

Unity cobrará a desarrolladores por las veces que se instalen sus juegos

Durante la tarde del martes 12 de septiembre se dio a conocer que Unity, el motor gráfico gratuito implementará una nueva serie de planes a partir de enero de 2024. Llamada como “tarifa de tiempo de ejecución de Unity”, se basará en la cantidad de usuarios que instalan juegos creados en el motor.

Esta tarifa se aplicará después de que los desarrolladores superen umbrales de ingresos e instalación específicos que se adapten a diferentes planes de suscripción. Para aquellos con licencias Unity Personal o Unity Plus, la tarifa se aplicará después de que un proyecto supere los \$200.000 en ingresos durante 12 meses y 200.000 instalaciones totales.

A los desarrolladores que operen con las licencias Unity Pro o Unity Enterprise se les otorgará un umbral más alto antes de comenzar a adeudar tarifas. Para esos desarrolladores, el cargo se aplicará después de que un título gane \$1 millón durante ese mismo período de 12 meses y supere el millón de instalaciones.

¿Cuánto le cobrará Unity a los desarrolladores?

Según un desglose enviado por Unity a los desarrolladores, las tarifas se cobrarán mensualmente. El importe cobrado por instalación también variará según la licencia.

Los desarrolladores de Unity Personal y Plus pagarán una tarifa fija de \$0.20 centavos por instalación. Los usuarios Pro y Enterprise pagarán una tarifa menor por instalación que disminuye con la cantidad de instalaciones por encima del umbral inicial. Las tarifas para usuarios profesionales comenzarán en \$0.15 centavos de dólar por instalación y se reducirán hasta \$0.02 centavos por instalación, mientras que las tarifas para usuarios empresariales comenzarán en \$0.12 centavos por instalación y se reducirán hasta \$0.01 centavos por instalación.

¿Qué llevó a considerar esta nueva serie de tarifas?

“Unity Runtime es un código que se ejecuta en los dispositivos de los jugadores y hace que los juegos creadores en el motor funcionen a escala, con miles de millones de descargas mensuales”, dijo la empresa en un anuncio. “Estamos introduciendo una tarifa de Unity Runtime que se basa en cada vez que un usuario final descarga un juego calificado. Elegimos

esto porque cada vez que se descarga un juego, también se instala dicho Runtime.

“También creemos que una tarifa inicial basada en la instalación permite a los creadores conservar las ganancias financieras continuas de la participación de los jugadores, a diferencia de una participación en los ingresos”.

Los desarrolladores independientes se veían afectados con esta medida

Estudios de videojuegos independientes que trabajan en dicho motor gráfico han expresado su descontento tras este anuncio, juegos que estén disponibles en plataformas como Xbox Game Pass, estarán disponibles para instalar para alrededor de 25 millones de suscriptores, permitiéndole a esos usuarios instalar y desinstalar los juegos mientras tengan su suscripción activa.

Según la próxima tarifa, este aun así contaría como instalaciones de usuarios para efectuarse el cobro de dicha tarifa. Todo esto sin mencionar las instalaciones de otras plataformas o las ilegales (descargas piratas), causando así una catástrofe financiera para este y más desarrolladores independientes.

Con información de UN