

# Jeux vidéo : « Firewatch » dans le giron de Valve

Le studio indépendant Campo Santo annonce qu'il rejoint Valve. De ce fait, son équipe composée de 12 personnes va déménager à Bellevue (État de Washington), où se situe le siège de Valve.

Dans un [billet de blog](#), le studio indépendant qui s'est forgé un nom avec le jeu primé « Firewatch » lancé en 2016 (prévu prochainement pour la console Nintendo Switch) explique que cette acquisition n'aura aucune incidence sur son prochain jeu, « In the Valley of Gods », ni sur le support « Firewatch ».

La prochain jeu du studio qui sera donc édité par Valve permettra aux jouets d'explorer le désert égyptien, avec un lancement prévu en 2019.

Largement connu pour ses titres « Counter-Strike », « Half-Life » et « Portal », Valve s'est dernièrement plutôt concentré sur sa plateforme de distribution de jeux PC Steam.

## Se re-positionner comme éditeur de jeux vidéo

Le studio américain avait toutefois annoncé l'an passé qu'il planchait sur un jeu de carte basé sur l'univers de son jeu Dota 2, similaire au jeu Hearthstone de Blizzard, baptisé « Artifact ». Le studio n'a pas hésité à faire appel à Richard Garfield, le créateur de « Magic the Gathering », pour aider à produire ce jeu, que Gabe Newell, P-DG de Valve, a appelé l'un des «*premiers de plusieurs jeux qui viendront de nous*».

## Sans oublier la VR

Valve prévoit en effet de lancer prochainement trois « vrais » jeux en réalité virtuelle.

Le studio est très actif dans ce domaine et a notamment collaboré avec HTC pour le casque VR HTC Vive. Valve prévoit de travailler également avec LG permettant à la société sud-coréenne d'utiliser sa technologie SteamVR pour concevoir un casque de réalité virtuelle.

L'acquisition de Campo Santo va indéniablement permettre à Valve de se re-positionner comme éditeur de jeux vidéo.

Fondé en 2013, Campo Santo compte plusieurs développeurs de talent, dont des ex-développeurs des studios Telltale et Klei.

Le studio indépendant explique que « *la décision de rejoindre Valve est venue après une série de longues conversations et que l'équipe continuera à travailler sur les jeux qu'ils veulent, mais sous la houlette de Valve* ».

(Crédit photo : @Campo Santo)