half-Life 2 bei Steam registriert werden müssen, und die Server zeitweilig in die Knie gehen, reagieren viele User mit Unmut über den Onlinezwang. 2005 taucht mit Rag Doll Kung Fu dann das erste Spiel eines anderen Entwicklers auf Steam auf, und als 2007 auch Branchengrößen wie id Software und Eidos ihre Titel hier zum Verkauf anbieten, ist Steam endgültig als Vertriebsplattform etabliert. 2009 erreicht Valve 25 Millionen aktive User, 2015 sind es 142 Millionen. Erheblichen Anteil am Anfangserfolg der Plattform hat ein gewisser Gordon Freeman, dessen Brecheisen einen zwangsweisen Durchbruch beim Userzahlen-Wachstum bewirkt. Ohne Steam kann man Half-Life 2 nämlich wie gesagt nicht spielen.

Geld spielt keine Rolle

Die Rückkehr des Half-Life-Helden ist nie eine Frage des »ob«, sondern des »wann«. Vier Jahre lang tüftelt Valve im Geheimen an der Fortsetzung, im April 2003 gibt es erste Audienzen für Pressevertreter. Die offizielle Ankündigung soll auf der E3-Messe folgen, die

Veröffentlichung dann im Herbst. »Wir hatten Angst davor, als Eintagsfliege zu enden, den sicheren, konservativen Weg einzuschlagen und Half-Life im Prinzip nochmal mit hübscherer Grafik zu machen«, erklärt Gabe Newell die lange Entwicklungszeit und die hohen Ambitionen. »Als wir anfangen, darüber zu reden, was wir mit Half-Life 2 erreichen wollten, sagte ich dem Team: Es gibt keine Budget-Beschränkungen, es gibt niemanden in der Branche, den wir nicht anstellen könnten. Alles, was ihr zu tun habt, ist, das beste PC-Spiel aller Zeiten zu machen.« Wenn's sonst nichts ist. Nur kein Druck.

Der Fokus bei der Entwicklung liegt darauf, die Welt und ihre Charaktere noch glaubwürdiger und interaktiver zu machen. Die erste Presse-Präsentation 2003 hat faszinierende Schlüsselmomente, die wenig Zweifel daran lassen, dass Valve dieses Ziel erreicht. Die realistische Physiks simulation der Spielobjekte wird clever vom Leveldesign ausgenutzt, mit der genialen Gravity Gun wird das Manipulieren der Umgebung zur Freude. Einen Heizkörper von der Wand reißen, um ihn als Schild im Kugelhagel zu verwenden und dann einem Gegner an den Kopf zu schleudern – die spielerischen Möglichkeiten wirken atemberaubend. Der Konkurrenz um Jahre voraus ist Half-Life 2 auch bei der Charaktermimik, man kann den Spielfiguren am Polygonsicht ablesen, wie sie sich fühlen. Solche Ambitionen erfordern aber, dass Valve seine eigene Engine entwickelt: Source. »Wir haben keine Probleme damit, die Technologie anderer Leute zu verwenden, sofern es sinnvoll ist«, erklärt Newell. »Die Zusammenarbeit mit den id-Leuten war klasse – Carmack ist ein Gott! Aber als wir überlegten, was wir mit Half-Life 2 erreichen wollten, wurde uns klar: Wir mussten eine Reihe von Problemen angehen, die noch kein anderer Entwickler gelöst hatte.«

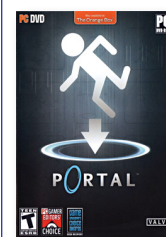
Gordons Physik-Leistungskurs

Die ersten Storyideen für Half-Life 2 sehen vor, dass Gordon Freeman auf verschiedenen Planeten die Xen bekämpft, mit denen er schon im Vorgänger Bekanntschaft machte. Doch es gibt Bedenken wegen der Bruchstückhaftigkeit eines solchen Welten-Hoppings, zudem halten viele Fans das Xen-Finale für den schwächsten Abschnitt des Vorgängers. Gordon bleibt auf der Erde, genauer gesagt in City 17, einer von außerirdischen Mächten besetzten, osteuropäisch angehauchten Stadt. Zu Beginn ist ein Abschnitt an Bord des Forschungsschiffs Borealis vor-



Mit der Gravity Gun wird die Physikspielweise von Half-Life 2 erst richtig schön. Hier ergreifen wir ein herumliegendes Sägeblatt und schleudern es auf einen Zombie.

Portal



Veröffentlicht:
10. Oktober 2007

Darum geht's: Valve kann auch kleine feine Experimentalspiele wie diese ebenso einfache wie geniale Mischung aus Physik-Puzzles und Ego-Ansicht. Mit der

Portal Gun schießen wie zwei Wurmlöcher in die Levels; was beim einen Portal reingeht, kommt beim anderen wieder aus. Nicht zuletzt wegen der Stimme der fiesen KI GLaDOS ein großes Vergnügen.

Testzeit: »Ja, Portal ist unheimlich kurz und geschossen wird da auch nicht. Trotzdem ist es eines der beeindruckendsten Spiele der letzten Zeit. Es verzichtet auf das allgemeine Technikwettrüsten und konzentriert sich ganz auf seinen Kern: logisches Denken und schwarzen Humor.« (90 % in GameStar 12/2007)

Addons: 14 kostenlose Bonus-Levels 2008 dazu gepatcht

Markus Schwerdtel
erinnert sich an ...



Yu Gi Oh! mit Doug Lombardi

Es war im März 2004, noch in den alten Büros von Valve im Seattler Vorort Kirkland (siehe Kasten »Besuch für Nix«). Der Besuch ist zu Ende, wir wollen gemeinsam mit einigen Valve-Leuten zum Essen. Beim Warten auf den Rest der Journalistengruppe spiele ich zum Zeitvertreib Yu-Gi-Oh!, damals auf dem Gameboy Advance. Pressesprecher Doug Lombardi sieht das, outet sich als fanatischer Yu-Gi-Oh!-Fan und bestimmt damit auch das Thema aller restlichen Gespräche mit mir an diesem Tag. Wer weiß, was ich seinerzeit beim guten Doug noch an Infos über Half-Life 2 oder zukünftige Steam-Pläne aus dem Kreuz hätte leiern können. Stattdessen haben wir uns über seltene Karten und Milleniumsartefakte unterhalten. Aber abwürgen wollte ich den Small-Talk natürlich auch nicht. Bei mir war die Yu-Gi-Oh!-Begeisterung übrigens nur ein Strohfeuer, ich vermute mal, das gilt auch für Doug Lombardi.



Die Source-Engine macht schöne Augen: Bei der ersten Begegnung mit Alyx Vance in Half-Life 2 beeindruckt die detailreiche Spielfiguren-Mimik.

Left 4 Dead



Veröffentlicht:

18. November 2008

Darum geht's: Wenig Story, viel Koop-Spaß: Vier Charaktere versuchen in vier Kapiteln gegen Zombiehorden zu überleben. Zusammen mit menschlichen

Spielern bringt das mehr Laune als an der Seite von KI-Kameraden. Im Versus-Modus können sie sogar als Zombie antreten, und der »KI-Regisseur« sorgt für ein zufälliges personalisiertes Spielerlebnis.

Testzitat: »Zwar ist Left 4 Dead unverschämte kurz, besitzt aber einen hohen Wiederspielwert. Gerade der Versus-Modus hat's mir sehr angetan. Welch ein Triumphgefühl es ist, als Zombie die vier Menschen kurz vor einem Sicherheitsraum doch noch alle zu erwischen, lässt sich nur per Jubelgebrüll adäquat ausdrücken.« (87 Punkte in GameStar 1/2009)

Addons: Survival Pack (2009), Crash Course (2009), The Sacrifice (2010)

gesehen, das Kurs auf City 17 nimmt, doch diese Sequenz wird gestrichen. Im fertigen Spiel erreicht Gordon Freeman die Stadt per Zug – eine schöne Anspielung an die Anfangssequenz des Vorgängers. Und ähnlich wie beim ersten Half-Life gibt es eine einjährige Entwicklungslehrenrunde, als Gabe Newell nach einer internen Präsentation zwar von der Technologie angetan ist, aber kreativeren Einsatz der Physikeffekte im Leveldesign fordert. Es soll nicht die letzte Verspätung bleiben. Zwar ist die öffentliche E3-Vorführung im Mai 2003 ein Triumph, und im August erscheint ein Counter-Strike-Remake, das die neue Source-Engine verwendet. Doch der angekündigte Erscheinungstermin von Half-Life 2 am 30. September wird in letzter Minute verschoben, auch wenn Newell schon seit der E3

dämmert, dass sein Team die Fertigstellung nicht schafft. Und das ist noch sein geringstes Problem: Im September wird bei einem Hacker-Angriff auf die Valve-Server der Source-code des unfertigen Half-Life 2 geklaut.

Angriff aus dem Schwarzwald

Rund 40 Millionen Dollar Entwicklungskosten wurden in das geleckte Half-Life 2 investiert, die Zukunft von Valve steht auf dem Spiel. Am 2. Oktober wendet sich Gabe Newell mit einem Forumspost an die Community. Er bestätigt die Echtheit des im Internet verbreiteten Sourcecodes und bittet um sachdienliche Hinweise bei der Suche nach den Tätern. Sowohl beim FBI als auch bei Valve gehen im Laufe der Monate verschiedene Hinweise ein. Schließlich führt Valve mit einem Verdächtigen ein fingiertes Vorstellungsgespräch per Telefon, um ihn zu entlarven. Am 7. Mai 2004 wird der Deutsche Alex Gembe in seiner Wohnung in Schönau (Schwarzwald) festgenommen. Er kommt mit einer Bewährungsstrafe davon, da er den Hack gesteht und den Sourcecode nicht selber im Internet verbreitet hat; dafür war ein »Freund« verantwortlich, dem er eine Kopie der Daten anvertraute. Inzwischen hat sich auch das durch den Code-Diebstahl demoralisierte Entwicklungsteam wieder berappelt, nach all den Dramen erscheint Half-Life 2 am 16. November 2004. Es wird die erhoffte neue Shooter-Referenz, verkauft sich über 12 Millionen Mal – und Valve muss ein neues Regal anschaffen, um all die »Spiel des Jahres«-Pokale unterzubringen.

Die verlorene Episode

Valve will es weder Fans noch Mitarbeitern zumuten, bis zum nächsten Freeman-Abenteuer wieder fünf Jahre verstreichen zu lassen. Zugleich möchte man die Arbeit an Erweiterungen nicht wie beim Vorgänger außer Haus geben. Deshalb sollen drei Zusatzepisoden im Sechs-Monats-Abstand erscheinen – ein frommer Wunsch. Zwischen Half-Life 2 und den beiden veröffentlichten

Maurice Weber

erinnert sich an ...



Stearns Strategen-Coup

Was für eine dumme Idee, dieses Steam! Das wird sich nie durchsetzen – da war ich mir ganz sicher, als ich mir mit einem Kumpel begeistert Half-Life 2 am Erscheinungstag beim Media Markt geholt hatte und das groteske Programm erstmal den ganzen Nachmittag die Dateien entschlüsseln musste. Was zum Geier, Valve? Danach war Steam für mich lange Zeit gegessen. Ich habe es zähneknirschend für die paar Valve-Titel erduldet, an denen für mich kein Weg vorbeiführte (Portal!) und sonst einen großen Bogen darum gemacht. Fester Teil meines Spielerlebens wurde es dann erst mit einem heimtückischen Doppelcoup: Als plötzlich einmal Empire: Total War und Dawn of War 2 beide auf Steamzwang setzten – wenn ich die beiden verpasst hätte, hätte ich meinen Strategenmantel auch gleich an den Nagel hängen können. Heute sagt mir Howlongtobeatsteam.com, dass ich ein Jahr, einen Monat, drei Wochen, vier Tage und sieben Stunden bräuchte, um meine Steambibliothek komplett durchzuspielen.

Addons vergehen jeweils rund eineinhalb Jahre. Die bieten jeweils rund fünf Stunden soliden Spielspaß und setzen die Handlung fort. Doch nach dem dramatischen Ende von Episode 2 herrscht Funkstille, außer ein paar Konzeptgrafiken ist nichts von Episode 3 zu sehen. Valve scheint das Episoden-Experiment inzwischen aufgegeben zu haben und sich Gedanken über Half-Life 3 zu machen. Oder auch nicht, eine Newell-Aussage vom März 2015 klingt betont unverbindlich: »Der einzige Grund, zurückzugehen und eine Art super-klassisches Produkt zu machen, wäre, dass eine Gruppe von Leuten bei Valve sagt, sie wolle es tun, und eine vernünftige Be-

Left 4 Dead 2



Veröffentlicht:

17. November 2009

Darum geht's: Statt der von der Fans-Basis erhofften weiteren Updates gibt's schon ein Jahr später den Nachfolger zum asymmetrischen Koop-Shooter. Das

Grundspielprinzip hat sich nicht geändert, aber es gibt viele Verbesserungen im Detail. Vier neue Charaktere machen in fünf Kapiteln Begegnung mit neuen Boss-Infizierten und zwei zusätzlichen Spielmodi.

Testzitat: »Left 4 Dead 2 hat alle Qualitäten seines Vorgängers geerbt und setzt in vielen Bereichen noch eins drauf. Ob das allerdings den vollen Kaufpreis rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Die Grafik war schon beim ersten Teil veraltet, ein Jahr später sieht's nicht besser aus.« (88 Punkte in GameStar 2/2010)

Addons: The Passing (2010), The Sacrifice (2010), Cold Stream (2011)

steampowered.com

Try Steam Now! | Steam Support Site | Valve Home

OVERVIEW

Steam is a broadband business platform for direct software delivery and content management. At its core, Steam is a distributed file system and shared set of technology components that can be implemented into any software application.

With Steam, developers are given integrated tools for direct-content publishing, flexible billing, ensured-version control, anti-cheating, anti-piracy, and more.

Steam consumers enjoy the benefit of starting their favorite applications within minutes of confirming their purchase. They can access their applications from any PC. They are no longer challenged to find the latest updates for these applications. And they no longer need to wonder if their device drivers are compatible with the latest software.

The Steam SDK also includes an integrated set of communications tools and Valve's Graphic User Interface (V-GUI) that provide built-in support for a variety of services such as instant messaging, configuration, and server browsing.

Try Steam Now!

Die unscheinbaren Anfänge von Steam: Im März 2002 kündigt Valve seine neue Onlineplattform an, die primär entwickelt wurde, um Half-Life-Mods automatisch zu aktualisieren.



Auch bei Half-Life 2 werden mehrere Levels gestrichen. Die Anreise an Bord der Borealis entfällt ebenso wie diese Tentakelszene.



2007 stiehlt das kleine, feine 3D-Puzzlespiel Portal den prominenteren Titeln der Orange-Box-Sammlung die Schau.

gründung dafür hätte.« Ein neues Half-Life ohne Referenz-Anspruch ist schwer vorstellbar – und Perfektion kann dauern. Der Markt hat sich zudem geändert: Ein lineares und stark geskriptetes Actionspiel würde in der Online-Sandbox-Ära kaum mehr so große Jubelstürme entfachen wie vor zehn, 15 Jahren.

Kuchen von den Schulabgängern

Jahrelang hatte die schwere Geburt von Half-Life 2 Valve beschäftigt, die Zeit nach seiner Veröffentlichung ist eine besonders kreative Phase. Den Boom kreativer, origineller Indie-

Spiele ahnen Newell & Co. voraus, man beginnt, Steam für die Programme anderer Publisher zu öffnen – und für die kleiner, unabhängiger Entwickler. Bereits 2005 stellt Newell zudem eine ganze Gruppe von Hochschulabsolventen ein, weil er von deren Abschlussarbeit so angetan ist. Dieses originelle Denkspiel namens Narbacular Drop ist die Ausgangsbasis für Portal, das im Oktober 2007 die Spielwelt verblüfft. Durch cleveres Setzen von Wurmloch-Portalen unter Berücksichtigung der realistischen Spielweltphysik trickst sich ein menschliches Versuchskaninchen durch 19 Puzzle-Levels. Doch statt des versprochenen Kuchens wartet am Ende eine böse Überraschung, ausgeheckt von der heimtückischen Künstlichen Intelligenz GLADOS. Die humorvolle Präsentation samt unvergesslichem Abschlusssong ist das i-Tüpfelchen, Portal wird zum Kulthit. Dabei wird es im Oktober 2007 als unscheinbare Dreingabe der Orange Box veröffentlicht, die auch Half-Life 2 Episode 2 und das tot geglaubte Team Fortress 2 enthält. Sieben Jahre nach seinem letzten Lebenszeichen taucht der klassenbasierte Team-Shooter im bunten Comicstil wieder auf.

Mit Trend- und Geschäftssinn

Großangelegte Rabattaktionen, die Steam Sales, locken derweil immer mehr Spieler auf die Onlineplattform. Allein der erste Sale an Weihnachten 2007 beschert Valve zwei Millionen Nutzer. Zugleich entdecken immer mehr andere Publisher Steam als potente Kopierschutzplattform, als einer der ersten Fremdhersteller macht Eidos (heute Square Enix) seinen Katalog über die Plattform verfügbar. Doch, das Wachstum erwächst nicht alleine aus Angeboten und Bedienkomfort, sondern auch aus Zwang: Immer mehr Spiele sind fest an Steam gebunden. Zugleich erkennt Valve in den Folgejahren wie kaum ein anderes Studio die Zeichen der Zeit. 2011 wird Team Fortress 2 zum Free2Play-Spiel umgemodelt, dessen User Geld für lustige

Portal 2



Veröffentlicht:
19. April 2011

Darum geht's: Die Streckung des kleinen Puzzlespiels Portal auf Vollpreis-Ausmaße gelingt erstaunlich gut. Die rund zwölfstündige Kampagne steckt voller

wunderbar vertrackter Puzzles und neuer Elemente wie den farbigen Gels, welche die Physikeigenschaften von Oberflächen ändern. Für den neuen Koop-Modus gibt es speziell designte Levels.

Testzeit: »Die zusätzlichen Puzzle-Elemente geben dem nach wie vor faszinierenden Portal-Spielprinzip eine neue Dimension, die Einzelspieler-Kampagne ist gehaltvoller und motivierender als im Vorgänger und der Koop-Modus das Sahnehäubchen auf dem Kuchen. Ungelogen.« (91 Punkte in GameStar 6/2011)

Addons: Peer Review (2011), Level-Editor Perpetual Testing Initiative (2012)

Hüte und andere virtuelle Gegenstände ausgeben können. Der Team-Shooter ist keineswegs das erste Gratispiel, greift den Kostenlostrend aber zum richtigen Zeitpunkt auf und ruiniert auch nicht seine Balance, weil er nur kosmetische Items anbietet. Counter-Strike: Global Offensive zieht 2013 nach und bekommt sammelbare Waffenskins – auch hier erkennt Valve, dass »Unlocks«, also freischaltbare Inhalte, in Online-Shootern immer wichtiger werden und die Spieler langfristig binden. Bei der Ausgestaltung des virtuellen Wirtschaftssystems hilft sogar der Professor Yannis Varoufakis, der später griechischer Finanzminister wird. Inspiriert vom Indie-Überhit Minecraft, der sich 2009 schon als unfertige Beta blendend verkauft, startet Steam im Jahr 2013 sein »Early Access«-Programm, fortan können Entwickler ▶

Rückkehr nach Ravenholm

Die intern bei Valve entwickelte Episode 3 ist nicht die einzige geplante Half-Life-2-Erweiterung, die uns bislang vorenthalten wurde. Arkane Studios (Dishonored) arbeitete 2007 an einer weiteren Episode mit dem Arbeitstitel Return to Ravenholm. Kein schlechter Gedanke, denn dieser Schauplatz aus Half-Life 2 war wegen seiner Zombie-Gruseltimmung besonders beliebt. Und Arkane hatte zu dem Zeitpunkt einen guten Draht zu Valve, die Franzosen entwickelten 2006 mit der Source-Engine den Shooter-Rollenspiel-Mix Dark Messiah of Might and Magic, den Valve als Source-Vorzeigenspiel herumzeigt.

Autor Marc Laidlaw bestätigte 2012, dass Arkane an Ravenholm gearbeitet hatte und erklärte, warum das Projekt nie vollendet wurde: »So weit ich mich erinnere, hatten wir das Gefühl, dass viele der Ravenholm-Hauptelemente wie Headcrabs und Zombies schon ausgereizt waren. Dazu kam die Tatsache, dass es irgendwann vor dem Ende von Episode 2 angesiedelt sein musste, weil Valve ja die Story selbst weiterspielen wollte. Diese kreative Einschränkung würde das Projekt behindern.« Als Trostpflaster bleiben uns nur die Screenshots, die der damals bei Arkane beschäftigte Künstler Robert Wilinski im Internet veröffentlicht hat.



Bilder: Robert Wilinski

Diese 2007 bei Arkane Studios entstandenen Levelbilder sind ein Überbleibsel der geplanten Ravenholm-Episode für Half-Life 2.

Interview mit Marc Laidlaw

»LASS DIE SPIELWELT DIE STORY SEIN«

Eigentlich wollte der Autor Marc Laidlaw einen Roman schreiben, der in der Gamesbranche spielt. Bei seinen Recherchen besuchte er ein neues Studio namens Valve und wurde Mitglied des Half-Life-Teams. Mit uns plaudert er übers Erzählen aus der Ego-Perspektive, eine legendäre Zugfahrt und die inspirierende Wirkung unaufgeräumter Schreibtische.



GameStar: Bist du eher Schreiber oder Designer?

Marc Laidlaw: Bei Spielen fällt es mir sehr schwer, das Schreiben vom Design zu trennen; ich denke erst mal ans Spieldesign und bringe dann die Schreiberei ein. Ich denke nie: »Hier ist eine coole Idee für eine Story, jetzt frage ich mich, was das dazugehörige Spiel sein soll?«, sondern: »Hier ist eine coole Idee für ein Spiel, ich sollte rauskriegen, ob es Spaß macht, und mir dann eine Storyidee einfallen lassen, die dazu passt.« Im Herzen bin ich also ein Designer. Einige meiner Lieblingsspiele enthalten sehr wenig Geschriebenes.

Ist auch bei Half-Life die Handlung mit dem Programm gewachsen?

Die Story entspringt dem Spiel, das wir machen. Sie ist wie ein Level: Man kann ein wenig vorausplanen, aber alles muss geändert und angepasst werden, während man es konstruiert. Die Story von Half-Life wurde buchstäblich entlang der Engine-Features entwickelt. Ein Beispiel ist der kultige Beginn des ersten Half-Life, die Zugfahrt. Die gab es nicht, bis wir Zug-Programmcode für einen anderen Level schrieben. Auch wenn ich an einer Prosa-Geschichte arbeite, sind größere Handlungs-Twists oft das Resultat einer Überarbeitung – der erste Entwurf ist nur ein Gerüst.

Du bist nach dem Erfolg deines Romans The 37th Mandala zu Valve gekommen. Warum?

»Erfolg« ist vielleicht das falsche Wort – ich war zufrieden mit dem Buch, es verkaufte aber nur wenige Exemplare. Ich wollte ein Buch schreiben, das von der Spielebranche handelt – aus der Recherche wurde mein Job bei Valve. Ich arbeitete damals als Anwaltssekretär, und weil unsere Kinder noch klein waren, kam ich in meiner Freizeit kaum zum Schreiben. Den Tag mit der Arbeit an Spielen zu verbringen, war unwiderstehlich.

Was war dein erster Eindruck vom Team, als du 1997 bei Valve angefangen hast? War es so, wie du ein Spielestudio erwartet hattest?

Ich hatte vorher schon zwei andere Studios kennengelernt. Synergy Studios in Tokio war eine kleine Firma, sehr künstlerisch gesteuert, kreativ und cool. Sie hatten gerade das surreale CD-ROM-Spiel Gadget rausgebracht und mich angeheuert, um den Begleitroman zu schreiben. Ich verbrachte da nur einen Tag, aber der hinterließ einen tiefen Eindruck bei mir, wie es wohl sein würde, an einem Spiel

zu arbeiten. Zu der Zeit besuchte ich auch den id-Software-Designer Sandy Petersen bei seiner Arbeit an Quake. Der Anblick von Sandys Schreibtisch war eine Offenbarung: Er war beladen mit Büchern, Musik, Monstern, Kunstwerken ... im Vergleich zu meinem langweiligen Schreibtisch in der Anwaltskanzlei war das überwältigend. Ich wollte Sandy sein! Kurz darauf hatte ich die erste Gelegenheit, Valve zu besuchen. Wir redeten über den argentinischen Schriftsteller Borges und man zeigte mir tolle Demos der Quake-Engine. Ich war betäubt, dass man mir nicht sofort ein Jobangebot machte. Obwohl ich ja gar nicht mit der Absicht hingefahren war, dort zu arbeiten!

Das MMO-Projekt Prospero wurde zugunsten von Half-Life gestoppt. Hättest du lieber ein storylastiges Rollenspiel gemacht?

Nein, ich war ein größerer Fan von Ego-Shootern als von Third-Person-Spielen wie Prospero. Mein erstes Gespräch mit Gabe drehte sich darum, warum nicht mehr Leute die Quake-Engine lizenzieren, um Shooter mit Erzählstruktur zu machen. Die Design Diskussionen um Prospero waren mir dagegen fremd, und ich musste mich auf die Erklärungen anderer Leute verlassen, wie diese Art Spiel funktioniert. Ich war gar nicht so sehr an der Charakterentwicklung interessiert, ich wollte nur sehen, welche Story

man um die Ego-Ansicht stricken kann. Lass die Spielwelt die Story sein! Abgesehen davon hatte ich keine große Agenda. Vieles von dem, was die Leute über »Was eine Story gut macht« sagen, ist Bullshit. Gute Geschichten können alles Mögliche sein, man muss sie nicht auf ein paar feste Regeln beschränken. Und Spiele bieten die Gelegenheit, neue Arten des Geschichtenerzählens zu entwickeln, statt nur die alten Modelle nachzuahmen.

Warst du beim Redesign von Half-Life dabei?

Ja. Als wir es Ende 1997 durchspielten, waren wir alle enttäuscht, wie wenig es unsere Versprechen erfüllte. Fortan achteten wir darauf, dass jeder Aspekt des Designs durchdacht ist und von Playtesting unterstützt wird, dass wir nichts mehr im luftleeren Raum entwickeln. Die Nervosität erreichte ihren Höhepunkt, als wir nur auf dem Papier daran arbeiteten und die anderen Teammitglieder darauf warten mussten, dass es weitergeht. Aber sobald wir die Levels erstmals spielen konnten, legten sich die Befürchtungen. Das Spiel begann, so zu werden, wie wir es geplant hatten. ★



Half-Life verlegt alle Storyelemente in den Spielablauf, von Gesprächen mit NPCs bis hin zu integrierten Zwischensequenzen.

Counter-Strike: Global Offensive



Veröffentlicht:

21. August 2012

Darum geht's: Die globale Offensive beim klassischen Online-Shooter Counter-Strike beschränkt sich auf Veränderungen im Detail. Das unverwundliche Spielprinzip wird durch neue Modi, bessere Grafik und überarbeitete Waffen dezent aufgewertet, ohne dabei den unbarmherzig-fesselnden Charme der Terroristenjagd im Team zu verlieren.

Testzitat: »Wenn mir bei Counter-Strike schon immer eines egal war, dann die Optik. Hübsche Grafik kann einfach nicht mit dem Gefühl konkurrieren, einen selbstgefälligen AWP-Schützen über die halbe Karte mit der Ak 47 auszuknipsen. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut.« (84 Punkte in GameStar 11/2012)

- ▶ Vorabversionen ihrer Spiele anbieten – ein für die Branche enorm folgenreiches Phänomen. Was auf Steam erscheinen darf, entscheiden bereits seit 2012 nicht mehr nur die Valve-Mitarbeiter, sondern auch die Spieler selbst, das Abstimmungssystem »Greenlight« macht's möglich.

Auch neuen Genres gegenüber zeigt man sich aufgeschlossen. Gemeinsam mit Turtle Rock (Evolve) entwickelt Valve den beliebten Koop-Shooter Left 4 Dead und steigt ab 2009 ins aufblühende MOBA-Genre ein: Eine Gruppe von Valve-Entwicklern spielt die Warcraft-Mod Defense of the Ancients derart leidenschaftlich, dass man deren Betreuer Ice-Frog kontaktiert und schließlich einstellt. Wobei hier nicht nur Leidenschaft eine Rolle spielen dürfte: Defense of the Ancients (Dota) ist vor allem in Asien enorm beliebt und verzeichnet Millionen Spieler – ein Markt, den Valve nicht kampfflos League of Legends überlassen möchte. Das Resultat ist das E-Sport-Phänomen Dota 2, für dessen jährliche Weltmeisterschaft zuletzt 18 Millionen Dollar an Preisgeldern ausgeschüttet wurden. Nach Counter-Strike und Team Fortress profitiert Valve also abermals von einer Mod – die nicht mal für eines seiner eigenen Spiele entstand. Zum Leidwesen des eigentlichen Warcraft-Machers Blizzard, der den Einstieg in den Dota-Markt lange verschlafen hat – und sogar zeitweilig einen Rechtsstreit um die Markenrechte erwägt.

Hungrig nach Hardware

Valve ist dank seines guten Riechers bis zum heutigen Tag unabhängig und muss weder auf eine Konzernmutter noch auf schnelle Rendite drängende Aktionäre achten. »Es gibt enormen Druck auf börsennotierten Firmen, ihre Quartalsziele zu erreichen. Leute, die keine Spieler sind, kapieren es einfach nicht: Sie können den Unterschied zwischen einem fertigen und einem fast fertigen Spiel nicht erkennen«, meint Gabe Newell. Er darf



Bevor Turtle Rock Evolve entwickelte, gehörte das Studio Valve. Aus dieser Firmenehe resultierte der Team-Zombie-Shooter Left 4 Dead.

sich dagegen Zeit nehmen und Hitmarken jahrelang ruhen lassen, statt Fortsetzungen am laufenden Band zu produzieren. Nachdem Valve mit Steam den PC-Spielemarkt zwar nicht komplett erobert hat, aber unangefochten dominiert, wendet Gabe Newell seine Aufmerksamkeit dem Wohnzimmer zu. Denn Valve rüstet sich für einen Angriff auf das Hardwaresegment, entwirft mit den Steam Machines einen Konsolen-PC-Hybriden samt passendem Steam Controller und attackiert mit dem Betriebssystem Steam-OS die Windows-Vorherrschaft. Schließlich sorgt sich Gabe Newell seit Jahren, dass sein einstiger Arbeitgeber Microsoft die Freiheit von unabhängigen Vertriebsplattformen wie Steam einschränken könnte. Ende 2015 beginnen die ersten PC-Anbieter mit dem Verkauf von Steam Machines. Dafür, dass Valve-Mitarbeiter so gerne vom Kundennutzen reden, wirkt dieses Hardware-Abenteuer erstaunlich unausgegoren: Die Mehrheit der auf Steam verkauften Spiele läuft nur unter Windows, ist also nicht kompatibel mit der Linux-Variante Steam-OS. Die sich in Benchmark-Tests überdies als langsamer entpuppt als Windows 10. Offensichtlich wird doch nicht alles zu Gold, was Valve anfasst.

Derzeit basteln Newell & Co. gemeinsam mit HTC an der Virtual-Reality-Brille HTC Vive, die bei Tests zwar bislang einen guten Eindruck hinterlässt, aber – wie alle VR-Hardware – wohl kaum schnell zum Massenphänomen avancieren dürfte. Dafür lässt sie sich unter anderem zu schlecht demonstrieren:

Dota 2



Veröffentlicht:

9. Juli 2013

Darum geht's: Komplexe Heldenfähigkeiten in Online-Strategieschlachten einsetzen kann ziemlich fesselnd sein. Einige Valve-Angestellte haben so viel Spaß an dem MOBA-Spiel Dota, dass sie mit dessen Schöpfer in Kontakt treten. So kommt es zur gemeinsamen Entwicklung von Dota 2, das als Free2Play-Titel mit League of Legends und Heroes of the Storm konkurriert.

Testzitat: »Insgesamt aber ist Dota 2 schon jetzt ein hervorragendes Strategiespiel, das die Stärken des Originals konsequent ausbaut, ohne dabei seinen Charakter zu verlieren. Der Suchtfaktor steigt zwar verhältnismäßig spät, dann aber nachhaltig.« (86 Punkte in GameStar 9/2013)



Der Nachfolger zum MOBA-Klassiker Dota wurde auch nicht durch einen drohenden Rechtsstreit mit Blizzard ausgebremst.

Michael Obermeier

erinnert sich an ...



Nächster Halt: ESL

Neben meinem Besuch in den Valve-Büros zu Left 4 Dead mit Petra und den durch Frappuccino-Dauerkonsum verbundenen Zucker-Koffein-Flash bleibt mir vor allem eine Valve-Erinnerung im Gedächtnis: Die, in der ich mal fast Pro-Gamer geworden wäre. Ich spiele gerne und oft Shooter, bin darin aber nie erwähnenswert gut. Bis auf die goldene Zeit nach dem Release von Left 4 Dead 2, dem Zenit meiner Shooter-Skills. Damals hatte ich die Koop-Ballerei mit Freunden jeden Abend zig Stunden gespielt, wodurch wir im Modus »Scavenger« nahezu unbesiegt waren. Das ging sogar so weit, dass Gegenteams schon zum Spielbeginn das Match verlassen haben, wenn sie nur unsere gefürchteten »DuBiRaC«-Clantags (»Du bist raus aus'm Clan«) gelesen haben. Weil ständig nur zu gewinnen auf Dauer langweilig wird, haben wir aber schon nach wenigen Monaten mit Left 4 Dead 2 aufgehört. Jahre später haben wir unser Glück dann nochmal versucht, aber selbst gegen Zufallsteams kein Land mehr gesehen. Glück gehabt, ESL!

ren: Wer die Faszination Virtual Reality verstehen will, muss sie erleben. Und dabei den eigenen Mageninhalt bei sich behalten, schnell können Schwindelgefühle eintreten. Wenn man Valve etwas fürs neue Jahr einflüstern dürfte, dann wäre es der gute Vorsatz, sich von einer ganz anderen »Hardware« inspirieren zu lassen: Irgendwo im Büro steht noch das vergoldete Brecheisen herum, ein Geschenk von Sierra anlässlich der Fertigstellung von Half-Life. Ein schönes Souvenir aus der Anfangszeit des Studios und hoffentlich auch Symbol für seine Zukunft: »Rise and shine, Mister Freeman!«, denn so langsam wird's mal wieder Zeit. ★



Mit Steam Controller und Streaming-Box Steam Link stieg Valve 2015 ins Hardwaregeschäft ein. Im April 2016 soll das mit HTC entwickelte VR-Heimset Vive folgen.