



RELATÓRIO DO MULTIJOGADOR UNITY 2022

INTRODUÇÃO

Mais da metade da população global (52%) joga e, desses jogadores, 77% jogam jogos multijogador.

À medida que o mercado se expande e jogos multijogador mais complexos são feitos, a lista de áreas para focar e entender aumenta.

A Unity entrevistou jogadores nos principais mercados de jogos em todo o mundo para descobrir mais sobre os recursos e funcionalidades que os jogadores desejam de seus jogos multijogador.

Esses insights não são instruções de que tipo de jogo você deve desenvolver. Esses dados podem influenciar algumas decisões, mas eles estão abertos à sua interpretação. Além disso, se você quiser saber mais sobre o conjunto de dados, confira a seção “sobre os dados”.

PERGUNTAMOS A JOGADORES O QUE ELES ESTÃO JOGANDO, E DESCOBRIMOS:

- Os fatores mais importantes para os jogadores ao escolher um novo jogo multijogador
- Os fatores mais importantes para uma experiência multijogador positiva
- Gêneros favoritos
- Como as pessoas estão jogando
- Com quem eles jogam e como eles se comunicam
- As diferenças entre jogadores regulares e casuais
- Como eles compram DLC

GÊNEROS MAIS POPULARES

De acordo com dados da Unity, gênero é o fator número um para o que as pessoas escolhem para jogar (49% colocaram gênero em seus três fatores principais). Embora isso seja esperado, quais gêneros específicos se destacam como a atual escolha principal para multijogadores?

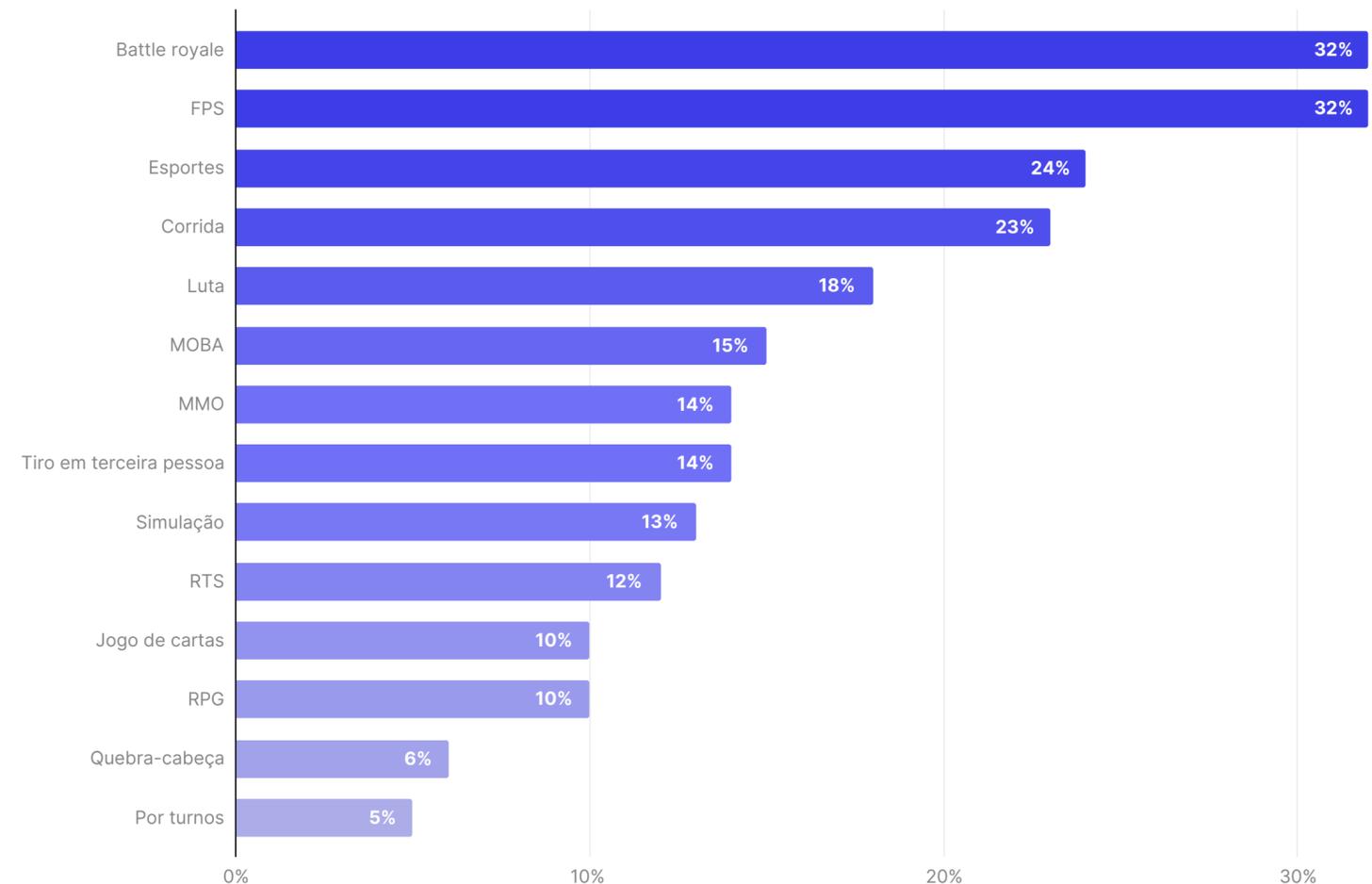
Em todos os países entrevistados (EUA, Reino Unido, Japão, Coreia do Sul – representando quatro dos seis principais em receita de jogos globalmente), os jogos battle royale e FPS levam o prêmio no concurso geral de popularidade com multijogadores, mas há um interesse saudável em uma ampla variedade de tipos de jogos.

32%
DOS
MULTIJOGADORES
ESCOLHEM **BATTLE
ROYALE E FPS** ENTRE
SEUS GÊNEROS
FAVORITOS

Uma observação é que entrevistamos multijogadores, portanto, embora todos esses gêneros possam ter recursos multijogador, esperaríamos que essa distribuição se inclinasse para os gêneros “clássicos”.

No último lugar do concurso de popularidade estão os jogos por turnos. Com a popularidade tendendo para esportes e FPS, é coerente que talvez o gênero de jogador único mais estereotipado seja o gênero de jogos multijogador menos jogado.

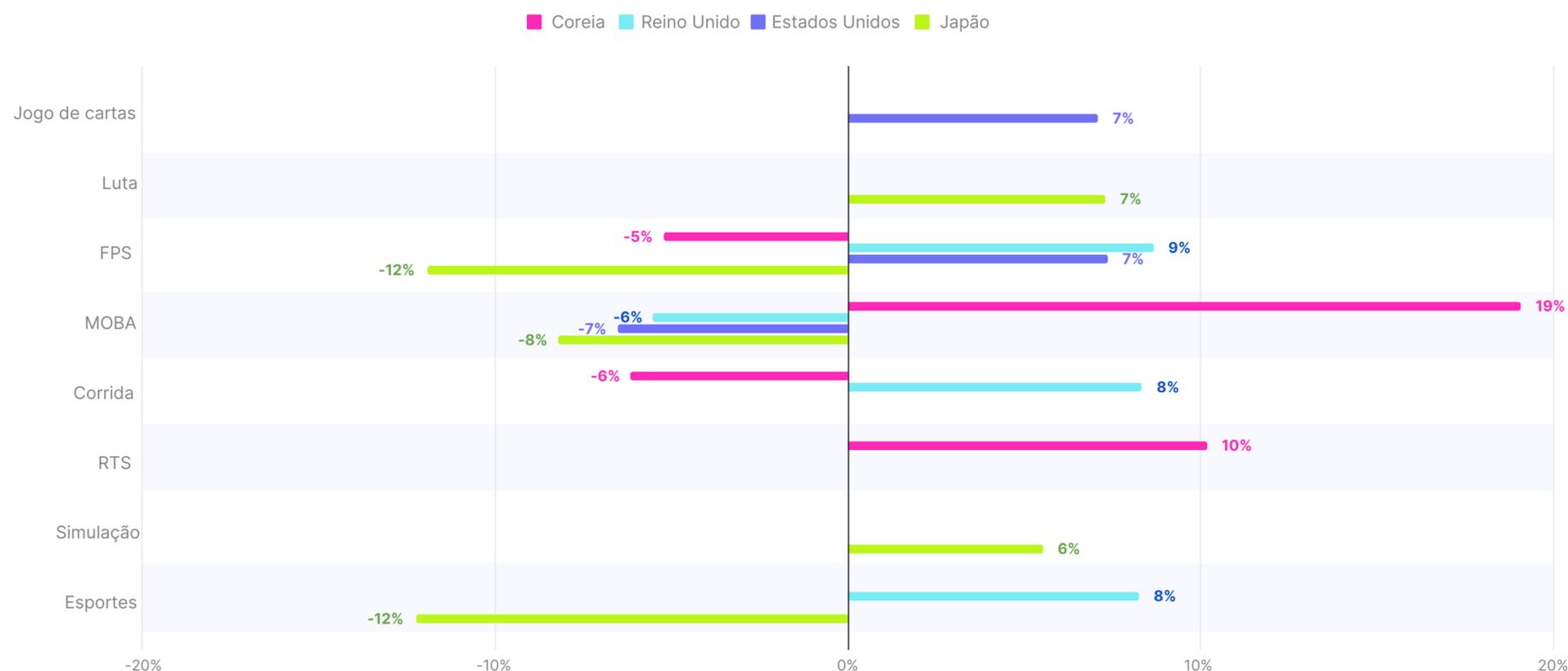
Qual a porcentagem de multijogadores que escolhem cada um desses como seus três gêneros preferidos?



Mas como a popularidade do gênero varia ao redor do mundo?

Usando essa distribuição geral, comparamos os resultados de cada país como uma distância da média abaixo. Você pode então ver como um grupo demográfico reage a um gênero em relação aos outros grupos demográficos.

Onde a popularidade do gênero multijogador varia da média?



MOBA E RTS SÃO OS GÊNEROS MAIS POPULARES NA COREIA

Os multijogadores têm pensamentos mais polarizados quando se trata de MOBA, RTS, FPS e gêneros esportivos – eles são muito populares ou muito impopulares, dependendo da região.

Por exemplo, os gêneros MOBA e RTS são significativamente mais populares na Coreia do que em qualquer outra região.

Outro gênero que se destaca pela popularidade regional é o de esporte, onde a forte preferência dos jogadores do Reino Unido pelo gênero é clara - especialmente em contraste com os jogadores do Japão, onde os jogos esportivos são menos populares em comparação.

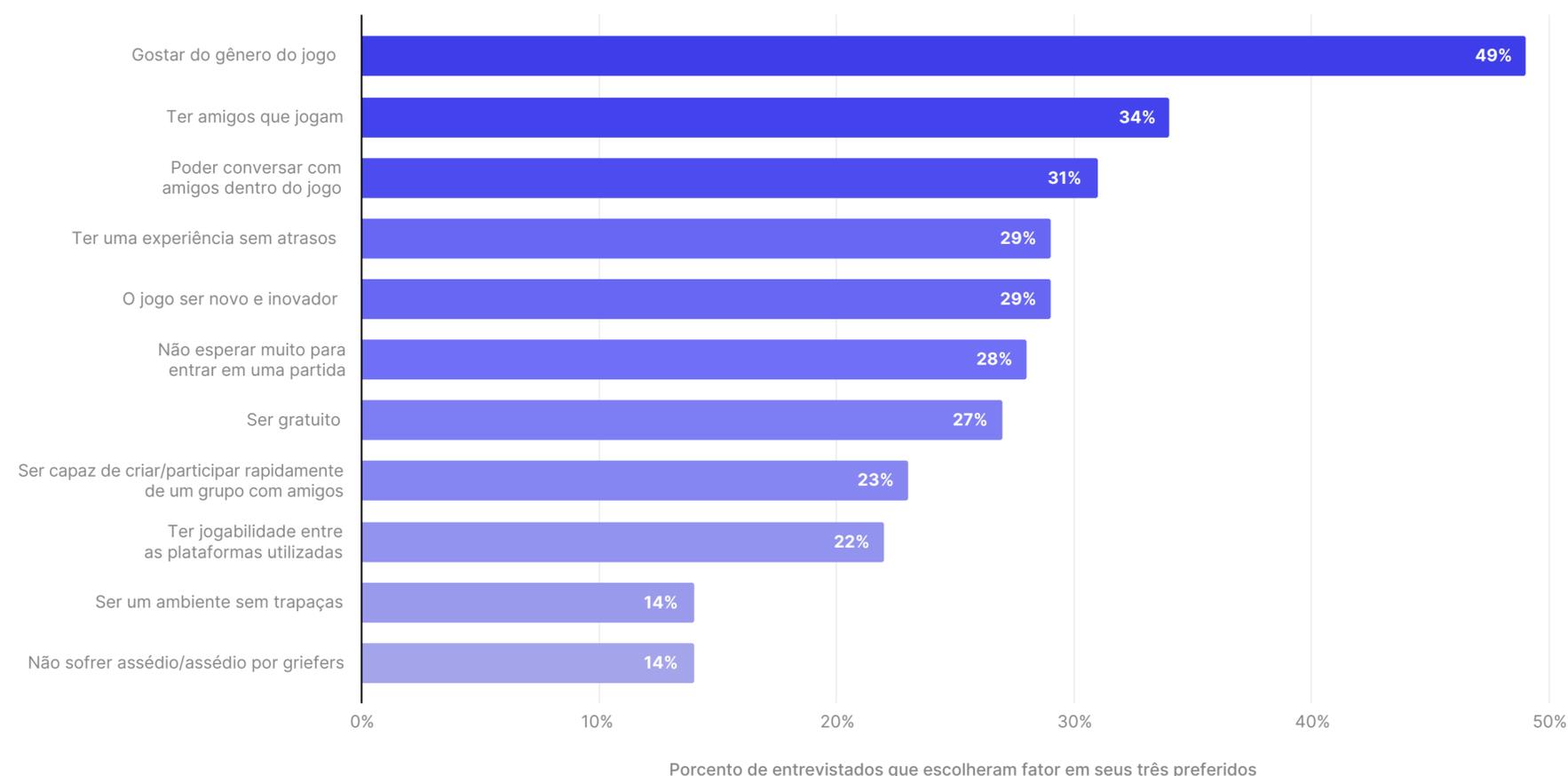
Também vemos algumas combinações de gênero e região que apresentam um índice muito menor do que as outras coortes. Os jogadores japoneses estão abaixo do índice em FPS e esportes, enquanto os jogadores coreanos estão abaixo do índice em jogos de corrida, luta e FPS.

Os jogadores do Reino Unido no geral preferem FPS e gêneros esportivos comparativamente mais do que outras regiões, mas têm uma classificação mais baixa em jogos RTS e MOBA em comparação com as outras nações.

Os jogadores dos EUA permanecem em grande parte alinhados com as médias globais, no entanto, estão abaixo do índice com MOBA e acima com jogos de cartas e FPS.

REQUISITOS PARA UM NOVO JOGO MULTIJOGADOR

O que é mais importante para os multijogadores na hora de escolher um novo jogo?



31%
CONSIDERAM
BATE-PAPO DENTRO
DO JOGO UM FATOR
FUNDAMENTAL
PARA ESCOLHER SEU
PRÓXIMO JOGO

Quando se trata de escolher o próximo jogo para jogar, os recursos sociais são o principal fator de decisão.

Além do gênero de jogo, o segundo e terceiro recursos mais importantes do jogo giram em torno da conexão social – com a capacidade de conversar com amigos dentro do jogo e ter amigos que já jogam o jogo sendo fatores fundamentais de decisão.

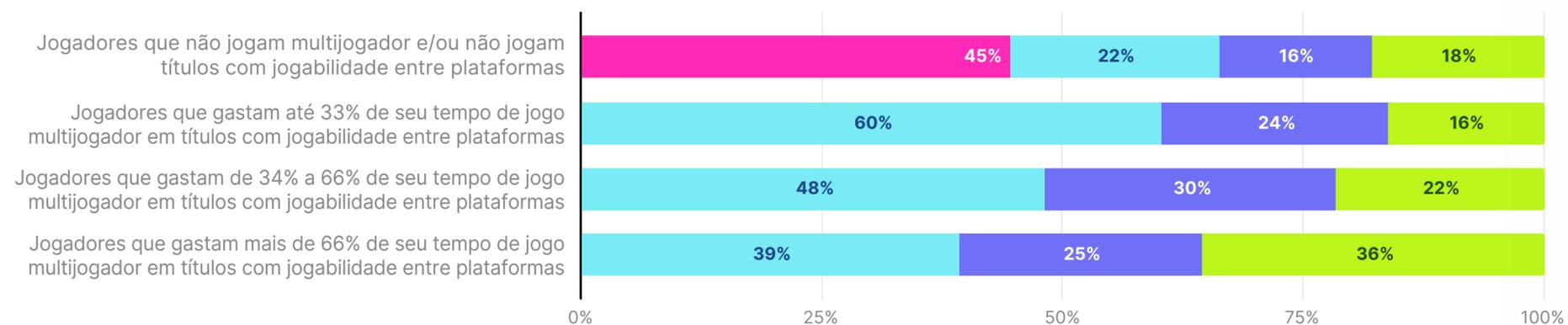
Os jogadores em potencial querem escolher um jogo que seus amigos já jogam e conversar com eles enquanto jogam. Fornecer uma opção de bate-papo dentro do jogo para facilitar essa conexão é uma prioridade, pois os jogadores dão preferência a uma opção dentro do jogo do que um aplicativo ou dispositivo separado.

Os jogos multijogador não são apenas sobre a experiência social – os jogadores também priorizam aspectos mais técnicos da experiência, como fluidez, jogabilidade sem atrasos, mecânica inovadora e esperas curtas para participar de partidas.



Os jogos com jogabilidade entre plataformas geram mais engajamento?

■ 0 horas de multijogador em tempo real na última semana ■ >0 a 4 horas de multijogador em tempo real na última semana
■ >4 a 7 horas de multijogador em tempo real na última semana ■ >7 a 10 ou mais horas de multijogador em tempo real na última semana



OS JOGADORES QUE JOGAM
TÍTULOS COM
**JOGABILIDADE ENTRE
PLATAFORMAS**
PASSAM MAIS TEMPO JOGANDO
MULTIJOGADOR

- 22% dos jogadores responderam que os recursos de jogabilidade entre plataformas eram um dos três fatores principais para eles. Isso pode sugerir que grupos de amigos já se reuniram na mesma plataforma.
- 91% dos multijogadores em tempo real jogam jogos com jogabilidade entre plataformas, e os jogadores que passam mais tempo jogando títulos com jogabilidade entre plataformas passam mais tempo jogando multijogador.

GÊNEROS DE JOGADORES CASUAIS VS. REGULARES

Ao falar sobre a popularidade do gênero, um fator a ser considerado na forma como coletamos nossos dados é o tipo de multijogador – eles são jogadores casuais ou regulares*? Como seu tipo afeta os gêneros que preferem?

Nesta pesquisa, separamos os entrevistados em dois tipos, casual ou regular, com base em seu tempo investido em algumas categorias. Coletamos respostas de cerca de 1.400 jogadores, divididos aproximadamente pela metade entre grupos regulares e casuais.

*Definido na seção [sobre os dados](#)



Jogadores casuais

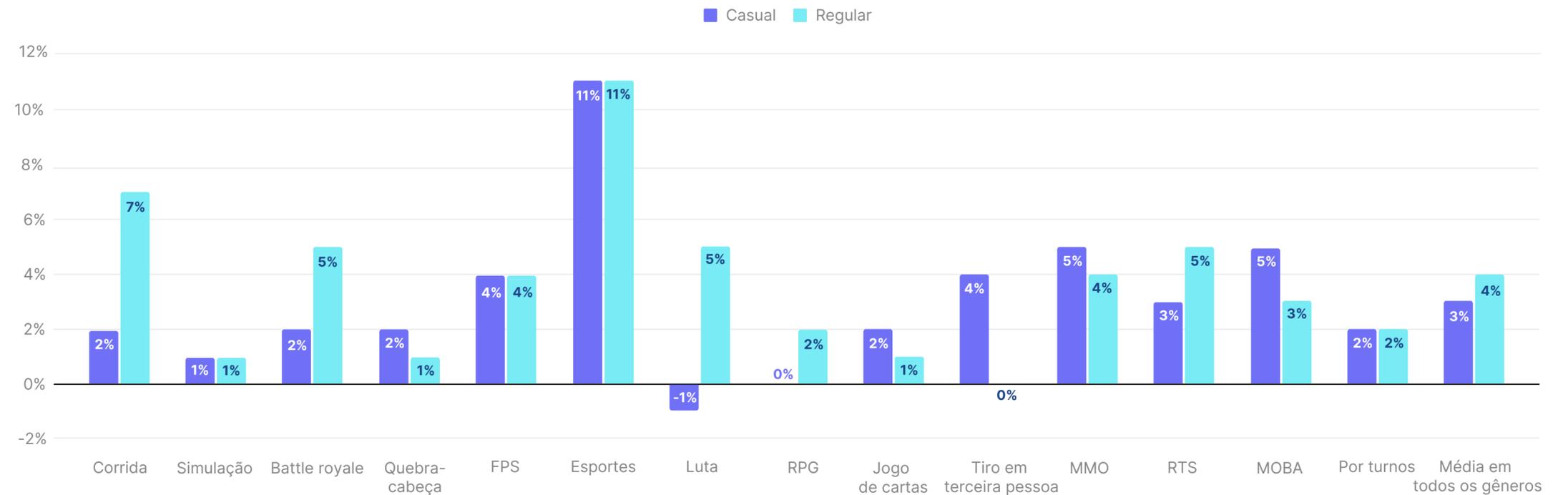
Aqueles que passam pelo menos duas horas jogando por semana, das quais pelo menos 30 minutos são jogando multijogador.



Jogadores regulares

Aqueles que passam pelo menos quatro horas jogando jogos multijogador por semana em qualquer combinação dos gêneros multijogador “tradicionalmente” de tiro (battle royale, FPS, tiro em terceira pessoa), MOBAs, MMOs, corridas, esportes ou jogos de luta.

Quais gêneros os jogadores regulares e casuais jogaram na semana anterior à conclusão da pesquisa?



TODOS OS GÊNEROS PESQUISADOS AUMENTARAM EM TEMPO DE JOGO A PARTIR DE 2021 EM UMA MÉDIA DE **3%**

Embora o índice de audiência regular seja mais alto em jogos multijogador tradicionais por definição, os jogadores casuais não estavam restritos a tipos de jogos específicos, como jogos de cartas e quebra-cabeças.

Todos os jogadores mostram interesse igual ou próximo em jogos de cartas, quebra-cabeças, simulação e jogos de RPG, sejam eles jogadores regulares ou casuais, indicando que esses gêneros são mais convidativos para jogadores de todas as origens e níveis de experiência.

No entanto, os gêneros com as maiores lacunas de interesse foram FPS, esportes e jogos de luta, com os jogadores regulares sendo 23% mais propensos a ter jogado um FPS na última semana do que um jogador casual.

Na verdade, o gênero mais popular para jogadores casuais é o de corrida. Simulação leva o segundo prêmio para interesse casual e quebra-cabeça e battle royale ficam em terceiro lugar, apesar de battle royale ter 15% mais probabilidade de ser jogado por um jogador regular.

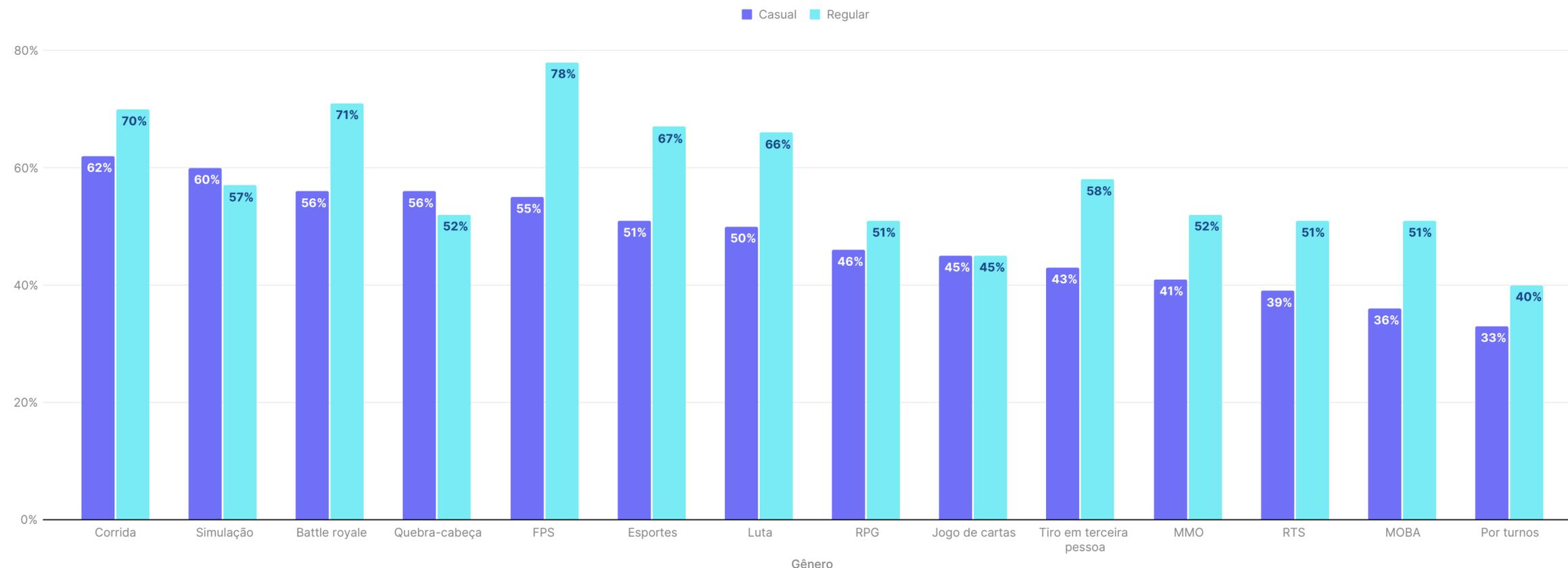
Outra observação importante aqui é a porcentagem média-alta de jogadores que relatam ter jogado um jogo de quebra-cabeça recentemente, embora esse seja o penúltimo na questão “gêneros favoritos”, acima.

Os gêneros de tiro (battle royale, FPS, tiro em terceira pessoa) são um grupo interessante para jogadores casuais, pois enquanto battle royale e FPS estão na metade superior de suas preferências, tiro em terceira pessoa está na metade inferior.

Na maioria das vezes, no entanto, não havia uma lacuna muito significativa entre o público regular e o público casual para a maioria dos gêneros.

**A MAIOR DIFERENÇA
NO TEMPO DE JOGO
ENTRE JOGADORES
REGULARES E
CASUAIS FOI EM
JOGOS
FPS**

2021 vs. 2022: Quais gêneros os jogadores regulares e casuais jogaram na semana anterior à conclusão da pesquisa?



OS JOGADORES DE ESPORTES ESTÃO

11%

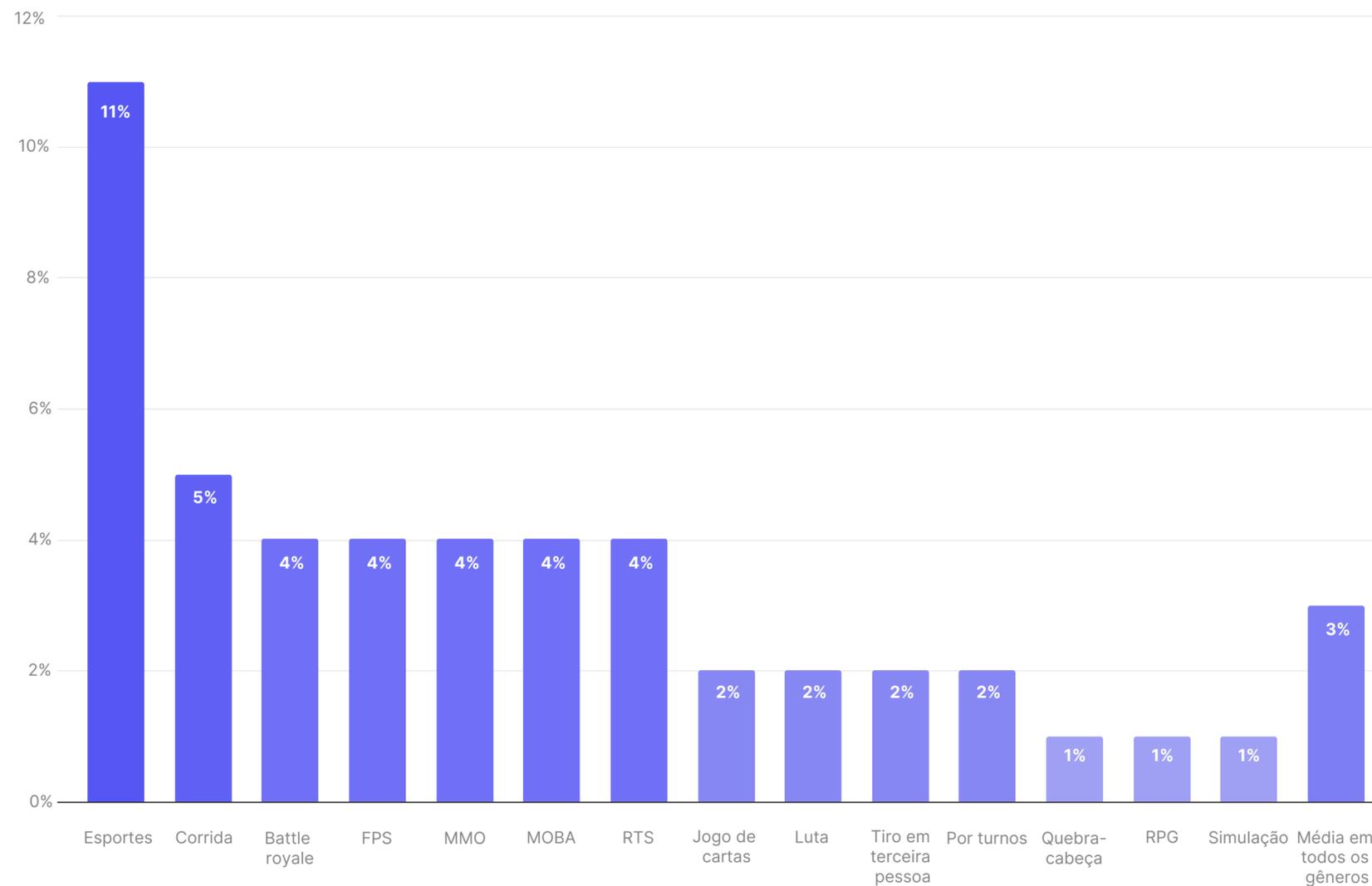
MAIS ENGAJADOS DO QUE NO ANO PASSADO



Knockout City, Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

Quão mais engajados foram os multijogadores em cada gênero em 2022 vs. 2021?



Quando comparamos os resultados de popularidade da mesma pergunta no ano passado, vemos que todos os gêneros tiveram um aumento no engajamento com base no tempo de jogo. O maior pico de popularidade foi com os jogos esportivos, que aumentaram a frequência de jogo tanto por jogadores casuais quanto por jogadores regulares.

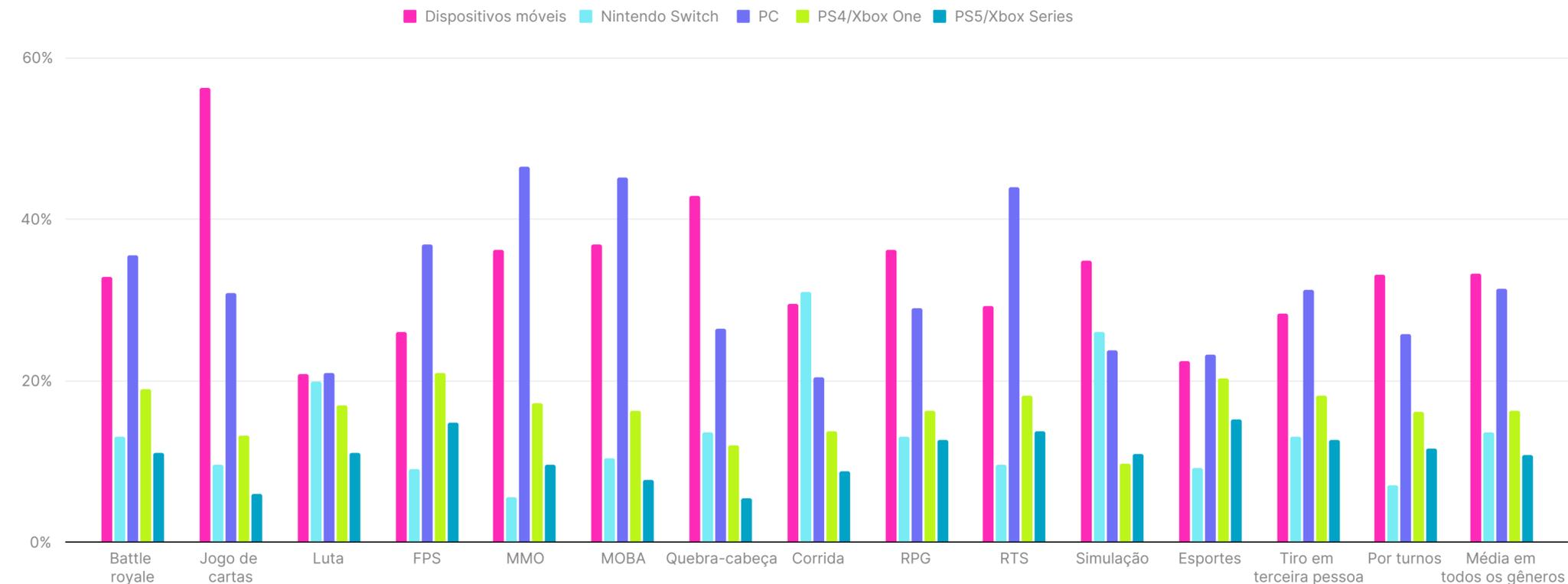
PLATAFORMAS VS. GÊNEROS

Agora que sabemos o que os jogadores estão jogando, no que eles estão jogando?

Definir quais gêneros são mais populares em cada plataforma pode ajudar você a identificar onde alcançar seu público.

A MAIORIA DOS
GÊNEROS **NÃO** TEM UMA
PLATAFORMA **DOMINANTE**

Quais plataformas os jogadores escolhem para cada gênero que jogam?



Ao perguntar quais plataformas os multijogadores usam para jogar cada um desses gêneros, notamos algumas combinações de destaque e também podemos inferir as preferências gerais da plataforma em um nível agregado, analisando a última média de "gênero" entre todas.

A plataforma de escolha por gênero são as seguintes:

- MOBAs, RTS, MMOs e FPS são os mais populares no PC
- Jogos de quebra-cabeça, cartas, simulação, RPG e por turnos são os mais populares em dispositivos móveis
- O gênero de corrida tem a maior relação de plataforma com o Nintendo Switch™, seguido por dispositivos móveis e depois pelo PlayStation® 4
- Gêneros de tiro em terceira pessoa, esportes e luta não têm uma preferência de plataforma clara

*Nintendo Switch é uma marca registrada da Nintendo.

COMO OS MULTIJOGADORES JOGAM?

Há muito em que os jogadores pensam ao escolher jogos multijogador que não tem a ver com a jogabilidade real, e esses fatores estão se tornando apostas para um mercado saturado de opções.

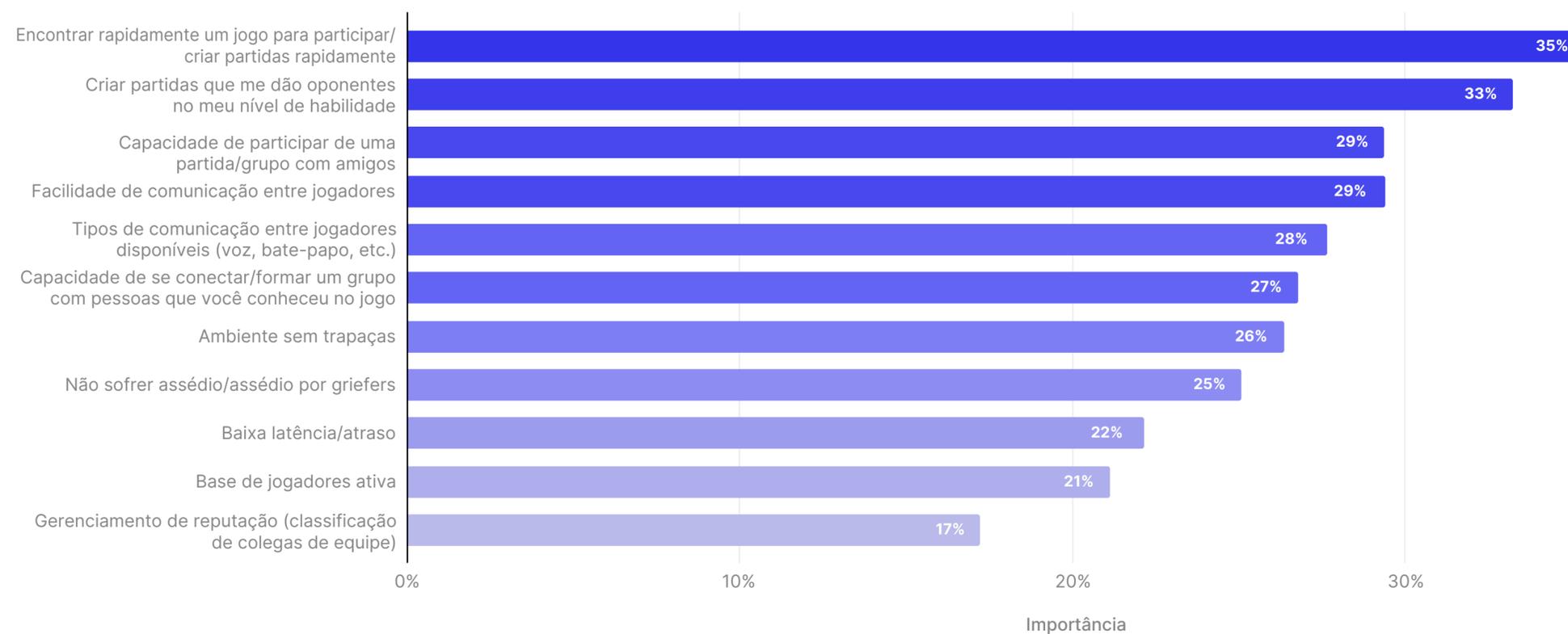
Elementos sociais como bate-papo dentro do jogo, toxicidade da comunidade e conectividade com amigos são altamente valorizados pelos jogadores, juntamente com os elementos técnicos que você esperaria, como atraso reduzido e organização de partidas rápida.

Vamos dar uma olhada em como nossos jogadores entrevistados classificaram esses recursos.



REQUISITOS DE DESEMPENHO

Quais recursos os jogadores classificam entre os três principais para garantir uma experiência multijogador agradável?



35%
DIZEM QUE RÁPIDA CRIAÇÃO DE PARTIDAS É UMA DE SUAS PRINCIPAIS PREOCUPAÇÕES

A ordem de importância escolhida pelos multijogadores mostra que os recursos em torno da velocidade e facilidade de uso são os mais altos, com o combate a toxicidade logo atrás.

A criação de partidas inteligente foi revelada como uma necessidade para os multijogadores, com os três recursos mais importantes classificados para o prazer de um jogo sendo a capacidade de encontrar rapidamente uma partida (35%), encontrar uma partida no nível de habilidade certo (33%), e poder participar de uma partida com amigos (29%).

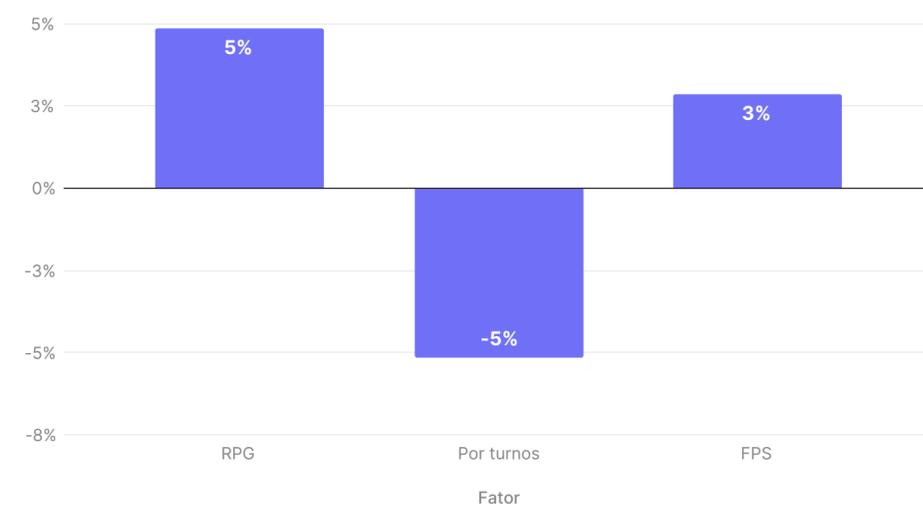
Quando se trata dos aspectos mais técnicos de uma experiência de jogo, ter uma experiência sem atrasos e mecânicas de jogo que pareçam novas e inovadoras também são importantes.

Alguns desses problemas de desempenho multijogador são mais preocupantes em gêneros específicos, como veremos a seguir.

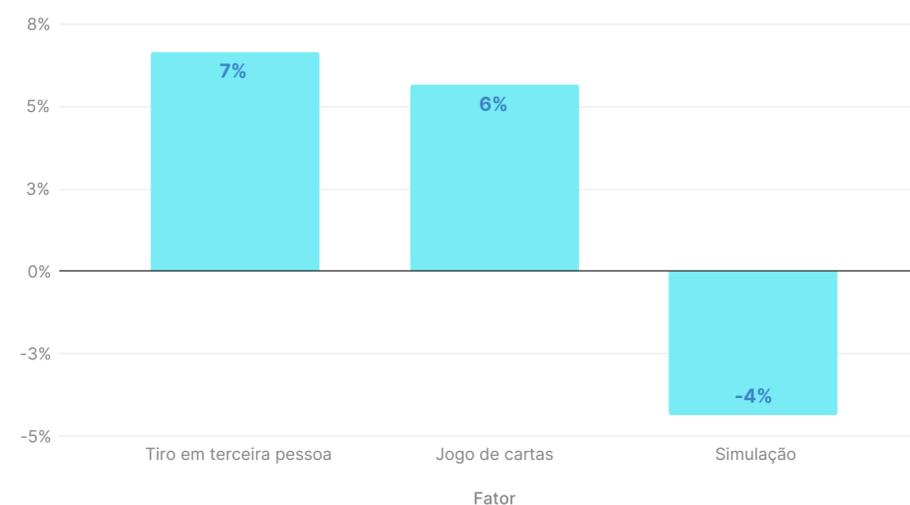
Por gênero: Quais recursos os jogadores classificam entre os três principais para garantir uma experiência multijogador agradável?

Exibição da diferença entre agregado e gêneros

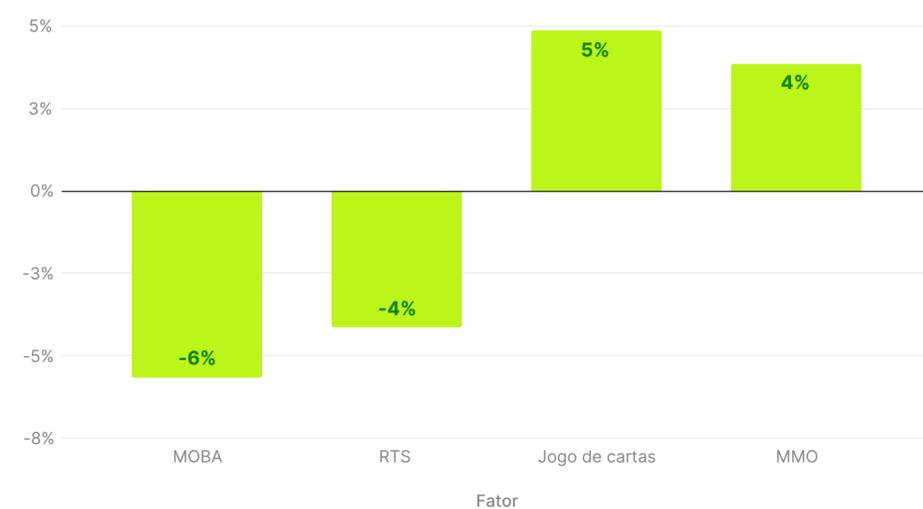
Interesse comparativo em baixa latência/atraso



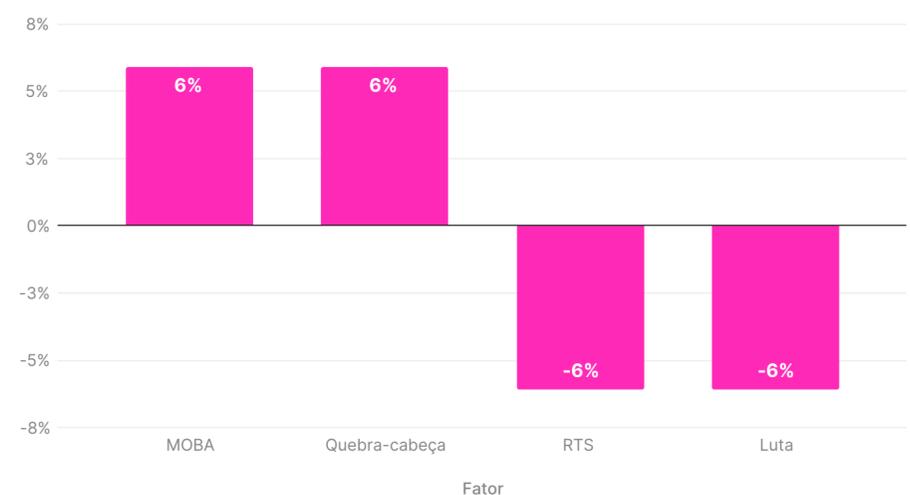
Interesse comparativo em um ambiente livre de trapaceiros



Interesse comparativo em uma base de jogadores ativa



Interesse comparativo em não sofrer assédio/assédio por griefers



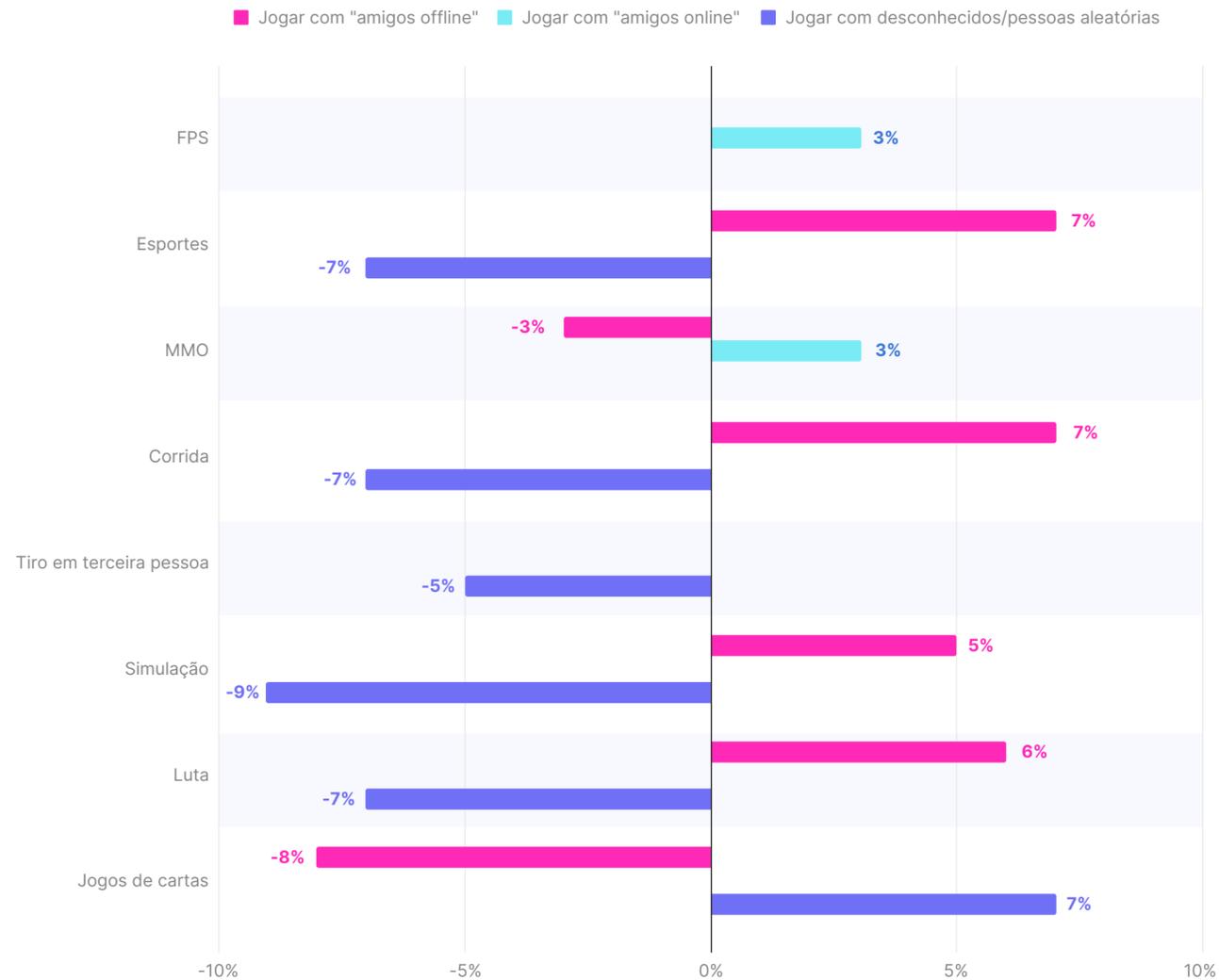
As diferenças que se destacam entre como as questões de performance são recebidas por cada gênero são:

- A baixa latência é mais importante para jogadores de RPG e FPS, o que pode ser devido à natureza imersiva e aos tempos de resposta rápidos exigidos por esses jogos.
- A baixa latência não é tão importante para os jogadores de jogos por turnos, talvez devido ao sucesso nesses jogos ser menos dependente da jogabilidade reacionária.
- Uma experiência de jogo sem trapaceiros é muito importante para jogadores de jogos de tiro em terceira pessoa e jogos de cartas.
- A base ativa de jogadores é significativamente mais importante para jogadores de jogos de cartas e MMO, onde a jogabilidade é baseada em uma grande atividade da comunidade, em comparação com jogadores de MOBAs ou jogos RTS.
- A experiência de jogo sem assédio é importante para os jogadores de quebra-cabeças e MOBA. Por outro lado, é menos importante para jogadores de RTS e jogos de luta.

OS JOGADORES QUE JOGAM JOGOS DE LUTA SÃO OS MENOS PREOCUPADOS COM OS GRIEFERS

PREFERÊNCIAS DE GRUPO

Com quem os multijogadores preferem jogar em cada gênero?



Os gráficos mostram a variação da média para todos os gêneros e apenas diferenças notáveis são mostradas.

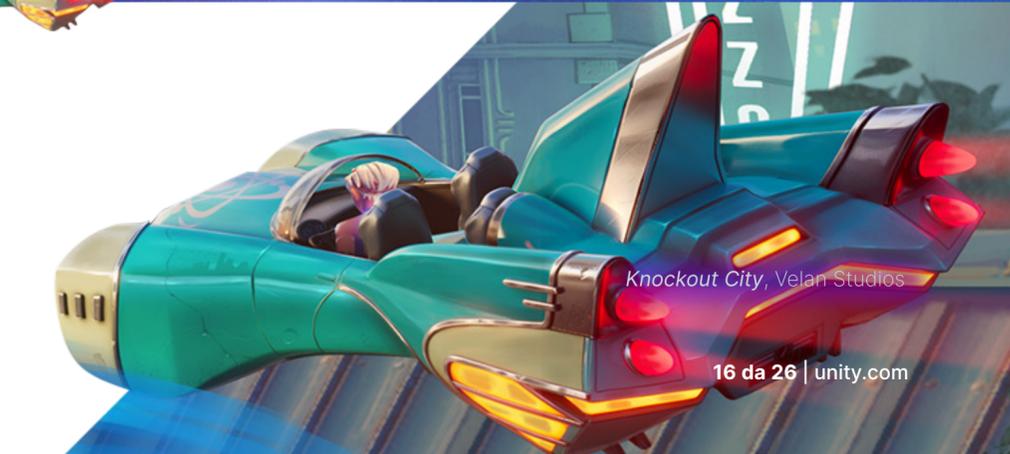
Os multijogadores têm muitas opções quando se trata de com quem jogar e contra quem jogar.

Vemos aqui que há muitas nuances em com quem os jogadores querem jogar, sejam amigos ou desconhecidos, dependendo do tipo de jogo que estão jogando.

Alguns gêneros se prestam a jogar com desconhecidos com mais frequência, embora nossos entrevistados jogassem mais frequentemente com amigos offline (vida real) ou online, o que mostra o poder social dos jogos multijogador ao criar novas conexões com jogadores ao redor do mundo.

- Jogar com amigos offline é mais comum nos gêneros de corrida e esportes, seguidos por jogos de luta, que também são gêneros que geralmente oferecem modos de jogo multijogador local ou "couch co-op" (cooperativa no mesmo local)
- Os jogos de cartas tendem a ser jogados mais com desconhecidos ou adversários aleatórios, e foram o único gênero que atingiu um índice mais alto em jogar com desconhecidos do que com amigos
- Jogar com amigos online é mais comum nos gêneros FPS, MMO, jogos de tiro em terceira pessoa e simulação

JOGADORES DE ESPORTES E CORRIDAS SÃO OS MAIS PROPENSOS A JOGAR COM AMIGOS DA VIDA REAL



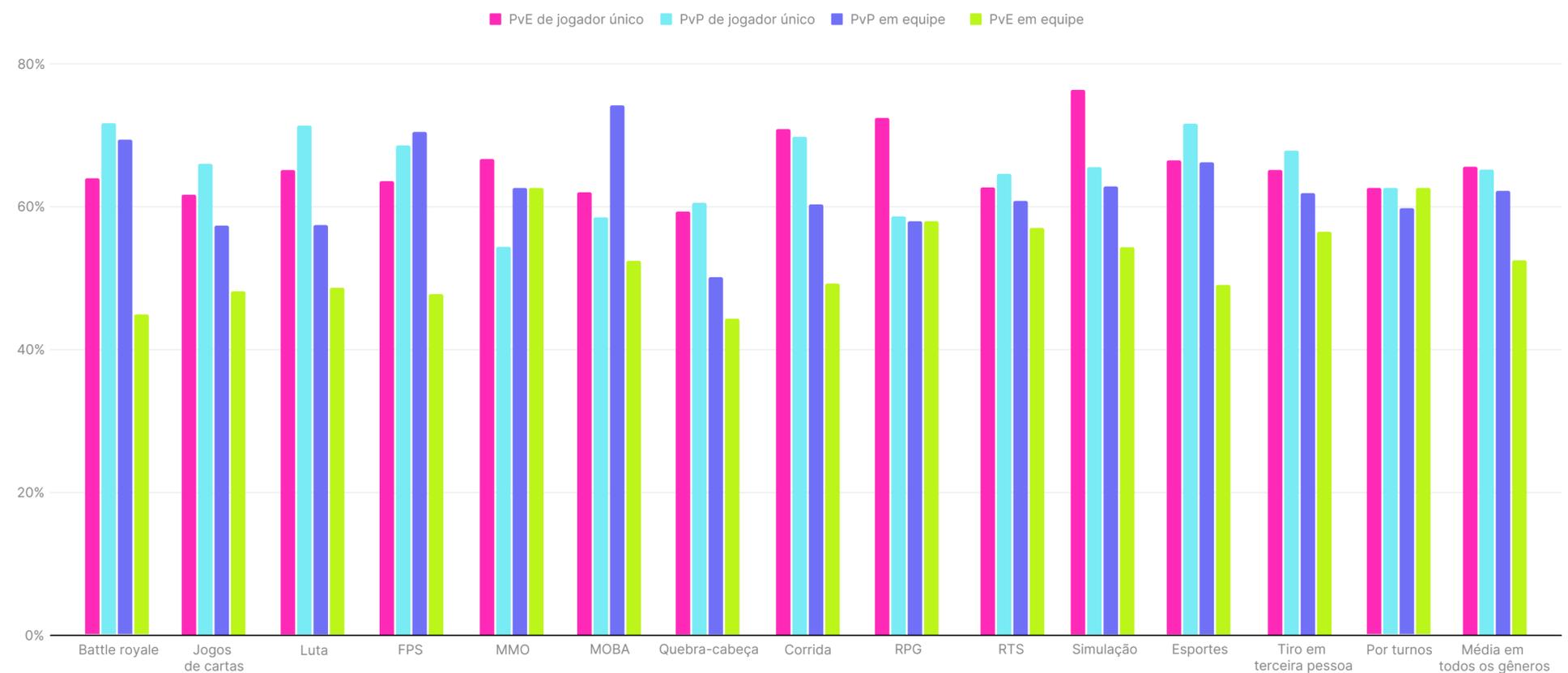
PVP SOLO vs. PVP EM EQUIPE vs. PVE

PVP E PVE PARA JOGADOR ÚNICO SÃO OS MODOS DE JOGO MAIS POPULARES

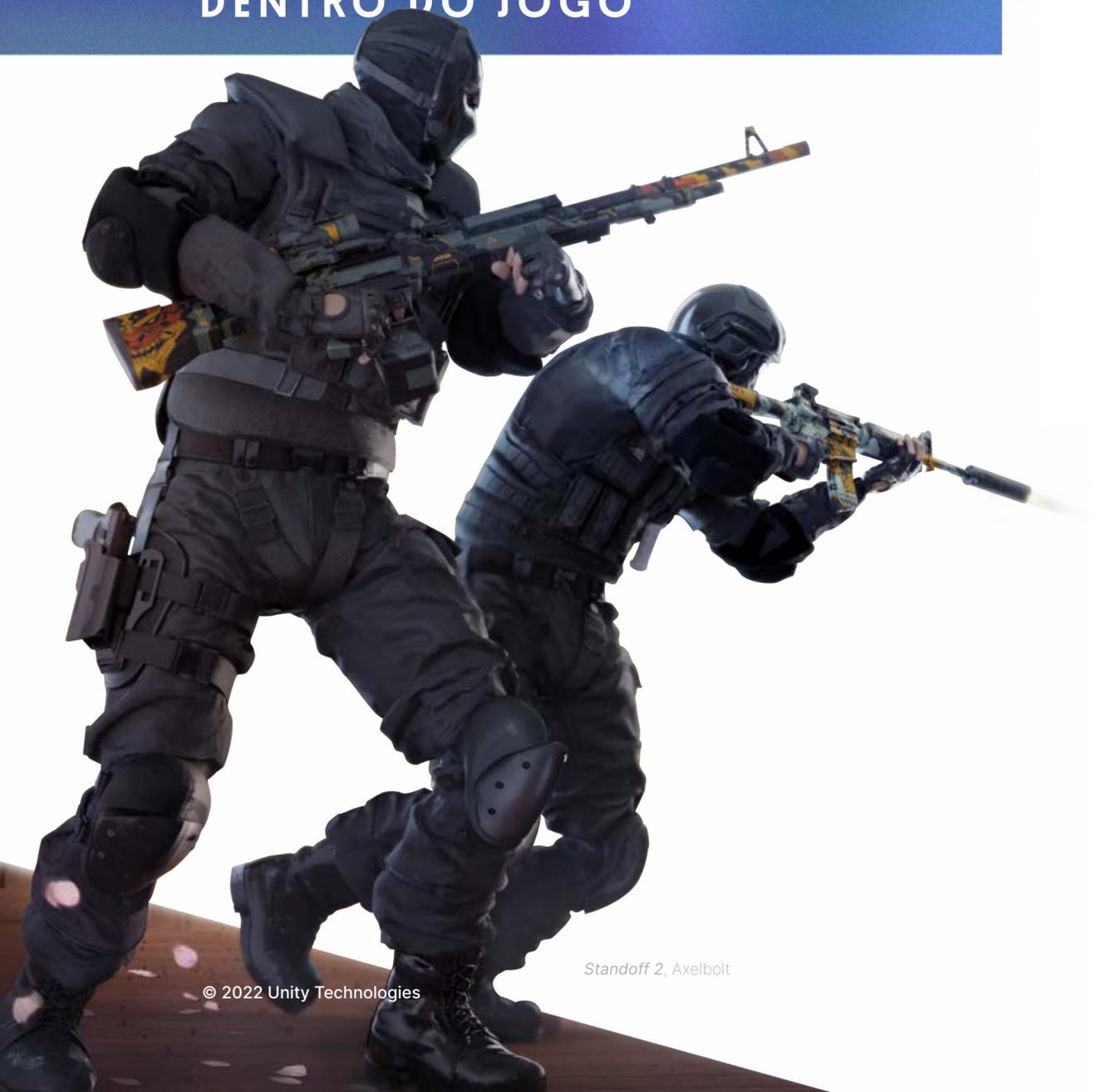
PvE baseado em equipe é o modo de jogo menos popular, embora as diferenças de preferência não tenham sido tão significativas para jogadores de RTS e RPG.

- Os resultados da pesquisa mostram que, em quase todos os gêneros, o modo de jogador vs. ambiente baseados em equipe é o menos preferível. Os gêneros que atingiram o índice mais alto nos modos de jogador vs. ambiente baseados em equipe foram os por turnos, MMO e RPG.
- A jogabilidade solo é o modo de jogo mais jogado para multijogadores em todos os gêneros, exceto MOBA e FPS.
- Curiosamente, o PvE para jogador único foi o mais popular na média geral.
- A maioria dos gêneros tende para os modos de jogo PvP. Aqueles que se inclinaram para os modos PvE foram RPG, simulação, MMO e RTS.

Quais jogos online e modos de jogo as pessoas jogaram na última semana?



OS JOGADORES PREFEREM CRIAR GRUPOS DE BATE-PAPO POR VOZ DENTRO DO JOGO



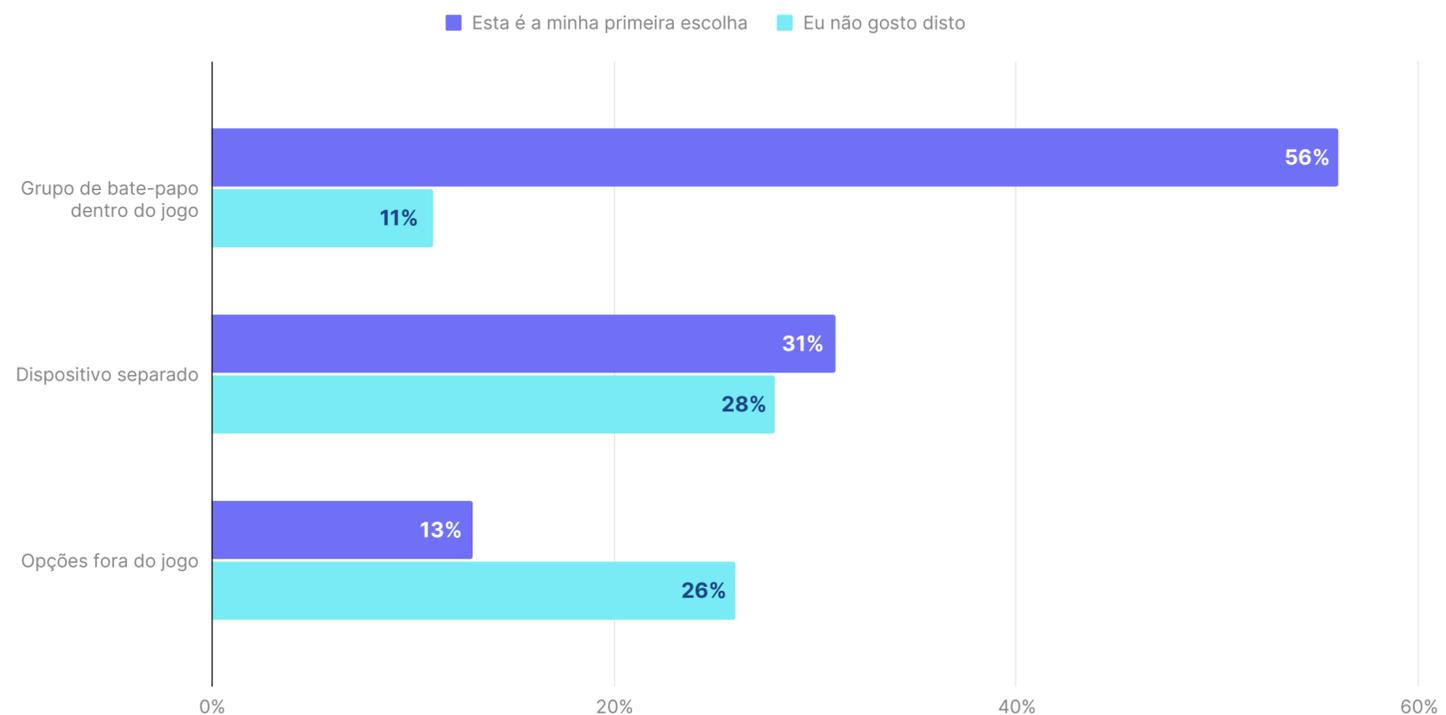
Standoff 2, Axelbolt

© 2022 Unity Technologies

FERRAMENTAS DE BATE-PAPO EM GRUPO

A comunicação é um aspecto importante da experiência multijogador, e dar aos jogadores a capacidade de conversar por texto ou voz com seus companheiros de equipe (ou oponentes) dentro do jogo é preferível ao uso de um aplicativo ou dispositivo separado.

Como os multijogadores preferem conversar com as pessoas com quem estão jogando?

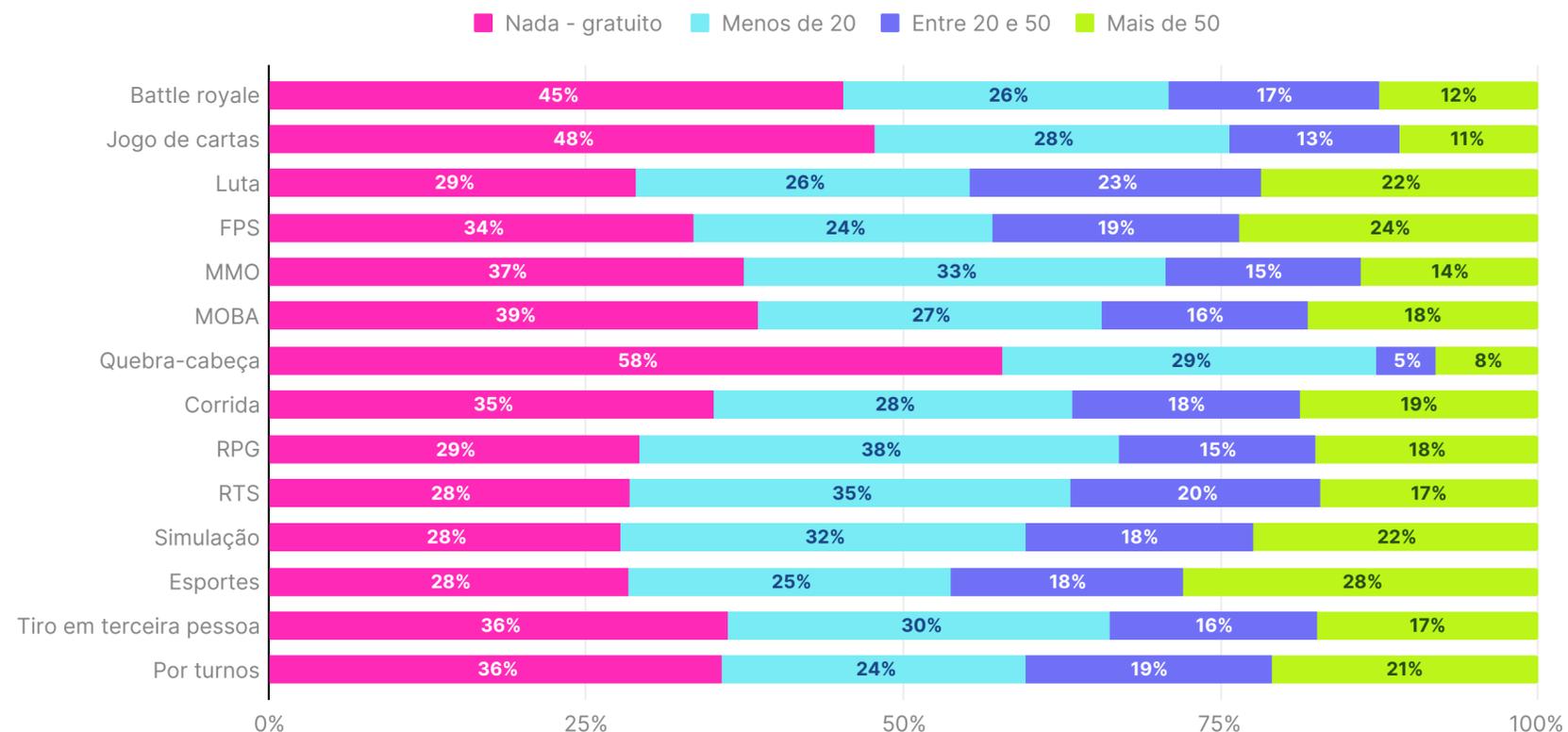


No geral, em todos os países pesquisados, 56% dos entrevistados preferem criar grupos de bate-papo com menus dentro de seus jogos, enquanto 31% preferem usar um dispositivo separado ou solução de software, e apenas 13% dos entrevistados preferem opções fora do jogo. Omitimos as pessoas que eram indiferentes às preferências do grupo de bate-papo deste gráfico, por brevidade.

COMPORTAMENTO DE GASTOS, JOGOS PREMIUM E DLC

Quais gêneros de jogos os multijogadores estão dispostos a pagar?

Preço do último jogo jogado em USD/GBP ou JPY/KRW equivalente



A MAIORIA ESPERA QUE OS JOGOS DE QUEBRA-CABEÇA SEJAM GRATUITOS

Pedimos aos jogadores que considerassem o jogo mais recente que jogaram de um gênero, o preço inicial de compra desse título e o que gastaram no jogo desde então.

De início, analisamos a prevalência de jogos gratuitos dentro de cada categoria de gênero.

Quebra-cabeças, jogos de cartas, MOBAs e battle royales lideram o caminho como os mais prováveis de serem gratuitos – gêneros geralmente suportados por compras em aplicativos, como impulsionadores, passes de batalha ou vendas de cosméticos.

Os gêneros com menor probabilidade de serem gratuitos são simulação, esportes, RTS, luta e RPG, em que os jogadores provavelmente esperam que sejam experiências de jogo mais completas que eles estão dispostos a pagar premium.

O gênero esportivo em particular é aquele que lança títulos em associação com organizações esportivas da vida real e propriedade intelectual existente, cuja natureza talvez não se preste a um modelo gratuito.

Esportes e FPS foram os mais propensos a ser o preço total (entre 50 a 70 USD/GBP). Esses também são gêneros que frequentemente lançam atualizações anuais e oferecem opções de compra dentro do jogo.

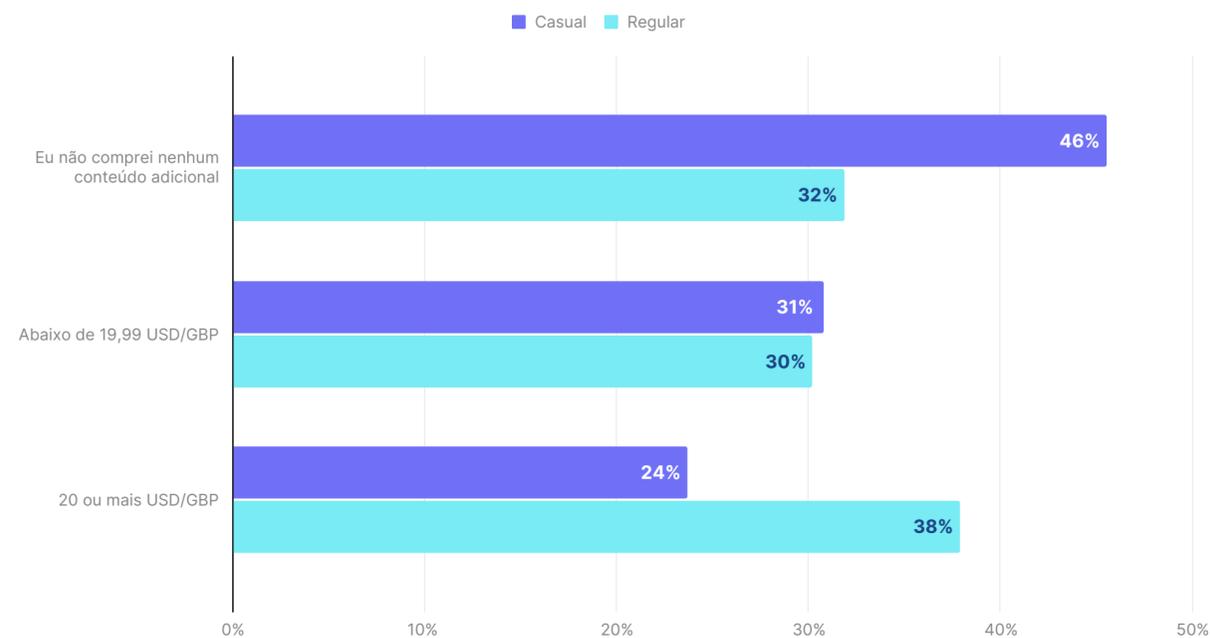
A maioria dos gêneros foi representada igualmente na faixa de 20 a 50 USD/GBP, com exceção dos jogos de quebra-cabeça, onde apenas 5% dos jogadores estavam dispostos a pagar a esse preço.

Os jogos de RPG lideraram o grupo “menos de 20 USD/GBP”, seguidos por RTS, MMO e simulação. Na extremidade inferior deste grupo está o por turnos, esportes e FPS, que os jogadores esperam atingir um preço mais alto.

Mas o preço de compra não é tudo nos jogos – e quanto aos preços dos seus pacotes de DLC? Perguntamos aos jogadores quanto eles gastaram em DLC nos jogos que jogaram no último mês.



Que DLC os multijogadores compraram nos últimos trinta dias?



*ou JPY/KRW equivalente

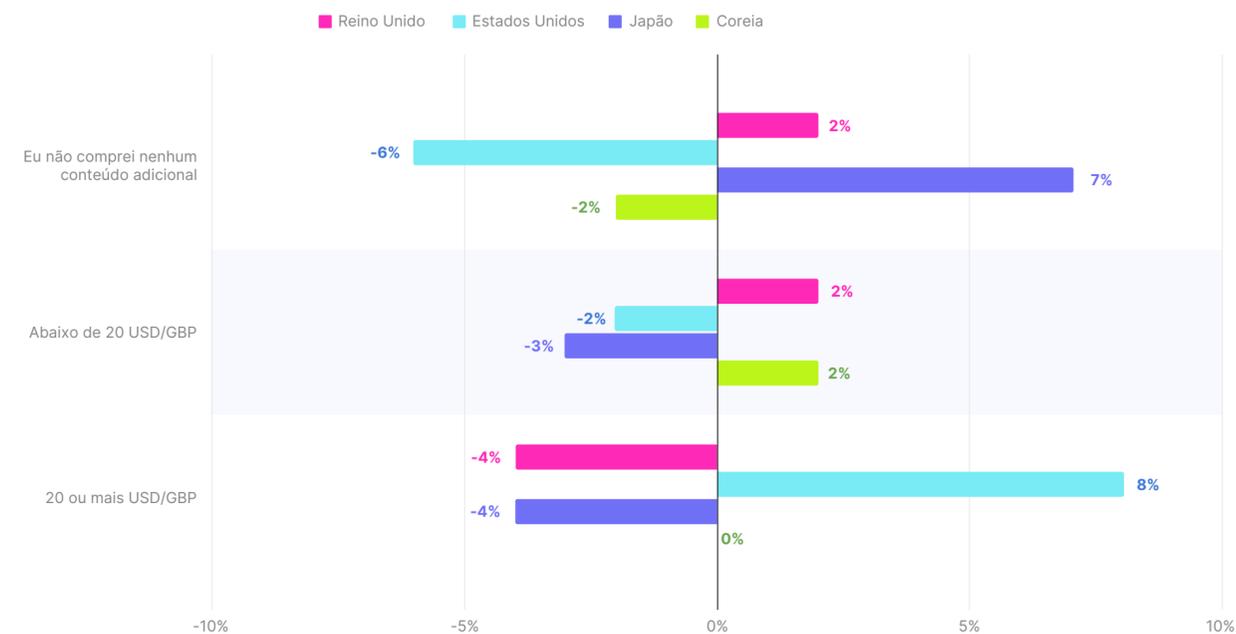
No geral, tanto o público casual quanto o público regular estão preparados para gastar em conteúdo adicional do jogo se eles gostarem da experiência – e, de fato, a quantidade de jogadores que gastam dinheiro em DLC aumentou 5% desde 2021.

Apenas 39% dos jogadores (menos que os 44% no ano passado) relataram não ter gasto dinheiro em nenhuma DLC para seus jogos multijogador nos últimos trinta dias.

Quando divididos por públicos casuais e regulares, vemos diferenças distintas no comportamento de gastos. Os jogadores regulares que jogam multijogador têm 58% mais chances de gastar 20 ou mais USD/GBP em DLC do que seus colegas casuais.

Ainda mais surpreendente é que os jogadores casuais são um pouco mais propensos (1% a mais) a gastar na faixa abaixo de 20 USD/GBP do que os jogadores regulares.

Por região: Que DLC os multijogadores compraram nos últimos trinta dias?



*ou JPY/KRW equivalente

O gráfico mostra a variação entre cada país e a média global.

As diferenças geográficas também desempenham um papel importante no comportamento de gastos com DLC. Descobrimos que os entrevistados dos EUA eram os mais propensos a comprar conteúdo para baixar e também eram os mais propensos a gastar mais de 20 USD/GBP.

Descobrimos que os entrevistados japoneses eram os menos propensos a comprar qualquer DLC, o que indica que o público japonês espera uma compra única para seus jogos multijogador e não está interessado em complementos de conteúdo. Os entrevistados coreanos atingiram o índice mais alto em comparação com os outros, na faixa de 0 a 20 USD/GBP.

**JOGADORES JAPONESES
SÃO MENOS PROPENSOS
A GASTAR EM DLC**

OS DESENVOLVEDORES DA UNITY FAZEM JOGOS MULTIJOGADOR?

Ao inspecionar os pacotes de projetos de desenvolvimento e os recursos que estão sendo usados, podemos ver quais jogos atualmente em desenvolvimento no Unity têm recursos multijogador.

Podemos ver que houve um crescimento contínuo no desenvolvimento de jogos multijogador para PC e dispositivos móveis no Unity desde janeiro de 2021.

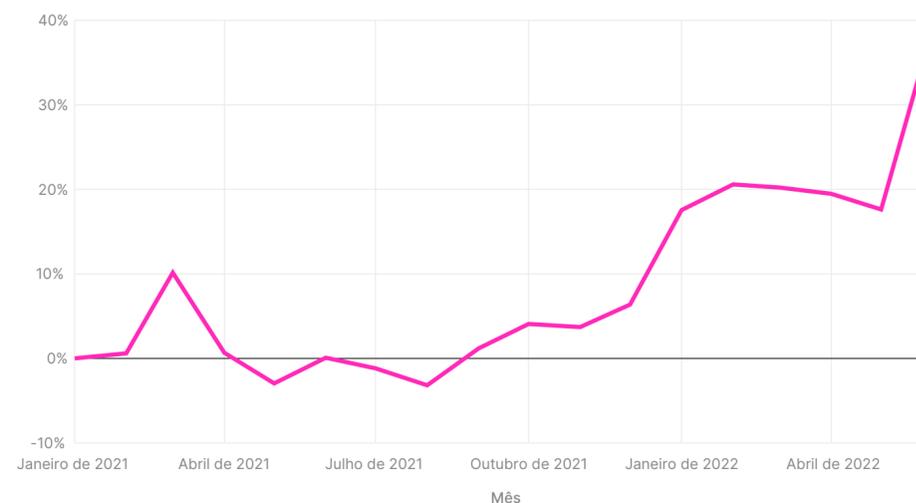
De acordo com dados internos do Unity, houve um crescimento de 150% nos títulos multijogador para PC feitos com Made with Unity desde janeiro de 2021.

Além disso, o desenvolvimento multijogador para dispositivo móvel na plataforma Unity aumentou 40% no mesmo período.

No geral, desenvolvedores e estúdios de todos os tamanhos reconheceram a crescente demanda por jogos multijogador e estão planejando mais títulos centrados no multijogador para 2022 e além.

Quantos jogos multijogador para dispositivo móvel estão sendo trabalhados no Unity a cada mês?

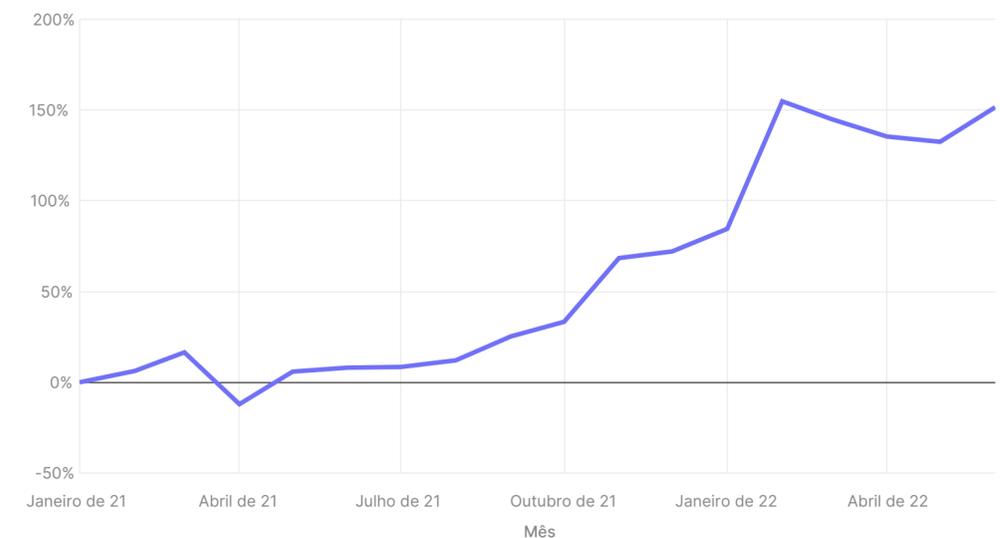
Crescimento percentual em títulos multijogador para dispositivo móvel sendo trabalhados no Unity a cada mês



O DESENVOLVIMENTO MULTIJOGADOR NA UNITY MOSTRA UM **CRESCIMENTO CONSISTENTE** EM DISPOSITIVOS MÓVEIS E PC

Quantos jogos multijogador para PC estão sendo trabalhados no Unity a cada mês?

Crescimento percentual em títulos multijogador para PC sendo trabalhados no Unity a cada mês



CONCLUSÃO: OS PONTOS PRINCIPAIS DO MULTIJOGADOR

A indústria de jogos multijogador está evoluindo rapidamente, mas sempre vale a pena parar para perguntar diretamente aos jogadores o que eles querem de suas experiências.

Algumas das principais conclusões que encontramos de jogadores em todo o mundo:

A demanda multijogador é forte e continua crescendo

77% dos jogadores jogam online, seja com desconhecidos ou amigos, e houve um aumento de 3,3% na popularidade de jogos online de todos os gêneros.

Impulsionar o engajamento depende de fortes aspectos sociais

Quando se trata de escolher um novo jogo multijogador para jogar, ignorando a escolha de seu gênero preferido, as pessoas se preocupam em ter opções de bate-papo dentro do jogo e a companhia de seus amigos mais do que o jogo ser inovador ou sem atrasos.

Embora os hábitos de consumo sejam diferentes, tanto o público regular quanto o casual pagarão pelo DLC

Os multijogadores, regulares ou casuais, pagarão pelo conteúdo pós-lançamento para continuar a se envolver com os jogos de que gostam.

Todos os gêneros podem encontrar públicos casuais e regulares

Vemos que o público regular está um pouco mais engajado com certos gêneros multijogador, mas isso não exclui jogadores casuais e não há gêneros que tenham uma forte preferência por jogadores regulares ou casuais.

Adoraríamos ouvir sua opinião sobre esta pesquisa, responder a quaisquer perguntas e obter algumas informações sobre o que mais você gostaria de saber de pesquisas semelhantes no futuro. Sinta-se à vontade para nos enviar um e-mail para insights@unity3d.com com quaisquer pensamentos ou perguntas.



