



RAPPORT UNITY MULTIJOUEUR 2022

INTRODUCTION

Plus de la moitié de la population mondiale joue à des jeux vidéo (52 %) et 77 % de ces personnes se tournent vers des jeux multijoueur.

Au fur et à mesure que le marché se développe et que des jeux multijoueur de plus en plus complexes sont créés, la liste des domaines sur lesquels se concentrer et à appréhender évolue.

Unity a interrogé les joueurs des marchés gaming clés dans le monde entier pour en savoir plus sur les caractéristiques et les fonctionnalités désirées pour les jeux multijoueur.

Ces données ne sont pas des instructions pour vous décrire quel type de jeu vous devez élaborer. Elles peuvent influencer vos décisions, mais elles dépendent également de votre propre interprétation. En outre, si vous souhaitez en savoir plus sur l'ensemble des données recueillies, consultez notre section « À propos des données ».

NOUS AVONS FAIT NOTRE ENQUÊTE SUR CE À QUOI LES GAMERS JOUAIENT ET AVONS PRIS CONNAISSANCE :

- des facteurs les plus importants pour les joueurs quand ils veulent choisir un nouveau jeu multijoueur
- des facteurs les plus importants pour une expérience multijoueur positive
- des types de jeux les plus populaires
- de la façon dont les personnes jouent
- des personnes avec qui les joueurs jouent et la façon dont ils communiquent
- des différences existant entre joueurs de base et joueurs occasionnels
- de la façon dont les joueurs achètent leur DLC (contenu téléchargeable)

Knockout City, Velan Studios

CATÉGORIES DE JEU LES PLUS POPULAIRES

Selon les données Unity, la catégorie est la première raison pour laquelle les personnes choisissent de jouer (49 % des joueurs placent ce facteur dans leur top 3). Même si cela n'est pas surprenant, quelles catégories de jeu en particulier figurent parmi les premiers choix des gamers multijoueur ?

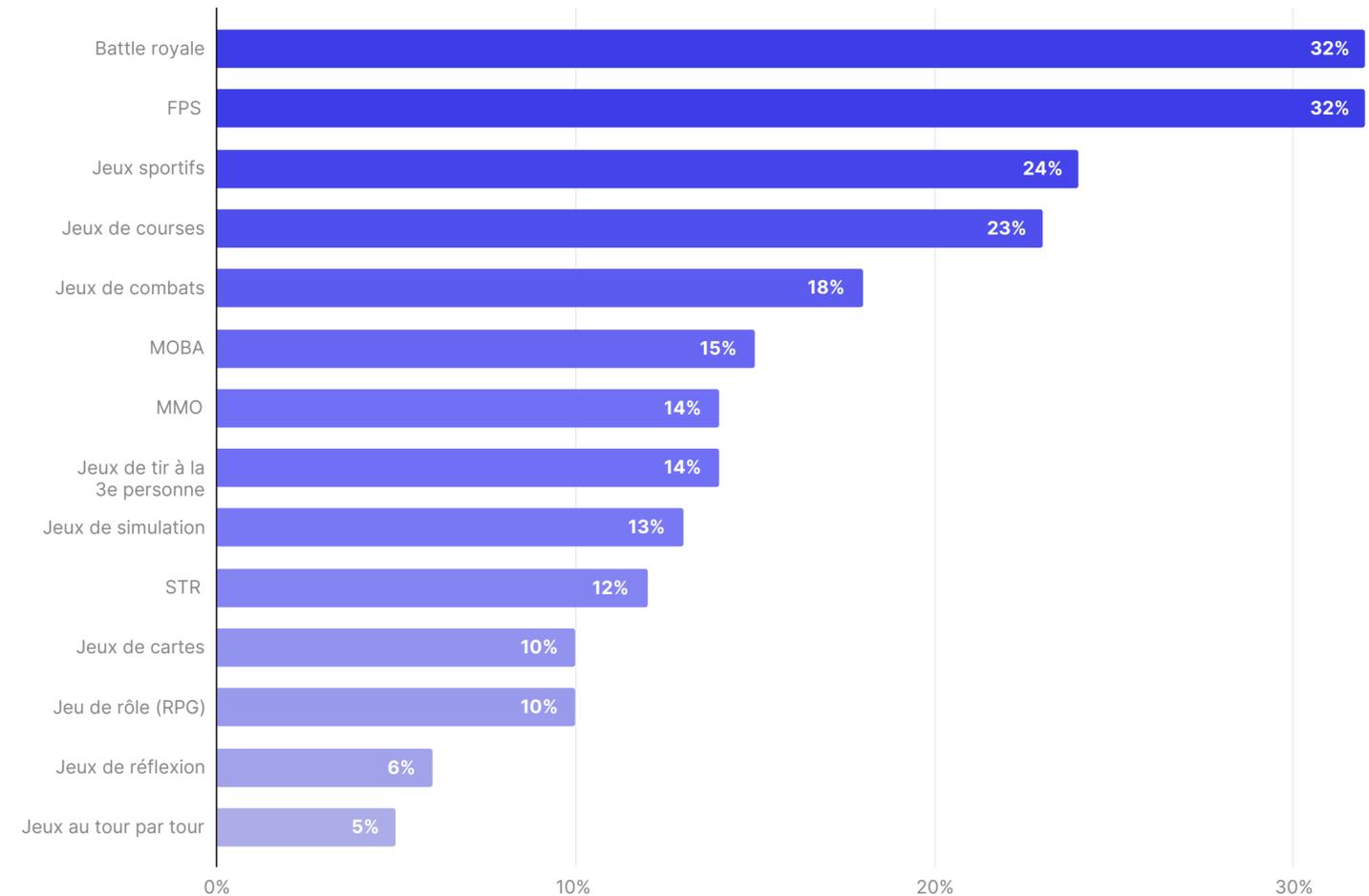
Dans tous les pays faisant partie de l'enquête (les États-Unis, le Royaume-Uni, le Japon et la Corée, en tant que quatre représentants des six premiers pays en ce qui concerne les revenus mondiaux pour les jeux), les jeux de type battle royale et FPS l'emportent haut la main en matière de popularité générale auprès des gamers multijoueur. Cependant, il y a également un solide intérêt pour une grande variété de catégorie de jeux.

32 %
DES GAMERS
MULTIJOUEUR
SÉLECTIONNENT
LES JEUX DE TYPE
**BATTLE ROYALE ET
FPS** PARMIS LEURS
FAVORIS

Il ne faut pas oublier que nous avons réalisé cette enquête auprès des gamers multijoueur. Par conséquent, même si toutes ces catégories de jeux ont des caractéristiques multijoueur, elles ont plutôt tendance à être considérées comme des jeux « classiques ».

Nous constatons que la dernière place en matière de popularité est attribuée aux jeux de stratégie au tour par tour. Étant donné que les FPS et les jeux sportifs sont parmi les plus populaires en multijoueur, il est donc logique que la catégorie la plus typique de jeux en solitaire soit la moins prisée par les gamers multijoueur.

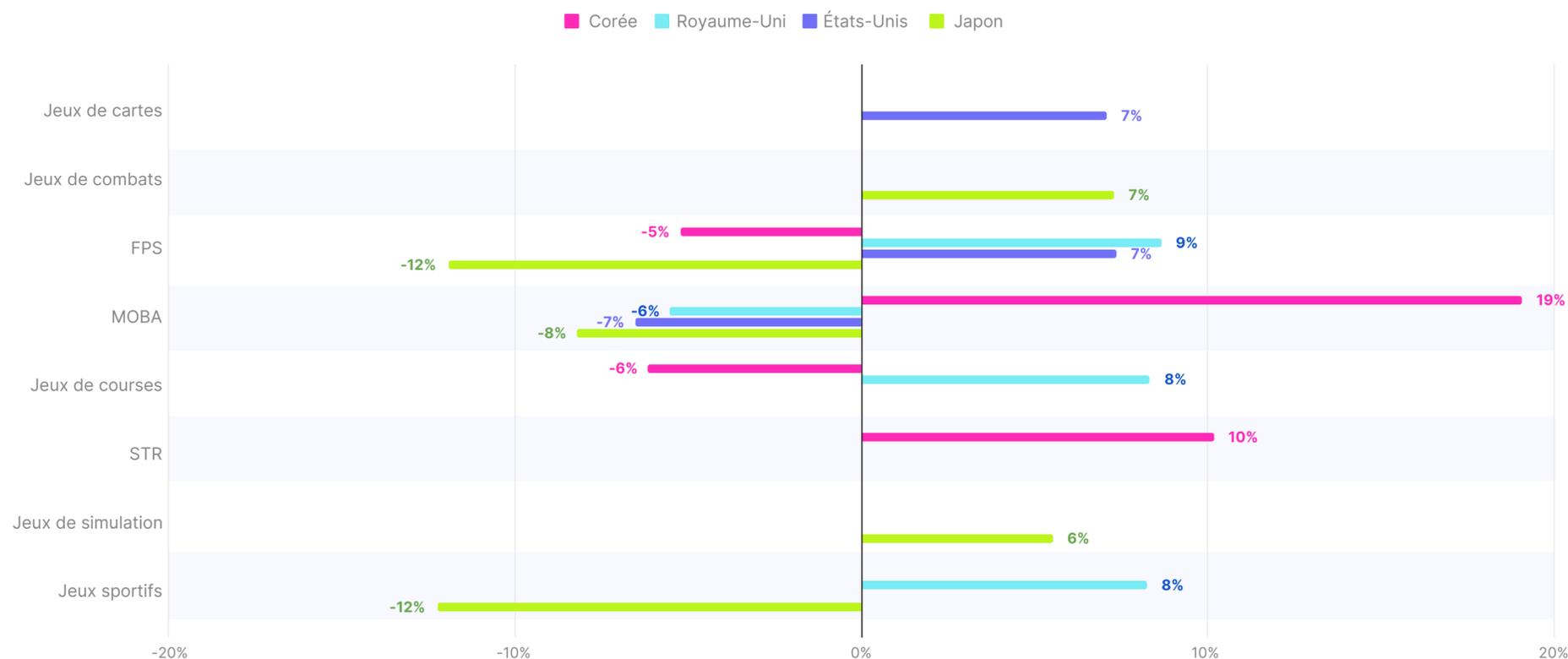
Pourcentage des gamers multijoueur sélectionnant leur trois catégories favorites dans cet ensemble



Variation de la popularité des catégories de jeux selon les pays

À l'aide de la liste générale des catégories, nous avons comparé les résultats selon chaque pays par rapport à la moyenne ci-dessous. Vous pouvez observer la façon dont une population réagit vis-à-vis d'une catégorie par rapport aux autres populations.

Variation de la popularité des catégories de jeux multijoueur par rapport à la moyenne et par pays



LES CATÉGORIES MOBA
(ARÈNE DE BATAILLE EN
LIGNE MULTIJOUEUR) ET STR
(STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL)
SONT LES PLUS POPULAIRES EN
CORÉE

Les gamers multijoueur sont plus divisés en ce qui concerne les jeux MOBA, STR, FPS et sportifs. Ils sont soit extrêmement populaires, soit le contraire, cela dépend des pays.

Par exemple, les catégories MOBA et STR sont considérablement plus populaires en Corée que dans d'autres pays.

L'une des autres catégories qui se distingue en matière de popularité par pays est le sport. Elle apparaît comme clairement favorite pour le Royaume-Uni et surtout en comparaison avec les joueurs du Japon, où les jeux de sport sont beaucoup moins populaires.

Nous observons également deux associations catégorie/pays dont le pourcentage est beaucoup plus bas que le reste. Les joueurs japonais ont des pourcentages négatifs en ce qui concerne les catégories FPS et sports tandis que les joueurs Coréens affichent également des pourcentages négatifs pour les catégories courses, combats et FPS.

Les joueurs britanniques préfèrent en général les jeux FPS et sportifs par comparaison aux autres pays, mais ils ont des pourcentages plus bas en ce qui concerne les jeux STR et MOBA par rapport aux autres pays.

Les joueurs américains quant à eux restent alignés par rapport aux moyennes générales, mais ont des pourcentages plus bas en ce qui concerne la catégorie MOBA et plus haut pour les jeux de cartes et les FPS.

CATÉGORIES DE JEUX MULTIJOUEUR POPULAIRES

Il existe toutes sortes de jeux multijoueur et l'idée qu'ils tournent seulement autour d'une seule catégorie est depuis longtemps révolue. Même si les FPS et autres jeux de tir dominent le secteur, il y a bien plus de diversité dans les jeux choisis par les utilisateurs en 2022.

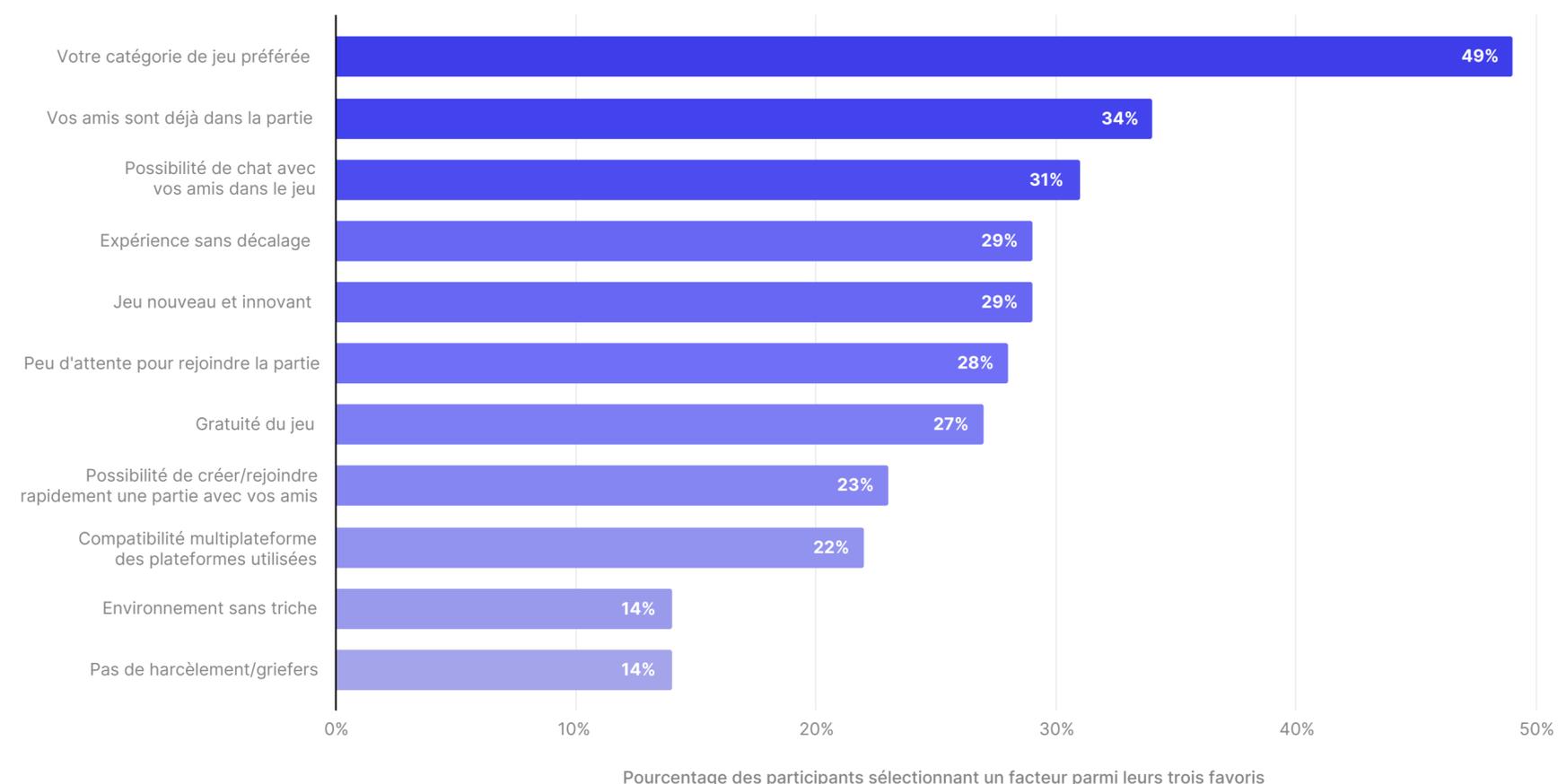
La popularité des jeux varie en fonction des pays : certaines catégories obtiennent de bons résultats auprès des joueurs occasionnels, tandis que d'autres seront choisies du fait de leurs aspects sociaux qui permettent une communication avec d'autres joueurs.

Commençons par examiner une répartition de ce que les joueurs recherchent quand ils veulent choisir leur prochain jeu en ligne.



CHOIX D'UN NOUVEAU JEU MULTIJOUEUR

Caractéristiques les plus importantes intervenant dans le choix d'un nouveau jeu par les gamers multijoueur



31 %
DES JOUEURS CONSIDÈRENT
QUE LE CHAT INTÉGRÉ EST UN
ÉLÉMENT CLÉ DANS LE CHOIX
DE LEUR PROCHAIN JEU

Lorsqu'il s'agit de choisir le prochain jeu, les caractéristiques sociales sont un facteur primordial de décision.

En dehors de la catégorie de jeu, les deuxième et troisième caractéristiques les plus importantes pour un jeu sont axées sur les liens sociaux, avec la possibilité de parler avec des amis pendant le jeu et celle d'avoir des amis déjà présents dans la partie étant considérées comme des facteurs de décision clé.

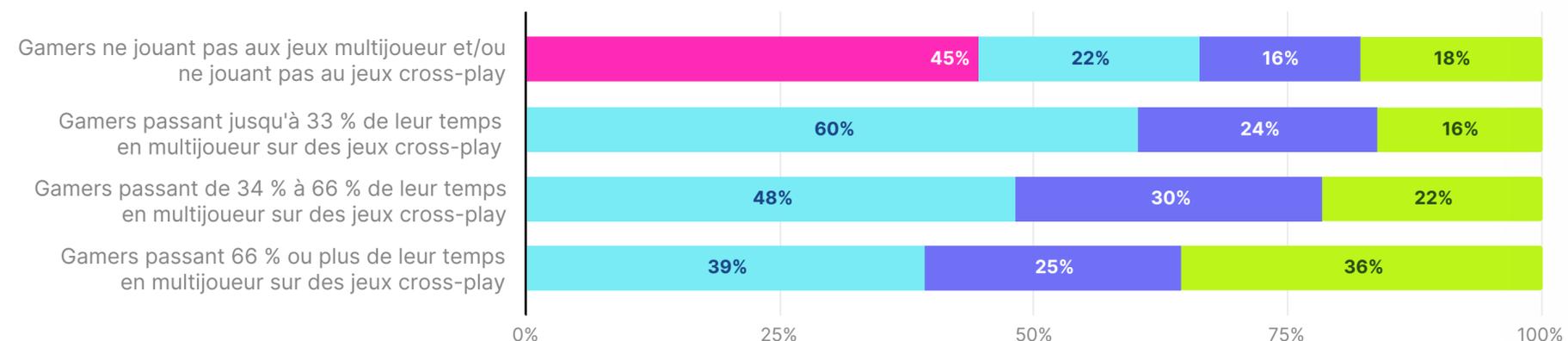
Les joueurs potentiels veulent choisir un jeu auquel leurs amis jouent déjà et dans lequel ils peuvent utiliser un chat avec eux. Le fait de proposer une option de chat intégré pour faciliter la connexion au sein du jeu est une priorité, car les joueurs préfèrent une option intégrée à l'utilisation d'une application ou d'un appareil extérieurs.

Les jeux multijoueur ne sont pas qu'une histoire d'expérience sociale. Les joueurs donnent également la priorité aux aspects plus techniques de l'expérience tels que la fluidité du jeu, l'absence de décalage, des mécanismes innovants et des temps d'attente courts avant de rejoindre une partie.



Est-ce que les jeux cross-play génèrent plus d'implication ?

- Aucun jeu multijoueur en temps réel lors de la semaine précédente
- De 0 à 4 heure(s) sur un jeu multijoueur en temps réel lors de la semaine précédente
- De 4 à 7 heures sur un jeu multijoueur en temps réel lors de la semaine précédente
- De 7 à 10 heures ou plus sur un jeu multijoueur en temps réel lors de la semaine précédente



LES JOUEURS QUI JOUENT AUX JEUX
CROSS-PLAY
PASSENT PLUS DE TEMPS SUR DES
JEUX **MULTIJOUEUR**

- 22 % des joueurs ont répondu que les fonctionnalités d'un cross-play faisaient partie des trois facteurs les plus importants pour eux. Cela suggère que les groupes d'amis sont déjà formés sur la même plateforme.
- 91 % des gamers multijoueur en temps réel jouent aux cross-play et les joueurs qui passent plus de temps sur les cross-play, passent plus de temps sur les jeux multijoueur.

COMPARAISON DES CATÉGORIES ENTRE JOUEUR OCCASIONNEL ET JOUEUR DE BASE

Lorsqu'on parle de popularité par catégorie, l'un des facteurs à prendre compte lors de la collecte des données est le type de gamer multijoueur : sont-ils des joueurs occasionnels ou des joueurs de base* ? Comment le type de joueur peut-il avoir une incidence sur les catégories de jeu qu'ils utilisent ?

Dans cette enquête, nous avons reparti les personnes interrogées en deux groupes, les joueurs occasionnels et les joueurs de base, en fonction du temps qu'elles passaient sur différentes catégories de jeu. Nous avons obtenu les réponses d'environ 1 400 joueurs, divisés en deux groupes égaux de joueurs de base et joueurs occasionnels.

*Termes définis dans la section [À propos des données](#)



Joueurs occasionnels

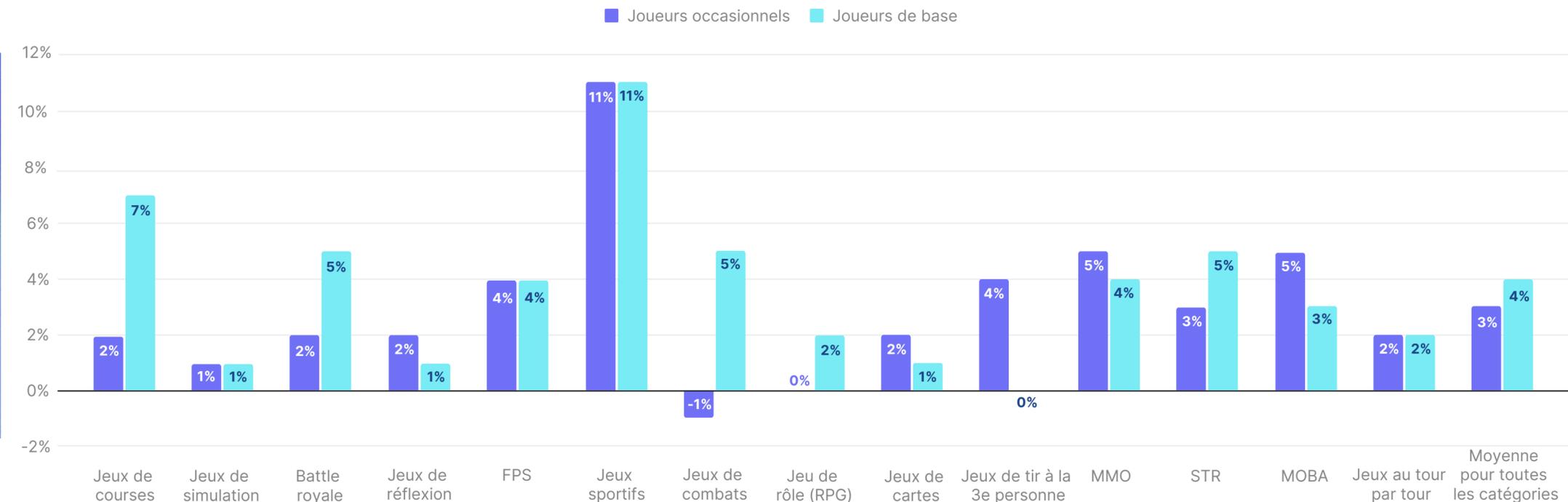
Il s'agit de ceux qui consacrent au moins deux heures par semaine au jeu et 30 minutes de ce jeu sont en multijoueur.



Joueurs de base

Il s'agit de ceux qui consacrent au moins quatre heures par semaine aux jeux multijoueur dans n'importe quelle catégorie « traditionnelle » telle que les jeux de tir (battle royale, FPS, tir à la troisième personne), les MOBA, les MMO (jeux en ligne massivement multijoueur), les courses, les jeux sportifs ou de combat.

Quelles sont les catégories de jeu auxquelles ont joué les joueurs de base et les joueurs occasionnels pendant la semaine précédant cette enquête ?



CHAQUE CATÉGORIE PRISE EN COMPTE DANS CETTE ENQUÊTE A VU SON TEMPS DE JEU AUGMENTER EN MOYENNE **3%** DE DEPUIS 2021

Alors que les pourcentages des joueurs de base sont plus élevés sur les jeux multijoueur par définition, les pourcentages de joueurs occasionnels ne semblent pas se restreindre à des catégories de jeu spécifiques, telles que les jeux de carte ou les jeux de réflexion.

Tous les joueurs affichent un intérêt similaire ou presque pour les jeux de carte, de réflexion, de simulation ou de rôles, qu'ils soient des joueurs de base ou occasionnels, ce qui indique que ces catégories sont plus attrayantes pour les joueurs

de tous milieux et de tous niveaux d'expérience.

Cependant, les catégories montrant les plus grands écarts sont les FPS, les jeux de sport et de combats avec 23 % des joueurs de base ayant joué plus probablement à un jeu FPS la semaine dernière que les joueurs occasionnels.

Les jeux de courses sont les plus populaires auprès des joueurs occasionnels. Viennent ensuite les jeux de simulation en deuxième position, puis les jeux de réflexion et battle royale en troisième position,

même si les joueurs de base ont 15 % plus de chance de jouer à des battle royale.

Il est utile de remarquer ici le pourcentage moyennement élevé de joueurs ayant signalé avoir joué à un jeu de réflexion récemment, même si cette catégorie se classe avant-dernière pour la question des catégories préférées au début de cette enquête.

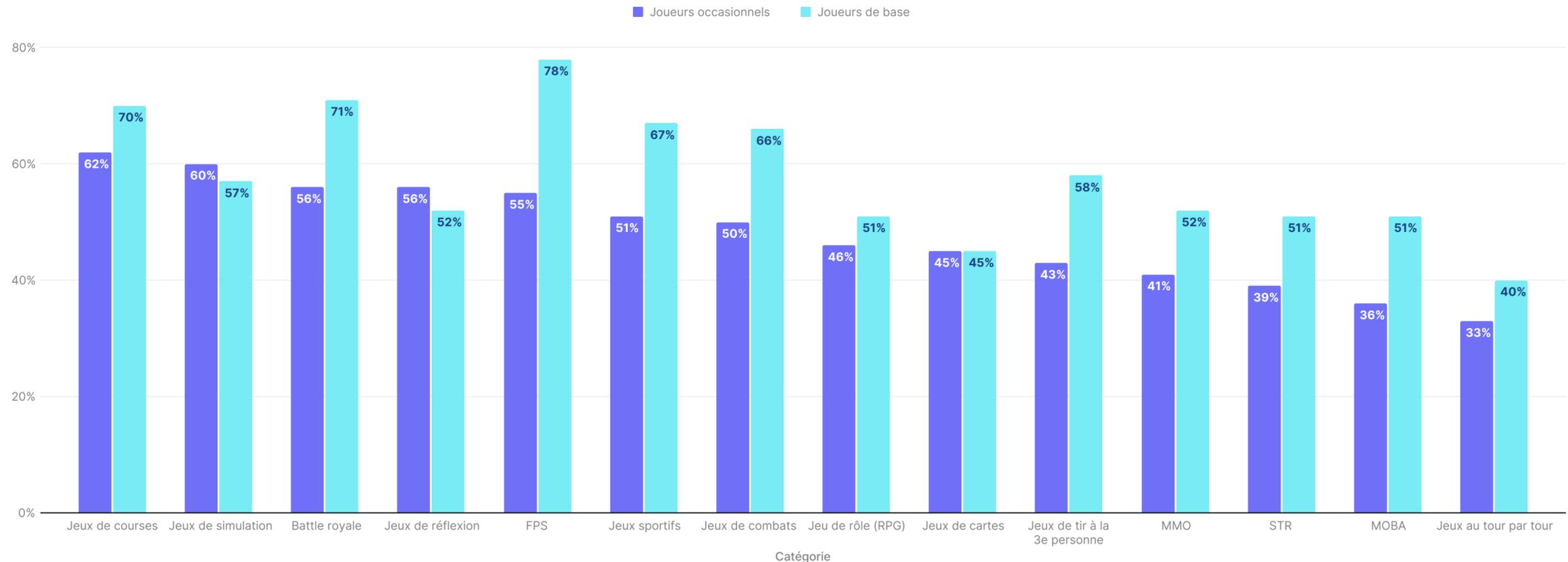
La catégorie des jeux de tirs (battle royale, FPS, tir à la troisième personne) représente un

groupe d'intérêt pour les joueurs occasionnels, avec les jeux de battle royale et FPS faisant partie de la première moitié de leurs préférences et les jeux de tir à la troisième personne dans la dernière moitié.

Cependant, d'un point de vue général, il n'y a pas véritablement d'écart significatif entre les joueurs de base et joueurs occasionnels en ce qui concerne la plupart des catégories de jeu.

LA DIFFÉRENCE LA PLUS VISIBLE EN MATIÈRE DE TEMPS DE JEU ENTRE LES JOUEURS DE BASE ET LES JOUEURS OCCASIONNELS SE TROUVE AU NIVEAU DES JEUX FPS

Comparaison 2021/2022: À quelles catégories de jeu les joueurs de base et occasionnels ont joué la semaine précédant l'enquête ?



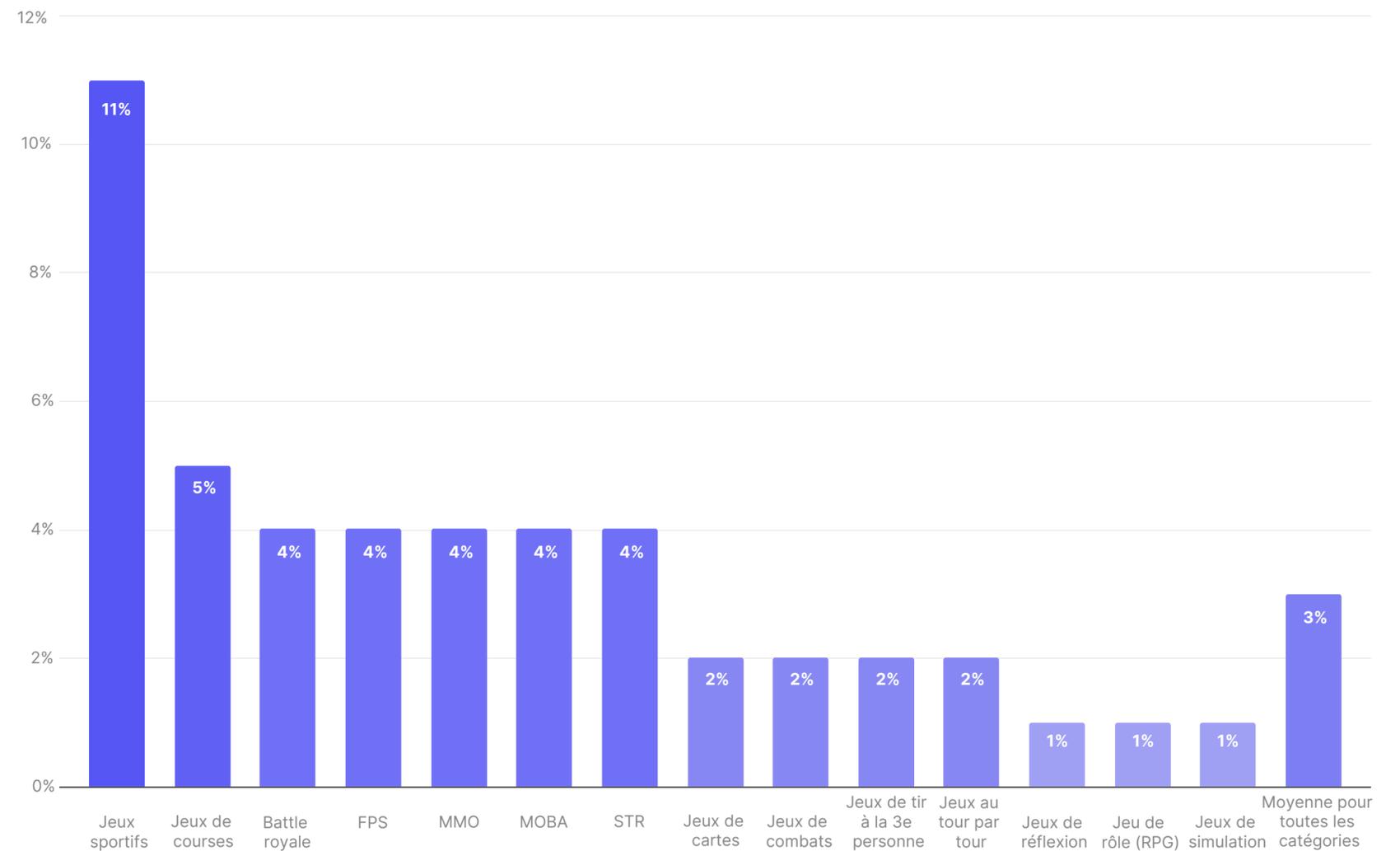
LES GAMERS SUR LES JEUX
SPORTIFS MONTRENT QU'ILS SONT

11 %

PLUS IMPLIQUÉS PAR
RAPPORT À L'ANNÉE DERNIÈRE



Pourcentages d'implication supplémentaire des joueurs en multijoueur dans chaque catégorie entre 2021 et 2022



Lorsque l'on compare les résultats en matière de popularité pour la même question, l'année dernière, on constate que chaque catégorie montre une augmentation en ce qui concerne l'implication basée sur le temps de jeu. Le pic le plus important est observé pour les jeux de sport qui montre une augmentation de la fréquence de jeu pour les joueurs de base et occasionnels.

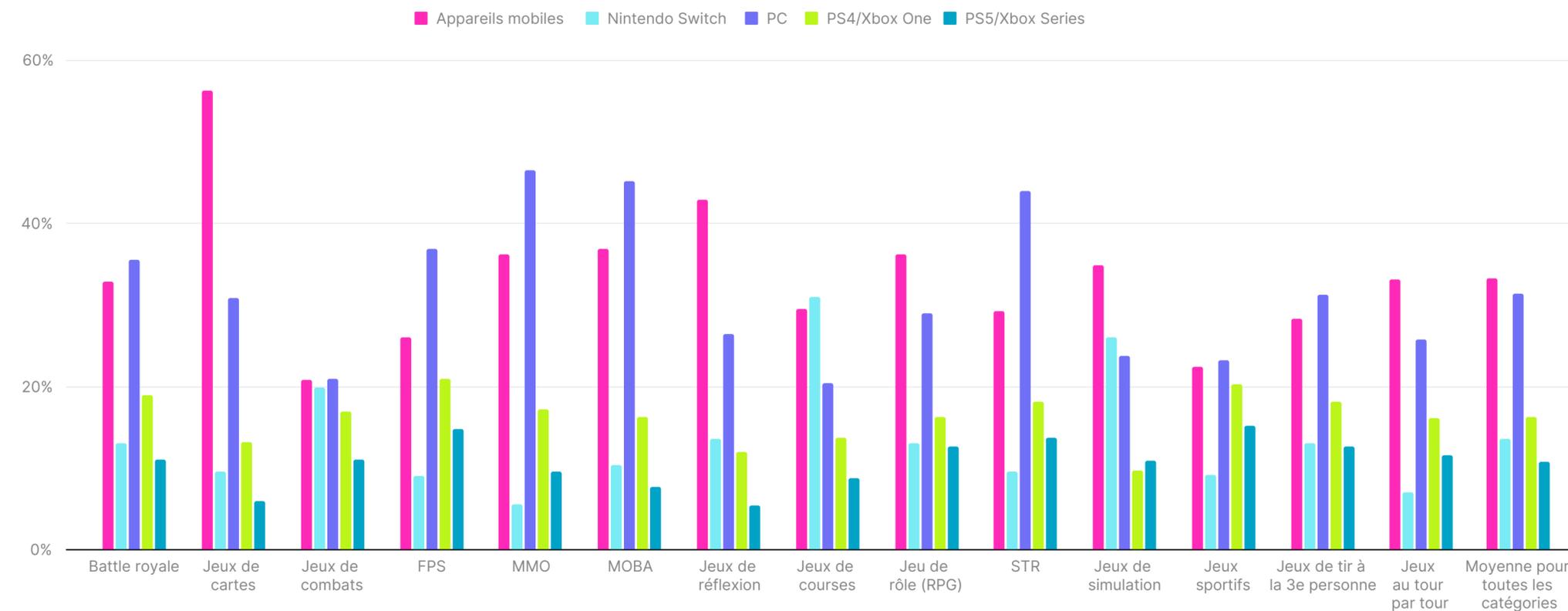
COMPARAISON PLATEFORMES/ CATÉGORIES

Puisque nous savons désormais à quoi jouent les gamers, observons quelles sont les plateformes les plus plébiscitées.

Le fait de définir le niveau popularité des catégories sur chaque plateforme peut vous permettre de déterminer les endroits où atteindre votre public.

LA PLUPART DES CATÉGORIES
N'ONT PAS DE PLATEFORME
DOMINANTE EN PARTICULIER

Quelle plateforme les joueurs vont-ils choisir selon la catégorie de jeux sélectionnée ?



En demandant aux gamers multijoueur quelle plateforme ils utilisaient en fonction de la catégorie de jeu, nous avons remarqué que certaines associations se distinguaient. Nous sommes également en mesure de déterminer globalement les préférences générales en matière de plateforme, en observant la dernière moyenne de « catégorie » sur l'ensemble.

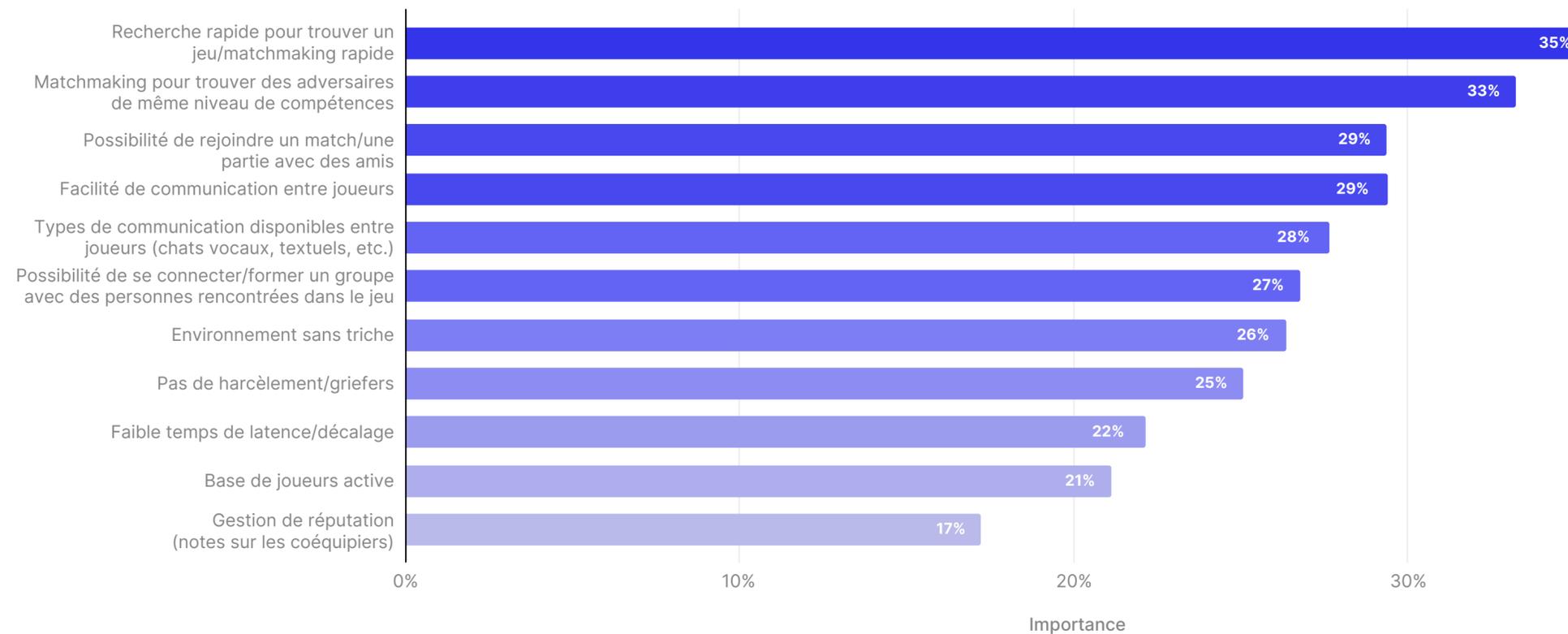
Les plateformes préférées par catégorie sont réparties de la façon suivante :

- La popularité des jeux MOBA, STR, MMO et FPS est plus importante sur les PC
- La popularité des jeux de réflexion, de carte, de rôles (RPG) et au tour par tour est plus importante sur les appareils mobiles
- Les plateformes les plus prisées pour les jeux de course sont par ordre de grandeur : la Nintendo Switch, les appareils mobiles et la PlayStation® 4
- Il n'y a pas de préférence particulière en matière de plateforme en ce qui concerne les jeux de tir à la troisième personne, de sport et de combats.

*Nintendo Switch est une marque déposée de Nintendo.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE PERFORMANCES

Caractéristiques que les joueurs placent dans leurs trois premières priorités pour une expérience de jeu réussie.



35 %
DES JOUEURS
DISENT QU'UN
MATCHMAKING
RAPIDE EST L'UNE DE
LEUR PRIORITÉ

L'ordre d'importance des caractéristiques déterminé par les joueurs en multijoueur montre que la rapidité et la facilité de jeu sont classées en premier, suivies de près par le souhait d'une communauté non-toxique.

Le matchmaking intelligent apparaît comme étant indispensable pour les gamers multijoueur. Les trois caractéristiques les plus importantes pour eux, afin de profiter au maximum de leur jeu, sont donc la possibilité d'avoir un matchmaking rapide (35 %), de trouver des joueurs de même niveau de compétences (33 %) et de rejoindre une partie avec des amis (29 %).

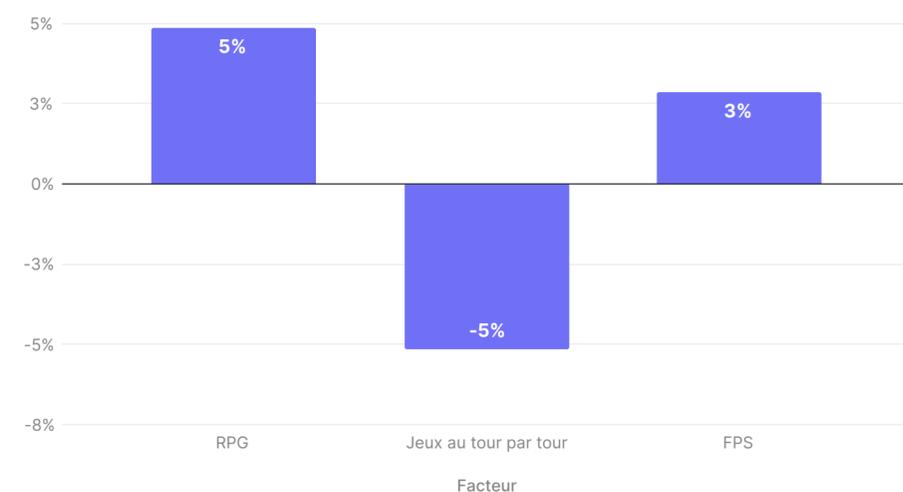
En ce qui concerne les aspects plus techniques d'une expérience de jeu, le fait d'éviter les phénomènes de décalages dans le jeu et d'avoir accès à des mécanismes de jeu nouveaux et innovants est également important.

Certains de ces problèmes de performance concernent davantage certaines catégories que qu'autres, comme nous le verrons par la suite.

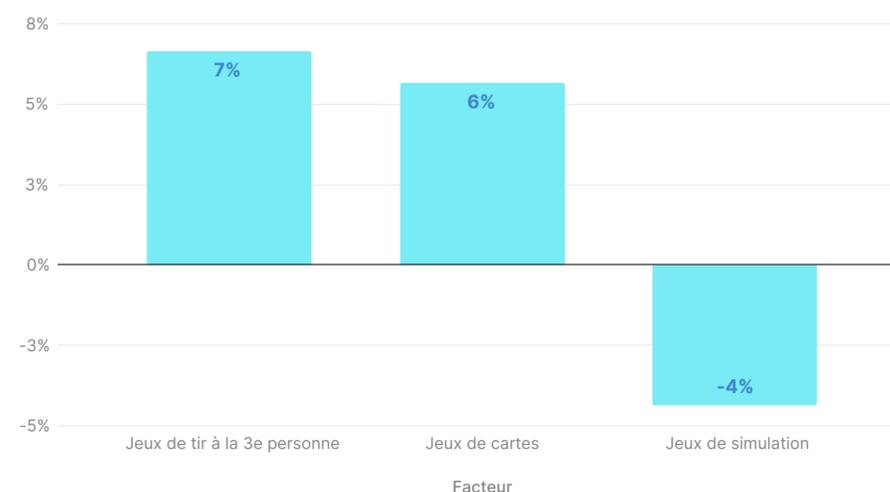
Par catégorie : caractéristiques que les joueurs placent dans leurs trois premières priorités pour une expérience de jeu réussie

Différence entre la tendance générale et les catégories

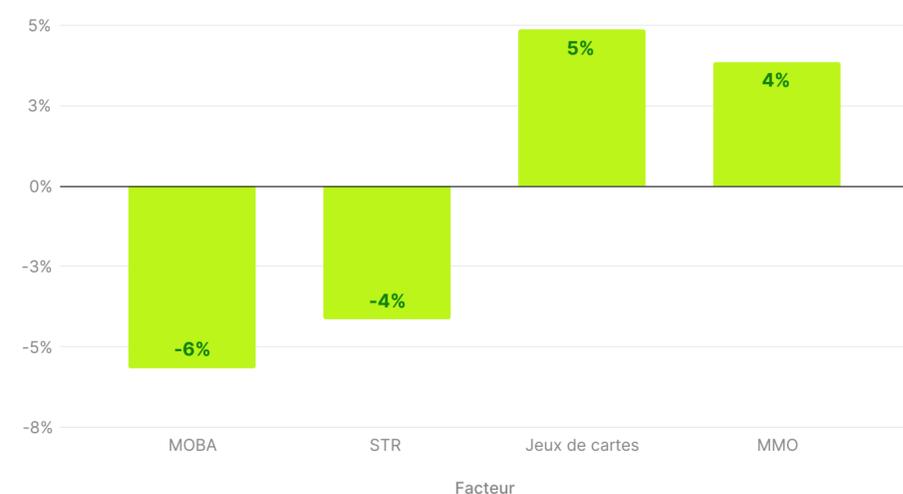
Comparaison de l'importance d'une faible latence/d'un décalage par catégorie



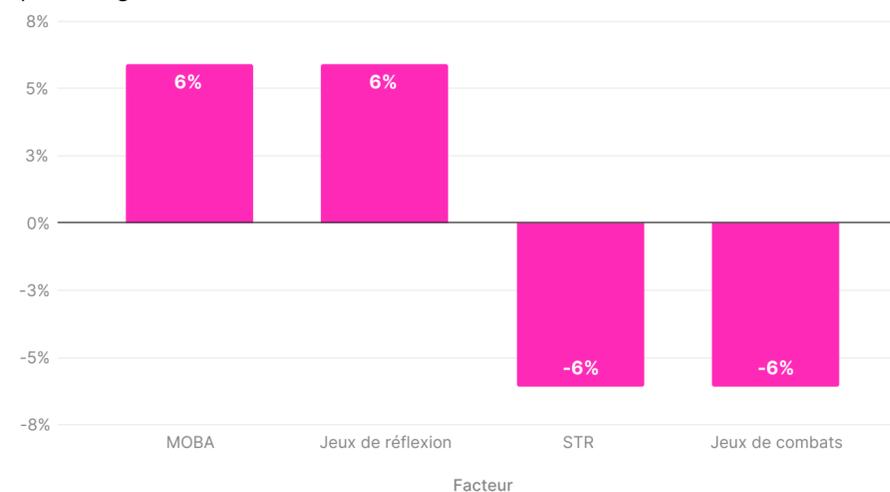
Comparaison de l'importance d'un environnement sans triche par catégorie



Comparaison de l'importance d'une base de joueurs active par catégorie



Comparaison de l'importance d'un environnement sans harcèlement/griefers par catégorie



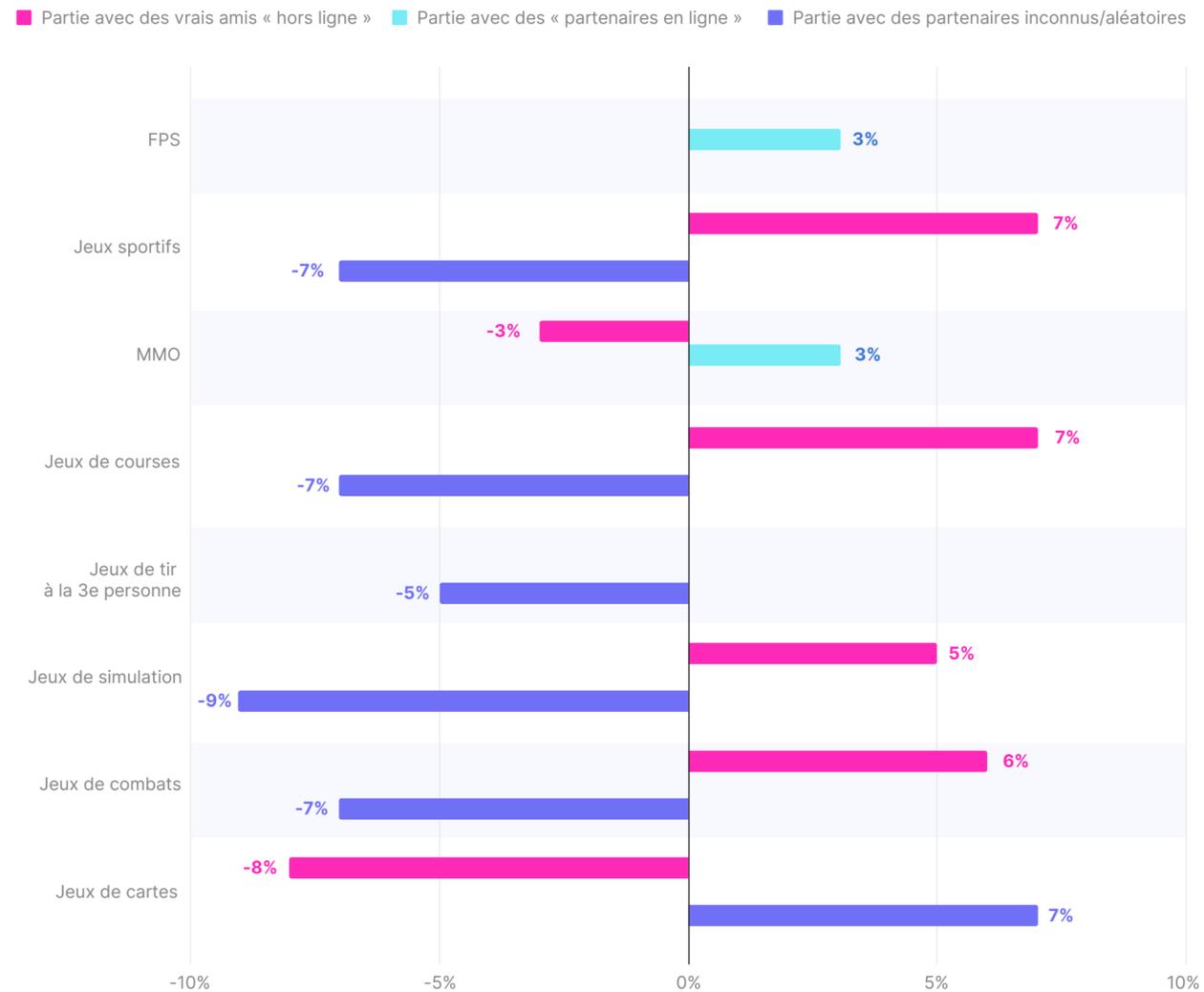
Les différences que l'on remarque entre les problèmes de performance par catégorie sont les suivantes :

- Des problèmes de faible temps de latence sont observés plus souvent avec les jeux RPG et FPS, ce qui peut être déclenché par la nature immersive et les temps de réponse rapides inhérents à ces catégories.
- Les faibles temps de latence ne sont pas aussi importants pour les utilisateurs des jeux au tour par tour, peut-être du fait que le succès de ce type de jeux est moins dépendant de la réactivité de l'expérience.
- Une expérience de jeu sans triche est d'une grande importance pour les personnes tournées vers des jeux de tir à la troisième personne ou de cartes.
- La base de joueurs actifs est considérablement plus importante pour les utilisateurs des jeux de cartes et des MMO, dont l'expérience est basée sur l'activité d'une large communauté en comparaison avec les joueurs de MOBA et de STR.
- Une expérience de jeu sans harcèlement est importante pour les gamers de jeu de réflexion et de MOBA. D'un autre côté, cet aspect est moins important pour les passionnés de jeux STR et de combats.

**LES JOUEURS IMPLIQUÉS
DANS DES JEUX DE
COMBAT SONT MOINS
ENNUYÉS PAR LES
GRIEFERS**

PRÉFÉRENCES POUR LES PARTIES

Préférences des gamers multijoueur pour le type de personnes avec qui ils jouent par catégorie de jeux



Les graphiques montrent des variations par rapport aux moyennes de toutes les catégories et seules les différences notables sont affichées.

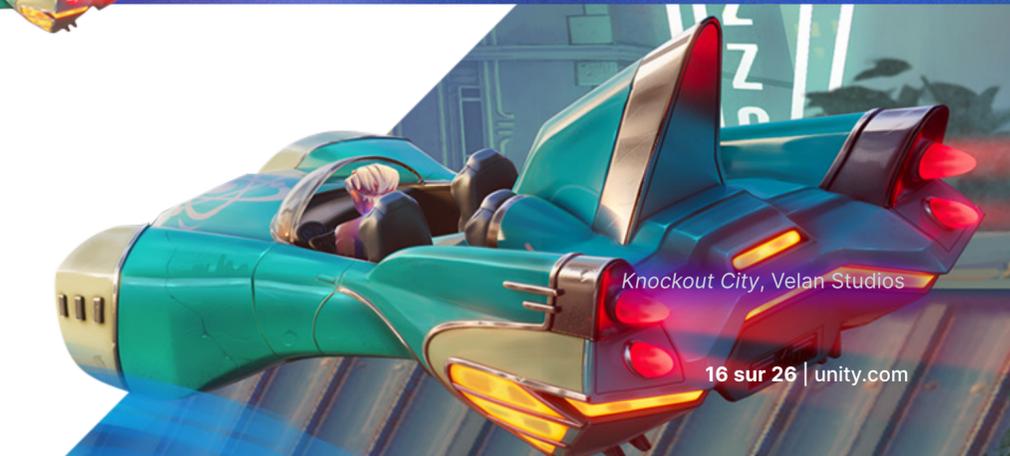
Les gamers en multijoueur font face à une grande variété de choix quand il s'agit de choisir leurs alliés ou leurs adversaires.

Nous pouvons voir ici de nombreuses nuances parmi les personnes avec qui les joueurs souhaitent faire des parties, qu'elles soient amies ou inconnues, en fonction de la catégorie de jeu qui est concernée.

Pour certaines catégories, les joueurs ont plutôt tendance à s'allier avec de parfaits inconnus, même si ceux que nous avons interrogés ont joué plus souvent avec leurs véritables amis dans la vie ou des partenaires de jeu en ligne, ce qui met en avant l'aspect social des jeux multijoueur, véritables fédérateurs de nouvelles connexions entre les joueurs du monde entier.

- Le fait de jouer avec de vrais amis est plus courant pour les jeux de course ou de sports, suivis de près par les jeux de combat, qui sont également des catégories proposant des modes multijoueur en local ou des parties coopératives à la maison
- Les jeux de cartes sont plus généralement joués avec des adversaires inconnus ou aléatoires. C'est la seule catégorie avec le plus haut pourcentage de parties de jeu avec des inconnus plutôt qu'avec des amis
- Le fait de jouer avec des partenaires de jeu en ligne est plus courant pour les FPS, MMO, jeux de tir à la troisième personne ou de simulation

LES PARTIES DE JEUX SPORTIFS ET DE COURSE SONT GÉNÉRALEMENT ORGANISÉES AVEC DES AMIS DANS LA VRAIE VIE.



Knockout City, Velan Studios

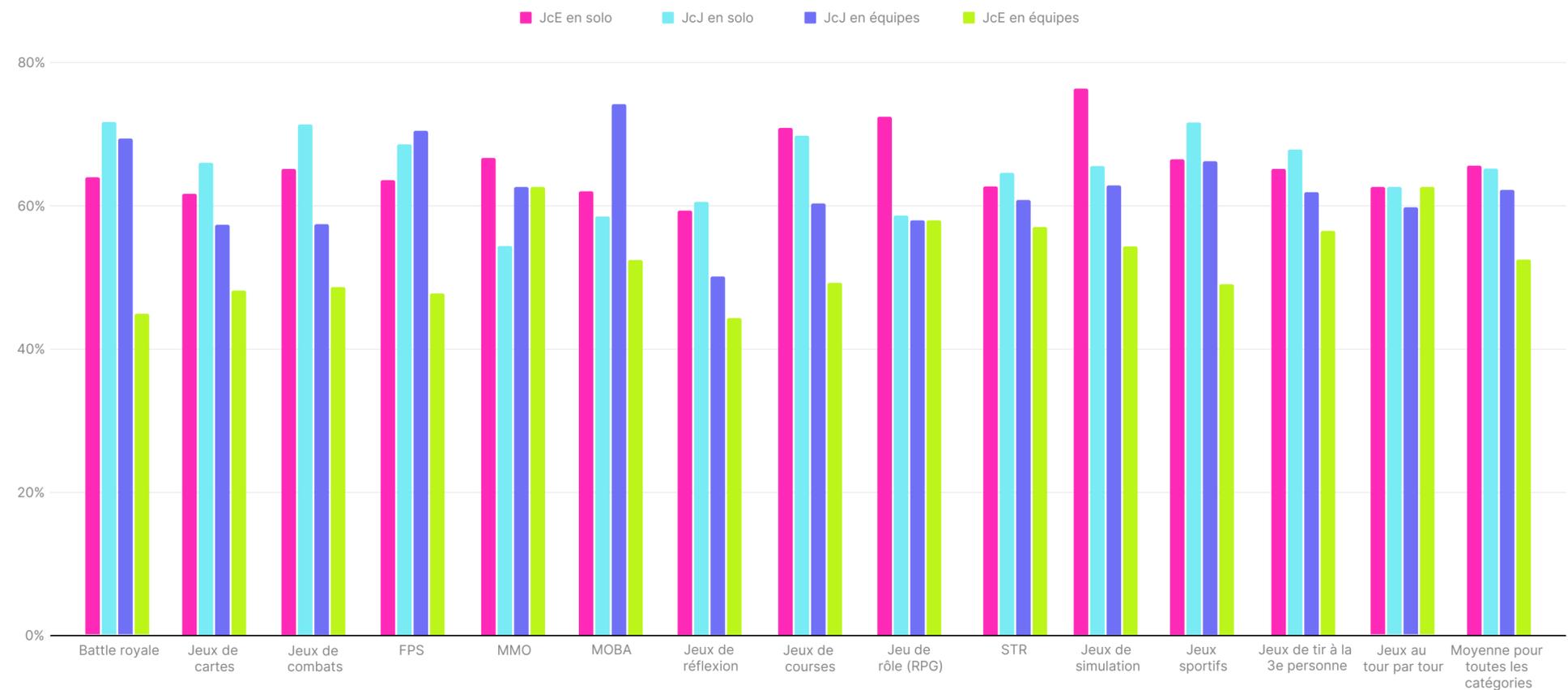
COMPARAISON ENTRE JCJ (JOUEUR CONTRE JOUEUR) EN SOLO, JCJ EN ÉQUIPE ET JcE (JOUEUR CONTRE ENVIRONNEMENT)

LES JCJ EN SOLO ET LES JcE SONT LES MODES DE JEU LES PLUS POPULAIRES

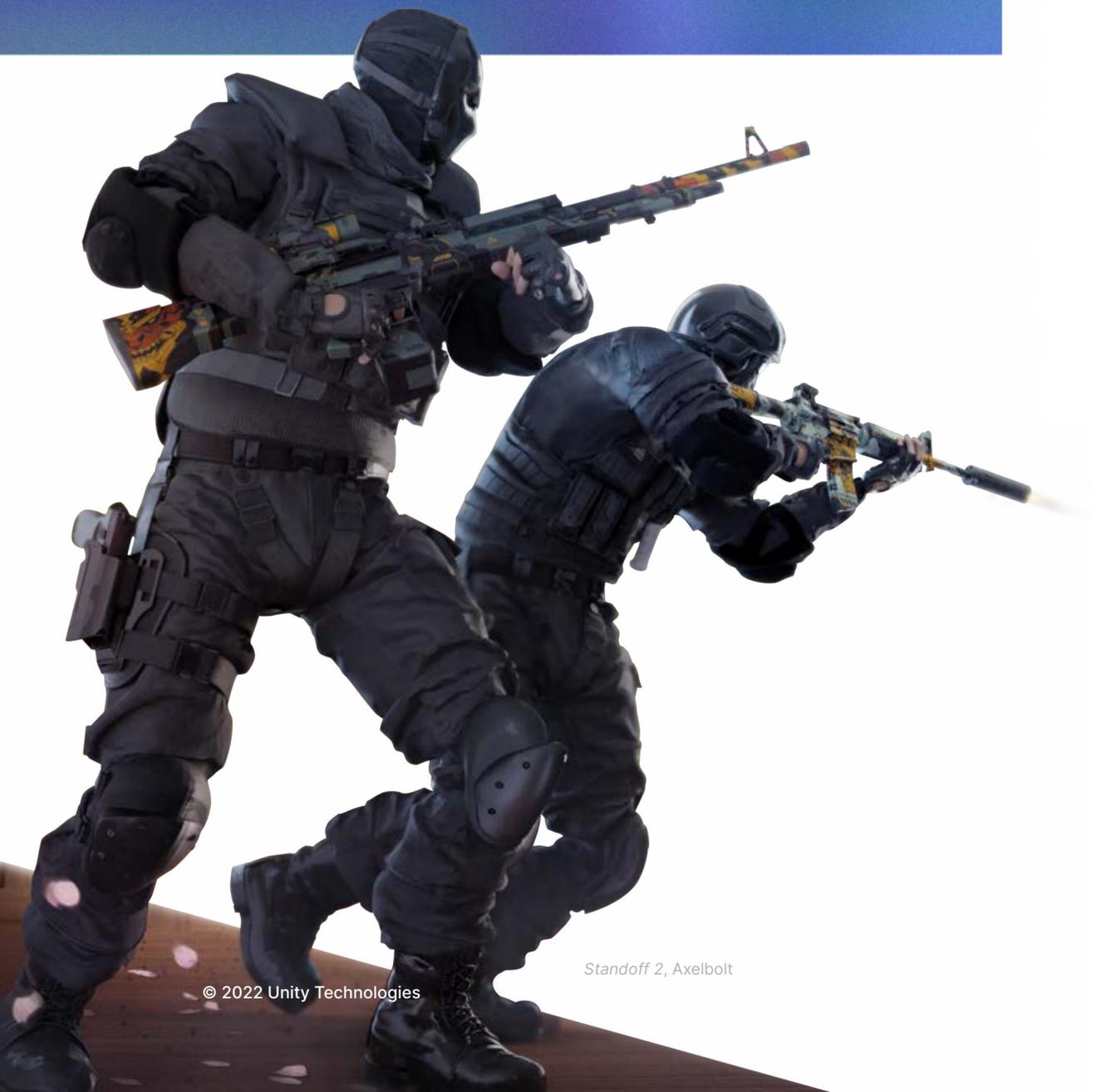
Les jeux JcE en équipes est le mode de jeu le moins populaire, même si les différences dans les préférences ne sont pas si marquées pour les jeux STR et RPG.

Types de jeux et de modes en ligne avec lesquels les personnes ont joué la semaine dernière.

- Les résultats de l'enquête montrent que pour presque toutes les catégories, le JcE en équipes est le mode de jeu le moins apprécié. Les catégories qui montrent les pourcentages les plus élevés en JcE par équipes sont les jeux au tour par tour, les MMO et les RPG.
- L'expérience en solo est le mode de jeu le plus utilisé pour les gamers multijoueur dans toutes les catégories, sauf pour les MOBA et FPS.
- Curieusement, le JcE en solo est le mode de jeu le plus populaire en moyenne générale.
- La plupart des catégories ont tendance à utiliser le mode de jeu en JcJ. Ceux qui sont plus orientés vers le mode JcE sont les jeux RPG, de simulation, MMO et STR.



LES JOUEURS PRÉFÈRENT
**CRÉER DES
GROUPE DE
CHAT VOCAUX**
DANS LE JEU



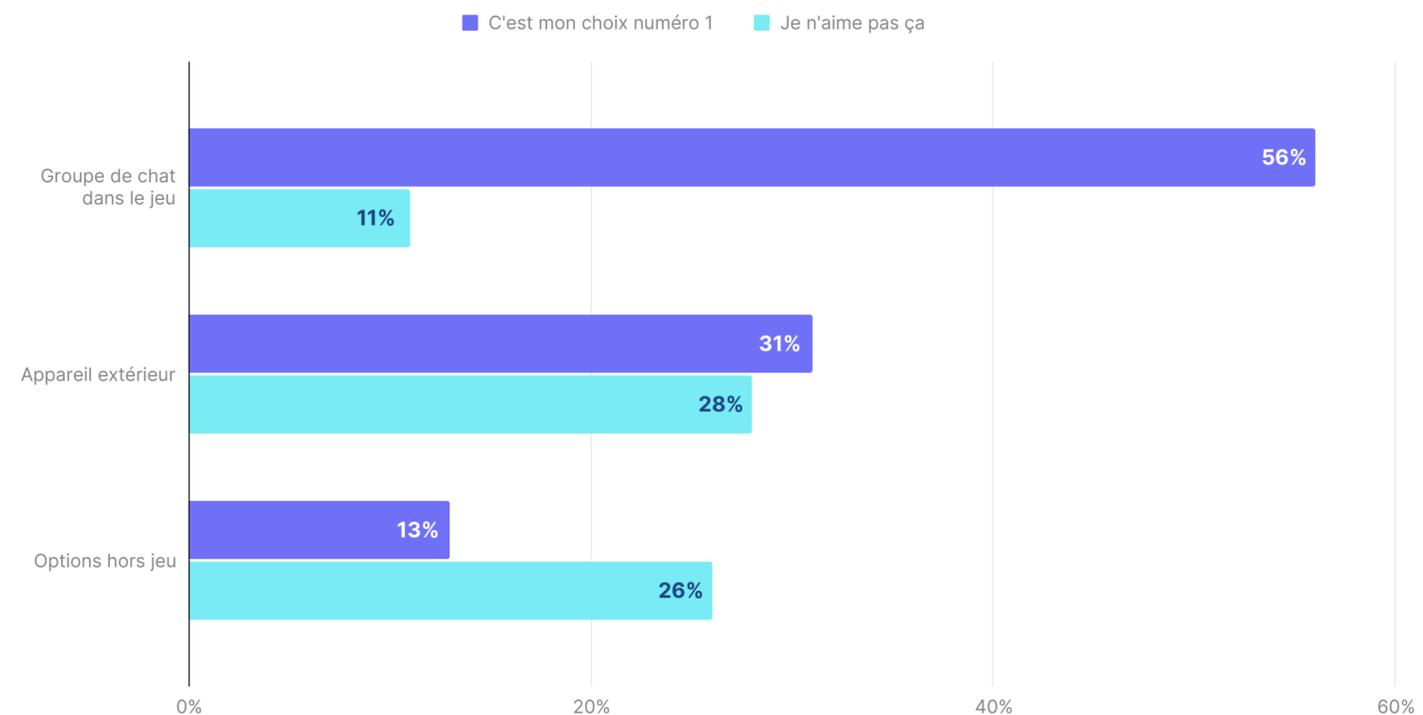
Standoff 2, Axelbolt

© 2022 Unity Technologies

OUTILS POUR GROUPE DE CHAT

La communication est un aspect important de l'expérience en multijoueur. Les joueurs peuvent parler à leurs coéquipiers ou leurs opposants grâce à des chats textuels ou vocaux dans le jeu, plutôt que d'utiliser des applications ou des appareils extérieurs.

Préférences des gamers multijoueur en matière de communication avec leurs partenaires de jeu

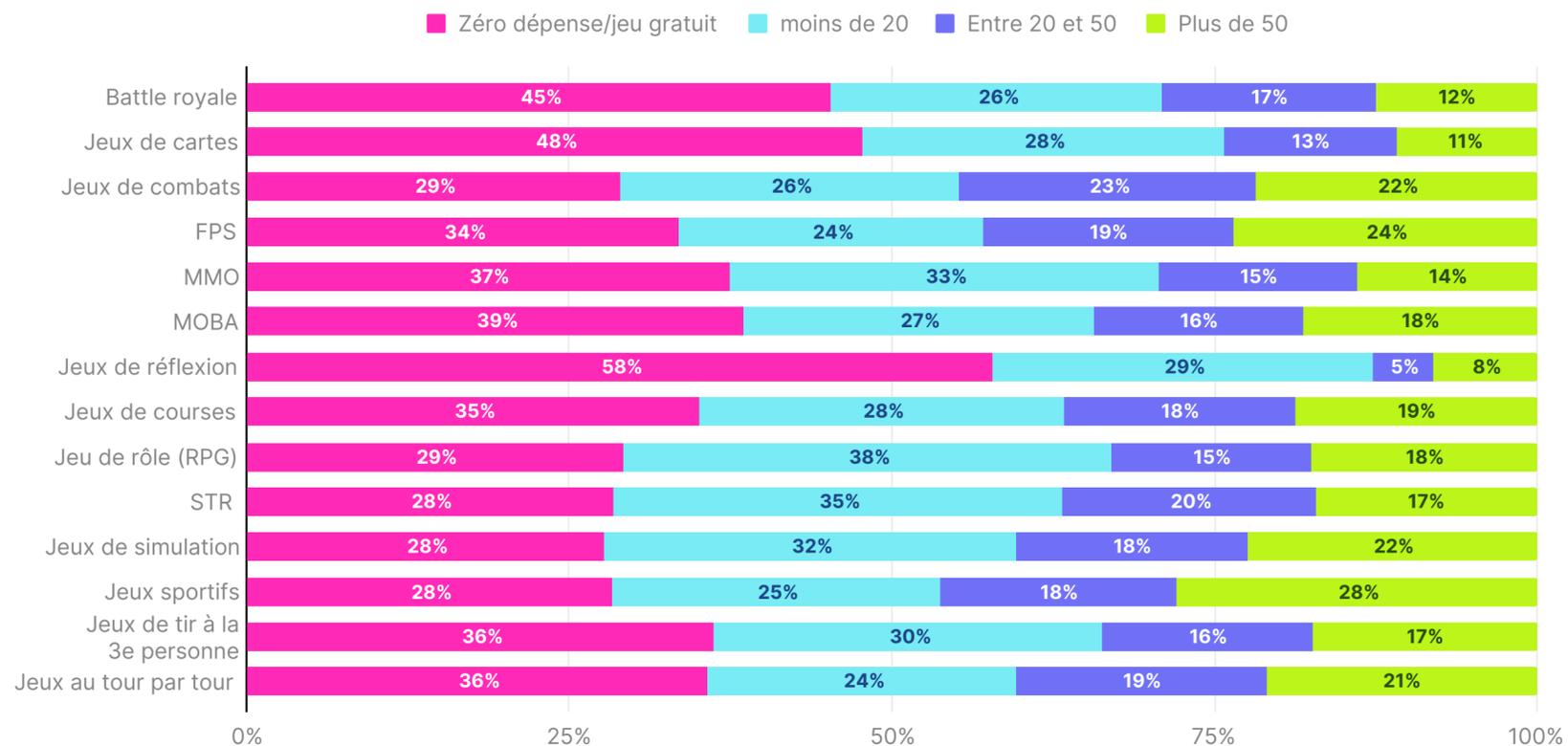


En générale, pour tous les pays interrogés, 56 % des participants à l'enquête préfèrent créer des groupes de chat grâce aux menus intégrés à leurs jeux, tandis que 31 % veulent utiliser un appareil ou une solution logicielle externe et que 13 % se tournent vers des options hors du jeu. Nous n'avons pas pris en compte les personnes qui n'avaient pas de préférences en matière de groupe de chat, dans un souci de concision.

TYPES DE DÉPENSES, JEUX PAYANTS ET DLC (CONTENU TÉLÉCHARGEABLE)

Catégories de jeux pour lesquels les gamers multijoueur sont prêts à payer

Prix des jeux récemment choisis en USD/GBP ou leur équivalence en JPY/KRW



LA PLUPART DES PERSONNES
S'ATTENDENT À CE QUE
**LES JEUX DE
RÉFLEXION**
SOIENT GRATUITS

Nous avons demandé aux gamers de nous révéler le tout dernier jeu auquel ils avaient joué par catégorie, le prix de leur achat initial et ce qu'ils avaient dépensé ensuite dans le jeu.

Nous avons tout d'abord étudié la prédominance des jeux gratuits dans chaque type de catégorie.

Les jeux de réflexion, de carte, les MOBA et les battle royale mènent la danse sans surprise car ils sont gratuits la plupart du temps et comportent souvent des achats intégrés tels que des boosters, des battle pass ou des produits cosmétiques.

Les catégories les moins susceptibles de proposer des jeux gratuits sont la simulation, les sports, les STR, les combats et les jeux de rôles car les joueurs s'attendent la plupart du temps à avoir accès à ces jeux en tant qu'expérience tout en un et ils sont donc prêts à en payer le prix.

La catégorie sport en particulier est celle dont les titres sont produits en association avec des groupes sportifs réels et une propriété intellectuelle existante. La nature même de ces jeux de se prête pas vraiment à la gratuité.

Les jeux sportifs et FPS sont probablement ceux pour lesquels il faut payer le prix total (entre 50 et 70 USD/GBP). Certaines catégories publient également des mises à jour annuelles et proposent des options d'achats intégrés.

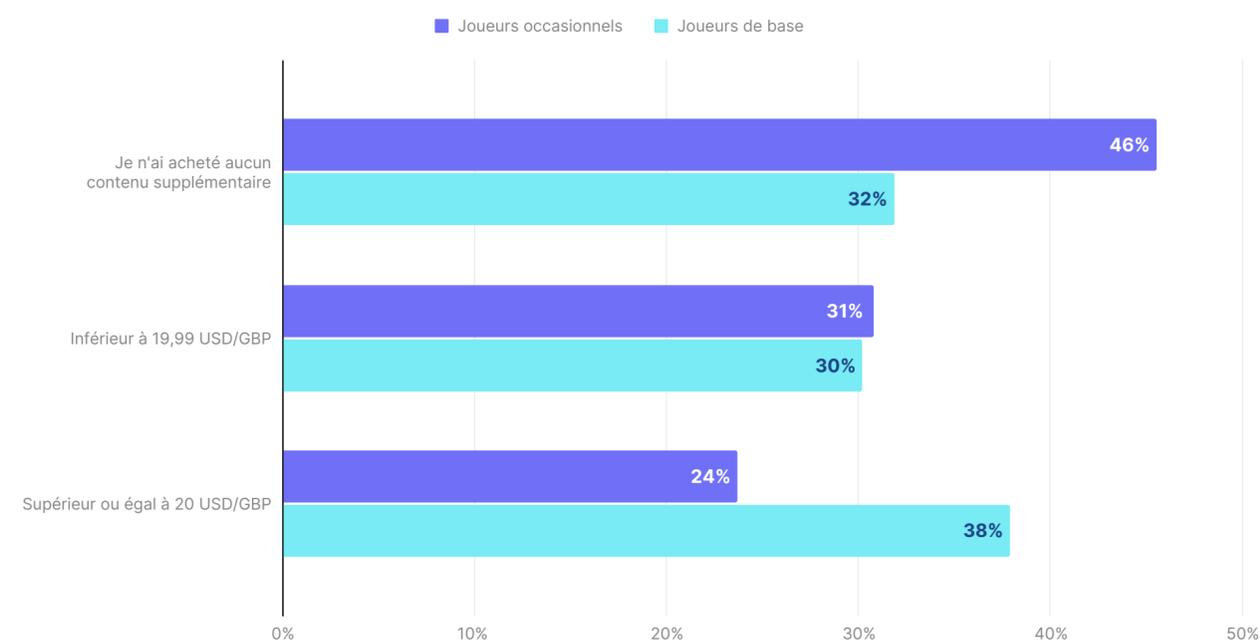
La plupart des catégories étaient représentées de façon équilibrée dans la branche des 20 à 50 USD/GBP, à l'exception des jeux de réflexion où seulement 5 % des joueurs n'étaient pas gênés de payer ce type de montant.

Dans la branche « moins de 20 USD/GBP », nous trouvons en majorité les jeux de rôles avec les STR, les MMO et les jeux de simulation juste derrière. Nous trouvons dans les dernières positions de cette branche, les jeux au tour par tour, les sports et les FPS pour lesquels les joueurs s'attendent à payer un prix plus important.

Mais en gaming, le prix d'achat ne fait pas tout. Qu'en est-il de la tarification des packs de DLC ? Nous avons demandé à nos gamers le montant qu'ils avaient dépensé en DLC dans les jeux auxquels ils avaient joué au cours du dernier mois.



Types de DLC que les gamers multijoueur ont acheté dans les 30 derniers jours.



*ou équivalence en JPY/KRW

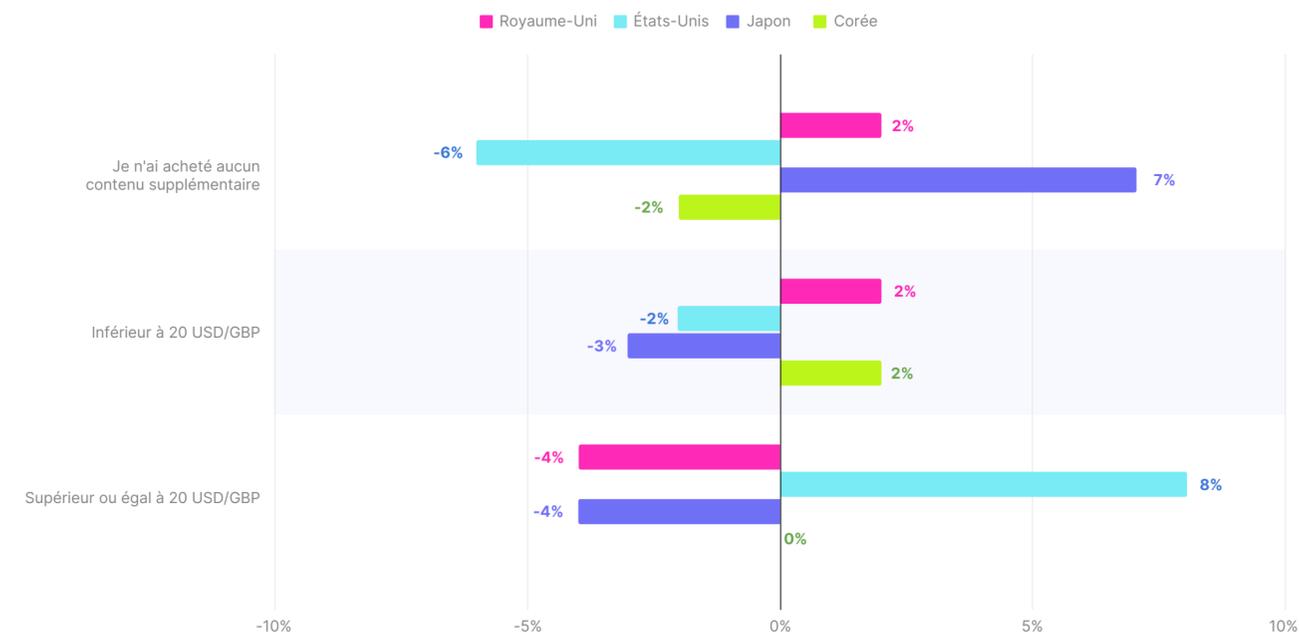
En général, les joueurs occasionnels et de base sont prêts à dépenser pour du contenu de jeu additionnel s'ils apprécient l'expérience. En fait, depuis 2021, le nombre de joueurs ayant dépensé de l'argent en DLC a augmenté de 5 %.

Seulement 39 % des joueurs (ils étaient 44 % l'année dernière) ont révélé ne pas avoir dépensé de l'argent en DLC pour leur jeu multijoueur au cours des 30 derniers jours.

Si l'on observe séparément les joueurs occasionnels et les joueurs de base, nous voyons clairement des différences dans leur façon de dépenser. Les joueurs de base qui jouent en multijoueur ont 58 % plus de chances de dépenser 20 USD/GBP ou plus pour du DLC que leurs homologues occasionnels.

Un point encore plus surprenant est de voir que les joueurs occasionnels ont légèrement plus de chance (1 % de plus) de dépenser 20 USD/GBP ou moins que les joueurs de base.

Par pays : types de DLC que les gamers multijoueur ont acheté dans les 30 derniers jours.



*ou équivalence en JPY/KRW

Le graphique montre des variations entre chaque pays et la moyenne globale.

La façon de dépenser pour le DLC est également fortement influencée par des différences au niveau géographique. Nous avons découvert que les participants américains étaient ceux qui avaient le plus de chance d'acheter du contenu téléchargeable et de dépenser plus de 20 USD/GBP.

Nous avons découvert également que les participants japonais étaient les moins susceptibles d'acheter du DLC, ce qui indique que le public japonais s'attend plus à un achat unique pour les jeux multijoueur et ne montrent pas d'intérêt pour du contenu supplémentaire. Les participants coréens ont obtenu le pourcentage le plus élevé de la branche de 0 à 20 USD/GBP, par rapport aux autres.

LES JOUEURS JAPONAIS SONT CEUX QUI SONT LE MOINS SUSCEPTIBLES DE DÉPENSER POUR DU DLC

EST-CE QUE LES DÉVELOPPEURS UNITY CRÉENT DES JEUX MULTIJOUEUR ?

En se penchant sur les packs de projets de développement et de fonctionnalités utilisées, nous pouvons voir quels sont les jeux Unity en développement qui ont des caractéristiques multijoueur.

Nous pouvons observer que le développement des jeux multijoueur sur PC et appareils mobiles au sein de Unity est en croissance constante depuis janvier 2021.

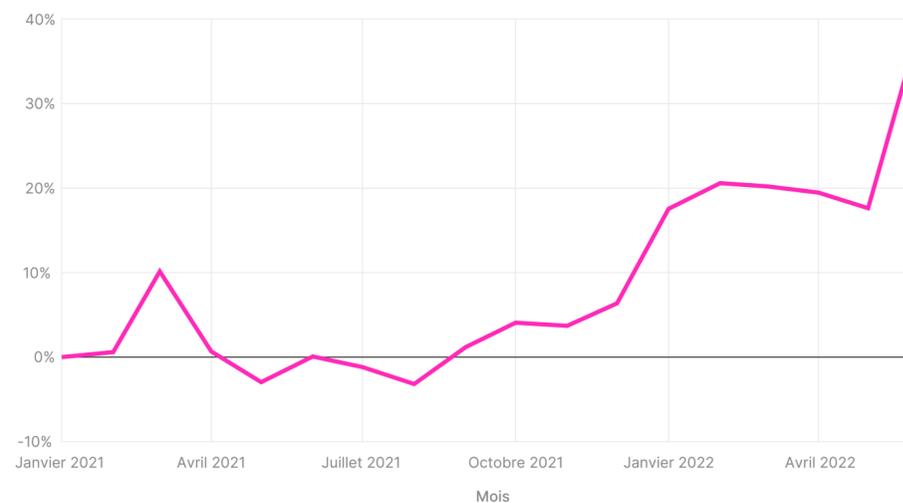
Selon les données internes de Unity, les titres multijoueur pour PC créés avec Unity ont montré une croissance de 150 % depuis janvier 2021.

En outre, le développement des jeux multijoueur pour appareils mobiles sur la plateforme Unity a augmenté de 40 % pour la même période.

En général, les développeurs et les studios de toutes tailles ont bien pris en considération la demande croissante de jeux multijoueur et prévoient de produire de façon conséquente des titres orientés multijoueur pour 2022 et par la suite.

Sur combien de jeux multijoueur pour appareils mobiles Unity travaille chaque mois ?

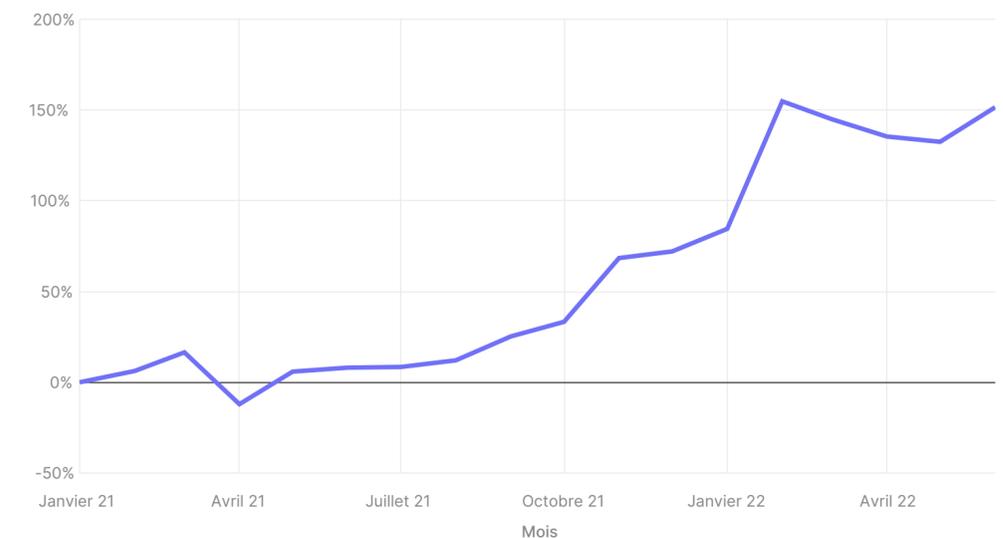
Pourcentage de croissance des titres multijoueur sur appareils mobiles étant élaborés par Unity tous les mois



LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX MULTIJOUEUR EST EN AUGMENTATION CONSTANTE, AU SEIN DE UNITY, POUR LES APPAREILS MOBILES ET LES PC

Sur combien de jeux multijoueur pour PC Unity travaille chaque mois ?

Pourcentage de croissance des titres multijoueur sur PC étant élaborés par Unity tous les mois



CONCLUSION : TENDANCES PRINCIPALES POUR LES JEUX MULTIJOUEUR

L'industrie gaming multijoueur évolue rapidement, mais il est toujours important de faire une pause pour demander directement aux joueurs ce qu'ils souhaitent en fonction de leurs expériences.

Certains des points clés à retenir émanant des gamers du monde entier :

La demande en jeux multijoueur est forte et en progression constante

77 % des gamers jouent en ligne, que ce soit avec des inconnus ou des amis et le jeu en ligne a vu sa popularité augmenter de 3,3 %, toutes catégories confondues.

La dynamisation de l'implication des joueurs repose sur des aspects sociaux solides

Au moment de choisir un nouveau jeu multijoueur, sans prendre en compte la préférence de catégorie, les gamers sont plus attentifs au fait d'avoir des options de chat et d'être en contact avec leurs amis que d'avoir un jeu innovant, sans décalage.

Bien que les habitudes d'achat diffèrent entre les joueurs de base et les joueurs occasionnels, les deux types de joueurs dépensent pour du contenu téléchargeable

Les gamers multijoueur, de base ou occasionnels, sont prêts à payer pour du contenu post-lancement pour rester engagés dans les jeux qu'ils apprécient.

Toutes les catégories de jeux ont des joueurs occasionnels et de joueurs de base

Nous observons que les joueurs de base montrent plus d'implication dans certaines catégories de jeux multijoueur, mais cela ne veut pas dire que les joueurs occasionnels en sont complètement exclus. Aucune catégorie ne montre une franche préférence de la part de l'un ou de l'autre type de joueurs.

Nous aimerions beaucoup savoir ce que vous pensez de cette enquête, répondre à vos questions et obtenir des informations sur ce que vous souhaiteriez apprendre par le biais de sondages similaires à l'avenir. N'hésitez pas à nous contacter par e-mail à l'adresse insights@unity3d.com pour toutes suggestions ou questions que vous auriez.

