

Unity ブログ



Unity のプランの価格設定と パッケージの更新

著
者：  Unity
Technologies

2023年9月12日 カテゴリ： ニュース |
9 分 で読めます



取り上げているトピック

Company announcement

エディター

Unity Enterprise

Unity Plus

Unity Pro

シェア



コミュニティへのご報告



編集者注 (2023 年 9 月 22 日) : 皆様からのご意見に耳を傾け、Runtime Fee のポリシーを更新いたしました。上のリンクをクリックしていただき、Unity の Marc Whitten からのご報告をどうぞご覧ください。また、更新後のポリシーの詳細につきましては [FAQ](#) をご参照いただければと思います。このブログの情報は古くなっておりますが、皆様にご参照できるように掲載したままとさせていただきます。

編集者注 (2023 年 9 月 17 日) : 私たちは皆様の声を聞いています。火曜日に発表した Runtime Fee ポリシーについて、皆様に混乱を招き、ご心配をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。私たちはチームメンバーならびにコミュニティ、お客様、パートナーの声に真摯に向き合い、ポリシーの変更に取り組んでまいります。最新の情報は数日中にお伝えする予定です。皆様からの率直で厳しいご意見、心から感謝いたします。

2024 年 1 月 1 日より、ゲームのインストール数を基準とする **Unity Runtime Fee** を導入します。また、今年の 11 月にクラウドベースのアセットストレージ **Unity DevOps** ツール、ランタイム時の **AI** 機能が追加料金なしで **Unity** のサブスクリプションプランに新しく含まれます。

Unity エンジンには Unity エディターと Unity ランタイムという 2 つの重要なソフトウェアコンポーネントで構成されています。Unity ランタイムとは、毎月何十億回もダウンロードされ、プレイヤーのデバイス上で実行される、Unity で制作されたゲームを大規模に動かすためのコードのことを指します。

このたび、対象のゲームがエンドユーザーによってダウンロードされる回数を基準とした、Unity Runtime Fee を導入します。この背景として、ゲームがダウンロードされる毎に、Unity ランタイムもインストールされるためです。これは収益分配とは異なり、初期インストールをベースとした料金は、プレイヤーのエンゲージメントによる継続的な経済的利益をクリエイターは得ることができると私達は考えます。



収益とインストール数のしきい値

Unity Runtime Fee は、2 つの条件が当てはまるゲームが対象となります。1) ゲームの過去 12 ヶ月の収益が最小しきい値を超えており、かつ 2) 累計インストール数が最小しきい値を超えている場合。また、規模が拡大していない企業様への影響を避けるため、収益とゲーム・インストールのしきい値を高めに設定しています。これによりお客様は大きな成功を収めるまで料金の支払いは発生しません。

以下のしきい値を超えるゲームのみが Unity Runtime Fee の対象となります。

- **Unity Personal** または **Unity Plus** を使用している場合：過去 12 か月の収益が 20 万米ドル以上で、かつ、サービス継続期間中のインストール数が 20 万回以上。
- **Unity Pro** または **Unity Enterprise** を使用している場合：過去 12 か月の収益が 100 万米ドル以上で、かつ、サービス継続期間中のインストール数が 100 万回以上。

Unity Personal、Pro、Enterprise に備わった柔軟性と同ユーザーを対象とした割引

2024 年 1 月 1 日より、新しいポリシーの適用に伴い、クリエイターがより柔軟にライセンスを管理できるよう、収益を問わず、どなたでも Unity Personal をご利用できるように設定いたします。スタジオが制作したゲームが収益とインストール数のしきい値を超えた場合は、各インストールにつき少額の定額料金の支払いが発生します（以下の表を参照）。

Unity Pro と Unity Enterprise をご契約中のお客様は、規模の拡大に合わせてボリュームディスカウントが適用されるようになり、Unity Runtime Fee のインストール費用が大幅に減額されます。これはさまざまな特典があるというだけでなく、ゲームの成長につれ、Unity Pro と Unity Enterprise のライセンスの利用料金負担の相殺に繋がります。



最後に、ゲーム収益化の観点から北米やヨーロッパなどのゲーム収益化が確立された地域と、インドなどのゲーム新興国の間にはばらつきがあるため、それを考慮した料金体系を構築しました。料金と割引の内訳は以下のとおりです。詳しくは、[FAQ](#) を参照してください。



Unity Runtime Fee に関するスケジュール

：お客様のゲームが Unity Runtime Fee の対象であるかの確認と、支払い金額の算出を行っていただけます。新規インストール数を基準とする支払いは 2024 年 1 月 1 日より、月額で発生します。

ステップ 1：ゲームが対象であるかご確認ください。
お客様のゲームが収益とインストール数、両方のしきい値を満たした場合、支払いが発生します。

	Unity Personal および Unity Plus	Unity Pro	Unity Enterprise
収益しきい値 (過去 12 か月)	20 万米ドル	100 万米ドル	100 万米ドル
インストール 数しきい値 (サービス継続期間中)	200,000	1,000,000	1,000,000

ステップ 2：支払い料金を算出。
お客様のゲームが両方のしきい値を満たした場合、段階料金が適用され、新規インストールごとに料金が発生します。

	Unity Personal および Unity Plus	Unity Pro	Unity Enterprise
月ごとの新規 インストール 数	標準価格（しきい値に達している場合）		
1 ～ 100,000	インストール単価： 0.20 米ドル	インストール単価：0.15 米ドル	インストール単価： 0.125 米ドル
100,001 ～ 500,000		インストール単価： 0.075 米ドル	インストール単価： 0.06 米ドル
500,001 ～ 1,000,000		インストール単価： 0.03 米ドル	インストール単価： 0.02 米ドル
1,000,001 以		インストール単価：	インストール単価：



上		0.02 米ドル	0.01 米ドル
月ごとの新規インストール数	新興市場向け価格（しきい値に達している場合）		
1 以上	インストール単価： 0.02 米ドル	インストール単価：0.01 米ドル	インストール単価： 0.005 米ドル

Unity サービスの利用料金相殺

対象のお客様には、モバイル広告に対応したゲーム向けの Unity Gaming Services や Unity LevelPlay メディエーションなど、エディター以外の Unity サービスの採用状況に基づいて Unity Runtime Fee に対してクレジットをご利用いただける場合があります。このプログラムは、Unity とのパートナーシップを深め、ゲームのライフサイクル全体にわたって成功を収められるようにします。詳細については、担当のアカウントマネージャーにお問い合わせください。

新しいサービスおよびツール群を追加料金なしで使用可能に

今年 11 月に、一部の Unity サブスクリプションプランを更新し、これらのプランをさらに価値あるものにします。新機能として、コラボレーションの促進（Unity DevOps）、クラウドベースのアセット管理（Unity Asset Manager）、ロールとアクセス制御（Team Administration）、ランタイム時の AI 機能の追加（Unity Sentis）などが挙げられます。これら新しいツール群とサービスは、ますます複雑になるゲーム開発に携わるクリエイターをこれからも支援する目的で、シート価格を増額することなくご提供いたします。内訳はこちらです。

- **Unity のすべてのプランで [Unity Sentis](#) を利用できるようになります。** Unity Sentis を使用すると、ゲームやアプリケーション内の Unity ランタイムで稼働する AI モデルを組み込むことがで



きます。クラウドコンピューティングに追加のコストの支払いが必要になることや、遅延が発生することはありません。

- **Unity Personal** に Unity Asset Manager の無料枠（合計 10GB のストレージ）、最大で 3 シートの Unity DevOps（5GB のストレージと 200 分の Windows ビルド時間）、Team Administration の基本ロールが含まれるようになります。
- **Unity Pro** に Unity Asset Manager（1 シートにつき 50GB のストレージ、チームでの共有のためにプールされる）に加え、同数の Unity DevOps のシート（5GB のストレージと 200 分の Windows ビルド時間）が含まれるようになります。また、アクセス管理用の Team Administration のツールも含まれるようになります。
- **Unity Enterprise** に Unity Asset Manager（1 シートにつき 120GB のストレージ、チームで共有のストレージプールとして利用可能）に加え、同数の Unity DevOps のシート（5GB のストレージと 200 分の Windows ビルド時間が付属）が含まれるようになります。Team Administration のツール群（カスタムロールや SSO などを含む）を使用することで、より高いレベルで管理できます。

最後に、Unity が提供するプランのラインナップをシンプルにする目的で、本日 2023 年 9 月 12 日より、Unity Plus のサブスクリプションの新規ご契約の受付を停止させていただきます。現在ご契約中のお客様は、即時対応の必要はありません。10 月中旬に Unity Pro へのアップグレードを案内する E メールが届き、現在の Unity Plus の料金で Unity Pro を 1 年間利用できます。

さらに情報が必要な方は、[詳細版の FAQ](#) のご確認・[Unity サポートへのお問い合わせ](#)・[Unity フォーラム](#)への投稿・または担当のアカウントマネージャーへのお問い合わせより詳細をご確認ください。これからも Unity で制作をお楽しみください。

著者：  Unity Technologies

2023年9月12日 カテゴリ： ニュース | 9 分 で読めます



取り上げているトピック

Company announcement

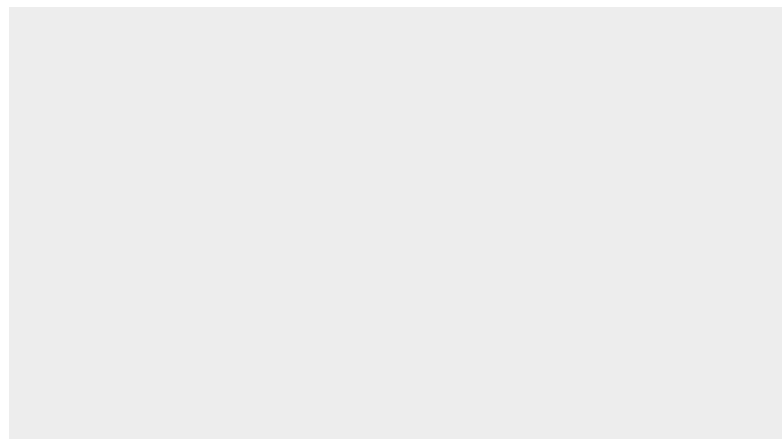
エディター

Unity Enterprise

Unity Plus

Unity Pro

フォーラムでディスカッションに参加する

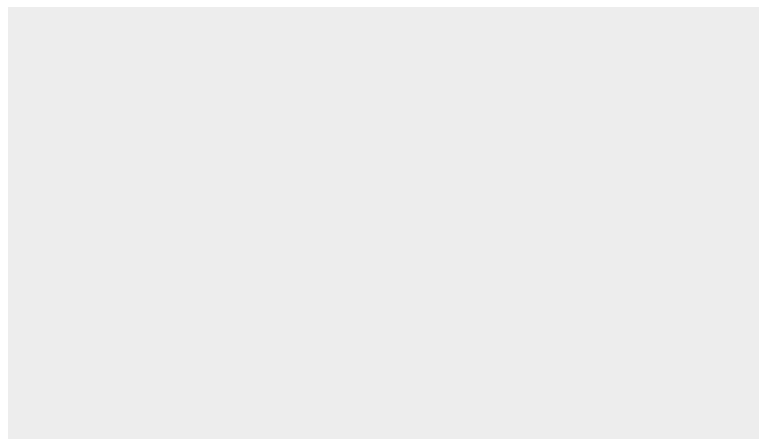


Where might AI take gamedev next?

著者：  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.

カテゴリ： ゲーム | 8 分 で読めます



グラフィックスとパフォーマンスのアップデートを盛り込んだ Unity 2023.3 が 2024 年 4 月に公開されます

著者：  Ralph Hauwert

最も安定したビルドを提供するために、Unity がどのようにエンジン開発の方法論を変えようとしているかをご覧ください。

カテゴリ： Engine & platform | 9 分 で読めます



[ニュース](#) [Engine & platform](#) [ゲーム](#) [Industry](#) [DevBlog](#)

言語

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

もっと読む

[リーディングリスト](#) [RSS フィード](#)

ソーシャルメディア



購入

[製品](#) [サブスクリプション](#) [アセットストア](#) [販売代理店](#)

教育機関

[学生](#) [教育機関](#) [認定資格](#) [学ぶ](#) [センターオブエクセレンス](#)

ダウンロード

[Unity を入手](#) [アーカイブをダウンロード](#) [ベータプログラム](#)

Unity Labs

[Labs](#) [研究論文](#)

詳細

[Learn](#) [プラットフォーム](#) [コミュニティ](#) [ドキュメント](#) [Unity QA](#) [よくある質問](#) [サービスのステータス](#)
[ケーススタディ](#) [Made with Unity](#)

Unity

[当社について](#) [ブランド](#) [ニュースレター](#) [ブログ](#) [イベント](#) [キャリア](#) [ヘルプ](#) [プレス](#) [パートナー](#) [投資家](#) [関連企業](#)
[セキュリティ](#) [Social Impact](#) [Inclusion & Diversity](#)

Copyright © 2023 Unity Technologies

[法務](#) [プライバシーポリシーを読んで理解しました](#) [クッキーについて](#)
[私の個人情報を販売しないでください](#) [Your Privacy Choices \(Cookie Settings\)](#)

「Unity」の名称、Unity のロゴ、およびその他の Unity の商標は、米国およびその他の国における Unity Technologies またはその関係会社の商標または登録商標です（詳しくはこちら）。その他の名称またはブランドは該当する所有者の商標です。



