Unity
Gaming Services

UNITY 2022 マルチプレイヤーレポート

目次

はじめに 3
マルチプレイヤーゲーマーがよくプレイするゲームとは 6
新しいマルチプレイヤーゲームを選ぶ 7
カジュアルゲーマーとコアゲーマーのジャンルの比較 9
プラットフォームとジャンルの比較 12
マルチプレイヤーゲーマーの遊び方 13
パフォーマンス要件 14
パーティを好む傾向 16
ソロ PVP、チーム PVP、PVE の比較 17
チャットパーティツール 18
消費動向、プレミアムゲーム、DLC 19
Unity 開発者はマルチプレイヤーゲームを制作しているか？ 22
まとめ：マルチプレイヤーの主な動向 23
データについて 24
Unity について 24

『*Ship of Fools*』、Fika Productions

© 2022 Unity Technologies

はじめに

世界の全人口の半分以上（52%）がゲームをプレイしており、そのうちの 77% がマルチプレイヤーゲームをプレイしています。

市場が拡大し、より複雑なマルチプレイヤーゲームが制作されるにつれて、重視する領域と理解するべきことのリストが増えていきます。

Unity は、プレイヤーがマルチプレイヤーゲームにどのようなことを望んでいるのかを明らかにするために、世界中の主要なゲーミング市場のプレイヤーに対してアンケート調査を実施しました。

これらのインサイトは、どのような種類のゲームを制作すべきかについて説明するものではありません。このデータは意思決定に影響を及ぼす可能性はありますが、さまざまな解釈が可能です。さらに、データセットについて詳しく知りたい方は、「データについて」セクションをご覧ください。

次のことを明らかにするためにゲーマーがどのようなゲームをプレイしているかについて質問しました。

- → 新しいマルチプレイヤーゲームを選ぶ際にプレイヤーにとって最も重要である要素
- → ポジティブなマルチプレイヤー体験のための最も重要な要素
- → 好きなジャンル
- → ゲームをプレイする方法
- → 一緒にプレイする人とコミュニケーションをとる方法
- → コアゲーマーとカジュアルゲーマーの違い
- → DLC を購入する方法

『*Knockout City*』、Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

最も人気のあるジャンル

Unity のデータによると、プレイヤーがプレイするゲームを選ぶ際に重視する一番の要素がジャンルであるということです（49% が重視する 3 つの要素の 1 つにジャンルを挙げています）。これは当然のことである一方で、具体的にはどのジャンルがマルチプレイヤーゲーマーに選ばれているのでしょうか？

アンケート調査を実施した国（全世界でゲーミングの収益が高い上位 6 か国のうちの 4 か国である米国、英国、日本、韓国）のマルチプレイヤーゲーマーの中では、バトルロイヤルゲームと FPS ゲームが高い人気を誇っていますが、幅広い種類のゲームにかなりの関心が向いています。

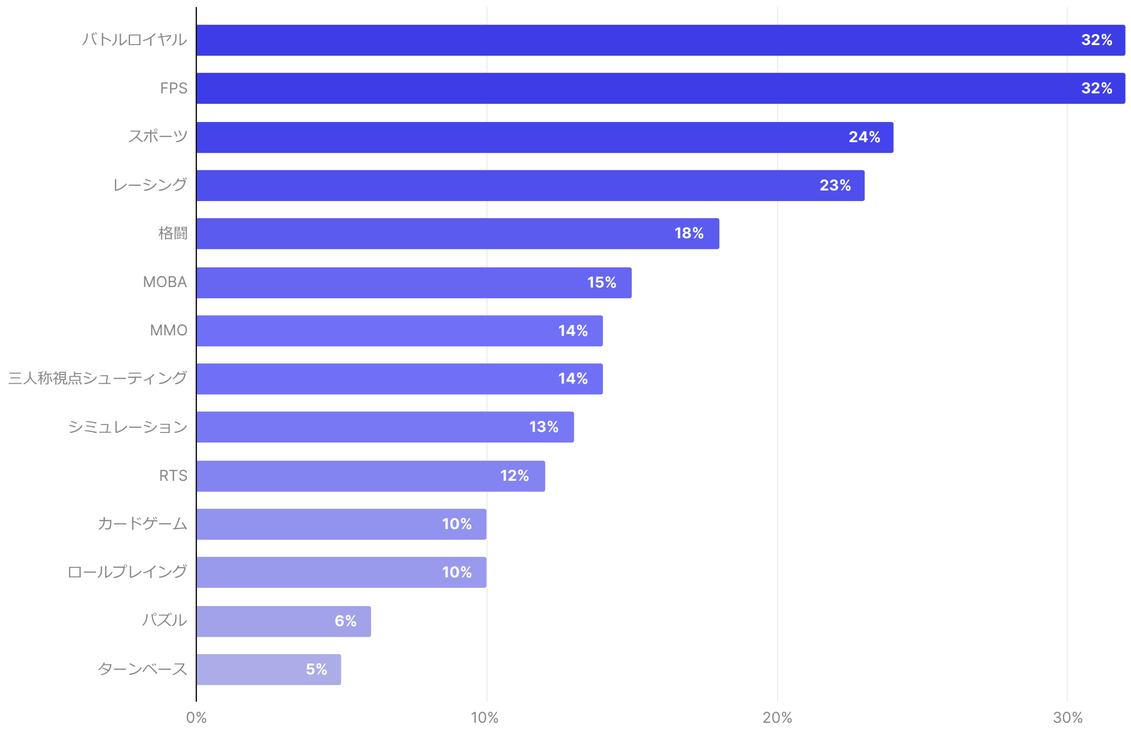
32%

のマルチプレイヤーゲーマーがバトルロイヤルと FPS を好きなジャンルとして挙げている

注意すべき点として、本調査はマルチプレイヤーゲーマーに対して実施したため、これらのジャンルにはすべてマルチプレイヤー機能が備わっている可能性はありますが、この分布は「クラシック」ジャンルに偏っていると見込んでいます。

最も人気の低かったジャンルは、ターンベースゲームでした。人気はスポーツゲームや FPS に偏っていることから、おそらく最も典型的なシングルプレイヤージャンルが最もプレイされることがなかったマルチプレイヤーゲームのジャンルとなっていることは理にかなっています。

これらの各ジャンルをよくプレイする 3 つジャンルとして選んだマルチプレイヤーゲーマーの割合は？

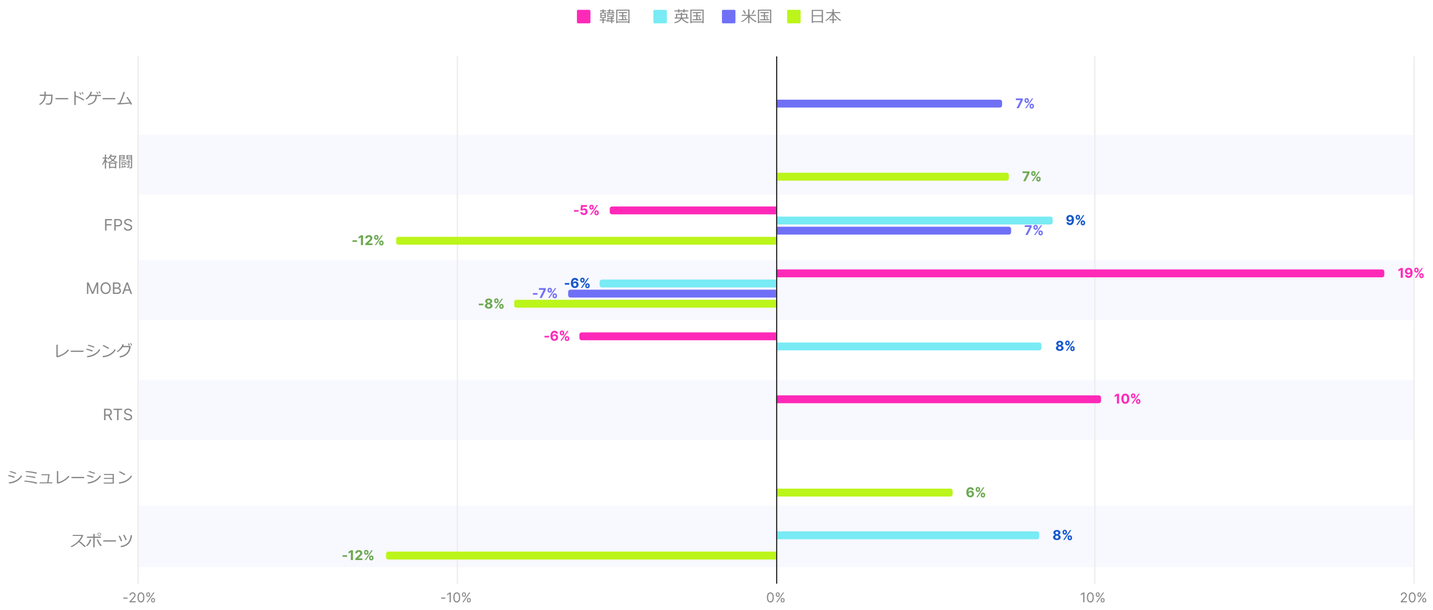


© 2022 Unity Technologies

しかし、人気のジャンルは全世界でどのように変わるのでしょうか？

こちらの全体の分布を使用して、以下で各国の結果を平均からの距離として比較しました。これで、ある国で特定のジャンルがどのように受け止められているかを、他の国との比較において確認できます。

マルチプレイヤーのジャンルの人気が平均から離れているところはどこか？



MOBA、RTS、FPS、スポーツのジャンルに関しては、マルチプレイヤーゲーマーの捉え方は両極端になっています。地域によって非常に人気が高いか、まったく人気がないかのどちらかです。

例えば、MOBA と RTS のジャンルは他の地域と比較して韓国での人気が非常に高くなっています。

地域ごとに人気の差異が目立つもう 1 つのジャンルはスポーツで、英国ではこのジャンルの人気が根強い一方で、日本では対照的にスポーツゲームの人気はあまり高くありません。

他にもいくつかのジャンルと地域の組み合わせが、他の統計群と比較して非常に低い指標を示していることがわかります。日本ではスポーツと同様に FPS が低い指標を示し、韓国ではレーシング、格闘、FPS ゲームが低い指標を示しています。

英国では全体的に FPS とスポーツのジャンルが他の地域と比較して人気が高い一方で、RTS ゲームと MOBA ゲームの人気が低くなっています。

米国で人気のジャンルはおおむね全世界の平均と同じですが、MOBA が低い指標を示し、カードゲームと FPS が高い指標を示しています。

© 2022 Unity Technologies

マルチプレイヤーゲーマーがよくプレイするゲームとは

マルチプレイヤーゲーミングはさまざまな形態と規模で提供され、1 つのジャンルを中心に展開されるという考え方はもはや過去のものです。大きく扱われているのは FPS などのシューティングゲームですが、2022 年にプレイされているゲームは非常に多岐にわたります。

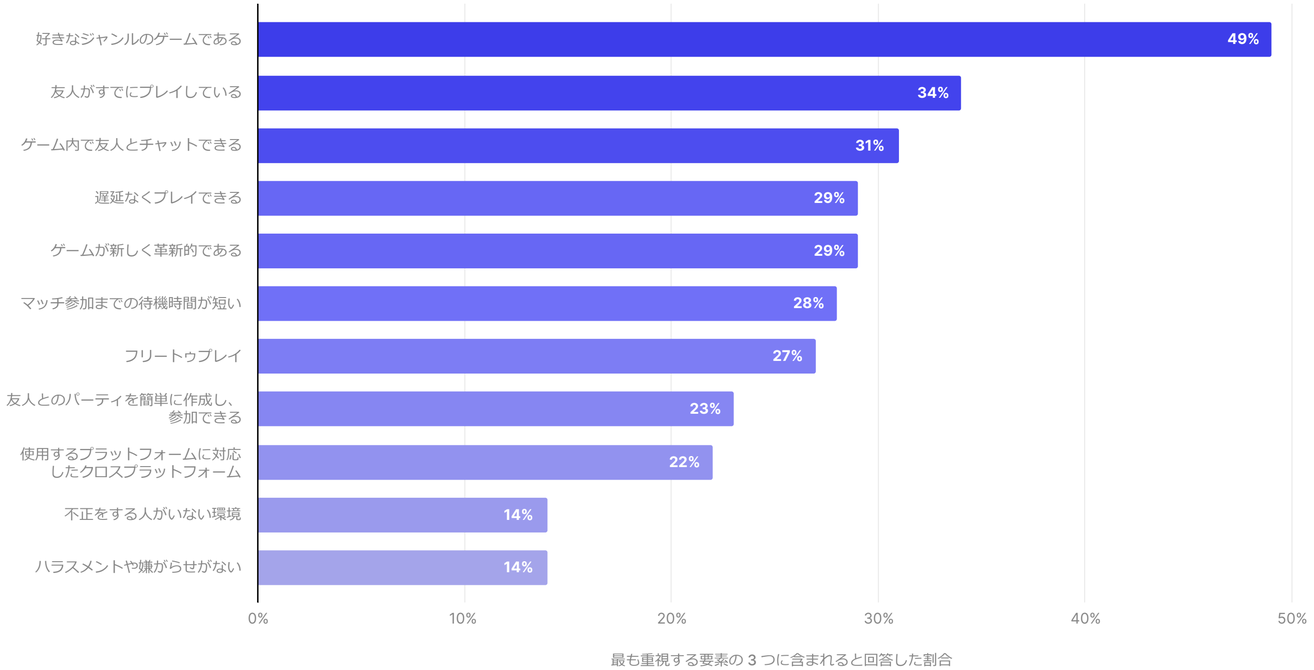
ゲームは地域によって人気が異なるケースが多く、一部のゲームはカジュアルゲーマーの人気がより高く、一部のゲームは他のプレイヤーとコミュニケーションをとることができるソーシャル面から選ばれています。

まずは、ゲーマーが次にプレイするオンラインゲームを選ぶ際に何を求めているかを分類することから始めましょう。

© 2022 Unity Technologies

新しいマルチプレイヤーゲームを選ぶ

マルチプレイヤーゲーマーが新しいゲームを選ぶ際に最も重視する機能は何か？



31%

が ゲーム内チャットを次にプレイするゲームを選ぶ主な要素であると見なしている

次にプレイするゲームを選ぶ際に決め手となるのはソーシャル機能です。

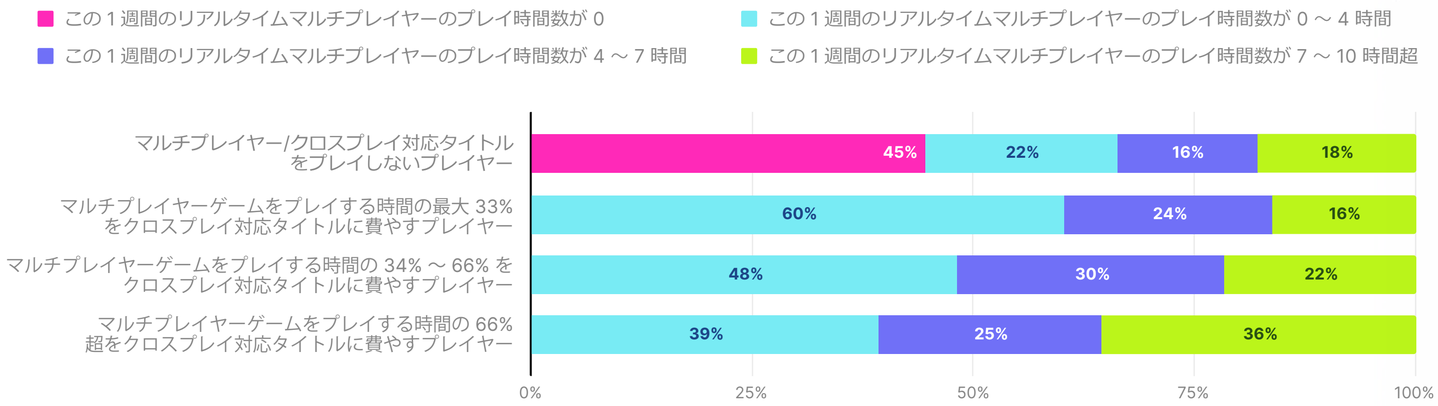
ゲームのジャンルは別にして、2 番目と 3 番目に重要な機能は人とつながる機能に集約されます。友人とゲーム内でチャットする機能があり、すでにプレイしている友人の存在がそのゲームを選ぶ決め手となります。

これからプレイするゲームを選ぶにあたっては、すでに友人がプレイしており、プレイ中にその友人とチャットできるゲームを選びたいと考えます。ゲーム内チャットオプションを用意して、ゲーム内でそのつながりを強化することは非常に重要です。ゲーマーとしては別のアプリやデバイスを使用するよりもゲーム内オプションを好むためです。

マルチプレイヤーゲーミングは単なるソーシャル体験ではありません。ゲーマーはその体験のスムースネス、遅延のないゲームプレイ、革新的なメカニクス、短い待ち時間でマッチに参加できることなどの、より技術的な側面を重視します。

© 2022 Unity Technologies

クロスプレイゲーミングはエンゲージメント強化につながるか？

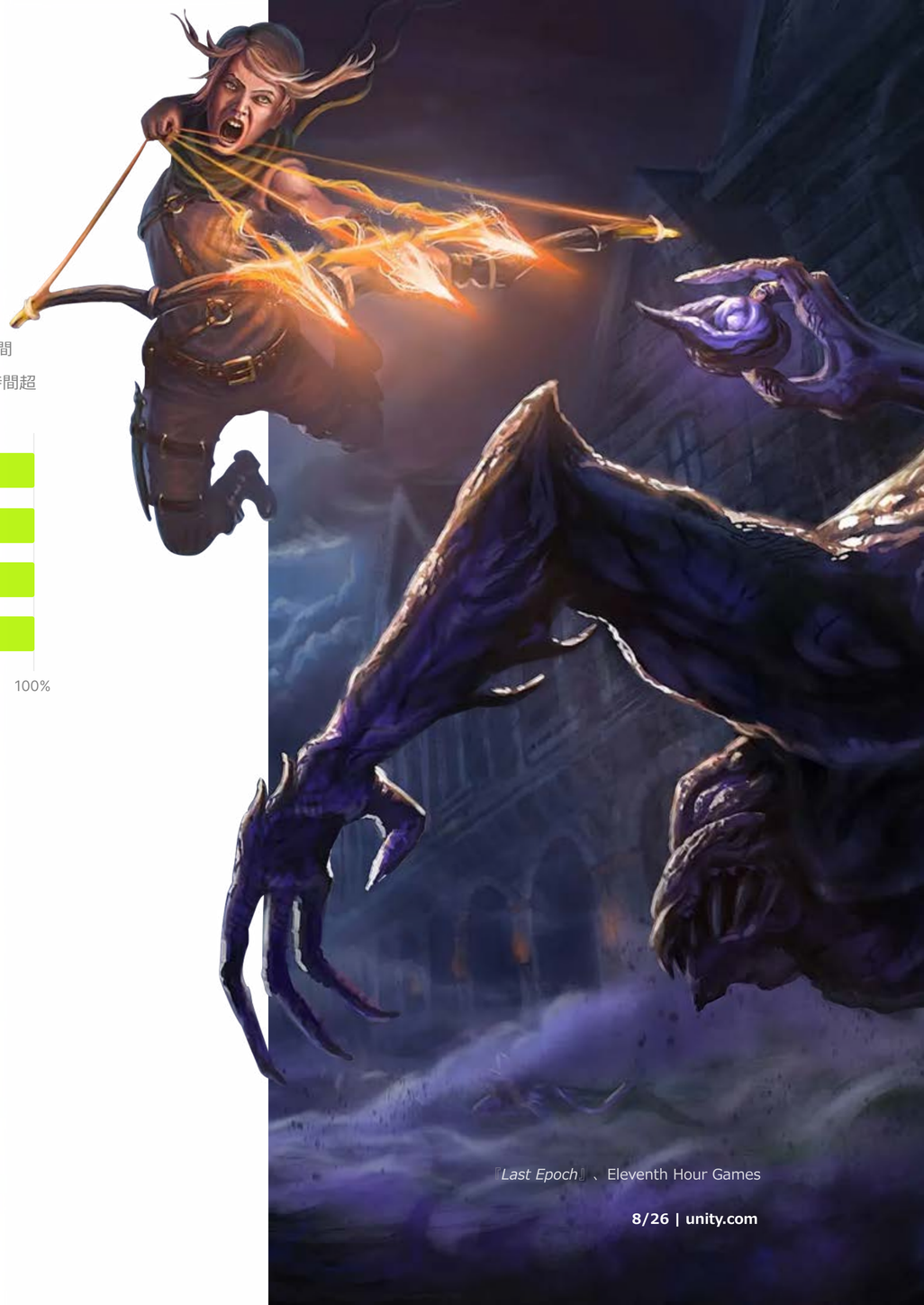


クロスプレイ

対応タイトルをプレイするゲーマーはマルチプレイヤーをプレイすることにより多くの時間を費やす

→ 22% のゲーマーがクロスプレイ機能を最も重視する 3 つの要素の 1 つであると回答しています。これは、友人のグループがすでに同じプラットフォームに集まっていることを示している可能性があります。

→ 91% のリアルタイムマルチプレイヤーゲーマーはクロスプレイ対応ゲームをプレイし、クロスプレイ対応タイトルをプレイすることにより多くの時間を費やすゲーマーは、マルチプレイヤーをプレイすることにより多くの時間を費やします。



『*Last Epoch*』、Eleventh Hour Games

© 2022 Unity Technologies

カジュアルゲーマーとコアゲーマーのジャンルの比較

ジャンルの人気について話すとき、データの収集方法に関して考慮する要素の 1 つが、マルチプレイヤーゲーマーのタイプ、すなわちカジュアルゲーマーであるかコアゲーマー*であるかです。ゲーマーのタイプがよくプレイするジャンルにどのような影響を及ぼしているのでしょうか？

この調査では、いくつかのカテゴリに投じた時間に基づいて、回答者を 2 つのタイプ（カジュアルであるかコアであるか）に分けました。コアグループとカジュアルグループから約半々の割合で、最大で 1,400 人のゲーマーから回答を集めました。

*「データについて」セクションで定義

カジュアルゲーマー

1 週間に 2 時間以上ゲームをプレイするゲーマーのうち、30 分以上をマルチプレイヤーに費やすゲーマー。

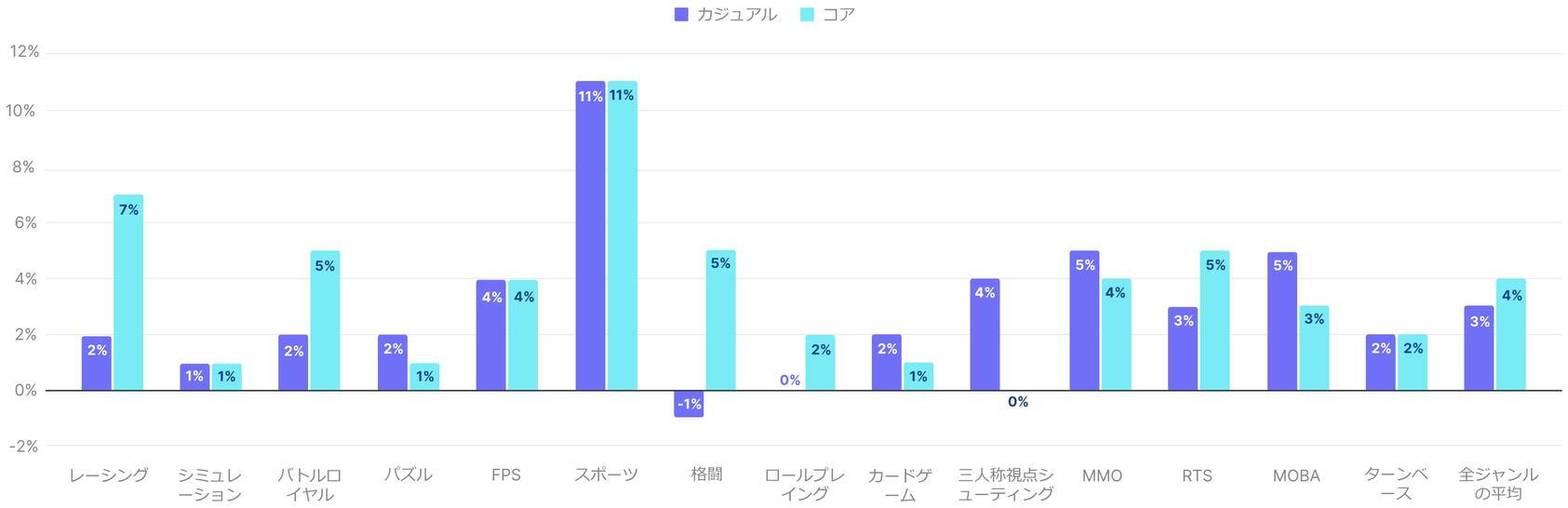
コアゲーマー

1 週間に 4 時間以上マルチプレイヤーゲームをプレイするゲーマー。シューティング（バトルロイヤル、FPS、三人称視点シューティング）、MOBA、MMO、レーシング、スポーツ、格闘ゲームなど、「旧来」のマルチプレイヤージャンルの組み合わせを問わない。

調査したすべてのジャンルで 2021 年よりプレイ時間が増加：平均

3%

アンケートに回答する前の週にコアゲーマーとカジュアルゲーマーがプレイしたジャンルは？



© 2022 Unity Technologies

コアオーディエンスの旧来のマルチプレイヤーゲームの指標は当然高くなっている一方で、カジュアルゲーマーは特定の種類のゲーム（カードゲームやパズルゲームなど）に限定されていませんでした。

カードゲーム、パズル、シミュレーション、ロールプレイングゲームに関しては、コアゲーマーであるかカジュアルゲーマーであるかを問わず、すべてのゲーマーが同等の関心を示しており、これらのジャンルはゲーマーの背景や経験レベルを問わず、すべてのゲーマーにとって遊びやすいゲームであることを示しています。

しかし、FPS、スポーツ、格闘ゲームなどのジャンルに対する関心には大きな開きがあり、過去 1 週間の FPS をプレイする傾向はコアゲーマーのほうがカジュアルゲーマーよりも 23% 高くなっています。

実はカジュアルゲーマーに最も人気の高いジャンルはレーシングゲームです。次にカジュアルゲーマーの関心が高いのがシミュレーションで、パズルとバトルロイヤルが同率で 3 位でした。ただし、バトルロイヤルをプレイする傾向はコアゲーマーのほうが 15% 高くなっています。

また、ここで特筆すべきことは、前の「好きなジャンル」に関する質問で下から 2 番目であるにもかかわらず、最近パズルゲームをプレイしたことがあると回答しているゲーマーの割合がやや高いことです。

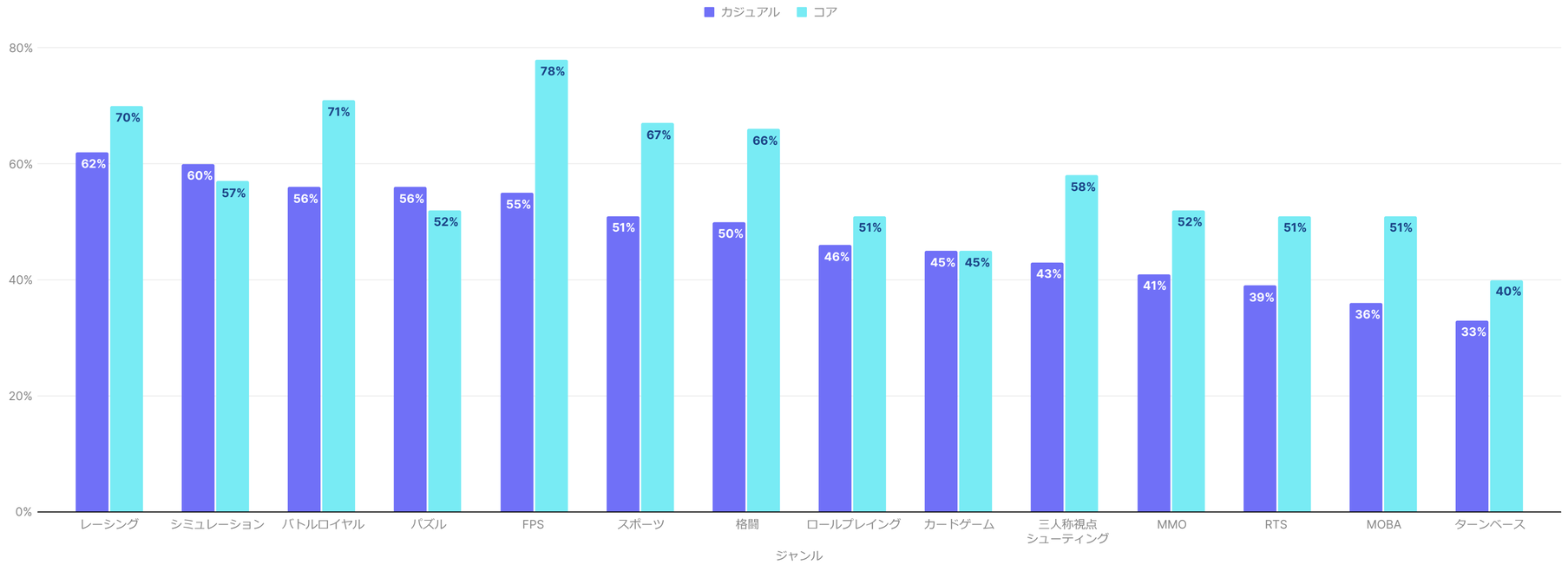
シューティングのジャンル（バトルロイヤル、FPS、三人称視点シューティング）はカジュアルゲーマーにとって関心の高いグループですが、バトルロイヤルと FPS は人気上位に入っている一方で、三人称視点シューティングは人気下位になっています。

ただし、大部分において、ほとんどのジャンルでコアオーディエンスとカジュアルオーディエンスの間にそれほど大きな差はありませんでした。

コアゲーマーとカジュアルゲーマーの間のプレイ時間の差が最も大きいのは

FPS ゲーム

2021 年と 2022 年の比較：アンケートに回答する前の週にコアゲーマーとカジュアルゲーマーがプレイしたジャンルは？



© 2022 Unity Technologies

スポーツゲームをプレイするゲーマーのエンゲージメントが昨年と比較して

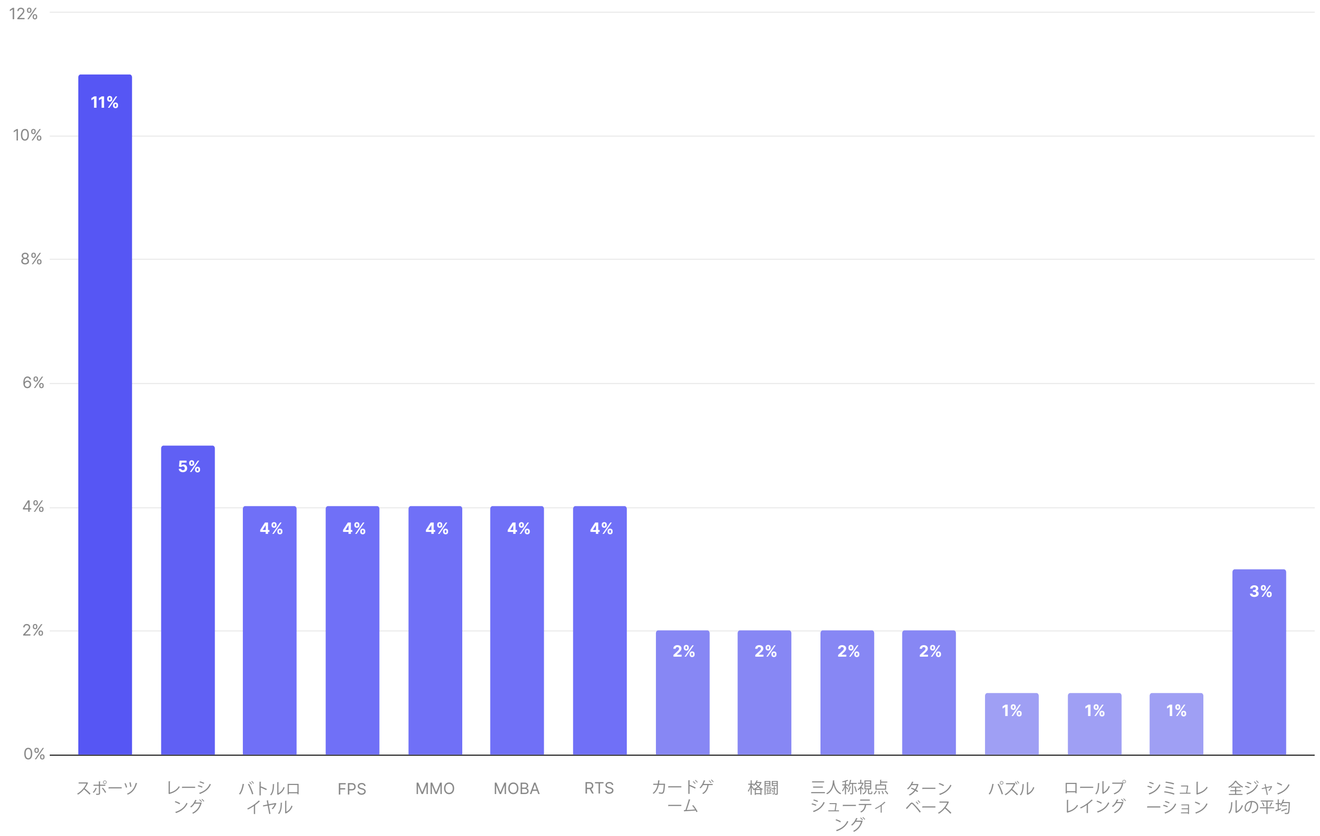
11%

上昇している

『Knockout City』、Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

マルチプレイヤーゲーマーのエンゲージメントがジャンルごとに 2022 年と 2021 年でどれほど変わっているか？



昨年の人気ジャンルに関する同じ質問に対する回答と比較すると、プレイ時間を基準にすべてのジャンルのエンゲージメントの上昇が見られます。人気が最も大きく上昇していたのはスポーツゲームで、カジュアルゲーマーとコアゲーマーの両方のプレイ頻度が増えています。

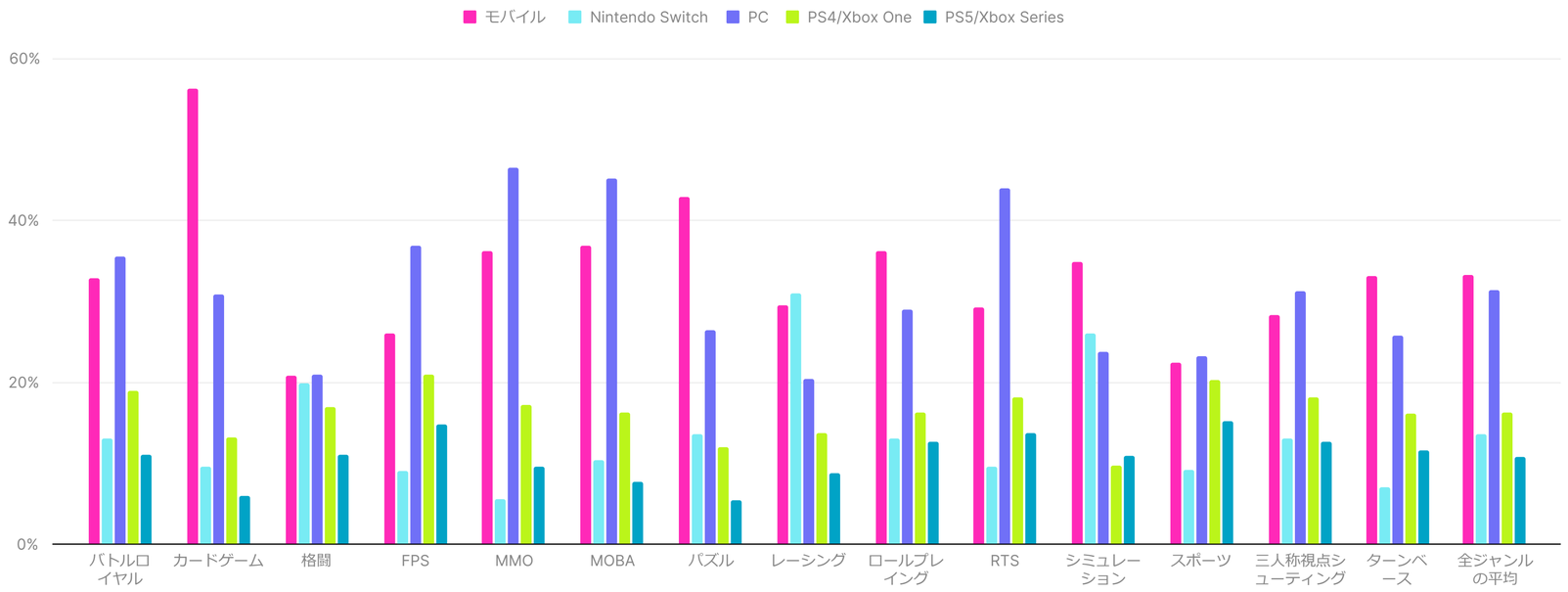
プラットフォームとジャンルの比較

ここまでで、ゲーマーがどのようなゲームをプレイしているのかがわかりました。では、どのプラットフォームでプレイしているのでしょうか？

各プラットフォームで最も人気のあるジャンルを明らかにすることで、オーディエンスにリーチするプラットフォームを特定するのに役立ちます。

ほとんどのジャンルに支配的なプラットフォームは存在しない

プレイするジャンルごとにゲーマーが選択するプラットフォームは？



マルチプレイヤーゲーマーがこれらの各ジャンルをプレイするのに使用するプラットフォームについて質問することで、いくつか目立った組み合わせがあることに気づきました。また、前の「ジャンル」全体にわたる平均を見てみることで、プラットフォームの全体的な好みの傾向を集団レベルで割り出すことができます。

ジャンルごとに選ばれているプラットフォームは、以下のとおりです。

→ MOBA、RTS、MMO、FPS は PC で最も人気が高い

→ パズル、カード、シミュレーション、RPG、ターンベースのゲームはモバイルで最も人気が高い

→ レーシングのジャンルと最も関わりが深いプラットフォームは Nintendo Switch™ で、次にモバイル、PlayStation® 4 と続く

→ 三人称視点シューティング、スポーツ、格闘のジャンルではプラットフォームの好みに明確な傾向がない

*Nintendo Switch は任天堂の登録商標です。

© 2022 Unity Technologies

マルチプレイヤーゲーマーの遊び方

マルチプレイヤーゲームを選ぶ際に、プレイヤーは実際のゲームプレイには関与しない数多くのことを検討します。そして、それらは選択肢があふれている市場において、最低限備わっていなくてはならない要素になりつつあります。

ゲーム内チャット、中毒性のあるコミュニティ、友人とのつながりなどのソーシャル要素は、遅延の少なさや迅速なマッチメイキングなどの皆が期待する技術的な要素と並んで、プレイヤーとって高い価値があります。

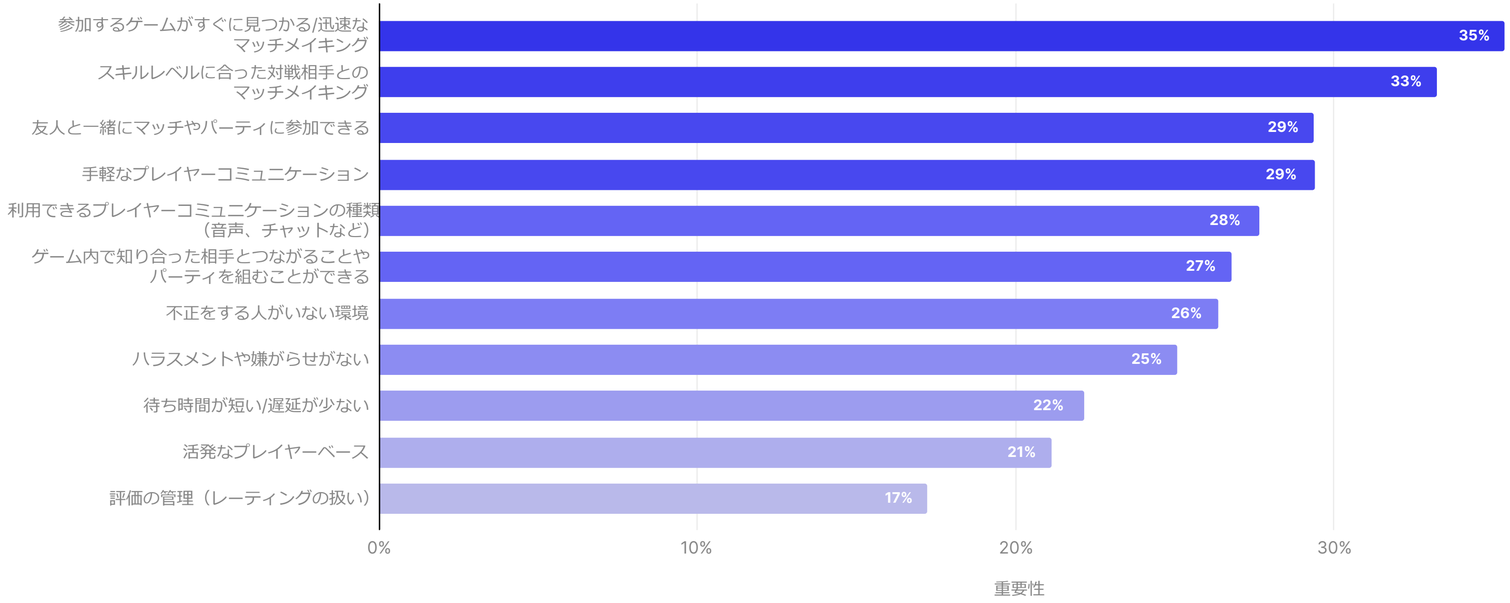
Unity がアンケート調査を実施したゲーマーがこれらの機能をどのように評価しているかについて詳しく見ていきましょう。

© 2022 Unity Technologies

パフォーマンス要件

35%
が迅速なマッチメイキングが最も高い関心事の 1 つであると回答

マルチプレイヤー体験を楽しくする主な 3 つの機能としてゲーマーが挙げている機能は何か？



マルチプレイヤーゲーマーが重視している機能を上から順番に見てみると、速度や使いやすさに関わる機能が最も上位に来て、次にわずかな差で暴言や煽りなどを抑制する機能が続きます。

ゲームを楽しむために最も重要な 3 つの機能として、マッチを迅速に見つけられること（35%）、正しいスキルレベルのマッチを見つけられること（33%）、友人とマッチに参加できること（29%）が挙げられていることから、スマートなマッチメイキングがマルチプレイヤーゲーマーにとって不可欠であることが明らかになりました。

ゲームプレイ体験のより技術的な側面に関しては、遅延のない体験や斬新かつ革新的に感じられるゲームメカニクスの存在も重要です。

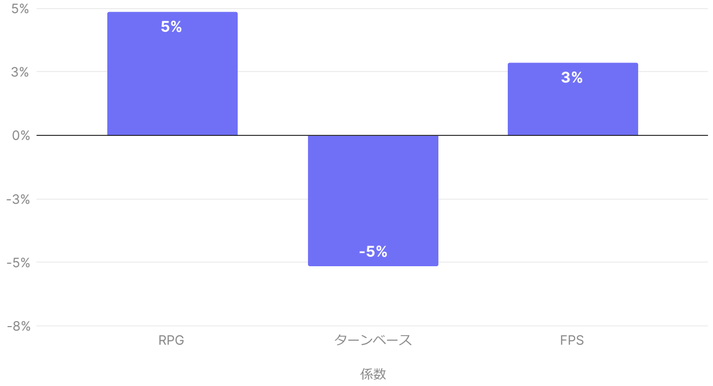
これらのマルチプレイヤーのパフォーマンスの問題の一部は、特定のジャンルにおいてより大きな関心事となっています。次はこのことについて見ていきます。

© 2022 Unity Technologies

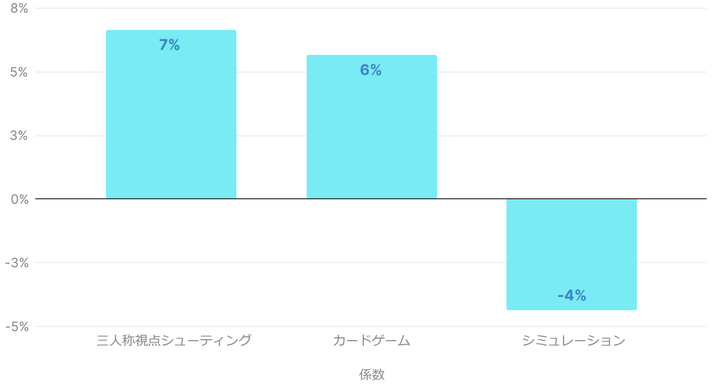
ジャンル別：マルチプレイヤー体験を楽しくする主な 3 つの機能としてゲーマーが挙げている機能は何か？

集計とジャンルの差異を示す

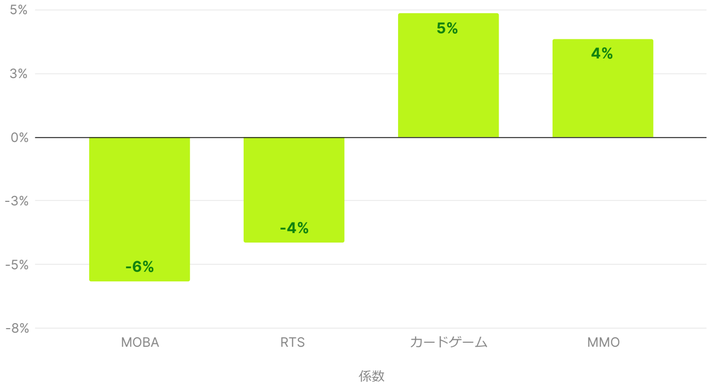
待ち時間が短い/遅延が少ないことに対する関心の比較



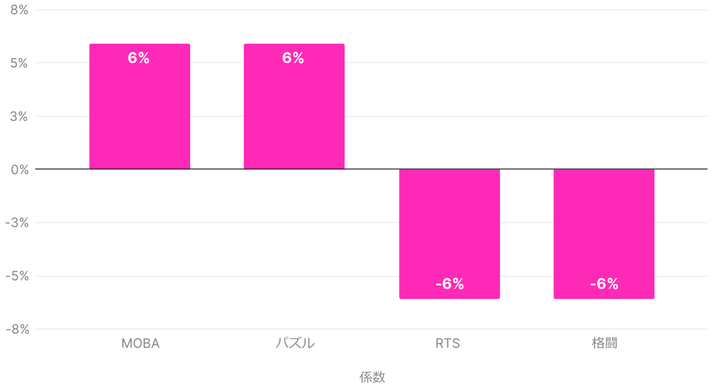
不正をする人がいない環境に対する関心の比較



活発なプレイヤーベースに対する関心の比較



ハラスメントや嫌がらせがないことに対する関心の比較



各ジャンルにおけるパフォーマンスの問題の受け取られ方の目立った違いは、以下のとおりです。

→ 低遅延は RPG や FPS のプレイヤーに最も重視されています。これは、これらのジャンルのゲームの没入感の高い特性と、迅速なレスポンスが求められることによる可能性があります。

→ 低遅延はターンベースのゲームのプレイヤーにはそれほど重視されていません。おそらく、このジャンルのゲームにはゲームプレイにリアクションが求められることが少ないためです。

→ 三人称視点シューティングやカードゲームのプレイヤーは、不正をする人がいないゲーミング体験を非常に重視しています。

→ カードゲームや MMO のプレイヤーは活発なプレイヤーベースを非常に重視しています。このようなジャンルのゲームでは、MOBA や RTS ゲームと比較して、ゲームプレイが大規模なコミュニティの活動を基盤としているためです。

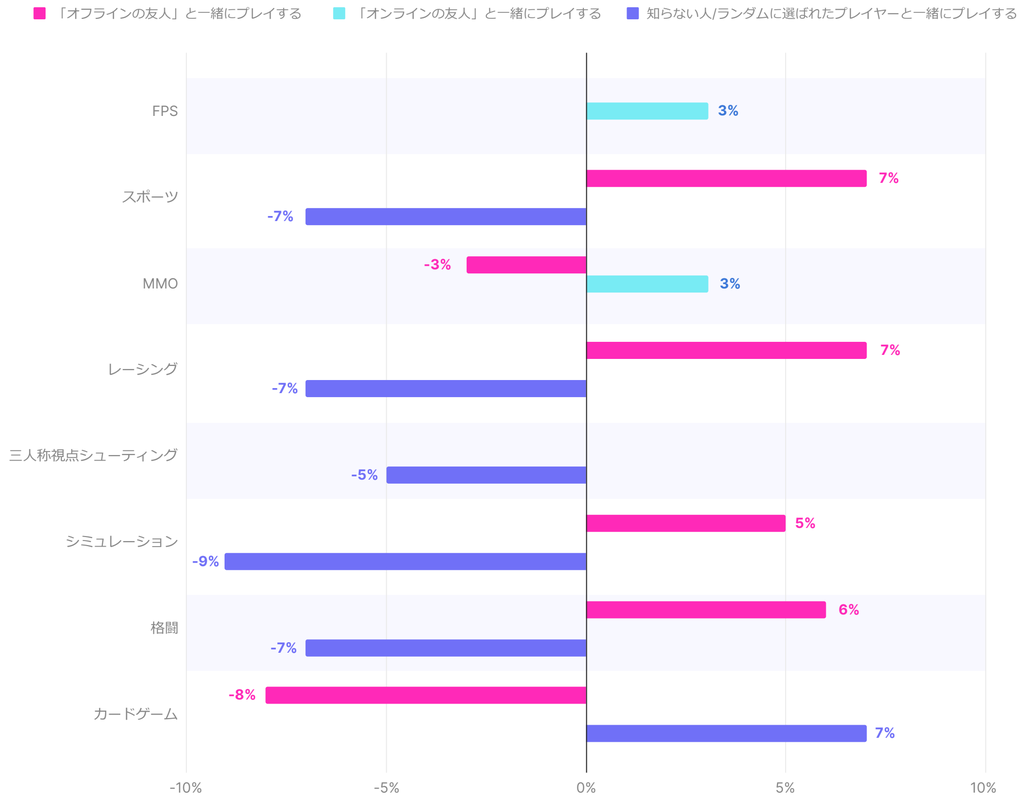
→ パズルゲームや MOBA のプレイヤーは、嫌がらせのないゲームプレイ体験を重視しています。一方で、RTS や格闘ゲームのプレイヤーはこのことをそれほど重視していません。

格闘ゲームをプレイするゲーマーは嫌がらせをする人を気にする割合が最も低い

© 2022 Unity Technologies

パーティを好む傾向

マルチプレイヤーゲーマーが各ジャンルで誰と一緒にプレイすることを好むか？



グラフは全ジャンルの平均からの差異を示し、顕著な差があるもののみが表示されています。

マルチプレイヤーゲーマーにとって、誰と一緒にプレイするか、誰と対戦するかに関しては、十分な選択肢が存在します。

ここでゲーマーが誰と一緒にプレイしたいかに関しては、友人であるか知らない人であるかを問わず、プレイしているゲームの種類によって、さまざまな意味合いがあることがわかります。

アンケート回答者が最も頻繁に一緒にプレイするのはオフライン（現実世界）またはオンラインの友人でしたが、いくつかのジャンルでは知らない人と一緒にプレイする傾向が強くなっています。これがマルチプレイヤーゲームの社会性であり、世界中のプレイヤーと新たなつながりをもたらします。

→ レーシングやスポーツのジャンルではオフラインの友人と一緒にプレイするのが最も一般的で、その次が格闘ゲームで、これはローカルマルチプレイヤーつまり「ソファーに並んで座って同じ画面でプレイする」ゲームプレイモードが備わっていることが多いジャンルでもあります

→ カードゲームは知らない人つまりランダムな対戦相手とプレイする傾向が強く、友人よりも知らない人と一緒にプレイする指標が高くなっている唯一のジャンルでした

→ FPS、MMO、三人称視点シューティング、シミュレーションのジャンルではオンラインの友人と一緒にプレイするのが最も一般的です

スポーツ とレーシングゲームは現実世界の友人と一緒にプレイする傾向が最も強い

『Knockout City』、Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

ソロ PVP 、チーム PVP 、PVE の比較

シングルプレイヤー PVP と PVE が最も人気の高いゲームモード

チームベースの PvE が最も人気の低いゲームモードですが、好みの差異は RTS や RPG のゲーマーほど顕著ではありませんでした。

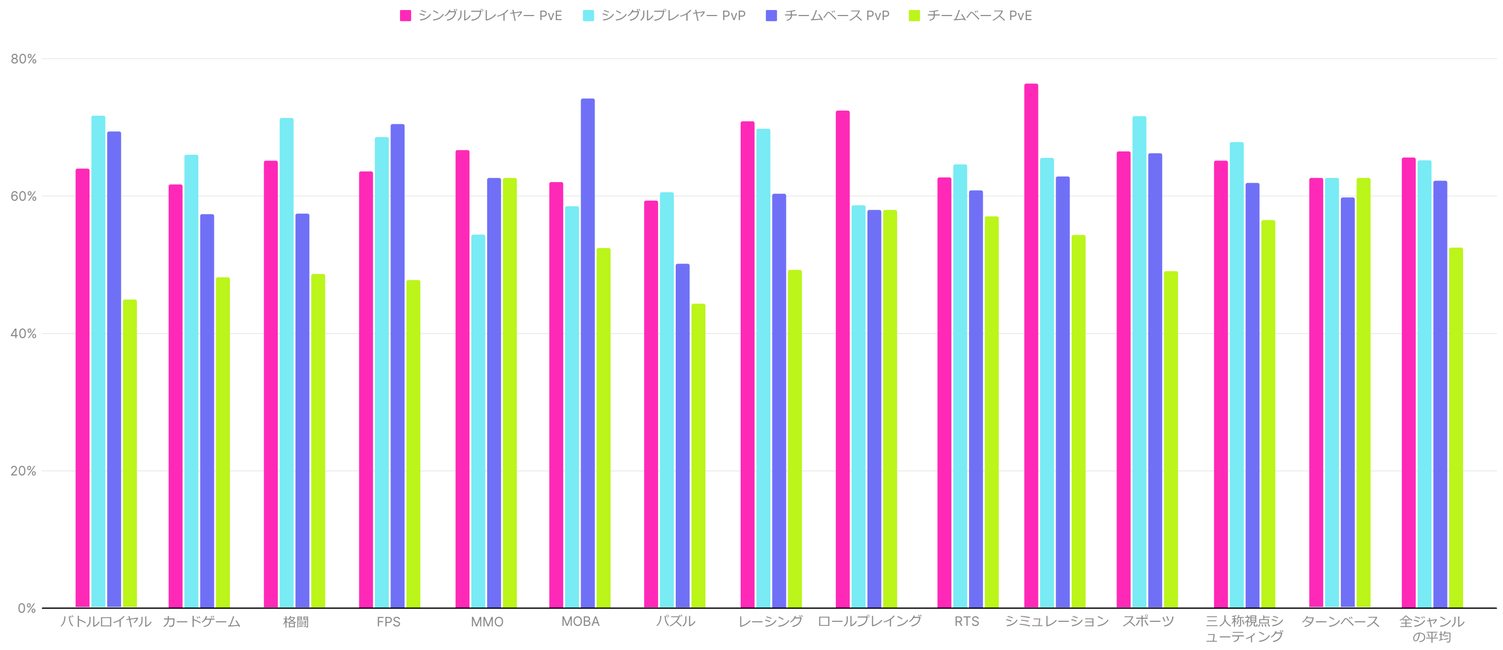
→ アンケートの結果によると、ほぼすべてのジャンルで、チームベースのプレイヤー対環境モードが最も人気の低いゲームモードであることがわかりました。チームベースのプレイヤー対環境モードの指標が最も高かったジャンルは、ターンベース、MMO、RPG でした。

→ ソロゲームプレイは MOBA と FPS を除くすべてのジャンルでマルチプレイヤーゲームをプレイするゲーマーが最もプレイしたゲームモードでした。

→ 興味深いことに、シングルプレイヤー PvE が全体平均で最も人気の高いゲームモードでした。

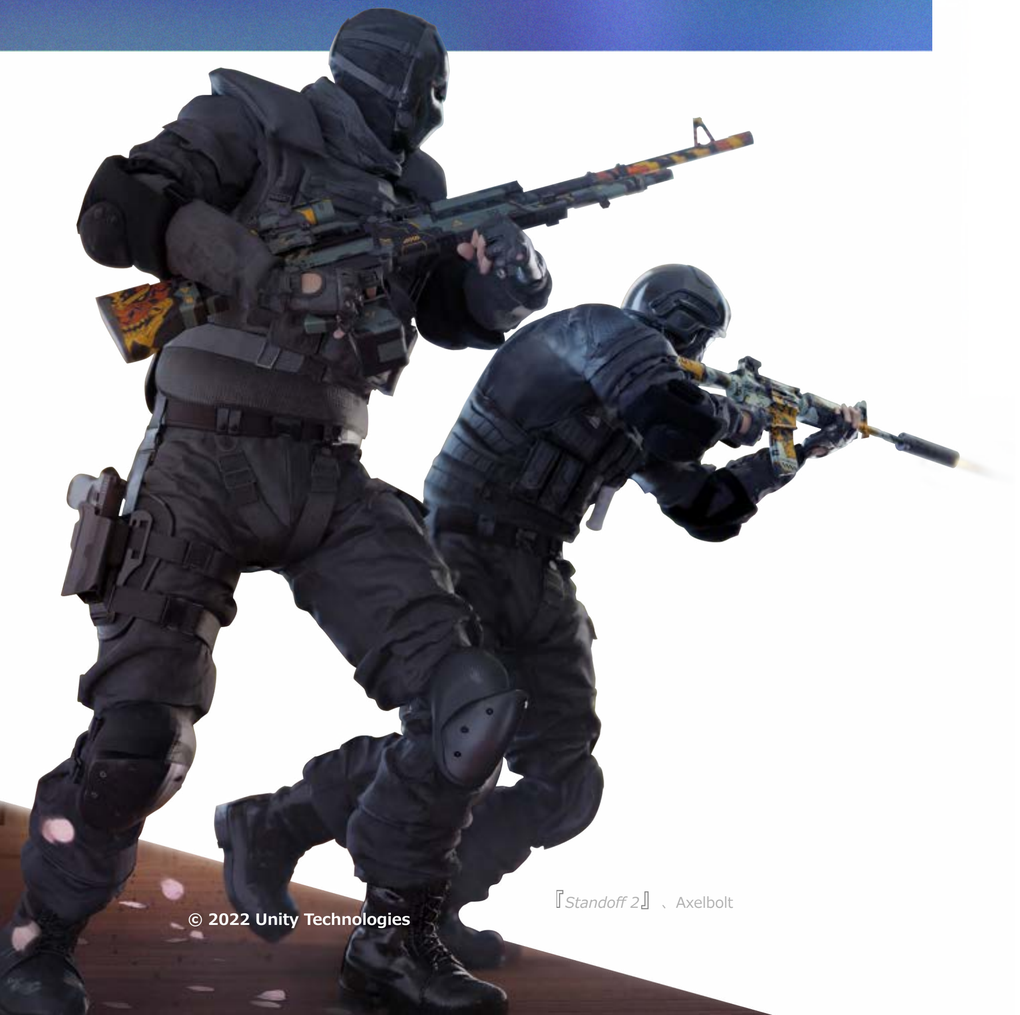
→ ほぼすべてのジャンルは PvP ゲームプレイモードに傾いています。PvE モードに傾いているジャンルは、RPG、シミュレーション、MMO、RTS でした。

過去 1 週間にプレイしたオンラインゲームとゲームモードは何か？



© 2022 Unity Technologies

ゲーマーは
音声チャットパーティを
ゲーム内に作成することを好む



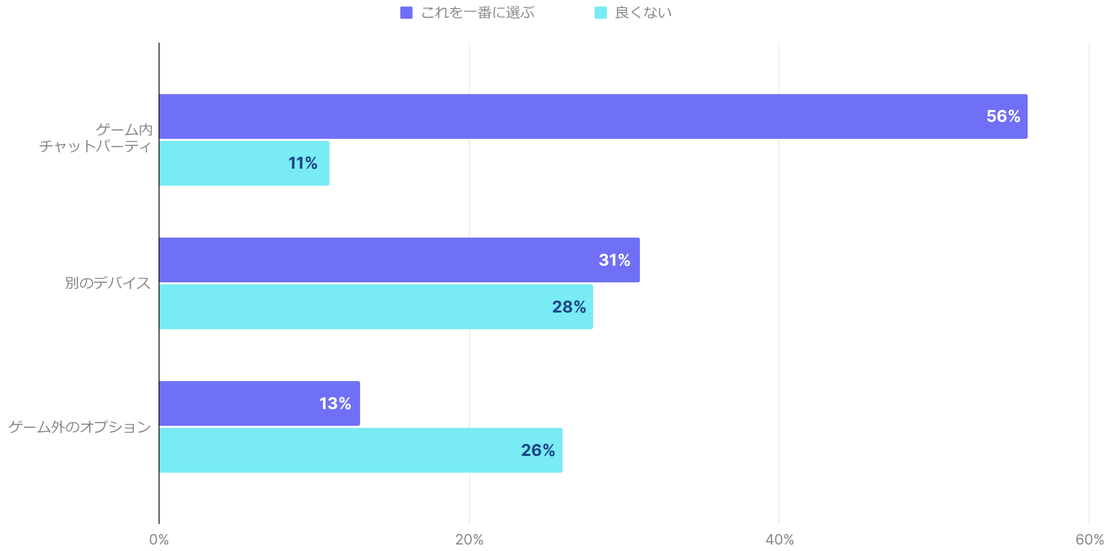
『*Standoff 2*』、Axelbolt

© 2022 Unity Technologies

チャットパーティツール

コミュニケーションはマルチプレイヤー体験の重要な部分を占め、別のアプリやデバイスを使用するよりも、ゲーム内でチームメイト（または対戦相手）とテキストまたは音声でチャットする機能を提供するほうが好まれます。

マルチプレイヤーゲーマーが一緒にプレイしている人とどのような手段で話をすることを好むか？

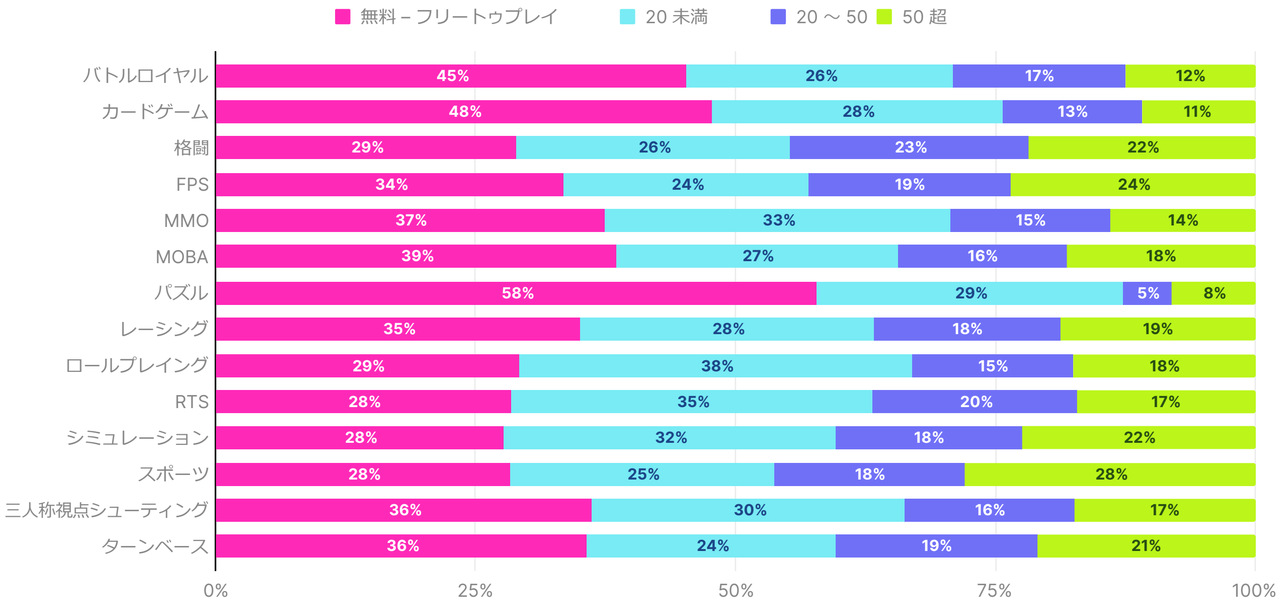


全体として、調査を実施したすべての国にわたって、回答者の 56% がゲーム内のメニューを使用してチャットパーティを作成することを好む一方で、別のデバイスやソフトウェアソリューションを使用することを好んだのは 31%、ゲーム外のオプションを好む回答者はわずか 13% でした。簡潔にするために、チャットパーティに関して特にこだわりがないと回答した人はこのグラフから除外しました。

消費動向、プレミアムゲーム、DLC

マルチプレイヤーゲームをプレイするゲーマーが進んで課金するゲームのジャンルはどれか？

最後にプレイしたゲームの価格（USD/GBP、JPY/KRW の場合はそれらの通貨に換算した金額）



ほぼすべての人が期待したのは
パズルゲーム
はフリートゥプレイであること

ゲーマーに、あるジャンルの直近でプレイしたゲーム、そのタイトルの初期購入金額、それ以降にそのゲームに何を費やしたかについて考えてもらいました。

まず、各ジャンルカテゴリ内のフリートゥプレイゲームの普及率を確認しました。

フリートゥプレイであることが多い代表的なジャンルがパズル、カードゲーム、MOBA、バトルロイヤルで、このジャンルは多くのケースでブースター、バトルパス、コスメなどのアプリ内課金に支えられています。

フリートゥプレイであることが少ないジャンルはシミュレーション、スポーツ、RTS、格闘、ロールプレイングで、ゲーマーはこれらのジャンルに関しては余分にお金を払ってでもよりオールインワンのゲーミング体験を期待するようです。

特にスポーツのジャンルは、実際のスポーツ組織や既存の知的財産との関連でタイトルがリリースされるため、そのような性質からおそらくフリートゥプレイモデルには適していません。

© 2022 Unity Technologies

ほぼフルプライスなのは スポーツと FPS でした（50 ～ 70 USD/GBP）。これらは、年間アップデートをリリースし、ゲーム内購入オプションを頻繁に提供するジャンルでもあります。

ほとんどのジャンルはだいたい 20 ～ 50 USD/GBP の範囲に収まりますが、例外はパズルゲームで、その価格が適正であると考えるプレイヤーはわずか 5% でした。

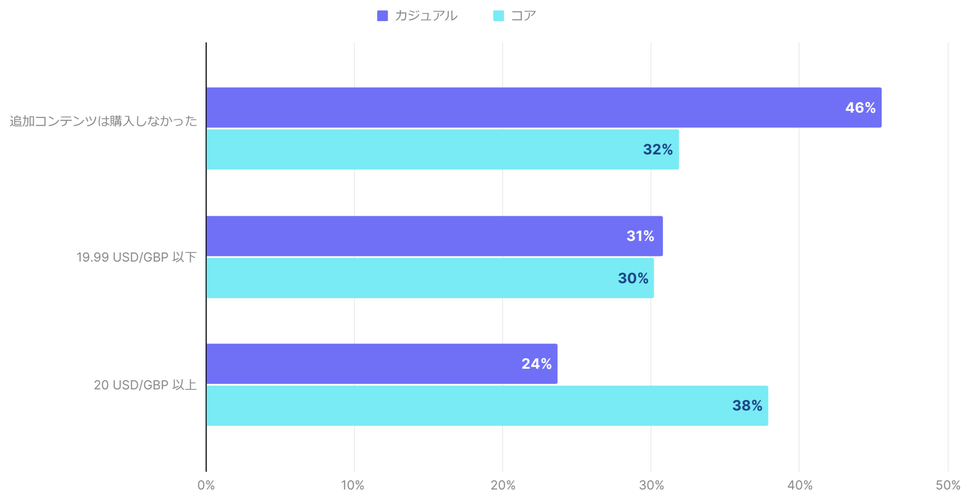
「20 USD/GBP 以下」のバケットでは、ロールプレイングゲームが最も多く、RTS、MMO、シミュレーションがわずかな差で続きます。このグループが最も少ないのはターンベース、スポーツ、FPS で、ゲーマーはより高い価格帯になると見込んでいます。

しかし、ゲーミングにおいては購入価格がすべてではありません。DLC パッケージの価格についてはどうなのでしょうか。ゲーマーに先月プレイしたゲームの DLC に費やした金額はどれくらいであるかを聞いてみました。

『*Zenith The Last City*』、Ramen VR

© 2022 Unity Technologies

過去 30 日以内にマルチプレイヤーゲーマーが購入した DLC は何か？



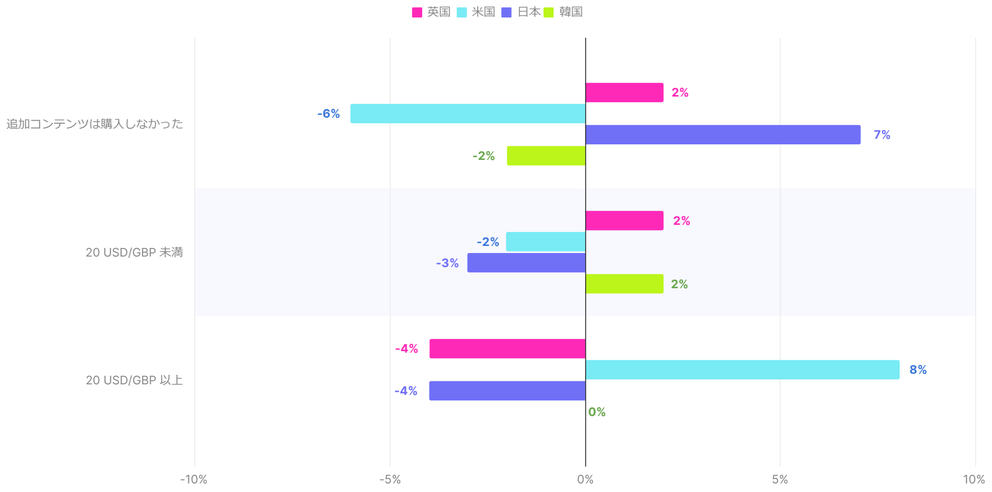
*JPY/KRW の場合はそれらの通貨に換算した金額

全体として、カジュアルオーディエンスとコアオーディエンスの両方が、その体験が楽しいものであれば追加のゲームコンテンツに支払う用意があります。実際、ゲーマーが DLC に費やす金額は 2021 年から 5% 増えています。

過去 30 日以内にプレイしているマルチプレイヤーゲームの DLC に一切お金を使っていないと回答したゲーマーはわずか 39%（昨年の 44% より低下）でした。
カジュアルオーディエンスとコアオーディエンスで分けてみると、消費動向にはっきりとした違いが見られます。マルチプレイヤーゲームをよくプレイするコアゲーマーは、カジュアルゲーマーと比較して DLC に 20 USD/GBP 以上を消費する傾向が 58% 高くなります。

さらに驚くべきことに、カジュアルゲーマーは 20 USD/GBP に満たない価格帯においてはコアゲーマーよりも消費する傾向がわずかに（1% 以上）高くなっています。

地域別：過去 30 日以内にマルチプレイヤーゲーマーが購入した DLC は何か？



*JPY/KRW の場合はそれらの通貨に換算した金額
グラフは各国と全世界平均との間の差異を示します。

DLC の消費動向には、地理的地域の差異も大きく影響します。米国の回答者はダウンロードコンテンツを購入する傾向が最も強く、20 USD/GBP 以上を消費する傾向も最も強いことがわかりました。

日本の回答者は DLC を購入する傾向が最も弱いことがわかりました。これは、日本のプレイヤーはマルチプレイヤーゲームを買い切りとすることを望んでおり、コンテンツのアドオンには興味がないことを示し舞います。韓国の回答者は、他の地域と比較して 0～ 20 USD/GBP の価格帯で最も高い指標を示しています。

日本のゲーマーは DLC に消費する傾向が最も弱い

© 2022 Unity Technologies

UNITY 開発者はマルチプレイヤーゲームを制作しているか？

UNITY でのマルチプレイヤーの開発はモバイルや PC で着実な成長が見られる

使用する開発プロジェクトや機能のパッケージを調べることで、Unity で現在開発が進められているゲームにはマルチプレイヤー機能が備わっていることがわかります。

2021 年 1 月以降、Unity での PC/モバイル向けのマルチプレイヤーゲームの開発に持続的な成長が見られます。

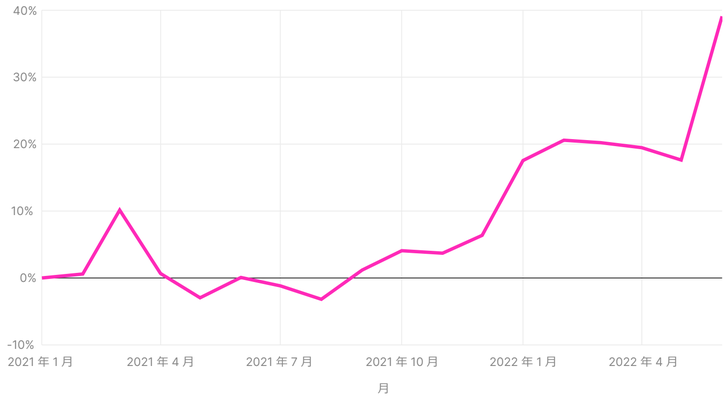
Unity の内部データによると、Made with Unity の PC 向けマルチプレイヤータイトルの数は、2021 年 1 月以降で 150% 伸びています。

さらに、Unity プラットフォームでのモバイル向けマルチプレイヤーの開発は、同じ期間で 40% 上昇しています。

全体として、あらゆる規模のデベロッパーやスタジオがマルチプレイヤーゲームに対する需要が高まっていることを認識しており、2022 年以降も引き続きマルチプレイヤーを中心としたタイトルをさらに増やすことを計画しています。

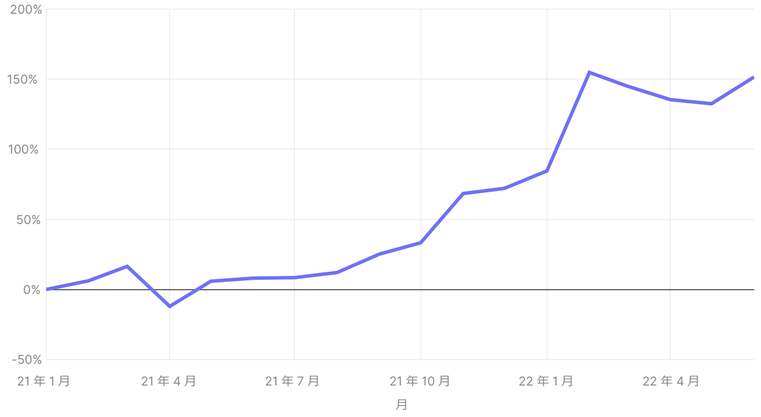
Unity で毎月制作されているモバイル向けのマルチプレイヤーゲームの数はどれくらいか？

Unity で制作されているモバイル向けマルチプレイヤータイトルの月ごとの成長率



Unity で毎月制作されている PC 向けのマルチプレイヤーゲームの数はどれくらいか？

Unity で制作されている PC 向けマルチプレイヤータイトルの月ごとの成長率



© 2022 Unity Technologies

まとめ：マルチプレイヤーの主な動向

マルチプレイヤーゲーミング業界は急速に進化していますが、その体験に求めているものは一体何であるのか、いったん立ち止まってプレイヤーに直接たずねてみる価値は常に存在します。

世界中のゲーマーから見つかった重要なポイントをいくつか紹介します。

マルチプレイヤーに対する需要は強固であり、ますます大きくなっている

77% のゲーマーが知らない人や友人とオンラインでゲームをプレイし、すべてのジャンルにわたってオンラインプレイの人気が 3.3 % 上昇しています。

消費動向は異なるが、コアゲーマーとカジュアルゲーマーの両方が DLC にお金をかける

コアゲーマーであるかカジュアルゲーマーであるかを問わず、マルチプレイヤーゲーマーは楽しんでプレイしているゲームと関わりを持ち続けるためにローンチ後コンテンツにお金を費やします。

エンゲージメントの促進はソーシャル面の強化によって決まる

どのマルチプレイヤーゲームを新たにプレイするかに関しては、ジャンルの好み以外では、革新的であることや遅延がないことより、ゲーム内チャットオプションがあるかどうか、友人がプレイしているかを気にします。

すべてのジャンルにカジュアルオーディエンスとコアオーディエンスがいる

特定のマルチプレイヤーのジャンルではコアオーディエンスのほうがわずかにエンゲージメントが高くなっていますが、これはカジュアルプレイヤーを除外するものではなく、コアゲーマーまたはカジュアルゲーマーの好みが極端に偏っているジャンルはありません。

このアンケート調査に関する意見や質問、今後類似の調査を実施する際に調べてほしいことがある方は、**insights@unity3d.com** までお気軽にお問い合わせください。

The Wagadu Chronicles』、Twin Drums

© 2022 Unity Technologies

データについて

データは Unity Technologies によって 2021 年第 3 四半期と 2022 年第 3 四半期に米国、英国、韓国、日本のマルチプレイヤーゲーマーに対するオンラインアンケートを通じて収集されました。

それぞれの国で、カジュアルゲーマーとコアゲーマーの 2 つのカテゴリのマルチプレイヤーゲーマーに焦点を当てました。カジュアルゲーマーは、1 週間に 2 時間以上ゲームをプレイするゲーマーのうち、30 分以上をマルチプレイヤーに費やすゲーマーとして定義されます。

一方で、コアゲーマーとは、シューティング（バトルロイヤル、FPS、三人称視点シューティング）、MOBA、MMO、レーシング、スポーツ、格闘ゲームなど、旧来のマルチプレイヤージャンルの組み合わせを問わず、1 週間に 4 時間以上マルチプレイヤーゲームをプレイするゲーマーのことです。

約 1500 人のゲーマーから回答を集め、データセットがだいたいコアゲーマー 50%、カジュアルゲーマー 50% の割合になるようにしました。

さらに、マルチプレイヤーデータは Unity のライブゲーミングソリューションから分析されており、ジャンルの 1 日の時間帯ごと、場所ごとの活動に関するインサイトを提供します。すべての内部データは、Unity のパートナーとそのパートナーのデータのプライバシー保護のために集計および匿名化されています。

UNITY について

Unity（NYSE : U）はリアルタイム 3D（RT3D）コンテンツを制作して運用するための、世界をリードするプラットフォームです。ゲーム開発者からアーティスト、建築家、自動車デザイナー、映像作家まで、あらゆるクリエイターが Unity を使用して想像を形にします。

Unity のプラットフォームで提供される包括的なソフトウェアソリューションのセットでは、携帯電話、タブレット、PC、コンソール、AR デバイス、バーチャルリアリティデバイスに対応する、インタラクティブなリアルタイム 2D および 3D のコンテンツを作成、運用し、収益化できます。

1800 人を超える人材が揃う研究開発チームが、Unity で開発の最先端を実現し、パートナー各社と協力して、最新のリリースやプラットフォームに対する最適なサポートを確保しています。2020 年には Unity クリエイターによって開発されたアプリの月あたりのダウンロード数が 50 億回を超えました。

マルチプレイヤー体験の制作と最適化に関するサポートについては、Unity ゲーミングサービスをご覧ください。

© 2022 Unity Technologies

詳細を見る → 詳細を見る → 詳細を見る → 詳細を見る → 詳細を見る → 詳細を見る → 詳細を見る →

マルチプレイヤーの開発をスピードアップする

Unity の Multiplayer スイートにはゲームを制作して運用するのに役立つ幅広いツールが揃っているため、ゲームプレイの部分に力をいれつつ、市場投入までの時間を短縮することができます。

Unity のマルチプレイヤー関連製品はあらゆるエンジンとプラットフォームに対応し、ローンチする地域を問わずゲームをサポートすることができます。

詳細を見る

貴重なインサイトをあなたの受信トレイにお届けします

登録すると、Unity ゲーミングサービスの世界からワークショップ、e ブック、現場のインサイトなどを受け取ることができます。

登録する

© 2022 Unity Technologies

Unity®
Gaming Services