



Die Welt seit Steam

Description

Als Valve 2003 den Steam-Client veröffentlichte, ahnte kaum Jemand, was sich daraus entwickeln würde. Heute, 2016, kann man aber sagen, dass in weiten Teilen die Welt der Computerspiele revolutionierte.

Wie Phönix aus der Asche

Wenn man sich die Entwicklung von Steam anschaut, kann man eigentlich nur staunen. Man stellt sich unweigerlich die Frage, wie sich etwas derart durchsetzen konnte, obwohl es bis heute von vielen Kritikern begleitet wurde. Im Sommer 2015 hatte Steam 125 Millionen aktive Benutzer. Als die Plattform veröffentlicht wurde, hätte damit wohl kaum jemand gerechnet. Ende 2004, als Steam für **Half-Life 2** zur Pflicht wurde, gab es weltweit einen riesigen Aufschrei, doch heute sind diese Bedenken alle verstummt. Es gibt aber Neue.

Valve war eigentlich ein reiner Spieleentwickler, der mit **Half-Life** 1998 einen Riesen Hit landete. Damals noch von **Sierra** vertrieben, verkaufte sich das Spiel weltweit über 9,3 Millionen Mal. Für die damalige Zeit war das eine gigantische Zahl, vor allem als Debüt-Titel der 1996 gegründeten Firma. Aus Half-Life heraus entwickelte sich, erst als Modifikation, **Counter-Strike**, und damit auch immer mehr die Notwendigkeit, möglichst viele Menschen online zu vereinen. Die Entwickler von Valve waren, ebenso wie die Spieler, mit den damaligen Lösungen unzufrieden und begannen, Steam als einen neuen Standard für ihre eigenen Spiele zu entwickeln.

Am 12. September 2003 erschien der erste Steam-Client. Damals war er noch keine Pflicht und wurde vorwiegend als Bindeglied für Onlinespiele wie Counter-Strike verwendet. Doch Pläne, eigene und fremde Spiele über diese Plattform zu verkaufen, gab es bereits damals. Die Idee war nicht ganz neu, schließlich verkauften, vorwiegend kleine Hersteller, ihre Spiele bereits Online, da es zunehmend schwieriger wurde, einen Publisher zu finden, der es gut mit einem meinte.

Valve hatte ursprünglich kein großes Interesse daran, das System selbst zu entwickeln. Man war schließlich ein relativ kleines Studio mit begrenzten Mitteln, trotz der großen Erfolge von Half-Life. Firmen wie **Amazon**, **Yahoo** und **Cisco Systems** wurden angefragt, doch alle vertrösteten Valve auf

einen späteren Zeitpunkt und ließen sich damit, im Nachhinein betrachtet, ein sehr gutes Geschäft entgehen. Valve brauchte eine sofortige Lösung und entwickelte die Plattform alleine. Einerseits ergab das eine große Unabhängigkeit, andererseits auch Stress mit dem eigenen Publisher. Der Online-Vertrieb von Half-Life 2 brachte **Vivendi** auf die Palme und beide vor Gericht. Laut Vivendi durfte Valve den Verträgen nach das Spiel nicht eigenständig Online vertreiben. Das Gericht gab Valve Recht und somit trennten sich die Wege der Partner und Valve tat sich mit **Electronic Arts** zusammen, um die eigenen Produkte im Laden zu vertreiben.

Zugpferd Half-Life 2

Half-Life 2 verursachte nicht nur mit dem Publisher ein Beben, sondern in der ganzen Gamer-Gemeinde. Im Oktober 2004 wurde das Zugpferd angekündigt, mit dem der Entwickler Steam durchboxen wollte. Der Ego-Shooter sollte das erste Spiel werden, welches ohne Steam nicht lauffähig war. Das Spiel war an ein Konto gebunden und auch alle Updates liefen über den, damals noch recht unpopulären, Client. Besonders auf LAN-Partys sorgte das für Unruhe, wenn mehrere hundert Spieler über eine zarte Datenleitung versuchten, riesige Patches zu ziehen und ein weiterreichen über Netzwerk oder Datenträger nicht mehr möglich war. Man kann durchaus behaupten, dass mit dieser Entscheidung für Valve sehr viel auf dem Spiel stand. Nie zuvor hat ein Entwickler oder Publisher versucht, Spieler dermaßen an eine Onlineplattform zu binden, zumal sich Half-Life 2 durch seinen Singleplayer-Part auszeichnete. Der Publisher wurde ebenso verärgert wie die Spieler und es hätte gut möglich sein können, dass sich nicht Steam dank Half-Life 2 durchsetzt, sondern Half-Life 2 wegen Steam scheitert. Doch wie sich auch in der Zukunft zeigte, hatte Valve mit seinen hoch riskanten Entscheidungen ein äußerst glückliches Händchen.

Qualität überzeugt

Nach dem ersten Schock, auch aufgrund der vor allem in Deutschland relativ geringen Internetgeschwindigkeit, setzten sich die Vorteile von Steam langsam durch. Es gab keinen CD oder DVD Kopierschutz mehr. Im Gegensatz zu anderen Plattformen, die versuchten Steam zu kopieren, musste man mit Steam nicht zwingend online sein. Die Spiele waren stets auf dem aktuellen Stand und mit seinen Freunden war man über alle Steam-Spiele hinweg verbunden.

Seit Anfang 2008 ist es für Entwickler möglich, Steamworks zu nutzen. Damit kann auf einige Funktionen von Steam zugegriffen werden, um [etwa Statistiken zum Spielerverhalten](#) zu bekommen und Achievements zu vergeben. In der Zwischenzeit wurden Community-Funktionen eingebaut, die Oberfläche und auch die Bedienbarkeit weiter verbessert. Was für Spieler einst wie ein Fluch wirkte, zahlte sich in der Praxis für alle beteiligten immer mehr aus. Die Spiele waren immer auf dem aktuellsten Stand und durch die Verbindung mit dem Konto war es möglich, nach einer Neuinstallation des Systems bequem alle Spiele aus dem Konto zu installieren. Spätestens hier trat bei vielen Spielern ein großer Aha-Effekt ein.

In den folgenden Jahren wurde der Service immer weiter ausgebaut und verfeinert. Dank Sprach-Chat kann man seit 2011 wie über Skype sprechen. Durch dem Steam Cloud werden Spieleinstellungen auf einem zentralen Server ausgelagert und können bei einer Neuinstallation des Systems herangezogen werden. Der Big Picture Modus macht Steam seit 2012 Wohnzimmer tauglich.

Die Preisrevolution

Das alles ist aber nur Produktpflege und keine echte Revolution. Revolutionär waren andere Aktionen. Die Steam-Sale Aktionen sind mittlerweile legendär und waren Anfangs höchst ungewöhnlich. Zu bestimmten Zeiten werden zahlreiche, kleinere Spiele, aber auch Top-Titel, massiv im Preis reduziert. Was Anfangs wie ein Ausverkauf wirkte, lohnte sich für alle Seiten. Spieler haben dadurch die Möglichkeit, Titel günstig zu erwerben und Hersteller können hohe Stückzahlen an Spieler verkaufen, die sich die Spiele sonst nicht kaufen würden und teilweise auch nicht spielen. 2014 wurde bekannt, dass 37% aller auf Steam verkauften Spiele kein einziges Mal gestartet wurden!

Ähnliche Aktionen gab es bereits vor dem Internetverkauf von Publishern, die nach relativ kurzer Zeit einzelne Spiele oder ganze Bündel davon stark reduzierten, doch bei Steam waren die Preise noch niedriger und die Masse der reduzierten Spiele unübertroffen.

Die Indie-Revolution

Ein weiterer, noch größerer Meilenstein war die Förderung von Indie-Entwicklern. Noch nie zuvor war es so einfach, Spiele einer Masse anzubieten. So hatten kleine Garagenfirmen die Möglichkeit, Spiele kostengünstig und einfach zu vertreiben. Steam war der Dünger, mit dem die Indie-Spiele so rasch gedeihen konnten, wie man es nicht für möglich gehalten hätte. Davor musste jeder kleine Entwickler entweder auf einen Publisher-Vertrag hoffen, oder das Spiel selbst im Internet anbieten und bewerben. Steam sparte Zeit, Ressourcen und erreichte Millionen von Spielern. Die gezielte Förderung von Indie-Entwicklern machte es zudem einfach, **Sony** und viel später **Microsoft** sprangen auf den Zug erst auf, als sie erkannten, dass man mit kleinen Spielen auch Geld verdienen konnte. Hits wie **Braid**, **Super Meat Boy** und **FEZ** wären ohne Steam kaum so durchgestartet und bekannt geworden.

Seegen und Fluch von Early Access

Die Einführung des **Early Access** Programms war ein weiterer Meilenstein. Abseits von **Kickstarter** konnten Entwickler ein unfertiges Spiel veröffentlichen und die weitere Entwicklung durch Fans finanzieren. Gerade für kleine Entwickler, die ohne finanzielle Mittel ihre Spiele fertigstellen mussten, war dies ein Seegen und Spieler kamen in den Genuss, an der Entwicklung eines möglichen Hits beteiligt sein zu dürfen. Der Entwickler stellt eine Idee samt Prototyp vor und die Fans unterstützen ihn dabei.

Doch wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten. Mit Early Access öffnete Valve für Betrüger Tür und Tor, die mit wenig Aufwand einen Prototyp herstellten und Gelder für ein Spiel kassierten, das nie fertig werden sollte. Das wiederum erzürnte viele Spieler, wodurch Valve begann, das Early Access besser zu regulieren. Durch das **Green Light** musste ein Spiel von Spielern erst für Early Access freigegeben werden. Die Hürde wurde damit ungleich höher, doch Betrugereien konnten damit zumindest minimiert werden. Vor Enttäuschungen ist man dabei aber weiterhin nicht sicher. Jüngst zeigte das Spiel **Eternal Crusade** eindrucksvoll, wie weit Versprechen und Wirklichkeit auseinander liegen können. Erst in letzter Sekunde wurden Versprechen zum Inhalt vor der Veröffentlichung gelöscht und manche angepriesene Features werden derart dreist beschrieben, dass sich Spieler

zurecht betrogen fühlen.

Das Problem bei Early Access ist vergleichbar mit Kickstarter und anderen Finanzierungsmodellen: Der Spieler gibt Geld für ein Spiel, das er gerne hätte, kann sich aber nie sicher sein, ob das fertige Produkt wirklich so wird, wie es versprochen wurde. Eine sehr gute und gut gemeinte Idee fühlt sich am Ende sehr schnell an wie Betrug, woran vor allem die Entwickler Schuld sind, nicht Steam. Der Spieler gibt Geld für einen Traum aus, für DAS Spiel, das er sich schon lange wünscht. Ob er es auch wirklich bekommt, steht auf einem anderen Blatt.

Die Amerikanische Einstellung

Die Strategie hinter Steam ist relativ einfach. Eine neue Idee wird mit möglichst wenigen Regulierungen ausprobiert. Anschließend werden die Punkte verbessert, welche die Spieler am meisten stören, bis die Balance für alle zufriedenstellend ist. Dieser sehr amerikanische Grundgedanke ist eines der wesentlichen Steine für den Erfolg. Steam fühlt sich, trotz seiner gegebenen Einschränkungen, selbst heute noch sehr frei und liberal an und Valve tut sehr viel dafür, seine Kunden zufrieden zu stellen.

Dazu zwei konkrete Beispiele. Wer sich auf Steam ein Spiel kauft, darf es mittlerweile nach weniger als 2 Stunden Spielzeit zurückgeben. Selbst wenn jemand mit 3h darüber liegt, kann er, bei ausreichender Begründung, das Spiel zurückgeben und erhält sein Geld zurück. Ähnlich verfährt Steam bei Gutscheincodes. Beim ab rubbeln kann es immer wieder passieren, dass man den Code nicht mehr lesen kann. Ein Service-Ticket auf Steam erstellt und ein Foto vom Gutschein hochgeladen, schon wird das Problem gelöst. Selten dauert eine solche Problemlösung länger als 24 Stunden.

Fast immer, wenn Steam eine Neuerung wie die Rückgabe von Spielen einführt, mündet dies in zahlreichen Protesten und Befürchtungen. Doch Steam hat über Jahre bewiesen, dass sich innovative Ideen, mit nötigen Anpassungen, durchsetzen. Es wäre undenkbar, dass eine Deutsche Firma mit derartigen Ideen auf den Markt kommt, weil jedes Wagnis aufgrund von Befürchtungen am Meeting-Tisch kaputt diskutiert wird. Das liegt vor allem daran, dass besonders die Deutsche Mentalität von der Gier der Masse ausgeht. Man versucht jede theoretische Möglichkeit, ein System zu umgehen, im Vorfeld zu beseitigen und reguliert damit alles dermaßen, dass es nicht mehr Massenkompabil ist. Ein guter Gegenentwurf zu deutschen Versuchen, einen entsprechenden Dienst zu etablieren, ist Good Old Games von der polnischen Firma CD Projekt. Hier können ältere, aber auch neuere Spiele gekauft und runter geladen werden. Ohne Kontobindung, ohne Kopierschutz und extrem preisgünstig. In Deutschland wäre solch eine Denkweise unmöglich, auch wenn Dienste wie Steam und gog.com zeigen, dass es funktioniert, wenn man den Kunden fair behandelt. Der Schaden, der durch verbleibende Betrüger entsteht, ist vernachlässigbar.

Steam als harter Richter

In der Vorgehensweise kann man Steam durchaus als Hart aber Gerech angesehen. Einerseits werden Cheater und sonstige Betrüger, im Rahmen der Möglichkeiten, konsequent gebannt, andererseits ist Steam für die Spieler da, wenn ein Account gehackt wurde oder ein Spieleentwickler sich gegenüber kritischen Spielern unkorrekt verhält. 2016 zeigte der Fall mit **Digital Homicide**, wie weit Steam geht, um seine Spieler zu schützen. Auf negative Kritik reagierte der Entwickler mit der

Aufforderung an Steam, die Daten von 100 Spielern heraus zu geben, damit sie der Entwickler verklagen kann. Nachdem man sich nicht einigen konnte, löschte Steam die Spiele des Entwicklers, statt seine Spieler auszuliefern.

Im Bereich der Spielere Rezensionen gab es bereits mehrfach Anpassungen, um möglichst eine Lösung zu finden, die für Entwickler und Spieler optimal ist. Das nicht jedem zu 100% geholfen werden kann, liegt in der Natur der Sache. Dennoch merkt man, wie Steam mit beiden Seiten aktiv kommuniziert und stets bemüht ist, bestehendes zu verbessern und Innovationen voranzutreiben.

Steam als Linux Freund

Nicht nur Spieler und Indie-Entwickler können sich über Steam freuen, sondern auch Linux Benutzer. Keine andere Firma hat die Entwicklung von Linux-Spielen so sehr gepuscht wie Valve. Durch die Idee der **Steam Machine**, der Steam PC Konsole für das Wohnzimmer, war ein Linux-Betriebssystem nötig, um nicht von Microsoft abhängig zu sein. In den letzten Jahren tat Valve sehr viel für die Portierung und Entwicklung von Spielen für Linux und ist maßgeblich dafür verantwortlich, dass es unter Linux mittlerweile viele tolle Spiele gibt und sich das Betriebssystem diesbezüglich kaum noch hinter Windows verstecken muss. Wo andere Publisher abwinken, weil es für Linux-Spiele keinen Markt gibt, schafft Valve einen Markt und eine echte Alternative zu Windows, auch wenn der Anteil von Linux-Usern derzeit nur bei 1 bis 3% liegt.

Das Gesamtwerk zählt

Durch den Erfolg haben Publisher wie Electronic Arts und **Ubisoft** versucht, das Konzept zu kopieren, ohne auch nur Ansatzweise ran zu kommen. Seit 2005 versucht EA ein eigenes System durchzusetzen, erst mit dem **EA Downloader**, 2006 mit **EA Link** und seit 2011 mit **Origin**. Zwar wurden viele Funktionen von Steam kopiert, doch in Sachen Komfort, Umfang, Spiele, Design und Bedienbarkeit schlägt Steam die Konkurrenz weiterhin um Längen. Darüber hinaus hat EA auch das Thema Datenschutz vor allem nach europäischem Recht über strapaziert. Auch Steam kann ohne weiteres als Datenkrake bezeichnet werden, doch die Lizenzverträge von EA lasen sich zeitweise so, als würde man seine kompletten Lebensrechte an den Publisher abtreten.

Unabhängig davon punktet Steam schon seit Jahren mit vielen kleineren und größeren Features, die von der Konkurrenz, wenn überhaupt, nur schlecht kopiert werden. So lassen sich seit Jahren per Steam Geschenke für andere Spieler kaufen die zu einem vorgegebenen Zeitpunkt mit elektronischer Grußkarte überreicht werden. Mit der **Familienbibliothek** schuf die Plattform eine weitere Möglichkeit, um Spiele innerhalb von Familien und Freunden auszuleihen. Hier zeigt sich mal wieder der sehr liberale Ansatz, bei dem andere Firmen nur Schüttelfrost bekommen.

Die Zukunft

Steam ist mittlerweile eine riesige Plattform für Millionen von Spielern. Hier ist es sogar möglich, gemeinsam mit PlayStation Spielern ein Spiel zu zocken. Durch seine fairen Angebote und dem Service wurde es mittlerweile zu einem Big Player, auf den die ganze Branche setzt. Steam ist mittlerweile Trendsetter und wird von Firmen wie Sony, Electronic Arts und Microsoft sehr ernst

genommen. Das 2013 angekündigte **SteamOS** (basierend auf Linux) und die **Steam Machines** wurden teils mit Begeisterung, teils mit viel Kritik aufgenommen, doch Valve geht seinen Weg unbeirrt weiter und versucht, durch den eigenen Steam Controller und der VR-Brille HTC Vive seine Position weiter zu festigen. Aus einem vermeintlich kleinen Spieleentwickler wurde ein Milliardenunternehmen, das in Zukunft eine noch größere Rolle spielen wird. Die relativ freie PC-Architektur der Steam Machines lässt eine beliebige Erweiterbarkeit zu und keinen Stillstand, wie es klassische Konsolen darstellen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich Valve auch in diesen Bereichen, auch dank seiner überlegenen Plattform, durchsetzt und zum Marktführer wird.

Trotz der vielen lobenden Worte und den mittlerweile unbestreitbar vielen Fans, gibt es noch immer viele Kritikpunkte, die oft in der Natur der Sache liegen. Automatische Updates bedeuten auch immer einen Updatezwang. Diese Updates laufen i. d. R. im Hintergrund und der Spieler erfährt nicht wirklich, ob, wann und warum es Updates zu einem Spiel gab. Der ganze Service mit seinen zahlreichen Features kann ebenso als totale Überwachung der Spieler aufgefasst werden, weil Steam stets über das Verhalten des Spielers informiert ist. Ebenso trifft dies auf den Punkt Sicherheit zu. Es vergehen kaum ein paar Monate, ohne einen Bericht, dass erneut viele Accounts gehackt und missbraucht wurden. Hier versucht Steam zwar seit geraumer Zeit aggressiver vorzugehen, aber nur mit mäßigem Erfolg.

Die meisten Kritikpunkte kann man ebenso auf andere Plattformen und soziale Netzwerke anwenden. Es wird sich zeigen, wie sehr sich diese Dinge in Zukunft verändern.

Date Created

14. November 2016

Author

sven