

Flightsim.to äußert sich zur Freeware-Bundle-Funktion und verpflichtet sich zu einem transparenten Opt-in-Modell

Flightsim.to äußert sich mit dieser Mitteilung zu aktuellen Gerüchten und Diskussionen in der Community rund um eine kostenpflichtige „Freeware-Bundle“-Funktion, die kurzzeitig auf der Plattform sichtbar war.

Was ist passiert

Wir haben an einer häufig gewünschten Komfortfunktion gearbeitet, mit der Nutzer kuratierte Sammlungen von Freeware-Add-ons in einem einzigen Paket herunterladen können — als Antwort auf wiederholte Nutzeranfragen nach einer Ein-Klick-Möglichkeit, ganze Sammlungen oder Kategorien auf einmal zu erhalten. Diese Funktion sollte noch nicht öffentlich sichtbar sein. Aufgrund der Art, wie unsere Infrastruktur das Ausrollen von Funktionen über Staging und Produktion hinweg handhabt, zeigte eine Caching-Ebene in einer Region nach dem letzten Update-Rollout die Funktion weiterhin als aktiv an, obwohl sie eigentlich deaktiviert sein sollte. Deshalb sahen nur wenige Nutzer die Funktion, die meisten hingegen nicht. Während der rund einstündigen Sichtbarkeit wurde zu keinem Zeitpunkt ein Kauf über die Funktion abgeschlossen.

Uns ist bewusst, dass das unangekündigte Auftauchen der Funktion Verwirrung ausgelöst und verständlicherweise Bedenken hervorgerufen hat, bevor wir die Gelegenheit hatten, das Konzept zu erklären.

Über die Funktion

Sämtliche Freeware-Inhalte auf Flightsim.to bleiben, und werden auch weiterhin, vollständig kostenlos und einzeln verfügbar sein — genau wie heute. Die Bundle-Funktion ist als optionale Komfort-Ebene oberhalb dieser kostenlosen Inhalte gedacht, vergleichbar mit unserer bestehenden Premium-Mitgliedschaft, die es Nutzern erlaubt, gegen Bezahlung Wartezeiten zu überspringen und Werbung zu entfernen. In beiden Fällen zahlen Nutzer für Komfort auf unserer Plattform, nicht für Inhalte, die ihnen sonst nicht zugänglich wären. Sammlungen und Bundles sind in der Branche ein gängiges Feature und seit Langem Standard auf anderen Modding-Plattformen wie Nexus Mods, wo Nutzer bequem Pakete von Mods mit einem einzigen Klick auswählen und installieren können.

Die Einnahmen aus Bundles fließen in denselben Spendenpool, den wir seit Einführung unseres Creators-Programms nutzen, um Einnahmen mit Erstellern zu teilen, basierend auf Download- und Kaufzahlen — genau wie bei anderen kostenpflichtigen Funktionen auf der Plattform.

Wo wir zu kurz gegriffen haben

Unabhängig von unserer Absicht wurde die Funktion in einer Staging-Phase sichtbar, in der wir Inhalte getestet haben, bevor Ersteller darüber informiert waren. Das liegt in unserer Verantwortung, und die von Erstellern und Nutzern gleichermaßen geäußerten Bedenken sind berechtigt.

Zur Klarstellung

Sobald die Funktion offiziell ausgerollt wird, gelten folgende Schutzmaßnahmen:

- Opt-in erforderlich: Kein Content eines Erstellers wird ohne dessen Zustimmung in ein kostenpflichtiges Bundle aufgenommen.
- Transparente Umsatzbeteiligung: Ersteller, die sich für die Teilnahme entscheiden, sehen klar nachvollziehbar, wie die Bundle-Einnahmen berechnet, aufgeteilt und ausgezahlt werden.
- Aktualisierte Bedingungen und vorherige Ankündigung: Aktualisierte Bedingungen für unsere professionellen Creator sowie eine offizielle Ankündigung werden die endgültige Veröffentlichung der Funktion begleiten, rechtzeitig vor jeder öffentlichen Verfügbarkeit.

Nächste Schritte

Wir überprüfen derzeit unseren internen Rollout-Prozess, um zu verhindern, dass unveröffentlichte Funktionen für Nutzer sichtbar werden, bevor eine offizielle Ankündigung erfolgt.

Wir nehmen das Vertrauen der Freeware-Creator-Community sehr ernst. Flightsim.to existiert, weil Ersteller sich dafür entscheiden, ihre Arbeit hier zu teilen, und jede Funktion, die wir entwickeln, muss widerspiegeln, dass sie die Kontrolle darüber behalten, wie ihre Arbeit genutzt wird.

Unser Engagement für die Creator-Community

Wir stehen über unseren Flightsim.to Labs Discord-Server in engem Kontakt mit Erstellern und kommunizieren dort regelmäßig Aktualisierungen der Plattform. Dieser Kanal spielt eine zentrale Rolle dabei, wie wir Funktionen wie diese besprechen und abstimmen, bevor sie ein öffentliches Publikum erreichen. Ersteller wurden auf unserem Discord-Server umfassend informiert, kurz nachdem wir von dem Vorfall erfahren haben, und wir arbeiten weiterhin mit ihrem Feedback.

Unser Ziel war immer, dass Flightsim.to eine echte One-Stop-Plattform für Freeware-Inhalte bleibt — ein verlässlicher Ort, an dem sowohl Ersteller als auch Nutzer ihre Arbeit finden und teilen können. Wir sehen den jüngsten Trend, dass Ersteller auf separate Apps und eigenständige Quellen ausweichen, als eine Herausforderung für die Community, die uns durchgängig mitgeteilt hat, dass sie es bevorzugt, alles zentral verfügbar zu haben, statt über mehrere Tools und Plattformen verstreut. Wir werden alles daran setzen, dass sich jeder Ersteller bei Flightsim.to wohl, respektiert und willkommen fühlt. Unsere schnelle Reaktionszeit auf den Vorfall zeigt dieses Engagement. Dialog ist uns sehr wichtig. Ersteller können sich jederzeit an creators@flightsim.to wenden, um Fragen oder Bedenken rund um ihre Creator-Erfahrung auf Flightsim.to zu klären — wir laden ausdrücklich alle dazu ein, dies zu tun.

Zur Wahrheit gehört allerdings auch: Auch wenn die Menge an Freeware-Inhalten erfreulicherweise nicht abnimmt, werden das Hosting und die Verteilung von Terabytes an Dateien und Petabytes an Traffic nicht günstiger — und diese Kosten lassen sich allein durch Freeware-Inhalte nicht realistisch decken. Der weitaus größte Teil von Flightsim.to ist und bleibt vollständig kostenlos und kostet nichts. Darauf sind wir stolz. Gleichzeitig sehen wir keinen Widerspruch darin, Freeware wirklich kostenlos zu halten und zugleich optionale, komfortbasierte Funktionen für diejenigen anzubieten, die bereit sind, dafür zu bezahlen. Diese Funktionen helfen, die Plattform und unsere Ersteller zu unterstützen, ohne die kostenlosen Inhalte jemals weniger kostenlos zu machen.

Es sei zudem daran erinnert, dass Ersteller bereits heute reale Einnahmen über Flightsim.to erzielen — über unsere Spendenpools und Umsatzbeteiligungsprogramme. Bisher haben Ersteller über 100.000 US-Dollar an freiwilligen Spenden von Nutzern erhalten, als direkte Unterstützung für ihre Inhalte auf Flightsim.to, und wir werden weiterhin Funktionen ausbauen, die es Erstellern ermöglichen, Wertschätzung für ihre Inhalte zu erhalten.

Ersteller und ihre Marke auch finanziell zu unterstützen, nicht nur ihre Arbeit zu hosten, ist ein Grundsatz, auf dem wir aufbauen wollen, nicht von dem wir uns entfernen.



Pressekontakt

Flightsim.to

news@flightsim.to