

## Een kijkje in de goed gevulde keuken van Valve

Door: David B. Nieborg en Shenja van der Graaf. In: *GMR*. 2.5, 2007, pagina 40-41.

**Valve stond aan de wieg van een aantal belangrijke innovaties. Denk aan het steunen van de de mod (modificatie) cultuur, episodische games en het digitale distributiesysteem Steam. Uit alles blijkt dat de relatie met de community voor Valve boven alles gaat. Geen wonder want de Amerikanen hebben dan ook veel te danken aan hun, vaak hondstrouwe, fans.**

Er waren tientallen opties voor Gabe Newell en Mike Harrington toen ze met een paar miljoen op zak weggingen bij Microsoft. Miljoenen gamers zullen blij zijn dat de keuze viel op het oprichten van een nieuwe ontwikkelingsstudio. Het eerste project van Valve bleek eigenlijk gewoon niet zo goed te zijn. Levels pasten niet bij elkaar en er waren net iets te veel technische mankementen. Elke andere ontwikkelaar zou of stoppen of het spel toch uitbrengen maar Valve besloot simpelweg om opnieuw te beginnen. Het gevolg is bekend. Half-Life werd een hit en staat in menig top-10 lijstje van zowel gamers als critici.

Half-Life was natuurlijk een goede binnenkomer, maar het was Counter-Strike, gemaakt door een groep amateur ontwikkelaars (modders), dat ervoor zorgde dat Valve niet meer weg te denken is uit de game cultuur van vandaag. Nog steeds worden Counter-Strike en opvolger Counter-Strike: Source meer gespeeld dan alle andere online schietspellen opgeteld. Geen wonder dus dat Valve erg geïnteresseerd is in gepassioneerde modders die subtiele veranderingen aanbrengen of complete nieuwe games maken, zo legt Gabe Newell uit: "Het gaat ons allemaal om samenwerking met de community. Neem Counter-Strike, daarvoor hebben we meer dan 150.000 servers in de lucht. En daar zitten maar weinig servers van onszelf bij. Het is een van de grootste verzamelingen servers ter wereld. Ter vergelijking, de Xbox Live service van Microsoft doet het met zo'n duizend servers." Ontwikkelaar Robin Walker is het schoolvoorbeeld van de hechte relatie die Valve heeft met modders. Hij komt, samen met 40 andere ontwikkelaars binnen het bedrijf, zelf ook uit de mod-gelederen en was verantwoordelijk voor Team Fortress.

Toegegeven, er zijn meer studio's die een goede relatie weten te onderhouden met hun achterban. Maar Valve heeft een troefkaart. De studio is onafhankelijk en geheel in handen van Gabe en de zijnen. Aan de ene kant betekent dit dat games nogal eens vertraging oplopen maar ook dat Valve een pioniersrol heeft als het gaat om doorontwikkelen van Steam. En die onafhankelijkheid gaat gepaard met openheid. Gabe bijvoorbeeld laat zijn e-mailadres overal achter. Aan het einde van de nieuwe commentaarfunctie in Half-Life 2: Episode 1 bijvoorbeeld roept hij gamers op hem te mailen en te zeggen wat ze vinden van de nieuwe optie: "Ik email iedereen terug." En die openheid stopt niet met emailen. De deuren van de studio staan eveneens wagenwijd open. Voor

iedereen, of je nu gamer, modder of journalist bent. Dus op naar Bellevue in de staat Washington waar Valve HQ ligt.

### **Pallets Red Bull**

Naast een typisch Amerikaanse shopping mall staat een hoog, nietszeggend gebouw. Nog steeds onzeker of dit nu wel het juiste gebouw is gaan we naar binnen. Dan gaan de deuren open en het eerste wat opvalt is een enorme zwarte *valve* (ventiel) die pontificaal opgesteld in de ontvangsthal. Links en rechts hangen games aan de muren, verpakkingsdozen staan in rekken en er hangen prijzen en oorkondes zover het oog reikt. Ook de vensterbanken zijn volgepropt met trofeeën en een verzameling gevaarlijk uitziende messen. Bij navraag blijkt Gabe messen te sparen.

Bij de vergaderruimte worden we verwelkomd door metalen geweren die gemaakt blijken te zijn door fans. Valve krijgt allerlei zaken van fans, inclusief foto's van getatoeëerde lichaamsdelen. Valve ontwikkelaar Doug Valenti zegt bijna verontschuldigend: "Ik zou willen zeggen dat het ongebruikelijk is dat we dit soort foto's krijgen, maar ach, *you know fans.*" Even verderop lopen drie mannen met een doos onder de arm, want er wordt weer eens van kantoor gewisseld in verband met teamwisseling voor de volgende level van *Team Fortress 2*.

Dat de gamer centraal staat, blijkt ook uit de werkwijze van Valve. Iteratief heet dat. Constant blijven schaven aan het ontwerp naar aanleiding van opmerkingen tijdens *playtests*. En als de playtester er geen fluit van snapt dan kan een onderdeel zomaar de prullenbak in gaan. Geen wonder dat de games van Valve altijd maar uitgesteld worden. Vrienden en familie van ontwikkelaars zijn de gelukkigen die jaren voordat een spel op de markt komt delen mogen spelen. Tijdens het afronden van de Orange Box (zie kader) zijn er bijna dagelijks *playtests*. Vandaag vallen we met onze neus in de boter want er vindt net een *playtest* van *Portal* plaats. In de testruimte is het uitermate stil. De zeven *Portal* ontwikkelaars zitten op banken met pen en papier op schoot en kijken mee met de speler. De bedoeling is om een normale game sessie na te bootsen. De speler wordt niets verteld, krijgt geen hints en elke beweging, zucht of irritatie van de tester wordt geregistreerd. Wanneer de speler ineens door de muur schiet naar de aangrenzende ruimte, ontstaat er geroezemoes. Dat was blijkbaar niet de bedoeling. De tester was al een minuut of vijftien bezig met het vinden van de doorgang, zo blijkt.

Aan het einde van de test, die maar liefst vier uur duurt, is het tijd om naar de keuken te gaan. De ontwikkelaars werken hard en het kijken naar de zoveelste *playtest* mag saai worden, het leven van een Valve ontwikkelaar heeft zijn voordelen. Er worden net zakken met eten (magnetron snacks), drank (Red Bull) en snoepgoed ingeruimd. In de hoek van de kamer staat een mega plasmascherm met een Xbox 360 een Playstation 3 en de nieuwste games en demo's. Er wordt gesproken over de aankomende *cruise* waar het hele bedrijf en hun families voor zijn uitgenodigd, terwijl de deur opengaat en er een kar

voorbijkomt om het wasgoed van de werknemers op te halen. Service van de zaak. We zijn hier nog geen dag en we zijn het unaniem eens: wij willen hier ook werken. Dat zal lastig worden zonder enige programmeerervaring, van de ongeveer 80 vaste werknemers er maar negen die geen achtergrond hebben in ontwikkeling.

### **Cabals en modders**

Valve hecht een enorme waarde aan onafhankelijkheid en creativiteit en heeft haar werkwijze daar volledig op toegepast. Ontwikkelaars werken samen in zogenaamde subgroepen, of *cabals*. Per spel is er een 'hoofd' *cabal* bestaande uit acht tot twaalf coders, level designers, schrijvers en animatoren. De *cabals* komen met het gameconcept en het design; van *special effects* en verhaallijnen tot designstandaarden. De *cabal* werkt geheel autonoom en kan wel om adviezen van buitenaf vragen maar heeft uiteindelijk het recht om zelf beslissingen te nemen of iets wel of niet in een game komt. Zelfs Gabe kan daar niets aan veranderen.

Een andere manier om in contact te blijven met gamers is Steam. Na jaren problemen en aanmodderen met externe uitgevers besloot Valve het heft in eigen handen te nemen. Het gevolg is bekend. Met Steam heeft Valve een eigen online distributie- en communicatieplatform. Even belangrijk voor Valve is dat Steam tevens een directer contact betekent met de community door middel van nieuwsberichten. En Steam betekent serviceverlening, er zijn servers te vinden, vriendenlijsten er kan gechat worden en Steam update zichzelf. De droom van Gabe Newell is dat Steam uiteindelijk alle hobbels wegneemt die komen kijken bij PC gamen, zoals het updaten van videokaart drivers.

Valve heeft een geheel eigen plek binnen de game wereld, zoveel is duidelijk. Niet alleen staat voor miljoenen gamers online spelen gelijk aan Counter-Strike, de studio blijft innoveren. Half-Life 2 kwam na jaren wachten met verbluffende graphics en innovatieve gameplay. En er worden nieuwe wegen ingeslagen met de bizarre ruimtelijke puzzels van Portal en de unieke stijl van Team Fortress 2. Hoewel het klinkt als een verkooppraatje, lijkt het bij Valve echt om de gamer te gaan. Of het nu is in playtests of het beantwoorden van emails van fans. De deuren in Bellevue staan altijd open.

## **Kader 1 - Valve Corporation**

Oprichters: Gabe Newell (managing director) en Mike Harrington (samenwerking ontbonden in 2000)

Plaats en jaar van oprichting: Kirkland, Washington, USA in 1996

Locatie: Bellevue, Washington, USA

Industrie: Software en technologie

Aantal werknemers: +/- 100

Website: <http://www.valvesoftware.com>

## **Kader 2 - Valve titels (selectie)**

Half-Life (1998)

Half-Life 2 (2004)

Half-Life 2: Episode One (2006)

Counter-Strike (1999)

Counter-Strike: Source (2004)

Day of Defeat (2003)

Day of Defeat: Source (2005)

Team Fortress (1996)

Team Fortress Classic (1999)

Team Fortress 2 (2007)

## **Kader 3 - Orange Box**

'The Orange Box' is een video game collectie voor de PC, Xbox 360 en Playstaion 3 die bestaat uit maar liefst Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One, Half-Life 2: Episode Two, Portal en Team Fortress 2. De verkoop van de box staat gepland voor 10 oktober 2007. De box zal verkrijgbaar zijn in winkels en is via Steam al te 'pre-loaden'. Meer informatie is te vinden op <http://orange.half-life2.com>