

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°247]

## La tarification et ses exploits

### L'exploit de la tarification régionale (par klonan)

Plus tôt cette semaine, j'ai reçu un nombre inhabituel de courriels d'assistance, certains joueurs avaient du mal à échanger leurs clés Steam sur notre site Web. Dans chaque cas, la clé qu'ils ont achetée n'était pas une clé éligible pour une clé Steam. Notre système de commande n'est pas le plus intuitif, alors laissez-moi vous expliquer comment les gens peuvent acheter le jeu et comment il est lié à notre site Web :

- Notre site Web - Vous l'achetez sur notre site Web, et vous obtenez une clé Humble. Vous utilisez cette clé pour mettre à niveau un compte et vous pouvez l'échanger avec une clé Steam.
- Steam - Vous l'achetez sur Steam, ce qui l'ajoute à votre compte Steam. Vous créez ensuite un lien de votre Steam sur notre site Web, qui met à jour votre compte.
- Humble Store - Vous achetez une clé Steam, que vous activez sur Steam, puis suivez les étapes ci-dessus.
- GOG - Vous achetez le jeu sur GOG, qui vous permet de télécharger la version sans DRM. Vous pouvez également échanger une clé de vente pour mettre à niveau votre compte.

Ainsi, dans les cas ci-dessus, la seule façon d'obtenir une clé Steam à partir de notre site Web est de l'acheter directement sur notre site Web. Les joueurs en question ont réussi à mettre la main sur des clés de vente de tiers. Ces clés ne sont pas distribuées pour la revente n'importe où, donc le fait que je voyais beaucoup de courriels à propos de ces clés, était une indication que quelque chose de louche se passait.

La source de ces clés est GOG, j'ai vérifié cela en comparant certaines des clés que ces personnes ont achetées avec la liste des clés que nous avons générées pour GOG, et elles correspondent. Mon premier soupçon, c'est que quelqu'un a fraudé la politique de reprise chez GOG, a acheté le jeu, a racheté la clé et l'a ensuite remboursé. J'ai envoyé un courriel à notre contact et il n'y a eu que 21 remboursements au cours des 3 derniers mois, donc ce n'était pas le cas.

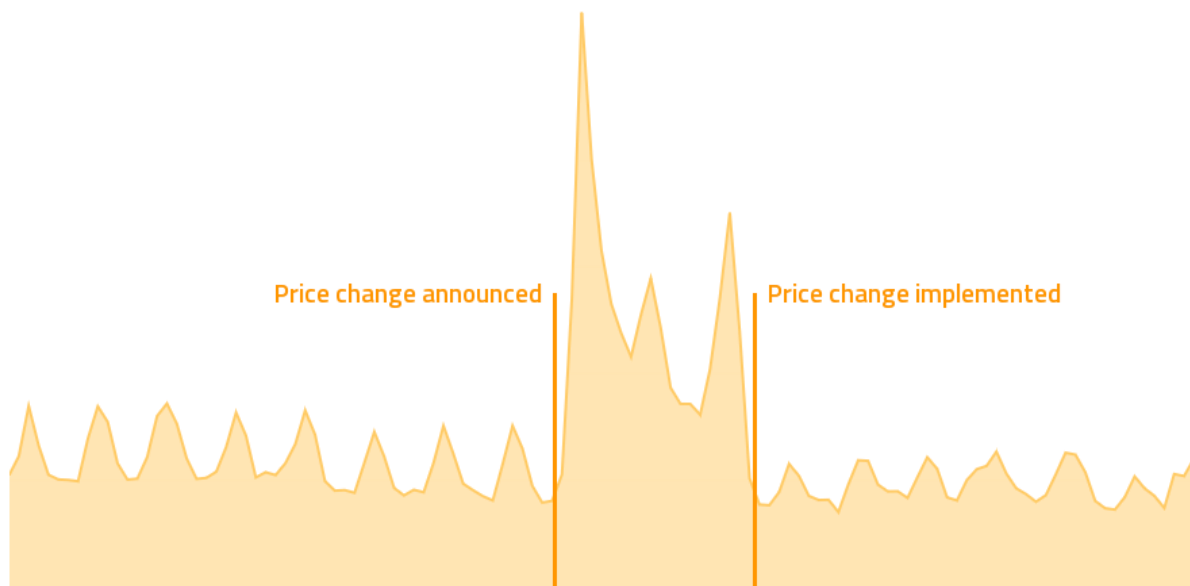
Le deuxième soupçon était que le serveur GOG a été piraté d'une manière ou d'une autre. Ils n'ont signalé aucun incident, mais nous avons quand même désactivé toutes les clés non réclamées pour être sûrs. J'ai vérifié de nouveau avec la liste et aucune des clés que nous avons désactivées n'a été utilisée par un compte. Cela a conduit à la conclusion, à tout le moins, que ces clés ont été achetées légitimement.

Donc, les gens achètent légitimement ces clés. GOG a confirmé que les ventes avaient bondi la semaine dernière. Ensuite la question, d'où viennent ces ventes ? Un dernier courriel à GOG et nous avons eu notre réponse : la Fédération de Russie. La raison ? Nous avons des tarifications régionales sur GOG à parité avec Steam, ce qui signifie que quelqu'un qui achète en Russie pourrait acheter le jeu pour environ 8,30 \$. Une fois qu'ils l'achètent sur GOG, ils peuvent échanger la clé et la vendre pour environ 20 \$ sur un site tiers. Donc un gars intelligent a vu cette opportunité, et a commencé à acheter le jeu des centaines de fois sur GOG. La solution immédiate est de supprimer la tarification régionale et, à long terme, nous pourrions être en mesure de mettre en œuvre des " liaisons GOG " similaires au système actuel pour les utilisateurs de Steam.

Il est étrange que cela n'ait été utilisé que récemment, car nous avons des prix régionaux depuis notre lancement sur GOG il y a 2 ans. C'est peut-être lié à l'augmentation récente du prix.

#### Accueil du changement de prix (par klonan)

Fin mars, lorsque 0.16 a été stabilisée pour la première fois, nous avons annoncé le changement de prix de 20 \$ à 30 \$. J'ai pensé qu'il serait intéressant de voir quel effet cela a eu sur les ventes, et comme une image vaut plus qu'un discours, voici un graphique des unités vendues entre février et juin :



Il est tout à fait clair qu'il y a eu un pic énorme lorsque nous avons annoncé le changement, et encore une fois juste avant de le mettre en œuvre, mais ce qui est plus intéressant, c'est la comparaison entre avant et après. Vous pouvez voir qu'il y a une diminution notable des ventes avant et après, mais dans l'ensemble, c'est encore assez important et constant. Cela reflète la réaction de la plupart des joueurs à l'annonce, beaucoup de gens ont commenté qu'ils soutiennent l'augmentation de prix, et croient que le jeu vaut toujours le prix demandé (si ce n'est pas plus).

Indépendamment des changements récents, nous avons eu des ventes hebdomadaires constantes du jeu depuis notre lancement de Steam, et nous approchons rapidement les 1 500 000 exemplaires vendus. Je pense que c'est en partie dû au fait que nous n'avons pas de politique de vente, mais c'est une discussion pour un autre jour.

## Satisfactory game (par kovarex)

Nous étions tous excités au début de la semaine, lorsque nous avons vu le dévoilement d'un autre titre dans le genre automatisation et simulation :

[NdT : lien pour la vidéo : [https://youtu.be/W\\_lmP8jYVLs](https://youtu.be/W_lmP8jYVLs)]

Du point de vue d'un joueur, je dirais que la bande-annonce est magnifique. Son énergie, l'apparence, le potentiel, la promesse est fantastique. Je ne doute pas que notre bureau jouera à partir du jour 0 une fois qu'il sera publié. Permettez-moi de citer /u/european\_impostor en disant : « *They've certainly talked the talk, now let's see if they can walk the walk* ». [NdT : "Ils ont bien parlé, voyons maintenant s'ils peuvent passer à l'action"].

Du point de vue d'un développeur de Factorio, je dirais que cela me rend fier et incertain en même temps. Comme le jeu est sans aucun doute inspiré par Factorio, je suis fier que nous ayons probablement contribué à faire quelque chose de ce "genre". Cela me rend aussi moins sûr de moi, car cela pourrait aussi éclipser complètement notre jeu. À cela, je dirais que s'ils ont réussi à faire un jeu qui est meilleur que Factorio à tous les niveaux, ils le méritent. S'il y a encore des domaines où Factorio est meilleur, le succès potentiel du jeu peut en fait nous aider, car quand plus de gens viennent jouer au jeu, plus de gens finiront par chercher des alternatives de la même manière que les gens qui demandent de temps en temps "d'autres jeux comme Factorio".

S'il y a quelque chose à retenir pour nous, c'est qu'il ne faut pas trop attendre pour finir le jeu. Faites-nous savoir ce que vous pensez sur notre forum.