



# МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ: ОТЧЕТ UNITY ЗА 2022 ГОД



# ВВЕДЕНИЕ

**Более половины мирового населения (52 %) играют в игры. 77 % из них — во многопользовательские.**

С расширением рынка и усложнением многопользовательских игр появляется все больше областей, которые необходимо отслеживать и анализировать.

Компания Unity провела опрос на основных игровых рынках по всему миру о возможностях и функциях, которые нужны игрокам во многопользовательских играх.

Эти данные не отражают наше видение в отношении того, игры каких типов вы должны разрабатывать. Они могут повлиять на ваши решения, но выбор всегда за вами. Дополнительные сведения об этих данных приведены в разделе «О данных».

## МЫ ОПРОСИЛИ ИГРОКОВ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ:

- главные факторы, влияющие на выбор новой многопользовательской игры;
- самые важные факторы, которые делают многопользовательские игры увлекательными;
- популярные жанры;
- как люди играют в игры;
- с кем играют люди и как они общаются;
- отличия между активными и казуальными игроками;
- как люди покупают загружаемый контент.

*Knockout City, Velan Studios*

# САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЖАНРЫ

Согласно данным Unity, жанр — самый важный фактор при выборе игры (49 % называют жанр одним из трех главных факторов). Это и неудивительно. Но какие жанры сейчас наиболее популярны среди аудитории многопользовательских игр?

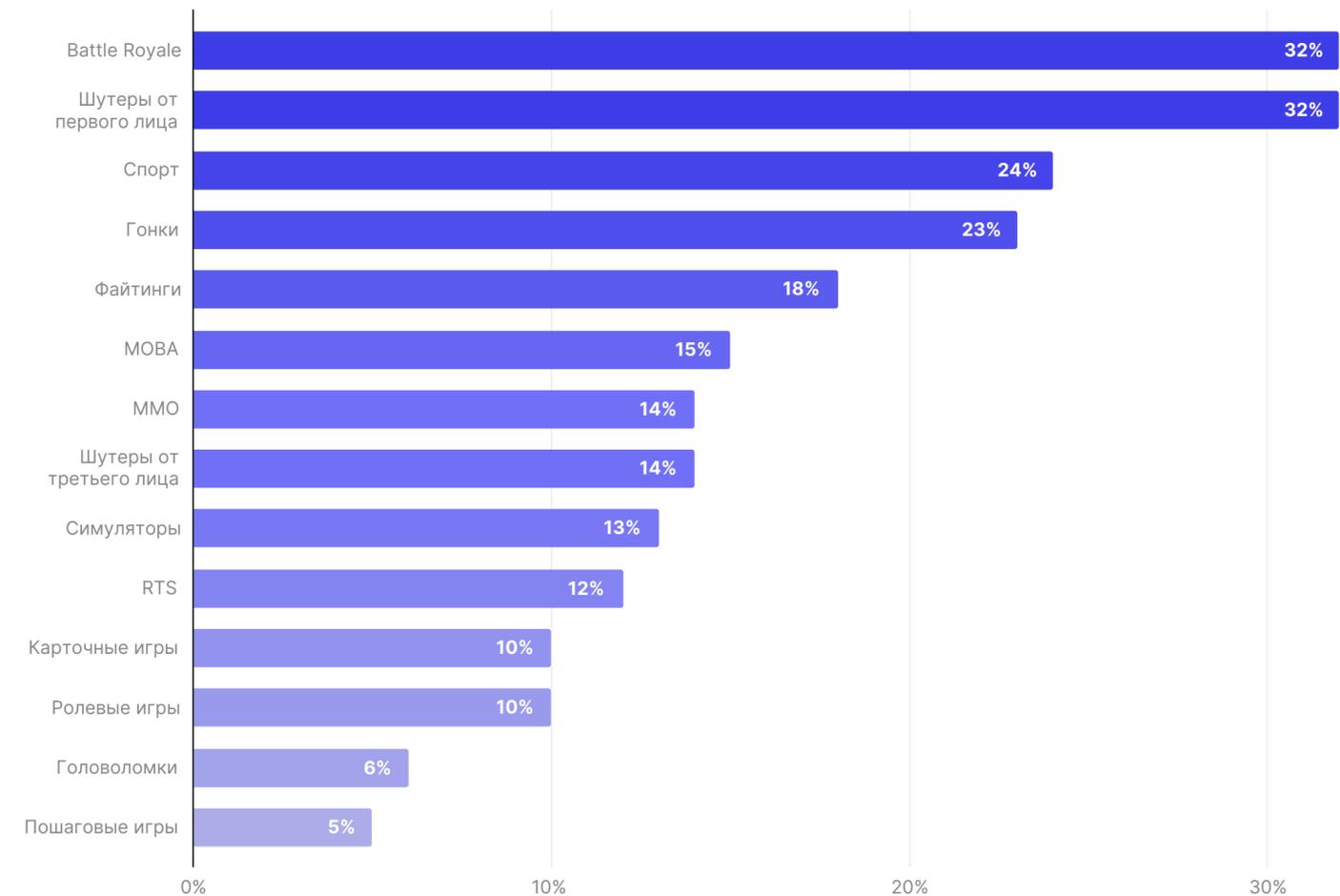
В исследованных странах (США, Великобритания, Япония и Южная Корея — четыре из шести стран с самым высоким доходом от игр в мире) среди аудитории многопользовательских игр наиболее популярны игры в жанре Battle Royale и шутеры от первого лица. Но многие другие жанры также имеют немалую аудиторию.

**32 %**  
РЕСПОНДЕНТОВ  
ПРЕДПОЧИТАЮТ  
ИГРЫ В ЖАНРЕ  
BATTLE ROYALE  
И ШУТЕРЫ ОТ  
ПЕРВОГО ЛИЦА

Следует отметить, что опрос проводился среди игроков во многопользовательские игры. Поэтому ожидаемо, что предпочтение будет отдаваться «классическим» жанрам, хотя многопользовательские функции возможны и в других.

Последнее место в рейтинге популярности занимают пошаговые игры. Учитывая популярность спортивных игр и шутеров от первого лица, закономерно, что жанры, которые стереотипно считаются однопользовательскими, наименее популярны среди аудитории многопользовательских игр.

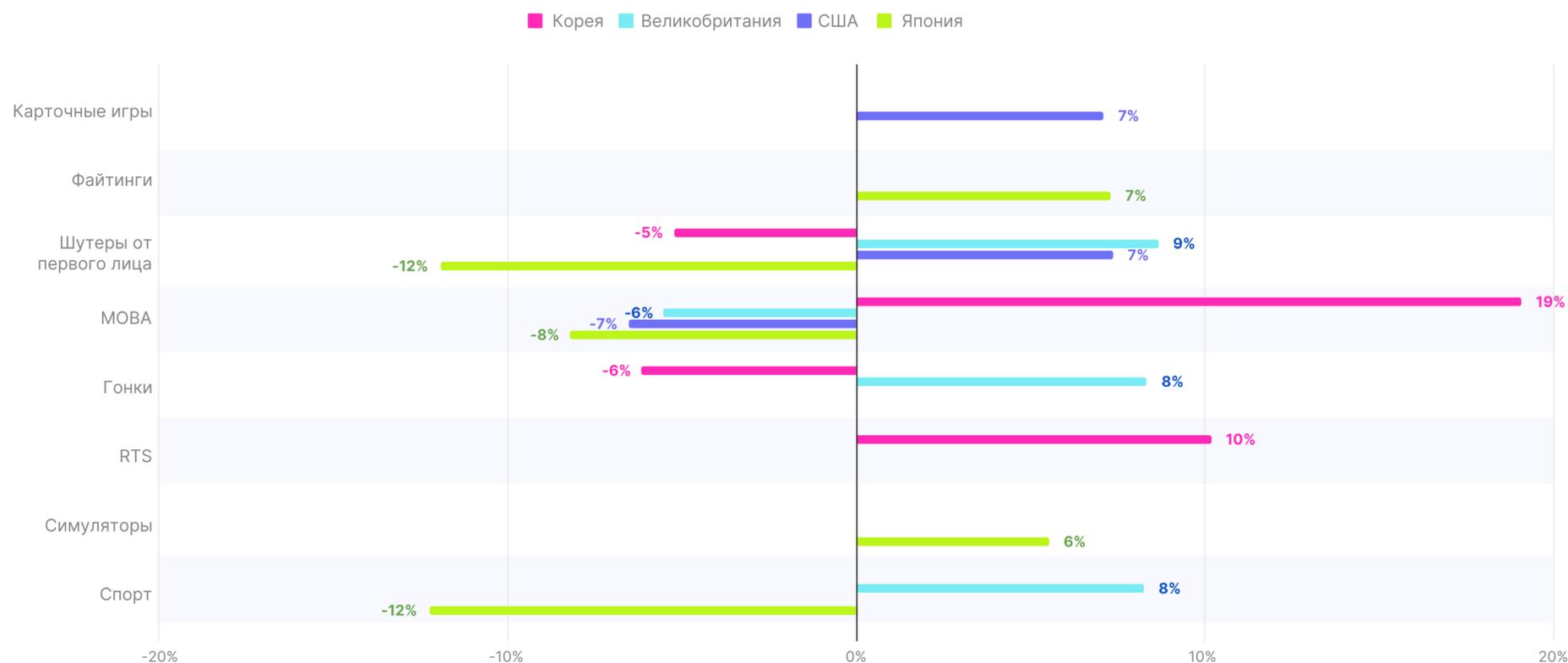
Какой процент игроков во многопользовательские игры назвал каждый из приведенных ниже жанров одним из трех самых любимых?



## Но как популярность жанров различается в зависимости от страны?

Основываясь на общих статистических данных, мы сравнили результаты отдельных стран со средним значением. На приведенной ниже диаграмме вы можете увидеть, какие жанры наиболее популярны в исследуемых странах по сравнению с остальным миром.

## Как популярность жанров многопользовательских игр отличается от среднего значения?



Если говорить о MOBA, RTS, шутерах от первого лица и спортивных играх, то мнения в аудитории многопользовательских особенно разделились. В зависимости от региона эти жанры либо очень популярны, либо вовсе непопулярны.

Например, игры в жанре MOBA и RTS в Корее значительно популярнее, чем в любом другом регионе.

Также сильно отличается региональная популярность и спортивных игр: в Великобритании они очень популярны, а в Японии — сравнительно непопулярны.

Некоторые другие жанры также значительно менее популярны в определенных регионах, чем в остальном мире. В Японии не очень популярны спортивные игры и шутеры от первого лица, а в Корее — гонки, файтинги и шутеры от первого лица.

В Великобритании шутеры от первого лица и спортивные игры более популярны, чем в других регионах, но RTS- и MOBA-игры менее популярны.

Показатели по США в основном близки к средним мировым значениям. Спросом пользуются карточные игры и шутеры от первого лица. MOBA-игры непопулярны.

# ВО ЧТО ИГРАЕТ АУДИТОРИЯ МНОГОПОЛЬ- ЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР?

Сегодня существует множество типов многопользовательских игр. И они больше не ограничиваются определенным жанром. Несмотря на то, что рынок переполнен шутерами от первого лица и другими «стрелялками», в 2022 году люди играют в самые разнообразные игры.

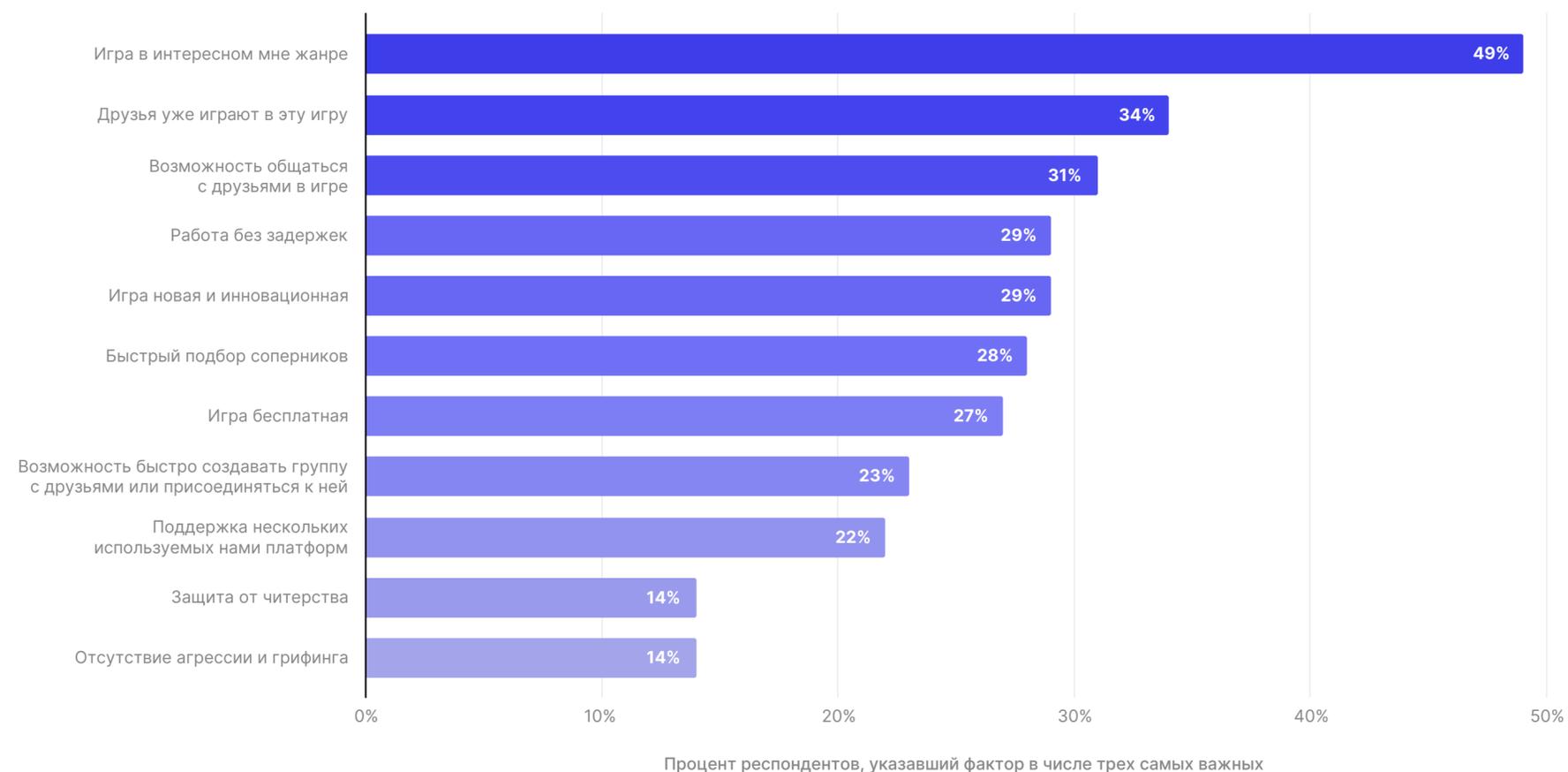
Популярность игр часто зависит от региона. Некоторые игры пользуются особой популярностью у казуальных игроков, а другие ценятся за социальную составляющую и возможность общаться с другими людьми.

Давайте посмотрим, что важно для игроков при выборе онлайн-игры.



# ВЫБОР НОВОЙ ИГРЫ

Что наиболее важно для игроков при выборе новой многопользовательской игры?



**31%**  
РЕСПОНДЕНТОВ  
НАЗЫВАЮТ  
ВНУТРИИГРОВОЙ ЧАТ  
ОСНОВНЫМ ФАКТОРОМ  
ВЫБОРА ИГРЫ

## Социальные функции — решающий фактор при выборе новой игры.

После жанра вторая и третья по важности причины выбора игр связаны с социальными факторами: возможность общаться в игре и то, играют ли уже в эту игру друзья.

Люди предпочитают игры, в которые уже играют их друзья и в которых можно с ними общаться. Наличие внутриигрового чата очень важно. Игроки предпочитают общаться в игре, а не использовать отдельные приложения или устройства.

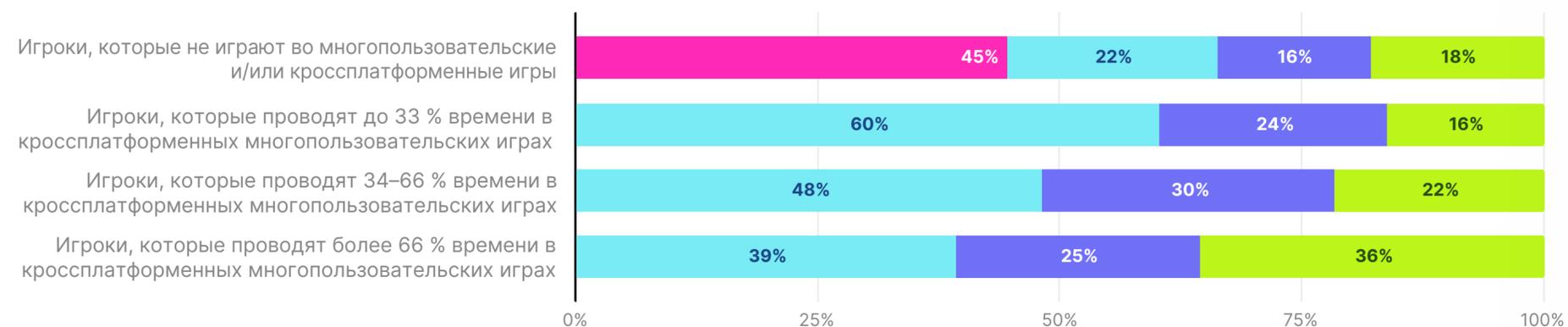
Но многопользовательские игры — это не только социальное взаимодействие. Для игроков также важны технические аспекты, такие как плавный игровой процесс без задержек, инновационная механика и быстрый подбор соперников.



## Способствует ли кроссплатформенность привлечению игроков?

- 0 часов во многопользовательских онлайн-играх за последнюю неделю
- >4–7 часов во многопользовательских онлайн-играх за последнюю неделю

- >0–4 часов во многопользовательских онлайн-играх за последнюю неделю
- >7–10 часов во многопользовательских онлайн-играх за последнюю неделю



ИГРОКИ ПРОВОДЯТ  
**БОЛЬШЕ  
ВРЕМЕНИ**  
В КРОССПЛАТФОРМЕННЫХ ИГРАХ

- 22 % игроков называют кроссплатформенные возможности одним из трех основных факторов. Это может указывать на то, что друзья играют на одной платформе.
- 91 % игроков во многопользовательские онлайн-игры предпочитают кроссплатформенные продукты и проводят больше времени именно в них.

# ЖАНРЫ, ПОПУЛЯРНЫЕ СРЕДИ АКТИВНЫХ И КАЗУАЛЬНЫХ ИГРОКОВ

При сборе данных о популярности жанров многопользовательских игр важно учитывать такой фактор, как тип игрока: казуальный или активный\*. Как тип игрока влияет на предпочтительные жанры?

В зависимости от времени, потраченного на определенные жанры, мы разделили опрошенных игроков на два типа: казуальные и активные. В опросе приняли участие около 1400 людей. Количество казуальных и активных игроков разделилось поровну.

\* Определено в разделе [О данных](#)



## Казуальные игроки

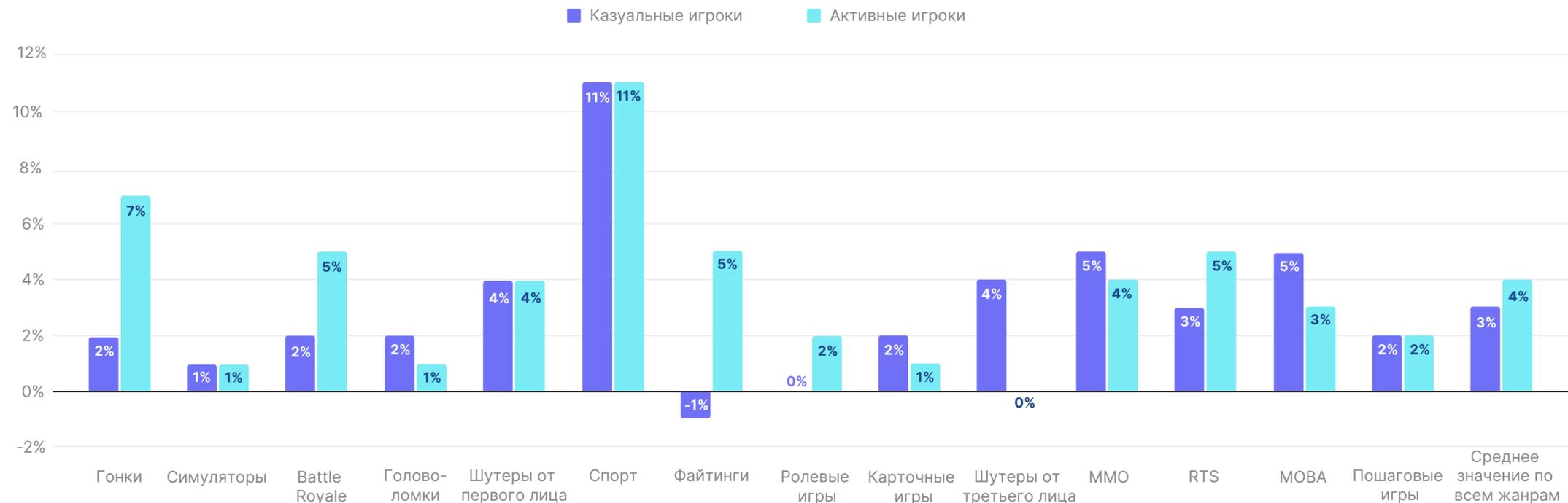
Тратят на игры не менее двух часов в неделю, 30 минут из которых — на многопользовательские.



## Активные игроки

Тратят на многопользовательские игры не менее четырех часов в неделю. Среди жанров — традиционные «стрелялки» (Battle Royale, шутеры от первого и третьего лица), MOBA, ММО, гонки, спортивные игры и файтинги.

## В какие жанры играли активные и казуальные игроки за неделю до участия в опросе?



С 2021 ГОДА ВРЕМЯ, ПРОВОДИМОЕ В ИГРАХ КАЖДОГО ИЗ РАССМАТРИВАЕМЫХ ЖАНРОВ, УВЕЛИЧИЛОСЬ В СРЕДНЕМ НА **3%**

Среди активных игроков наиболее популярны традиционные многопользовательские игры. В свою очередь казуальные игроки не ограничивались определенными типами игр (карточные игры, головоломки и т. д.).

И активные, и казуальные игроки проявляют одинаковый или схожий интерес к карточным играм, головоломкам, симуляторам и ролевым играм. Это позволяет предположить, что эти жанры нравятся игрокам независимо от демографических признаков и опыта.

Однако самые большие различия в интересе видны в таких жанрах, как шутеры от первого лица, спортивные игры и файтинги. Например, по сравнению с казуальными активные игроки на прошлой неделе играли в шутеры от первого лица на 23 % чаще.

Среди казуальных игроков гонки — наиболее популярный жанр. Второе место занимают симуляторы, а головоломки и игры в жанре Battle Royale делят третье место, при том, что активные игроки предпочитают продукты в жанре Battle Royale на 15 % чаще.

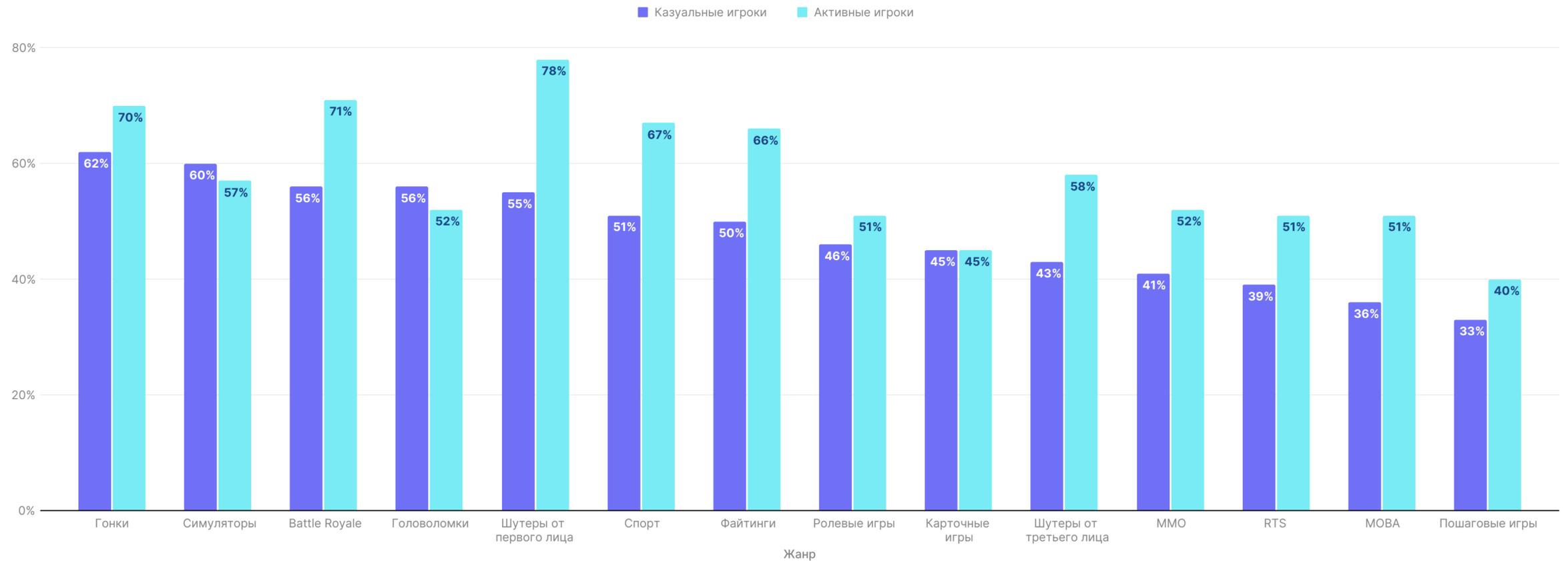
Также примечательно, что довольно много игроков в последнее время играли в головоломки, хотя этот жанр и занял предпоследнее место по популярности.

Жанры шутеров (Battle Royale, шутеры от первого и третьего лица) также вызывают интерес у казуальных игроков. Среди них более популярны игры в жанре Battle Royale и шутеры от первого лица, тогда как шутеры от третьего лица менее популярны.

В основном огромной разницы в популярности большинства жанров среди активных и казуальных игроков нет.

САМАЯ БОЛЬШАЯ РАЗНИЦА В ИГРОВОМ ВРЕМЕНИ МЕЖДУ КАЗУАЛЬНЫМИ И АКТИВНЫМИ ИГРОКАМИ НАБЛЮДАЕТСЯ В ШУТЕРАХ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

## Сравнение данных за 2021 и 2022 года: в какие жанры играли активные и казуальные игроки за неделю до участия в опросе?



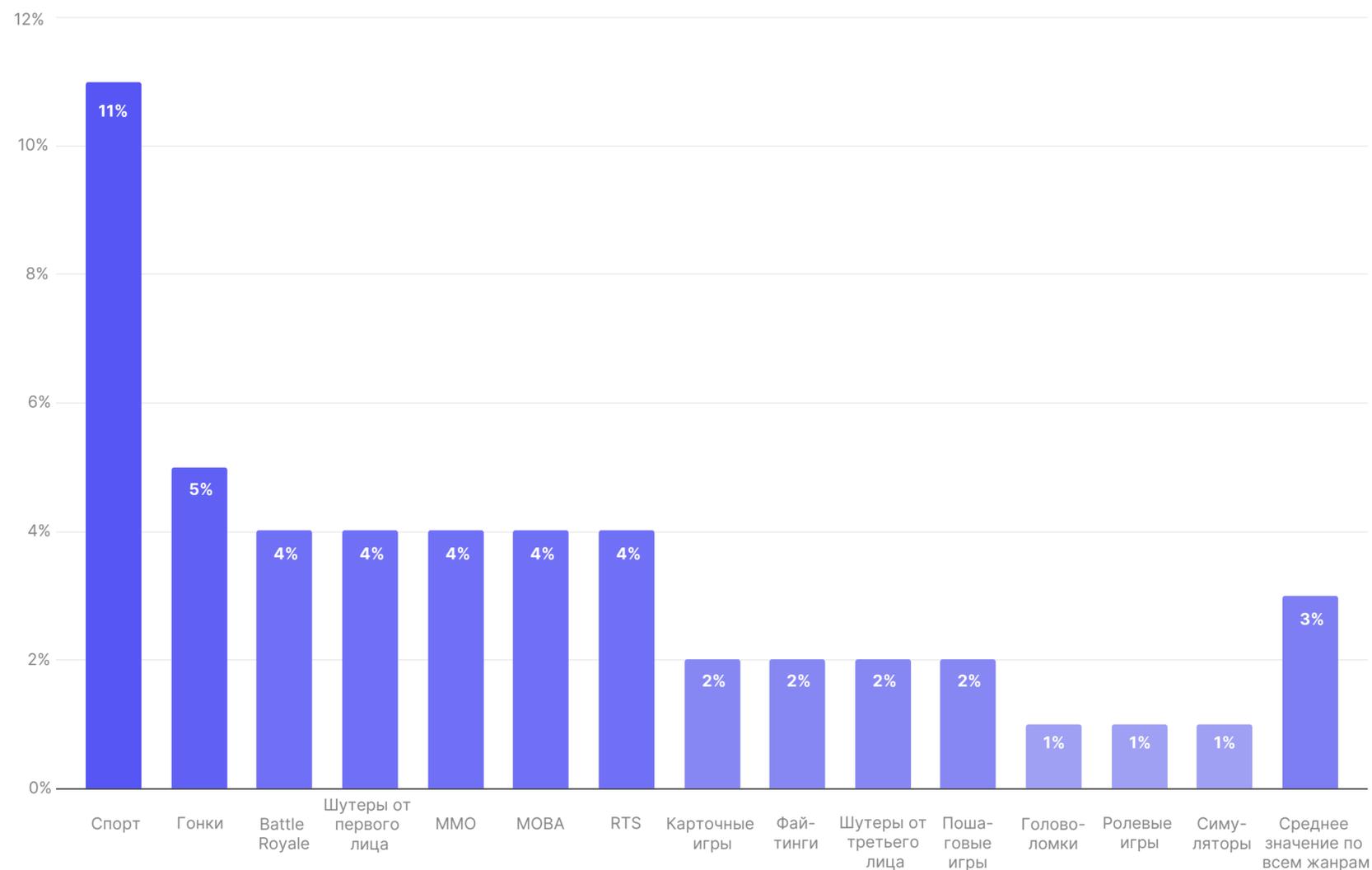
ИНТЕРЕС К СПОРТИВНЫМ  
ИГРАМ ВЫРОС НА

11%

ПО СРАВНЕНИЮ  
С ПРОШЛЫМ ГОДОМ



Как изменился интерес игроков к разным жанрам  
многопользовательских игр (сравнение данных за 2021 и 2022 года)?



Если сравнивать показатели популярности с предыдущим годом, мы увидим, что время проведения в играх увеличилось во всех жанрах. Наиболее выросла популярность спортивных игр. В этот жанр чаще играют как казуальные, так и активные игроки.

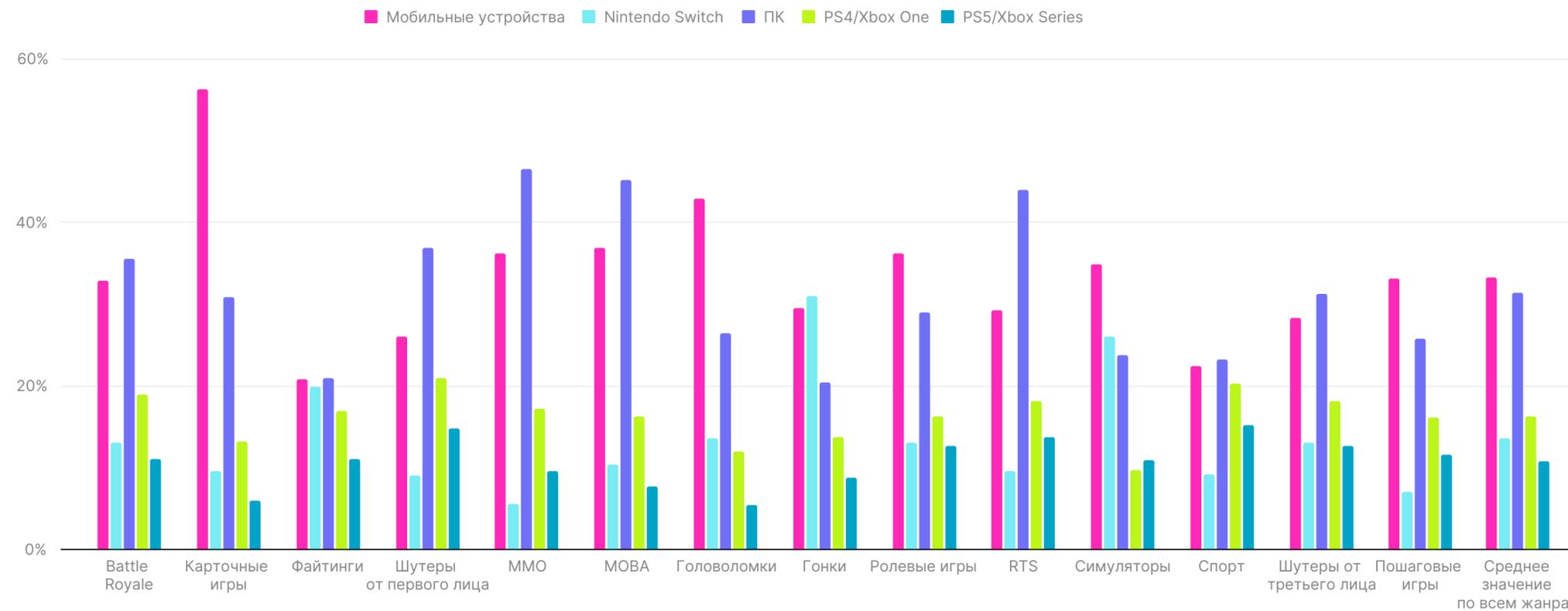
# ПЛАТФОРМЫ И ЖАНРЫ

## Теперь мы знаем, во что играют люди. Но где они играют?

Зная, на каких платформах наиболее популярны определенные жанры, вы сможете охватить свою целевую аудиторию.

ПОПУЛЯРНОСТЬ БОЛЬШИНСТВА  
ЖАНРОВ НЕ ЗАВИСИТ ОТ ПЛАТФОРМЫ

## На каких платформах игроки предпочитают играть в каждый жанр?



Мы спросили у респондентов, какие платформы они используют для многопользовательских игр исследуемых жанров, и выделили несколько тенденций. Средние значения по этим «жанрам» позволили нам сделать выводы об общих платформах, предпочитаемых игроками.

Вот какие результаты мы получили:

- игры в жанре MOBA, RTS, MMO и шутеры от первого лица наиболее популярны на PC;
- головоломки, симуляторы, карточные, ролевые и пошаговые игры наиболее популярны на мобильных устройствах;
- в гонки предпочитают играть на Nintendo Switch™ (далее по популярности идут мобильные устройства и PlayStation® 4);
- шутеры от третьего лица, спортивные игры и файтинги не привязаны к определенным платформам.

\* Nintendo Switch — зарегистрированная торговая марка Nintendo.

# КАК ИГРАЮТ ВО МНОГОПОЛЬ- ЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ?

При выборе многопользовательской игры люди учитывают многие факторы, помимо самого игрового процесса. В условиях роста конкуренции на рынке эти факторы приобретают все большее значение.

Кроме технических аспектов, таких как низкая задержка и быстрый подбор соперников, игроки уделяют особое внимание социальным элементам: внутриигровому чату, общению с друзьями и токсичности сообщества.

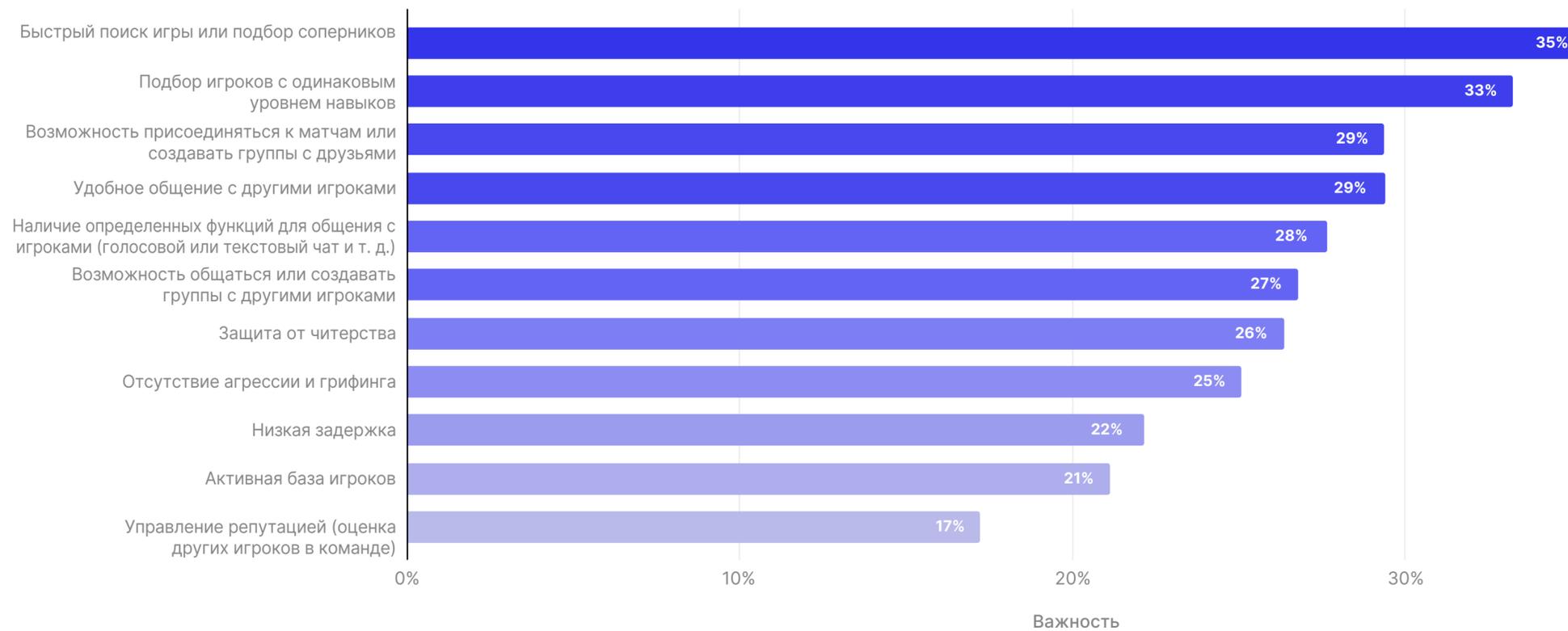
Рассмотрим подробнее, как эти аспекты оценили опрошенные.



# ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ

**35 %**  
НАЗВАЛИ БЫСТРЫЙ  
ПОДБОР СОПЕРНИКОВ  
ОДНИМ ИЗ ГЛАВНЫХ  
ТРЕБОВАНИЙ

Какие три аспекта делают многопользовательские игры увлекательными?



Для игроков во многопользовательские игры наиболее важны скорость и удобство использования. Далее идет борьба с токсичным поведением.

Также во многопользовательских играх высоко ценится интеллектуальный подбор соперников. Наиболее важными аспектами для приятного игрового процесса игроки назвали быстрый подбор соперников (35 %), одинаковый уровень навыков с другими игроками в матче (33 %) и возможность присоединиться к игре с друзьями (29 %).

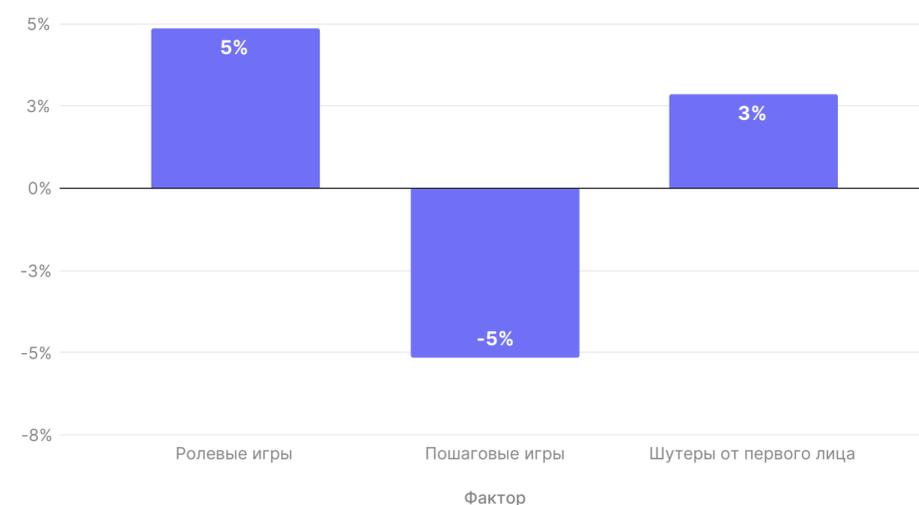
Что касается технических аспектов игрового процесса, то большое значение также имеют отсутствие задержек и инновационная игровая механика.

Как мы увидим дальше, некоторые из этих требований к игровому процессу более важны для определенных жанров.

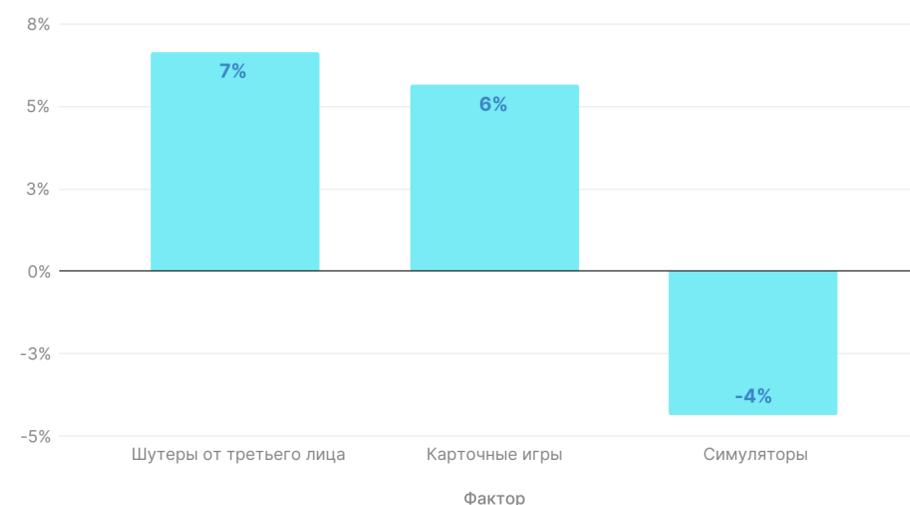
## Какие три аспекта делают многопользовательские игры увлекательными (сравнение по жанрам)?

### Различие между средним значением и показателями по жанрам

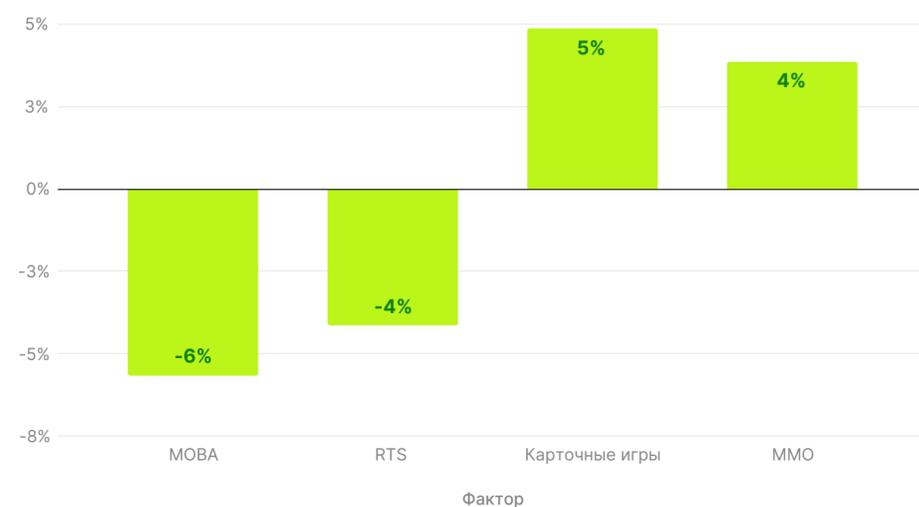
Сравнительный интерес в низкой задержке



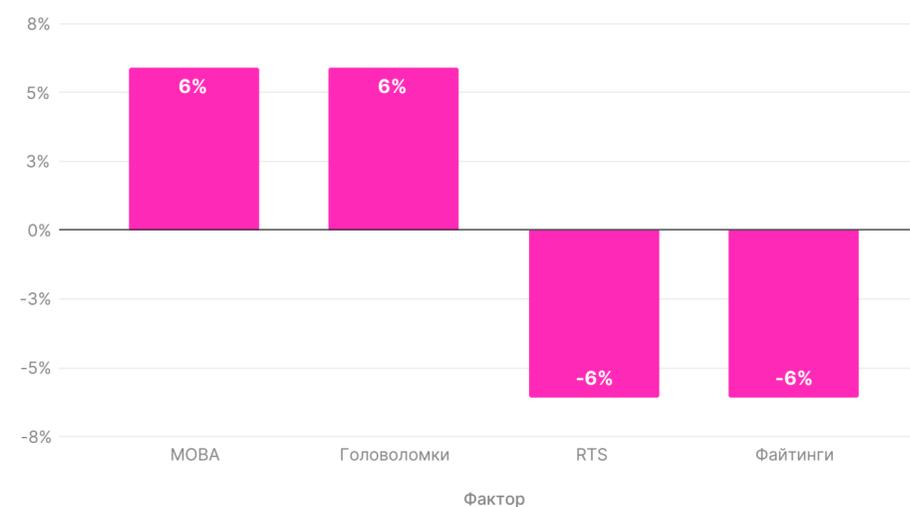
Сравнительный интерес в защите от читерства



Сравнительный интерес в активной базе игроков



Сравнительный интерес в отсутствии агрессии и грифинга



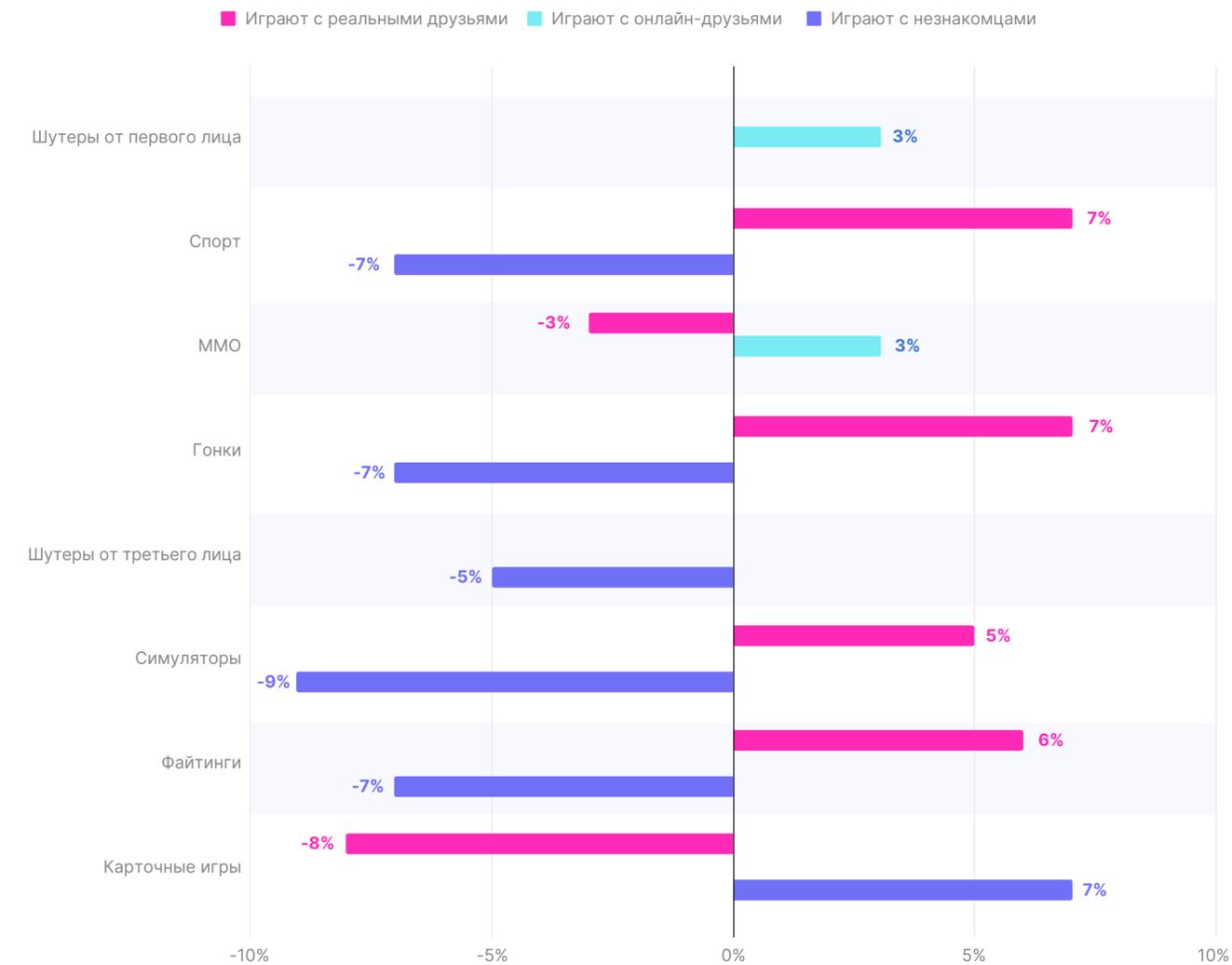
Ниже приведены некоторые заметные различия в восприятии проблем с игровым процессом в каждом жанре.

- Низкая задержка наиболее важна в ролевых играх и шутерах от первого лица, поскольку эти жанры отличаются высокой иммерсивностью и необходимостью быстро реагировать на происходящее.
- В пошаговых играх низкая задержка менее важна, потому что успех здесь не зависит от быстрых реакций.
- Защита от читерства особенно важна в шутерах от третьего лица и карточных играх.
- Активная и обширная база игроков значительно более важна в карточных играх и MMO. В MOBA- и RTS-играх этот фактор играет меньшую роль.
- Отсутствие агрессии важно в головоломках и MOBA-играх. В RTS-играх и файтингах этот фактор менее важен.

ИГРОКИ В ФАЙТИНГИ  
МЕНЬШЕ ВСЕГО  
БЕСПОКОЯТСЯ  
О ГРИФЕРСТВЕ

# ПРЕДПОЧТЕНИЯ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ

С кем предпочитают играть люди в каждом жанре многопользовательских игр?



На диаграмме показаны только заметные отличия от среднего значения по всем жанрам.

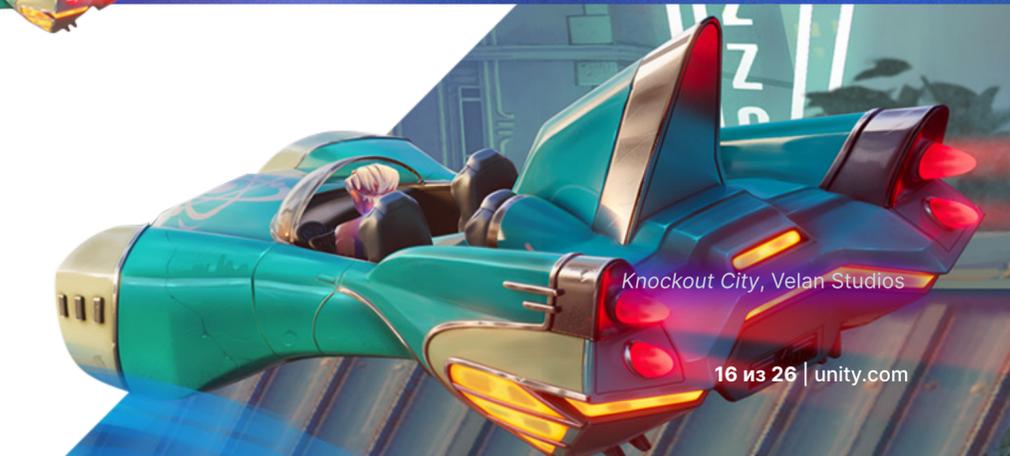
У аудитории многопользовательских игр есть немало вариантов того, с кем играть и против кого.

Мы видим, что в зависимости от типа игры существуют четкие различия в том, с кем предпочитают играть люди: с друзьями или незнакомцами.

Несколько жанров ориентированы в основном на игру с незнакомцами. Однако наши респонденты чаще всего играют с офлайн- или онлайн-друзьями. Такова социальная природа многопользовательских игр, позволяющая устанавливать новые связи с игроками со всего мира.

- С реальными друзьями чаще всего играют в гонки и спортивные игры. Далее идут файтинги. В этих жанрах также часто есть локальные многопользовательские или кооперативные режимы.
- В карточные игры чаще всего играют со случайными противниками. Это единственный жанр, в который люди больше предпочитают играть с незнакомцами, чем с друзьями.
- В шутеры от первого и третьего лица, ММО и симуляторы чаще всего играют с онлайн-друзьями.

В СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ  
И ГОНКИ ЧАЩЕ ВСЕГО ИГРАЮТ  
С РЕАЛЬНЫМИ ДРУЗЬЯМИ



Knockout City, Velan Studios

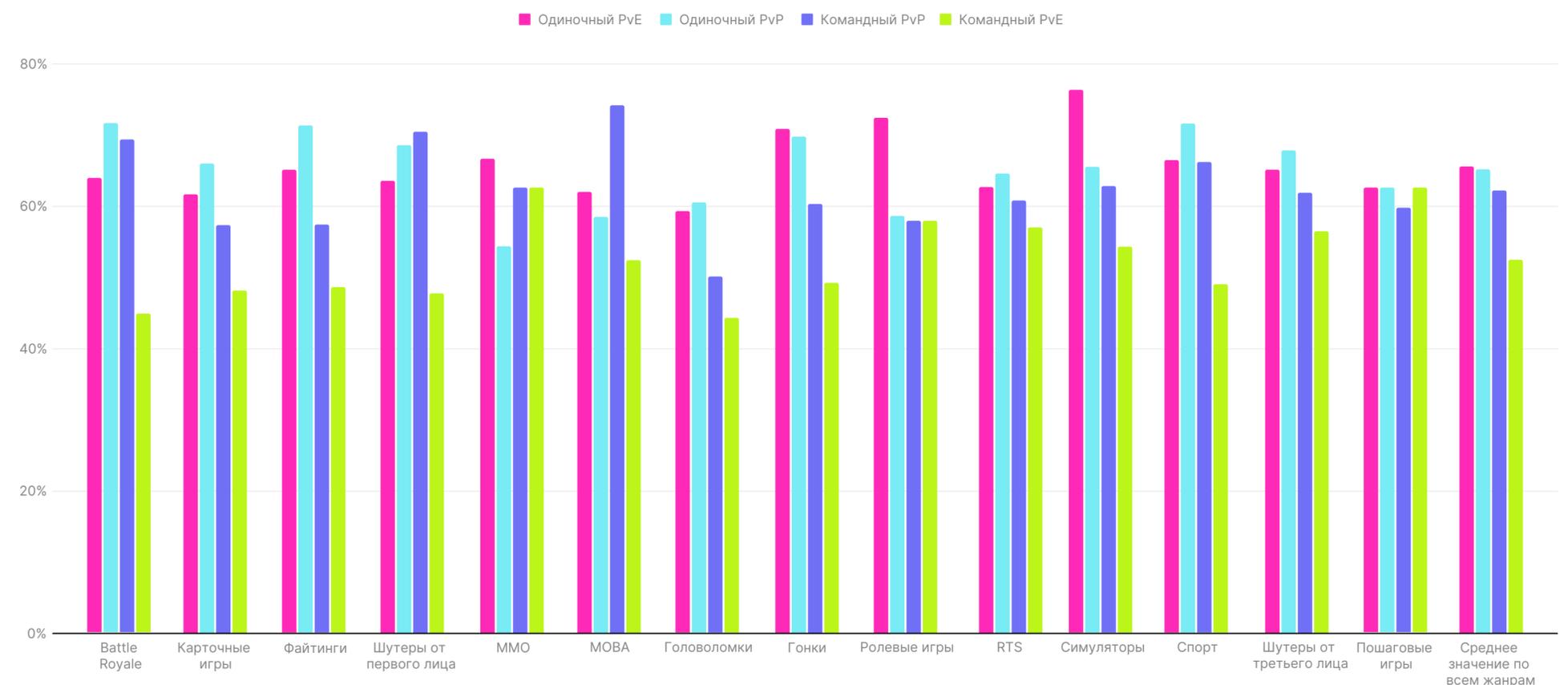
# РЕЖИМЫ ОДИНОЧНОГО PVP, КОМАНДНОГО PVP И PVE

ОДИНОЧНЫЕ PVP И PVE — НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Командный PvE — наименее популярный игровой режим. Однако у игроков RTS- и ролевых игр разница в предпочтениях менее выражена.

- Результаты опроса показывают, что практически во всех жанрах реже всего играют в режиме командного PvE. В пошаговых, MMO- и ролевых играх этот режим наиболее популярен.
- Во всех жанрах, кроме MOBA и шутеров от первого лица, игроки чаще всего играют в одиночном режиме.
- Интересно, что одиночный PvE — самый популярный игровой режим в целом.
- В большинстве жанров игровые режимы PvP самые популярные. Режимы PvE чаще всего используются в MMO-, RTS-, ролевых играх и симуляторах.

В какие онлайн-игры и в каких игровых режимах люди играли на прошлой неделе?



ИГРОКИ ПРЕДПОЧИТАЮТ  
СОЗДАВАТЬ  
ГОЛОСОВЫЕ  
ГРУППОВЫЕ ЧАТЫ  
В ИГРЕ



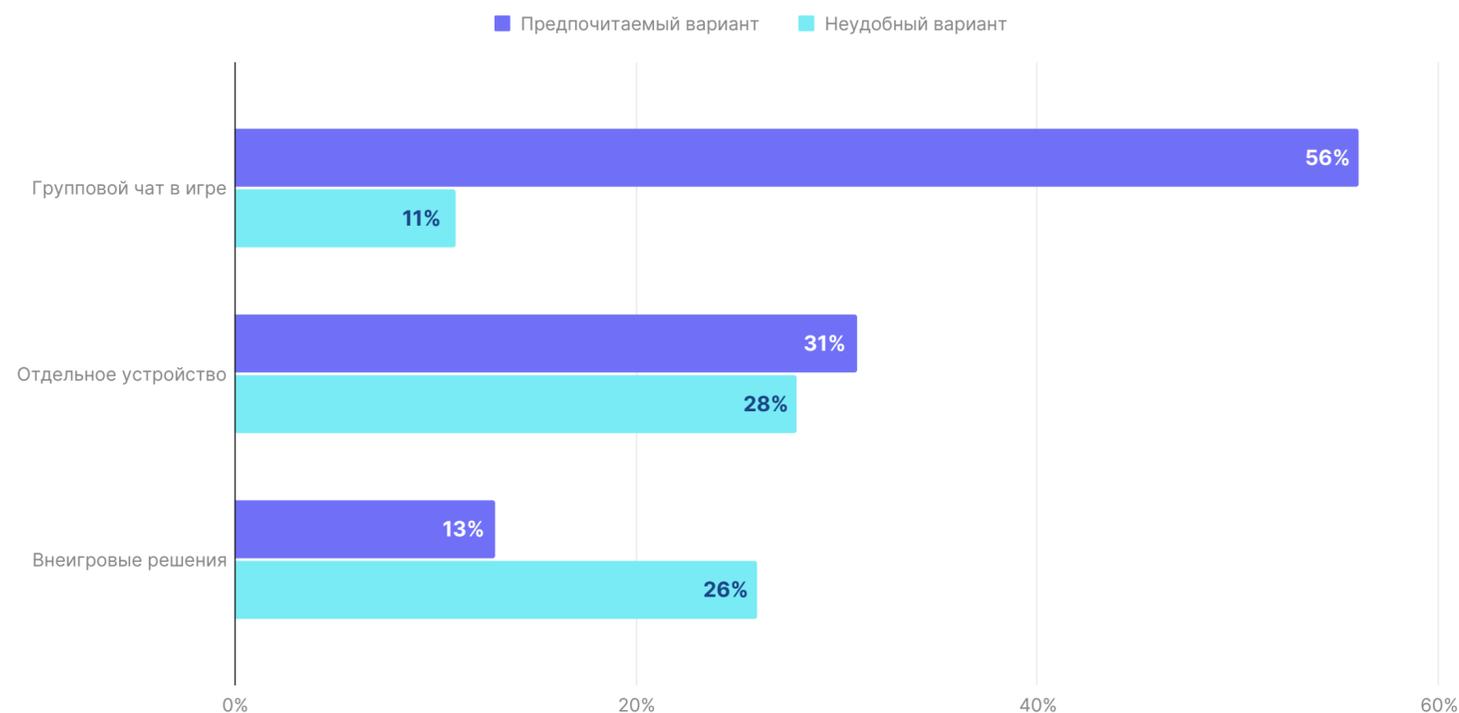
Standoff 2, Axelbolt

© Unity Technologies, 2022

# ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ГРУППОВЫХ ЧАТОВ

Общение играет центральную роль в многопользовательских играх. Игроки предпочитают взаимодействовать со своей командой (или противниками) с помощью внутриигрового текстового или голосового чата, а не с помощью отдельных приложений или устройств.

Как люди предпочитают общаться с другими игроками в многопользовательских играх?

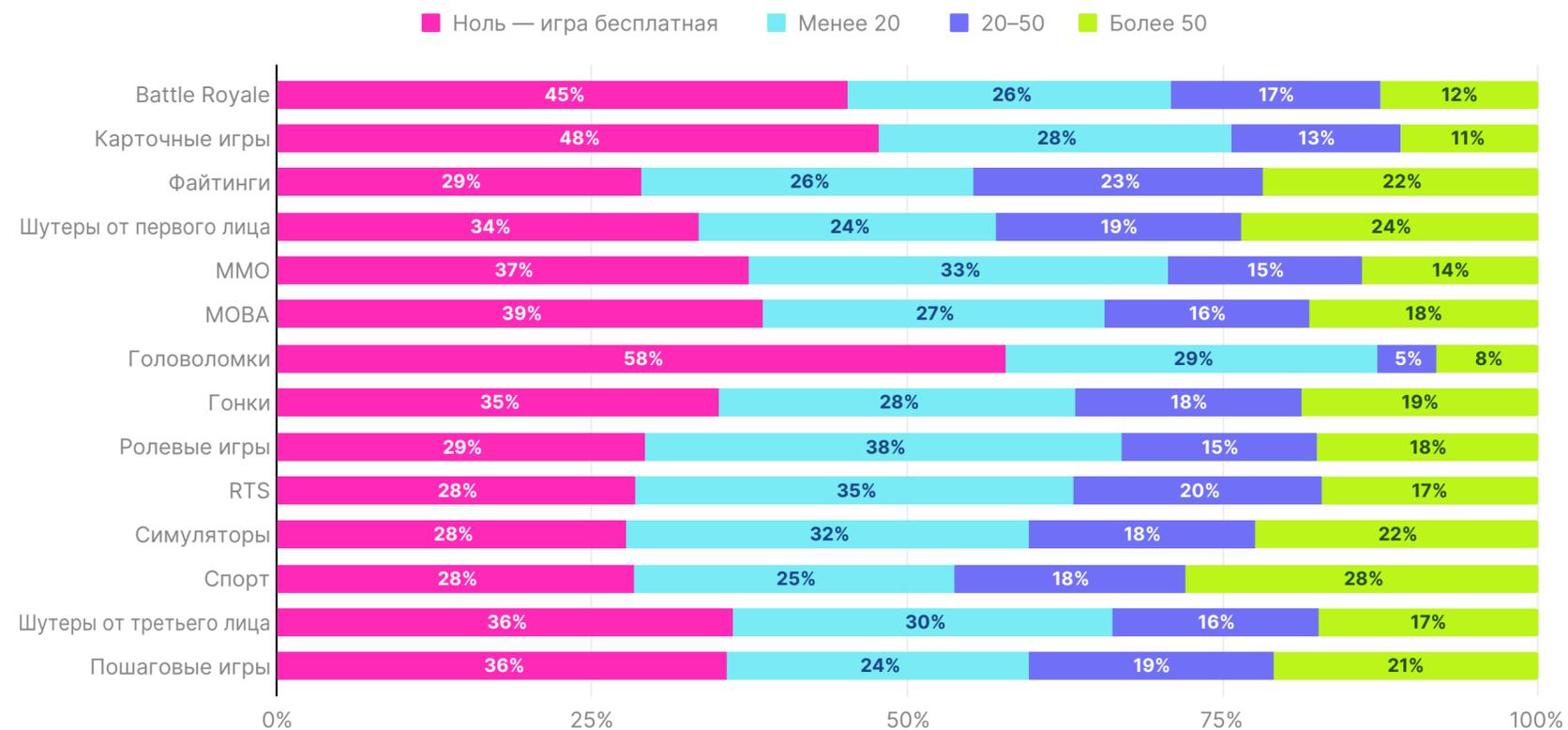


В целом по странам 56 % респондентов предпочитают создавать групповые чаты через игровое меню. 31 % респондентов предпочитает использовать отдельное устройство или программное решение и только 13 % предпочитают внеигровые варианты. Из соображений экономии места люди, не имеющие мнения по этой теме, не включены в эту диаграмму.

# ТРАТЫ, ПРЕМИАЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ

## За какие жанры многопользовательских игр готовы платить игроки?

Цена последней игры в долларах США (фунтах стерлингов) или эквивалент в иенах (южно-корейских вонах)



БОЛЬШИНСТВО ИГРОКОВ  
ОЖИДАЮТ, ЧТО  
**ГОЛОВОЛОМКИ**  
БУДУТ БЕСПЛАТНЫМИ

Мы спросили респондентов, за сколько они купили свою последнюю игру в определенном жанре и сколько они потратили на нее с тех пор.

Сначала мы изучили долю бесплатных игр в каждом жанре.

Головоломки, карточные игры, МОБА и игры в жанре Battle Royale чаще всего бесплатные. Игры этого типа обычно монетизируются за счет встроенных покупок, таких как бустеры, боевые пропуска или скины.

Симуляторы, RTS, файтинги, спортивные и ролевые игры преимущественно платные. В этих жанрах люди обычно ожидают получить интересный игровой опыт и готовы за это платить.

Спортивные игры часто разрабатываются в сотрудничестве с реальными спортивными федерациями и используют имеющуюся интеллектуальную собственность. Вероятно, именно поэтому такие игры платные.

Спортивные и FPS-игры чаще всего покупаются за полную стоимость (50–70 долларов США / фунтов стерлингов). Для этих жанров часто выпускаются ежегодные обновления, и в них доступны внутриигровые покупки.

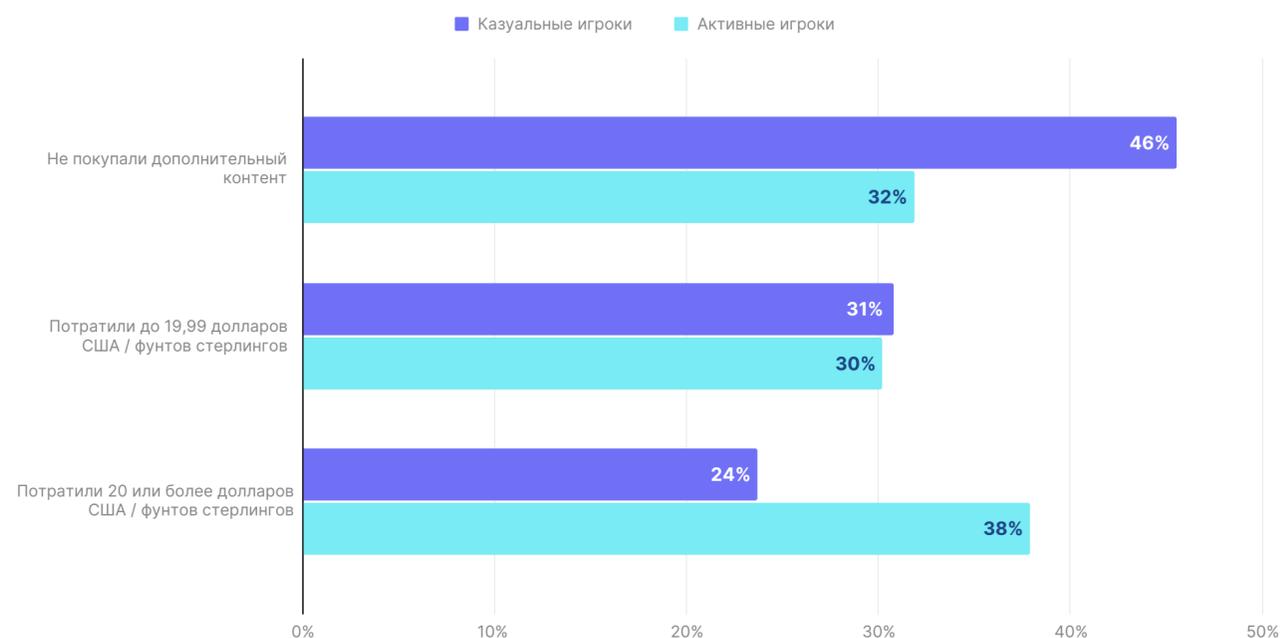
В сегменте «20–50 долларов США / фунтов стерлингов» большинство жанров представлены одинаково. Исключение составляют головоломки: только 5 % готовы платить за них такую сумму.

В сегменте «менее 20 долларов США / фунтов стерлингов» наиболее популярны ролевые игры. За ними следуют RTS, MMO и симуляторы. В нижней части этой группы находятся шутеры от первого лица, пошаговые и спортивные игры. В этих жанрах игроки привыкли к более высоким ценам.

Но цена покупки — это еще не все. Как насчет загружаемого контента? Мы спросили респондентов, сколько они потратили на игровой загружаемый контент за последний месяц.



## Какой загружаемый контент приобретали игроки во многопользовательских играх за последние 30 дней?



\* Или эквивалент в иенах / южно-корейских вонах.

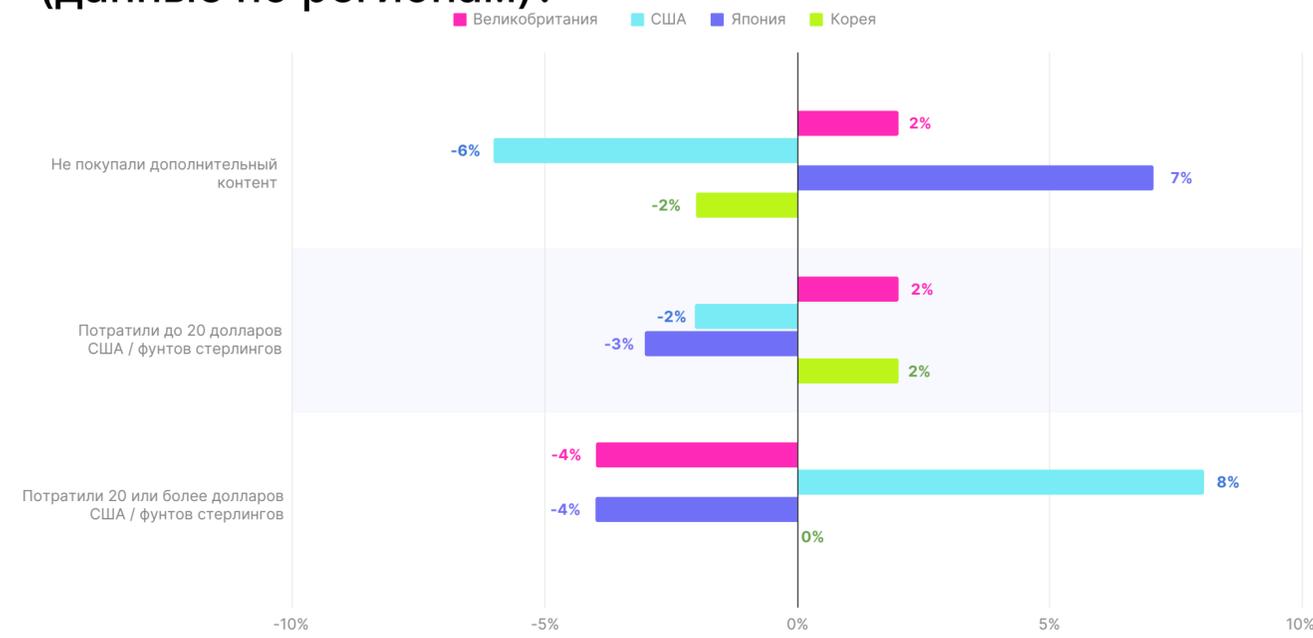
В целом, как казуальные, так и активные игроки готовы покупать дополнительный игровой контент, если игра им нравится. Более того, сейчас люди тратят на загружаемый контент на 5 % больше, чем в 2021 году.

Только 39 % всех игроков (44 % в прошлом году) заявили, что за последние 30 дней не тратили деньги на загружаемый контент в многопользовательских играх.

Мы видим явные различия в тратах активных и казуальных игроков. Активные игроки на 58 % чаще тратят в многопользовательских играх 20 долларов США / фунтов стерлингов или больше на загружаемый контент, чем казуальные игроки.

Удивительнее то, что казуальные игроки немного чаще (на 1 %) тратят менее 20 долларов США / фунтов стерлингов, чем активные игроки.

## Какой загружаемый контент приобретали игроки во многопользовательских играх за последние 30 дней (данные по регионам)?



\* Или эквивалент в иенах / южно-корейских вонах.

На диаграмме показаны отличия между странами и средним мировым значением.

Региональные различия также играют важную роль в тратах на загружаемый контент. Мы обнаружили, что респонденты из США чаще всего покупают загружаемый контент, а также чаще всего тратят более 20 долларов США / фунтов стерлингов.

Респонденты из Японии чаще всего не приобретают загружаемый контент. Это говорит о том, что эта демографическая группа рассчитывает на разовую покупку многопользовательских игр и не заинтересована в дополнительном контенте. Респонденты из Кореи в основном тратят менее 20 долларов США / фунтов стерлингов.

**ИГРОКИ ИЗ ЯПОНИИ  
МЕНЬШЕ ВСЕГО ТРАТЯТ НА  
ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ**

# СОЗДАЮТ ЛИ РАЗРАБОТЧИКИ UNITY МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ?

РАЗРАБОТКА  
МОБИЛЬНЫХ  
И КОМПЬЮТЕРНЫХ  
ИГР НА UNITY  
ПОСТОЯННО РАСТЕТ

Посмотрев на текущие проекты и используемые функции, вы увидите, что игры, которые в настоящее время разрабатываются на Unity, имеют многопользовательские возможности.

С января 2021 года мы видим стабильный рост разработки мобильных и компьютерных многопользовательских игр на Unity.

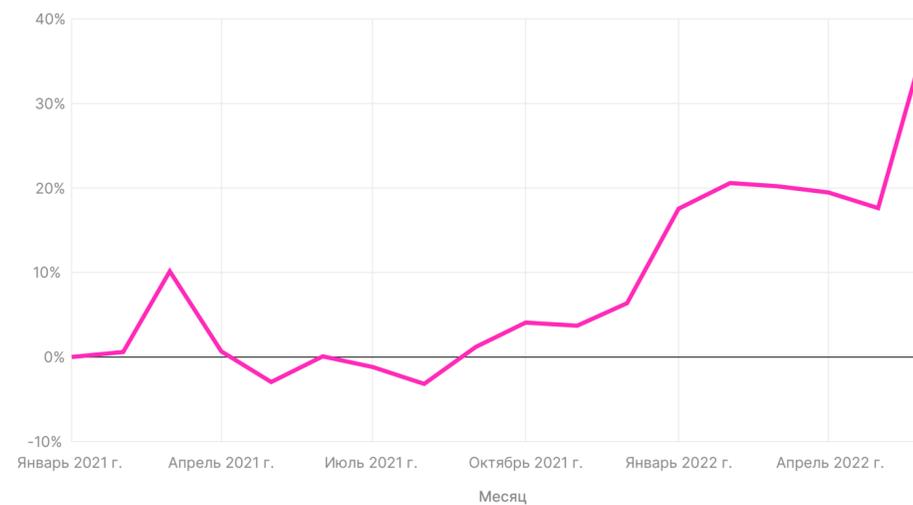
Согласно внутренним данным Unity, с января 2021 года количество компьютерных многопользовательских игр на движке Unity увеличилось на 150 %.

За тот же период количество мобильных многопользовательских игр, разработанных на платформе Unity, выросло на 40 %.

В целом разработчики и студии всех размеров осознали растущий спрос на многопользовательские игры и планируют увеличить их разработку в 2022 и последующих годах.

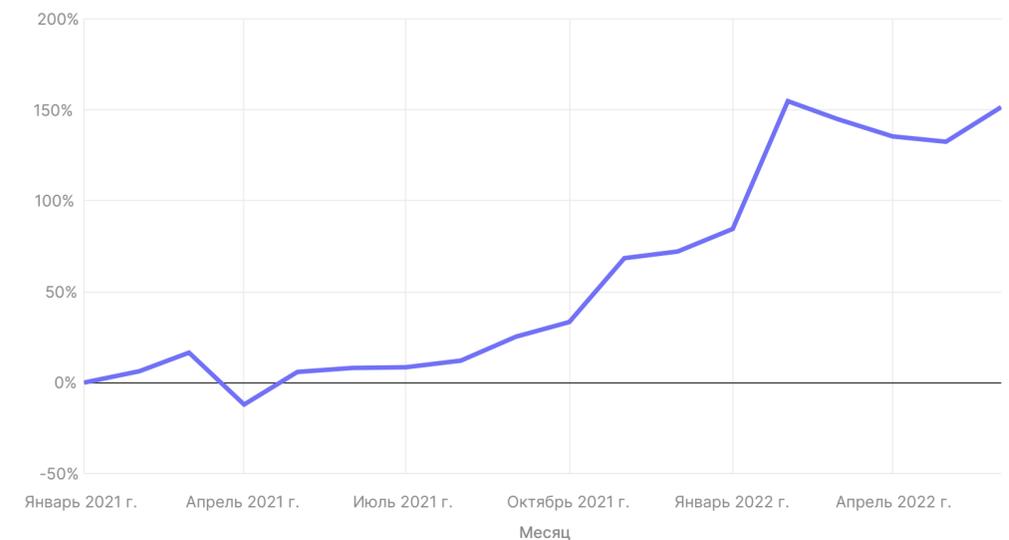
## Сколько мобильных многопользовательских игр ежемесячно разрабатывается с помощью Unity?

Процент ежемесячного роста создания мобильных многопользовательских игр на Unity



## Сколько компьютерных многопользовательских игр ежемесячно разрабатывается с помощью Unity?

Процент ежемесячного роста создания компьютерных многопользовательских игр на Unity



# ИТОГ: САМЫЕ ВАЖНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ВО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГРАХ

Индустрия многопользовательских игр быстро развивается. Тем не менее, мы должны регулярно спрашивать игроков напрямую, чего они хотят от игр.

Ниже приведены некоторые из ключевых выводов нашего международного опроса.

## Многопользовательские игры пользуются огромным спросом, который продолжает расти

77 % респондентов играют онлайн с друзьями или неизвестными игроками. Популярность онлайн-режимов во всех жанрах выросла на 3,3 %.

## Интерес к играм зависит от социальных аспектов

При выборе новой многопользовательской игры не из предпочитаемого жанра для людей важны наличие внутриигрового чата и возможность играть с друзьями. Эти аспекты для них более важны, чем инновационный игровой процесс без задержек.

## Траты активных и казуальных игроков отличаются, но оба сегмента готовы покупать загружаемый контент

Как казуальные, так и активные игроки покупают дополнительный контент в многопользовательских играх, которые им нравятся.

## В каждом жанре есть активные и казуальные игроки

Определенные многопользовательские жанры более популярны среди активных игроков, но это не значит, что в них нет казуальной аудитории. Нет жанров, в которых доминируют активные или казуальные игроки.

Мы хотели бы знать ваше мнение об этом опросе. Вы также можете задавать вопросы и оставлять пожелания касательно подобных опросов в будущем. Пишите нам по адресу [insights@unity3d.com](mailto:insights@unity3d.com).

# О ДАННЫХ

Компания Unity Technologies собрала эти данные в ходе онлайн-опроса игроков во многопользовательские игры из США, Великобритании, Кореи и Японии в третьем квартале 2021 года и другого опроса в третьем квартале 2022 года.

В каждой стране мы сосредоточились на двух категориях игроков: казуальных и активных. В приведенных результатах казуальные — это игроки, тратящие на игры не менее двух часов в неделю, 30 минут из которых — на многопользовательские.

Активные игроки тратят на многопользовательские игры не менее четырех часов в неделю. Среди жанров — традиционные «стрелялки» (Battle Royale, шутеры от первого и третьего лица), MOBA, ММО, гонки, спортивные игры или файтинги.

В опросе приняли участие около 1500 респондентов. Количество казуальных и активных игроков разделилось поровну.

Чтобы получить представление об активности по жанрам, времени суток и местоположению, мы также проанализировали данные из многопользовательских онлайн-игр Unity. Для защиты конфиденциальности наших партнеров и их данных вся внутренняя информация была обобщена и анонимизирована.

# О UNITY

Unity (NYSE: U) — это ведущая платформа разработки и поддержки контента с 3D-графикой реального времени (RT3D). Разработчики, от программистов до художников, архитекторов, дизайнеров автомобилей, режиссеров и других специалистов, используют Unity для воплощения своих идей.

Платформа Unity предлагает все необходимые инструменты для разработки, запуска и монетизации интерактивного RT2D- и RT3D-контента для мобильных телефонов, планшетов, PC, консолей и устройств дополненной и виртуальной реальности.

Команда из более чем 1800 человек, занимающаяся исследованиями и разработками, в сотрудничестве с партнерами делает Unity техническим пионером и обеспечивает оптимальную поддержку текущих выпусков и платформ. В 2020 году приложения, созданные с помощью Unity, загружались более пяти миллиардов раз в месяц.

Чтобы получить помощь в разработке и оптимизации многопользовательских игр, посетите страницу [Unity Gaming Services](#).

## УСКОРЬТЕ РАЗРАБОТКУ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР

Пакет Unity Multiplayer предоставляет широкий спектр решений для разработки и запуска игр, которые ускоряют выход на рынок и помогают сосредоточиться на игровом процессе.

Наши продукты для многопользовательских игр работают с любыми движками и платформами, а также могут поддерживать игру в любом регионе, который вы выберете для запуска.

[Подробнее](#)

## РАССЫЛКА С ЭКСКЛЮЗИВНОЙ АНАЛИТИКОЙ

Подпишитесь, чтобы получать новости о мастер-классах, электронные книги, реальные идеи и многое другое от Unity Game Services.

[Подписаться](#)

