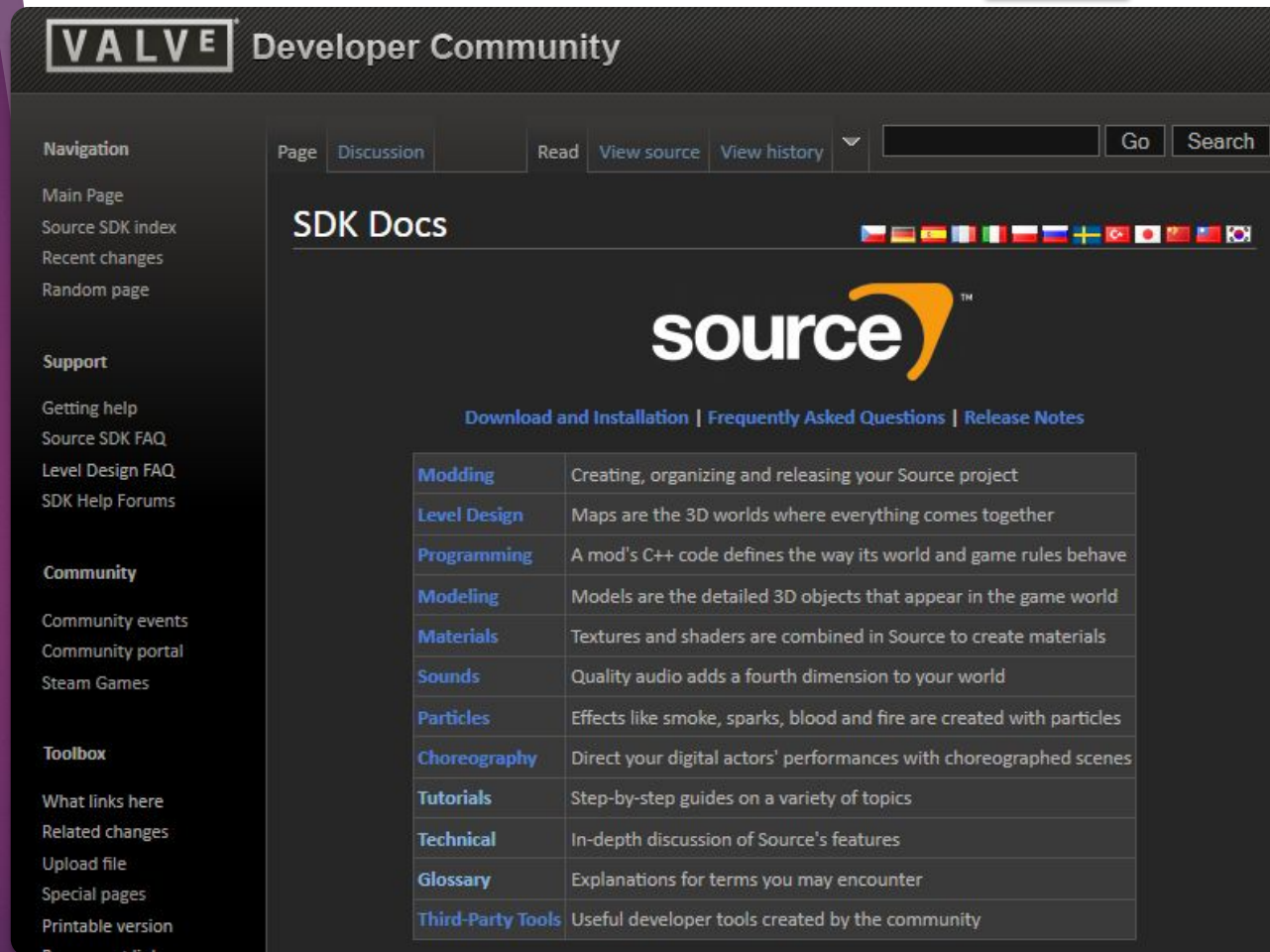


Valve Corporation

Компания Valve была основана 24 августа 1996 года двумя бывшими сотрудниками Microsoft, Гейбом Ньюэллом и Майком Харрингтоном, в Киркланде. Издателем Valve стала Sierra, пережившая в 1996 году тяжёлые времена.



А в апреле 1999 был выпущен Valve Software Development Kit - инструментарий для независимых гейм-дизайнеров. Именно он позволил независимым разработчикам приступить к созданию мода для Half-Life. Этот мод получил название Counter-Strike. Он быстро стал настолько популярным, что в 2000 году Valve наняла разработчиков в свой штат и сделала мод официальным дополнением. Как мы знаем сегодня, Counter-Strike получил ряд собственных продолжений и стал одной из официальных киберспортивных дисциплин.



The screenshot shows the Valve Developer Community website. The header features the Valve logo and the text "Developer Community". Below the header is a navigation bar with links for "Page", "Discussion", "Read", "View source", and "View history". A search bar is also present. The main content area is titled "SDK Docs" and includes a language selector with flags for various countries. The "source" logo is prominently displayed. Below the logo are links for "Download and Installation", "Frequently Asked Questions", and "Release Notes". A table lists various development topics and their descriptions.

Topic	Description
Modding	Creating, organizing and releasing your Source project
Level Design	Maps are the 3D worlds where everything comes together
Programming	A mod's C++ code defines the way its world and game rules behave
Modeling	Models are the detailed 3D objects that appear in the game world
Materials	Textures and shaders are combined in Source to create materials
Sounds	Quality audio adds a fourth dimension to your world
Particles	Effects like smoke, sparks, blood and fire are created with particles
Choreography	Direct your digital actors' performances with choreographed scenes
Tutorials	Step-by-step guides on a variety of topics
Technical	In-depth discussion of Source's features
Glossary	Explanations for terms you may encounter
Third-Party Tools	Useful developer tools created by the community

В марте 2002 года была выпущена первая версия магазина Steam. В 2004 году с помощью сервиса начала реализовываться новая Half-Life 2, а уже в 2005 году там появились первые игры сторонних разработчиков. Так Steam стал универсальным игровым магазином и прообразом всех современных магазинов приложений и прочих сервисов цифровой дистрибуции.



Примерно в то же время началась история магазина Steam. Поначалу это был вовсе не магазин, а сервис для сетевой игры. Создать его компания решила, когда увидела, какую бешеную популярность набирают сетевые игры Counter-Strike и Team Fortress Classic. Активность тысяч игроков необходимо было каким-то образом организовать. Позже разработчики поняли, что Steam может быть не только сетевым сервисом, но и сервисом цифровой дистрибуции игр.

COUNTER STRIKE®
GLOBAL OFFENSIVE



В Valve нет менеджеров, а все сотрудники считаются равноправными. Даже указания (а вернее – рекомендации) самого Гейба не являются обязательными к исполнению, если сотрудник считает, что у него есть более актуальная и важная задача.



Вся эта уникальная система работает исключительно благодаря тщательному отбору претендентов на работу в Valve. Поиск сотрудника начинается тогда, когда спонтанно сложившаяся команда какого-либо проекта понимает, что остро нуждается в еще одном человеке. Само собой, появление нового человека уменьшает долю каждого, потому коллектив естественным образом балансирует, сохраняя оптимальную численность.



Сам факт того, что подобная структура существует, успешно функционирует и является невероятно прибыльной, наглядно демонстрирует возможность построения анархии в отдельно взятом сообществе. Таким образом, компания Valve не только является новатором и одним из важнейших игроков IT-индустрии, но и своим существованием укрепляет веру в перспективное будущее человечества.

