



Valve und seine Updates

Benjamin Diener, 7. Mai 2009 - www.mybenni.de/blog

Wozu überhaupt Updates?

Allgemein sind Updates als Aktualisierung von etwas zu sehen, beispielsweise von Spielen. Dabei geht es darum etwas Vorhandenes um etwas Neues zu erweitern. Im Grunde kommt es sehr selten bis gar nicht vor, dass ein Hersteller eines seiner Spiele zum Negativen verändert. Updates sind im Regelfall dafür gedacht, ein Spiel zu verbessern, um neue Features zu erweitern oder noch vorhandene Fehler zu beheben.

Valve findet "Fehler" sehr früh

Auch Valve hat mit Counter-Strike lange Zeit diesen Weg verfolgt und zum Großteil Updates mit positiven Veränderungen gebracht. Dennoch gab es in jüngster Vergangenheit teilweise fragwürdige Veränderungen, die von Valve stets mit "das war ein Bug und sowas muss raus" begründet wurden. Bislang konnte man sich an die Neuerung recht fix gewöhnen und somit schnell wieder zum normalen Spielfluss finden. Doch mit dem neusten großen Update-Paket kann sich kaum einer anfreunden - zumindest niemand, der mehr Ambitionen hat als das Spiel einmal im Monat zu starten und 5 Minuten auf einem Public-Server rumzulaufen. Seit 1999 existiert das Spiel Counter-Strike und im Jahre 2009 fällt Valve ein, dass ein paar Dinge in ihrem erfolgreichsten Spiel nicht ganz richtig zu sein scheinen. 10 Jahre lang machte ein Spieler bei einem Sprung im Stand kein Geräusch - nun schon. Eine für den eingefleischten Spieler sinnlose "Neuerung", die das Spielgeschehen gravierend beeinflusst. Kaum ein Laie wird sich vorstellen können, wie stark das Spielgeschehen auf einen geräuschlosen Sprung im Stand gestützt war - sogar dem Langzeit-Spieler wurde erst nach dem Update klar, wie sehr er in seiner Spielweise eingeschränkt wurde.

Primäre Idee wird sekundär - mehr Fehler als zuvor

Der eigentliche Sinn des Updates war es, den Russenduck nun vollständig zu unterbinden. Die in den letzten Jahren in Mode gekommene Fortbewegungsart ist den Entwicklern schon seit geraumer Zeit ein Dorn im Auge, weswegen schon mit früheren Updates versucht wurde, den Russenduck zu verhindern. Auch wenn diese Änderung bei der Community so gut wie keinen Anklang fand, wurde sie dennoch von der Veränderung der Bewegungsgeräusche bei weitem übertroffen. Es herrschte schlichtweg Unverständnis bei den Benutzern, folglich



hagelte es Kritik in Richtung Valve. Die Nachricht, dass die Verantwortlichen auf die Kritik der Community reagierten löste zunächst Freude aus, die sich aber, sobald man die offizielle Antwort von Valve gelesen hatte, fast schon in Wut verwandelte. Damit jedoch nicht genug, denn das Update brachte nämlich zweierlei Negatives mit sich. Die neu eingeführten Geräusche waren nicht einmal fehlerfrei und so machte ein Spieler, der sich beispielsweise auf einer Metallfläche bewegte und danach auf eine Betonfläche übergang dort das selbe Geräusch wie zuvor auf der Metallfläche. Was das für einen Spieler bedeutet, bedarf wohl kaum weiterer Bedeutung als: Verwirrung pur.

Gravierende Veränderungen ohne Ende

Ein negativer Nebeneffekt mehr oder weniger spielt doch keine Rolle denkt sich Valve. Dennoch wurden es mit den letzten Updates immer mehr, das sollte fast jeder, der etwas länger spielt, gemerkt haben. Anfangs merkte man nur Veränderungen an der Deagle, jetzt, so hat man das Gefühl, hat Valve das neue Feature auch in mehrere Waffen integriert. Während man früher auf jeden Fall stehen bleiben musste, um den Gegner überhaupt treffen zu könne, ist es heute genau umgekehrt. Das Schießen im Laufen ist Trend, anders kann man es nicht sagen. Der bittere Nebeneffekt für die alten Hasen unter den CS-Spielern ist, dass man still stehend schießen kann wie man will, der laufende Gegner einen aber eher erwischt, als man selbst ihn. Eine Veränderung, der man sich nur ungern beugen will. Hat man sich einmal an die Schießerei im Laufen gewöhnt, wartet bereits die nächste und auch neuste Hürde auf einen. Die jüngste Veränderung, wo auch immer sie herkommen mag, bringt einen jeden Spieler zur Weissglut. Namentlich als "Durchschuss" in Erscheinung tretend, jagt sie seit Tagen Spieler von den Servern und sorgt für weniger Spielstunden im Steam-Profil.

Was kann man von Valve erwarten?

Genau diese Frage stellen sich viele Spieler seit Tagen, denn keiner will sich so richtig damit abfinden. Valve kann die Frage beantworten, aber die Antwort "Fehler müssen aus dem Spiel entfernt werden" findet absolut kein Verständnis mehr bei den Benutzern und ist für viele Veränderungen gar nicht in Erwägung zu ziehen. Auch wenn man sich bei Valve kritikfähig zeigen will, an Kritikverständnis scheint es stark zu mangeln. Man ging zwar auf die Anregungen der Community ein, verfolgte sie aber nicht wie gewünscht. Die Hoffnung für alle Spieler liegt momentan in einem Beta-Paket, welches sich noch in der Testphase befindet. Dass die letzten Veränderungen nicht zurückgenommen werden, brachte Valve bereits zum Ausdruck. Und so bleibt auch dem eingefleischten Spieler nichts anderes übrig als auf die



nächsten Updates von Valve zu warten und weiter zu zusehen wie sich eines der erfolgreichsten Spiele der Welt langsam in die ewigen Jagdgründe verabschiedet.