

Steam Direct

# Rejoindre le programme de distribution Steamworks

Bienvenue dans Steam Direct ! Steam Direct offre aux équipes de développement du monde entier un moyen facile et prévisible de publier des jeux sur Steam.

Les étapes nécessaires pour devenir une équipe de développement Steamworks et distribuer votre jeu, votre expérience VR ou votre vidéo sur Steam sont décrites ci-dessous. Si vous avez des questions concernant cette procédure, veuillez consulter la documentation [Pour commencer](#).

## Procédure de distribution

---

La procédure de distribution sur Steam comprend plusieurs étapes. Voici un aperçu général.

- Signature des formulaires en ligne. Vous aurez besoin des informations ci-dessous.
- Payer les frais de publication en utilisant un des moyens de paiement offerts sur Steam, tel que détaillé ci-dessous.
- Remplir les formalités administratives avec votre banque, fournir les renseignements fiscaux et nous prouver votre identité afin que nous puissions savoir avec qui nous travaillons.
- Vous avez désormais accès à Steamworks et pouvez commencer à préparer la sortie de votre titre. Vous devrez créer une page du magasin, télécharger les builds de votre jeu, configurer les fonctionnalités de Steamworks si nécessaire, et saisir le prix de votre produit. Nous avons travaillé ardemment à simplifier l'accès à nos outils et à la documentation Steamworks. Pour plus d'informations, consultez la documentation Steamworks.
- Avant de publier votre page du magasin ou votre build, nous devons lancer votre jeu, vérifier votre page du magasin et contrôler que tout est correctement configuré et sécurisé pour le public. Cette procédure prend entre 1 et 5 jours.
- Il existe des contraintes de temps supplémentaires pour la publication des premiers titres sur Steam :
  - 30 jours d'attente entre le jour où vous avez payé les frais de publication et le jour de sortie de votre produit. Cette période d'attente nous donne le temps de vérifier les

informations fournies et de mieux connaître la personne avec qui nous travaillons.

- You'll need to prepare your store page and put up a publicly-visible 'coming soon' page for at least two weeks. This will help you start building your audience of interested customers that can wishlist your game or participate in discussions. This also gives you the opportunity to practice how you talk about your product so that you can have the best presentation when you hit the 'release' button.
- Et voilà, vous êtes maintenant prêt ! Les outils de publication sont entre vos mains, à vous de jouer.

## Informations pratiques :

---

### Informations de paiement

Nous avons besoin des informations bancaires exactes, comme le numéro de routage, le numéro de compte et l'adresse de la banque pour envoyer les paiements des ventes de votre application.

*Veuillez noter que le nom du titulaire du compte bancaire doit correspondre au nom apparaissant sur les pièces d'identité décrites ci-dessus. Si vous signez en tant que société et ne possédez pas encore de compte bancaire au nom de votre entreprise, vous devrez en ouvrir un avant de pouvoir poursuivre.*

### Renseignements fiscaux

Un court questionnaire sur la fiscalité permettant de déterminer votre statut et votre taux de retenu va vous être présenté. Les informations dont vous aurez besoin pour remplir ce questionnaire dépendront de votre statut (individuel ou entreprise) et de votre lieu de résidence ou celui de votre entreprise. Les citoyens américains et les entreprises américaines auront besoin d'informations similaires à celles demandées par le [formulaire W-9](#). Les citoyens et entreprises situés dans un [pays dépendant d'un traité sur les taxes avec les États-Unis](#) auront besoin d'informations comme celles demandées dans le [formulaire W-8BEN](#).

Toutes les informations requises sont nécessaires pour participer à Steamworks. Cliquez [ici](#) pour plus d'informations sur les retenues à la source.

### Frais de soumission de produit

Pour terminer votre configuration, vous devrez payer des frais de publication de \$100.00 USD pour chaque produit que vous souhaitez distribuer sur Steam. Vous pouvez payer ces frais en utilisant un des moyens de paiement disponibles sur Steam dans votre région, sauf ceux qui utilisent le porte-monnaie Steam.

Ces frais ne sont pas remboursables, mais vous pourrez les récupérer lorsque votre produit aura généré un revenu brut ajusté d'au moins \$1,000.00 USD sur Steam et avec les achats en jeu. Le paiement des revenus provenant des ventes et le remboursement des frais peuvent être différés si des achats sont annulés, remboursés ou identifiés comme frauduleux.

## Règles et recommandations

---

Nous avons quelques recommandations concernant le contenu distribué sur Steam. Veuillez gardez ces recommandations à l'esprit si vous choisissez de poursuivre la distribution.

## Ce que vous ne devez pas publier sur Steam :

- Des propos haineux, c'est-à-dire des propos qui incitent à la haine, la violence ou la discrimination fondée sur l'appartenance ethnique, la religion, le genre, l'âge, le handicap ou l'orientation sexuelle.
- Des images sexuellement explicites de personnes réelles.
- Du contenu pour adultes non identifié comme tel et ne faisant pas l'objet d'une limite d'âge.
- Des propos diffamatoires ou calomnieux.
- Du contenu qui ne vous appartient pas ou pour lequel vous ne possédez pas les droits adéquats.
- Du contenu qui viole les lois d'une juridiction dans laquelle il est disponible.
- Du contenu manifestement offensant ou qui a pour but de choquer ou de dégouter.
- Du contenu qui exploite des enfants de quelque manière que ce soit.
- Des applications qui modifient les ordinateurs des clientes et clients de manière imprévue ou dangereuse, comme les logiciels malveillants ou les virus.
- Des applications qui tentent d'obtenir de manière frauduleuse des données sensibles, comme les identifiants Steam ou les informations financières (numéro de carte de crédit, par exemple).
- Du contenu vidéo qui n'est apparenté à aucun produit publié sur Steam.
- Des vidéos de VR à 360° qui ne sont pas interactives.

## Types de contenu acceptés

Nous acceptons actuellement les types de contenu suivants : les jeux et expériences VR. Les logiciels ne sont, pour le moment, pas acceptés via Steam Direct. Si vous souhaitez publier un logiciel sur Steam, veuillez consulter [cette page](#).

Outre les éléments ci-dessus, le contenu publié sur Steam doit évidemment être conforme à l'accord de distribution de Steam, à [l'accord de souscription Steam](#), aux recommandations du [code de conduite en ligne Steam](#) et à la [politique de protection Steam](#).

## Connectez-vous pour commencer

Cliquez sur le bouton ci-dessous pour vous connecter avec votre compte Steam et commencer le processus d'inscription à Steam Direct.

---

[Se connecter](#)

## Données confidentielles de Valve

Cette page en accès restreint contient des informations confidentielles appartenant à Valve. Vous devez accepter les conditions de l'accord de confidentialité et/ou être sous contrat de licence couvrant les informations confidentielles de Valve pour utiliser ou accéder à cette page.



Steamworks est l'ensemble des outils et services créés par [Valve](#) qui vous aident à configurer, gérer et faire fonctionner votre jeu sur [Steam](#).



### • DOCUMENTATION

- [Accueil](#)
- [Pour commencer](#)
- [Présence sur le magasin](#)
- [Fonctionnalités](#)
- [Paielements](#)
- [Ventes et marketing](#)
- [SDK Steamworks](#)
- [Licences pour cybercafés](#)
- [SteamVR](#)

### • RESSOURCES

- [SteamVR](#)
- [Programme Steam PC Café](#)
- [Discussions Steamworks](#)
- [Tutoriels vidéos Steamworks](#)
- [Contacter l'assistance Steamworks](#)

### • ACTUALITÉS ET MISES À JOUR

- [Blog Steamworks](#)
- [Blog Steam](#)
- [Blog SteamVR](#)



**ESRB** ✓ @ESRBRatings · Apr 11, 2018

...

We feel fine.



**Alice** @lyntier · Apr 11, 2018

what do you reckon the ESRB feels every time they have to rate a game like senran kagura



9



276



502



**Neo Unknown** @UnknownNeo · Apr 11, 2018

...

Do you even care? It is your job. ...Do you review Steam games? Because I think something worse then this series is the crap Direct puts out.



1



**ESRB** ✓

@ESRBRatings

...

Replying to @UnknownNeo

We'll rate whatever is submitted to us. Steam doesn't require games have ESRB assigned age and content ratings to be published on the platform, so not all games are submitted.

9:50 AM · Apr 12, 2018 · Hootsuite

2 Quote Tweets   3 Likes





Steam

[Tous les événements](#) > [Évènements Steam](#) >

## Who Gets To Be On The Steam Store?

Recently there's been a bunch of community discussion around what kind of games we're allowing onto the Steam Store. As is often the case, the discussion caused us to spend some time examining what we're doing, why we're doing it, and how we could be doing it better. Decision making in this space is particularly challenging, and one that we've really struggled with. Contrary to many assumptions, this isn't a space we've automated - humans at Valve are very involved, with groups of people looking at the contents of every controversial title submitted to us. Similarly, people have falsely assumed these decisions are heavily affected by our payment processors, or outside interest groups. Nope, it's just us grappling with a really hard problem.

Unfortunately, our struggling has resulted in a bunch of confusion among our customers, developer partners, and even our own employees. So we've spent some time thinking about where we want to be on this, and we'd like to talk about it now. But we also think it's critical to talk about how we've arrived at our position, so you can understand the trade-offs we're making.

The challenge is that this problem is not simply about whether or not the Steam Store should contain games with adult or violent content. Instead, it's about whether the Store contains games within an entire range of controversial topics - politics, sexuality, racism, gender, violence, identity, and so on. In addition, there are controversial topics that are particular to games - like what even constitutes a "game", or what level of quality is appropriate before something can be released.

Common questions we ask ourselves when trying to make decisions didn't help in this space. What do players wish we would do? What would make them most happy? What's considered acceptable discussion / behavior / imagery varies significantly around the world, socially and legally. Even when we pick a single country or state, the legal definitions around these topics can be too broad or vague to allow us to avoid making subjective and interpretive decisions. The harsh reality of this space, that lies at the root of our dilemma, is that there is absolutely no way we can navigate it without making some of our players really mad.

In addition, Valve is not a small company - we're not a homogeneous group. The online debates around these topics play out inside Valve as well. We don't all agree on what deserves to be on the Store. So when we say there's no way to avoid making a bunch of people mad when making decisions in this space, we're including our own employees, their families and their communities in that.

So we ended up going back to one of the principles in the forefront of our minds when we started Steam, and more recently as we worked on Steam Direct to open up the Store to many more developers: Valve shouldn't be the ones deciding this. If you're a player, we shouldn't be choosing for you what content you can or can't buy. If you're a developer, we shouldn't be

BLOG

PUBLIÉ

mer. 6 juin 2018 @ 14:24 EDT

TYPE

ACTUALITÉS

choosing what content you're allowed to create. Those choices should be yours to make. Our role should be to provide systems and tools to support your efforts to make these choices for yourself, and to help you do it in a way that makes you feel comfortable.

With that principle in mind, we've decided that the right approach is to allow everything onto the Steam Store, except for things that we decide are illegal, or straight up trolling. Taking this approach allows us to focus less on trying to police what should be on Steam, and more on building those tools to give people control over what kinds of content they see. We already have some tools, but they're too hidden and not nearly comprehensive enough. We are going to enable you to override our recommendation algorithms and hide games containing the topics you're not interested in. So if you don't want to see anime games on your Store, you'll be able to make that choice. If you want more options to control exactly what kinds of games your kids see when they browse the Store, you'll be able to do that. And it's not just players that need better tools either - developers who build controversial content shouldn't have to deal with harassment because their game exists, and we'll be building tools and options to support them too.

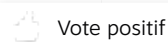
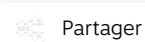
As we mentioned earlier, laws vary around the world, so we're going to need to handle this on a case-by-case basis. As a result, we will almost certainly continue to struggle with this one for a while. Our current thinking is that we're going to push developers to further disclose any potentially problematic content in their games during the submission process, and cease doing business with any of them that refuse to do so honestly. We'll still continue to perform technical evaluations of submissions, rejecting games that don't pass until their issues have been resolved.

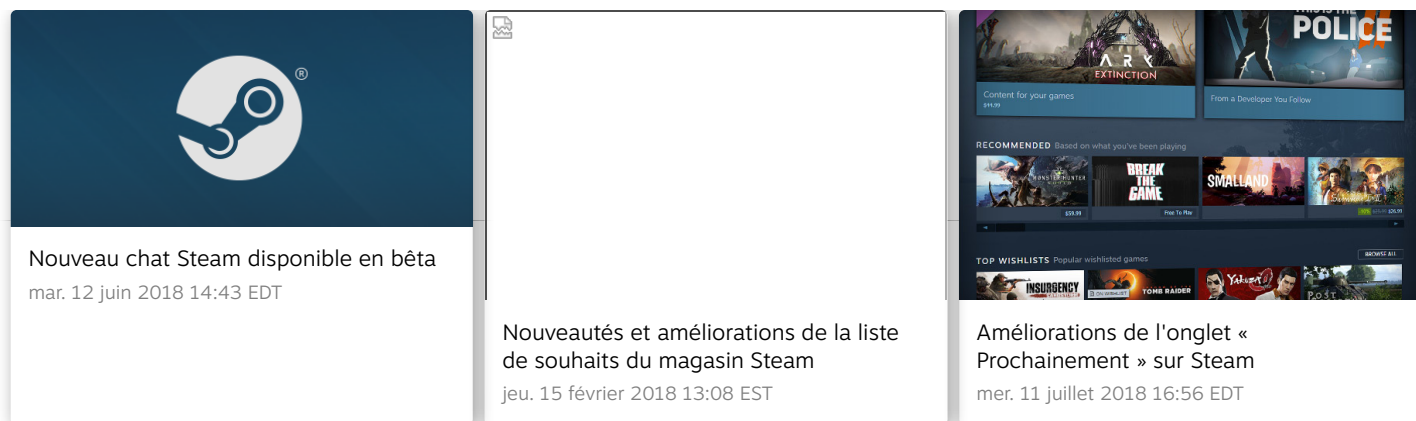
So what does this mean? It means that the Steam Store is going to contain something that you hate, and don't think should exist. Unless you don't have any opinions, that's guaranteed to happen. But you're also going to see something on the Store that you believe should be there, and some other people will hate it and want it not to exist.

It also means that the games we allow onto the Store will not be a reflection of Valve's values, beyond a simple belief that you all have the right to create & consume the content you choose. The two points above apply to all of us at Valve as well. If you see something on Steam that you think should not exist, it's almost certain that someone at Valve is right there with you.

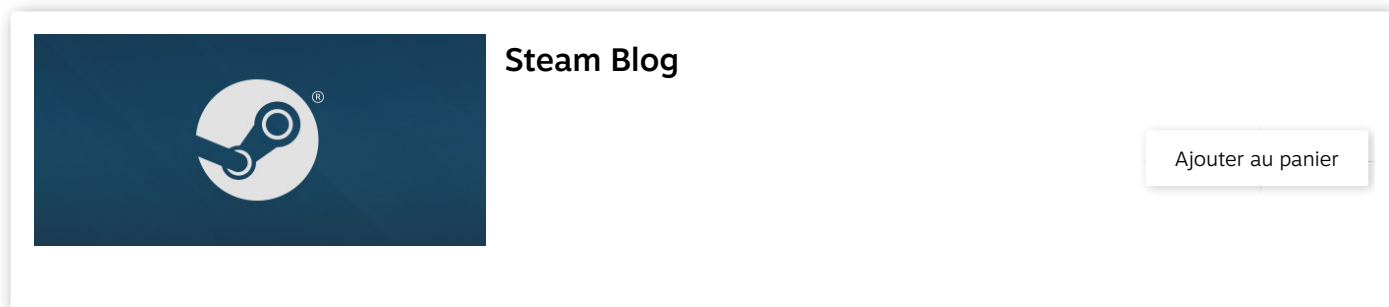
To be explicit about that - if we allow your game onto the Store, it does not mean we approve or agree with anything you're trying to say with it. If you're a developer of offensive games, this isn't us siding with you against all the people you're offending. There will be people throughout the Steam community who hate your games, and hope you fail to find an audience, and there will be people here at Valve who feel exactly the same way. However, offending someone shouldn't take away your game's voice. We believe you should be able to express yourself like everyone else, and to find others who want to play your game. But that's it.

In the short term, we won't be making significant changes to what's arriving on Steam until we've finished some of the tools we've described in this post. As we've hopefully managed to convey, navigating these issues is messy and complicated. Countries and societies change their laws and cultural norms over time. We'll be working on this for the foreseeable future, both in terms of what products we're allowing, what guidelines we communicate, and the tools we're providing to developers and players.

[Commenter](#)



À PROPOS DE CE JEU :



© Valve Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs aux États-Unis et dans d'autres pays. Certaines données géographiques de ce site sont fournies par geonames.org.

[Politique de protection de la vie privée](#) | [Mentions légales](#) | [Accord de souscription Steam](#) | [Cookies](#)