

Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción  
Facultad de Ciencias y Tecnologías  
Departamento de Electrónica e Informática  
2017

# Teoría y Aplicación de la Informática 2

**VALVE Corporation**

Juan Caballero

## Índice general

1. Introducción .....	3
2. Historia.....	3
3. Ingresos .....	4
4. Escencia de la Empresa .....	4
5. Steam .....	4
6. Steam tiene un nuevo competidor .....	6
7. Valve cierra Steam Greenlight y da la bienvenida a Steam Direct .....	6
8. Source .....	7
9. Principales productos.....	7
10. Videojuegos .....	8
11. Half-Life .....	9
12. Team Fortress Classic .....	12
13. Team Fortress 2 .....	13
14. Noticias .....	15
15. Lista de 10 países con mayor Consumo de VideoJuegos en el Mundo..	16
16. Conclusión .....	17

**Teoría y Aplicación de la Informática 2**  
**Impresión de Órgano 3D**  
**Juan Cballero**  
**Ingeniería Electrónica**  
**Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción**

## **1. Introducción**

VALVE Corporation es una empresa desarrolladora de videojuegos, se fundó el 24 de agosto de 1996, en Washington, Estados Unidos. Se hizo muy famosa por su primer juego, Half-Life y luego, haciendo modificaciones de esta, llegó a lanzar Counter-Strike.

Los fundadores son Gabe Newell y Mike Harrington. Newell dejó sus estudios en la Universidad de Harvard para trabajar con Microsoft, donde junto a Mike Harrington desarrolló proyectos como WINDOWS NT y OS/2.

Newell, que se hizo millonario tras trabajar 13 años para Microsoft, fundó Valve Software en 1996 junto con Mike Harrington, otro antiguo empleado de Microsoft. Inmediatamente utilizaron su dinero para empezar la nueva compañía y desarrollar el primer juego de Valve.

## **2. Historia**

Con Half-Life, Valve cosechó un tremendo éxito obteniendo beneficios de sus expansiones y mods. En su trabajo junto a la comunidad de jugadores se encuentran los logros como Counter-Strike o Day of Defeat.

Tras un retraso de más de un año, debido al robo de cierta parte del código fuente, Half-Life 2 fue lanzado el 16 de noviembre de 2004 en el mundo mediante su plataforma Steam.

El 10 de octubre de 2007 Valve Software lanzó al mercado The Orange Box, una compilación de juegos de esta empresa. The Orange Box incluye:

Half-Life 2

Half-Life 2: Episode One

Half-Life 2: Episode Two

Team Fortress 2

Portal, un videojuego de lógica en primera persona

Portal 2.[1]

Figura 1: Valve Logo

### 3. Ingresos

La compañía nunca ha querido hacer públicos sus ingresos, pero diversos analistas señalan que en el 2010 fueron de cientos de millones de dólares. Unos resultados que según la propia Valve han mejorado un 200, respecto a los que obtuvieron en el 2009 y que adquieren especial relevancia si tenemos en cuenta que sólo tienen 250 empleados. La compañía genera un ingreso aproximado de 1.500 millones de dólares (2014). Beneficio neto: 730 millones de USS (2014), de los cuales 450 millones provienen de los juegos DOTA 2, Counter-Strike: Global Offensive y Team Fortress 2.[1], [2]

### 4. Escencia de la Empresa

Cuando le das a la gente talentosa inteligente la libertad de crear sin miedo al fracaso, cosas asombrosas suceden. Lo vemos todos los días en Valve. De hecho, algunas de nuestras mejores ideas han venido de nuestros mayores errores. Y estamos bien con eso. Desde 1996, este enfoque ha producido juegos galardonados, tecnologías de vanguardia y una innovadora plataforma de entretenimiento social. la empresa siempre esta buscando tomadores de riesgo creativos que puedan mantener esa racha viva.[1]

### 5. Steam

VALVE anunció su plataforma de distribución digital Steam en el año 2002. A través de esta plataforma Valve ha mostrado un amplio soporte para sus juegos, sacando actualizaciones cada cierto tiempo. Un ejemplo es que Valve ofreció considerable soporte para Team Fortress 2; adicionó nuevos mapas, modos de juego, armas, logros, y muchas mejoras en la jugabilidad, correcciones de errores y pequeños añadidos. Cabe agregar que todas las actualizaciones son gratuitas.

Steam es una plataforma de distribución digital, gestión digital de derechos, comunicaciones y servicios multijugador desarrollada por Valve Corporation. Es utilizada tanto por pequeños desarrolladores independientes como grandes corporaciones de software para la distribución de videojuegos y material multimedia relacionado. Steam además ofrece varias maneras para la comunicación entre los miembros de la comunidad, la posibilidad de utilizar chat de voz en cualquier momento y actualizaciones automáticas para todos los juegos que ofrece.

Para poder disfrutar de todos estos servicios, es necesario estar registrado en el servicio mediante la creación de una cuenta gratuita, a la que se vinculan los videojuegos comprados por el jugador. Estos juegos pueden ser tanto los juegos que se ofrecen para la compra en la propia plataforma, como ciertos juegos comprados en tiendas físicas.[3]

Comenzó como un pequeño proyecto para actualizar Counter-Strike - y se transformó rápidamente en la plataforma de juegos en línea más grande del mundo. Steam garantiza un acceso instantáneo a más de 1.800 títulos de juegos y conecta sus 35 millones de usuarios activos entre sí y con empresa. A través de Steam, los aficionados pueden comprar, jugar, compartir, modificar y construir comunidades alrededor de los productos Valve, así como títulos de otros estudios independientes. Steam está disponible en 237 países y 21 idiomas diferentes.[1],[4]

Figura 2: Steam Logo

Clasificación por número actual de jugadores

#### JUGADORES ACTUALES PICO DE HOY JUEGO

841,956	2,160,989	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
537,882	590,669	Counter-Strike: Global Offensive
496,160	629,585	Dota 2
86,686	107,375	Warframe
69,370	96,449	Team Fortress 2
60,440	71,321	Rocket League
47,500	59,721	ARK: Survival Evolved

44,694 61,451 PAYDAY 2  
40,884 45,048 Football Manager 2017  
39,170 48,851 Grand Theft Auto V. [5]

## 6. Steam tiene un nuevo competidor

Tencent quiere poner en el mercado una nueva plataforma masiva de juegos con la que plantarle cara al todopoderoso Steam.

De momento nadie ha podido hacer sombra a Steam en el PC. Sí es cierto que algunas de las editoras tienen sus propias tiendas, pero no buscan competir con el gigante de Valve, y están más enfocadas a maximizar los ingresos de sus títulos que a presentar un canal de venta minorista con la totalidad de títulos del mercado; o al menos no es el movimiento que tienda como Uplay o EA Origin dejan entrever.

Pero parece que sí hay un tercero de la discordia que quiere plantar cara a Steam, y este es tan serio como puede serlo alguien que tiene en un lista de derechos el free2play más demandado, aclamado y jugado del mundo: League of Legends (y Clash of Clans). Tencent, la compañía que acumula mayores ingresos en el sector de los videojuegos, por encima de gigantes como Activision, Blizzard o EA, ha renovado su plataforma de videojuegos dándole un lavado de cara e incluyendo una nueva sección llamada WeGame.

Esta nueva sección viene, efectivamente, a dar un punto de apoyo a editoras y publishers para que sea el nexo de unión de venta de sus títulos con los jugadores de todo el mundo, y podría ser, de materializarse todos los planes de Tencent, el primer competidor, por tamaño, volumen y potencial, del todopoderoso Steam.

De momento, el servicio no se ha lanzado oficialmente, y está limitado a los planes que ha revelado uno de los analistas de Niko Partners sobre los planes inmediatos de Tencent, pero este nuevo enfoque en los usuarios occidentales, combinado con el poder de compra masiva de los consumidores asiáticos de hoy, y la propiedad de títulos como League of Legends y la licencia completa de Riot Games y Super Cell (ligas incluidas), podría hacer de WeGame la plataforma más grande, en número, del mercado del PC.[5]

## 7. Valve cierra Steam Greenlight y da la bienvenida a Steam Direct

En 2012 Valve, los responsables de la licencia Half Life y de la mayor tienda digital de títulos de PC, lanzaron el servicio conocido como Steam Greenlight,

un sistema de publicación amparado en la comunidad que decidía qué propuestas finalmente verían la luz en la tienda de Steam, según la cantidad de usuarios que estarían dispuestos a pagar por dicha experiencia jugable. Tras casi cinco años de funcionamiento el método parece que no ha llegado a cuajar y Valve lo sustituirá por Steam Direct, donde la comunidad ya no tendrá voz.

Steam Greenlight fue un gran invento, delegando el futuro de un proyecto jugable a lo que pensara la comunidad. Si una propuesta convencía a un número suficiente de público que se comprometía a pagarlo, entonces el proyecto se publicaba. En ese trayecto hasta su publicación los usuarios podían comunicarse abiertamente con los desarrolladores, difuminando las barreras entre creador y consumidor final. Ahora Valve anuncia el cierre de Steam Greenlight para lanzar el nuevo Steam Direct.[6]

## 8. Source

Además de Steam, existe Source. Su sofisticada animación de personajes, avanzada, física del mundo real, renderizado basado en shader y super extensibilidad nos han ayudado a crear algunos de los juegos más populares y atractivos del mercado para computadoras y consolas. Source es considerado el entorno de desarrollo de juegos más flexible, completo y potente que existe. Y está a punto de mejorar.[1], [4]

Figura 3: Source Logo

## 9. Principales productos

Valve ha desarrollado y/o distribuido los siguientes videojuegos:  
Half Life (a partir de 1998)  
Team Fortress (a partir de 1999)  
Counter-Strike (a partir de 1999)  
Ricochet (2000)

Deathmatch Classic (2001)  
Day of Defeat (2003)  
Portal (a partir de 2007)  
Left 4 Dead (a partir de 2008)  
Alien Swarm (a partir de 2010)  
Dota 2 (2017 con actualización)  
Artifact (2013 Aprox.).[1]

## 10. Videojuegos

- Título: Half-Life Año: 1998 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, PlayStation 2, Mac, Linux, Dreamcast
- Título: Team Fortress Classic Año: 1999 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Counter-Strike Año: 1999 Expansión Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: "Half-Life: Opposing Force." Año: 1999 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Ricochet Año: 2000 Género: Videojuego de acción Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life: Blue Shift Año: 2001 Género: Expansión Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life: Decay Año: 2001 Género: Expansión Plataforma: PlayStation 2, Windows (conversión)
- Título: Deathmatch Classic Año: 2001 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Day of Defeat Año: 2003 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Counter-Strike: Condition Zero Año: 2004 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Xbox (sin campaña), Linux
- Título: Counter-Strike: Source Año: 2004 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life: Source Año: 2004 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life 2: Deathmatch Año: 2004 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life 2 Año: 2004 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Half-Life 2: Lost Coast Año: 2005 Género: Expansión Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Day of Defeat: Source Año: 2005 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Título: Half-Life Deathmatch: Source Año: 2006 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux



- Título: Half-Life 2: Episode One Año: 2006 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Half-Life 2: Episode Two Año: 2007 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Portal Año: 2007 Género: Videojuego de lógica Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Team Fortress 2 Año: 2007 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Left 4 Dead Año: 2008 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox 360, Mac, Linux, PlayStation 3
- Título: Left 4 Dead 2 Año: 2009 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Xbox 360, Mac, Linux, PlayStation 3
- Título: Alien Swarm Año: 2010 Género: Top-down shooter Plataforma: Windows
- Título: Portal 2 Año: 2011 Género: Videojuego de lógica Plataforma: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Linux
- Título: Counter-Strike: Global Offensive 2012 Género: Videojuego de disparos en primera persona Plataforma: Windows, Mac, Linux, Xbox 360
- Título: Dota 2 Año: 2013 Género: Acción RTS, MOBA Plataforma: Windows, Mac, Linux
- Artifact Año: 2018 Género: Juego de cartas.[1]

## 11. Half-Life

Nombrado juego del año por más de 50 publicaciones, la ópera prima de Valve mezcla acción y aventuras con una tecnología galardonada con varios premios, en un mundo terriblemente realista en el que los jugadores deberán esforzarse por sobrevivir.

1998. HALF-LIFE supone un impacto en la industria de juegos con su combinación de acción frenética y narración continua y absorbente. [7]

Es un videojuego del género ciencia ficción y disparos en primera persona desarrollado por Valve Corporation, siendo este el juego debut de la compañía y el primero de lo que posteriormente pasaría a ser la serie Half-Life. El título, distribuido por Sierra Studios, fue lanzado el 19 de noviembre de 1998. También se publicó una versión para PlayStation 2 el 14 de noviembre de 2002. La trama de Half-Life tiene lugar en una época relativamente actual, pero desconocida. Half-Life narra las aventuras de Gordon Freeman, un investigador del Laboratorio de Materiales Anómalos del Centro de Investigación Black Mesa, un enorme complejo científico subterráneo y ultra secreto instalado en una base militar en desuso emplazada en el desierto de Nuevo México. Este lugar tiene muchas similitudes con el Laboratorio Nacional de Los Álamos y el Área 51. El juego original estaba inspirado por videojuegos como Doom, Quake, Resident Evil, la novela La niebla de Stephen King y un episodio de The Outer Limits

llamado The Borderland. Más tarde fue desarrollado por el escritor y autor Marc Laidlaw, quien escribió los libros Dad's Nuke y The 37th Mandala.

La historia nos sitúa al inicio de la jornada laboral del que debía ser un día cualquiera de Gordon en las instalaciones de Black Mesa. Desde el primer momento el jugador tendrá control de Gordon y a modo de introducción verá como el protagonista es transportado en un vehículo automatizado que le adentra en el complejo subterráneo. Una vez en las instalaciones, Gordon interactuará con algunos de sus compañeros de trabajo y se enfundará en su traje especial (HEV MARK IV) para iniciar un experimento basado en unos misteriosos materiales anómalos. Sin embargo, durante el experimento algo no sale según lo previsto y Freeman abre involuntariamente un agujero interdimensional que da acceso a un mundo paralelo llamado Xen, el cual está poblado por criaturas extraterrestres (los más conocidos son los Vortigaunts o "esclavos"). Durante el incidente la sala de pruebas donde estaba Freeman queda parcialmente destruida por la secuencia de resonancias, pero él consigue escapar de allí gracias al traje de protección. Tras recuperarse de un breve desmayo después de haber sido atrapado en una tormenta de portales, tendrá que hacer frente a las consecuencias imprevistas del experimento al descubrir que una horda de extraterrestres han invadido el complejo científico atacando a su personal y destruyendo todo a su paso.

Tras la hazaña, G-Man hará aparición capturando a Gordon y situándolo en un vehículo automatizado como el que le transportaba al inicio de la historia, mientras le dice: "...me tomé la libertad de librarle de todas sus armas, en cualquier caso, la mayoría eran propiedad del gobierno. En cuanto al traje, se lo ha ganado."

Finalmente G-Man propone a Gordon trabajar para sus "empleadores con una oferta que no podrá rechazar". A partir de ese momento, hay dos finales posibles para el juego. Si Gordon acepta la propuesta, entonces G-man le pondrá en modo "hibernación" por un tiempo indefinido hasta que le sea de utilidad. Si por el contrario Gordon decide rechazar la oferta, entonces G-Man teletransporta a nuestro protagonista a un lugar desconocido donde aparecerá desprovisto de armas y rodeado de alienígenas hostiles que se le aproximan, dando a entender que Gordon muere. Principios básicos.

El objetivo primordial de Half-Life es utilizar pensamientos lógicos y gran variedad de armamento para sobrevivir en un entorno complejo donde el personaje principal es atacado por adversarios de diversas habilidades y de potencial peligrosidad. En algunas circunstancias, el protagonista debe afrontar situaciones de alta complejidad, que arriesgan su salud y posibilidades de supervivencia. Estas dificultades son denominadas rompecabezas (puzzles en inglés), término recurrentemente utilizado por aficionados. Para resolver estas situaciones, el videojugador necesita concentrarse en esta dificultad, y enfocarse en observar detenidamente los obstáculos para buscar el método más adecuado de salir y que su

salud reciba menor porcentaje de daño. Los enemigos, desde la unidad militar H.E.C.U. hasta organizaciones confidenciales (Black Ops o Black Operatives) son capaces de imponer obstáculos peligrosos, como explosivos colocados en las paredes que emiten cada uno un láser celeste (tripmines en inglés), el cual si es interrumpido, por el protagonista o cualquier objeto, el explosivo estalla de inmediato. Otra clasificación de obstáculos son las "torretas" (turrets), unas ametralladoras automatizadas estacionarias que se activan al ser tocadas, cuando se les dispara o si un objeto o persona interrumpe el láser rojo de su sensor de movimiento.[8]

## 12. Team Fortress Classic

Estás ante uno de los juegos de acción en línea más populares de toda la historia. Team Fortress Classic incorpora más de nueve tipos de personaje (desde el médico al espía, pasando por el experto en explosivos) y los lanza a un combate en línea único. [9]

También dividido por equipo atacante y equipo defensivo, pero con algunas diferencias. Hay un tiempo límite para poder capturar todos los puntos, y cuando uno es capturado, cambia la forma del mapa. El equipo atacante vencerá si logra capturar todos los puntos, mientras que el defensor lo será si lo evita antes de que se termine el tiempo. Cuando uno de los dos equipos gana, no se invierten los roles sino que pasa al siguiente mapa. Actualmente hay unos pocos servidores de Team Fortress Classic en Internet, la mayoría de ellos accesibles mediante la plataforma Steam de Valve. [10]

### 13. Team Fortress 2

Tras su lanzamiento en 2007, el juego recibió aclamación de la crítica y varios premios, siendo elogiado por su estilo gráfico, jugabilidad balanceada, su humor y por su uso de personalidades de personajes completos en un videojuego únicamente multijugador.

Durante la conferencia de prensa de Electronic Arts de julio de 2006, Valve reveló que Team Fortress 2 se enviará como un componente multijugador de The Orange Box. Un trailer de la conferencia mostrando las nueve clases demostró por primera vez el nuevo estilo visual caprichoso del juego. El director general de Valve Gabe Newell dijo que el objetivo de la compañía era crear ".el mejor jugable y más atractivo videojuego multijugador basado en clases". Una versión beta de todo el juego fue lanzado en Steam el 17 de septiembre de 2007 para clientes que pre-compraron The Orange Box, quienes activaron su cupón Black Box, que era incluido con la serie de tarjetas gráficas ATI HD 2900XT, y para miembros del Valve Cyber Café Program. La beta continuó hasta la versión final del juego.

El juego fue lanzado el 10 de octubre de 2007, tanto como un producto independiente vía Steam como en tiendas como parte de la compilación The Orange Box, al precio de venta recomendado de cada plataforma de videojuegos. The Orange Box también contiene Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One, Half-Life 2: Episode Two, y Portal. Valve ofreció The Orange Box con un descuento del diez por ciento para aquellos que pre-compraron el juego a través de Steam antes del 10 de octubre, así como la oportunidad de participar en la prueba beta.

Como sus predecesores, Team Fortress 2 está centrado sobre dos equipos rivales, Reliable Excavation y Demolition (RED) y Builders League United (BLU) compitiendo por un objetivo principal basado en combate. Los jugadores pueden elegir para jugar como una de las nueve clases de personajes en estos equipos, cada uno con sus únicas fortalezas, debilidades y armas. Aunque las habilidades de algunas clases han sido cambiadas de anteriores entregas de Team Fortress, los elementos básicos de cada clase han permanecido, esto siendo un arma primaria, un arma secundaria y un arma cuerpo a cuerpo. El juego fue lanzado con seis mapas oficiales, aunque 44 mapas adicionales, 9 mapas arena, 8 mapas King of the Hill y otros varios tipos de mapas fueron incluidos en actualizaciones posteriores. Adicionalmente, una serie de mapas hechos por la comunidad fueron lanzados. Cuando los jugadores entran a un nivel por primera vez, un video introductorio muestra como completar sus objetivos. Durante las partidas, "La Narradora", anuncia varios eventos en el juego por altavoces. El límite de jugadores es 16 en la Xbox 360 y la PlayStation 3. En la PC, en 2008 Valve actualizó Team Fortress 2 para incluir una variable de servidor que permite hasta 32 jugadores.

Team Fortress 2 es el primero de los juegos multijugadores de Valve en proveer estadísticas detalladas del jugador. Estos incluyen: tiempo pasado jugando como cada clase, más puntos obtenidos, y las mayores capturas u objetivos alcanzados en una sola vida. Estadísticas persistentes le dicen como el o ella están mejorando en relación a estas estadísticas, tales como si el jugador está cerca de su logro por el mayor daño infligido en una ronda.? Team Fortress 2 también tiene numerosos "logros" por hacer algunas tareas, como hacer una cierta cantidad de muertes o completar una ronda dentro un cierto tiempo. Nuevos conjuntos de logros específicos para cada clase han sido añadidos en actualizaciones, el cual añade nuevas habilidades y armas a cada clase una vez desbloqueado por el jugador. Este sistema de desbloques ha sido expandido en un sistema de azar, en donde el jugador también puede obtener los artículos simplemente jugando al juego. Los logros desbloqueados y las estadísticas de juegos anteriormente jugados son visualizados en el perfil de Steam Community o de Xbox Live del jugador.[11]

## 14. Noticias

Durante la celebración de The International, el mayor torneo de DOTA 2, Valve presentó el primer avance un nuevo juego, Artifact: The Dota Card Game, el cual llegará en 2018. Durante una de las fases de The International, el locutor de la competencia, Sean "Day9" Plott, tomó tiempo para dar una introducción al nuevo juego de Valve y, a tono de broma, mencionó que "no era Half-Life 3" ni una versión remasterizada de Counter-Strike: Global Offensive o DOTA 2". Después de dar este aviso comenzó el trailer de Artifact: The Dota Card Game cuya secuencia de unos cuantos segundos mostró el logotipo y el año en que saldrá, 2018.[12]

Figura 4: Artifact

**15. Lista de 10 países con mayor Consumo de VideoJuegos en el Mundo**

Figura 5: 10 países con mayor consumo de videojuegos [13]



## 16. Conclusión

En unos tiempos en que la mayor parte de la industria enfoca sus desarrollos en las consolas y deja de lado el PC por las bajas ventas y la piratería, mientras tanto, Steam dispone de 30 millones de clientes que acuden a esta tienda a comprar tanto las últimas novedades como las explosivas promociones que regularmente ponen en marcha y que se muestran encantados por la calidad del servicio que se ofrece.

La crisis del sector no va con ellos ni parece que les vaya a afectar, esto denota el éxito rotundo de la compañía, cuya plataforma ha reproducido el éxito de iTunes, Amazon con los libros o Netflix con las películas.

## Referencias

1. Valve, "Steam the ultimate entertainment platform." <https://goo.gl/9ydIJ>, 2017. Consultado: 02-10-2017.
2. Jose, "Valve gana mas dinero por empleado que apple o google." <https://goo.gl/1WNGjg>, 16 Febrero, 2011. Consultado: 4-10-2017.
3. Wikipedia, "Steam." <https://goo.gl/MYEKuR>, 8 de marzo de 2010. Consultado: 22-10-2017.
4. Wikipedia, "Valve corporation." <https://goo.gl/ECpXHf>, 28 09 2017. Consultado: 03-10-2017.
5. E. de Steam, "Estadísticas de steam y de los juegos." <https://goo.gl/JMyY1X>, 24 de octubre de 2017. Consultado: 21-10-2017.
6. D. Hernandez, "Valve cierra steam greenlight y da la bienvenida a steam direct." <https://goo.gl/GQ6zng>, 11 Febrero 2017. Consultado: 22-10-2017.
7. H.-L. update released, "Half-life." <https://goo.gl/jeEDVn>, 01 agosto 2017. Consultado: 24-10-2017.
8. wikipedia, "Half-life." <https://goo.gl/HMt3rH>, 19 octubre 2017. Consultado: 24-10-2017.
9. T. public release of Team Fortress Classic, "Team fortress classic." <https://goo.gl/uwoAjM>, 10 JULIO 2017. Consultado: 23-10-2017.
10. Wikipedia, "Team fortress classic." <https://goo.gl/9YGNS1>, 24 setiembre 2017. Consultado: 23-10-2017.
11. wikipedia, "Team fortress 2." <https://goo.gl/hff1DA>, 05 octubre 2017. Consultado: 24-10-2017.
12. V. Rosas, "Valve presentó el primer avance de su nuevo juego." <https://goo.gl/xBvnyw>, 08 08 2017. Consultado: 04-10-2017.
13. Newzoo, "Estos son los 100 países que más consumen videojuegos." <https://goo.gl/Yxga1b>, 17 Octubre 2015. Consultado: 4-10-2017.