

# Valve, les Steam Machines et la conquête du salon

Après de long mois d'attente et de multiples reports, le numéro un de la distribution de jeu vidéo sur PC vient de révéler la date de sortie officielle des Steam Machines, son concept d'ordinateur/console de salon. Les premiers modèles seront commercialisés à partir du 10 novembre prochain. Des modèles qui sont par ailleurs dès à présent disponibles en précommande en quantités limitées, pour une livraison prévue le 16 octobre.

Les Steam Machines sont élaborées par différents constructeurs PC en partenariat avec Valve qui ne gère pas directement l'assemblage ou la production des machines. La firme de Seattle se contente de vérifier le respect du cahier des charges imposé à ses partenaires (matériel orienté *gamer* et système d'exploitation SteamOS) à qui elle offre en retour le privilège d'apposer la mention « Steam Machine » à leur matériel hardware. Surtout le géant du jeu PC leur garantit visibilité et marketing auprès d'une communauté de joueurs en constante progression. Valve revendiquait en effet plus de 125 millions de comptes créés début 2015 (+25 millions sur les six derniers mois). Chaque revendeur agréé propose une configuration type a minima. Certains vont jusqu'à décliner leur offre sur plusieurs modèles. Les premiers prix se situent autour de 399,99 euros et peuvent grimper jusqu'à 4 449,99 euros pour la machine la plus sophistiquée. Alienware (filiale de Dell) et CyberPower sont les premiers constructeurs à proposer leur machine à la vente, avec des tarifs de départ respectivement affichés à 399,99 et 444,99 euros. D'autres fabricants devraient leur emboîter le pas rapidement.

Valve a également profité de cette annonce pour dévoiler deux accessoires qui accompagneront le lancement de ces machines. Deux produits conçus en interne par ses propres ingénieurs. Le Steam Controller d'une part, manette sans fil qui permettra de jouer à la plupart des jeux sans recourir au clavier et à la souris, et le Steam Link d'autre part, boîtier réseau pour *streamer* les jeux stockés sur le compte Steam de l'utilisateur depuis son PC vers son téléviseur, le tout en 1080p. Tous deux sont affichés à 54,99 euros. Consoles et accessoires seront commercialisés via la boutique en ligne de Steam et les sites des constructeurs partenaires. Pour autant Valve n'entend pas délaisser les circuits traditionnels puisqu'en France c'est Micromania, leader historique du marché, qui assurera la distribution physique de ses produits.



Avec les Steam Machines, Valve conforte avant tout sa stratégie d'hyper-distribution. En s'associant à différents constructeurs PC (une quinzaine à date), il assure à sa plate-forme de distribution de contenus une présence sur un maximum de machines, elles-mêmes déclinées en plusieurs modèles. L'intégration de son système d'exploitation dédié SteamOS à l'ensemble des machines lui permet en outre de s'affranchir d'intermédiaires, notamment de Windows, son principal concurrent sur ce terrain. Enfin, en branchant ses machines mi-PC mi-console sur téléviseur, Valve aspire à prendre le contrôle du salon et de son écran principal. Un territoire précieux et hautement concurrentiel avec la présence des

consoliers historiques et de leurs produits de dernière génération (Sony, Microsoft et Nintendo). Une hégémonie que certaines Steam Machines comptent bien mettre à mal avec un prix de départ autour de 400 euros, la promesse de performances très élevées, l'accès à une offre de contenus pléthorique (plus de 5 000 titres) mais aussi des offres commerciales (soldes, remboursement jusqu'à 14 jours après achat, etc.) et des fonctionnalités sociales (partage de prises d'écran, de vidéos, de pages communautaires, etc.) particulièrement avancées. Une diversification qui marque un tournant dans la stratégie de développement de Valve, jusqu'ici axée sur le contenu (production, édition, distribution). Elle doit lui permettre de maintenir son rythme soutenu de recrutement d'abonnés en s'adressant aussi aux joueurs sur console, qui pourront dorénavant accéder au meilleur des jeux PC sans devoir consentir à l'achat d'un ordinateur de *gamer*, souvent synonyme d'investissement lourd.