

Cloud gaming : Stadia sera disponible en France en novembre

Un peu plus de deux mois après avoir [annoncé](#) son service de jeu vidéo en streaming Stadia, Google a tenu une conférence de presse pour en préciser les conditions et la date de lancement.

Ready to play? Here's everything you need to know about how to become a [@GoogleStadia](#) "founder" with our first collection of games ? □ <https://t.co/7wUL8mL9od> pic.twitter.com/TU1dcEf0DA

— Google (@Google) [6 juin 2019](#)

Stadia sera disponible à partir du mois de novembre prochain dans 14 pays (États-Unis, Allemagne, Belgique, Canada, Danemark, Espagne, Finlande, Irlande, Italie, Norvège, Pays-Bas, Royaume-Uni et Suède) dont la France. L'accès pourra se faire via un téléviseur connecté, le navigateur Internet Chrome sur un ordinateur ou un smartphone Pixel 3 et Pixel 3a (dans un premier temps).

Le service sera d'abord proposé dans sa version payante Stadia Pro à 9,99 euros par mois avec une qualité d'affichage pouvant aller jusqu'à l'Ultra HD à 60 images/seconde avec un son surround 5.1. Dans cette configuration, il faudra disposer d'une connexion Internet de 35 Mbit/s. Cet abonnement donnera accès à des contenus gratuits et des réductions sur certains jeux.

Stadia : une version gratuite pour les acheteurs de jeux

Mais Google [a prévu](#) de s'adresser à un public plus large qui ne réunit pas ces conditions techniques exigeantes avec une offre Stadia Base en qualité 1080p 60 IPS qui sera gratuite pour les clients qui achèteront des jeux sur la plateforme.

Enfin, Google propose dès maintenant une "[Founder's Edition](#)", un pack à 129 euros comprenant la manette Stadia, un Chromecast Ultra, un abonnement de trois mois à Stadia Pro, l'accès au jeu Destiny 2 en version complète, un Buddy Pass de trois mois à offrir à un ami et une réservation prioritaire de son Nom Stadia.

Facebook aussi sur les rangs

Facebook prépare aussi son entrée sur le marché du gaming. En janvier dernier, le réseau social a lancé le programme Gaming Creator pour permettre « à des milliers de personnes de diffuser en direct et de créer des communautés sur Facebook autour des jeux vidéo qu'ils aiment », selon un [billet de blog](#).