



# Atualizações nos preços e pacotes dos planos do Unity

Por  Unity Technologies

12 de setembro de 2023 em Notícias | 9 mín. ler



Tópicos abordados

Company announcement

Editor


Unity Enterprise

Unity Plus

Unity Pro

Compartilhar



 Uma carta aberta para nossa comunidade



**Nota do editor (22 de setembro de 2023):** Atualizamos a política de taxas do Runtime com base em seu feedback. Leia sobre as mudanças na carta do Marc Whitten da Unity (acima) e visite as [Perguntas Frequentes](#) para mais detalhes. As informações deste blog estão desatualizadas, mas vão permanecer disponíveis para consulta.

**Nota do editor (17 de setembro de 2023):** Ouvimos vocês. Pedimos desculpas pela confusão e preocupação que a política de taxa de execução que anunciamos na terça-feira causou. Estamos ouvindo, conversando com nossos times internos, comunidade, clientes e parceiros, e faremos alterações na política. Compartilharemos uma atualização em alguns dias. Agradecemos pelo seu feedback relevante e honesto.

*Em vigor a partir de 01 de janeiro de 2024, apresentaremos uma nova Unity Runtime Fee baseada em instalações de jogos. Também adicionaremos um armazenamento de asset baseado em nuvem, ferramentas de DevOps do Unity e IA em tempo de execução sem custo extra para planos de assinatura do Unity em novembro deste ano.*

Como muitos de vocês sabem, a engine do Unity é, na verdade, composta por dois componentes de software substanciais – o Unity Editor e o Unity Runtime. O Unity Runtime é um código executado nos dispositivos dos jogadores e que faz com que os jogos Made with Unity funcionem em escala, com bilhões de downloads por mês.

Estamos apresentando uma Unity Runtime Fee baseada nas vezes em que um jogo elegível é baixado por um usuário. Escolhemos isso porque toda vez que um jogo é baixado, o Unity Runtime também é instalado. Também acreditamos que uma taxa inicial baseada em instalação permite que os criadores mantenham



ganhos financeiros contínuos a partir do engajamento de jogadores, ao contrário de um compartilhamento de receita.

## Limites para receita e instalações

Os jogos se qualificam para a Unity Runtime Fee depois que atendem a dois critérios: 1) o jogo ultrapassou um limite mínimo de receita nos últimos 12 meses, e 2) o jogo ultrapassou uma contagem mínima de instalações vitalícias.

Estabelecemos limites altos de receita e instalação de jogos para não impactar aqueles que ainda precisam encontrar escala, ou seja, eles não precisam pagar a taxa até terem atingido um sucesso significativo.

Apenas os jogos que atendem aos seguintes limites se qualificam para a Unity Runtime Fee:

- **Unity Personal e Unity Plus:** aqueles que lucraram US\$ 200.000,00 ou mais nos últimos 12 meses E têm pelo menos 200.000 instalações vitalícias de jogos.
- **Unity Pro e Unity Enterprise:** aqueles que lucraram US\$ 1.000.000,00 ou mais nos últimos 12 meses E têm pelo menos 1.000.000 instalações vitalícias de jogos.

## Flexibilidade e descontos para Unity Personal, Pro e Enterprise

Com esta nova política, a partir de 01 de janeiro de 2024, ofereceremos o Unity Personal a qualquer pessoa, independentemente da receita obtida, para fornecer mais flexibilidade no modo como os criadores gerenciam suas licenças. Depois que o jogo ultrapassar os limites de receita e instalações, o estúdio pagará uma pequena taxa fixa por cada instalação (veja a tabela abaixo).

Para se ajustarem à escala, os assinantes do Unity Pro e do Unity Enterprise serão elegíveis para descontos por volume que reduzem rapidamente o custo por



instalação da Unity Runtime Fee. Isso significa que, além de outros benefícios, o custo das licenças do Unity Pro e do Unity Enterprise pode ser compensado pelas economias à medida que o jogo evolui.

Por fim, estruturamos nossas taxas de modo que elas considerem a variabilidade da monetização do jogo entre regiões mais estabelecidas, como a América do Norte e a Europa, em comparação a regiões emergentes em jogos, como a Índia. Veja abaixo um detalhamento da estrutura de preços e descontos. Confira as [perguntas frequentes](#) para mais detalhes.



## Tabela da Taxa de Tempo de Execução do Unity

Verifique se a taxa de tempo de execução do Unity se aplica ao seu jogo e estime as possíveis taxas aplicáveis. A taxa é válida para novas instalações a partir de 1 de janeiro de 2024, faturada mensalmente.

### Passo 1: Verifique Sua Elegibilidade

O seu jogo deve atender aos limites de receita E instalação para que a taxa seja aplicada.

	<b>Unity Personal e Unity Plus</b>	<b>Unity Pro</b>	<b>Unity Enterprise</b>
<b>Limite de receita</b> (últimos 12 meses)	US\$ 200.000,00	US\$ 1.000.000,00	US\$ 1.000.000,00
<b>Limite de instalações</b> (ao longo da vida útil do jogo)	200.000	1.000.000	1.000.000

### Passo 2: Calcule a Taxa

Se o seu jogo atinge ambos os critérios (limites de receita e instalação), as taxas escalonadas serão aplicadas e cobradas uma vez por cada nova instalação.

	<b>Unity Personal e Unity Plus</b>	<b>Unity Pro</b>	<b>Unity Enterprise</b>
<b>Novas instalações por mês</b>	<b>Taxa padrão (se os critérios forem atingidos)</b>		
<b>1 a 100.000</b>	US\$ 0,20 por nova instalação	US\$ 0,15 por nova instalação	US\$ 0,125 por nova instalação
<b>100.001 a 500.000</b>		US\$ 0,075 por nova instalação	US\$ 0,06 por nova instalação
<b>500.001 a 1.000.000</b>		US\$ 0,03 por nova instalação	US\$ 0,02 por nova instalação

<b>Mais de 1.000.001</b>		US\$ 0,02 por nova instalação	US\$ 0,01 por nova instalação
<b>Novas instalações por mês</b>	<b>Taxa para mercados emergentes (se os critérios forem atingidos)</b>		
<b>Mais de 1</b>	US\$ 0,02 por nova instalação	US\$ 0,01 por nova instalação	US\$ 0,005 por nova instalação

## Redução de taxa para uso dos serviços Unity

Clientes elegíveis podem ter direito a créditos para à taxa de tempo de execução do Unity com base na adoção de serviços Unity que vão além do Editor, incluindo Unity Gaming Services ou a mediação do Unity LevelPlay para jogos em dispositivos móveis com suporte a anúncios. Este programa possibilita uma parceria mais profunda com a Unity para maximizar o sucesso ao longo de todo o ciclo de vida do jogo. Entre em contato com seu gerente de contas para saber mais.

## Novos serviços e novas ferramentas. Sem alterações nos preços das licenças.

Em novembro deste ano, atualizaremos alguns dos planos de assinatura do Unity para adicionar um valor extra. Novos recursos incluem melhor colaboração (DevOps do Unity), gerenciamento de assets baseado em nuvem (Unity Asset Manager), controles de acesso e função (Administração de equipe) e a capacidade de adicionar funcionalidade de IA em tempo de execução (Unity Sentis). Essas novidades em ferramentas e serviços virão sem aumento nos preços das licenças, pois continuamos a ajudar os criadores a se adaptarem à



crescente complexidade do desenvolvimento de jogos. Veja aqui um detalhamento:

- **Todos os planos Unity** terão o [Unity Sentis](#), que possibilita incorporar, em seu jogo ou aplicativo, um modelo de IA em execução no Unity Runtime sem a necessidade de pagar custos adicionais de computação em nuvem ou adicionar latência.
- **O Unity Personal** incluirá a camada gratuita do Unity Asset Manager (10 GB de armazenamento total), um máximo de 3 licenças do DevOps do Unity com 5 GB de armazenamento e 200 minutos de criação de build do Windows e funções básicas de administração de equipe.
- **O Unity Pro** incluirá o Unity Asset Manager (50 GB de armazenamento por licença, agrupados para uma equipe compartilhar) juntamente com um número igual de licenças do DevOps do Unity com 5 GB de armazenamento e 200 minutos de criação de build do Windows. Ferramentas de administração de equipe para gerenciar acesso também serão incluídas.
- **O Unity Enterprise** incluirá o Unity Asset Manager (120 GB de armazenamento por licença, agrupados para uma equipe compartilhar) juntamente com um número igual de licenças do DevOps do Unity com 5 GB de armazenamento e 200 minutos de criação de build do Windows. As ferramentas de administração de equipe, incluindo funções personalizadas e SSO, fornecem um grau maior de controle.

Por fim, o Unity Plus está sendo descontinuado para novos assinantes a partir de hoje, 12 de setembro de 2023, para simplificar o número de planos que oferecemos. Os assinantes existentes não precisam fazer nada imediatamente. Eles receberão um e-mail em meados de outubro com uma oferta para mudar para o Unity Pro pagando o preço atual do Unity Plus por um ano.

Para obter mais informações, consulte as [perguntas frequentes detalhadas](#), [entre em contato com o suporte do Unity](#), fale conosco nos [fóruns da Unity](#) ou contate seu gerente de conta. Agradecemos a você por criar com o Unity.

Por  Unity Technologies

12 de setembro de 2023 em Notícias | 9 mín. ler [in](#) [twitter](#) [f](#) [envelope](#)

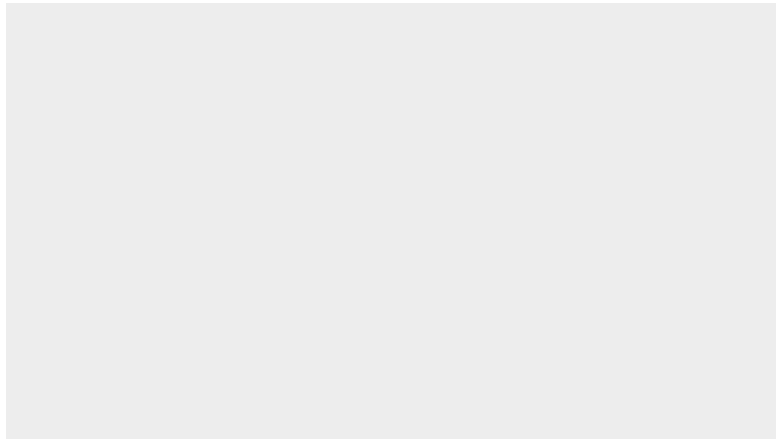
Tópicos abordados



# Participe da discussão nos nossos fóruns

---

## Publicações relacionadas



### Where might AI take gamedev next?

Por

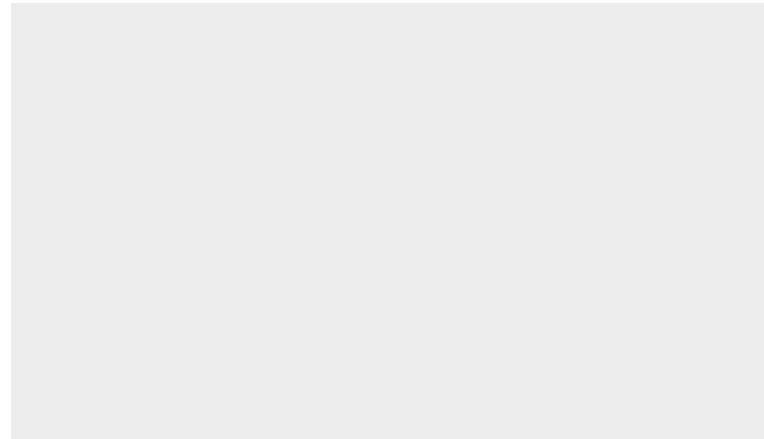


Luc Barthelet

AI brings the promise of making real-time creation accessible to more people, and simplifying some development tasks to let you focus on being creative while helping you to achieve more with less.

em Jogos | 8 mín. ler

---



### Unity 2023.3 coming April 2024 with updates for graphics and performance

Por



Ralph Hauwert

Find out how Unity is changing its engine development methodologies to provide you with the most stable builds.

em Engine & platform | 9 mín. ler

---





## Navegação

[Notícias](#) [Engine & platform](#) [Jogos](#) [Industry](#) [DevBlog](#)

## Idioma

[Inglês](#) [中文](#) [Deutsch](#) [Español](#) [日本語](#) [Русский](#) [Français](#) [한국어](#) [Português](#)

## Mais

[Listas de leitura](#) [Feeds RSS](#)

## Social



---

## Comprar

[Produtos](#) [Assinatura](#) [Asset Store](#) [Revendedores](#)

## Aprendizagem

[Estudantes](#) [Educadores](#) [Certificação](#) [Aprender](#) [Centro de Excelência](#)

## Fazer download

[Obter o Unity](#) [Arquivo de download](#) [Programa beta](#)

## Unity Labs


[Labs](#) [Publicações](#)

## Recursos

[Plataforma de aprendizado](#) [Comunidade](#) [Documentação](#) [Equipe QA da Unity](#) [Perguntas frequentes \(FAQ\)](#)  
[Status dos serviços](#) [Estudos de caso](#) [Made with Unity](#)

## Unity

[Nossa empresa](#) [Marca](#) [Boletim informativo](#) [Blog](#) [Eventos](#) [Carreiras](#) [Ajuda](#) [Imprensa](#) [Parceiros](#) [Investidor](#)



[Afiliados](#) [Segurança](#) [Social Impact](#) [Inclusion & Diversity](#)

Direitos Autorais © 2023 Unity Technologies

[Informações legais](#) [Política de Privacidade](#) [Cookies](#)

[Não venda minhas informações pessoais](#) [Your Privacy Choices \(Cookie Settings\)](#)

“Unity”, logotipos Unity e outras marcas comerciais de Unity são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Unity Technologies ou de suas afiliadas ([mais informações aqui](#)). Outros nomes e marcas são marcas comerciais de seus respectivos detentores.

