



# 2022년 UNITY 멀티플레이어 보고서



# 서문

글로벌 인구의 절반이 넘는 52%가 게임을 플레이하며, 게이머 중 77%는 멀티플레이어 게임을 플레이합니다.

시장이 확장되고 더 복잡한 멀티플레이어 게임이 개발됨에 따라 집중하고 이해해야 할 영역도 넓어지고 있습니다.

유니티는 전 세계 주요 게임 시장의 플레이어들을 대상으로 설문 조사를 실시하여 플레이어가 멀티플레이어 게임에서 원하는 기능이 무엇인지 알아보았습니다.

이러한 분석 정보는 어떤 유형의 게임을 제작해야 하는지 지시하기 위한 것이 아닙니다. 이 데이터가 의사 결정에 영향을 미칠 수는 있지만, 해석은 여러분의 몫입니다. 데이터 세트에 대해 더 자세히 알아보려면 '데이터 정보' 섹션을 참조하세요.

게이머들이 현재 플레이하는 게임에 대해 질문한 결과, 다음과 같은 사실을 알게 되었습니다.

- 멀티플레이어 게임 선택 시 플레이어에게 가장 중요한 요소
- 긍정적인 멀티플레이어 경험에 가장 중요한 요소
- 인기 장르
- 사람들의 게임 플레이 방식
- 함께 플레이하는 사람 및 커뮤니케이션 방식
- 코어 게이머와 캐주얼 게이머의 차이점
- DLC 구매 방식

Knockout City, Velan Studios

# 가장 인기 있는 장르

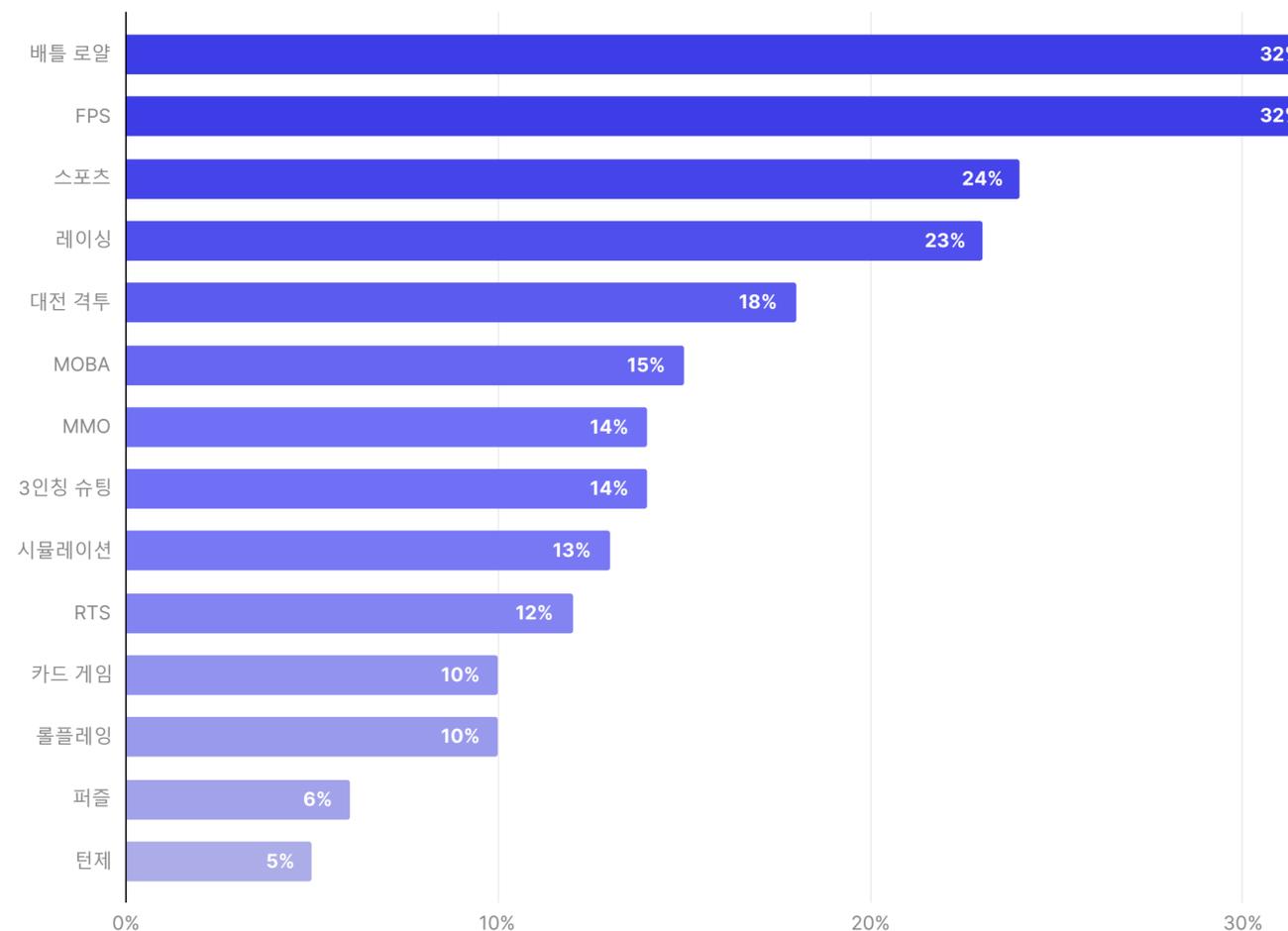
유니티 데이터에 따르면 사람들이 플레이를 선택하는 첫째 요인은 장르였습니다. 응답자 49%가 상위 3개 요인에 장르를 포함시켰습니다. 이는 예상된 결과였습니다. 그렇다면 현재 멀티플레이어 게이머가 가장 선호하는 장르는 무엇일까요?

조사 대상 국가(한국, 미국, 영국, 일본 - 연간 글로벌 게임 매출 상위 6개국 중 4개국) 전체에서 배틀 로얄 및 FPS 게임이 가장 인기가 높은 것으로 나타났지만, 게이머들은 그 밖의 다양한 게임 유형에도 두루 관심을 보였습니다.

참고로, 이 보고서에서는 멀티플레이어 게이머를 조사했기 때문에, 모든 장르가 멀티플레이어를 지원할 수는 있지만, 이 분포는 '고전적인' 장르에 편향되어 있을 것으로 예상합니다.

인기 순위에서 최하위를 기록한 것은 턴제 게임입니다. 인기가 스포츠 및 FPS로 쏠린 것을 고려하면, 전형적인 싱글 플레이어 장르가 멀티플레이어 게임 장르에서는 가장 적게 플레이되는 것이 당연한 결과입니다.

다음 장르를 선호하는 상위 3개 장르 중 하나로 선택한 멀티플레이어 게이머는 전체의 몇 퍼센트일까요?

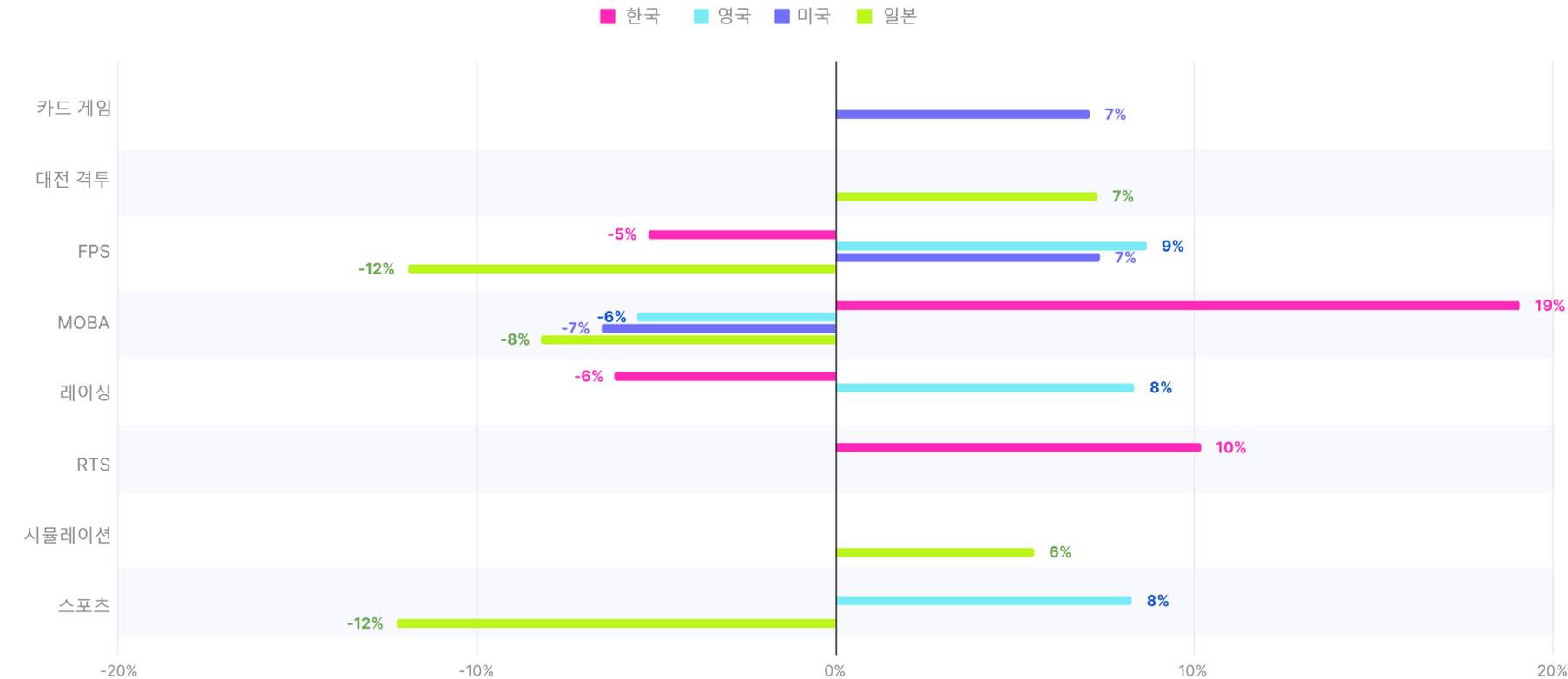


**32%**  
의 멀티플레이어 게이머는 **배틀 로얄** 및 **FPS**를 좋아하는 장르로 선택했습니다.

### 그렇다면 전 세계에서 장르의 인기는 어떻게 다를까요?

이 전반적인 분포를 사용하여 각국의 결과를 아래와 같이 평균으로부터의 거리로 비교했습니다. 그러면 한 지역의 인구가 다른 지역의 인구에 비해 특정 장르에 어떻게 반응하는지 볼 수 있습니다.

### 멀티플레이어 장르의 인기가 평균과 다른 곳은 어디일까요?



MOBA 및 RTS 장르는 한국에서 가장 인기가 많습니다.

MOBA, RTS, FPS, 스포츠 장르에 대한 멀티플레이어 게이머의 생각은 서로 크게 달랐습니다. 이 장르들은 지역에 따라 인기가 아주 많거나 적었습니다.

예를 들어 MOBA 및 RTS 장르는 다른 지역에 비해 한국에서 인기가 훨씬 많았습니다.

지역별 인기에서 눈에 띄는 또 한 가지 장르는 스포츠입니다. 영국 게이머들은 스포츠 장르에 대해 높은 선호도를 나타냈습니다. 반면, 특히 일본 게이머들 사이에서는 스포츠 게임의 인기가 낮았습니다.

또한 장르와 지역 조합 몇 가지는 다른 코호트에 비해 지표가 훨씬 낮게 나타났습니다. 일본 게이머들은 FPS와 스포츠에서 낮은 지표를 보였고, 한국 게이머들은 레이싱, 대전격투, FPS 게임에서 낮은 지표를 보였습니다.

영국 게이머들은 전반적으로 다른 지역에 비해 FPS와 스포츠 장르를 선호했지만, RTS와 MOBA 게임에 대해서는 상대적으로 적은 관심을 보였습니다.

미국 게이머의 선호도는 대체로 글로벌 평균과 유사하지만 MOBA에서는 낮고 카드 게임과 FPS에서는 높게 나타났습니다.

# 멀티플레이어 게이머가 플레이하는 게임

멀티플레이어 게임은 다양한 형태와 크기로 플레이되며, 하나의 장르가 지배적이라는 생각은 구시대의 관념이 되었습니다. 2022년에는 FPS를 비롯한 슈팅 게임이 우세한 가운데, 사람들이 플레이하는 게임이 훨씬 더 다양해졌습니다.

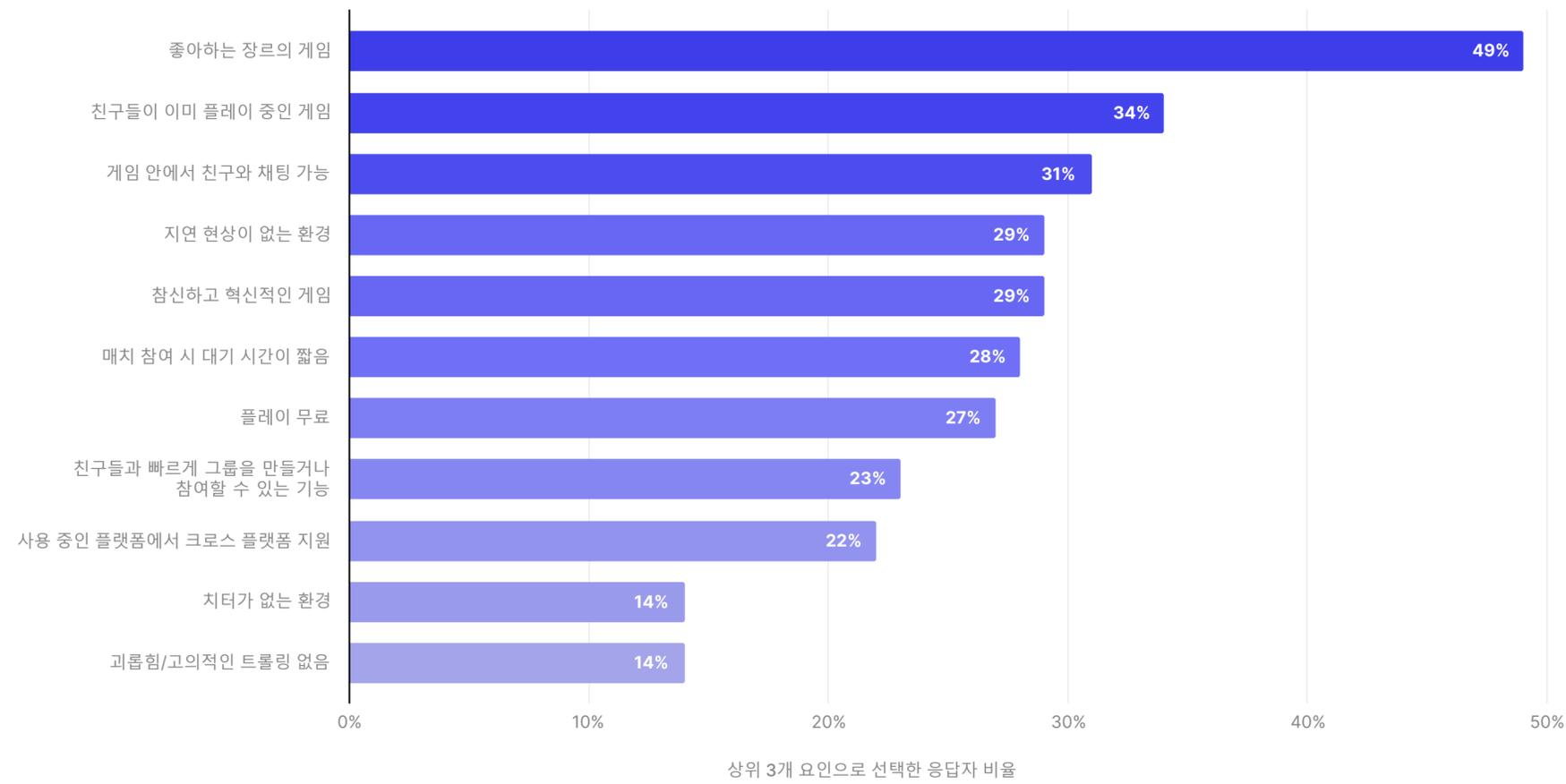
게임의 인기는 지역에 따라 다르며, 캐주얼 게이머에게 인기가 있는 게임도 있고, 다른 플레이어와 커뮤니케이션하는 소셜 요소 덕분에 선택받는 게임도 있습니다.

게이머들이 다음으로 플레이할 온라인 게임을 고를 때 어떤 점을 고려하는지 분석해 보겠습니다.



# 새 멀티플레이어 게임 선택

멀티플레이어 게이머가 새 게임을 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 기능은 무엇일까요?



**31%**  
 는 게임 내 채팅을  
 다음 게임 선택  
 시에 주요 요소로  
 고려합니다.

**다음으로 플레이할 게임을 선택할 때 주로 소셜 기능이 의사 결정을 좌우합니다.**

게임 장르를 제외하고 두 번째, 세 번째로 중요한 게임 기능은 소셜 연결과 관련된 것으로 나타났습니다. 친구와 게임 내에서 채팅하는 기능이 있는지, 이미 게임을 플레이하는 친구가 있는지 여부가 주된 결정 요인입니다.

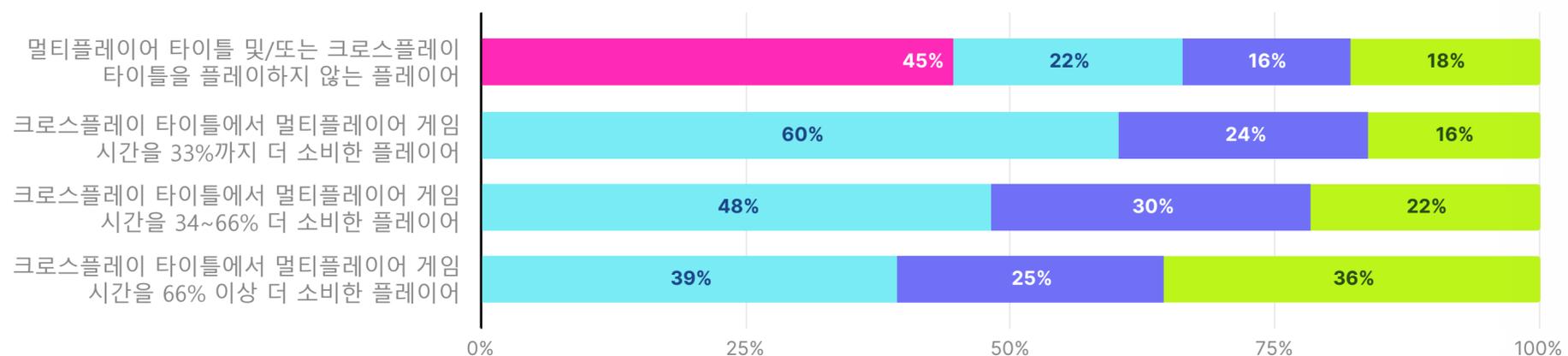
잠재 게이머는 친구들이 플레이하고 있고 플레이 도중 친구와 채팅을 할 수 있는 게임을 선택하려 합니다. 게임 내 채팅 옵션을 제공하여 게임 내 연결을 촉진하는 것이 중요합니다. 게이머들은 별도의 앱이나 기기를 사용하는 것보다 게임 내 옵션을 선호하기 때문입니다.

멀티플레이어 게임에서 소셜 경험만 중요한 것은 아닙니다. 게이머들은 원활하고 렉 없는 게임플레이, 혁신적인 메커니즘, 짧은 매치 대기 시간 등 경험의 기술적인 측면도 중시합니다.



## 크로스플레이 게임이 더 높은 참여율로 이어질까요?

- 지난주에 실시간 멀티플레이어를 0시간 플레이함
- 지난주에 실시간 멀티플레이어를 0~4시간 플레이함
- 지난주에 실시간 멀티플레이어를 4~7시간 플레이함
- 지난주에 실시간 멀티플레이어를 7~10시간 이상 플레이함



# 크로스플레이

타이틀을 플레이하는 게이머는 멀티플레이어 게임을 더 오래 플레이합니다.

- 22%의 게이머는 크로스플레이 기능을 세 가지 중요한 요인 중 하나로 꼽았습니다. 이는 친구 집단이 이미 같은 플랫폼에 모여 있음을 시사하는 것일 수도 있습니다.
- 91%의 실시간 멀티플레이어 게이머는 크로스플레이 게임을 플레이하며, 크로스플레이 타이틀을 많이 플레이할수록 멀티플레이어 게임 플레이 시간도 늘어나는 것으로 나타났습니다.

# 캐주얼 게이머와 코어 게이머의 장르 비교



## 캐주얼 게이머

매주 2시간 이상 게임을 하면서 멀티플레이어 게임을 30분 이상 플레이하는 게이머입니다.



## 코어 게이머

배틀 로얄, FPS, 3인칭 슈팅과 같은 전통적인 멀티플레이어 슈팅 장르와 MOBA, MMO, 레이싱, 스포츠, 대전 격투 게임 등을 혼합하여 매주 4시간 이상 멀티플레이어 게임을 플레이하는 게이머입니다.

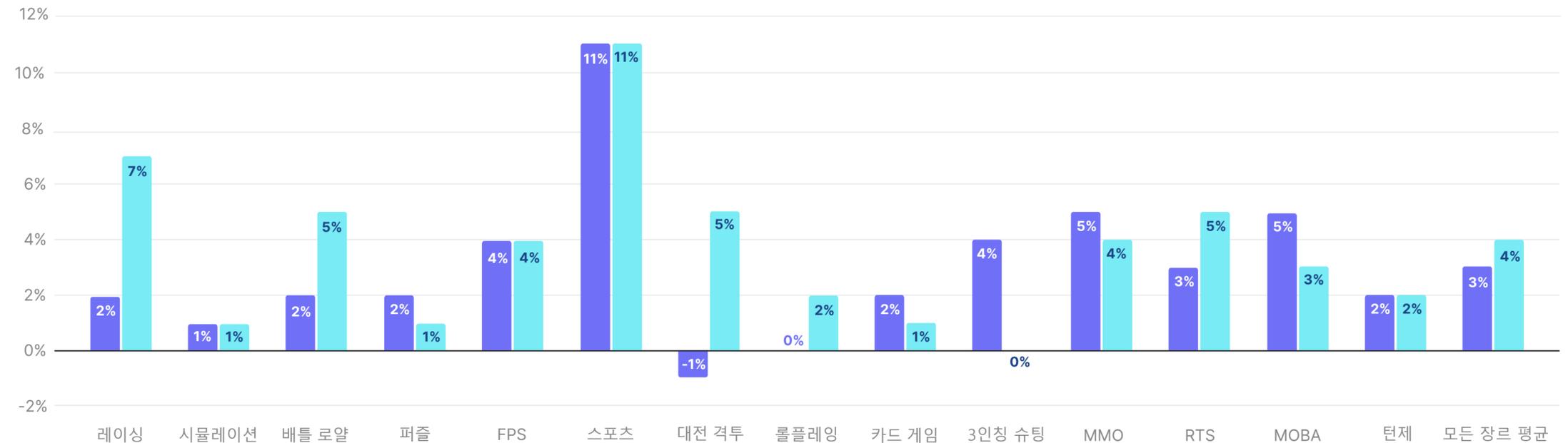
장르 인기도에 대해 데이터를 수집할 때 고려한 요인 중 하나는 멀티플레이어 게이머의 유형, 즉 캐주얼 게이머와 코어 게이머입니다\*. 이런 유형이 자주 즐기는 장르에 어떤 영향을 미칠까요?

이 설문 조사에서는 응답자를 몇 가지 카테고리에 대한 시간 투자를 바탕으로 캐주얼 게이머와 코어 게이머라는 두 유형으로 분류했습니다. 코어 그룹과 캐주얼 그룹이 50/50인 약 1,400명의 게이머로부터 응답을 수집했습니다.

\*데이터 정보 섹션에서 정의됨

## 코어 게이머와 캐주얼 게이머는 설문 조사를 실시하기 전 주에 어떤 장르를 플레이했을까요?

■ 캐주얼 ■ 코어



설문 조사에 포함된 각 장르는 2021년 이후 플레이 시간이 평균 **3%** 증가했습니다.

전통적인 멀티플레이어 게임에서 코어 게이머의 지표가 높게 나타났으며, 캐주얼 게이머는 카드와 퍼즐 등 특정 게임 유형으로 제한되지 않았습니다.

코어 게이머와 캐주얼 게이머를 막론하고 모든 게이머는 카드 게임, 퍼즐, 시뮬레이션, RPG에 비슷한 수준의 관심을 보였습니다. 이는 이러한 장르가 배경과 경험이 다양한 게이머들로부터 사랑받는다는 사실을 시사합니다.

두 그룹의 관심 수준에서 차이가 두드러진 장르는 FPS, 스포츠, 대전 격투 게임이었습니다. 코어 게이머는 캐주얼 게이머보다 지난주에 FPS를 플레이했을 확률이 23% 더 높았습니다.

레이싱은 캐주얼 게이머에게 가장 인기 있는 장르입니다. 시뮬레이션이 캐주얼 게이머의 관심 장르 2위를 차지했고, 배틀 로얄은 코어 게이머가 플레이할 확률이 15% 더 높았음에도 퍼즐과 공동으로 캐주얼 게이머의 관심 장르 3위에 올랐습니다.

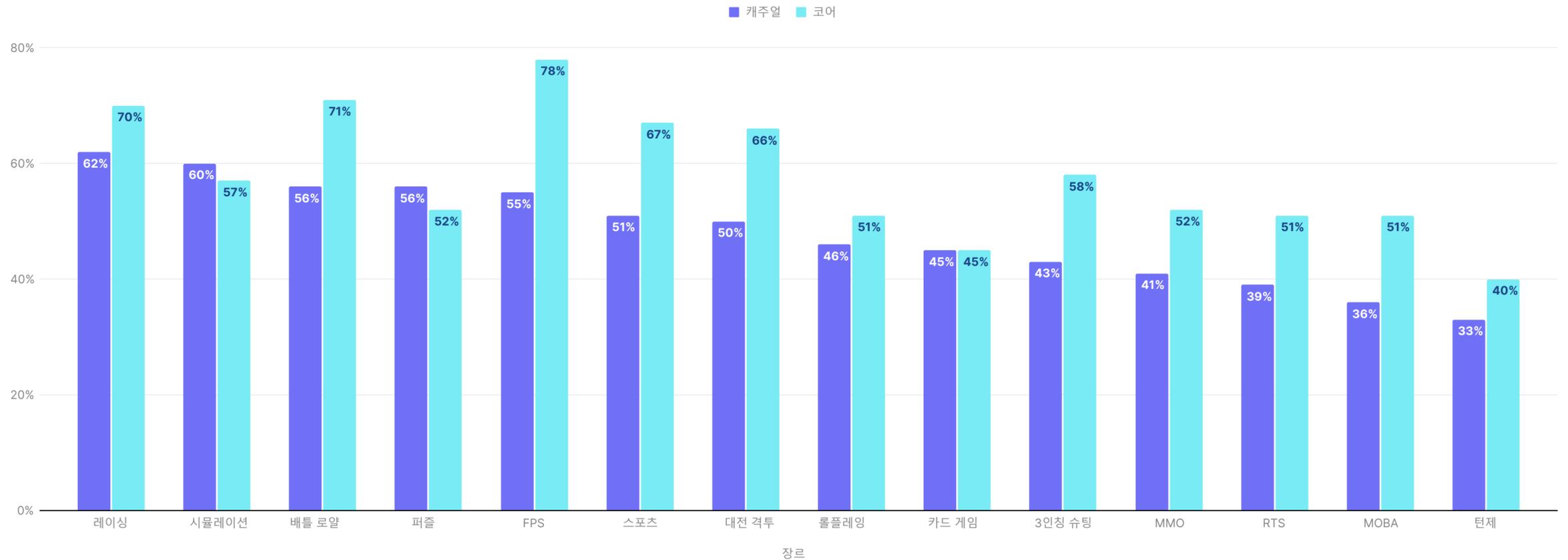
또 한 가지 주목할 점은 최근 퍼즐 게임을 플레이했다고 보고한 게이머의 수가 적지 않았음에도 좋아하는 장르를 묻는 질문에서는 퍼즐이 뒤에서 2위에 그쳤다는 것입니다.

슈팅 장르(배틀 로얄, FPS, 3인칭 슈팅)는 캐주얼 게이머의 응답에서 흥미로운 양상을 보였습니다. 배틀 로얄과 FPS는 선호 순위에서 상위권을, 3인칭 슈팅은 하위권을 기록했습니다.

그러나 대부분의 장르에서 코어 게이머와 캐주얼 게이머 간의 차이는 크지 않았습니다.

코어 게이머와 캐주얼 게이머 간에 플레이 시간 격차가 가장 큰 장르는 FPS 게임입니다.

### 2021년과 2022년 비교: 코어 게이머와 캐주얼 게이머는 설문 조사를 실시하기 전에 어떤 장르를 플레이했을까요?



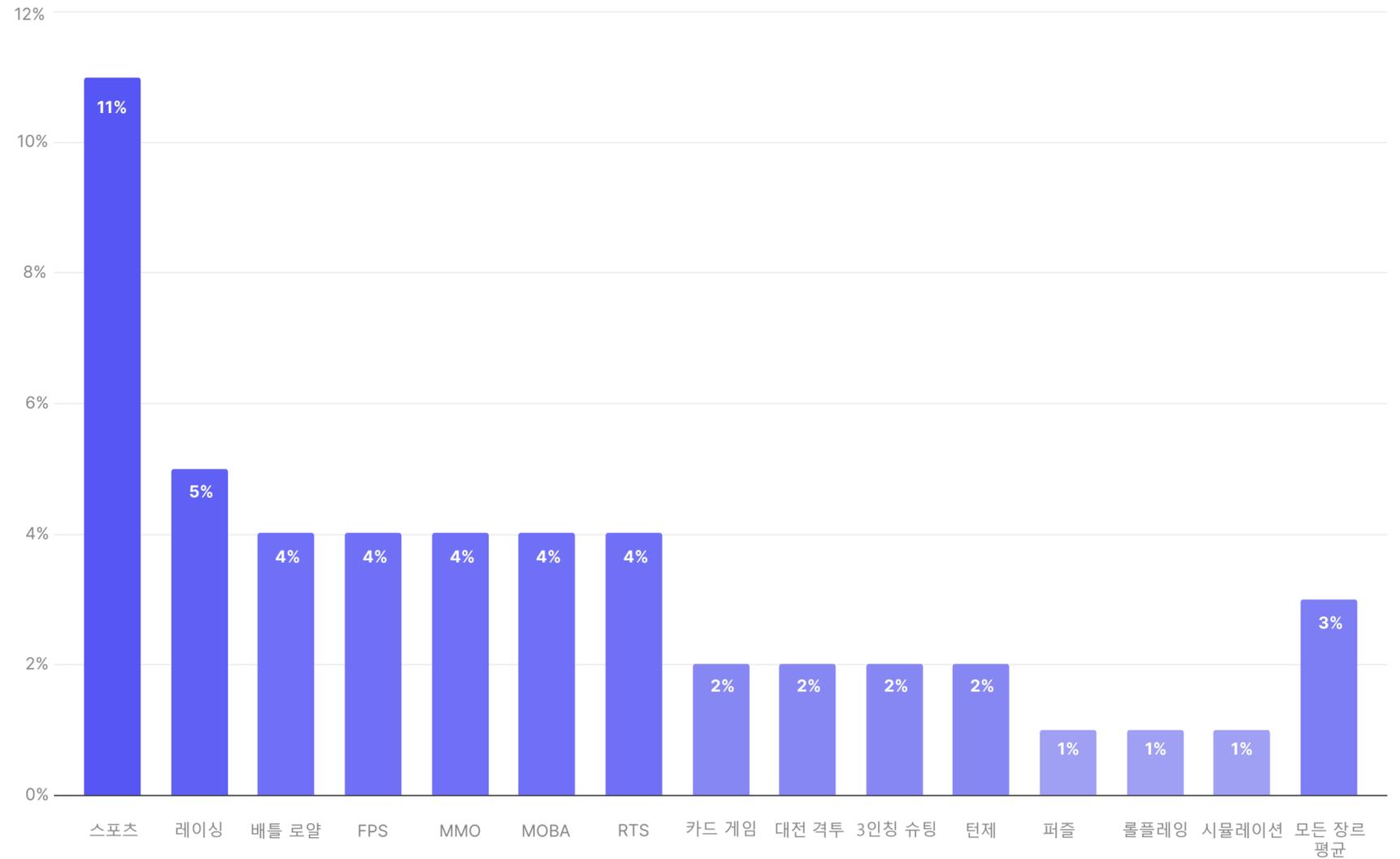
스포츠 게임은  
 지난해보다 참여율이  
**11%**  
 증가했습니다



Knockout City, Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

각 장르에서 멀티플레이어 게이머의 2021년 참여율과 2022년 참여율을 비교하면 어떤가요?



지난해 같은 질문을 통해 얻은 인기도 결과와 비교해 보면, 플레이 시간을 기준으로 모든 장르에서 참여율이 증가했습니다. 인기가 가장 많이 오른 것은 스포츠 게임이었습니다. 캐주얼 게이머와 코어 게이머 양쪽에서 플레이 빈도가 늘었습니다.

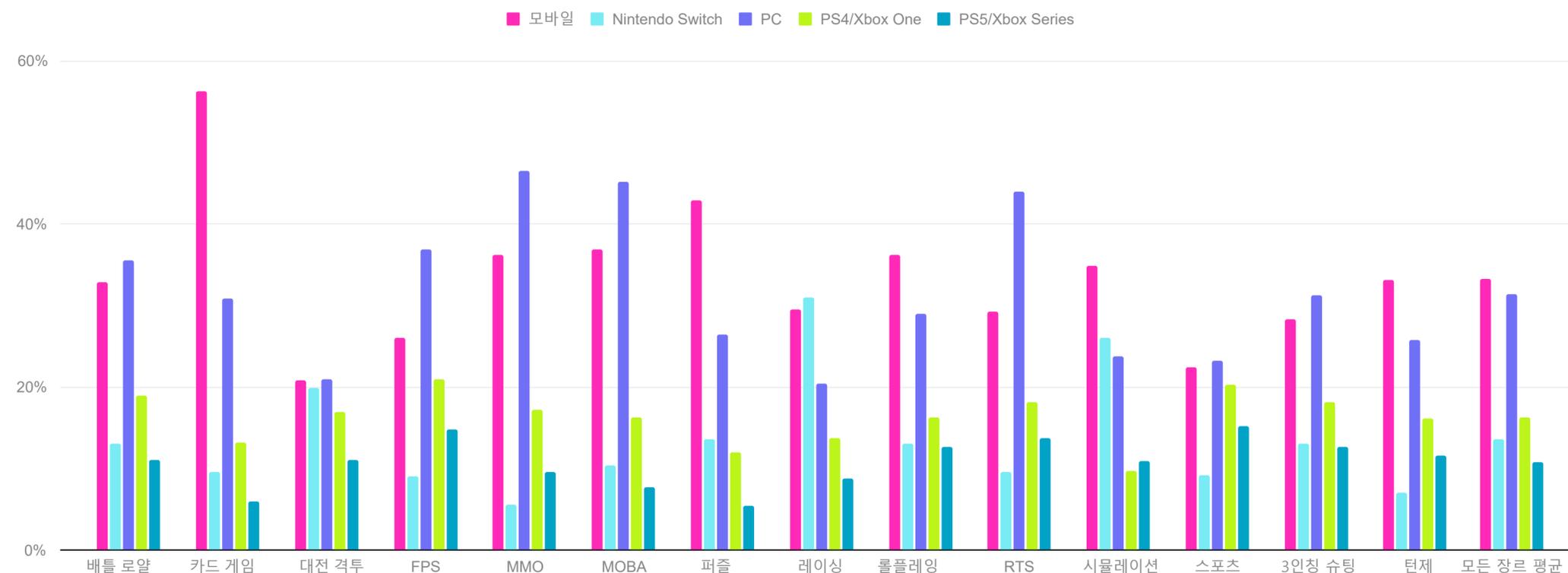
# 플랫폼과 장르

그렇다면 게이머들은 어디에서 게임을 플레이하고 있을까요?

각 플랫폼에서 어떤 장르가 가장 인기 있는지 파악하면 어디에서 잠재 고객에게 도달 가능한지 알 수 있습니다.

대부분의 장르에는 지배적인 플랫폼이 없습니다.

게이머들은 각 장르를 플레이할 때 어떤 플랫폼을 선택할까요?



멀티플레이어 게이머들에게 각 "장르" 플레이 시 사용하는 플랫폼을 설문 조사한 결과, 몇 가지 눈에 띄는 조합을 발견했습니다. 또한 전체 장르 평균을 살펴봄으로써 전반적인 플랫폼 취향을 추론할 수 있었습니다.

장르별로 가장 많이 사용되는 플랫폼은 다음과 같습니다.

- MOBA, RTS, MMO, FPS는 PC에서 가장 인기가 많습니다.
- 퍼즐, 카드, 시뮬레이션, RPG, 턴제 게임은 모바일에서 가장 인기가 많습니다.
- 레이싱 장르는 Nintendo Switch™와 가장 관련이 많았고, 모바일과 PlayStation® 4가 뒤를 이었습니다
- 3인칭 슈팅, 스포츠, 대전 격투 장르에는 뚜렷한 플랫폼 선호가 없었습니다.

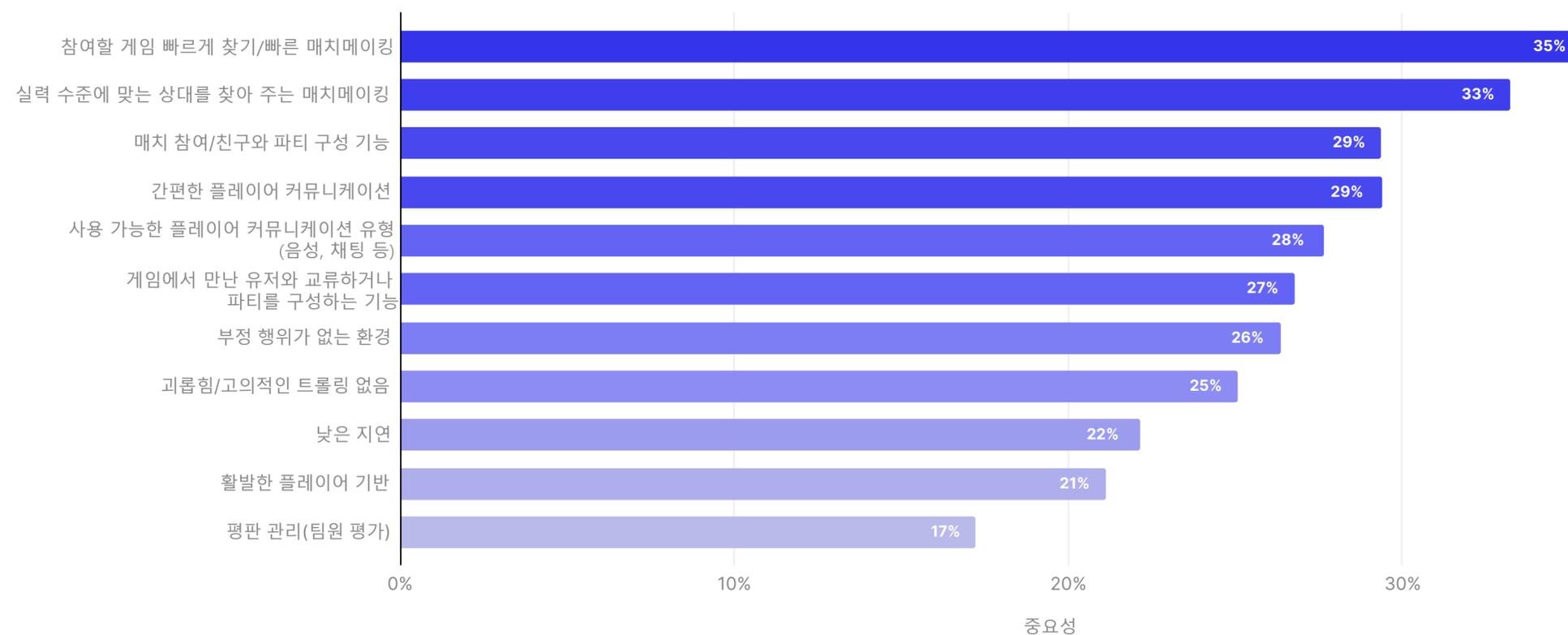
\*Nintendo Switch는 Nintendo의 상표입니다.



# 성능 요구 사항

**35%** **는 빠른 매치메이킹을 중요한 고려 사항으로 꼽았습니다.**

게이머들은 즐거운 멀티플레이어 경험을 위해 가장 중요한 세 가지 요소가 무엇이라고 생각하나요?



멀티플레이어 게이머가 선택한 중요도 순서에서는 속도 및 사용 편의와 관련된 기능이 가장 높게 나타났으며, 그 다음은 유해성 차단이었습니다.

스마트 매치메이킹은 멀티플레이어 게이머에게 필수인 것으로 드러났습니다. 게임을 즐기는 데 가장 중요한 세 가지 기능으로 빠른 매칭(35%), 적절한 실력의 상대와 매칭(33%), 친구와 함께 매치 참여(29%)가 꼽혔습니다.

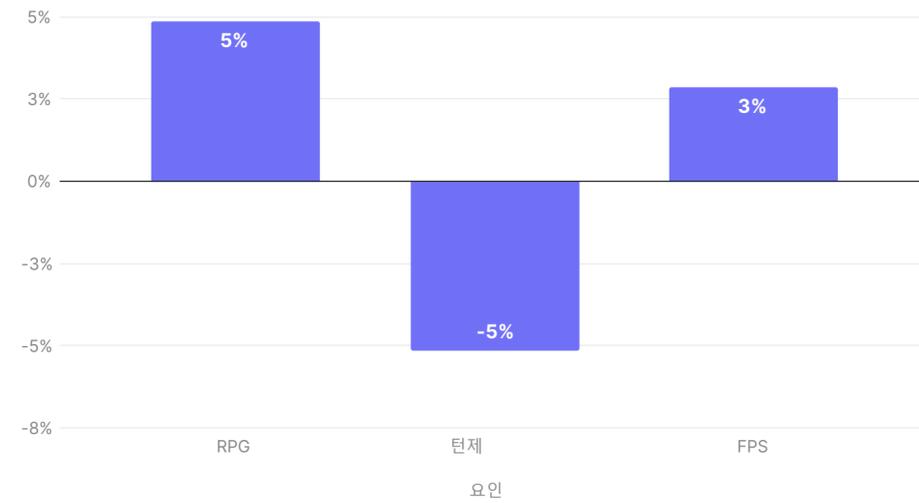
게임플레이 경험의 기술적인 측면에서는 렉 없는 경험, 새롭고 혁신적으로 느껴지는 게임 메커니즘도 중요합니다.

멀티플레이어 성능 문제 중 일부는 특정 장르와 더 깊은 연관이 있는데, 다음 페이지에서 살펴보겠습니다.

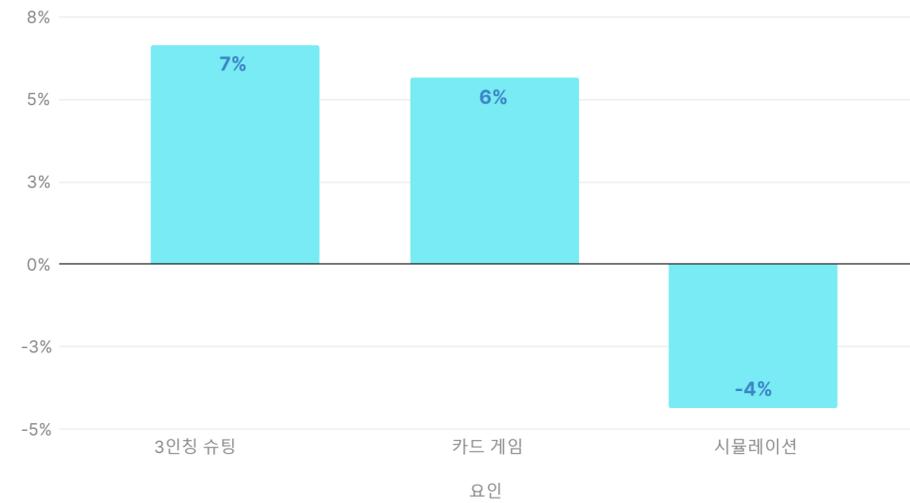
## 장르별: 게이머들이 즐거운 멀티플레이어 경험을 위해 가장 중요하게 생각하는 세 가지 요소는 무엇인가요?

### 총계와 장르 사이의 차이

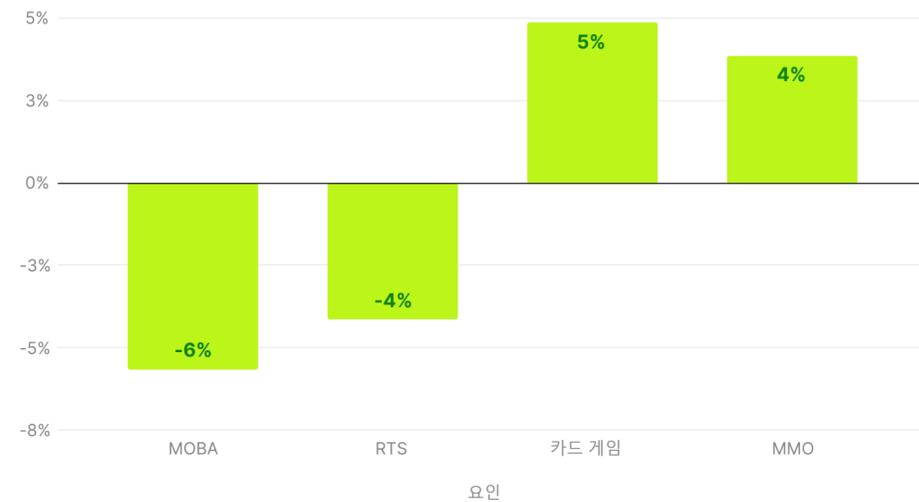
낮은 지연에 대한 상대적 관심



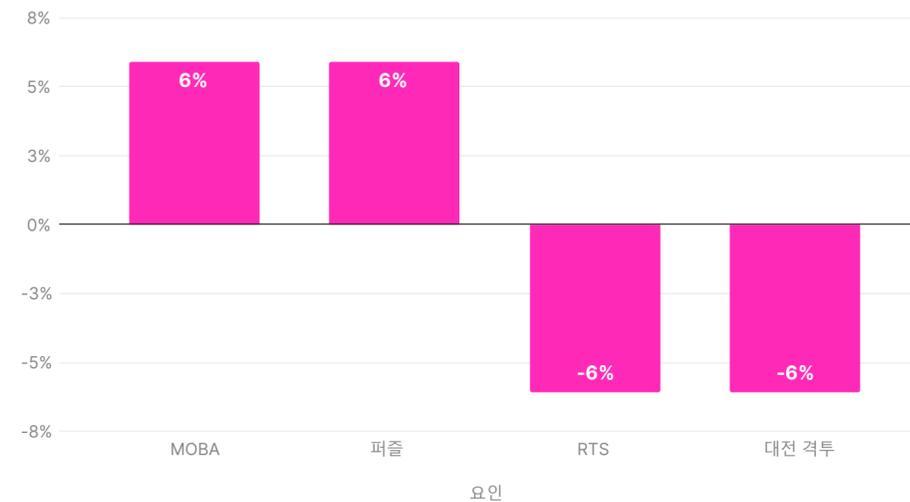
부정 행위자가 없는 환경에 대한 상대적 관심



활발한 플레이어 기반에 대한 상대적 관심



괴롭힘/고의 트롤이 없는 환경에 대한 상대적 관심



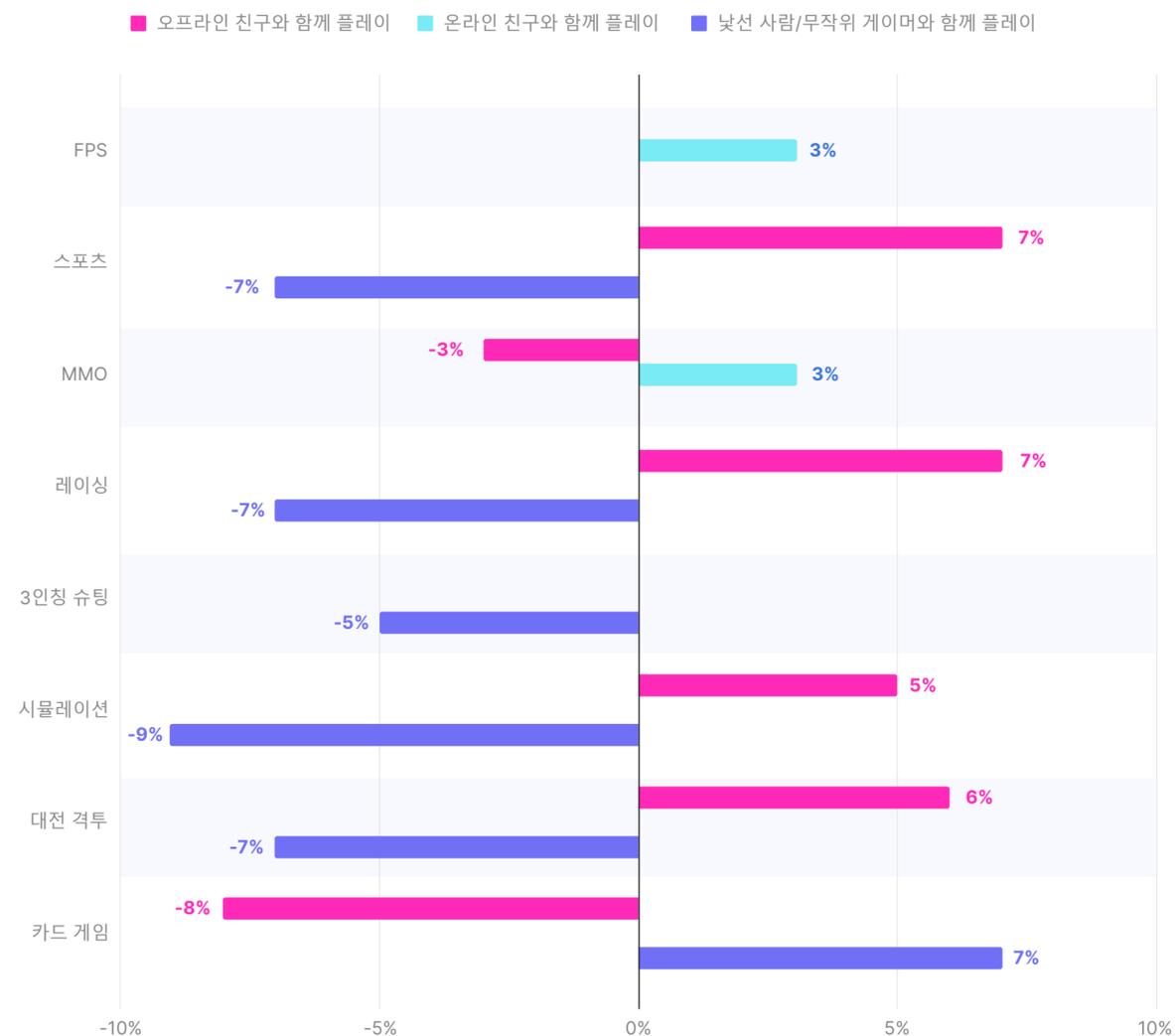
성능 문제가 각 장르에서 받아들여지는 방식에는 다음과 같은 차이가 있었습니다.

- 낮은 지연성은 몰입도가 높고 빠른 반응 시간이 중요한 RPG 및 FPS 게임의 플레이어들에게 가장 중요한 것으로 나타났습니다.
- 턴제 게임 플레이어에게는 낮은 지연성이 그 정도로 중요하지 않았습니다. 이런 류의 게임에서 성공하는 데 있어 빠르게 반응하는 게임플레이가 미치는 영향이 적기 때문일 것입니다.
- 3인칭 슈팅 게임 및 카드 게임 플레이어에게는 부정 행위가 없는 게임 경험이 대단히 중요합니다.
- 활성 플레이어 기반은 MOBA 또는 RTS 플레이어보다 카드 게임과 MMO 플레이어에게 훨씬 중요합니다. 이런 장르의 게임플레이는 대규모 커뮤니티 활동을 바탕으로 하기 때문입니다.
- 괴롭힘이 없는 게임플레이 경험은 퍼즐 및 MOBA 플레이어에게 중요합니다. 반면 RTS 및 대전 격투 플레이어에게는 덜 중요한 것으로 나타났습니다.

**대전 격투 게임을 플레이하는 게이머는 트롤 행위자에 대한 우려가 적습니다.**

# 파티 선호도

각 장르의 멀티플레이어 게이머는 누구와 함께 플레이하는 것을 선호할까요?



차트는 모든 장르 평균으로부터의 편차를 보여 주며, 눈에 띄는 차이만 표시되어 있습니다.

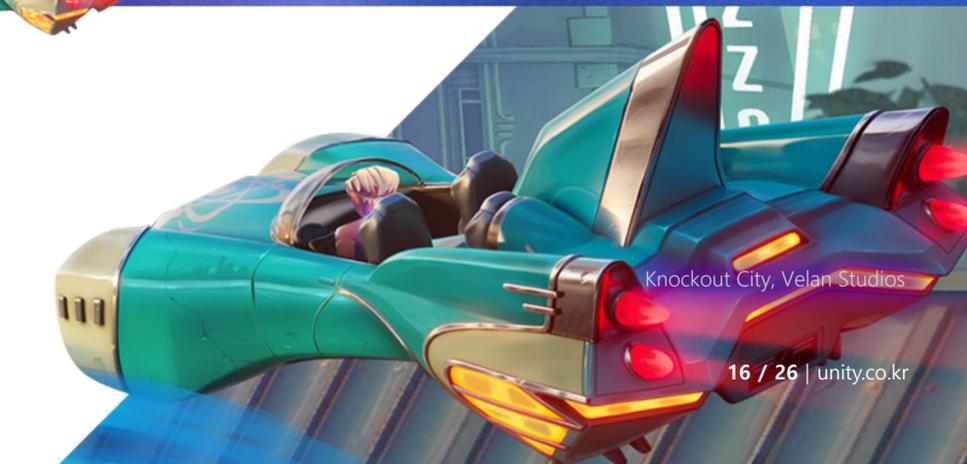
멀티플레이어 게이머는 누구와 함께, 누구를 상대로 플레이할지 수많은 선택지를 갖습니다.

여기서는 게이머가 플레이하는 게임에 따라 플레이하고 싶은 상대(친구 또는 낯선 사람)에 미세한 차이가 나타나는 것을 볼 수 있습니다.

일부 장르에서는 낯선 사람과 플레이하는 경우가 더 잦지만, 응답자들은 오프라인(현실) 또는 온라인 친구와 함께 플레이하는 경우가 가장 많았습니다. 이는 전 세계 플레이어들을 연결해 주는 멀티플레이어 게임의 힘을 보여 주는 것입니다.

- 오프라인 친구와 함께 플레이하는 것은 레이싱 또는 스포츠 장르에서 가장 흔했으며, 그 다음은 대전 격투 게임이었습니다. 이러한 장르에서는 로컬 멀티플레이 또는 '카우치 협동' 게임플레이 모드도 제공하는 경우가 많습니다.
- 카드 게임은 낯선 사람 또는 무작위 상대와 플레이하는 경우가 많았으며, 친구보다 낯선 사람과 플레이하는 지표가 더 높게 나온 유일한 장르였습니다.
- 온라인 친구와 함께 플레이하는 것은 FPS, MMO, 3인칭 슈팅, 시뮬레이션 장르에서 일반적이었습니다.

**스포츠 및 레이싱 게이머는 현실의 친구와 함께 플레이할 가능성이 가장 높습니다.**



Knockout City, Velan Studios

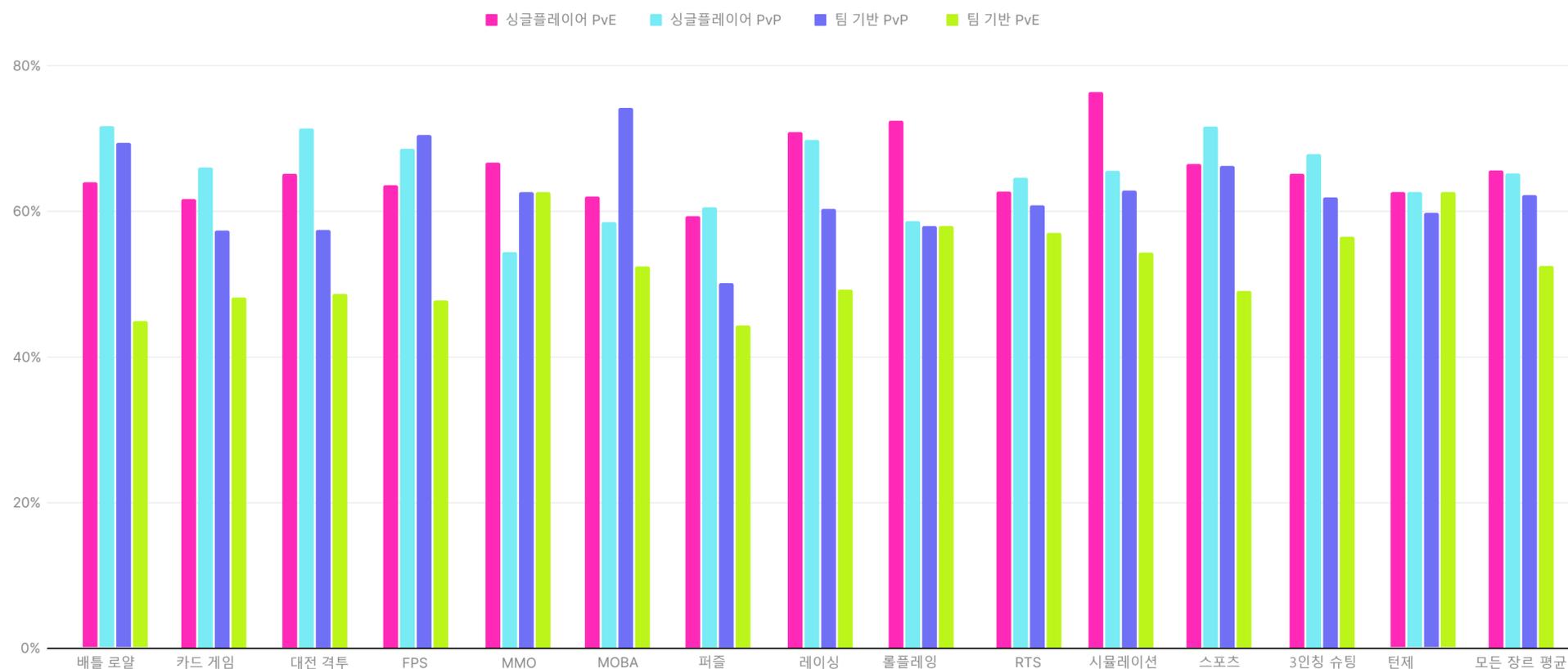
# 솔로 PVP, 팀 PVP, PVE 비교

싱글 플레이어 PVP와 PVE는 가장 인기 있는 게임 모드입니다.

팀 기반 PVE는 가장 인기가 적은 게임 모드지만, RTS 및 RPG 게이머의 선호도의 차이는 크지 않았습니다.

- 설문 조사 결과에 따르면 거의 모든 장르에서 팀 기반 PVE가 가장 인기가 적은 게임 모드입니다. 팀 기반 PVE 모드에서 가장 선호도가 높은 것으로 나타난 장르는 턴제, MMO, RPG였습니다.
- 솔로 게임플레이는 MOBA 및 FPS를 제외하고 모든 장르에서 멀티플레이어 게이머가 가장 많이 플레이한 모드입니다.
- 흥미롭게도 싱글 플레이어 PVE가 전반적으로 가장 인기가 많았습니다.
- 대부분의 장르에서는 PvP 게임플레이 모드가 우세했습니다. PVE 모드가 우세한 장르는 RPG, 시뮬레이션, MMO, RTS였습니다.

지난주에 사람들은 어떤 온라인 게임과 게임 모드를 플레이했을까요?



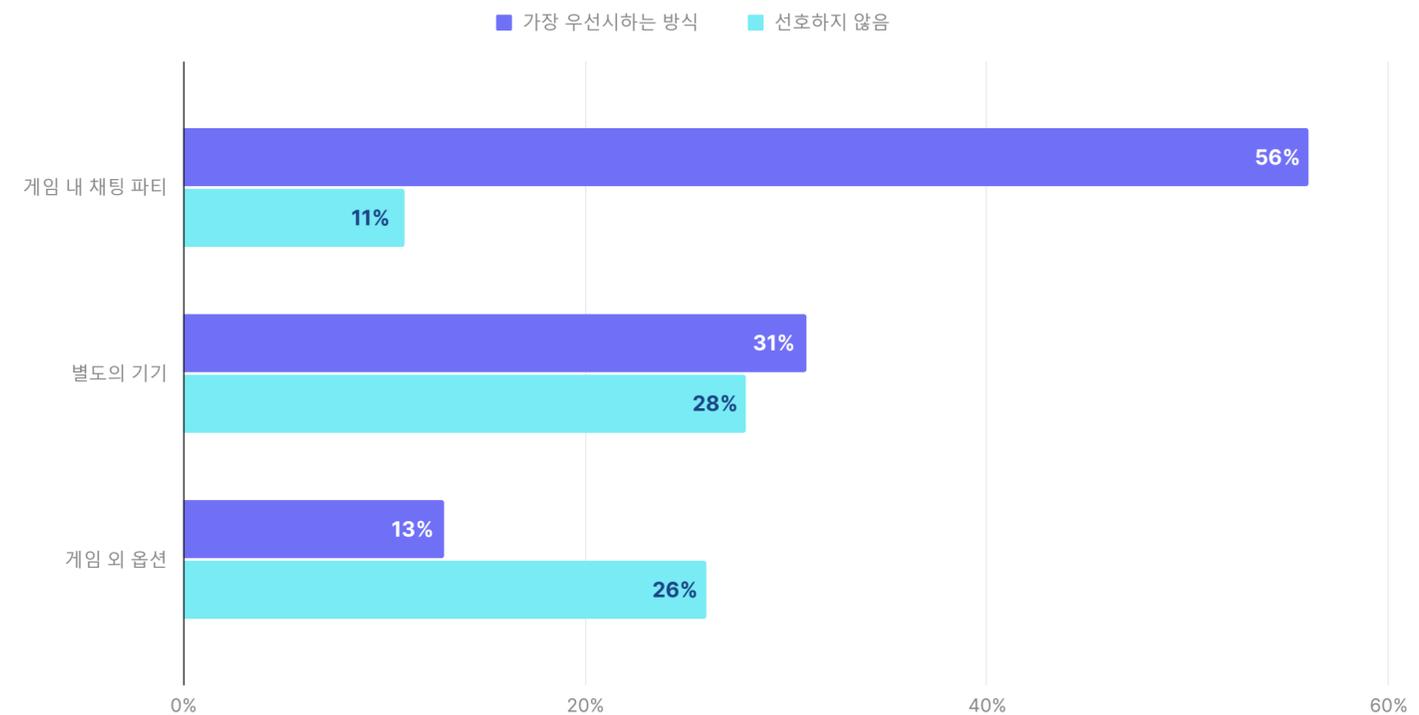
게임 내에서  
**음성 채팅 파티 생성**  
 을 선호하는 게이머의 비율



# 채팅 파티 툴

커뮤니케이션은 멀티플레이어 경험에서 중요한 측면입니다. 게이머는 텍스트 또는 음성을 통해 팀원(또는 상대방)과 게임 내에서 채팅하는 기능을 별도의 앱이나 기기보다 선호합니다.

멀티플레이어 게이머는 같이 플레이하는 사람과 어떻게 대화하기를 선호할까요?

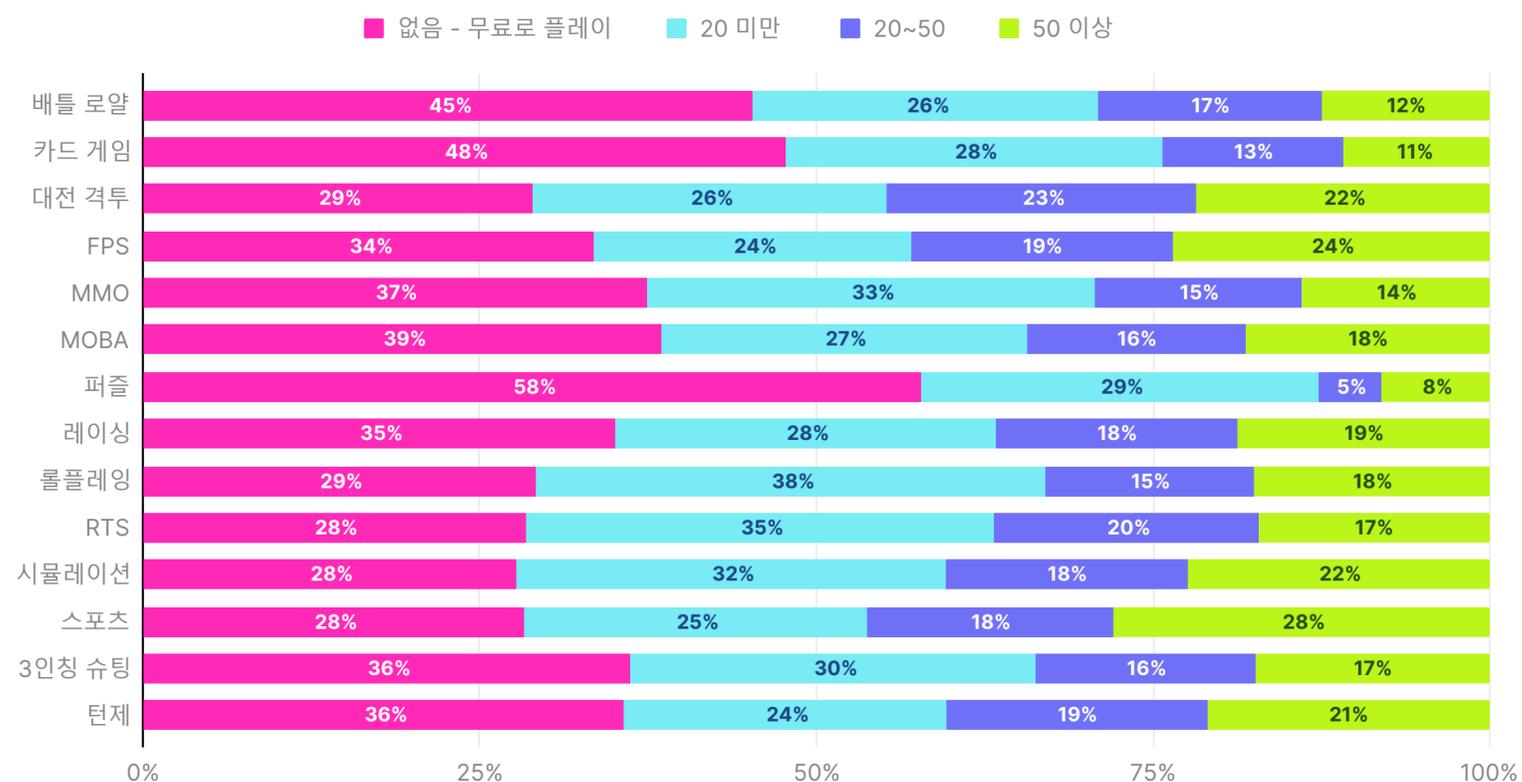


전반적으로 모든 설문 조사 대상 국가에서 56%의 응답자는 게임 안에 있는 메뉴에서 채팅 파티를 생성하는 것을 선호했습니다. 별도의 기기나 소프트웨어 솔루션을 선호한 응답자는 31%, 게임 외 옵션을 선호한 응답자는 13%에 불과했습니다. 간결성을 위해 채팅 파티에 무관심한 사람들은 이 차트에서 제외했습니다.

# 소비 습관, 프리미엄 게임, DLC

멀티플레이어 게이머들이 기꺼이 돈을 내는 장르는 무엇일까요?

마지막으로 플레이한 게임의 가격(USD/GBP 또는 같은 액수의 JPY/KRW)



대부분의 사람들은 퍼즐 게임이 F2P 게임이기를 기대합니다.

게이머에게 장르에서 가장 최근에 플레이한 게임은 무엇인지, 그 타이틀의 구매 가격은 얼마였는지, 그 이후 게임에 얼마를 썼는지 물었습니다.

무엇보다 각 장르 카테고리에서 F2P 게임이 우세한 것으로 나타났습니다.

퍼즐, 카드 게임, MOBA, 배틀 로얄에서 F2P 게임의 비중이 높게 나타났습니다. 이런 장르에서는 종종 부스터, 배틀 패스, 장식용 아이템 등의 인앱 구매가 지원되었습니다.

무료 플레이일 가능성이 낮은 장르는 시뮬레이션, 스포츠, RTS, 대전 격투, RPG 등이었습니다. 게이머는 이런 장르의 게임이 올인원 게임 경험에 가까울 것이라고 기대하며 기꺼이 프리미엄을 지불합니다.

특히 실제 스포츠 조직이나 기존 지적 자산과 관련된 타이틀을 내놓는 스포츠 장르는 그 특성상 F2P 모델에 적합하지 않습니다.

스포츠 및 FPS 게임은 정가(50~70 USD/GBP)일 가능성이 높았습니다. 연간 업데이트를 자주 출시하고 게임 내 구매 옵션을 제공하는 장르이기도 합니다.

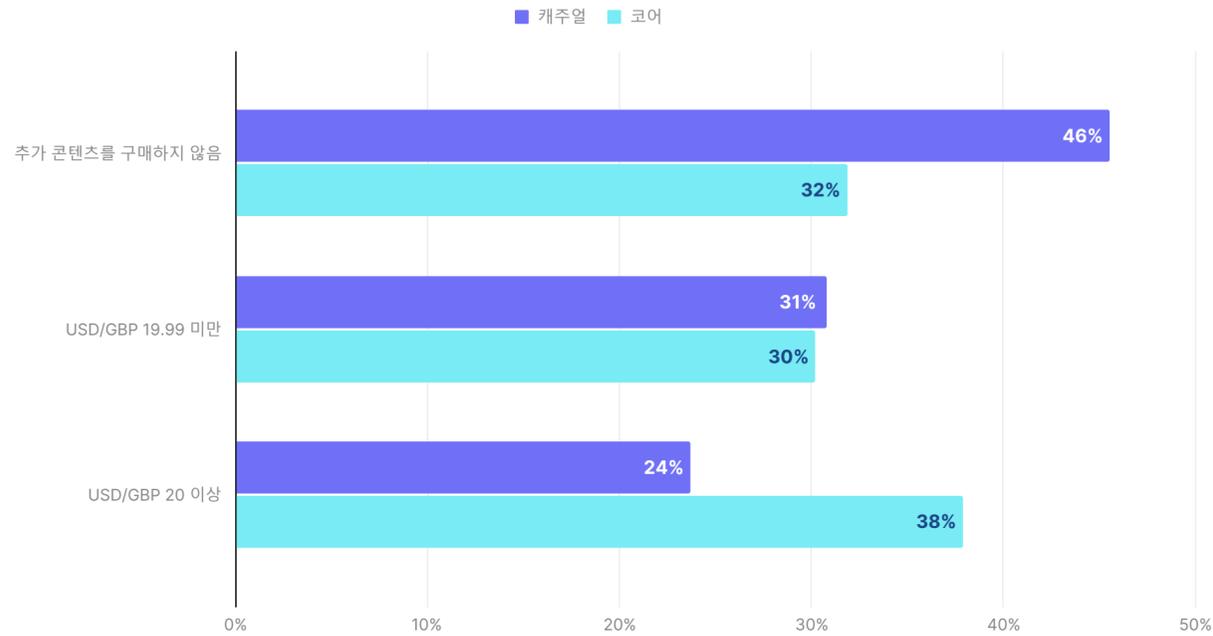
대부분의 장르에서 20~50 USD/GBP의 가격을 지불할 의사가 있는 플레이어의 비중이 비슷하게 나타났으나, 퍼즐 게임만 예외적으로 5%에 불과했습니다.

20 USD/GBP 미만 범위에서는 RPG가 선두였으며 근소한 차이로 RTS, MMO, 시뮬레이션이 뒤를 이었습니다. 이 그룹의 가장 아래에는 게이머가 비싼 가격대를 예상하는 턴제, 스포츠, FPS 게임이 있습니다.

그러나 게임에서는 구매 가격이 전부 아닙니다. DLC 패키지 가격도 고려해야 합니다. 게이머에게 지난달 플레이한 게임에서 DLC에 소비한 금액을 물었습니다.



## 멀티플레이어 게이머는 지난 30일 동안 어떤 DLC를 구매했을까요?



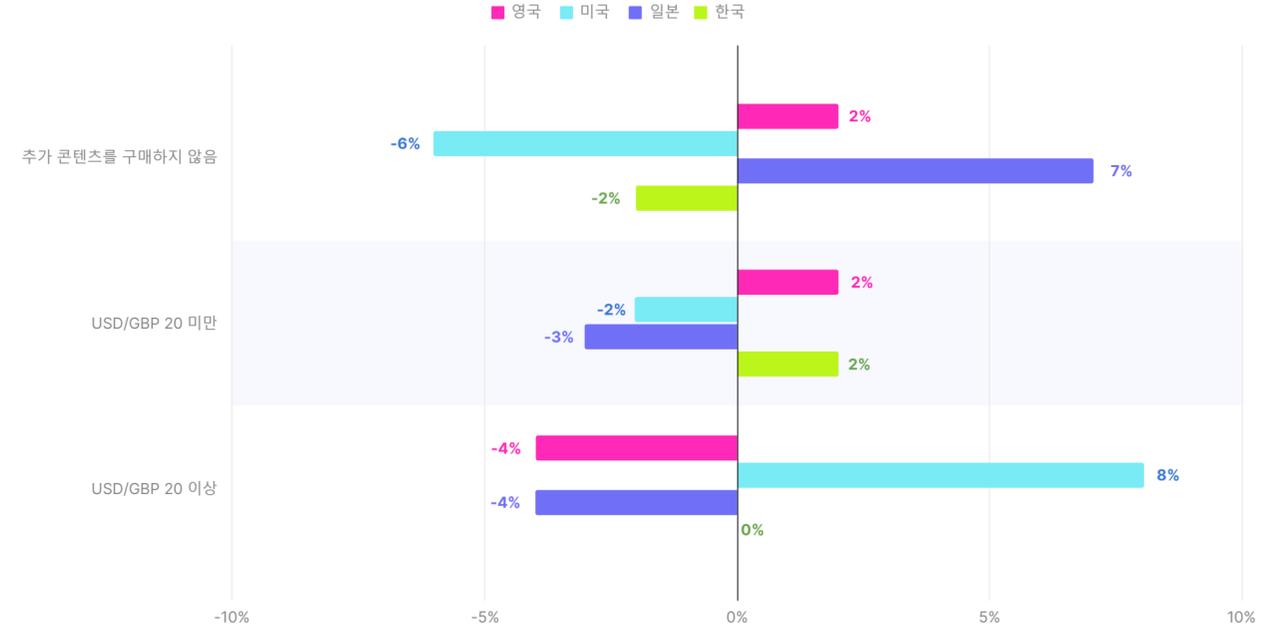
\*또는 그에 해당하는 JPY/KRW

전체적으로 캐주얼 게이머와 코어 게이머 모두 경험이 즐겁다면 추가 게임 콘텐츠에 돈을 소비할 의향을 보였습니다. 게이머가 DLC에 소비한 금액은 2021년 대비 5% 증가했습니다.

지난 30일 동안 멀티플레이어 게임의 DLC에 돈을 전혀 쓰지 않은 게이머는 39%(지난해에는 44%)에 그쳤습니다. 캐주얼 게이머와 코어 게이머로 나눠 보면 소비 행동에서 차이가 두드러졌습니다. 멀티플레이어 게임을 자주 즐기는 코어 게이머는 DLC에 20 USD/GBP 이상의 금액을 소비할 가능성이 캐주얼 게이머에 비해 58% 높았습니다.

더욱 놀라운 것은 20 USD/GBP 미만 가격대의 경우 캐주얼 게이머가 소비할 확률이 코어 게이머보다 약간 더(1%) 높다는 사실입니다.

## 지역별: 멀티플레이어 게이머는 지난 30일 동안 어떤 DLC를 구매했을까요?



\*또는 그에 해당하는 JPY/KRW

차트는 각국과 글로벌 평균과의 편차를 보여 줍니다.

지리적 차이 또한 DLC 소비 행동에 큰 영향을 미쳤습니다. 미국 응답자는 DLC를 구매할 가능성이 가장 높았으며, 20 USD/GBP 이상을 소비할 가능성도 가장 높았습니다.

일본 응답자는 DLC를 구매할 가능성이 가장 낮았습니다. 즉, 일본 게이머는 멀티플레이어 게임을 1회 구매할 것만 기대하며, 추가 콘텐츠에는 관심이 없습니다. 한국 응답자는 다른 국가에 비해 0~20 USD/GBP 가격대에서 가장 높은 지표로 보였습니다.

**일본 게이머는 DLC에 돈을 소비할 가능성이 가장 낮습니다.**

# UNITY 개발자의 멀티플레이어 게임 개발 현황

UNITY에서의 멀티플레이어  
게임 개발은 모바일과 PC  
양쪽에서  
**지속적인 성장을**  
보여 줍니다.

유니티는 개발 프로젝트 및 사용되는 기능 패키지를 검사하여 Unity에서 개발되고 있는 게임 중 멀티플레이어 기능을 갖춘 게임을 확인할 수 있습니다.

2021년 1월 이후 Unity에서 PC 및 모바일 멀티플레이어 게임 개발이 지속적으로 성장하고 있습니다.

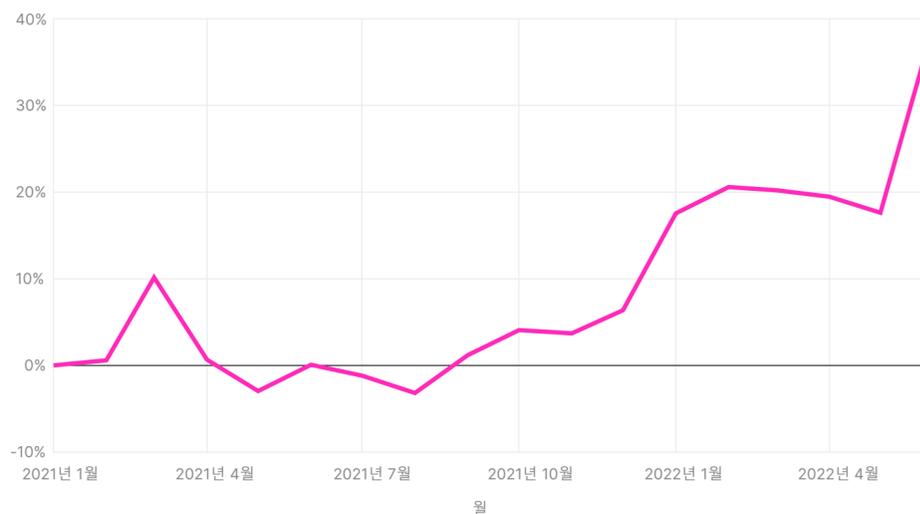
내부 Unity 데이터에 따르면 2021년 1월 이후 Unity로 개발되는 PC 멀티플레이어 타이틀이 150% 증가했습니다.

또한 같은 기간 동안 Unity 플랫폼에서의 모바일 멀티플레이어 개발은 40% 증가했습니다.

전반적으로 모든 규모의 개발자 및 스튜디오가 멀티플레이어 게임의 수요가 높아지는 것을 인식하고 2022년부터 멀티플레이어 중심 타이틀을 더 많이 계획하고 있습니다.

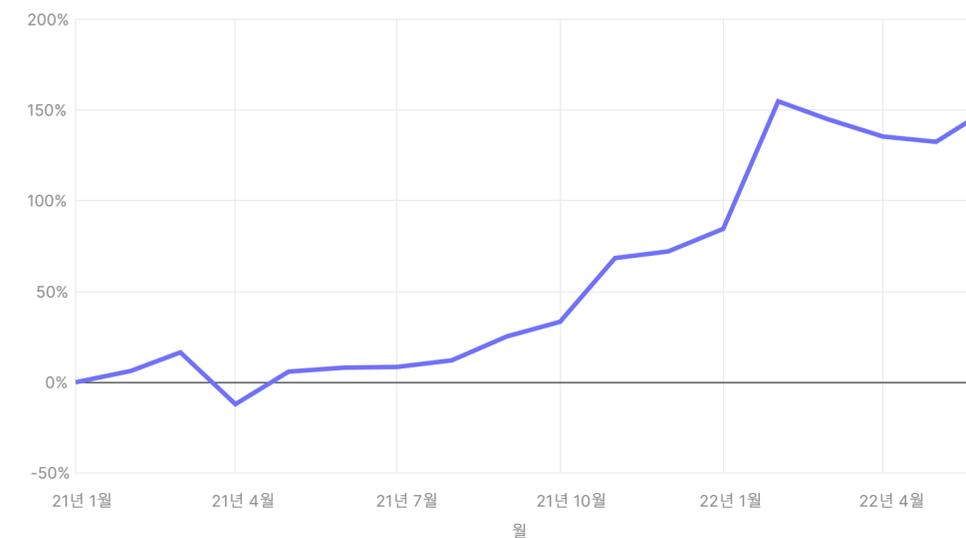
## 매달 얼마나 많은 모바일 멀티플레이어 게임이 Unity에서 제작되고 있을까요?

매달 Unity에서 개발되는 모바일 멀티플레이어 타이틀 성장률



## 매달 얼마나 많은 PC 멀티플레이어 게임이 Unity에서 제작되고 있을까요?

매달 Unity에서 개발되는 PC 멀티플레이어 타이틀 성장률



# 결론: 멀티플레이어의 주요 변화

멀티플레이어 게임 업계는 빠르게 발전하고 있지만, 잠시 멈춰서 플레이어에게 어떤 경험을 원하는지 직접 묻는 것은 항상 중요합니다.

전 세계 게이머들로부터 알아낸 주요 사항은 다음과 같습니다.

## 멀티플레이어 수요는 뚜렷하며 계속 성장하고 있습니다.

게이머의 77%가 친구 또는 낯선 사람과 함께 온라인으로 플레이하며, 모든 장르에서 온라인 플레이의 인기가 3.3% 증가했습니다.

## 강력한 소셜 기능이 참여율 증가의 원동력입니다.

플레이할 새 멀티플레이어 게임을 선택할 때, 선호 장르를 선택한다는 점을 제외하면 게이머는 게임의 혁신성이나 랭크의 유무보다 게임 내 채팅 옵션과 친구를 더 많이 고려합니다.

## 소비 습관은 다르지만 코어 게이머와 캐주얼 게이머 모두 DLC에 돈을 지불합니다.

멀티플레이어 게이머는 코어 게이머든 캐주얼 게이머든 자신이 즐기는 게임에 계속 참여하기 위해 출시 후 콘텐츠에 돈을 지불합니다.

## 모든 장르에 캐주얼 게이머와 코어 게이머가 있습니다.

코어 게이머는 특정 멀티플레이어 장르에 조금 더 참여하기는 하지만, 그렇다고 해서 캐주얼 플레이어가 배제되는 것은 아니며, 코어 게이머나 캐주얼 게이머 중 한 쪽으로 크게 치우치는 장르는 없습니다.

유니티는 이 설문 조사에 대한 여러분의 의견을 듣고, 질문에 답하고, 여러분이 향후 유사한 설문 조사에서 어떤 것을 알고 싶어하는지 파악하고자 합니다. 의견이나 질문이 있다면 [insights@unity3d.com](mailto:insights@unity3d.com) 주소로 이메일을 보내 주세요.

## 데이터 정보

데이터는 유니티 테크놀로지스가 2021년 3분기와 2022년 3분기에 한국, 미국, 영국, 일본의 멀티플레이어 게이머를 대상으로 실시한 온라인 설문 조사를 통해 수집되었습니다.

각 국가에서 두 멀티플레이어 게이머 카테고리, 즉 캐주얼 게이머와 코어 게이머에 집중했습니다. 다음 결과에서 캐주얼 게이머는 매주 2시간 이상 게임을 하면서 멀티플레이어 게임을 30분 이상 플레이하는 게이머로 정의되었습니다.

반면, 코어 게이머는 배틀 로얄, FPS, 3인칭 슈팅과 같은 전통적인 멀티플레이어 슈팅 장르와 MOBA, MMO, 레이싱, 스포츠, 대전 격투 게임 등을 혼합하여 매주 4시간 이상 멀티플레이어 게임을 플레이하는 게이머입니다

코어 그룹과 캐주얼 그룹이 각각 50%인 약 1,500명의 게이머로부터 응답을 수집했습니다.

또한 시간대별, 위치별 장르 활동에 대한 분석 정보를 제공하기 위해 유니티의 라이브 게임 솔루션을 바탕으로 멀티플레이어 데이터를 분석했습니다. 모든 내부 데이터는 파트너 및 파트너 데이터의 개인정보 보호를 위해 수치로 집계되고 익명화되었습니다.

## UNITY 정보

Unity(NYSE: U)는 세계를 선도하는 실시간 3D(RT3D) 콘텐츠 제작 및 운영 플랫폼입니다. 게임 개발자부터 아티스트, 건축가, 자동차 디자이너, 영화 제작자 등 다양한 크리에이터가 Unity를 사용해 자신의 상상을 현실로 만들고 있습니다.

Unity 플랫폼은 휴대폰, 태블릿, PC, 콘솔, 증강 및 가상 현실 기기 전용 실시간 인터랙티브 2D 및 3D 콘텐츠 제작, 운영, 수익화를 위한 방대한 소프트웨어 솔루션을 제공합니다.

1,800여명의 유니티 연구개발팀은 협력사와 함께 개발의 선두를 유지하여 최신 개봉작과 플랫폼을 위한 최적화된 지원을 제공합니다. Unity 크리에이터가 개발한 앱은 2020년 기준 매달 50억 회 이상의 다운로드 횟수를 달성했습니다.

멀티플레이어 경험 구축 및 최적화 지원에 대해서는 [Unity Gaming Services](#)를 참조하세요.



