

## Apie Unity programa

### Turinys

Įvadas .....	1
Istorija.....	1
Naujos platformos ir plėtra (2009–2019 m.).....	2
Programinės įrangos kūrėjas Niantic .....	3
Unity Icon Collective.....	4
Išėjimas į viešumą ir tolesni įsigijimai (2020–dabar).....	4
Weta Digital.....	5
AppLovin.....	5
Unity paskelbė.....	6
Korporatyviniai reikalai .....	7
Unity variklis.....	7
Nuorodos.....	8
Oficiali svetainė .....	15

### Įvadas

„Unity Software Inc.“ (dirbanti kaip „Unity Technologies“)[ 3 ] yra Amerikos vaizdo žaidimų programinės įrangos kūrimo įmonė, įsikūrusi San Franciske . Ji buvo įkurta 2004 m. Danijoje kaip „ Over the Edge Entertainment“ , o 2007 m. pakeitė pavadinimą. „Unity Technologies“ geriausiai žinoma dėl „Unity“ kūrimo – licencijuoto žaidimų variklio , naudojamo vaizdo žaidimams ir kitoms programoms kurti.

### Istorija

Įkūrimas ir ankstyva sėkmė (2004–2008 m.)

„Unity Technologies“ kaip „Over the Edge Entertainment“ Kopenhagoje 2004 m. įkūrė Davidas Helgasonas ( vyriausiasis vykdomasis pareigūnas ), Nicholas Francis ( vyriausiasis kūrybinis pareigūnas ) ir Joachimantas Ante ( vyriausiasis technologijų pareigūnas ). 2005 m. Over the Edge išleido savo pirmąjį žaidimą GooBall . Žaidimas komerciškai žlugo, tačiau trys įkūrėjai išvelgė žaidimų kūrimo įrankių, kuriuos jie sukūrė norėdami supaprastinti žaidimo kūrimą, vertę, todėl jie pasikeitė. Įmonės dėmesys skirtas kitiems kūrėjams skirto variklio kūrimui.

Bendrovė siekė „demokratizuoti“ žaidimų kūrimą ir padaryti 2D bei 3D interaktyvaus turinio kūrimą labiau prieinamą. 2006 m. „Apple Design Awards“ ceremonijoje „Unity“ buvo pripažinta antroji vieta už geriausią „Mac OS X“ grafikos naudojimą. Bendrovė išaugo 2007 m. išleidus iPhone, nes Unity Technologies pagamino vieną iš pirmųjų variklių, visiškai palaikančių platformą. Kadangi žaidimų pramonė buvo sutelkta į konsolinius žaidimus, kai buvo išleista „iPhone“ ir „App Store“, „Unity“ buvo skirta padėti kūrėjams, norintiems kurti žaidimus mobiliesiems. Jos dominavimas „iPhone“ iš esmės buvo neginčijamas keletą metų. 2007 m. Over the Edge pakeitė pavadinimą į Unity Technologies.

## Naujos platformos ir plėtra (2009–2019 m.)

Ši technologija buvo sukurta skirtingoms platformoms. Iki 2018 m. „Unity“ buvo naudojama žaidimams ir kitokioms patirčiai kurti daugiau nei 25 platformoms, įskaitant mobiliuosius, stalinius kompiuterius, konsoles ir virtualią realybę. Unity žaidimai taip pat gali būti dislokuoti internete.

„Unity Asset Store“ pradėjo veikti 2010 m. lapkritį kaip internetinė prekyvietė, skirta „Unity“ naudotojams parduoti projektų turtą (meno kūrinius, kodų sistemas, garso įrašus ir kt.) vieni kitiems. [ 16 ]

Pranešama, kad 2012 m. balandį Unity turėjo 1 milijoną registruotų kūrėjų, iš kurių 300 000 naudojami Unity kas mėnesį. Tų pačių metų gegužę Game Developer atlikta apklausa atskleidė, kad maždaug 53 % mobiliųjų žaidimų kūrėjų naudojo Unity. Iki 2016 m. bendrovė pranešė apie daugiau nei 5,5 mln. registruotų vartotojų. Dalis Unity patrauklumo yra tai, kad ji leidžia žmonėms, kuriems trūksta techninių žinių, programuoti žaidimus nuo nulio, kurti žaidimus ir kitus modelius.

2013 m. „Facebook“ integravo programinės įrangos kūrimo rinkinį žaidimams, naudojantiems „Unity“ žaidimų variklį. Rinkinyje buvo įrankiai, leidžiantys sekti reklamines kampanijas ir giliausias nuorodas, kai vartotojai buvo tiesiogiai nukreipiami iš socialinių tinklų įrašų į konkrečias žaidimų dalis ir žaidimo vaizdo dalijimasis.

„Unity“ 2014 m. kovo mėn. įsigijo Helsinkyje įsikūrusią mobiliojo ryšio paslaugų teikėją „Applifier“. „Applifier“ žaidimų pakartojimų dalijimosi ir bendruomenės paslauga iš pradžių vadinosi „Everyplay“ ir tapo žinoma kaip „Unity Everyplay“. Įsigijimas taip pat reiškė, kad „Applifier“ mobiliųjų vaizdo įrašų skelbimų tinklas „GameAds“ tapo „Unity Ads“. Vėliau 2014 m. įvyko dar du

įsigijimai: „Playnomics“, duomenų analizės platforma kūrėjams (dabar „Unity Analytics“) ir „Tsugi“, kurios nuolatinio integravimo paslauga tapo žinoma kaip „Unity Cloud Build“.

2014 m. spalio mėn. Helgasonas dienoraščio įrašė paskelbė, kad pasitrauks iš generalinio direktoriaus pareigų, o jį pakeis buvęs žaidimų bendrovės Electronic Arts generalinis direktorius Johnas Riccitiello. Helgasonas liko bendrovėje vykdomojo viceprezidento pareigas. „Unity Technologies“ 2014 m. pabaigoje palaikydama Kinijos įmonę „AntVR“ trumpai įsiveržė į virtualią realybę. „Unity“ kartu sukūrė „Legend of the Curse“, skirtą „Jitao“ ausinėms, tačiau aparatinė įranga niekada nepasiekė pagrindinio populiarumo.

## Programinės įrangos kūrėjas Niantic

Programinės įrangos kūrėjas Niantic 2016 m. išleido „Pokémon Go“, kuris buvo sukurtas naudojant „Unity“ variklį. [ 28 ] Po „Pokémon Go“ sėkmės „Unity Technologies“ surengė kelis finansavimo etapus, kurie padidino įmonės vertinimą: 2016 m. liepos mėn. 181 mln. įmonę įvertino maždaug 1,5 mlrd. 2017 m. gegužę bendrovė surinko 400 mln. dolerių, kurių vertė buvo 2,8 mlrd., o 2018 m. „Unity“ generalinis direktorius patvirtino 145 mln. Taip pat 2016 m. Facebook sukūrė naują kompiuterinių žaidimų platformą su Unity. 2017 m. „Unity Technologies“ iš mažmenininko „Game“ už 19 mln. svarų sterlingų įsigijo „Multiplay“ – verslą, siūlantį kelių žaidėjų serverio žaidimų prieglobą. [

„Unity Technologies“ 2017 m. išleido „Unity 2017“ savo platformos versiją. 2017 m. „Unity“ bendradarbiavo su „Google ARCore“, kad sukurtų papildytos realybės įrankius „Android“ įrenginiams ir programoms. Kitais metais „Unity Technologies“ bendradarbiavo su „Google Cloud“, siūlydama paslaugas internetinių žaidimų kūrėjams, o „Alphabet Inc.“ dukterinė įmonė „DeepMind“ kuria virtualaus pasaulio dirbtinį intelektą. Unity platforma naudojama mašinoms padėti per sustiprintą mokymąsi. Pasak „Fast Company“, „DeepMind“ naudoja „Unity“ programinę įrangą, kad apmokytų algoritmus „fiziškai tikroviškoje aplinkoje“, kur kompiuteris nuolat bandys pasiekti tikslą per bandymus ir klaidas.

2010-aisiais „Unity Technologies“ programinė įranga buvo naudojama ne tik žaidimuose, bet ir filmuose, televizijoje bei automobilių pramonėje. Automobilių pramonei automobilių gamintojai naudoja Unity virtualios realybės platformą projektavimui ir virtualaus pasaulio automobilių testavimo modeliavimui. 2018 m. spalio mėn. Unity Technologies įsigijo Kanados virtualios kinematografijos įmonę Digital Monarch Media.

## Unity Icon Collective

„Unity Technologies“ 2018 m. lapkritį sukūrė „Unity Icon Collective“. Komanda kuria turtą, skirtą parduoti „Unity Asset Store“, skirtą kompiuteriams ir konsolėms. Turtas – personažai, aplinka, menas ir animacija – gali būti naudojami aukštos kokybės žaidimuose; Šis žingsnis buvo vertinamas kaip bandymas konkuruoti su „Unity“ varžovais, tokiais kaip „Epic Games“ „Unreal Engine“ .

2019 m. sausio mėn. bendrovė įsigijo „Vivox“ – kelių platformų balso ir tekstinių pokalbių tiekėją, įsikūrusią Framingame, Masačusetso valstijoje . Už 123,4 mln. savarankiškai. [ 44 ] „Vivox“ technologija, be kita ko, naudojama „Fortnite“ , „PlayerUnknown's Battlegrounds“ ir „League of Legends“ . Sandorio sąlygos nebuvo atskleistos. 2019 m. gegužės mėn. bendrovė patvirtino 150 mln. USD E serijos finansavimo etapą, kuris padidino jos vertę iki 6 mlrd. Tų pačių metų liepą ji paskelbė, kad kartu su „D1 Capital Partners“ , „CPP Investment Board“ , „Light Street Capital“ , „Sequoia Capital“ ir „Silver Lake Partners“ finansuos 525 mln. USD konkursą, kad „Unity“ bendrieji akcininkai galėtų parduoti savo akcijas įmonėje. „Unity Technologies“ 2019 m. rugsėjį papildomai įsigijo žaidimų analizės kompaniją „deltaDNA“ , vėliau buvo pranešta, kad jos vertė siekė 53,1 mln. [ Bendrovė tęsė įsigijimus, 2019 m. spalį pirkdama tiesioginių žaidimų valdymo platformą ChilliConnect , o 2019 m. lapkritį – 3D programų srautinio perdavimo paslaugos Furioos kūrėją Obvioos. Tais pačiais metais „Unity“ sumokėjo 48,8 mln. USD, kad įsigytų „Artomatix“ , įmonė, kurianti AI padedamą medžiagų kūrimo įrankį, vadinamą ArtEngine. Nepaisant 541,8 mln. USD augančių pajamų, „Unity“ taip pat patyrė augančius 163,2 mln. USD nuostolius.

Bendrovės IPO paraiška atskleidė, kad 2019 m. jie pranešė apie daugiau nei 162,3 mln. USD nuostolius ir nuolat prarado pinigus nuo pat įkūrimo 2004 m. Nepaisant nuostolių, įmonė nuolat augo pajamų ir darbuotojų skaičiaus požiūriu.

## Išėjimas į viešumą ir tolesni įsigijimai (2020–dabar)

2020 m. birželio mėn. „Unity“ paskelbė, kad bendradarbiauja su „Apple“, kad atnaujintų „Unity Engine“, kad jis veiktų „Apple“ siliciu aprūpintuose „Mac“ kompiuteriuose su 2020.2 leidimu, leisdamas žaidimų kūrėjams atnaujinti savo žaidimus, kad būtų palaikoma nauja aparatinės įrangos platforma. Per „WWDC 2020 Platforms State of the Union“ renginį buvo demonstruojama su „Apple“ siliciu prijungta „Unity Editor“ versija. Tų metų rugpjūčio 17 d. Unity pareiškė įsigijusi

Codice Software, kuri gamina platinamą versijų valdymo sistemą Plastic SCM . Tais pačiais metais „Unity“ įsigijo „Finger Food Advanced Technology Group“ už 46,8 mln.

„Unity“ paskelbė apie savo planus pasiūlyti pirminį viešąjį siūlymą (IPO) 2020 m. rugpjūčio mėn. Tuo metu bendrovė pranešė apie 1,5 mln. vartotojų per mėnesį ir kasdien pradedama 150 000 naujų projektų. Bendrovė baigė IPO 2020 m. rugsėjo 17 d., iš viso 1,3 mlrd. JAV dolerių , viršijant tikslinę kainą, ir kitą dieną pradėjo prekiauti kaip akcinė bendrovė Niujorko vertybinių popierių biržoje su žyma NYSE : U. IPO „Unity“ įvertino 13,7 mlrd. USD .

2020 m. gruodžio mėn. Unity paskelbė, kad įsigijo kelių žaidėjų tinklo sistemą MLAPI ir kompiuterinės vizijos ir gilaus mokymosi įmonę RestAR . 2021 m. birželio mėn. įsigijo 3D duomenų optimizavimo technologijos kūrėją Pixyz Software. [ 63 ] 2021 m. rugpjūtį bendrovė paskelbė apie planus įsigyti „Parsec“ , darbalaukio srautinio perdavimo programinę įrangą, už 320 mln. USD . [ 64 ]

## Weta Digital

2021 m. lapkritį „Unity“ įsigijo „Weta Digital “ už 1,63 mlrd. Pastarosios vizualinių specialiųjų efektų ir animacijos komandos „ir toliau egzistuos kaip atskiras subjektas ir taps „Didžiausiu Unity klientu žiniasklaidos ir pramogų erdvėje“. „WetaFX“ didžioji dalis išlieka Peteriui Jacksonui . 2021 m. lapkričio mėn. buvo aukščiausias „Unity“ akcijų kainos taškas, kuris tuo metu greičiausiai buvo pervertintas, o po to sekė nuosmukio metai.

2022 m. sausį „Unity“ paskelbė apie „Ziva Dynamics“, Vankuveryje įsikūrusios VFX bendrovės, įsigijimą. 2022 m. kovo mėn. jie paskelbė apie partnerystę su „Insomniac“, kad sukurtų interaktyvius internetinius koncertus ir renginius. 2022 m. birželį „Unity“ atleido 4 % savo darbuotojų, t. y daugiau nei 200 darbuotojų. 2022 m. liepos mėn. „Unity“ sutiko įsigyti „ironSource“ pagal 4,4 mlrd. JAV dolerių vertės sandorį. Pasibaigus sandoriui, „Unity“ akcininkams priklausys apie 73,5 % jungtinės bendrovės akcijų, o dabartiniai ironSource akcininkai – apie 26,5 %. Kai sandoris bus baigtas, „Unity“ taip pat gaus 1 mlrd. USD investiciją iš „Sequoia Capital“ ir „Silver Lake“ .

## AppLovin

2022 m. rugpjūtį „AppLovin“ pateikė neprašytą pasiūlymą pirkti „Unity“ mainais už 17,54 mlrd. USD pagal visų akcijų sandorį. Dėl siūlomo susijungimo buvęs „Unity“ generalinis direktorius Johnas Riccitiello taptų sujungtos įmonės generaliniu direktoriumi. „AppLovin“

pasiūlyme neįtrauktas „IronSource“, kurį „Unity“ sutiko pirkti liepos mėn. Vėliau tą mėnesį „Unity“ valdyba atmetė pasiūlymą ir įsipareigojo užbaigti „IronSource“ įsigijimą. „IronSource“ susijungimas buvo baigtas 2022 m. lapkričio mėn.

2023 m. sausį buvo atleisti 284 darbuotojai . Gegužės mėn. „Unity“ paskelbė, kad atleis 600 darbo vietų, ty apie 8% visos pasaulinės darbo jėgos. 2023 m. rugsėjo mėn. „Unity“ paskelbė apie savo kainodaros modelio pakeitimus, įvesdama naujus „Unity Runtime Fees“, pagal kuriuos kūrėjai apmokestinami pagal įdiegimus, viršijančius tam tikrą slenkstį, atsižvelgiant į jų „Unity“ planą. Į šiuos pakeitimus kūrėjų bendruomenė reagavo neigiamai, daugelis išreiškė nepasitenkinimą ir susirūpinimą dėl padidėjusios finansinės naštos dėl naujos kainodaros struktūros, įskaitant galimą žalą dėl netikslių įrenginių skaičiaus įvertinimų ar kenkėjiškų veikėjų, taip pat mokesčių ribos, taikomos atgaline data. Dėl tikslinių grasinimų mirtimi laikinai buvo uždaryti biurai Jungtinėse Amerikos Valstijose ir buvo kreiptasi į valdžios institucijas. Atsižvelgdama į neigiamus atsiliepimus 2023 m. rugsėjo 22 d., „Unity“ išleido pataisytas sąlygas. Šie pakeitimai apima „Unity Personal“ mokesčių nebuvimą, kuris gali būti naudojamas projektams, finansuojamiems iki 200 000 USD vietoj 100 000 USD, mokesčiai būtų taikomi tik sukurtiems žaidimams. su „Unity 2024“ ir toliau be jokių atgaline data taikomų mokesčių, o mokestis būtų pagrįstas savarankiško pranešimo teikimu, 2,5 % mėnesinių pajamų arba apskaičiuota suma, pagrįsta mėnesiniais įsipareigojimais. Nepaisant dalinio atsipirkimo, pagal WIRED , įmonės reputacija gali būti nepataisomai sugadinta, kai kurie kūrėjai pareiškė, kad nebegrįš naudotis įmonės paslaugomis ar produktais dėl nepasitikėjimo ateityje.

## Unity paskelbė

2023 m. spalio 9 d. Unity paskelbė, kad Riccitiello paliks kompaniją kilus ginčams, laikinuoju generaliniu direktoriumi ir prezidentu paskyrė Jamesą M. Whitehurstą . 2024 m. sausio mėn. buvo paskelbtas dar vienas atleidimų etapas. „Unity“ atšaukė 1 800 darbo vietų arba 25 % savo darbuotojų, kaip „įmonės atkūrimo“ dalį. [ 91 ] 2024 m. gegužės mėn. bendrovė paskelbė, kad Matthew Bromberg buvo paskirtas eiti nuolatinio generalinio direktoriaus pareigas, o Jimas Whitehurst užėmė vykdomojo valdybos pirmininko pareigas, o Roelef Botha vėl pradėjo eiti pagrindinio nepriklausomo valdybos direktoriaus pareigas. Per metus iki 2024 m. gegužės mėnesio Unity akcijų kaina sumažėjo daugiau nei 60 %, o nuosmukis buvo siejamas su verslo sprendimais per laikotarpį, įskaitant vykdymo mokesčių politiką. Nuo didžiausio 57 milijardų dolerių vertės 2021 m. lapkričio mėn. jis sumažėjo iki 6 milijardų dolerių iki 2024 m. rugsėjo mėn., o rinkos analitikai tikisi tolesnio pajamų mažėjimo.

## Korporatyviniai reikalai

„Unity Technologies“ yra viešoji įmonė, įsikūrusi San Franciske, Kalifornijoje; jos IPO buvo 2020 m. rugsėjį. [ 95 ] 2018 m. įmonėje dirbo daugiau nei 2000 žmonių biuruose visoje Šiaurės Amerikoje, Europoje ir Azijoje. Iki 2023 m. spalio mėn. jai vadovavo Johnas Riccitiello, kuris 2014 m. generalinio direktoriaus poste pakeitė vieną įkūrėją Davidą Helgasoną. Danny Lange anksčiau dirbo dirbtinio intelekto ir mašinų viceprezidentu. mokėsi nuo 2016 m. pabaigos iki 2023 m., kai išvyko į „Google“. 2017 m. „Unity Technologies“ paskyrė pirmuosius nepriklausomus direktorius. Riccitiello teigė, kad šis žingsnis buvo reikalingas, jei įmonė ketina ateityje išeiti į biržą. „TechCrunch“ duomenimis, „Unity Technologies“ finansavo daugiau nei 600 mln. Thrive Capital, WestSummit Capital ir Maxas Levchinas. Į pajamų srautus įeina žaidimo variklio, „Unity Asset Store“ ir „Unity“ platformos licencijavimo mokesčiai.

„Unity“ verslas yra padalintas į „Operate Solutions“ (sudarytą iš „Unity Ads“, „Unity In-App Purchase“ ir kitų įrankių, kurie buvo naujai įsteigti 2015 m.), „Create Solutions“ (sudaryta iš „Unity Engine“ prenumeratos ir kitų profesionalių paslaugų) ir „Strategic Partnerships“. 2019 m. pranešamų pajamų „Operate Solutions“ sudarė 54 proc., „Create Solutions“ – 31 proc., o kiti pajamų šaltiniai – 15 proc.

2017 m. „Unity Technologies“ pradėjo „Unity Without Borders“ – programą, kuri rėmė 50 vaizdo žaidimų programuotojų iš Artimųjų Rytų, kurie dalyvaus „Unity“ konferencijoje „Unite Europe“ Amsterdame. „Vienybė be sienų“ rėmė vaizdo žaidimų programuotojus, kuriems įtakos turėjo prezidento Donaldo Trumpo administracijos kelionių apribojimai. „Unity“ taip pat skiria metines dotacijas per „Unity for Humanity“ apdovanojimus, skiriamus kūrėjams, kuriantiems žaidimus ir patirtį naudojant „Unity“ realaus laiko 3D technologiją.

„Unity“ paskelbė, kad 2020 m. pasiekė nulinį anglies dvideginio išmetimą, ir tuo pat metu pasirašė Mokslu pagrįstų tikslų iniciatyvą.

2021 m. sausio mėn. „Unity“ pasamdė buvusį „Liverpool FC“ generalinį direktorių Peterį Moore'ą kaip sporto ir tiesioginių pramogų vyriausiąjį viceprezidentą ir generalinį direktorių. [ 105 ]

## Unity variklis

Pagrindinis straipsnis: Unity (žaidimo variklis)



„Unity“ to paties pavadinimo platforma naudojama kuriant dvimačius, trimačius, virtualiosios realybės ir papildytos realybės vaizdo žaidimus bei kitus modeliavimus. Variklis iš pradžių buvo paleistas 2005 m., siekiant sukurti vaizdo žaidimus, o vėliau buvo parduotas kitoms pramonės šakoms, įskaitant filmų ir automobilių gamybą. [ 37 ] [ 39 ] 2022 m. rugsėjį Unity į Unity Software įrankių rinkinį įtraukė serverio prieglobos ir žaidimų piršlybų paslaugas, [ 107 ], o 2023 m. kovą bendrovė paskelbė DI sukurto turto, įskaitant simbolius, aplinkas, rinką, animacijos ir garso efektai. [ 108 ]

2020 m. Unity sukurtas programos naudojo 2 milijardai aktyvių naudotojų per mėnesį ir 1,5 milijono kūrėjų per mėnesį. [ 109 ] Jis palaiko daugiau nei 25 platformas ir buvo naudojamas kuriant maždaug pusę rinkoje esančių mobiliųjų žaidimų ir 60 procentų papildytos realybės ir virtualios realybės turinio, [ 96 ] [ 110 ], įskaitant maždaug 90 procentų naujose papildytos realybės platformose, pvz., „Microsoft HoloLens“ ir 90 procentų „Samsung Gear VR“ turinio. [ 12 ] „Fortune“ teigimu, „Unity“ „dominuoja virtualios realybės versle“. [ 111 ] [ 112 ]

## Nuorodos

„Vienybė – paslaugos“ . Unity Technologies. Suarchyvuota nuo originalo 2015 m. rugpjūčio 12 d . Žiūrėta 2015 m. rugpjūčio 4 d .

^ „US SEC: 10-K Unity Software Inc forma“ . JAV vertybinių popierių ir biržų komisija . 2024 m. vasario 29 d.

^ „Unity Technologies“ failų registracijos pareiškimas dėl siūlomo pirminio viešo siūlymo“ (pranešimas spaudai). „Unity Technologies“ . 2020 m. rugpjūčio 24 d. – per Business Wire .

^Peršokti į:a b Takahashi, dekanas (2014 m. spalio 16 d.).„Unity Technologies CTO pareiškia, kad įmonė nėra parduodama“.VentureBeat.Suarchyvuotano originalo 2019 m. kovo 22 d. Žiūrėta2018 m. spalio 17 d .

^Peršokti į:a b Illummont, Brooke (2017 m. spalio 9 d.).„Unity Technologies“ investuoja 400 milijonų dolerių.Skandinavijos verslo viduje. Suarchyvuota nuooriginalo2020 m. rugsėjo 18 d. Žiūrėta2018 m. lapkričio 29 d .

^ Cook, Dave (2012 m. spalio 18 d.). „Vienybės interviu: inžinerinė demokratija“ . VG24/7 . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^Peršokti į:a b McWhertor, Michael (2014 m. spalio 22 d.).„Buvęs EA generalinis direktorius Johnas Riccitiello dabar yra „Unity“ vadovas.Daugiakampis.Suarchyvuotano originalo 2018 m. gruodžio 5 d. Žiūrėta2018 m. spalio 17 d .

^ Smykil, Jeff (2006 m. rugpjūčio 9 d.). „Paskelbti „Apple Design Award“ nugalėtojai . Ars Technica . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 20 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .

^Peršokti į:a b c d e Axon, Samuel (2016 m. rugsėjo 27 d.).„Unity at 10: geresniam ar blogesniam žaidimo kūrimas niekada nebuvo toks paprastas“.Ars Technica.Suarchyvuotano originalo 2018 m. spalio 5 d. Žiūrėta2018 m. spalio 17 d .



^ Matney, Lucas (2016 m. liepos 13 d.). „Unity“ surinko 181 mln . TechCrunch . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. gruodžio 4 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .

^ Chng, Grace (2013 m. sausio 28 d.). „Azija yra „žaidimų keitimo priemonė““ . The Straits Times . Gauta 2018 m. lapkričio 29 d .

^Peršokti į: a b Matney, Lucas (2017 m. gegužės 25 d.).„Kuriant naujas realijas, „Unity“ pasirengusi tapti technologijų milžine. TechCrunch .Suarchyvuotano originalo 2018 m. spalio 20 d. Žiūrėta2018 m. spalio 29 d .

^ MCV personalas (2009 m. gruodžio 17 d.). „Jie stovi vieningai“ . MCV . Gauta 2019 m. gegužės 29 d .

^Peršokti į: a b c Kelliher, Fiona (2018 m. rugpjūčio 24 d.).„Vaizdo žaidimų kompanija paima du pastatus Misijos gatvėje, kad galėtų smarkiai plėstis“ .San Francisco Business Times. Žiūrėta2018 m. spalio 17 d .

^Peršokti į: a b Robertsonas, Adi (2015 m. kovo 3 d.).„Unity“ oficialiai išleidžia savo naują žaidimų variklį: „Unity 5“ .Slenkstis.Suarchyvuotano originalo 2015 m. gruodžio 8 d. Žiūrėta2018 m. spalio 17 d .

^ Elliott, Phil (2010 m. lapkričio 10 d.). „Vienybės turto parduotuvė“ . GameIndustry.biz . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ „Unity Technologies“ pažymi milijoną kūrėjų už savo žaidimų kūrimo įrankius . Daugiakampis. 2012 m. balandžio 10 d. Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. vasario 1 d . Žiūrėta 2017 m. rugsėjo 17 d .

^ „Mobiliųjų žaidimų kūrėjų apklausa labai orientuota į iOS, Unity“ . Gamasutra . 2012 m. gegužės 24 d. Suarchyvuota nuo originalo 2014 m. liepos 3 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .

^ Matney, Lucas (2016 m. liepos 13 d.). „Unity“ surinko 181 mln . TechCrunch . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. spalio 23 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^Peršokti į: a b Cohenas, Davidas (2013 m. lapkričio 1 d.).„Kaip „Facebook“ integrovosi su „Unity Game Engine“ Adweek .Suarchyvuotano originalo 2018 m. gruodžio 12 d. Žiūrėta2018 m. spalio 29 d .

^ „Unity“ įsigyja „Everyplay“ kūrėjo taikomąją programą . Pocketgamer.biz. 2014 m. kovo 13 d. Suarchyvuota nuo originalo 2015 m. rugsėjo 24 d . Žiūrėta 2015 m. rugpjūčio 13 d .

^ „Unity Technologies didina komunalines paslaugas įsigydama Playnomics“ . Forbes.com . Suarchyvuota nuo originalo 2015 m. rugsėjo 24 d . Žiūrėta 2015 m. rugpjūčio 13 d .

^ „Unity išsamiai aprašo naują Cloud Build paslaugą; atidaro Unity Austin“ . Forbes.com . 2014 m. rugpjūčio 20 d. Suarchyvuota nuo originalo 2015 m. rugsėjo 23 d . Žiūrėta 2015 m. rugpjūčio 13 d .

^ Riccitiello, John (2014 m. spalio 23 d.). „John Riccitiello nustato „Unity Technologies“ augimo variklį (interviu)“ . VentureBeat (interviu). Kalbino Deanas Takahashi. Suarchyvuota nuo originalo 2015 m. sausio 17 d . Žiūrėta 2015 m. sausio 18 d .

^ „Johnas Riccitiello yra naujasis „Unity“ vadovas . IGN. 2014 m. spalio 22 d. Suarchyvuota nuo originalo 2014 m. lapkričio 2 d . Žiūrėta 2014 m. lapkričio 2 d .

^ Lee, Emma (2014 m. gruodžio 12 d.). „Kinijos VR ausinių kūrėjas ANTVR patenka į rinką su daugybe naujų produktų · TechNode“ . TechNode .

^ Langas, Benas (2023 m. sausio 24 d.). „Nesėkmingas XR paleidimas grįžta su kompaktiška optika, kuri akimirksniu persijungia tarp AR ir VR“ . Kelias į VR .

- ^Peršokti į: a b c Wingfieldas, Nickas (2016 m. liepos 13 d.). „Unity Technologies, „Pokémon Go Engine“ kūrėjas, brangesnis. The New York Times. Suarchyvuotanu originalo 2016 m. liepos 16 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^Peršokti į: a b Winkleris, Rolfe'as (2017 m. gegužės 23 d.). „Vaizdo žaidimų programinės įrangos paleidimo vienetas vertinamas 2,8 milijardo USD“. „Wall Street Journal“. Suarchyvuotanu originalo 2018 m. rugsėjo 8 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^Peršokti į: a b Takahashi, dekanas (2018 m. rugsėjo 15 d.). „John Riccitiello Klausimai ir atsakymai: kaip „Unity“ generalinis direktorius žiūri į „Epic“ Fortnite sėkmę. VentureBeat. Suarchyvuotanu originalo 2018 m. rugsėjo 17 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^ Cohenas, Davidas (2016 m. rugpjūčio 19 d.). „Facebook“ kuria naują kompiuterinių žaidimų platformą; bendradarbiauja su „Unity Technologies“. Adweek . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. gruodžio 11 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 29 d .
- ^ Constine'as, Joshas (2016 m. lapkričio 1 d.). „Facebook“ oficialiai paskelbė Gameroom, savo PC Steam konkurentą . TechCrunch . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. vasario 7 d . Žiūrėta 2019 m. kovo 29 d .
- ^ Dring, Christopher (2017 m. lapkričio 28 d.). „Unity“ perka GAME kelių žaidimų skaitmeninį verslą už 19 mln . Gameindustry.biz . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2019 m. vasario 8 d .
- ^ Alvarezas, Edgaras (2017 m. vasario 28 d.). „Unity 2017“ žaidimų variklis daugiausia dėmesio skirs menininkams ir dizaineriams . Engadget . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. spalio 28 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .
- ^ „Novatoriškiausias įmonės: „Unity Technologies“ . Greita kompanija . 2018. Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugsėjo 27 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .
- ^Peršokti į: a b c kapitonas Šonas (2018 m. rugsėjo 26 d.). „Kaip „Google“ „DeepMind“ mokys savo AI „Unity“ vaizdo žaidimų pasaulyje. Greita kompanija . Suarchyvuotanu originalo 2018 m. rugsėjo 27 d. Žiūrėta 2018 m. gruodžio 3 d .
- ^Peršokti į: a b Liptak, Andrew (2017 m. lapkričio 30 d.). „Kaip Neill Blomkamp ir Unity formuoja filmų kūrimo ateitį su Adam: The Mirror“. Slenkstis. Suarchyvuotanu originalo 2018 m. rugsėjo 25 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^ Giardina, Carolyn (2018 m. rugpjūčio 9 d.). „Disney“ televizijos animacija pristato „Didžiojo herojaus 6“ teminius šortus . Holivudo reporteris . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugpjūčio 9 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^Peršokti į: a b c Edelstein, Stephen (2018 m. gegužės 17 d.). „Kaip žaidimų kompanija „Unity“ skatina automobilių gamintojus link virtualios realybės. Skaitmeninės tendencijos. Suarchyvuotanu originalo 2018 m. rugpjūčio 7 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .
- ^ „Dienos pasiūlymai: susijungimai ir įsigijimai 2018 m. spalio 25 d.“ . Fortūna . 2018 m. spalio 25 d. Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. lapkričio 7 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 27 d .
- ^ Takahashi, dekanas (2018 m. lapkričio 15 d.). „Unity Icon Collective“ suteikia nepriklausomiems kūrėjams prieigą prie trigubo A žaidimo meno . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. lapkričio 15 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 27 d .
- ^ Takahashi, dekanas (2018 m. lapkričio 15 d.). „Unity Icon Collective“ suteikia nepriklausomiems kūrėjams prieigą prie trigubo A žaidimo meno . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. lapkričio 15 d .

Žiūrėta 2018 m. lapkričio 27 d . „Unity Technologies“ pristato „Unity Icon Collective“ – žaidimų kūrėjų komandą, kuri „Unity Asset Store“ kurs aukštos kokybės meną, kurį kūrėjai galės naudoti savo žaidimuose. Komanda sutelks dėmesį į trigubų A vaizdų ar geriausių kompiuterių ir konsolių žaidimų meno kūrimą

^ Takahashi, dekanas (2018 m. lapkričio 15 d.). „Unity Icon Collective“ suteikia nepriklausomiems kūrėjams prieigą prie trigubo A žaidimo meno . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. lapkričio 15 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 27 d . Šis žingsnis yra „Unity“ bandymas judėti toliau maisto grandinėje – nuo žaidimų mobiliesiems šaknų iki aukščiausių žaidimų ešelonų, kurie priklauso tokiems varžovams kaip „Epic Games Unreal Engine“ arba vidiniams žaidimų varikliams, tokiems kaip „Electronic Arts“ „Frostbite“ . ... Objektai bus „paruošti žaidimui“, o tai reiškia, kad „Unity“ kūrėjai galės paimti išteklius ir lengvai juos panaudoti savo žaidimų scenose. Turtas svyruoja nuo personažų ir aplinkos iki meno ir animacijos.

^Peršokti į:a b c Fogel, Stefanie (2019 m. sausio 29 d.).„Unity Technologies“ įsigyja balso ir tekstinių pokalbių teikėją „Vivox“ . Įvairovė .Suarchyvuotanuo originalo 2019 m. vasario 3 d. Žiūrėta2019 m. vasario 8 d .

^Peršokti į:a b c d e Takahashi, dekanas (2020 m. rugpjūčio 24 d.).„Unity failai IPO atskleidžia 163 mln. USD nuostolius 2019 m. ir 1,5 mln. naudotojų per mėnesį“.VentureBeat. Gauta2021 m. sausio 19 d .

^ Blake'as, Vikki (2019 m. sausio 31 d.). „Unity“ įsigyja kelių platformų žaidimų balso ir teksto pokalbių paslaugą „Vivox“ . MCVUK . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2019 m. vasario 8 d .

^ Matney, Lucas (2019 m. liepos 26 d.). „Unity“, dabar vertinama 6 mlrd. USD, pritraukiama iki 525 mln . Tech Crunch . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. rugpjūčio 4 d . Gauta 2019 m. rugpjūčio 4 d .

^ Sinclair, Brendan (2019 m. rugsėjo 20 d.). „Vienybė įsigyja deltaDNA“ . GamesIndustry.biz . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. rugsėjo 30 d . Žiūrėta 2019 m. rugsėjo 30 d .

^ Minotti, Mike (2019 m. spalio 3 d.). „Unity“ įsigijo tiesioginių žaidimų valdymo platformą ChillConnect . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. spalio 3 d . Žiūrėta 2019 m. spalio 3 d .

^ Valentinas, Rebeka (2019 m. lapkričio 1 d.). „Unity“ įsigyja debesų programų srautinio perdavimo paslaugų kūrėją „Obvioos“ . GamesIndustry.biz . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. lapkričio 5 d . Gauta 2019 m. lapkričio 5 d .

^ „Artomatix prisijungia prie Unity, į medžiagų kūrimo darbo eigą įtraukdamas AI padedamą meniškumą – Unity Technologies tinklaraštis“ . blogs.unity3d.com . 2020 m. kovo 10 d . Gauta 2020 m. kovo 11 d .

^ Kerr, Chris (2020 m. kovo 10 d.). „Unity“ įsigyja dirbtiniu intelektu pagrįstą meno programinės įrangos įmonę ir „ArtEngine“ gamintoją „Artomatix“ . www.gamasutra.com . Gauta 2020 m. kovo 11 d .

^Peršokti į:a b Sinclair, Brendan (2020 m. rugpjūčio 24 d.).„Vienybė ruošiasi IPO“.GamesIndustry.biz. Gauta2021 m. sausio 19 d .

^ Sinclair, Brandon (2020 m. rugpjūčio 25 d.). „Ko mes išmokome iš „Unity“ IPO pateikimo? . GamesIndustry.biz . Gauta 2021 m. birželio 29 d .

^ „Unity ateina į Apple siliconUnity, Apple silicon 지원Unity、Apple Silicon に対応へ – Unity Technologies tinklaraštis“ . blogs.unity3d.com . 2020 m. birželio 22 d . Gauta 2020 m . birželio 26 d .

^ Barton, Seth (2020 m. rugpjūčio 17 d.). „Unity“ įsigyja Plastic SCM kūrėją „Codice Software“ . MCV/DEVELOP . Gauta 2020 m. rugpjūčio 17 d .

- ^ Takahashi, dekanas (2020 m. rugpjūčio 17 d.). „Unity“ įsigyja programinę įrangą „Codice“, kad galėtų valdyti 3D darbo eigą . VentureBeat . Gauta 2020 m. rugpjūčio 17 d .
- ^ Sinclair, Brendan (2020 m. rugpjūčio 24 d.). „Vienybė ruošiasi IPO“ . GamesIndustry.biz . Gauta 2020 m. rugsėjo 18 d .
- ^ Franklinas, Joshua; Senas, Anirbanas (2020 m. rugsėjo 18 d.). „Unity“ parduoda akcijas per 1,3 milijardo JAV dolerių IPO viršijant tikslinį diapazoną . Reuters . Suarchyvuota nuo originalo 2020 m. rugsėjo 18 d . Gauta 2020 m. rugsėjo 18 d .
- ^ Shannon Liao (2020 m. rugsėjo 18 d.). „Unity Software akcijos per Wall Street debiutą pakilo 44 %, kai IPO rinka šnypščia“ . CNN . Gauta 2020 m. rugsėjo 18 d .
- ^ „Spartinanti naujoji „GameObjects“ kelių žaidėjų tinklo sistema“ . 2020 m. gruodžio 3 d . Gauta 2020 m. gruodžio 15 d .
- ^ „Unity“ įsigyja „RestAR“, kad įgalintų AI pagrįstą 3D fiksavimą“ (pranešimas spaudai). 2020 m. gruodžio 15 d . Gauta 2020 m. gruodžio 15 d .
- ^ Takahashi, dekanas (2021 m. birželio 22 d.). „Unity“ įsigyja 3D duomenų įmonę „Pixyz Software“ . VentureBeat . Gauta 2021 m. birželio 23 d .
- ^ McAloon, Alissa (2021 m. rugpjūčio 10 d.). „Unity“ įsigys nuotolinio darbalaukio įrankių gamintoją „Parsec“ už 320 mln. USD . Gamasutra . Gauta 2021 m. rugpjūčio 10 d .
- ^ Sweney, Markas. Peteris Jacksonas parduoda specialiųjų efektų studiją Weta Digital už 1,63 mlrd . The Guardian . Gauta 2021 m. lapkričio 9 d .
- ^ Hochfeld, Bert (2023 m. balandžio 17 d.). „Ar laikas persvarstyti „Unity“ programinę įrangą? (NYSE: U) | Ieškoma alfa“ . seekingalpha.com .
- ^ Rousseau, Jeffery (2022 m. sausio 24 d.). „Vienybė įsigyja Ziva Dynamics“ . GamesIndustry.biz .
- ^ O'Connor, Alisa (2022 m. sausio 24 d.). „Unity“ perka „Skin sim“ technologijų įmonę, skirtą puošniems veidams ir švelniam kūnui . Rokas, popierius, šautuvas . Žiūrėta 2022 m. gruodžio 15 d .
- ^ Shutler, Ali (2022 m. kovo 11 d.). „3D technologijų platforma Unity skelbia partnerystę su reivo renginių kompanija „Insomniac“ . NME . Žiūrėta 2022 m. gruodžio 15 d .
- ^ „Šaltiniai: „Unity“ atleidžia šimtus darbuotojų [Atnaujiniamas]“ . Kotaku . 2022 m. birželio 29 d . Žiūrėta 2024 m. kovo 2 d .
- ^ „Vienybė atleidžia keturis procentus darbo jėgos, kad „perskirstytų išteklius““ . Eurogamer.net . 2022 m. birželio 30 d . Gauta 2024 m. kovo 2 d .
- ^ Needleman, Sara (2022 m. liepos 13 d.). „Unity“ sutinka pirkti „IronSource“ už 4,4 milijardo USD vaizdo žaidimo sandorį . „Wall Street Journal“ . Suarchyvuota nuo originalo 2022 m. liepos 13 d .
- ^ Yang, Lily (2022 m. liepos 13 d.). „Unity“ akcijos atpigo 13 % dėl sumažintų 2022 m. rekomendacijų, susijungimo su „IronSource“ susitarimo . CNBC .
- ^ Cromwell Schubarth (2022 m. liepos 13 d.). „Unity Software“ planuoja įsigyti 4,4 mlrd. USD, o „Sequoia“, „Silver Lake“ įsipareigoja investuoti 1 mlrd. USD . Silicio slėnio verslo žurnalas . Žiūrėta 2022 m. liepos 14 d .
- ^ Hartas, Connoras (2022 m. rugpjūčio 9 d.). „AppLovin siūlo 17,5 milijardo dolerių pasiūlymą įsigyti Unity programinę įrangą“ . „Wall Street Journal“ .

- ^ Kokalitcheva, Kia (2022 m. rugpjūčio 9 d.). „AppLovin siūlo 17,5 milijardo dolerių, kad įsigytų žaidimų variklių įmonę Unity“ . Axios .
- ^ Balu, Nivedita; Hu, Krystal; Mathews, Eva (2022 m. rugpjūčio 15 d.). „Unity“ atmeta „AppLovin“ perėmimo pasiūlymą, kad išlaikytų „ironSource“ išpirkimą . Reuters .
- ^ Francis, Bryant (2022 m. lapkričio 7 d.). „Unity Marc Whitten paaiškina, kas bus po IronSource susijungimo“ . Žaidimo kūrėjas . Žiūrėta 2023 m. sausio 6 d .
- ^ „Vienybė atleidžia beveik 300 darbuotojų“ . Eurogamer.net . 2023 m. sausio 18 d . Žiūrėta 2024 m. kovo 2 d .
- ^ Needleman, Sarah E. „WSJ News Exclusive | Unity vykdo trečią ir didžiausią atleidimų etapą per metus“ . WSJ . Žiūrėta 2023 m. gegužės 3 d .
- ^ „Vienybės plano kainų ir pakuočių atnaujinimai“ . Vienybės dienoraštis . Unity Technologies . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 14 d .
- ^ Batchelor, James (2023 m. rugsėjo 13 d.). „Vienybė aiškina naujus mokesčių planus, vykstant kūrėjų reakcijai“ . GamesIndustry.biz . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 14 d .
- ^ Velsas, Mattas (2023 m. rugsėjo 12 d.). „Unity“ atskleidžia planus apmokestinti už žaidimo įdiegimą, sulaukdamas kritikos iš kūrėjų bendruomenės . Eurogamer.net . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 14 d .
- ^ Orlandas, Kailas (2023 m. rugsėjo 13 d.). „Nauja „Unity“ įdiegimo kainodara siutina žaidimų kūrimo bendruomenę . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 14 d .
- ^ Carpenter, Nicole (2023 m. rugsėjo 14 d.). „Vienybė uždaro biurus dėl „įtikimos mirties grėsmės““ . Daugiakampis . Suarchyvuotas nuo originalo 2023 m. rugsėjo 14 d . Gauta 2023 m. rugsėjo 14 d .
- ^ Steadman, Alex (2023 m. rugsėjo 22 d.). „Vienybė atšaukti kai kuriuos pagrindinius vykdymo laiko mokesčių politikos aspektus“ . IGN . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 22 d .
- ^ Farokhmanesh, Megan. „Vienybė niekada negali susigrąžinti kūrėjų, kuriuos prarado dėl mokesčių griūties“ . Laidinis . ISSN 1059-1028 . Žiūrėta 2023 m. rugsėjo 25 d .
- ^ Batchelor, James (2023 m. rugsėjo 18 d.). „Unity Runtime Fee“ kūrėjai: „Pasitikėjimas dinga amžiams“ . GamesIndustry.biz . Gauta 2023 m. rugsėjo 20 d .
- ^ Hollisteris, Šonas (2023 m. spalio 9 d.). „John Riccitiello išėjo į Unity, įsigalioja nedelsiant“ . Slenkstis . Žiūrėta 2023 m. spalio 9 d .
- ^ Takahashi, dekanas (2023 m. spalio 9 d.). „Po kainų kovos Johnas Riccitiello atsistatydino iš „Unity“ generalinio direktoriaus pareigų . VentureBeat . Žiūrėta 2023 m. spalio 9 d .
- ^ Roth, Emma (2024 m. sausio 8 d.). „Vienybė atleidžia 25 procentus savo darbuotojų“ . Slenkstis . Žiūrėta 2024 m. sausio 8 d .
- ^ "Buęs Zynga COO Matthew Bromberg yra naujasis "Unity" generalinis direktorius . www.gamedeveloper.com . Žiūrėta 2024 m. gegužės 7 d .
- ^ „Ar „Unity Software Stock“ galima pirkti dabar? . www.aol.com . 2024 m. liepos 3 d.
- ^ Saulė, Liūtas (2024 m. liepos 3 d.). „Ar „Unity Software Stock“ galima nusipirkti dabar? . Margas kvailys .

^ Renesanso sostinė (2020 m. rugsėjo 9 d.). „Žaidimų kūrimo platforma „Unity Software“ nustato 950 mln. USD IPO sąlygas . Gauta 2020 m. rugsėjo 18 d .

^ Peršokti į: a b Bonfiglio, Nahila (2018 m. spalio 1 d.). „DeepMind bendradarbiauja su žaidimų įmone dirbtinio intelekto tyrimams“. Dienos taškas. Suarchyvuotano originalo 2018 m. spalio 2 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Kapitonas Šonas (2018 m. kovo 20 d.). „Štai kaip išvengti daugiau žūčių savarankiškai vairuojantiems automobiliams“, – sako buvęs Uber AI vadovas . Greita kompanija . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugpjūčio 24 d . Žiūrėta 2018 m. liepos 25 d .

^ Takahashi, dekanas (2017 m. rugpjūčio 10 d.). „Unity prideda Maxą Levchiną ir Robynne Sisco, kai ruošiasi IPO“ . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 29 d .

^ Matney, Lucas (2018 m. rugsėjo 7 d.). „Sparčiai augantis žaidimų variklio paleidimas „Unity“ netenka finansų direktoriaus . TechCrunch . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugsėjo 21 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Etherington, Darrell (2013 m. gegužės 21 d.). „Unity Game Engine“ nemokama „iOS“, „Android“ ir „BlackBerry 10“ kūrėjams . TechCrunch . Suarchyvuota nuo originalo 2019 m. kovo 22 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Takahashi, dekanas (2017 m. rugpjūčio 2 d.). „Zynga pasirenka Unity Technologies, kad pateiktų skelbimus savo žaidimuose“ . VentureBeat . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugpjūčio 14 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Peršokti į: a b Takahashi, dekanas (2018 m. kovo 8 d.). „Vienybė be sienų remia žaidimų kūrėjus, kuriuos paveikė Trumpo draudimas keliauti“. VentureBeat. Suarchyvuotano originalo 2018 m. rugpjūčio 14 d. Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Cureton, Demond (2022 m. kovo 29 d.). „Paaiškėjo vienybės už žmoniją stipendijos laimėtojai“ . XR šiandien . Žiūrėta 2022 m. gruodžio 16 d .

^ Francis, Bryant (2021 m. spalio 12 d.). „Unity“ teigia, kad įsipareigoja išmesti anglies dioksidą iki nulio“ . Žaidimo kūrėjas . Žiūrėta 2022 m. gruodžio 15 d .

^ Hunt, Simon (2022 m. rugpjūčio 26 d.). „Buvęs „Liverpool“ vadovas žiūri į tiesioginės televizijos futbolo pabaigą naudojant naują 3D technologiją . Vakaro standartas . Žiūrėta 2022 m. gruodžio 16 d .

^ Dale, Laura Kate (2015 m. liepos 6 d.). „Vienybė – ar didžiausias indie žaidimų variklis turi įvaizdžio problemų? . The Guardian . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. birželio 21 d . Žiūrėta 2018 m. spalio 17 d .

^ Liao, Šenonas (2022 m. rugsėjo 20 d.). „Vienybė investuoti daugiau į battle royale, kelių žaidėjų žaidimų kūrimą“ . „The Washington Post“ .

^ Tong, Anna (2023 m. kovo 22 d.). „Unity“ siekia atverti generatyviają AI rinką vaizdo žaidimų kūrėjams . Reuters . Žiūrėta 2023 m. birželio 26 d .

^ Hollisteris, Šonas (2020 m. rugpjūčio 24 d.). „Unity“ IPO paraiška parodo, kokią didelę grėsmę tai kelia „Epic“ ir „Unreal Engine“ . Gauta 2020 m. gruodžio 21 d .

^ „Novatoriškiausios įmonės: „Unity Technologies“ . Greita kompanija . 2018. Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. rugsėjo 27 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 26 d .

Paimta iš Vikipedijos

^ Gaudiosi, John (2015 m. kovo 19 d.). „Ši įmonė dominuoja virtualios realybės versle ir nėra pavadinta „Oculus“ . Fortūna . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. gruodžio 5 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 26 d .

^ Gaudiosi, John (2016 m. vasario 11 d.). „Kodėl „Valve“ partnerystė su „Unity“ yra svarbi virtualiai realybei ? Fortūna . Suarchyvuota nuo originalo 2018 m. gruodžio 8 d . Žiūrėta 2018 m. lapkričio 26 d .

Oficiali svetainė

<https://unity.com/>