

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Das Leben ist bunt und schreibt die spannendsten Geschichten.  
Diese Geschichten haben ein Zuhause.  
TLC, dein Fernsehsender für Vielfalt.  
Kostenlos und freiempfangbar im Free TV.  
In US-amerikanischen Dating-Serien.  
Wie etwa Dating ohne Grenzen auswandern für die Liebe.  
Begleiten wir Menschen, die bereit sind,  
ihre Heimat für die Liebe zu verlassen.  
Ist dir zu seicht?  
Kein Problem.  
Spannende Mystery und True Crime-Formate bieten dir den Thrill, den du suchst.  
Und wem das nicht reicht?  
Der wird spätestens bei Dr. Pimpelpopper  
oder einer der anderen berührenden Medical-Serien schwach.  
Denn TLC versteht, wie du dich fühlst.  
Also, jetzt Sendersuchlauf starten und eintauchen.  
TLC, we feel you.  
Hallo und herzlich willkommen zu einer kleinen Krisensitzung hier bei Games to Talk.  
Vielleicht habt ihr es ja schon mitbekommen,  
dass das Thema Unity gerade irgendwie in aller Munde ist  
und heiße Diskussionen, aber vor allem auch viel Verwirrung,  
um eine sehr große Änderung  
für eine der beliebtesten Spiele-Engines entsponnen sind.  
Denn kurz gesagt, künftig soll jedes Mal,  
wenn irgendjemand da draußen ein Unity-Spiel installiert,  
also auch solche, die vor vielen Jahren entwickelt wurden  
oder jetzt gerade entwickelt werden,  
von den Entwicklern eine kleine Summe an Unity gezahlt werden.  
Und deswegen wollte ich mich einfach mal mit euch da draußen zusammensetzen,  
um diesem Thema den nötigen Raum zu geben  
und das Ganze nicht nur verständlich zu sortieren,  
sondern auch mal über die Konsequenzen zu sprechen,  
die das für Entwicklerinnen und Entwickler haben wird  
und vielleicht auch die Konsequenzen,  
die das für euch Spieler da draußen haben wird.  
Und so habe ich mir dafür zwei Menschen eingeladen,  
die das direkt betrifft, nämlich zwei Entwickler,  
die seit vielen, vielen Jahren mit Unity arbeiten.  
Zum einen darf ich begrüßen,  
Jan Theisen, Gründer und Creative Director bei King Art Games.  
Hallo, schön, dass du da bist.  
Hallo.  
Außerdem darf ich ganz herzlich willkommen heißen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

den Jörg Friedrich, Gründer und Game Director bei Paint Bucket Games.

Schön, dass du hier bist.

Hallo, vielen Dank für die Einladung.

Sehr schön, dass ihr spontan vorbeigekommen seid für diese Krisensetzung.

Jan, du hast ja bei King Art Games unter anderem Spiele wie Die Zwerge oder Iron Harvest entwickelt.

Und Jörg von Paint Bucket Games

stammt natürlich through the darkest of times,

was ein wundervolles Spiel ist,

das ist schwer auszusprechen in Podcasts.

Und ihr arbeitet gerade auch noch an The Darkest Files.

Und all diese Spiele sind in Unity entstanden.

Und vielleicht noch weitere Beispiele,

um für euch da draußen mal Kontext zu geben,

was für Spiele noch in Unity so entstanden sind.

Das wären zum Beispiel so was wie Hollow Knight,

Rimworld, Subnautica, City Skylines auch in Unity entstanden,

Hearthstone, Pillars of Eternity, Desperados 3 und so weiter und so fort.

Also es betrifft eine Menge Spiele,

natürlich auch viele, viele Indie Spiele.

Und das klingt jetzt vielleicht erstmal ein bisschen abstrakt,

wenn ich sage, die sind entstanden in Unity.

Also bevor wir tief einsteigen,

könnt ihr vielleicht gerne mal kurz zusammenfassen,

was das überhaupt bedeutet für Leute,

die noch keine Berührungspunkte mit Spiele-Engines hatten.

Also was ist seine Spiele-Engine und wofür benutzt ihr die als Entwickler?

Ja, also eine Spiele-Engine ist im Prinzip die Technologie,

die dem Spiel sozusagen zugrunde liegt.

Weil wenn man ein Spiel entwickelt,

man kann ja nicht bei Adam und Eve anfangen.

Man muss ja irgendwie sagen,

ich will keine Ahnung, ein Text auf dem Bildschirm haben.

Und jetzt will man nicht anfangen, überhaupt den Computer beizubringen,

wie kann man ein Text auf dem Bildschirm schreiben.

Oder ich will ein 3D-Objekt haben,

ich will mit einer Maus- und Tastatur spielen können.

Und diese sozusagen Low-Level-Aufgaben nimmt dann erstmal dann eine Engine ab.

Und dann kann der Engine alles möglich noch oben draufpacken.

Dann kann der Engine sagen, hey, ich habe auch hier keine Ahnung,

ein cooles Soundsystem oder ein Animationssystem.

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Oder ich habe hier, ihr könnt Effekte mit mir machen, was auch immer.  
Und die großen modernen Engines von heute sind halt im Prinzip so komplett Pakete.  
Da ist eigentlich fast alles drin, was man braucht,  
um irgendwie ein Spiel zu entwickeln.  
Das heißt, alles, was wir sozusagen im täglichen Arbeit benötigen,  
zumindest ist die Tools dafür, bietet die Engine sozusagen an.  
Und dann müssen wir natürlich jetzt anfangen  
und auf dieser Basis sozusagen die Spiele entwickeln.  
Das heißt, die eigentliche Spiellogik, also wie spielt sich das Spiel?  
Und keine Ahnung, die Wegfindungen im RTS, wie Aronavis oder sowas.  
Das ist dann was, was wir entwickeln,  
weil das sich nicht für Unity lohnt,  
irgendwie eine RTS-Wegfindung in der Engine zu haben.  
Aber sozusagen, wir müssen uns nur noch um einen Bruchteil der eigentlichen Arbeit gewonnen.  
Und wie sahen die Konditionen von Unity in den vergangenen Jahren aus  
vor der großen Änderung jetzt?  
Die Konditionen sind halt eigentlich immer,  
ich finde, relativ Entwickler freundlich gewesen,  
weil Unity ja so lange Zeit ein bisschen der,  
ich sag mal so, die Guten waren, so ein bisschen die Underdogs waren,  
die halt irgendwie gesagt haben, hey, wir versuchen irgendwie  
Spieleentwicklung für alle erschwinglich zu machen.  
Wir versuchen irgendwie, keine hohe Einstiegshürde zu haben.  
Vor 15 Jahren, 20 Jahren hat halt so eine Engine  
schnell mal keine Ahnung, eine halbe Million Euro oder sowas gekostet,  
um überhaupt anfangen zu können, was natürlich dann für alle Indienwickler  
komplett außer Frage ist.  
Und Unity hat gesagt, nee, ihr kriegt uns umsonst oder sehr günstig.  
Und wir machen halt ein Modell, wo ihr, ich sag mal,  
gut planen können und wo ihr halt, ich sag mal,  
wenn ihr nur ein bisschen rumprobieren wollt oder wenn ihr Studenten seid  
oder wenn ihr kleiner Indienwickler seid, halt auch einfach gar nichts zahlen müsst.  
Das war lange so der Unity Way.  
Also das Modell vorher waren eine Platzmiete.  
Also es ist ja immer noch.  
Also du bezahlst pro Platz.  
Also du kannst es entweder umsonst haben, aber ab dem Moment,  
wo du eigentlich professionell damit arbeiten willst,  
da sind ein paar Features dabei, die du sonst nicht kriegst  
und ab einem gewissen Umsatz bist du glaube ich auch verpflichtet,  
was zu bezahlen.  
Sollst du halt eine Lizenz pro Platz,  
wo du die Produzenten im Platz erwerben

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

und die kosteten Fixenbetrag im Monat oder im Jahr?  
Ich kann auch bestätigen, ich habe ja bevor ich zu Games Day gekommen bin, auch Game Design studiert und sehr viel mit Unity gearbeitet.  
Und ich glaube, die wenigsten Leute entscheiden sich für Unity, weil es irgendwie so wahnsinnig toll zu bedienen ist oder toll aussieht, sondern es ist eben kostengünstig und hat sich ja immer so ein bisschen als Friendly Neighborhood Engine hier so als irgendwie die freundliche Engine von Leben an, die eben günstig ist für auch Indie-Entwickler und Studenten, wie ihr schon richtig sagt.  
Es ist vor allem eine gute Einstiegs-Engine.  
Das war einfach so ein Ding.  
Unity hat auch auf jeden Fall stärken, muss man sagen.  
Die haben halt einige Dinge, ich sage es mal, erfunden oder so in die Branche gebracht, die jetzt andere nachmachen, inklusive Anwählen und so weiter.  
Allerdings immer alles sehr aus Entwicklersicht.  
Die haben halt eben wirklich gesagt, okay, wir wollen die Tools entwickeln, die ihr braucht, um in Gespiele machen zu können.  
Natürlich hat das nicht immer geklappt und da war noch mal ein paar Sätze in der Entscheidung dabei.  
Aber ich sage mal so traditionell war es halt eben eher so, das Gefühl von Unity ist mehr auf der Entwicklerseite und die versuchen halt wirklich, viele Entwickler an Bord zu kriegen und helfen der Branche damit so ein bisschen.  
Das hat sich jetzt leider auch in den letzten Jahren geändert.  
Vor allem gab es ja jetzt die drastische Änderung, die die Diskussion eben nochmal angeheizt hat, die zunächst mal sehr unklar formuliert war und auch zum Zeitpunkt dieser Aufnahme immer noch recht unklar ist.  
Es wurden mittlerweile, es hat ein bisschen mehr Form angenommen, weil noch ein paar Aussagen dazugekommen sind.  
Gleichzeitig kam aber auch mehr Verwirrung dazu.  
Also fast gerne mal zusammen, was jetzt diese neuen Konditionen sind, die aus heiterem Himmel angekündigt wurden.  
Ja, also Unity möchte für alle Spiele, die mit Unity entwickelt wurden oder entwickelt werden und ab dem 1. Januar 24 verkauft werden, eine Installationsgebühr erheben, sofern mit diesem Spiel ein bestimmter Umsatz erzielt wurde und eine bestimmte Menge an Installationen vorgenommen wurden.  
Also das ist je nach Lizenz.  
Entweder sind es mindestens 200.000 Installationen

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

insgesamt in Lifetime, die das Spiel mal installiert wurde und 200.000 Euro Umsatz, die mit dem Spiel in den letzten 12 Monaten erzielt wurden. Ich glaube, eine Million Umsatz. Das sind zwei Bedingungen. Für die Plus-Lizenz sind es 200.000 und 200.000. Und für APRO sind es 1.000.000 und 1.000.000. Genau, also es ist nicht wenig, aber es ist auf jeden Fall auch nicht die Welt, vor allem für Leute, die kleine Lizenz nutzen und mittelgroße Indie-Entwickler sind. Die werden diesen Threshold leicht überschreiten und ab dann wird es eben spannend. Und das Ganze gilt ja, wie gesagt, nicht nur für zukünftige Spiele, sodass sich jetzt Entwicklerinnen und Entwickler entscheiden könnten, zu sagen, hey, wir machen vielleicht unser nächstes Projekt nicht mehr in Unity, weil diese Kondition für uns nicht passt oder weil wir das nicht mehr benutzen können und wollen, sondern das gilt eben auch für alle Spiele, die aktuell in Entwicklung sind mit Unity, wo man jetzt eben nicht mehr wechseln kann oder die jemals in Unity entwickelt wurden und weiterhin vertrieben werden. Und das ist ja so ein bisschen Teil des großen Problems. Ich glaube, was auch noch viel kritisiert wird, da könnt ihr mir jetzt mehr zu erzählen, ist die Kommunikation, die da stattgefunden hat, nämlich sehr wenig. Also wie habt ihr das denn erfahren? Habt ihr eine Nachricht von Unity bekommen oder habt ihr es genauso wie die breite Masse auch über den Blockeintrag plötzlich erfahren? Also ich habe es über den Blockeintrag erfahren, ich glaube auch nicht, dass wir offiziell was bekommen haben und auf jeden Fall wurden wir nicht gefragt. Ich glaube, das ist auch so ein bisschen das größere Problem dabei, weil einerseits es sind keine gigantischen Beträge, aber andererseits kommt schon was zusammen. Also wir haben das für uns mal ausgerechnet, das hätte uns in den letzten Jahren 100.000 Euro gekostet, die dann halt natürlich fehlen und die auch nicht eingeplant waren, dass sie fehlen. Also das ist halt auch einfach da ein Problem. Aber für mich das größere Problem ist halt eben wirklich

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

dieser Vertrauensverlust bzw. allgemein,  
wie Unity sich in den letzten Jahren als Unternehmen gibt.  
Weil wer sagt denn, dass das nicht verdoppelt wird  
nächstes Jahr?

Oder wer sagt denn nicht, dass die Sachen, wo sie jetzt zurück rudern?

Ja, nein, natürlich gilt das nicht für Demos und Hommichtod.

Nächstes Jahr doch wieder gilt,  
weil die scheinen sich einfach irgendwas auszudenken  
und das durchzudrücken.

Und das ist halt eigentlich keine Basis.

Weil man hat gesagt, wie sollen wir vernünftig planen,  
wenn wir nicht wissen, was Unity uns in drei Jahren kostet,  
wenn ein Spiel rauskommt.

Das ist halt halt Unfug.

Genau.

Wir haben ja Unity unter anderem deswegen genommen,  
weil wir gesagt haben, da können wir sehr gut die Kosten planen  
und wir wissen halt einfach, was wir Publisher sagen müssen,  
was wir für die Engine bezahlen.

Und da steht drin im Vertrag und gut ist.

Und jetzt kommt halt auf einmal, oh by the way,  
das sind doch noch ein paar 100.000 Euro mehr Kosten gerade  
aufgelaufen.

Wer soll das bezahlen?

Ich meine, da müssen wir sowieso jetzt erstmal in unsere Verträge gucken.

Was steht überhaupt drin, wer solche Kosten tragen muss?

Weil die Kosten gab es nicht vor zwei Tagen.

Und das ist halt einfach ein weirdes Gebahn, finde ich.

Ja, das ist genau das Stichwort.

Das Stichwort ist die Planbarkeit.

Also du kannst, man kann irgendwo sagen,  
okay, das ist das, was Unity möchte.

Sie möchten in Zukunft auf diese Art und Weise Geld verdienen.

Das ist ja irgendwie ihr Recht.

Und dann habe ich normalerweise eben das Recht,  
als Kunde zu entscheiden, mache ich das oder mache ich das nicht.

Aber wenn ich, ich habe, wir haben es vor drei Jahren released.

Und sie kommen jetzt um die Ecke.

Wir haben damit damals natürlich nicht damit gerechnet,  
dass solche Kosten irgendwie anfallen könnten.

Und das ist, das ist einfach ein Riesenproblem so.

Das ist, weil genau wie Jan sagt,

wer sagt mir, dass sie das nicht morgen ändern,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

dass sie morgen nochmal mehr Geld wollen.  
Das bringt halt eine Riesenunsicherheit rein  
für alle, die mit Unity arbeiten,  
in einen Markt, der sowieso schon verunsichert ist.

Ja.

Und das ist halt eben auch, man glaubt, die das nicht mehr.  
Weil sie letztes Jahr, als es ähnlich,  
oder wo es auch irgendwelche Änderungen gab,  
also ja, zukünftig werden wir das offener kommunizieren.

Ja, scheiß da drauf.

Und jetzt sagen sie wieder, ja, ja, nein, natürlich bleibt das so.  
Und das ändert sich nicht.

Und zukünftig werden wir halt die Klappe.

Du hast ein paar mal so oft die Unwahrheit gesagt,  
jetzt glauben wir euch nicht mehr.

Und das ist halt eigentlich keine gute Basis,  
wo du halt irgendwie mit anderen Unternehmen zusammenarbeiten willst.

Und was noch dazu kommt, das ist so für mich auch der,  
so das größere Thema oder das größere Bild,  
ist halt, dass Unity sich in den letzten Jahren immer mehr  
davon verabschiedet hat, Dinge zu tun,  
die Entwickler gerne hätten und immer mehr angefangen hat.

Irgendwie einen Kram zu machen,  
den Entwickler entweder völlig egal ist  
oder den Entwickler aktiv misst finden.

Weil es halt aber gut für den Aktienkurs ist,  
gut für was so ich was ist.

Wenn die halt irgendwelche, keine Ahnung, Spam-Anbieter  
und Ad-Netzwerke sich einkaufen  
oder irgendwelche Services, die anbieten wollen,  
die keinen Schwein haben will und so weiter und so fort,  
dann sieht das halt alles stark danach aus.

Okay, wir als Entwickler stehen nicht mehr im Mittelpunkt,  
sondern es stehen jetzt halt auf einmal,  
ich sag mal, irgendwelche Quartalzahlen im Mittelpunkt  
oder irgendwelche Aktienbullshit.

Und dann zu sagen, ja, wir brauchen ja aber ja mehr Kohle,  
um unsere Engine zu finanzieren.

Dann sag ich ja, gut, aber in den letzten Jahren  
habt ihr nicht eure Engine finanziert,  
ihr habt vier Milliarden einen Shot eingekauft.

Und das ist das, was wir damit finanzieren.

Und das ist halt so ein bisschen mein Punkt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Ich hätte halt überhaupt kein Problem damit,  
ehrlich gesagt, mehr für Unity zu bezahlen.  
Wenn Unity sagen würde, hey, pass auf,  
wir wollen nicht weitergehen, wir wollen mehr machen,  
wir wollen die Entwicklung beschleunigen, was auch immer.  
Wir brauchen ein neues Modell.  
So und so sieht das Modell aus, das Geld fließt da und dahin  
und wer ist dabei? Wer ist sofort dabei?  
Das Problem ist, wie gesagt, es ist halt,  
Unity hat in letzter Zeit gefühlt relativ wenig  
für den Entwickler getan, relativ viel weirden Kram gemacht.  
Jetzt wollen sie mehr Geld haben  
und versuchen, das so komisch hinten rum,  
ohne Kommunikation von den Entwicklern zu bekommen.  
Und ich frage mich halt, warum soll ich das noch unterstützen?  
Unity ist keine coole Company mehr,  
die ich gerne unterstütze.  
Unity ist mittlerweile eine Arschloch-Company.  
Ja, es existiert im Moment halt eine sehr verständliche,  
sehr große Frustration aufgrund von eben keiner Kommunikation,  
von sehr viel hinten rum, von sehr viel Verwirrung auch, nach wie vor.  
Also ich glaube, man merkt einfach anhand der vielen Fragen,  
die sofort aufgekommen sind  
und die Unity nicht vernünftig beantworten konnte,  
dass sie selbst sich über gewisse Fragen gar keine Gedanken  
im Voraus gemacht haben.  
Weil ich kann ja gerne mal die Fragen durchgehen,  
die direkt so aufgekommen sind.  
Eine Frage war zum Beispiel, ob Demos davon auch betroffen sind  
von diesen einzelnen Installationen  
und ob Demos dann zum finanziellen Risiko werden,  
weil man für Demos nichts bekommt,  
aber eben bezahlen muss am Ende.  
Da wurde ja mittlerweile was anderes zugesagt.  
Er hat sich ja der Unity-Präsident Mark Whitten jetzt zugeäußert,  
hat gesagt, nee, anscheinend sind Demos nicht davon betroffen,  
sondern haben auch erst auf Rückfrage.  
Was immer noch nicht ganz klar ist,  
ist, wie das mit Spielen ohne Kopierschutz ist,  
also wie da die Installationen überhaupt gezielt werden.  
Da gibt es, glaube ich, soweit ich weiß,  
zum Zeitpunkt dieser Aufnahme auch noch keine neuen Infos.  
Und es wirft eben auch noch die Frage auf,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

wie das überhaupt mit DSGVO, mit Datenschutz ist.  
Wenn das tatsächlich überprüft wird,  
wie oft oder wo oder wann ein Spiel installiert wird,  
dann findet diese Überprüfung ja beim Spieler statt  
und keiner weiß, ob das überhaupt DSGVO-konform ist,  
ob die Spieler da überhaupt zugestimmt haben.  
Also sehr verwirrend, was auch anfangs nicht klar war,  
wie es mit Charity Games aussieht,  
also Spielen, die kostenlos Organisationen  
zur Verfügung gestellt werden,  
zum Beispiel wird ja auch zu der Darkest of Times  
oft als Unterrichtsmaterial mittlerweile verwendet.  
Da ich es jetzt mittlerweile gut,  
das scheint auch nicht betroffen zu sein.  
Und was ja die wildeste Änderung war,  
die jetzt noch bekannt gegeben wurde,  
war, dass Spiele, die Teil zum Beispiel vom Xbox Game Pass  
oder von anderen Angeboten sind wie PS Plus oder so,  
nicht betroffen sind,  
weil das dann zum Beispiel Microsoft zahlen soll.  
Also sprich die Leute, die das selbst anbieten.  
Und da habe ich mich auch gefragt,  
wurde das mit Microsoft besprochen?  
Bezweifle ich.  
Das war tatsächlich mein Lieblings-Titbit,  
weil Microsoft wird ein Scheiß direkt tun.  
Ich meine, diese doch nicht bescheuert  
und sagen, klar, weil ihr das Spiel  
mit einem bestimmten Engine entwickelt habt,  
zahlen wir gerne was drauf.  
Ich meine, die haben auch knappe Margen  
und die werden sich halt sehr genau überlegen,  
falls sie es dann müssten,  
das müssen sie wahrscheinlich nicht,  
aber falls sie es dann müssten bezahlen müssen,  
dann würden sie halt sagen,  
ja gut, dann halt keine Unity-Spiele mehr.  
Oder halt Unity-Spiele wären teurer,  
oder was auch immer,  
weil Microsoft Scheiß direkt tun  
und für Unity mehr Geld bezahlen.  
Warum sollten sie?  
Sie haben ja auch gar keinen Vertragsverhältnis mit Unity.

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Also das ist sowieso das ganze Ding,  
was mir auch so unklar ist.  
Sie haben ja einen Vertragsverhältnis mit uns.  
Wir haben Unity lizenziert, um ein Spiel zu machen.  
Unity steht in keinem Verhältnis zu Microsoft  
oder diesen Plattformhaltern.  
Ich sehe nicht, wie sie da,  
auf welcher Grundlage sie da Rechnung stellen.  
Ich bin kein Anwalt,  
aber es kommt ja tatsächlich sehr weird  
und undurchdacht auch vor.  
Also ja, es ist wirklich strange.  
Ich meine, ich bin auch kein Anwalt,  
aber mir kommen ja auch noch andere Sachen seltsam vor,  
weil wir gesagt,  
man musste sich das im Detail angucken.  
Aber ich sage mal, wenn wir vor ein paar Jahren  
irgendwie einen Vertrag mit Unity unterschrieben haben,  
wo halt drin steht,  
was die Lizenzgebühren sind,  
wir dafür ein Spiel veröffentlichen  
und die halt sagen, oh by the way, rückwirkend,  
das Spiel hat so und so viel verkauft,  
deswegen wollen wir jetzt mehr Kohle haben,  
kann ich mir auch noch nicht so ganz vorstellen.  
Weil wie gesagt auch da,  
was für die Unity die daran hindern zu sagen,  
oh by the way, gibt uns alles,  
gibt uns 100 Prozent, weil, keine Ahnung,  
offensichtlich kann das so nicht funktionieren.  
Also irgendwas muss da rechtlich noch seltsam sein.  
Und was ich halt auch so komisch fand,  
ist, es sind halt keine Prozentwerte,  
es sind halt feste Centbeträge,  
die sie haben wollen,  
was natürlich auch bestimmte Arten von Spielen  
oder auch bestimmte Arten von Angeboten  
halt auf einmal sehr viel härter treffen würde,  
weil nebenbei jetzt mal ein Handelbandel,  
da sind keine 20 Spiele drin,  
ich werde durchschnittlich 15 Euro für bezahlt,  
das heißt nach Steuern und den ganzen Kram,  
sind es weniger als 10 Euro, die üblich sind,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

aufgeteilt auf 20 Spiele.

Und dann sagt Unity, oh by the way,  
wir hätten gerne keine Ahnung, 10 Cent davon.

Das sind irgendwie keine Ahnung, 30 Prozent, 40 Prozent,  
100 Jahren nicht.

Also das ist halt, ja, keine Ahnung,  
es sind so Haufen seltsame Sachen drin,  
wo man irgendwie das Gefühl hat,  
da haben sie nicht lange drüber nachgedacht.

Ja, auf jeden Fall.

Also ich habe auch den Eindruck,  
da ja jetzt viele von diesen Sachen  
erst hinterher wirklich nochmal bekannt gegeben wurden,  
vom Unity-Chef oder anderen Leuten,  
aber auch teilweise unterschiedliche Sachen.

Viele Entwickler haben natürlich nachgefragt  
und haben, glaube ich, andere Antworten dann bekommen,  
als manche Outlets, die nachgefragt haben.

Ich glaube, hinter den Kulissen  
wird da noch viel im Nachhinein gerade diskutiert,  
weil jetzt viele Fragen aufkommen,  
die Unity sich selber vorher nicht gestellt hat  
und die jetzt irgendwie spontan noch geregelt werden müssen.

Was ja auch eine Frage war,  
als noch nicht ganz klar war,  
ob sich das jetzt wirklich auf jede Installation bezieht.

Also wenn ich ja als Privatperson zum Beispiel ein Spiel  
sechsmal installiere und wieder deinstalliere,  
ob das dann sechsmal zählt,  
weil es am Anfang so wirkte.

Und dann kam ja auch die Diskussion natürlich auf,  
hey, wie sieht das dann aus mit Installationsbombing,  
wenn Spieler anfangen, einfach dieses Spiel immer  
und immer wieder zu installieren,  
um Entwicklern irgendwie was Pöses zu tun.

Da wurde mittlerweile gesagt,  
anscheinend bezieht sich das nicht auf einzelne Installation,  
nur wenn man es nochmal auf einem anderen Gerät installiert,  
aber hat da auch wieder die Frage,  
wie wird das überprüft?

Ist das datenschutzkonform?

Also sehr, sehr verwirrend.

Und vor allen Dingen auch da wieder war ja dann die Erklärung,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

nein, wenn es da jetzt irgendwelche Bot-Netzwerke gibt, die halt irgendwie ein Spielhaufen installieren, das würden die ja dann zusammen mit den Entwicklern irgendwie besprechen oder so.  
Genau, aber der Versuch war ja...  
Aber woher soll ich denn wissen, dass das ein Bot-Netzwerk ist?  
Keine Ahnung, also ich meine...  
Ein Entwickler soll sich darum kümmern.  
Also du als Entwickler sollst dich dann bei Unity melden und sagen so, hey, ich habe den Verdacht, mein Spiel wird irgendwie von Bot-Netzwerken installiert und Unity kümmert sich dann vielleicht.  
Aber du bist sozusagen der Bringschuld.  
Also das ist echt...  
das ist wirklich, wirklich absurd.  
Ja, also die Details sind...  
werden immer absurder  
und man fragt sich wirklich,  
wie sie da nochmal rauskommen sollen  
oder was da am Ende passieren soll.  
Aber ich glaube, kann es egal, wie das ausgeht,  
wie sie zurück rudern würden,  
ist das Vertrauen  
auf jeden Fall schwer erschüttert.  
Das sind mehr Geportzellanzerschlagen  
auf jeden Fall, also...  
Das heißt, wie geht ihr jetzt damit um?  
Also habt ihr schon Entscheidungen getroffen  
oder seid ihr in Gesprächen,  
wie ihr in Zukunft damit umgeht,  
sowohl für Projekte, an denen ihr gerade arbeitet,  
die in Unity entstehen als auch für die Zukunft?  
Also ich meine, wir haben halt  
in den letzten, keine Ahnung,  
12, 13, 14 Jahren oder so,  
weiß ich gar nicht,  
halt keine Ahnung, vielleicht 20 Spiele  
oder so was mit Unity entwickelt.  
Und das ist natürlich ein bisschen das Problem für uns,  
dass wir halt so eine riesen Erfahrung  
aufgebaut haben und halt echt wissen,  
wie man das Maximum rausholt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Und wenn wir jetzt sagen würden,  
ja, wir steigen immer auf eine andere Engine,  
dann kostet das halt erstmal Zeit, kostet Geld  
und vielleicht auch Qualität, weil wir dann  
erst mal wieder sozusagen auf Tempo kommen müssen  
mit dieser neuen Engine.  
Und das ist halt für uns der Hauptgrund, warum wir  
das jetzt so, weil so einfach ist, ist halt nicht.  
Aber wir überlegen natürlich jetzt schon,  
weil ist nochmal die aktuellen Projekte,  
die wir jetzt gerade entwickeln,  
das sind alles Unity-Projekte  
und die werden wir natürlich jetzt auch so fertig machen.  
Wir werden uns natürlich mit Händen und Füßen  
dagegen werden, dass wir diese  
Abgaben bezahlen müssen.  
Nur die Frage ist dann halt,  
was sind die nächsten Projekte? Weil man da natürlich  
jetzt schon sagt, okay, ich sag mal,  
man ist von einem Unity-Fan und Verteidiger  
zu einem, na ja, geht so  
und jetzt mittlerweile zu einem,  
na ja, ist irgendwie  
keine coole Kampagne, mit der man noch zusammenarbeiten will.  
Das hat sich über die Jahre so entwickelt  
und ist auch mal die  
Widerstände in der Firma  
sich eine neue Engine zu suchen, die werden halt  
immer geringer.  
Ja, Dito, also das sind jetzt nicht ganz so viele Games  
in den letzten fünf Jahren, aber doch  
auch einige.  
Du baust halt eine Expertise auf, du baust  
dir eine Pipeline auf, also eine Arbeitsumgebung  
wie du bestimmte Dinge produzierst,  
wie du auch mit anderen Tools  
außerhalb von Unity zusammenarbeitest.  
Das hast du alles  
aufgebaut, hast du viel Zeit rein gesteckt.  
Das sind eben auch Sachen, die  
Tricks du übernimmst du  
für weitere Games.  
Das musst du alles neu machen, wenn du die

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Engine wechselst. Deswegen wechselt man nicht von heute auf morgen die Engine. Die Überlegung ist da, es gibt da Leute, die haben da mehr Bock drauf, es gibt Leute, die haben da mehr Bock drauf, aber es ist wie Jan sagt, es ist eine ökonomische Frage auch. Wann hast du die Zeit und die Ressourcen um jetzt nochmal zu wechseln. Gerade in der Zeit, die sowieso angespannt ist, wo die Publisher nicht rumlaufen, mit den Taschen gefüllt, voller Geld und alle sagen, na ja, dann nimm die halt mal mehr Zeit für das Projekt. Das ist sowieso nie der Fall, aber im Moment vielleicht noch weniger als sonst. Das kommt wirklich zur absoluten Unzeit. Weil es auch ein Markt total verunsichert. Wenn du jetzt mit deinem Unity Game zu einem Publisher gehst oder zu einer Plattform, die meistens sagen, da können sie so nicht durchziehen und die sollen mal zu uns kommen. Aber die Anwälte sagen, na ja, aber könnt ihr nicht ein anderes Game nehmen, was das Problem nicht hat. Das ist wirklich fatal. Das ist wirklich der Katastrophe im Moment. Keine Ahnung. Es ist halt erstmal nur ein extra Risiko sozusagen. Was man vielleicht auch sagen muss, kommt auch noch ein bisschen dazu. Wenn man sich jetzt nicht so richtig damit auskennt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

kann man ja vielleicht der Meinung sein, hey, warum nicht einfach Unreal?  
Weil Unreal ist doch irgendwie offensichtlich in allen besser und in allen cooler.  
Stimmt aber auch nur so halb. Es hängt halt davon ab, wer dein Team ist und so weiter und so fort, weil auch da ist es halt so, dass Unreal stärken und sprechen und Unity halt stärken und sprechen.  
Und ich sag mal für die Spiele, die wir gemacht haben, für die meisten, nicht für alle, aber für die meisten war Unity auch einfach die bessere Entscheidung.  
Also selbst wenn wir einfach auf das Held aussuchen können, haben wir es mit Unity gemacht.  
Jetzt gibt es vielleicht so die ersten Projekte oder sagen, okay, hätte man genauso gut oder vielleicht besser mit Unreal machen können.  
Aber es ist halt auch nicht so, dass jetzt irgendwie, keine Ahnung, Unreal das gelobte Land ist und dann wird alles ganz einfach und alles ganz super.  
Und das darf man halt auch nicht vergessen. Unreal ist halt eben auch nicht für alles die beste Engine.  
Und vor allem auch noch dazu, wir wollen auch echt, niemand will halt so ein Unreal Monopol haben, weil das kann halt auch nicht gut für den Markt sein, weil dann fängt halt irgendwann Unreal an zu sagen, hey, wir würden nicht auch gerne mal Geld verdienen und wie sieht es aus?  
Wir haben da so eine Idee mit, wie wir noch extra Geld verdienen können.  
Und insofern eigentlich muss jeder wollen, dass es halt mehrere große gute Engines gibt, weil man dann halt Wettbewerb hat und wenn man sich dann halt aussuchen kann, vielleicht für jedes Projekt oder zumindest für die nächsten paar Jahre, okay, welche Engine passt für uns am besten.  
Aber wie gesagt, momentan nimmt sich der Unity

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

so ein bisschen selbst auseinander.  
Das muss man auch einfach nochmal  
Unity zu gut halten.  
Das ist ja das, was sie auch gebracht haben.  
Die Entwicklung des Games Machens,  
wie wir sie in den letzten 10, 15 Jahren  
gesehen haben, das ist  
im großen Teil schon auch uniziv zu verdanken,  
meiner Meinung nach.  
Es gab vorher kaum, es gab  
irgendwie so ein, zwei Open Source Engines  
und dann gab es Unreal, das kostete genau  
ab 500k aufwärts,  
konnte sich kaum jemand leisten.  
Das ist ein sehr guter Punkt.  
Ja, und dann kam Unity halt alles verändert.  
Und dann hat ja Unreal erst angefangen,  
die Engine um sonst wegzugeben.  
Das war, er wäre ohne Unity nicht passiert.  
Das ist genau der Punkt.  
Unity hat auch Unreal besser gemacht.  
Weil Unity hat auf einmal als Konkurrent  
musste Unreal sich halt ein bisschen mehr bemühen,  
als es vielleicht vorher gemacht haben so.  
Deswegen wäre es schade,  
wenn es jetzt halt irgendwie  
komplett aufhören würde mit Unity,  
glaube ich auch nicht.  
Aber ich kann mir halt immer noch nicht so richtig  
vorstellen, was bei denen in den Köpfen passiert ist.  
Weil den muss das eigentlich klar sein,  
die sind ja nicht bescheuert.  
Und ich weiß halt nicht, ob die  
entweder mit den Brücken zur Wand stehen  
oder ob da halt irgendwie, keine Ahnung,  
was der Hintergrund ist.  
Aber mir kommt es halt,  
also für mich ist das so bizarr,  
dass es halt sozusagen mit normalen  
mit normalen  
Gedankengängen irgendwie fast nicht  
zu erklären ist.  
Ich hoffe, dass es da nicht noch

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

eine böse Überraschung im Hintergrund gibt.

Ja.

Es wird natürlich auch wieder anderen Engines Auftrieb geben.

Ich habe schon gesehen, dass wir haben ja bei Game Store auch darüber berichtet und natürlich haben dann viele Leute in den Kommentaren geschrieben, was irgendwie ihre Spiel-Engine des Vertrauens ist und warum wir jetzt nicht alle darauf umsteigen.

Und ihr habt natürlich völlig recht, wenn ihr zum einen sagt, es ist kostenintensiv und es ist zeitintensiv, sich für eine andere Engine zu entscheiden. Und man kann es nicht im laufenden Projekt machen an aller Regel.

Plus, man braucht eigentlich auch diese Landschaft eine angenehme Konkurrenz zueinander haben und sich eben auch antreiben, besser zu werden.

Und das ist jetzt nicht die Lösung zu sagen, ich finde irgendwie die eine Engine, die besser ist, weil es das eben auch einfach nicht gibt.

Also es würde ja nicht verschiedene geben, wenn, wie ihr völlig richtig sagt, es nicht auch verschiedene Ansprüche an Engines gibt mit verschiedenen Projekten.

Wo seht ihr denn die Auswirkungen für Spielerinnen und Spieler jetzt langfristig, also wenn Unity das so durchziehen sollte?

Also jetzt haben wir einmal natürlich eine Lösung woher kommen.

Wenn die Margen für Entwicklern, für Publisher kleiner werden, wird natürlich wieder versucht werden, kann man es auf den Endverbrauch abwälzen.

Das könnte eine Auswirkung sein, die andere Auswirkungen könnte halt sein, dass mehr Leute sagen, hey, wir wechseln auf zum Beispiel Unreal, machen mehr Unreal Games, was vielleicht erstmal gut klingt, aber wie gesagt mittelfristig dann halt eben die Gefahr birgt, dass man dann halt Monopolisten hat,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

der halt irgendwie,  
wer sich noch daran erinnert, irgendwie,  
ist vielleicht heutzutage nicht mehr so,  
aber vor 15 Jahren konnte man mal sofort sehen,  
was ein Unreal Spiel ist, weil halt irgendwie  
Unreal-Spieler alle gleich aussahen  
und das ist vielleicht auch nicht unbedingt das,  
was man wieder haben will.  
Also insofern, ich glaube halt,  
es wird keine gigantischen negativen  
Auswirkungen für Spieler und Spielerinnen haben,  
aber toll ist es wahrscheinlich auch nicht.  
Also ich sehe schon das Risiko,  
dass die Zahlen sehr hoch werden,  
weil sie nicht rentabel sind,  
also Spiele, die es schon gibt,  
weil es sich nicht mehr rechnet,  
also unter anderem  
im Free-to-Play-Bereich,  
also wenn die Zahlen sehr hochgehen  
und die Margen so sind,  
dass sie vielleicht Flash-Holts reißen,  
aber nicht mehr,  
nicht mehr,  
dass,  
ja, also das ist ein Problem,  
das ich sehe.  
Könntest du mir auch wie gesagt für Bandels gerade vorstellen,  
also falls es da keine Ausnahmen gibt,  
dass es dann halt echt schwierig wird,  
große Bandels zu bekommen, wenn dann auf einmal  
die Hälfte der Spiele so ein Bandel  
halt alle noch 10 Cent abdrücken sollen  
an Unity, dann wird es halt auf einmal super interessant  
zum Bandel zu machen, ne?  
Ja, also es gab mittlerweile auch irgendwie  
die Aussage, aber wie gesagt  
auch sehr unterschiedlich teilweise,  
dass es anscheinend Bandels nicht betreffen soll,  
aber da war dann zu Recht die Antwort,  
wie soll das überprüft werden,  
ob es fast unmöglich ist zu überprüfen,  
ob es in Bandels verkauft wurde oder nicht?

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Ja, das und alles was ich gelesen hatte war auch Charity Bandels, also das ist ja auch noch mal was anderes, weil wie gesagt, wenn man jetzt einfach nur so, also klar, wenn man jetzt sagt, jedes Sammelbandel ist ein Charity Bandel, okay, aber, wenn man jetzt wirklich sagt, okay, das ist dafür da, weil Leute Geld verdienen wollen, kann ich mir nicht vorstellen, dass sie da komplett eine Exception für machen für Bandels, weil sonst gibt es halt demnächst Alain Harvest und Thrusodakis of Time zusammen im Bandel und Buddhist.

Ja.

Ja, also ich meine, es gab ja auch schon Kommentare, ob nun halb ernst gemeint oder ernst gemeint von einigen Entwicklern, die auch schon gesagt haben, hey, wir denken jetzt darüber nach, unser Spiel dann auch tatsächlich vor Markt zu nehmen Richtung Januar, also zum Beispiel die Entwickler von Kalt of the Lamp haben so was gesagt, noch mit Augen zwingen kann, aber wer weiß, wie lange da noch ein Augen zwingen kann, da drin steckt in der Aussage.

Deswegen, es ist ein großes Fragezeichen für die Zukunft, sowohl für euch Entwickler, leider als auch ein bisschen für die Spieler.

Was glaubt ihr?

Ich wollte schon sagen, dass das mehr unter Marketing laufen lassen, weil es immer rechnerisch macht es keinen Sinn, wenn sie nach wie vor diese Threshold zu erreichen von einer Million Euro Umsatz und 200.000 Installs, dann lohnt es sich auf jeden Fall, um es dann auch noch mehr hinzulassen. Jetzt kann es natürlich sein, dass es aus Prinzip wollen oder keine Ahnung, gibt vielleicht andere Gründe,

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

aber ist auch mal der Marketing-Effekt, ist da vielleicht auch nicht ganz so vernachlässig. Ja, aber wobei es schon so Bereiche gibt, wo es kippen kann, also die eine Million sind ja sozusagen rückwärts gerechnet und man möchte aber monatlich abrechnen, also wenn irgendwann kippt diese Kurve und dann legst du kippst schon diesen Bereich, wo du unter Beständen drauf legst das ist ja irgendwie nicht sein, das ist natürlich auch das Irre an diesem ganzen Modell. Wenn es ein Revenue-Share wäre, dann würde man sagen, okay, na gut, es ist halt noch jemand, der die Hand aufhält, alle halten die Hand auf, Steamer hält die Hand auf, mit 30% das weiß ich aber halt vorher und das kann ich einrechnen und vor allem, wenn ich keinen Umsatz mache oder nicht hoch genug, dann muss ich auch nichts abgeben. Aber mit diesem komischen Cap und wenn das einmal durch ist und dann das ist einfach unkalkulierbar und wie gesagt, auch allein dass es nicht prozentual ist, ist halt so weird. Weil das wäre ein einfacher Fix für so was wie Bandels. Dann kriegen sie halt 10% von 80 Cent oder so, ist halt was anderes, als wenn sie halt sagen, wir kriegen hier fest, unsere Exzent pro Spiel, egal wie teuer es verkauft wird. Was schätzt ihr? Wie schätzt ihr die Zukunft jetzt bei Unity ein? Weil anscheinend passiert ja hinter den Kulissen gerade in aller Eile einiges. Da wird ja noch viel jetzt diskutiert, viele Fragen beantwortet, viele Kleinigkeiten an dieser Änderung

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

scheinbar noch gefixt.

Aber glaubt ihr, sie werden dabei bleiben  
oder werden noch weiter zurück rudern,  
wenn der Druck jetzt größer wird?

Also mein Tipp ist schon,  
dass sie weiter zurück rudern werden.

Zumindest erst mal ist einmal  
öffentlichkeitswirksam  
und dann aber vielleicht hintenrum wieder anfangen,  
bestimmte Sachen wieder rein zu packen,  
ob sie komplett zurückziehen werden,  
weiß ich nicht.

Kann ich mir eigentlich nicht wirklich vorstellen.

Wie gesagt, ich weiß halt auch nicht,  
was der echte Antrieb damit  
im Hintergrund war.

Weil wie gesagt, mir kommt die Sache so  
seltsam vor, dass es da halt eben auch  
irgendwelche Zwänge geben kann,  
die wir nicht kennen  
und deswegen sich weiterhin weird verhalten.

Will ich auch nicht ausschließen,  
aber eigentlich können die sich das nicht erlauben,  
den Shitstorm

so auszusitzen und weiterlaufen zu lassen,  
weil letzten Endes

die Entwickler sind deren  
sind deren

sind die Leute,  
mit denen sie ihr Geld verdienen  
und wenn die Entwickler halt alle mit  
mit der Faust in der Tasche da sitzen,  
dann ist das halt einfach nicht langfristig  
was die, was sie aushalten können, glaub ich.

Was ist deine Entschätzung, Jörg?

Also ich  
befürchte, dass sie das versuchen durchzuziehen  
und dass sie versuchen auf Teufel  
kommen raus kurzfristig  
damit  
mehr Geld einzunehmen  
und ich hab auch den Verdacht,  
wie ich an, dass da irgendwelche Zwänge

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

im Hintergrund sind, die wir nicht genau kennen,  
dass da  
ich weiß gar nicht, ob  
die Aussage, dass  
wir diejenigen sind, mit denen sie das Geld verdienen,  
ob die wirklich stimmt.  
Ich hab den Eindruck, dass die letzten zehn Jahre  
Unity ihr Geld eher durch Investoren  
verdient hat als durch uns  
und  
dass da jetzt unter Umständen Leute  
sind, die einfach ihr Geld wieder haben wollen  
und  
das jetzt sozusagen, versucht es jetzt hart  
runtergefahren wird und guckt wird, okay  
cut your losses,  
wir holen jetzt aus dem Unternehmen noch raus, was geht,  
das geht halt nur über die, also  
wie jetzt wird es von den Entwicklern eingetrieben,  
was man vorher vielleicht auch nicht  
verdient hat  
und das kann  
halt auch das Ende sein.  
Also das kann sein, dass das  
am Ende dazu führt, dass das  
Unternehmen irgendwie zerschlagen,  
verkloppt, verramscht wird,  
nachdem alles rausgeholt wurde und der Ruf  
ruiniert wurde.  
Ich meine, vielleicht  
soll der Laden noch verkauft werden,  
kann ja auch noch so ein Ding sein,  
dass es halt jetzt einfach nur auf dem Papier irgendwie  
cool aussehen soll  
und was interessiert uns die Realität,  
sondern ist auf dem Papier die Zahlen stimmen.  
Ich meine halt,  
also ich glaube du hast recht, das Ding ist halt  
was man auch mal schnell vergisst, bei den  
Engines ist halt, ich glaube  
es ist das gefährliche Halbwissen,  
aber ich glaube Unity hat noch so gut wie nie  
operativen Gewinn eingefahren

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

und auch Unreal glaube ich nicht.  
Unreal wird halt so funktioniert  
durch Fortnite  
und Epic Games  
und Unity wird halt so funktioniert,  
indem sie halt Aktien ausschütten  
und halt irgendwie keine Ahnung  
um 20 Milliarden Baubau wert sind  
oder was immer es ist.  
Und letzten Endes ist das halt  
ja, wie du schon sagst, wahrscheinlich  
kann man wirklich mit der Entwicklung einer Engine  
und den Verkauf der Engine oder die  
Zensierung der Engine an den Entwickler  
nicht wirklich das Geld verdienen,  
sondern man kann halt das Geld verdienen,  
indem man an anderen Leuten erzählt  
entweder in der Zukunft hat man sehr viel Geld verdienen  
oder wir werden den Laden halt irgendwann  
für 20 Milliarden verkaufen.  
Dann ist es auch mal, wenn du Investor bist  
vielleicht damit gerechnet, dass mittlerweile der Laden  
kein anderer Microsoft verkauft wurde  
und das wurde er aber nicht.  
Vielleicht fangen jetzt mehr Leute an zu sagen  
hey, wie sieht es aus? Wir würden gerne irgendwann mal  
Geld sehen.  
Verkauf den Laden oder sorgt dafür, dass mehr Geld verdient?  
Keine Ahnung.  
Also das ist eine große Unsicherheit, die ich sehe  
und deswegen machen wir uns auf jeden Fall  
trotz aller Hindernisse schwer Gedanken,  
wie wir in Zukunft weiter machen.  
Also ich meine für die Sachen, die jetzt in Produktion sind  
kannst du ja eh nicht ändern.  
Das ist so, wie es ist.  
Aber  
mittelfristig und dann muss man sich auch fragen  
ob es so klug war.  
Also es ist natürlich auch mal  
sich  
fest an eine  
fest an eine Technologie zu kämpfen.

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

Also ich sehe das immer mehr, also nicht nur bei Unity, sondern auch bei anderen Services und Dienstnummern, wo man dann sagt, okay, wenn das morgen wegbricht, das wäre richtig blöd für uns. Und das ist schon ein Risiko, dass ich sehe über, dass wir uns jetzt nochmal mehr Gedanken machen werden. Ich will nicht zurück in die Nullerjahre, wo alle ihre eigene Engine machen. Das war auch schlimm. Aber aber so ein bisschen Unabhängigkeit oder auch gucken, was gibt es Open Source und so, wo man irgendwie so ein bisschen sicherer fahren kann. Werden wir auf jeden Fall. Was wir halt in der Vergangenheit schon immer gemacht haben und auch nach wie vor machen ist. Wir haben einmal einen Engine-Umstieg mitgemacht von der Oger-Engine auf Unity. Und damals hatten wir es auch schon so. Und jetzt haben wir es auch so, dass wir versuchen, so viel wie möglich quasi Engine agnostisch zu machen. Das heißt, wir haben Tools und wir haben irgendwelche, wenn wir die Simulation von Iron Harvest oder so was nehmen, das ist halt nicht in der Engine. Das ist halt sozusagen was halt durch die Engine nur visualisiert wird, sozusagen. Und das ist halt zum Beispiel, glaube ich, eine cleverere Sache, die halt Entwickler machen können, dass wir halt eben sagen, die Engine ist für uns sozusagen die Visualisierungs-Kiste, die halt dafür sorgt, dass Kram schön aussieht. Aber wir versuchen halt

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

den ganzen Game Code, die ganzen Tools,  
die ganzen Exporter,  
die ganze Daten,  
Handling und diesen ganzen Kram versuchen wir alles  
so weit wie möglich aus der Engine rauszuhalten.  
Weil du dann halt eben  
sag mal, wenn wir jetzt auf Unity,  
auf Android zum Beispiel wechseln würden,  
wir halt nicht bei Null anfangen müssen,  
weil man dann zumindest bestimmte Sachen übernehmen kann  
und dann halt eben sagen kann, okay,  
ist immer noch nicht cool  
und macht immer noch keinen Spaß, aber  
zumindest fangen wir nicht bei Null an.  
Mhm.

Ja, das merke ich auch.

Ja, also

nochmal die Zusammenfassung,  
die ich da so raushöre,  
es geht natürlich auf gar keinen Fall darum,  
zu sagen, dass man Leuten nicht gönnt,  
dass sie für ihre Arbeit bezahlt werden,  
also genauso Unity,  
nur es geht da vor allem um Planbarkeit,  
die euch weggenommen wurde.  
Ohne Vorwarnung, es geht um Kommunikation,  
die da überhaupt nicht stattgefunden hat,  
es ist ja wirklich ein Unding,  
dass ihr als Kunden von Unity,  
das genauso wie alle anderen  
über den Blog-Eintrag erfahren musstet  
rückwirkend jetzt einfach Sachen  
verlangt werden, wo ganz unklar ist,  
ob das überhaupt so passieren darf,  
also das nochmal so als  
Zusammenfassung. Ja.

Und ich glaube, das muss man vielleicht auch nochmal festhalten.

Ich bin absolut überzeugt davon,  
dass ein guter Teil, vielleicht ein großer Teil der Leute,  
die bei Unity arbeiten, das genauso scheiße finden.  
Mhm.

Weil ich sage mal, da sind ja auch viele Leute,  
die halt aus der Gamesbranche kommen

## [Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht

oder für die Gamesbranche coolen Scheiß machen wollen  
und ich sage mal, wenn denen dann irgendwelche  
komischen Kram machen, auf einmal ist  
deine Arbeit und deine coole Technologie,  
die du entwickelt hast,  
fällt hinten runter, weil sich jeder  
nur noch über die Monetarisierung aufregt,  
dann würde mich das auch nerven.  
Also ich sage mal, ich glaube halt,  
ich habe immer noch so ein bisschen die Hoffnung,  
dass es da vielleicht ein Turnaround gibt,  
dass vielleicht jetzt einfach  
das Ganze das fast im Überlaufen gebracht hat  
und dann halt gesagt wird, okay, so können wir nicht  
weitermachen, ich weiß nicht, wie viel  
Anteilung, wie viel Einfluss die Gründer noch haben,  
aber ich sage mal, theoretisch, hoffentlich,  
kann Unity auch das,  
den Tanker nochmal rumreißen  
und halt sagen, okay, das war scheiße,  
wir haben uns verfahren, sorry,  
so soll es zukünftig weitergehen,  
müssen sie erstmal wieder Vertrauen aufbauen  
und so weiter, aber ich glaube, es gibt  
noch diese Option, allerdings  
halt ist es auch viel wahrscheinlicher, dass  
Entweder es einen großen Knall gibt  
oder das es halt so über die nächsten Jahre langsam  
aber stetig bergab geht  
und Unity dann halt  
ich sage mal, vielleicht zu spät erkennen,  
dass sie hier halt  
wirklich in die  
scheiße gegriffen haben  
auf solche Schuhe sagt.  
Ja, dann  
bleiben wir an dem Thema mal dran, würde ich sagen,  
vorsichtig und schauen mal, wie es damit  
weitergeht, ich danke euch beiden  
für den spontanen und  
sehr offenen Talk, schön, dass ihr  
vorbeigekommen seid. Ja gerne.  
Dann

## **[Transcript] GameStar Podcast / Wie das Unity-Drama jetzt die Zukunft von Entwicklern bedroht**

danke, dass ihr der Einladung gefolgt seid  
und ich wünsche euch auf jeden Fall alles Gute  
erstmal für eure aktuellen und  
kommenden Projekte, wie auch immer, dass  
dann aussehen mag.

Danke.

Und danke euch auch  
da draußen fürs Zuhörend als Podcast  
oder wenn ihr uns als Video auf unserem  
YouTube-Kanal GamsterTalk geschaut habt,  
wir freuen uns natürlich auch über eure  
Expertise und eure Meinungen in den Kommentaren,  
also diskutiert da gerne freundlich und  
macht uns immer sehr drüber und wie gesagt  
wir bleiben dran und damit verabschiede ich  
nicht erstmal für heute und sage bis ganz bald.