



UNITY- MULTIPLAYER- BERICHT 2022

INHALT

- Einleitung 3
- Was spielen Multiplayer-Spieler? 6
 - Die Wahl eines neuen Multiplayer-Spiels 7
 - Genres für Gelegenheits- und Hardcore-Spieler 9
 - Genres nach Plattform 12
- Wie spielen Multiplayer-Spieler? 13
 - Anforderungen 14
 - Bevorzugte Mitspieler 16
 - Solo-PvP, Team-PvP und PvE 17
 - Gruppenchat-Tools 18
 - Ausgabenverhalten, Premium-Spiele und DLC 19
- Arbeiten Unity-Entwickler an Multiplayer-Spielen? 22
- Fazit: Die wichtigsten Veränderungen bei Multiplayer-Spielen 23
- Über die Daten 24
- Über Unity 24



Ship of Fools, Fika Productions

EINLEITUNG

Mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung (52 %) spielt Spiele, 77 % davon spielen Multiplayer-Spiele.

Der Markt wächst, und Multiplayer-Spiele werden immer komplexer. Dadurch gibt es immer mehr Bereiche, die beobachtet und analysiert werden müssen.

Unity hat Spieler in wichtigen Gaming-Märkten rund um die Welt nach den Eigenschaften und Funktionen gefragt, die sie sich von Multiplayer-Spielen wünschen.

Diese Einblicke sind nicht als Anleitung zu verstehen, welche Art von Spielen Sie entwickeln sollten. Die Daten können Ihre Entscheidungen beeinflussen, aber die Interpretation steht Ihnen offen. Weitere Informationen zum Datensatz finden Sie im Abschnitt „Über die Daten“.

WIR HABEN FRAGEN DAZU GESTELLT, WAS GAMER SPIELEN, UND STELLEN FEST:

- Was Spielern bei der Wahl eines neuen Multiplayer-Spiels am wichtigsten ist
- Die wichtigsten Faktoren für ein positives Multiplayer-Erlebnis
- Lieblingsgenres
- Wie Menschen spielen
- Mit wem sie spielen und wie sie kommunizieren
- Unterschiede zwischen Hardcore- und Gelegenheitsspielern
- Wie sie DLC kaufen

Knockout City, Velan Studios

BELIEBTESTE GENRES

Laut Unity-Daten ist das Genre der wichtigste Faktor bei der Wahl eines Spiels (49 % nennen das Genre als einen der drei wichtigsten Faktoren). Das ist nicht überraschend, aber welche Genres sind bei Multiplayer-Spielern aktuell am beliebtesten?

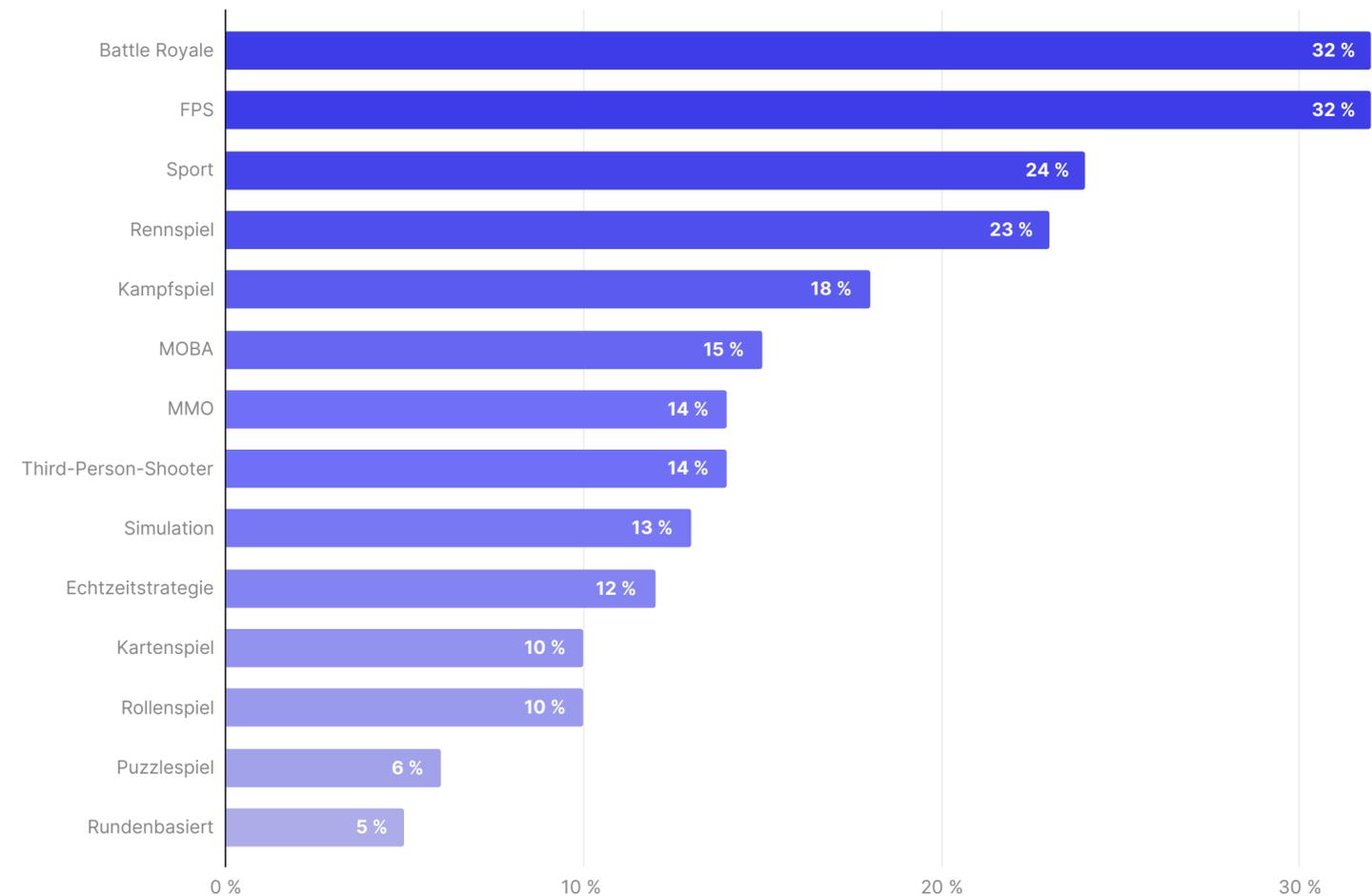
In den befragten Ländern (USA, Großbritannien, Japan und Südkorea – vier der sechs Länder mit dem höchsten Gaming-Umsatz weltweit) kommen Battle Royale- und FPS-Spiele bei Multiplayer-Spielern am besten an. Aber auch viele andere Genres finden Interesse.

32 %
DER MULTIPLAYER-
SPIELER NENNEN
BATTLE ROYALE
UND **FPS** ALS
LIEBLINGSGENRES

Hinweis: Wir haben Multiplayer-Spieler befragt. Es ist also zu erwarten, dass „klassische“ Genres bevorzugt werden, auch wenn Multiplayer-Funktionen in all diesen Genres möglich sind.

Ganz unten auf der Beliebtheitsskala stehen rundenbasierte Spiele. Angesichts der Bevorzugung von Sport- und FPS-Spielen leuchtet es ein, dass das wohl klassischste Einzelspieler-Genre bei Multiplayer-Spielen am wenigsten beliebt ist.

Welcher Anteil der Multiplayer-Spieler hat dieses Genre als eines seiner drei Lieblingsgenres genannt?



Aber wie unterscheiden sich die Genre-Vorlieben nach Land?

Auf Basis dieser Gesamtstatistik haben wir die Ergebnisse der einzelnen Länder mit dem Mittelwert verglichen. In diesem Diagramm sehen Sie, welche Genres in jedem Land im Vergleich mit den anderen Ländern am besten abschneiden.

Wo weichen die Genre-Vorlieben vom Durchschnitt ab?



MOBAS UND ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE SIND AM BELIEBTESTEN IN KOREA

Bei MOBAs, Echtzeit-Strategiespielen, FPS- und Sportspielen gehen die Meinungen besonders weit auseinander. Diese Genres sind je nach Region besonders beliebt oder besonders unbeliebt.

Beispielsweise sind MOBAs und Echtzeit-Strategiespiele in Korea deutlich beliebter als in allen anderen Regionen.

Auch bei Sportspielen gibt es einen Ausreißer, da die Beliebtheit dieses Genres in Großbritannien deutlich zu sehen ist – besonders im Vergleich zu Japan, wo Sportspiele vergleichsweise unbeliebt sind.

Auch einige andere Genres sind in bestimmten Regionen deutlich weniger beliebt als im Rest der Welt. In Japan sind neben Sportspielen auch FPS-Spiele wenig beliebt, und koreanische Spieler halten vergleichsweise wenig von Renn-, Kampf- und FPS-Spielen.

In Großbritannien werden FPS- und Sportspiele stärker bevorzugt als in anderen Regionen, aber Echtzeit-Strategiespiele und MOBAs sind weniger beliebt.

Spieler in den USA liegen größtenteils nahe am weltweiten Durchschnitt; MOBAs sind jedoch unbeliebt, und Kartenspiele sowie FPS-Spiele sind besonders populär.

WAS SPIELEN MULTIPLAYER- SPIELER?

Multiplayer-Spiele sind längst nicht mehr auf ein bestimmtes Genre beschränkt; es gibt heute unzählige Spieletypen. Die Schlagzeilen werden zwar von FPS-Spielen und anderen Shootern beherrscht, aber unter den beliebten Spielen gibt es 2022 eine große Vielfalt.

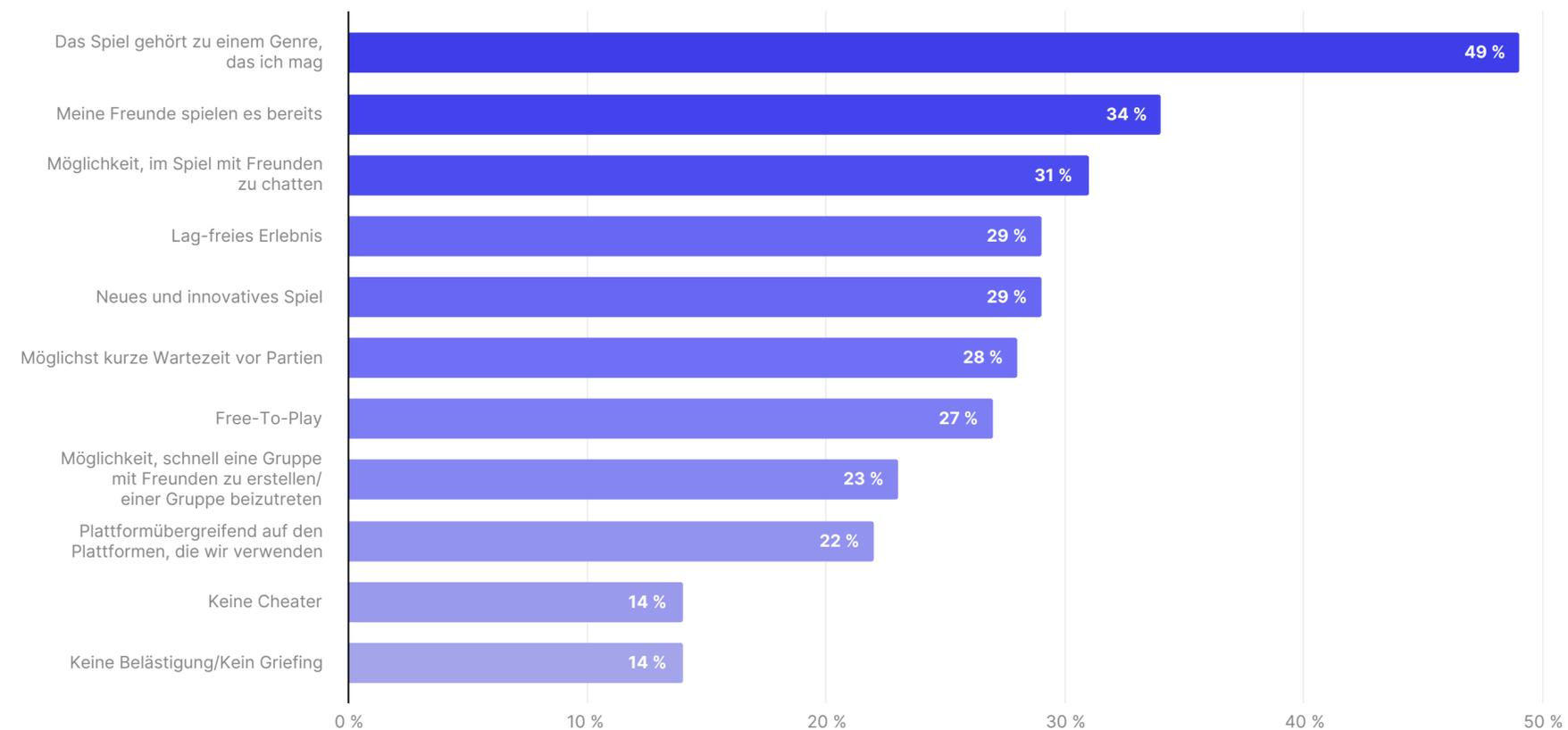
Die Beliebtheit von Spielen variiert oft nach Region. Einige Spiele sind außerdem besonders bei Gelegenheitsspielern beliebt, und andere werden für ihre soziale Komponente und Kommunikation mit Mitspielern geschätzt.

Sehen wir uns zunächst an, was Spielern wichtig ist, wenn sie nach ihrem nächsten Online-Spiel suchen.



DIE WAHL EINES NEUEN MULTIPLAYER-SPIELS

Was Spielern bei der Wahl eines neuen Multiplayer-Spiels am wichtigsten ist



Anteil der Umfrageteilnehmer, die diesen Faktor als einen ihrer drei wichtigsten Faktoren genannt haben

31 %

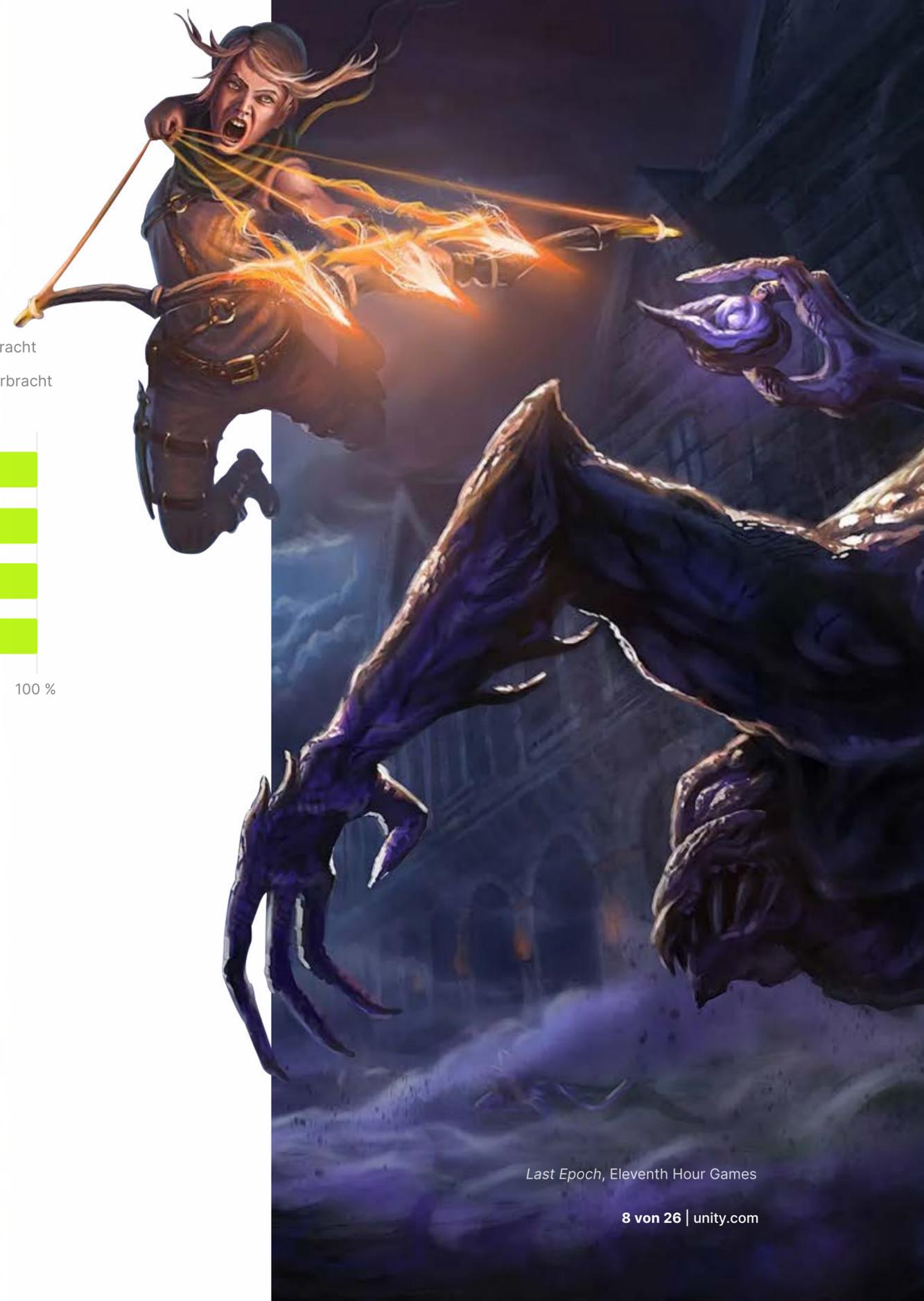
BETRACHTEN **IN-GAME-CHAT** ALS WICHTIGEN FAKTOR BEI DER WAHL IHRES NÄCHSTEN SPIELS

Bei der Wahl des nächsten Spiels sind soziale Features ein entscheidender Faktor.

Nach dem Genre geht es bei der zweit- und dritt wichtigsten Eigenschaft von Spielen um soziale Verbindungen: die Möglichkeit, mit Freunden im Spiel zu chatten, und die Frage, ob Freunde das Spiel bereits spielen, sind entscheidende Faktoren.

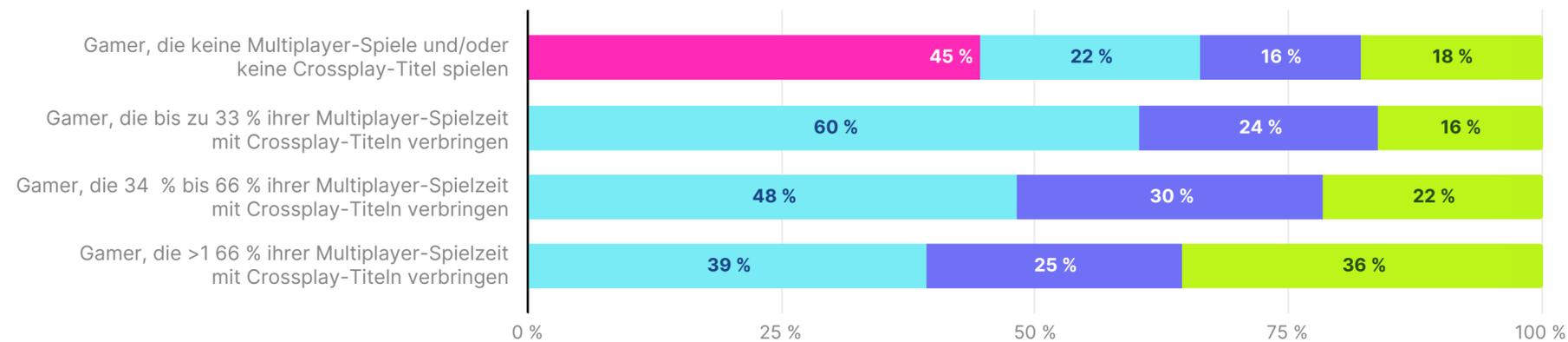
Gamer bevorzugen Spiele, die ihre Freunde bereits spielen – besonders, wenn sie beim Spielen mit ihnen chatten können. Es ist also wichtig, eine In-Game-Chatfunktion anzubieten, um diese Verbindung zu ermöglichen – denn Gamer bevorzugen diese Möglichkeit gegenüber separaten Apps oder Geräten.

Bei Multiplayer-Spielen geht es aber nicht nur um das soziale Erlebnis. Auch technische Aspekte sind Gamern wichtig, etwa flüssiges Gameplay ohne Lag, innovative Spielmechaniken und eine kurze Wartezeit vor einer Partie.



Führt Crossplay zu mehr Spielerbindung?

- In der letzten Woche keine Echtzeit-Multiplayer-Spiele gespielt
- In der letzten Woche > 0 bis 4 Stunden mit Echtzeit-Multiplayer-Spielen verbracht
- In der letzten Woche > 4 bis 7 Stunden mit Echtzeit-Multiplayer-Spielen verbracht
- In der letzten Woche > 7 bis 10+ Stunden mit Echtzeit-Multiplayer-Spielen verbracht



GAMER, DIE
CROSSPLAY
TITEL SPIELEN, VERBRINGEN
MEHR ZEIT MIT **MULTIPLAYER-SPIELEN**

- 22 % der Gamer geben Crossplay als einen ihrer drei wichtigsten Faktoren an. Das könnte darauf hindeuten, dass sich Freundeskreise bereits auf derselben Plattform versammelt haben.
- 91 % der Spieler von Echtzeit-Multiplayer-Spielen spielen Titel mit Crossplay-Funktion; Spieler dieser Titel verbringen mehr Zeit mit Multiplayer-Spielen.

GENRES FÜR GELEGENHEITS- UND HARDCORE-SPIELER

Bei der Genre-Beliebtheit ist ein wichtiger Faktor die Art des Multiplayer-Spielers – Gelegenheits- oder Hardcore-Spieler*. Wie wirkt sich der Spielertyp auf die bevorzugten Genres aus?

Wir haben die Umfrageteilnehmer je nach investierter Zeit für bestimmte Genres in zwei Spielertypen aufgeteilt: Gelegenheits- und Hardcore-Spieler. Etwa 1.400 Spieler nahmen an der Umfrage teil, gleichmäßig aufgeteilt zwischen Hardcore- und Gelegenheitsspielern.

*Definiert im Abschnitt „Über die Daten“



Gelegenheitsspieler

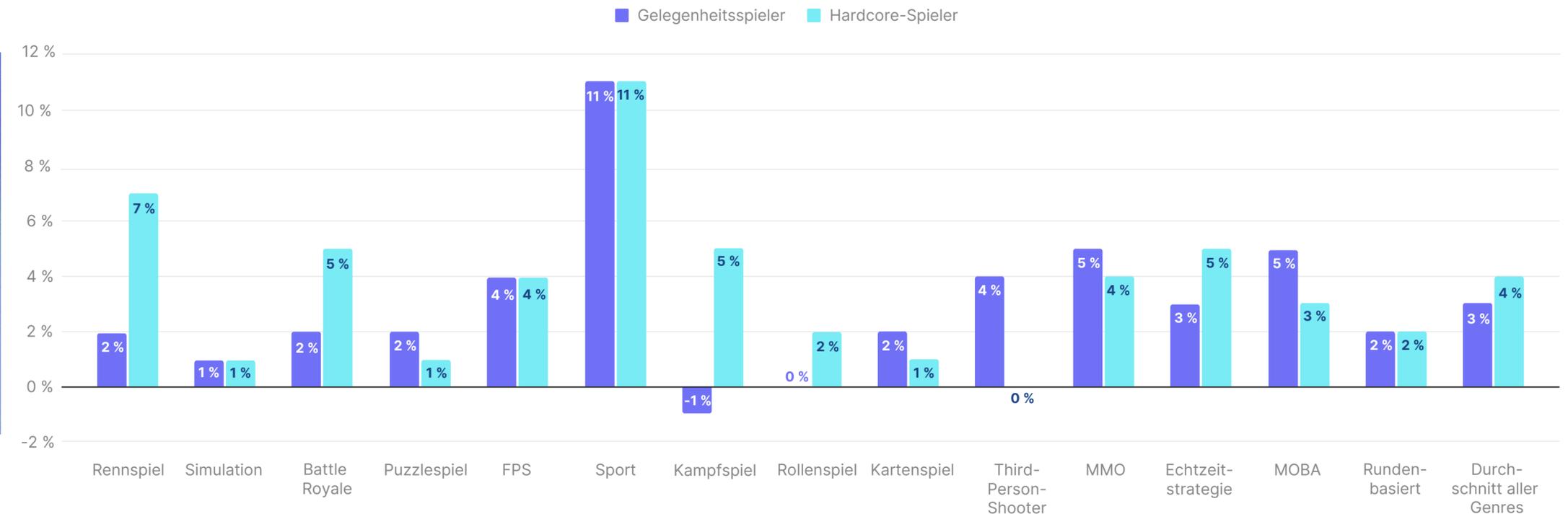
Spieler, die mindestens zwei Stunden pro Woche mit Spielen verbringen, davon mindestens 30 Minuten mit Multiplayer-Spielen.



Hardcore-Spieler

Spieler, die mindestens vier Stunden pro Woche mit Multiplayer-Spielen der „traditionellen“ Multiplayer-Genres verbringen (Shooter, einschließlich Battle Royale, FPS und Third-Person-Shooter, sowie MOBAs, MMOs, Renn-, Sport- oder Kampfspiele).

Welche Genres hatten Hardcore- und Gelegenheitsspieler in der Woche vor der Umfrageteilnahme gespielt?



IN JEDEM BETRACHTETEN
GENRE **STIEG** DIE
SPIELZEIT SEIT 2021
DURCHSCHNITTLICH UM
3 %

Bei Hardcore-Zielgruppen sind traditionelle Multiplayer-Spiele per Definition höher, aber Gelegenheitsspieler beschränken sich nicht auf bestimmte Genres, wie etwa Karten- oder Puzzlespiele.

Alle Gamer – ob Hardcore- oder Gelegenheitsspieler – zeigen ähnliches Interesse an Kartenspielen, Puzzles, Simulationen und Rollenspielen, was darauf hindeutet, dass diese Genres für Spieler unabhängig von Hintergrund und Erfahrung attraktiv sind.

Die größten Unterschiede sind jedoch bei FPS-, Sport- und Kampfspielen zu sehen; Hardcore-Spieler haben beispielsweise 23 % eher in der letzten Woche ein FPS gespielt als Gelegenheitsspieler.

Tatsächlich sind Rennspiele bei Gelegenheitsspielern am beliebtesten. Simulationen liegen bei ihnen auf dem zweiten Platz, und Puzzlespiele und Battle Royales teilen sich den dritten Platz – obwohl Hardcore-Spieler letzteres Genre 15 % eher spielen.

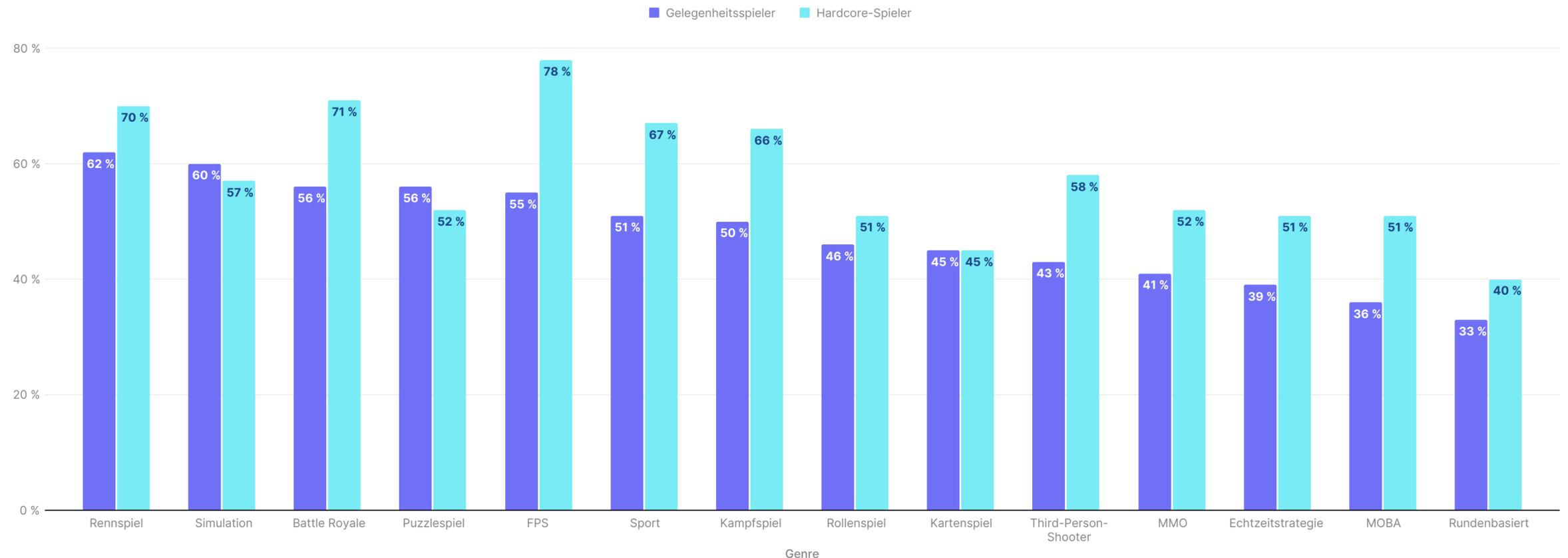
Außerdem haben interessanterweise recht viele Spieler kürzlich ein Puzzlespiel gespielt, obwohl dieses Genre in der vorherigen Frage nach den „Lieblingsgenres“ am zweitschlechtesten abgeschnitten hat.

Das Verhältnis von Gelegenheitsspielern zu Shootern (Battle Royale, FPS, Third-Person-Shooter) ist interessant – Battle Royale und FPS-Spiele liegen in der oberen Hälfte der bevorzugten Genres, während Third-Person-Shooter deutlich weniger beliebt sind.

Größtenteils gibt es in den meisten Genres keine besonders großen Unterschiede zwischen Hardcore- und Gelegenheitsspielern.

**DEN GRÖSSTEN UNTERSCHIED
BEI DER SPIELZEIT ZWISCHEN
HARDCORE- UND GELEGEN-
HEITSSPIELERN GIBT ES BEI
FPS-SPIELEN**

2021 vs. 2022: Welche Genres hatten Hardcore- und Gelegenheitsspieler in der Woche vor der Umfrageteilnahme gespielt?



SPORTSPIELER SIND

11 %

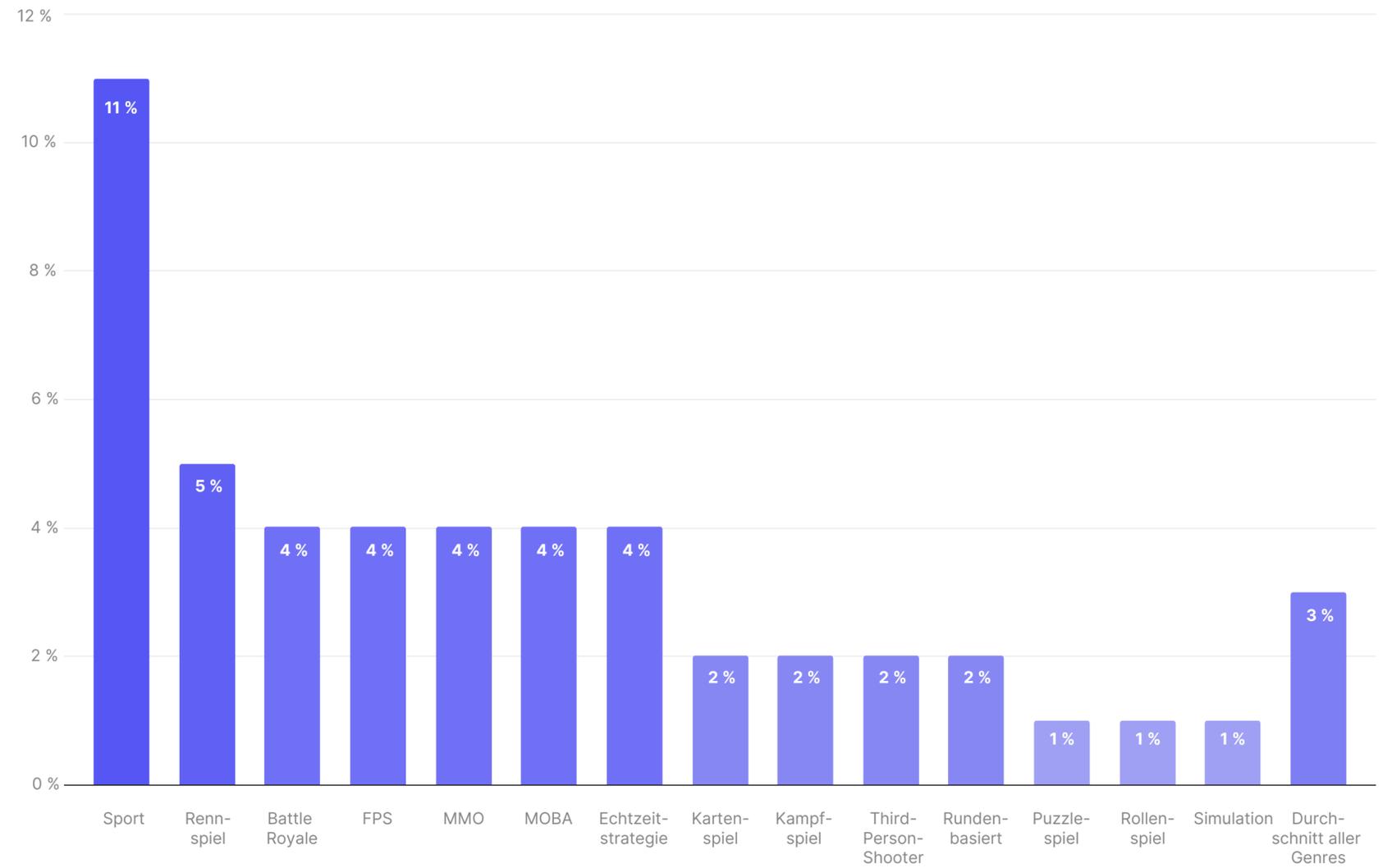
MOTIVIERTER ALS
LETZTES JAHR



Knockout City, Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

Wie viel motivierter sind Multiplayer-Spieler pro Genre im Jahr 2022 gegenüber 2021?



Wenn wir die Beliebtheitszahlen mit den Werten aus dem Vorjahr vergleichen, stellen wir fest, dass die Spielzeit in allen Genres gestiegen ist. Bei Sportspielen hat die Beliebtheit am stärksten zugenommen. Sowohl Gelegenheits- als auch Hardcore-Gamer spielen dieses Genre häufiger.

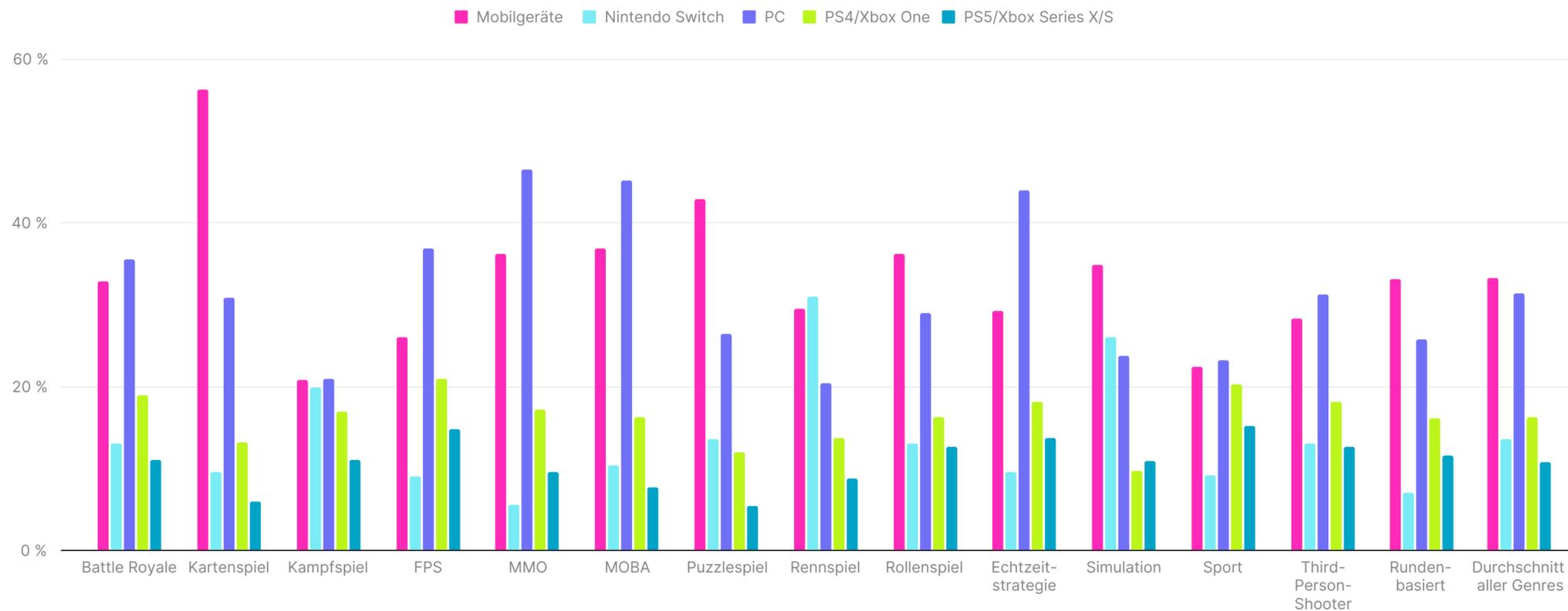
GENRES NACH PLATTFORM

Wir wissen also, was Gamer spielen, aber wo spielen sie?

Informationen, welche Genres auf welchen Plattformen am beliebtesten sind, können Ihnen helfen, Ihre Zielgruppe zu erreichen.

DIE MEISTEN GENRES HABEN KEINE HAUPTPLATTFORM

Auf welchen Plattformen spielen Gamer die einzelnen Genres?



Bei den Plattformen, die Multiplayer-Spieler für verschiedene Genres nutzen, fallen einige Kombinationen besonders auf. Aus dem Durchschnitt aller „Genres“ können wir außerdem Schlüsse über die allgemein bevorzugten Plattformen ziehen.

Die Plattformen der Wahl nach Genre:

- MOBAs, Echtzeit-Strategiespiele, MMOs und FPS-Spiele werden bevorzugt auf dem PC gespielt.
- Für Puzzle- und Kartenspiele, Simulationen, RPGs und rundenbasierte Spiele nutzen Gamer bevorzugt Mobilgeräte.
- Rennspiele werden vorrangig auf dem Nintendo Switch™ gespielt, gefolgt von Mobilgeräten und PlayStation® 4.
- Bei Third-Person-Shootern, Sport- und Kampfspiele sticht keine Plattform klar heraus.

*Nintendo Switch ist ein Markenzeichen von Nintendo.

WIE SPIELEN MULTIPLAYER- SPIELER?

Viele Faktoren abseits der eigentlichen Spielinhalte sind Gamern bei der Wahl eines Multiplayer-Spiels wichtig. An einem zunehmend gesättigten Markt werden diese Faktoren immer wichtiger.

Neben den zu erwartenden technischen Elementen wie niedrigem Lag und schnellem Matchmaking achten Spieler besonders auf soziale Elemente wie In-Game-Chat, Verbindungen mit Freunden sowie störendes Verhalten in der Community.

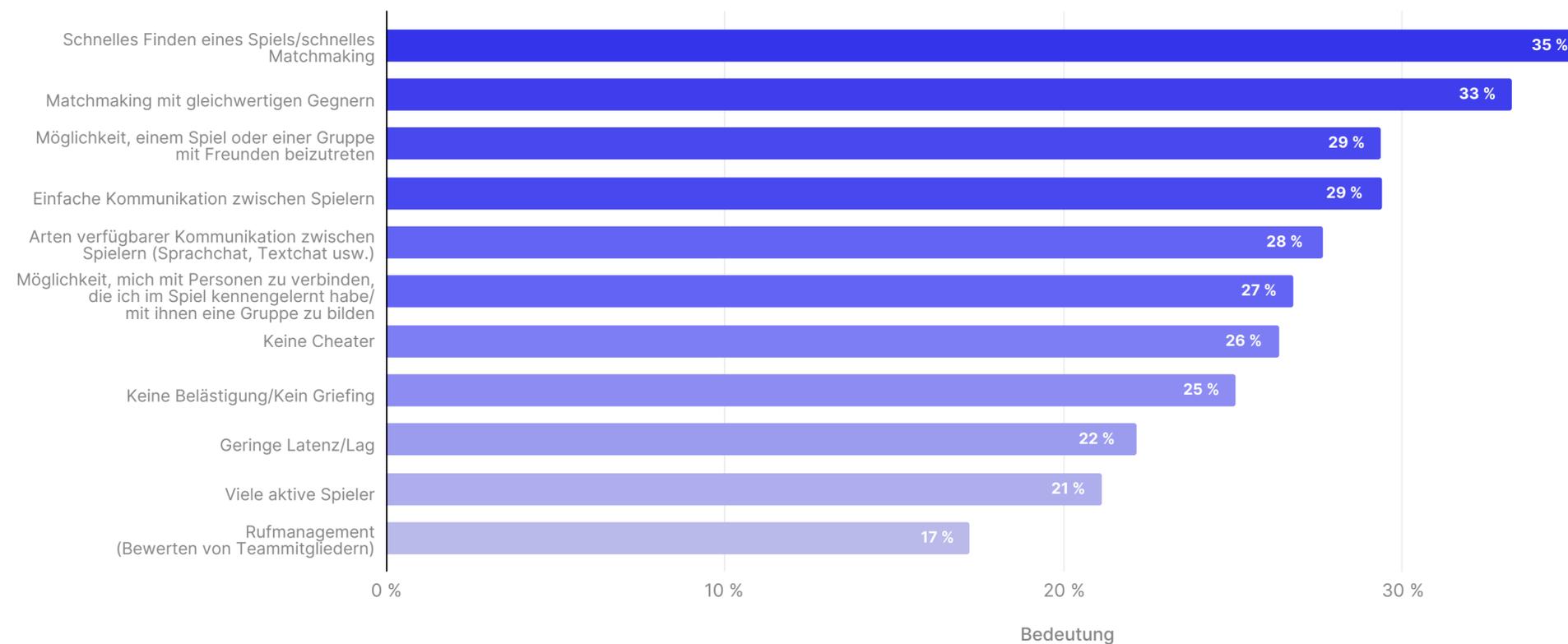
Sehen wir uns genauer an, wie die befragten Gamer diese Eigenschaften bewerten.



ANFORDERUNGEN

35 %
NENNEN SCHNELLES
MATCHMAKING ALS EINE
IHRER WICHTIGSTEN
ANFORDERUNGEN

Welche Eigenschaften stufen Gamer als Top-3 für ein angenehmes Multiplayer-Erlebnis ein?



Schnelligkeit und Benutzerfreundlichkeit sind Multiplayer-Spielern am wichtigsten; Schutz vor störendem Verhalten liegt knapp dahinter.

Intelligentes Matchmaking ist für Multiplayer-Spieler ein Muss – die als am wichtigsten eingestufteten Features für ein angenehmes Spielerlebnis sind schnelles Matchmaking (35 %), gleichwertige Gegner (33 %) und die Möglichkeit, mit Freunden an einer Partie teilzunehmen (29 %).

Mit Hinblick auf die technischen Aspekte des Spielerlebnisses sind außerdem minimales Lag und neue, innovative Spielmechaniken wichtig.

Wie wir als Nächstes sehen werden, sind einige dieser Anforderungen in bestimmten Genres von größerer Bedeutung.

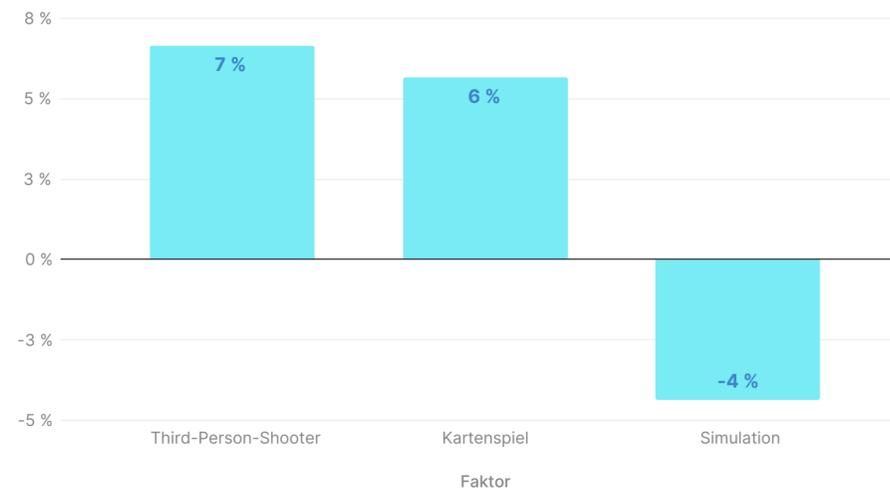
Welche Eigenschaften stufen Gamer als Top-3 für ein angenehmes Multiplayer-Erlebnis ein? (nach Genre)

Unterschied zwischen Durchschnitt und genannten Genres

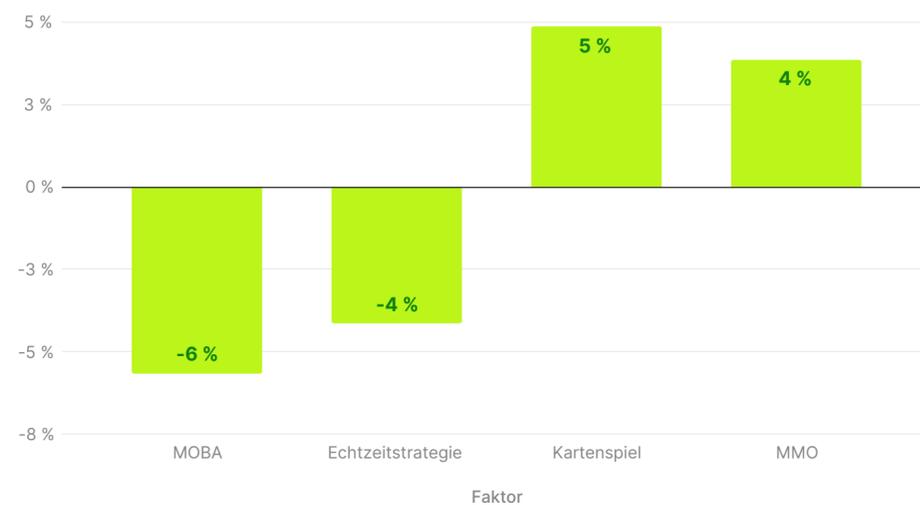
Unterschied beim Interesse an geringer Latenz/Lag



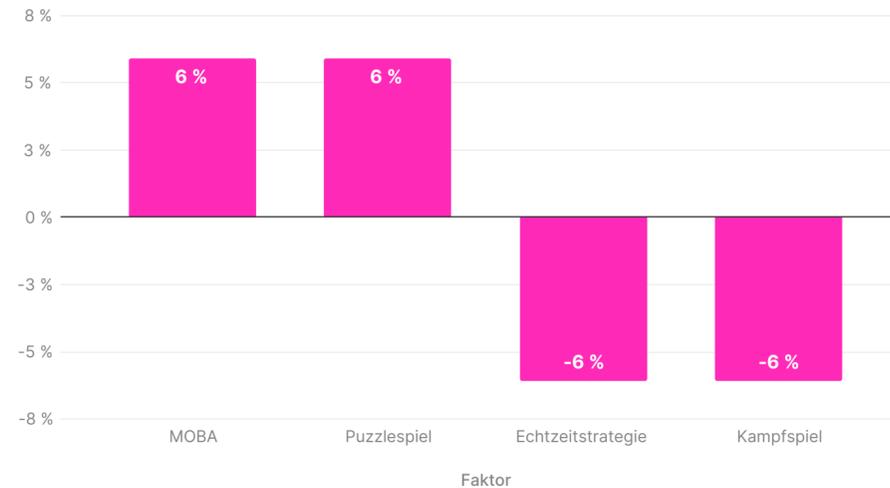
Unterschied beim Interesse an einem Spielerlebnis ohne Cheater



Unterschied beim Interesse an vielen aktiven Spielern



Unterschied beim Interesse an einem Spielerlebnis ohne Belästigung/Griefing



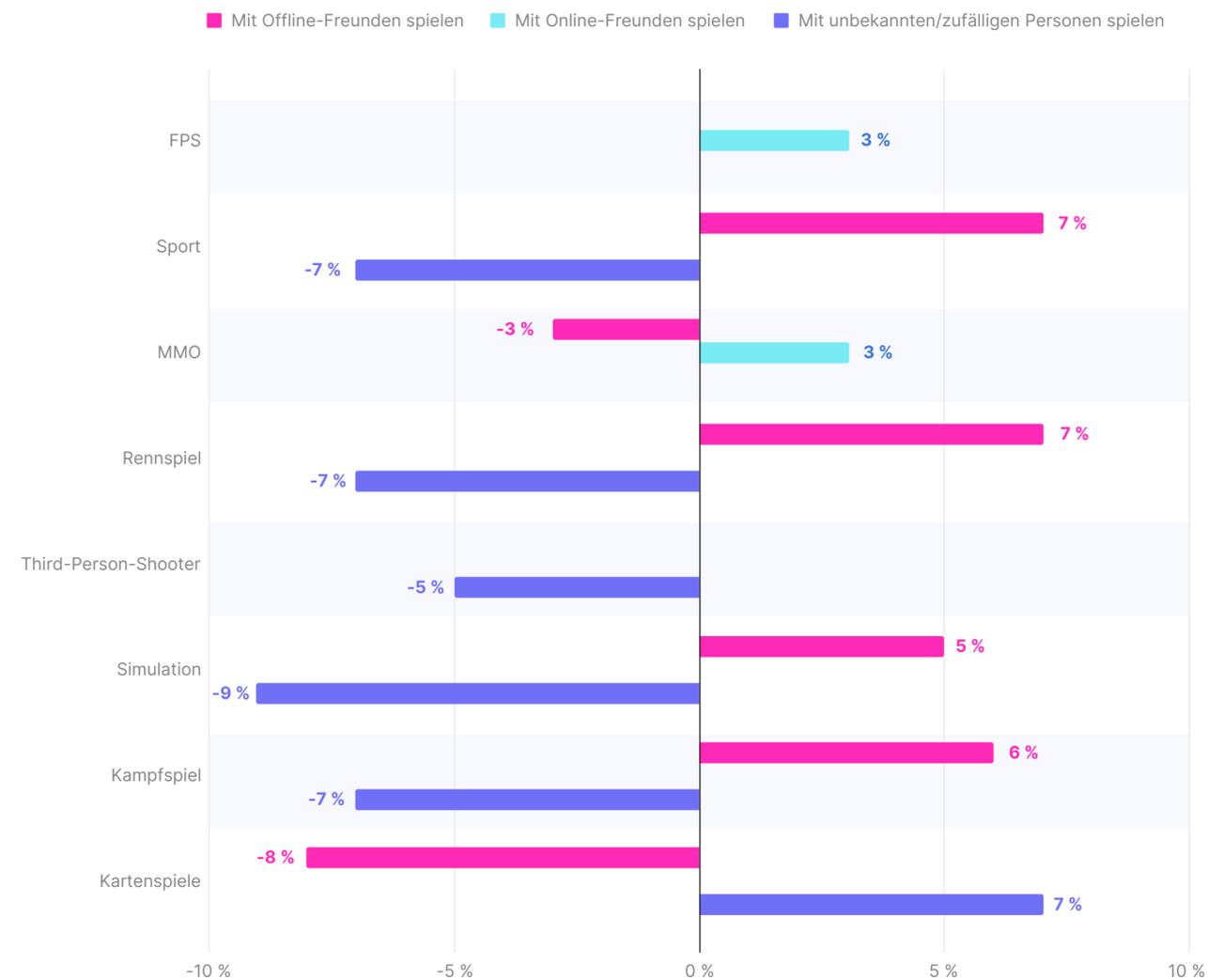
Die wichtigsten Unterschiede bei der Priorität der Anforderungen:

- Bei Rollenspielen und FPS-Spielen ist eine geringe Latenz am wichtigsten, da diese Spiele durch immersive Erlebnisse und schnelle Reaktionen geprägt sind.
- Bei rundenbasierten Spielen ist eine niedrige Latenz weniger wichtig – wahrscheinlich, da hier der Erfolg nicht von schnellen Reaktionen abhängt.
- Ein Spielerlebnis ohne Cheater ist Gamern besonders wichtig, die Third-Person-Shooter und Kartenspiele spielen.
- Spieler von Kartenspielen und MMOs legen besonderen Wert auf einen aktiven Spielerstamm; in diesen Genres ist eine große Community für das Gameplay besonders wichtig. Bei MOBAs und Echtzeitstrategiespielen spielt dieser Faktor eine geringere Rolle.
- Für Spieler von Puzzlespielen und MOBAs ist ein Spielerlebnis ohne Belästigung besonders wichtig. Bei Echtzeitstrategie- und Kampfspielen fällt dieser Faktor weniger ins Gewicht.

**SPIELER VON
KAMPFSPIELEN MACHEN
SICH AM WENIGSTEN
SORGEN WEGEN GRIEFING**

BEVORZUGTE MITSPIELER

Mit wem spielen Multiplayer-Spieler am liebsten einzelne Genres?



Das Diagramm zeigt die Abweichung vom Durchschnitt aller Genres; nur deutliche Unterschiede werden gezeigt.

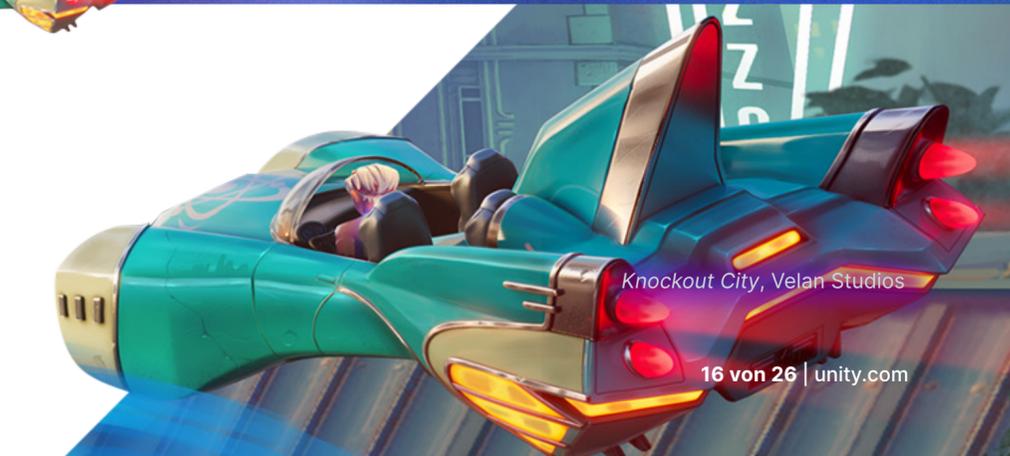
Multiplayer-Spieler haben viele Wahlmöglichkeiten, mit wem und gegen wen sie spielen möchten.

Wir sehen hier, dass es je nach Spielart deutliche Unterschiede gibt, ob Gamer bevorzugt mit Freunden oder unbekanntem Personen spielen.

Bei einigen Genres liegt es in der Natur des Spiels, öfter mit „Randoms“ zu spielen; unsere Umfrageteilnehmer spielen jedoch am häufigsten mit Offline- oder Online-Freunden. Dies zeigt, wie Gamer durch Multiplayer-Spiele Verbindungen mit Gleichgesinnten aus aller Welt knüpfen können.

- Bei Renn- und Sportspielen ist das Spielen mit Offline-Freunden am beliebtesten, gefolgt von Kampfspielen. In diesen Genres gibt es auch oft lokale Multiplayer- oder Co-op-Modi.
- Kartenspiele werden am häufigsten mit Zufallsgegnern gespielt; dies ist das einzige Genre, das Gamer lieber mit unbekanntem Gegnern spielen als mit Freunden
- FPS-Spiele, MMOs, Third-Person-Shooter und Simulationen werden am häufigsten mit Online-Freunden gespielt

**SPORT- UND RENNSPIELE WERDEN
AM HÄUFIGSTEN MIT OFFLINE-
FREUNDEN GESPIELT**



Knockout City, Velan Studios

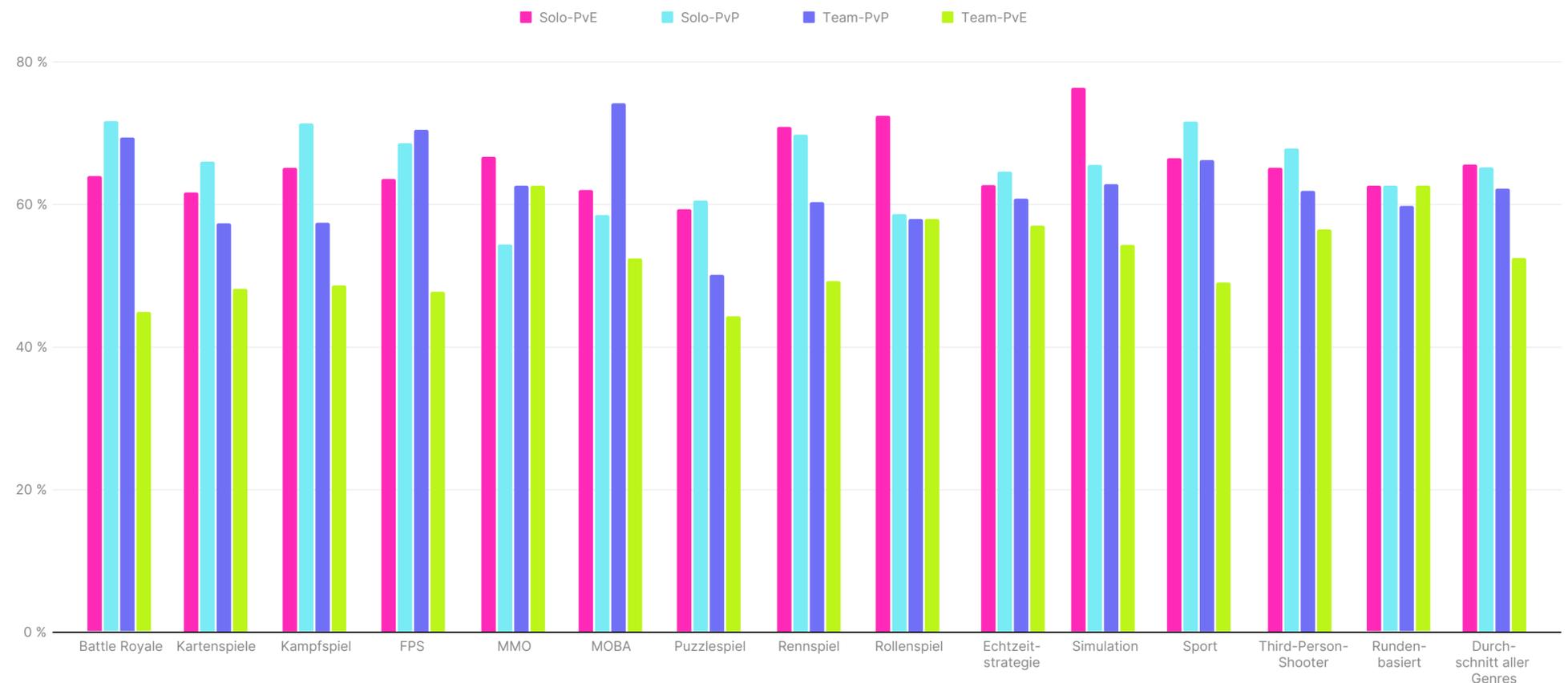
SOLO-PVP, TEAM-PVP UND PVE

SOLO-PVP UND PVE SIND DIE
BELIEBTESTEN SPIELMODI

Team-PvE ist der unbeliebteste Spielmodus; bei Echtzeitstrategie- und Rollenspielen ist dieser Unterschied jedoch weniger stark ausgeprägt.

- Die Ergebnisse zeigen, dass in fast allen Genres der Spielmodus Team-PvE am seltensten gespielt wird. In rundenbasierten Spielen, MMOs und Rollenspielen ist dieser Modus am beliebtesten.
- In allen Genres außer MOBAs und FPS spielen Gamer am häufigsten alleine.
- Interessanterweise ist Solo-PvE insgesamt der beliebteste Spielmodus.
- In den meisten Genres sind PvP-Spielmodi am beliebtesten. PvE-Modi werden in RPGs, Simulationen, MMOs und Echtzeitstrategiespielen am häufigsten gespielt.

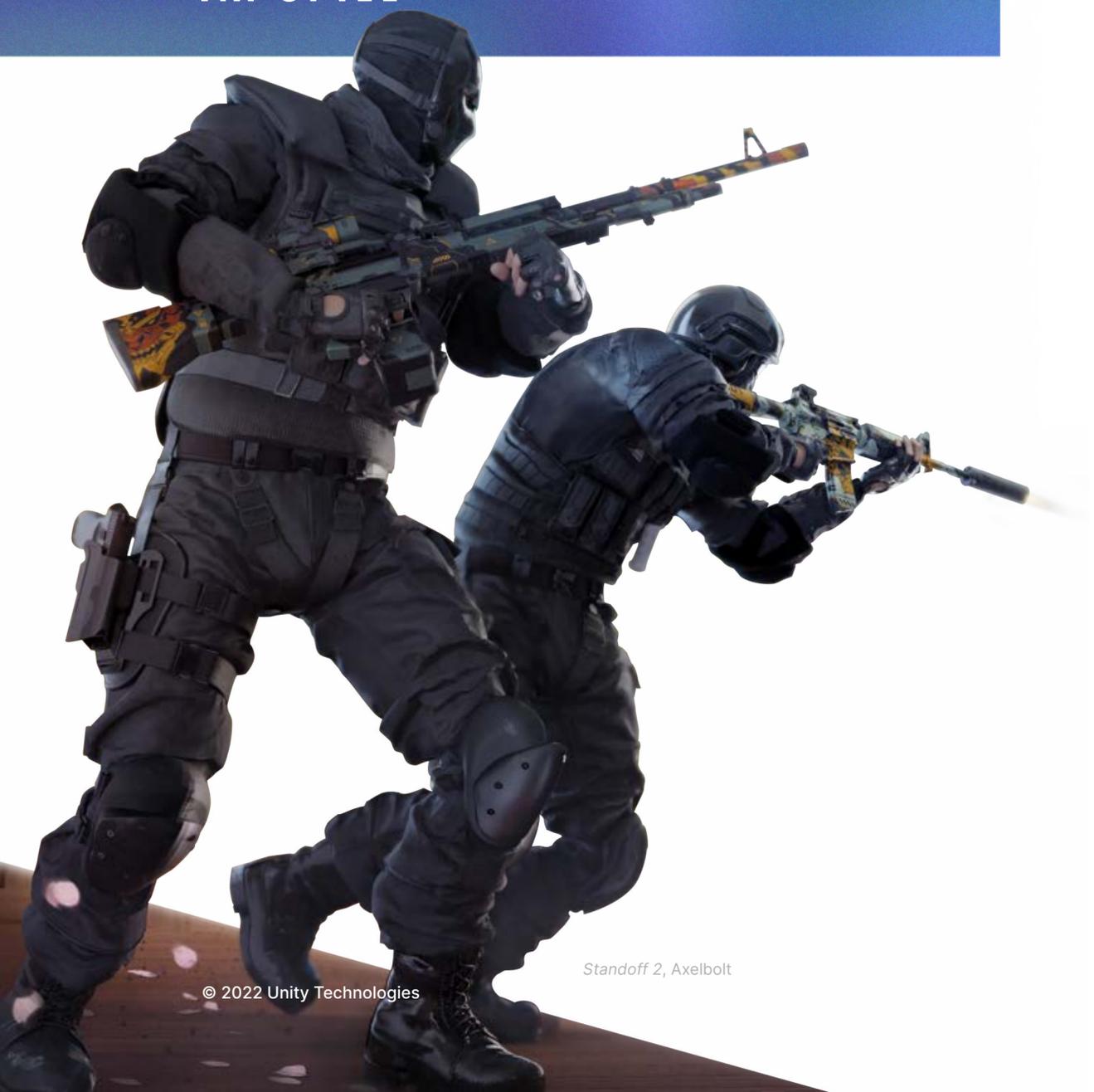
Welche Online-Spiele und Spielmodi haben Gamer während der letzten Woche gespielt?



GAMER BEVORZUGEN

SPRACH-CHAT-GRUPPEN

IM SPIEL



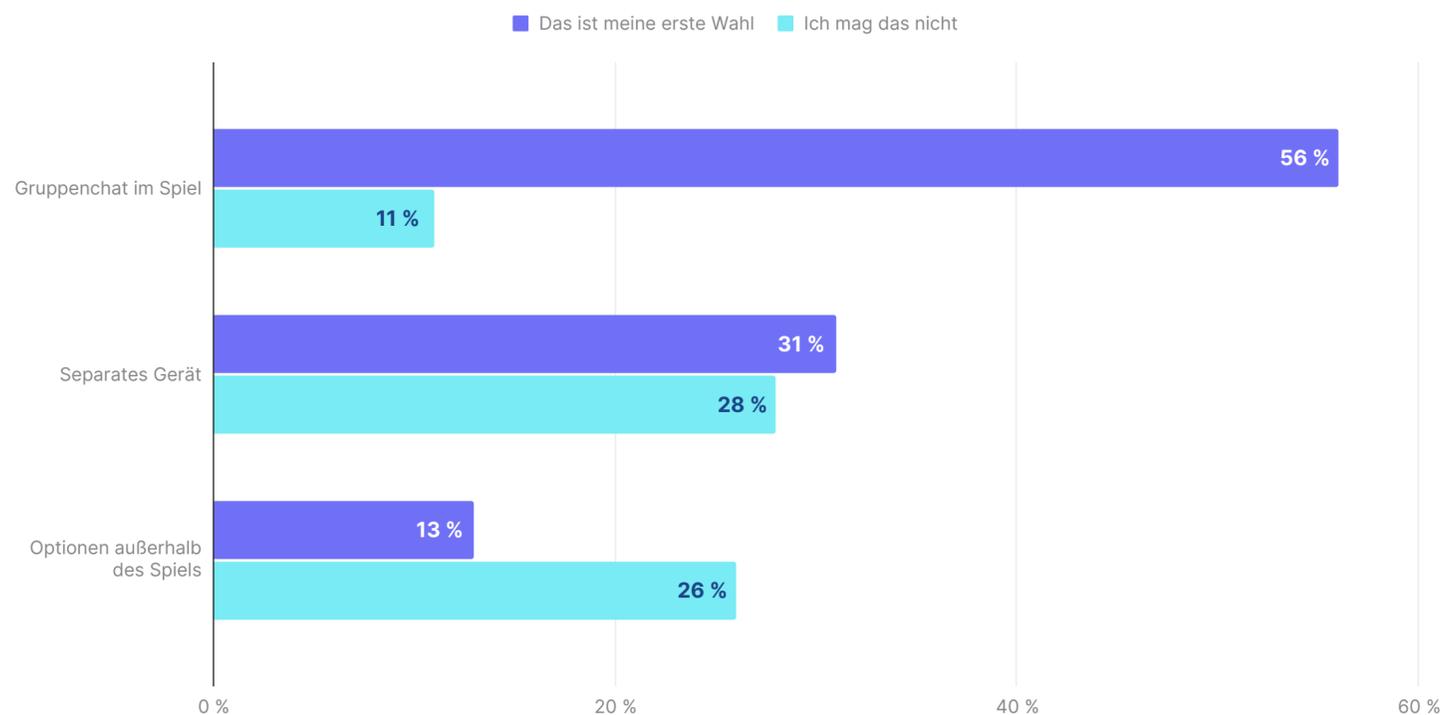
Standoff 2, Axelbolt

© 2022 Unity Technologies

GRUPPENCHAT-TOOLS

Kommunikation spielt beim Multiplayer-Erlebnis eine zentrale Rolle. Gamer bevorzugen es, im Spiel per Text- oder Sprach-Chat mit ihrem Team (oder ihren Gegnern) zu kommunizieren, anstatt separate Apps oder Geräte zu verwenden.

Wie kommunizieren Multiplayer-Spieler bevorzugt mit ihren Mitspielern?

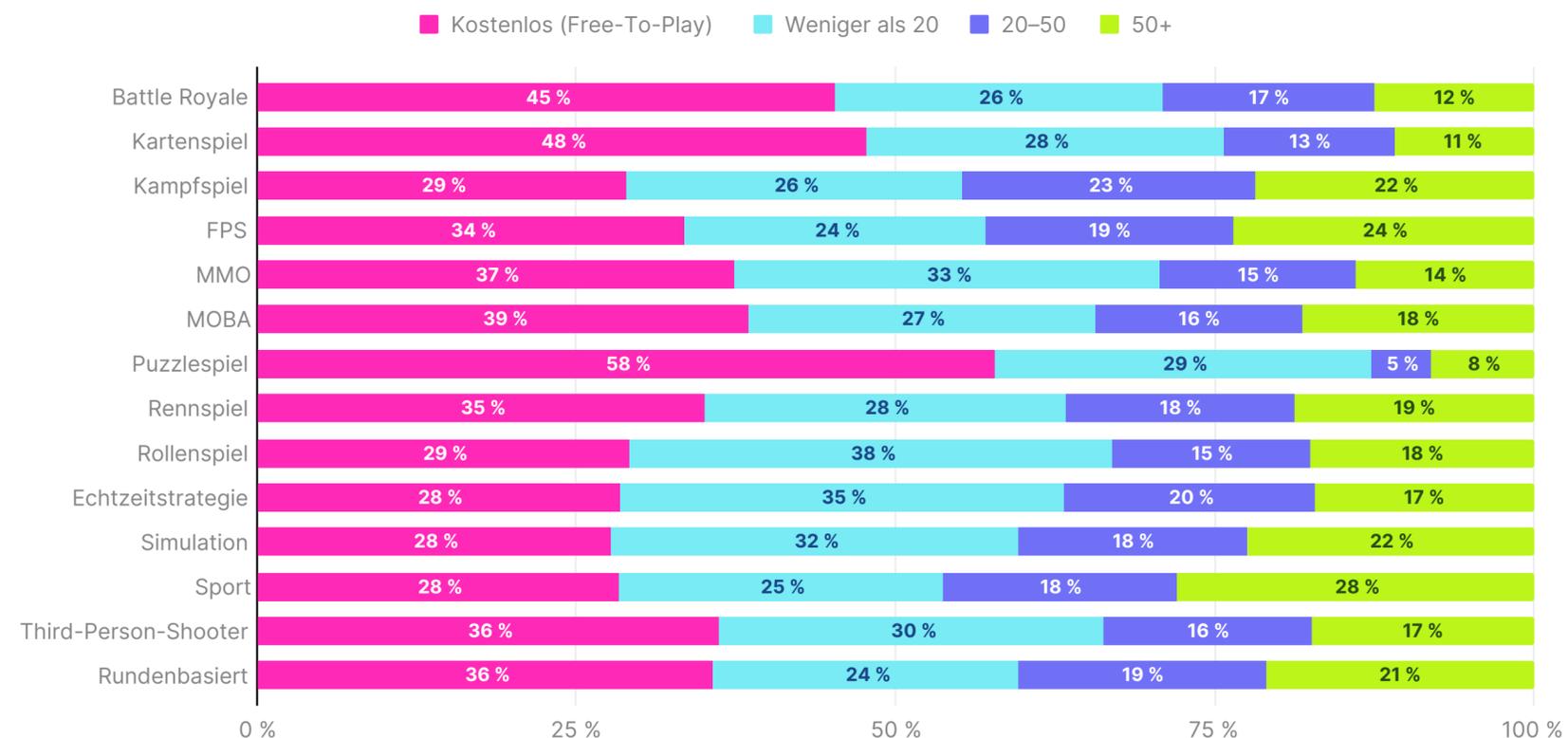


Insgesamt und länderübergreifend bevorzugen 56 % der Umfrageteilnehmer spielinterne Chatgruppen mit Menüs. 31 % nutzen am liebsten ein separates Gerät oder eine Software-Lösung, und nur 13 % bevorzugen Optionen außerhalb des Spiels. Aus Platzgründen werden Personen, die zu diesem Thema keine Meinung haben, in diesem Diagramm nicht aufgeführt.

AUSGABENVERHALTEN, PREMIUM-SPIELE UND DLC

Für welche Spielegenres sind Multiplayer-Spieler bereit, zu zahlen?

Preis des zuletzt gespielten Spiels in USD/GBP oder dem entsprechenden Wert in JPY/KRW



FÜR DIE MEISTEN GAMER
MÜSSEN
PUZZLESPIELE
KOSTENLOS SEIN

Wir haben Gamer gefragt, wie viel sie beim Kauf ihres zuletzt gespielten Spiels der einzelnen Genres gezahlt haben und wie viel sie seitdem für dieses Spiel ausgegeben haben.

Zunächst haben wir den Anteil der Free-to-Play-Spiele der einzelnen Genres untersucht.

Puzzle- und Kartenspiele, MOBAs und Battle Royales sind am häufigsten Free-To-Play. Spiele in diesen Genres finanzieren sich oft durch In-App-Käufe wie Booster, kosmetische Inhalte oder einen Battle Pass.

Simulationen, Sport-, Echtzeitstrategie-, Kampf- und Rollenspiele verfolgen am seltensten das Free-To-Play-Modell. Gamer erwarten hier meist ein Kompletterlebnis und sind bereit, dafür zu zahlen.

Insbesondere Sportspiele werden oft in Verbindung mit realen Sportverbänden veröffentlicht und basieren auf bestehendem geistigen Eigentum.

Möglicherweise stehen diese Umstände einem Free-To-Play-Modell im Weg.

Sport- und FPS-Spiele werden am häufigsten zum Vollpreis gekauft (50–70 USD/GBP). In diesen Genres gibt es am häufigsten jährliche Updates und spielinterne Käufe.

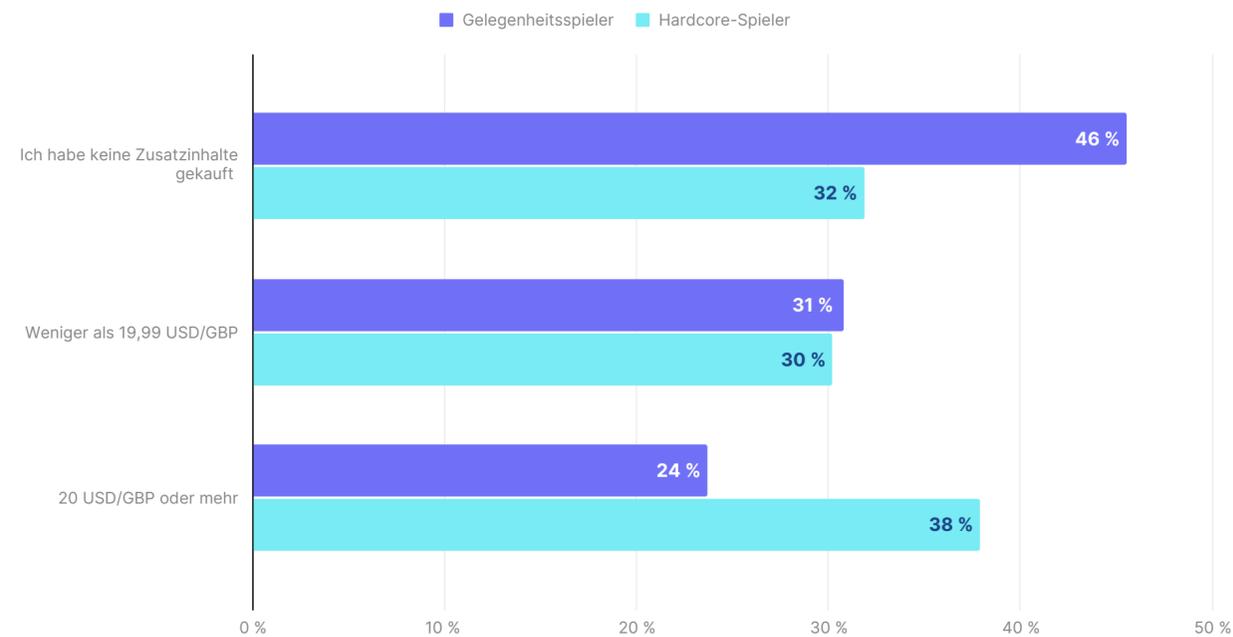
In den meisten Genres hat der Preisbereich 20–50 USD/GBP einen ähnlichen Anteil. Puzzlespiele sind hier die Ausnahme: Nur 5 % sind bereit, diesen Betrag zu bezahlen.

Im Preisbereich unter 20 USD/GBP sind Rollenspiele führend, dicht gefolgt von Echtzeitstrategiespielen, MMOs und Simulationen. Das Schlusslicht dieser Gruppe bilden rundenbasierte Spiele, Sport- und FPS-Spiele; in diesen Genres sind Spieler höhere Preise gewohnt.

Aber der Kaufpreis ist nicht alles. Wie sieht es bei DLC aus? Wir haben Gamer gefragt, wie viel sie im letzten Monat für Spiele-DLC ausgegeben haben.



Wie viel haben Multiplayer-Spieler in den letzten 30 Tagen für DLC ausgegeben?



* oder entsprechender Wert in JPY/KRW

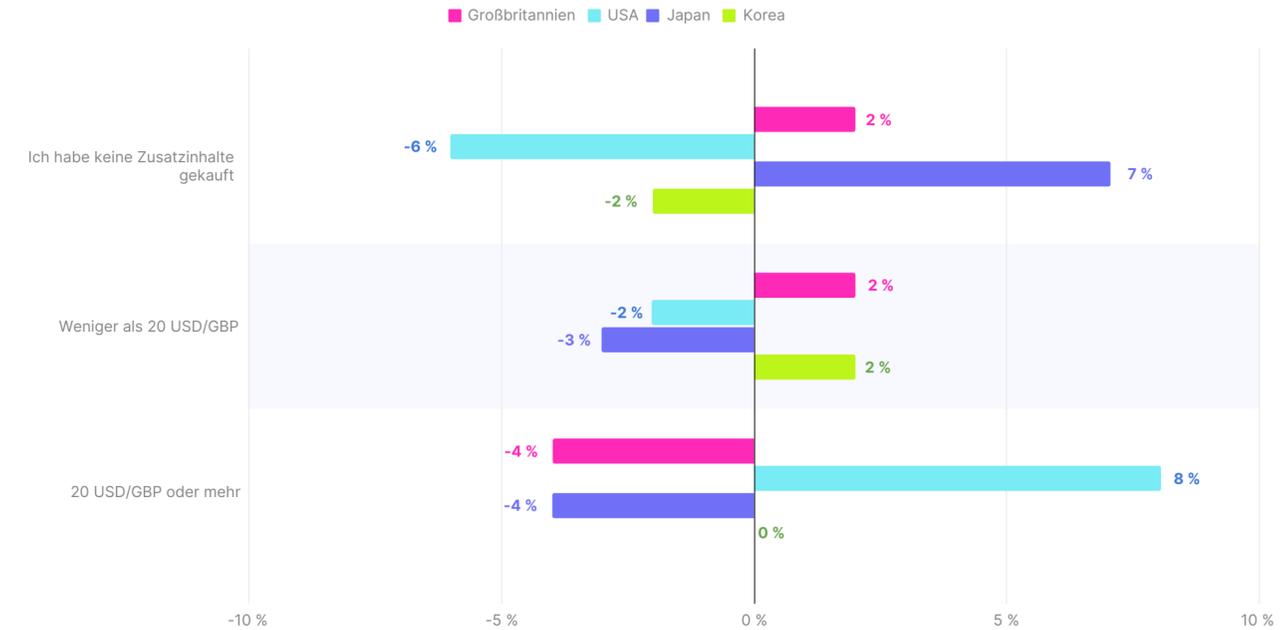
Insgesamt sind sowohl Gelegenheits- als auch Hardcore-Spieler bereit, zusätzliche Spielinhalte zu kaufen, wenn ihnen das Spiel Spaß macht. Tatsächlich geben Gamer im Vergleich zu 2021 5 % mehr Geld für DLC aus.

Nur 39 % aller Gamer (44 % im Vorjahr) gaben an, in den letzten 30 Tagen kein Geld für DLC für ihre Multiplayer-Spiele ausgegeben zu haben.

Zwischen Gelegenheits- und Hardcore-Spielern sehen wir deutliche Unterschiede beim Ausgabenverhalten. Hardcore-Multiplayer-Spieler geben 58 % eher 20 USD/GBP oder mehr für DLC aus als Gelegenheitsspieler.

Noch überraschender ist jedoch, dass Gelegenheitsspieler etwas eher (1 %) unter 20 USD/GBP ausgegeben haben als Hardcore-Spieler.

Nach Region: Wie viel haben Multiplayer-Spieler in den letzten 30 Tagen für DLC ausgegeben?



* oder entsprechender Wert in JPY/KRW

Das Diagramm zeigt die Abweichung pro Land vom weltweiten Durchschnitt.

Auch regionale Unterschiede spielen beim Ausgabenverhalten für DLC eine wichtige Rolle. Wir haben festgestellt, dass Gamer in den USA am ehesten DLC kaufen und auch am häufigsten mehr als 20 USD/GBP ausgeben.

Umfrageteilnehmer in Japan geben am häufigsten kein Geld für DLC aus. Das deutet darauf hin, dass diese Zielgruppe bei Multiplayer-Spielen einen einmaligen Kauf erwartet und sich nicht für Zusatzinhalte interessiert. Gamer in Korea geben am häufigsten unter 20 USD/GBP aus.

JAPANISCHE GAMER GEBEN AM SELTENSTEN GELD FÜR DLC AUS

ARBEITEN UNITY-ENTWICKLER AN MULTIPLAYER-SPIELEN?

Indem wir Entwicklungsprojekte nach Paketen und verwendeten Features analysieren, können wir feststellen, wie viele Spiele, die aktuell in Unity entwickelt werden, Multiplayer-Funktionen enthalten.

So können wir feststellen, dass die Zahl der Multiplayer-Spiele für PC und Mobilgeräte, die in Unity entwickelt werden, seit Januar 2021 konstant zunimmt.

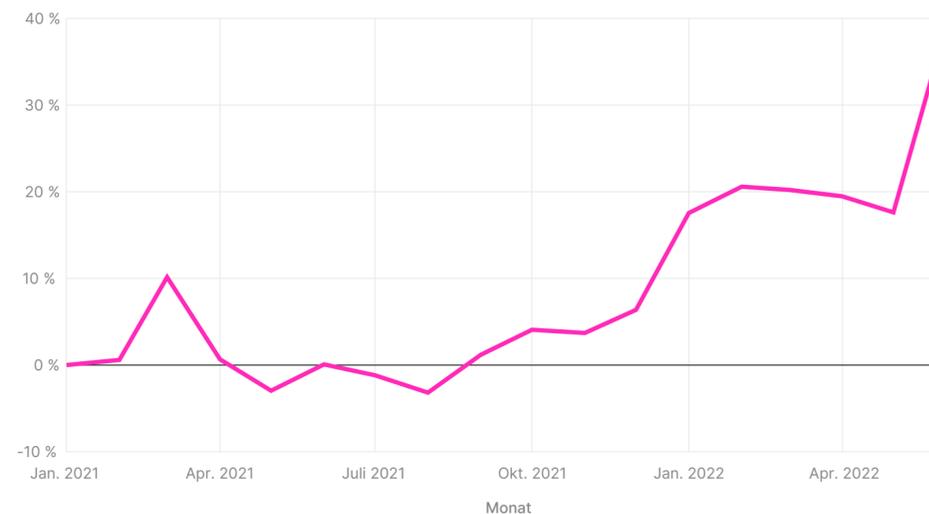
Laut internen Unity-Daten ist die Zahl der „Made with Unity“-Multiplayer-Titel für PC seit Januar 2021 um 150 % gestiegen.

Im gleichen Zeitraum ist die Zahl der Multiplayer-Spiele für Mobilgeräte, die auf der Unity-Plattform entwickelt werden, um 40 % angestiegen.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass Entwickler und Studios aller Größen die zunehmende Nachfrage nach Multiplayer-Spielen erkannt haben und dementsprechend für 2022 und die nächsten Jahre mehr auf Multiplayer ausgerichtete Titel planen.

Wie viele Multiplayer-Spiele für Mobilgeräte in Unity befinden sich pro Monat in der Entwicklung?

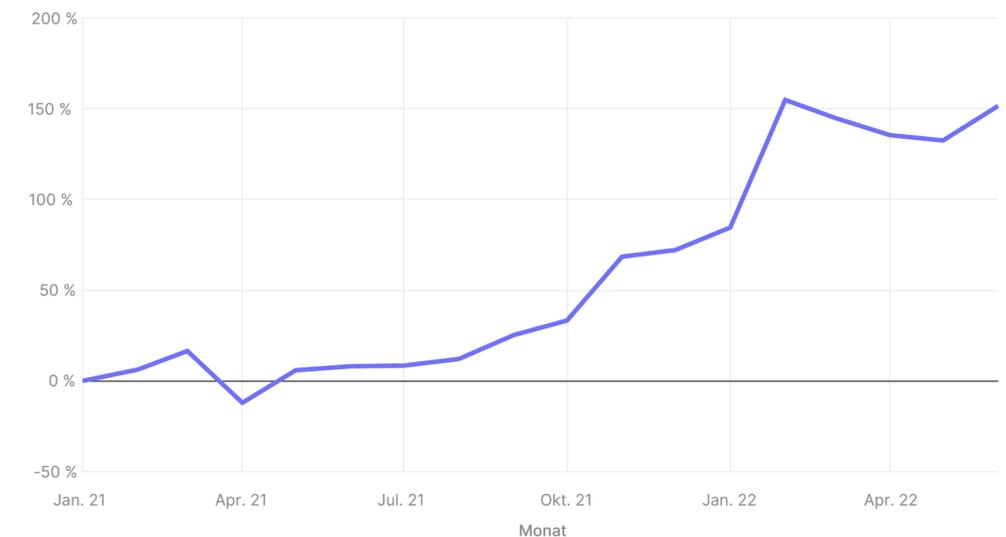
Wachstum in Prozent der Multiplayer-Titel für Mobilgeräte, die pro Monat in Unity entwickelt werden



DIE ENTWICKLUNG VON MULTIPLAYER-SPIELEN IN UNITY VERZEICHNET **KONSTANTES WACHSTUM** AUF MOBILGERÄTEN UND PC

Wie viele Multiplayer-Spiele für PC in Unity befinden sich pro Monat in der Entwicklung?

Wachstum in Prozent der Multiplayer-Titel für PC, die pro Monat in Unity entwickelt werden



FAZIT: DIE WICHTIGSTEN VERÄNDERUNGEN BEI MULTIPLAYER-SPIELEN

Die Multiplayer-Spielebranche entwickelt sich ständig weiter. Wir sollten jedoch regelmäßig Gamer direkt fragen, was sie sich von Spielerlebnissen wünschen.

Einige der wichtigsten Erkenntnisse aus unserer Umfrage:

Die Nachfrage nach Multiplayer-Spielen ist hoch und nimmt weiterhin zu

77 % aller Gamer spielen online mit Freunden oder unbekanntem Mitspielern; genreübergreifend ist die Beliebtheit von Online-Modi um 3,3 % gestiegen.

Soziale Features sind unerlässlich für starke Spielerbindung

Bei der Wahl des nächsten Multiplayer-Spiels legen Gamer abgesehen vom bevorzugten Genre den meisten Wert auf spielinterne Chatfunktionen und die Möglichkeit, mit ihren Freunden zu spielen. Diese Aspekte sind ihnen wichtiger als innovatives und Lag-freies Gameplay.

Trotz unterschiedlichem Ausgabenverhalten sind sowohl Hardcore- als auch Gelegenheitsspieler bereit, für DLC Geld zu bezahlen.

Hardcore- sowie Gelegenheitsspieler kaufen Zusatzinhalte, um weiterhin ihre Lieblingsspiele zu genießen.

In jedem Genre gibt es Hardcore- und Gelegenheitsspieler

Bestimmte Multiplayer-Genres sind für Hardcore-Spieler attraktiver, aber das bedeutet nicht, dass Gelegenheitsspieler diese Spiele meiden. Es gibt kein Genre, das von Hardcore- oder Gelegenheitsspielern beherrscht wird.

Wir freuen uns über Ihre Meinung zu dieser Umfrage sowie Fragen und Wünsche für ähnliche zukünftige Umfragen. Senden Sie uns Ihre Fragen oder Anregungen an insights@unity3d.com.

ÜBER DIE DATEN

Die Daten wurden von Unity Technologies durch eine Online-Umfrage unter Multiplayer-Spielern in den USA, Großbritannien, Korea und Japan im 3. Quartal 2021 sowie eine weitere Umfrage im 3. Quartal 2022 erfasst.

In jedem Land haben wir uns auf zwei Kategorien von Multiplayer-Spielern konzentriert: Gelegenheits- und Hardcore-Spieler. In den folgenden Ergebnissen werden Spieler als Gelegenheitsspieler gezählt, wenn sie mindestens zwei Stunden pro Woche mit Spielen verbringen, davon mindestens 30 Minuten mit Multiplayer-Spielen.

Als Hardcore-Spieler zählen Spieler, die mindestens vier Stunden pro Woche mit Multiplayer-Spielen der folgenden traditionellen Multiplayer-Genres verbringen: Shooter (Battle Royale, FPS und Third-Person-Shooter), MOBAs, MMOs, Renn-, Sport- oder Kampfspiele.

Etwa 1500 Spieler nahmen an der Umfrage teil, gleichmäßig aufgeteilt zwischen Hardcore- und Gelegenheitsspielern.

Außerdem wurden Multiplayer-Daten aus Unity Live-Gaming-Lösungen analysiert, um Einblicke in die Aktivität nach Genre, Tageszeit und Ort zu gewinnen. Zum Schutz der Privatsphäre unserer Partner und aus Datenschutzgründen wurden alle internen Daten zusammengefasst und anonymisiert.

ÜBER UNITY

Unity (NYSE: U) ist die weltweit führende Plattform für Erstellung und Betrieb interaktiver Echtzeit-3D-Inhalte (RT3D). Entwicklungsfachleute – von Spieleentwicklern bis hin zu Grafikdesignern, Architekten, Fahrzeugbauern, Filmmachern und vielen anderen – nutzen Unity, um ihre Vorstellungen in die Realität umzusetzen.

Die Unity-Plattform bietet ein umfassendes Set an Softwarelösungen für die Erstellung, den Betrieb und die Monetarisierung von interaktiven Echtzeit-2D- und 3D-Inhalten für Mobiltelefone, Tablets, PCs, Konsolen sowie Augmented- und Virtual-Reality-Geräte.

Das 1.800 Mitarbeiter starke Forschungs- und Entwicklungsteam macht in Zusammenarbeit mit Partnern Unity zum technischen Vorreiter und sorgt für optimale Unterstützung aktueller Veröffentlichungen und Plattformen. 2020 wurden mit Unity entwickelte Apps über fünf Milliarden mal pro Monat heruntergeladen.

Bei der Entwicklung und Optimierung Ihres Multiplayer-Erlebnisses können Sie von [Unity Gaming Services](#) unterstützt werden.

