

Unity修改收费新规 此前方案惹游戏圈众怒

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

9月23日,Unity方面发布公开信,就此前备受争议的Runtime费用相关政策向开发者道歉,并提出修改版方案。最新方案对Runtime费用的征收增加了诸多

引发争议后的致歉

修改版收费新政公布后,舆论风波有所平息。

9月23日,Unity高级副总裁Marc Whitten发布公开信,就此前收费政策引起的争议道歉,并公布了修改后的收费政策。新规则减少了Runtime费用的征收范围。

公开信显示,使用Unity Personal构建的游戏不需要缴纳Runtime费用。此外,Unity Personal订阅计划的免费门槛从10万美元提高到20万美元,取消使用Made with Unity启动画面的要求。

Runtime费用没有被彻底取消,征收门槛为过去12个月收入达到100万美元,并且仅适用于2024年以后发布的版本,当前发布的游戏和正在进行的项目不在Runtime费用征收范围内。

此前,Unity宣布的政策是,Personal和Plus版过去12个月收入达到或超过20万美元,安装量达到20万次,Pro和Enterprise版达到100万美元收入和100万次安装量,即触发Runtime费用。

另外,在修改后的政策下,用

条件限制。随着公开信的发布,持续数日的舆论风波有所平息。

自Runtime费用推出后,Unity这家全球最大的游戏引擎公司就一直处于风口浪尖上。该政策提出在游戏收入和安装量达到一定门槛后,按照安装次数向

户可以报告“2.5%收入分成”和“以每月新用户数量计算的金额”两项数据,择低缴纳费用。

修改版收费新政公布后,舆论风波有所平息。

9月12日,Unity首次提出Runtime费用相关标准后,在游戏行业引起舆论风波,“Among Us”开发商Innersloth、《杀戮尖塔》开发商Mega Crit、《咩咩启示录》开发商Massive Monster等纷纷发布公告表明抵制情绪,称准备下架游戏或更换引擎。《泰拉瑞亚》开发商Re-Logic宣布向开源游戏引擎Godot和FNA分别捐赠10万美元,并且此后每个月赞助1000美元。

影响还扩散至资本市场。9月12日至26日,Unity股价下跌了两成。

日本休闲游戏厂商开罗游戏此前在游戏平台Steam上架游戏特价组合包,名为“开罗游戏很不巧地都用了Unity制作”,并配上

开发者收取费用。一连数日,开发者社区内对Unity的口诛笔伐不断。

尽管成就了游戏行业众多致富神话,Unity却常年处于亏损中,而其又在盈利尚未转正之际拓展



9月23日,Unity方面发布公开信,就此前备受争议的Runtime费用相关政策向开发者道歉,并提出修改版方案。图为上海ChinaJoy展会Unity展台。视觉中国/图

了哭泣的表情包。Unity修改版收费政策随公开信推出后,开罗游戏组合包更名为“我爱公正的Unity”。

Marc Whitten在公开信中表示,提出Runtime费用相关政策的

非游戏领域增长点。目前,游戏引擎领域已经形成了Unity和虚幻引擎双寡头的格局,且Unity市占率更高。如何可持续地从主引擎上获取利益成为Unity直面的难题。

Unity前身Over the Edge Entertainment成立于2004年,曾在Mac平台上开发了一款名为GooBall的游戏。2005年,随着团队的策略改变,该公司从游戏开发者转型为游戏行业“卖铲人”。Unity1.0就在这一年推出,公司更名为Unity Technologies。

2007年第一代iPhone发布后,Unity次年便推出支持iOS系统的版本,抢先占领移动游戏市场,从而在游戏引擎领域占据一席之地。一直以来霸榜中国手游的《王者荣耀》就是通过Unity制作的。Unity官方数据显示,截至2021年第四季度,使用Unity开发的游戏在排名前1000的移动游戏中占比72%。

尽管成就了游戏行业众多致富神话,Unity本身却常年处于亏损中。从2020年至2022年,在营收高歌猛进的情况下,Unity全年净亏损也在节节攀升,分别为2.8亿美元、5.3亿美元、9.2亿美元。

在未实现盈利的情况下,Unity已经开始探索别的增长点,通过自研以及收购推出各类辅助引擎,拓展非游戏领域客户。

2018年,Unity与PiXYZ合作,使工业和汽车设计师能够快速导入和优化大型CAD、网格和点云模型,并能在Unity中进行实时可视化;2019年,Unity收购Vivox,使最终用户能够跨平台实时交流,并发布了Reflect,使建筑、工程和施工领域的创建者能够将建筑信息建模或BIM数据从Autodesk Revit等应用导入Unity;2020年,Unity引入了混合和增强现实工作MARS,为开发人员提供基于规则生成增强现实(AR)应用程序的功能,还发布了汽车和零售解决方案工具Unity Forma;2021年,Unity收购制作《阿凡达》等电影的视觉特效公司Wētā Digital,为电影、游戏、VR/AR设计角色的Ziva Dynamics、构建和优化CAD数据的Metaverse Technologies Limited等;2022年,Unity通过全股票交易并购ironSource,为开发者提供发行、广告服务。

多年亏损却扩张不断

在未实现盈利的情况下,Unity已经开始探索别的增长点,通过自研以及收购推出各类辅助引擎,拓展非游戏领域客户。

游戏引擎是指一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件。通过游戏引擎,游戏开发者可以容易和快速地做出游戏,而不用从零开始。

Unity前身Over the Edge Entertainment成立于2004年,曾在Mac平台上开发了一款名为GooBall的游戏。2005年,随着团队的策略改变,该公司从游戏开发者转型为游戏行业“卖铲人”。Unity1.0就在这一年推出,公司更名为Unity Technologies。

2007年第一代iPhone发布后,Unity次年便推出支持iOS系统的版本,抢先占领移动游戏市场,从而在游戏引擎领域占据一席之地。一直以来霸榜中国手游的《王者荣耀》就是通过Unity制作的。Unity官方数据显示,截至2021年第四季度,使用Unity开发的游戏在排名前1000的移动游戏中占比72%。

尽管成就了游戏行业众多致富神话,Unity本身却常年处于亏损中。从2020年至2022年,在营收高歌猛进的情况下,Unity全年净亏损也在节节攀升,分别为2.8亿美元、5.3亿美元、9.2亿美元。

在未实现盈利的情况下,Unity已经开始探索别的增长点,通过自研以及收购推出各类辅助引擎,拓展非游戏领域客户。

2018年,Unity与PiXYZ合作,使工业和汽车设计师能够快速导入和优化大型CAD、网格和点云模型,并能在Unity中进行实时可视化;2019年,Unity收购Vivox,使最终用户能够跨平台实时交流,并发布了Reflect,使建筑、工程和施工领域的创建者能够将建筑信息建模或BIM数据从Autodesk Revit等应用导入Unity;2020年,Unity引入了混合和增强现实工作MARS,为开发人员提供基于规则生成增强现实(AR)应用程序的功能,还发布了汽车和零售解决方案工具Unity Forma;2021年,Unity收购制作《阿凡达》等电影的视觉特效公司Wētā Digital,为电影、游戏、VR/AR设计角色的Ziva Dynamics、构建和优化CAD数据的Metaverse Technologies Limited等;2022年,Unity通过全股票交易并购ironSource,为开发者提供发行、广告服务。

在VR和AI领域,Unity也有

所布局。今年7月,Unity宣布推出Muse和Sentis两款AI工具,据介绍Muse能帮助开发者工作效率提高10倍,还在资源商店开放了新AI专区,提供9款第三方AI解决方案;6月,Unity宣布成为Apple visionOS原生合作方之一,为Apple Vision Pro提供创作工具,用于创建沉浸式游戏和应用。但是,由于VR设备尚未在消费者群体间广泛铺开,Unity的技术投入短期内无法看到回报。

目前,游戏引擎领域已经形成了Unity和虚幻引擎双寡头的格局,其中Unity占据的市场份额比虚幻引擎更大,但二者在细分领域各有所长。华安证券研报指出,Unity让游戏开发更易于上手,并向更广泛的受众开放,核心市场是3D移动游戏;虚幻引擎专注于高性能和图形保真度的,主要面向PC端、主机端游戏。此外,Unity的跨平台支持更为优越,仅构建一次就能部署到超过25个平台。

除了商业引擎,不少游戏厂商也会自研引擎并利用其开发作品。在中国,完美世界、畅游、西山居、网易、腾讯等均有自主开发的游戏引擎,诞生出《梦幻西游》《天龙八部》等国产游戏作品。

华安证券研报指出,自研引擎能够构成自身护城河,避免被第三方技术垄断,并能更好地服务于公司内部游戏产品。此外,对于大型游戏公司而言,长期来看自研引擎的成本可能更低,“公司想要开发高品质、高特异性的游戏,选择平台化的通用引擎,可能意味着需要在对通用引擎参透的基础上进一步修改以适应游戏开发需求,无论是Unity的订阅制还是虚幻引擎的分成制,再加上游戏开发后的一站式支持维护等增值服务费用,都可能成为一笔巨大的开支”。

但是,商业引擎仍可以对大型厂商自研引擎的不具备或不完善的功能进行补充。对于中小型厂商而言,通用、易用的商业引擎可大幅降低游戏制作门槛,推动游戏行业“百花齐放”。

从Unity平台上诞生过的众多游戏作品来看,游戏引擎无疑有其广阔的市场前景。但是在如何挖掘引擎的商业价值以及与开发者保持合作共赢方面,Unity还有漫长的未知旅途需要探索。

派对游戏市场火热 大厂纷纷入局

本报记者 李哲 北京报道	对游戏赛道。	《蛋仔派对》持续吸金,日活跃用户量甚至超过3000万。	对游戏在中国以前并未引起太大关注,因此可以被视为一个未开发的市场或蓝海。而休闲游戏往往具有持久的生命力,派对游戏作为垂直细分市场,正处于玩法开拓期。未来随着派对游戏的发展,或许会更多元,结合各种派对玩法	体验,逐步达成社交游戏的效果,甚至可以通过VR或AR技术,实现现实和虚拟世界的派对共振。
继网易的《蛋仔派对》之后,腾讯也推出新品,入局派对游戏赛道。	近日,腾讯旗下派对游戏《元梦之星》开启全平台预约。今年春节期间,网易依靠	游戏产业时评人张书乐向《中国经营报》记者表示,派		

派对游戏爆火

9月19日,腾讯旗下派对游戏《元梦之星》开启全平台预约,这款类似于任天堂旗下“明星大乱斗”系列的派对游戏产品最终来到玩家面前。

此前,在1月17日,国家新闻出版署发布的2023年第一批88个国产游戏版号中,《元梦之星》赫然在列。

事实上,派对游戏这类轻娱乐游戏产品正在国内掀起新的风潮。这种集合了多款经典IP的杂糅类轻娱乐游戏产品,此前在《明星大乱斗》《马里奥赛车》等游戏中便已经有所体现。而网络游戏的魅力则在于其强大的社交属性。

张书乐向记者表示,派对游戏在国外早已蔚然成风,其典型即育碧的“疯狂兔子”系列,十余年长盛不衰并年年出新,并替代了育碧的雷曼IP,成为育碧的主

打IP,足见此类游戏生命力强悍。

在国内,网易游戏旗下派对游戏《蛋仔派对》可谓风光无两。这款休闲手游于2022年5月上线。今年春节期间,《蛋仔派对》显现出增长势头,创造了网易日活跃用户数超3000万的历史纪录。2023年1—3月,iOS渠道下载测算榜TOP10中,《蛋仔派对》登顶。

根据伽马数据发布的《2023年1—3月游戏产业报告》,《蛋仔派对》一季度表现较佳,除其自身的休闲竞技属性与春节假期的较高适配性作用外,UGC生态的搭建也是助力其良好表现的重要因素之一。网易游戏针对《蛋仔派对》地图编辑器进行了多次迭代升级,并不断引入异业联动对象丰富内容创作素材,促进玩家创作的多元化发展。而多样化的二创内容又提升玩家活跃度,进而逐渐形成正向生态循环。

对于派对游戏的兴起,张书乐表示,此前国内游戏的类型较为单一,密集集中于玄幻题材或竞技游戏,在休闲类游戏上的拓展不够,形式也较为单一。《蛋仔派对》作为休闲游戏的一个类型,恰好迎合了玩家缺少新颖休闲游戏的心理需求。此外,从产业角度而言,国产游戏厂商跟风最新热门游戏类型的习惯,如此前跟风吃鸡、二次元一般,也促使了派对游戏的爆发增长。

如今,随着腾讯发布《元梦之星》参与到派对游戏竞争之中,让竞争进一步升级。张书乐向记者表示,以前派对游戏在国内并没太热,所以相当于是蓝海。同时,休闲游戏往往具有持久的生命力,派对游戏作为垂直细分市场,正处于玩法开拓期,只要有新颖的玩法出现,何时入局都不迟。

开在线上的“派对”

如今,元宇宙的全新游戏场景仍然处于萌芽期,派对游戏所具备的天然社交属性以及玩家的沉浸式游玩方式,为游戏厂商带来了新的想象空间。

记者注意到,在移动游戏发展的早期阶段,受限于硬件产品的性能以及玩法拓展性的制约,彼时的智能手机中流行诸如《水果忍者》《会说话的汤姆猫》等益智、休闲游戏产品。

“派对游戏的休闲娱乐性,是和VR现阶段的呈现能力比较契合的。”张书乐说道,“未来派对游戏的发展,或许会更多元,结合各种派对玩法体验,逐步达成社交游戏的效果,甚至可以通过VR或AR技术,实现现实和虚拟世界的派对共振。”

随着派对游戏同VR的联动,开在线上的“派对”或将成为现实。值得关注的是,网易在《蛋仔

派对》中采用的开放UGC(用户生成内容)编辑的游戏玩法,无形中加大了游戏玩家的参与度和可玩性。而这一特点也同样契合于元宇宙的开放世界设定。

而在VR硬件层面,硬件公司也在积极拓展硬件同游戏产品的联动。一家VR制造企业向记者表示,其向客户交付的VR产品绝大部分支持游戏场景使用,满足广大消费者的游戏体验。

另一方面,关于派对游戏的未成年人防沉迷话题也引发外界关注。

在派对游戏中,趣味的模式、简单的玩法,种种特点无一不在戳中低龄玩家的心,其主打弱竞技、强社交,容易在未成年人群体中掀起风潮。记者采访的多位派对游戏成年人玩家表示,其是通过家中的未成年人接触到这类游戏产品。

今年9月,上海市消费者权益保护委员会就因未成年人沉迷问

题,公开“点名”某派对游戏。彼时,涉事公司方面回应表示,孩子只有在用自己的姓名和身份证号(未成年)注册的情况下,才会触发防沉迷系统,在游戏时长、游戏登录时段、充值金额方面受到限制。并称“会采取对高度疑似未成年人的账号开启人脸识别等措施,对少数绕过防沉迷系统的违规行为进行严厉打击和围堵,切实保障未成年人健康游戏。”

张书乐向记者表示,只要是游戏,就必须严格遵守未成年人防沉迷的相关规定,并且针对此类游戏对未成年人吸引力较强的特征,针对性地进行登录实名、人脸识别和随机巡查,确保防沉迷效果。

业内人士指出,游戏公司作为平台方,有着做好监管的义务。同时,作为未成年人的监护方,家长同样需要在游戏游玩时间、注册账户等方面承担起监管责任。