**Truc où on met de tout**

* Radial Games (Andy Moore)
  + Toutes les entreprises ayant un CA >= 100K$ doivent payer une licence de 4500$. Le problème c’est qu’une entreprise ayant 100K$ de CA ne gagne pas forcément d’argent. Unity devrait faire la différence entre CA et bénéfices.
  + Les licences ne sont pas du tout adaptés à tout le monde : qu’une seul type de licence donc les développeurs sont obligés d’acheter la licence pour une utilisation complète du logiciel. Cependant la plupart des développeurs n’ont pas l’utilité de tout le logiciel en entier et seulement certaines parties ou assets spéciaux. Il serait donc bien de revoir les prix à la baisse pour les personnes n’ayant pas besoin d’utiliser Unity dans sa totalité.
  + **(Vérifier :)** le CEO de Unity premettait en 2013 une version gratuite pour les plateforme mobiles (IOS, Android et compagnie) alors que c’est pas resté gratuit longtemps que c’est vite repassé à 1500$.
  + Les prix affichés sur le site internet de Unity sont en fait cachés car on doit souvent acheter des assets supplémentaires ce qui finalement fait vite monter le prix final.