



UNITY 2022 多人游戏报告

简介

全球一半以上 (52%) 的人口都玩游戏，这些玩家中的 77% 玩多人游戏。

随着市场的扩张以及多人游戏玩家日益复杂，需要关注和了解的领域越来越多。

Unity 调查了全球关键游戏市场的玩家，以深入挖掘玩家希望多人游戏具有的特征和功能。

这些洞察并不能说明您应构建哪种类型的游戏。此数据可能会影响决策，但您可以开放式地进行解读。此外，如果您想深入了解数据集，请查看“关于数据”部分。

我们提出了玩家们正在玩什么游戏的问题，发现：

- 选择新的多人游戏时，对玩家来说最重要的因素
- 多人游戏积极体验最重要的因素
- 受喜爱的游戏类型
- 人们怎样玩游戏
- 他们跟谁一起玩游戏、如何交流
- 核心玩家与休闲玩家之间的区别
- 他们如何购买 DLC

Knockout City Velan Studios 出品

最受欢迎的类型

根据 Unity 的数据，类型是人们选择游戏时考虑的第一大因素（49% 的人将类型选择为其排名前三的因素）。虽然这是意料之中的事，但是具体有哪些类型脱颖而出，成为多人游戏玩家当前的首选？

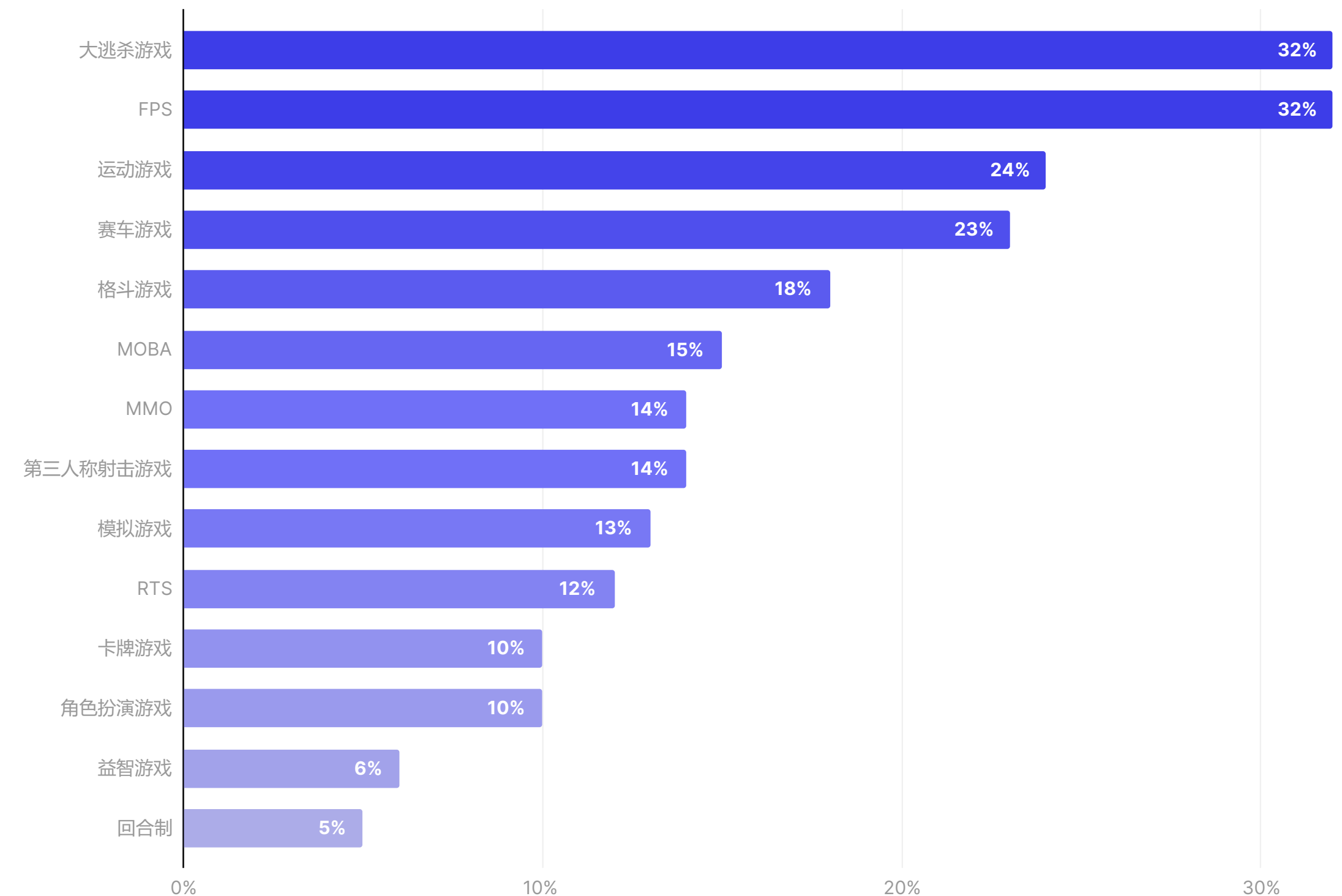
在调查的国家/地区中（全球游戏收入前六中的四个国家：美国、英国、日本、韩国），大逃杀游戏和 FPS 游戏是总体上最受欢迎的多人游戏，但玩家对各种游戏类型的兴趣也较为广泛。

32%
的多人游戏玩家在其最喜爱的游戏类型中选择了大逃杀游戏和 FPS 游戏

注意，我们调查了多人游戏玩家，因此，虽然所有类型都可能具有多人游戏特征，但我们预计分布情况会偏向“经典”类型。

受欢迎程度最低的游戏类别是回合制游戏。由于人气偏向运动类和 FPS 游戏，那么自然而然，最典型的单人游戏类型或许就成为了玩家最少的多人游戏类型。

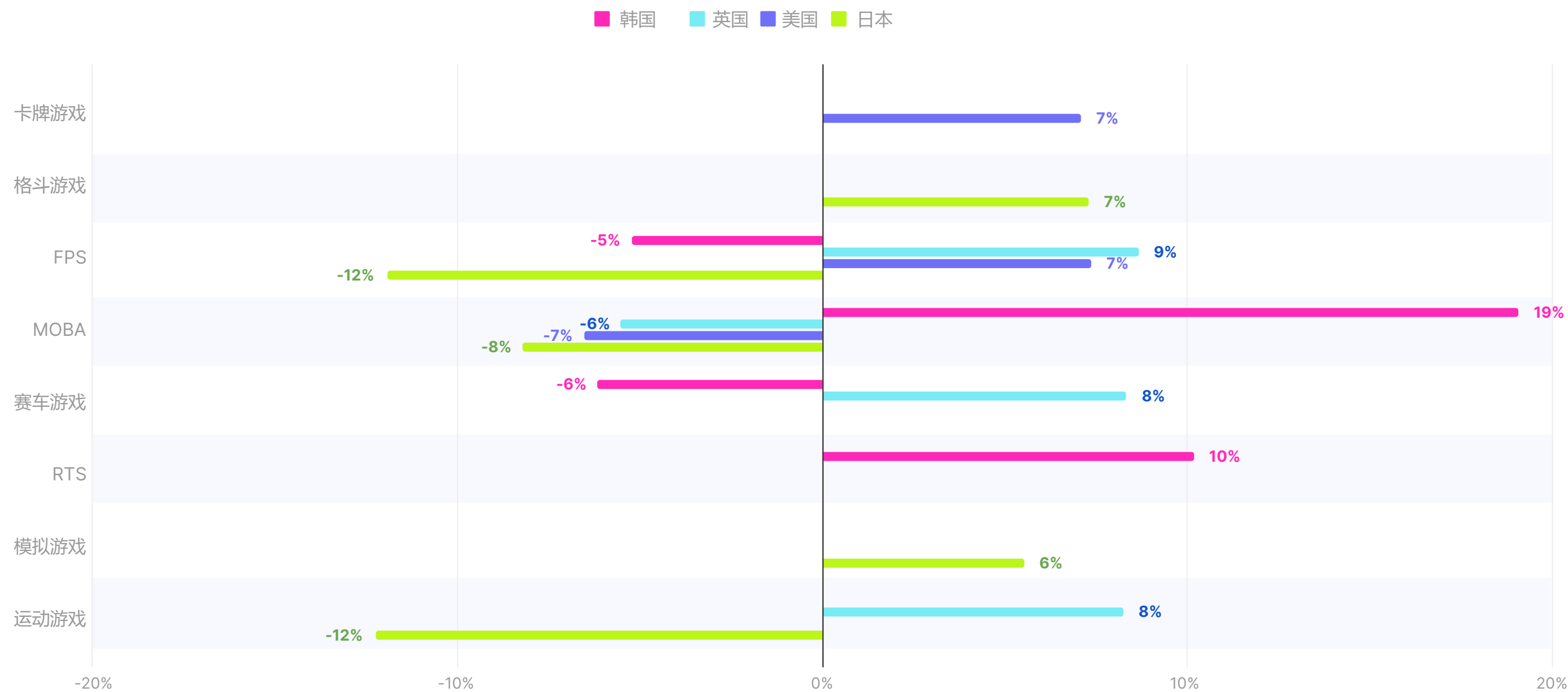
选择下方各游戏为其排名前三的游戏类别的多人游戏玩家的百分比各占多少？



但是，游戏类型受欢迎程度在全球范围有何不同呢？

我们使用这一总体分布情况，比较了每个国家/地区的结果与以下平均值的差距。随后您就可以看到一个用户群体相对于其他群体对于游戏类型的反应。

多人游戏类型受欢迎程度相较于平均值是如何变化的？



MOBA 和 RTS 类型在
韩国
最受欢迎。

对于 MOBA、RTS、FPS 和运动类型，多人游戏玩家的想法更为极端，这些类型要么非常受欢迎，要么非常不受欢迎，具体取决于区域。

例如，MOBA 和 RTS 类型在韩国要比其他任何区域明显更受欢迎。

对于区域性受欢迎程度，另一个脱颖而出的类型是运动类，英国玩家十分偏好此类型，与运动类游戏受欢迎程度更低的日本对比明显。

我们还发现一些游戏类型与区域的组合，其指数比其他组合低得多。日本玩家在 FPS 和运动类游戏上指数较低，而韩国玩家在赛车、格斗和 FPS 游戏上指数较低。

相对于其他区域，英国玩家整体更加偏好 FPS 和运动类游戏。但是，与其他国家相比，在 RTS 和 MOBA 游戏方面排位更低。

美国玩家在大多数方面与全球平均值持平，但是，在 MOBA 游戏上指数较低，在卡牌类和 FPS 游戏上指数较高。

多人游戏玩家都在玩什么？

多人游戏有各种类型各种大小，其围绕着单一类型的想法已成为历史。尽管 FPS 和其他射击类游戏占据榜首，人们在 2022 年玩的游戏更加多样化。

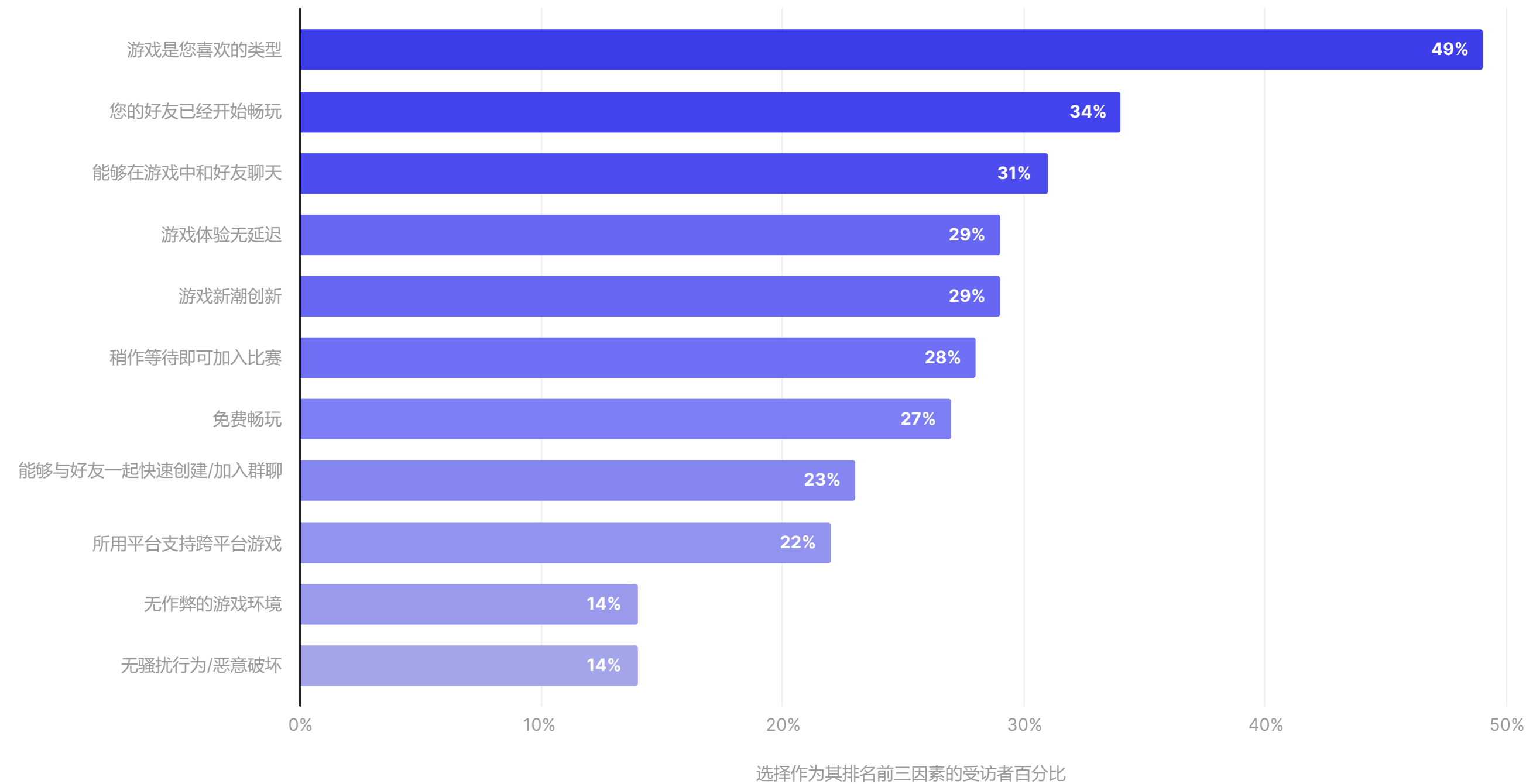
游戏的受欢迎程度通常视区域而定，某些游戏在休闲玩家中的受欢迎程度更高，其他游戏则是出于让您能够与其他玩家进行交流的社交元素被玩家选中。

首先我们来看看玩家在挑选下一个在线游戏时所看重的要素细分。



选择一款新的多人游戏

多人游戏玩家在选择新游戏时最看重的因素是什么？



31%

的玩家在挑选下一款游戏时将**游戏内聊天**视为关键因素

在选择要玩的下一款游戏时，社交功能是首要的决策驱动因素。

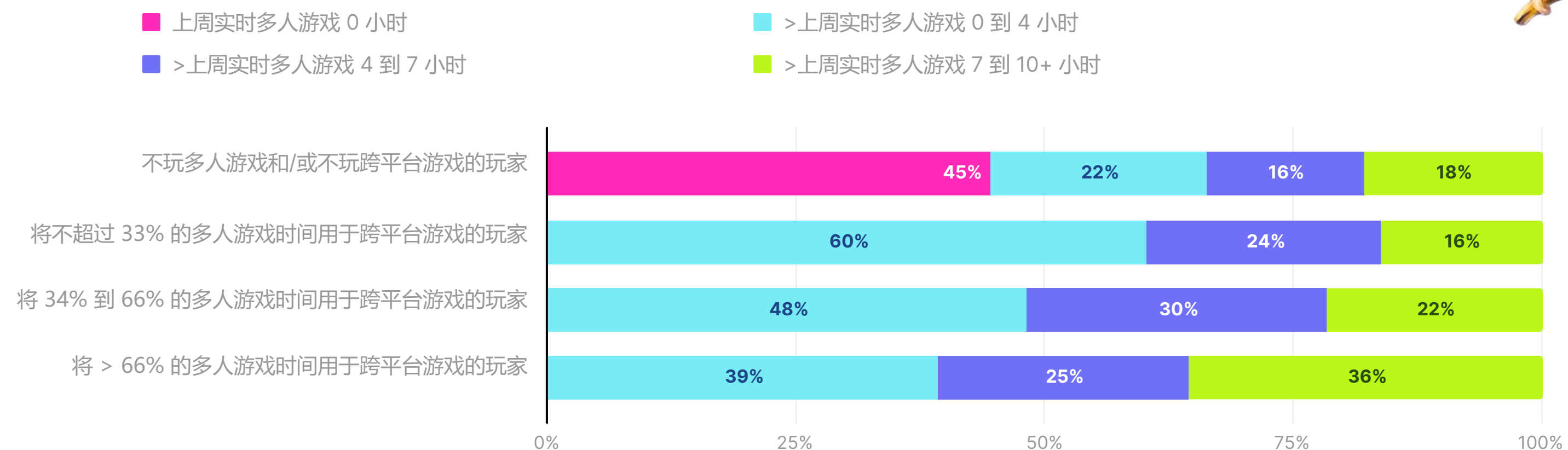
抛开游戏类型不谈，第二和第三重要的游戏功能均以社会联系为中心：在游戏内与好友聊天的功能以及已有好友在玩该款游戏，这些成为了关键的决策因素。

潜在玩家希望选择一款好友在玩的游戏，并且希望能够在玩游戏时与好友聊天。提供游戏内聊天选项来促进游戏内的联系，这是优先考虑的问题。因为玩家更偏向游戏内选项，而不是使用单独的应用程序或设备。

多人游戏不仅仅在于社交体验，玩家还看重体验的技术方面，如流畅性、无延迟的游戏体验、创新的机制和无需长时间等待即可加入匹配。



跨平台游戏是否导致了更高的参与度?



玩 **跨平台**
游戏的玩家会花更多的时间玩 **多人**
游戏

- 22% 的玩家回应，跨平台功能是其在选择一款游戏时排名前三的因素。这可能说明好友群组已聚集在同一平台上。
- 91% 的实时多人游戏玩家玩跨平台游戏，花更多时间玩跨平台游戏的玩家也会花更多时间玩多人游戏。

休闲与核心玩家类型



休闲玩家

每周至少花两小时游戏的玩家，其中至少 30 分钟是在玩多人游戏。



核心玩家

在射击（大逃杀、FPS、第三人称射击）、MOBA、MMO、赛车、运动或搏击游戏等“传统”多人游戏类型的任何组合中，每周至少花四小时游戏的玩家。

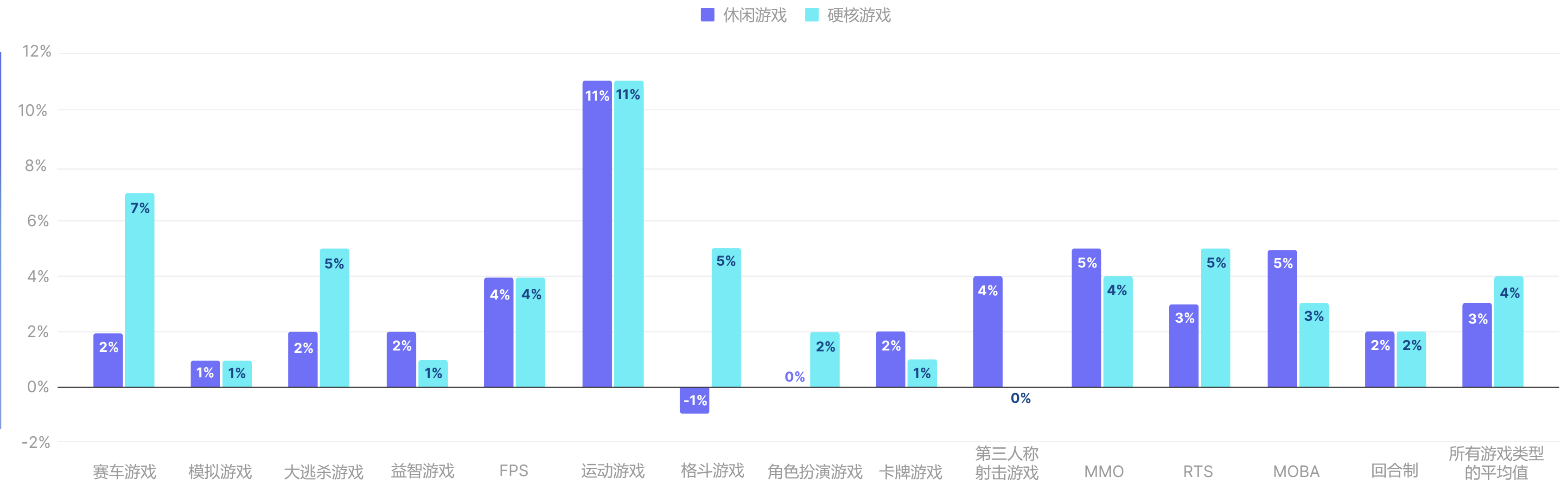
在讨论类型受欢迎程度时，关于如何收集数据要考虑的因素是多人游戏玩家的类型，他们是休闲玩家还是核心玩家*？玩家类型如何影响其常用的类型？

在此调查中，我们根据受访者在一些类别中的时间投入将其分为两种类型，休闲玩家或核心玩家。我们收集了来自 1400 名玩家的回应，核心群组 and 休闲群组比例大约分为 50/50。

*在“关于数据”部分中定义

调查完成前一周，核心和休闲玩家玩的是什么游戏类型？

受调查的每个游戏类型的游戏时间相比 2021 年平均增加了 **3%**



根据定义，核心受众对于传统多人游戏的偏爱程度更高，而休闲玩家则不限于特定的游戏类型，例如卡牌和益智游戏。

无论是核心玩家还是休闲玩家，所有玩家对卡牌、益智、模拟和角色扮演游戏都展现出相等或接近的兴趣，这表明这些游戏类型对于所有背景和经验级别的玩家都很友好。

然而，兴趣差距最大的类别是 FPS、运动和搏击类游戏，核心玩家上周玩过 FPS 游戏的可能性比休闲玩家高出 23%。

对于休闲玩家，最受欢迎的游戏类型其实是赛车类。模拟类在休闲玩家的兴趣中排名第二，益智和大逃杀并列第三，尽管核心玩家玩大逃杀的可能性比休闲玩家高出 15%。

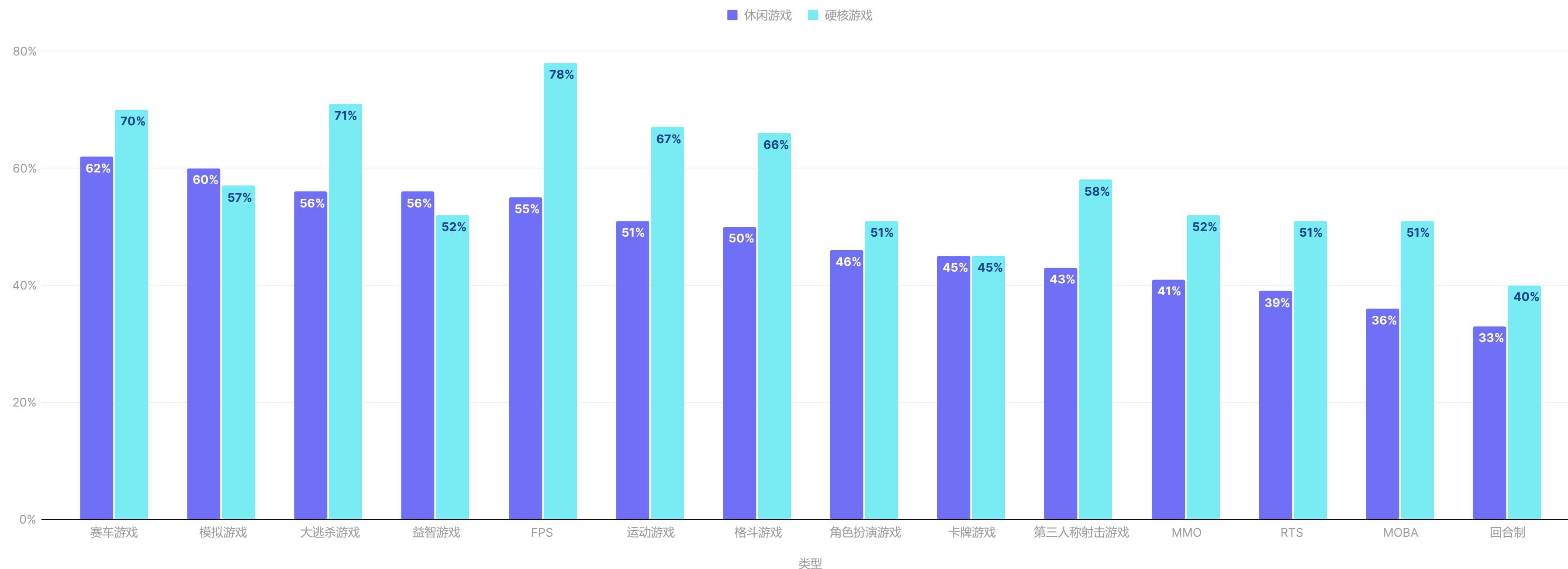
这里还有一点值得注意的是，中高比例的玩家表示最近玩过益智游戏，尽管该类别在上述“最喜爱游戏类别”问题中排名倒数第二。

射击类型（大逃杀、FPS、第三人称射击）是休闲玩家很感兴趣的一个类型，其中大逃杀和 FPS 占据其偏好的前半部分，而第三人称射击游戏则处于后半部分。

但是，大多数情况下，大多数游戏类型的核心受众和休闲受众没有太明显的差距。

核心玩家与休闲玩家之间游戏时间的最大差距存在于 FPS 游戏

2021 年与 2022 年：调查完成前一周，核心和休闲玩家玩的是什么游戏类型？



玩家对运动类游戏的积极性比去年高出

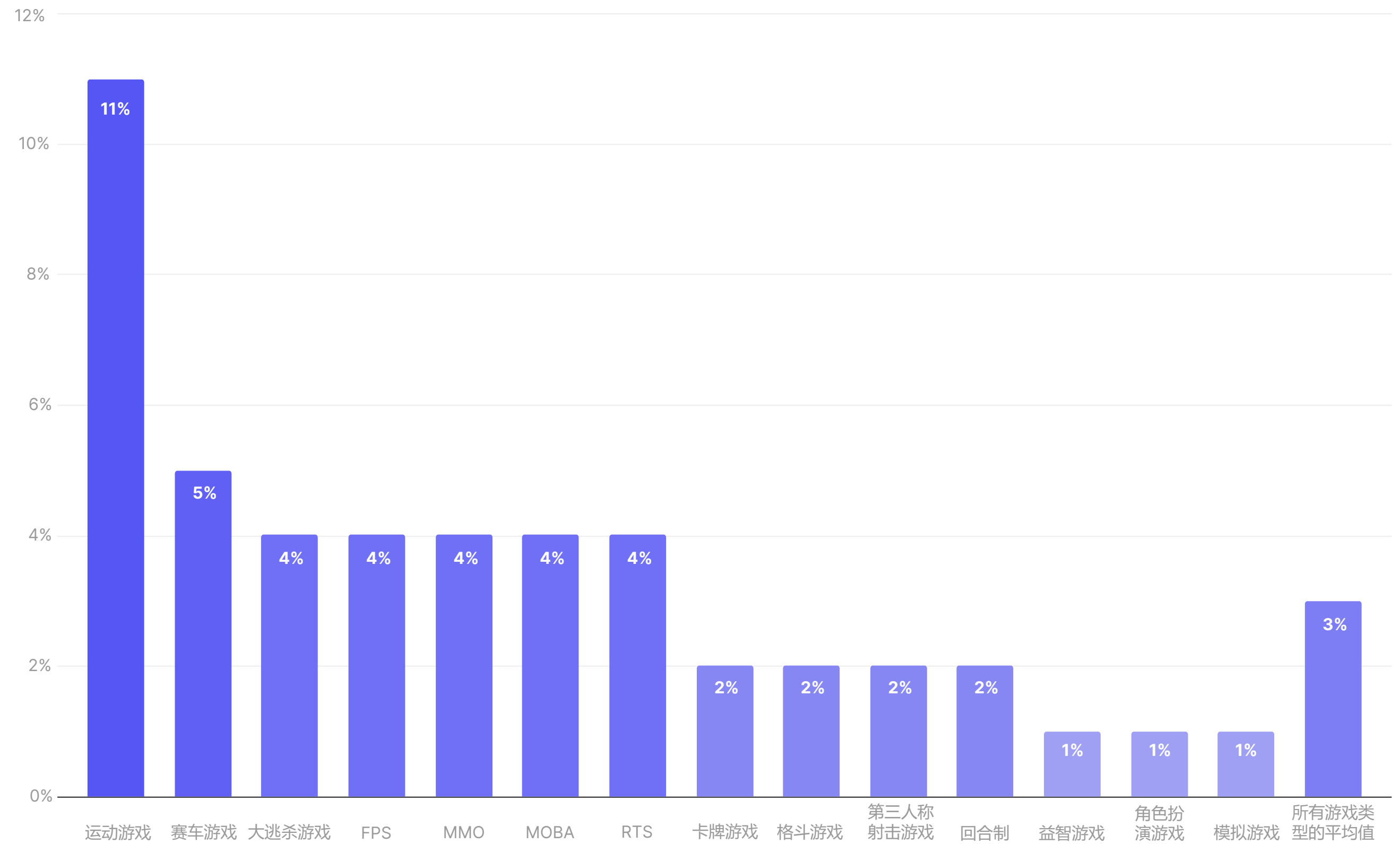
11%



Knockout City, Velan Studios 出品

© 2022 Unity Technologies 版权所有

2022 年与 2021 年相比，各游戏类型中多人游戏玩家的积极性增长了多少？



当我们对比去年相同问题得出的受欢迎程度结果时，发现每个游戏类型都有基于游戏时间的积极性增长。受欢迎程度增长最大的是运动类游戏，其休闲和核心玩家的游戏频率均有所上升。

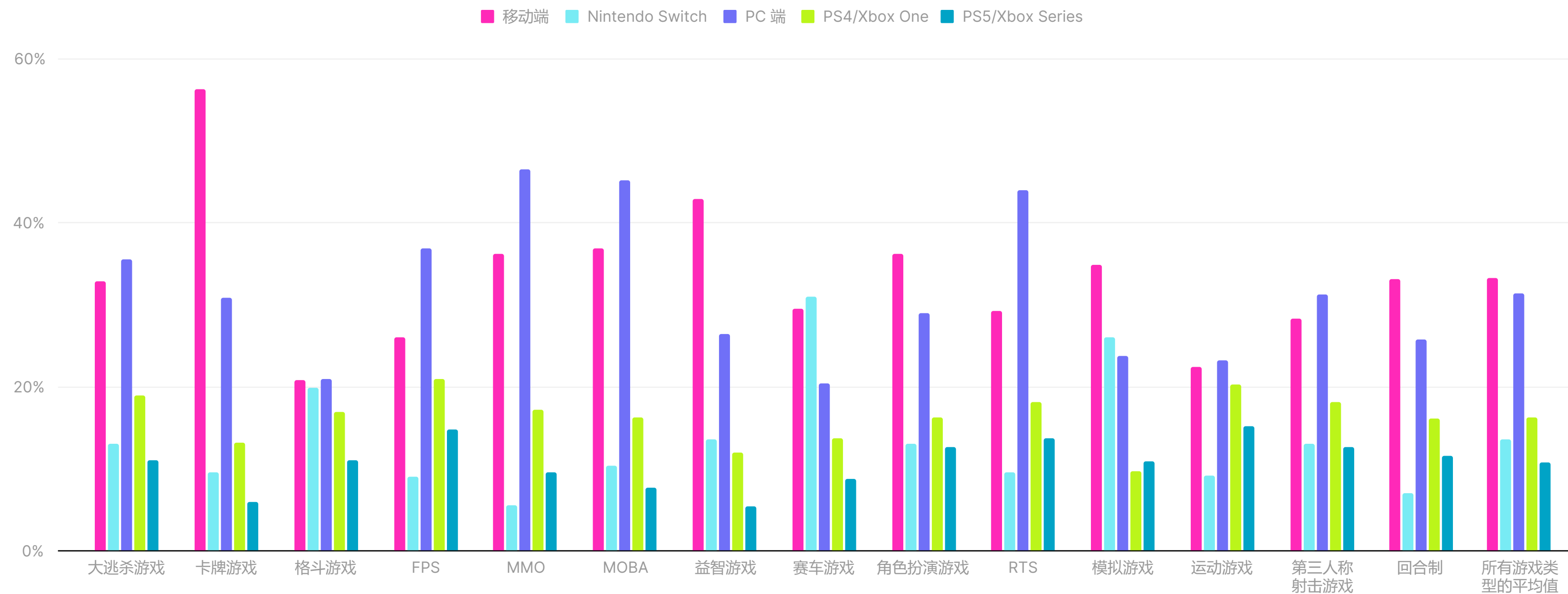
平台与类型

现在，我们知道了玩家们玩什么，那么他们在什么地方玩呢？

确定各个平台上最受欢迎的游戏类型可帮助您确定如何吸引受众。

大多数游戏类别并没有一个占主导地位的平台

玩家为他们玩的各个游戏类别选择哪些平台？



通过询问多人游戏玩家使用哪些平台玩各类型的游戏，我们注意到一些明显的组合，并且我们能够通过查看全部游戏类型中的最近“类型”平均值来推测总体上的平台偏好。

各游戏类型的优选平台如下：

- MOBA、RTS、MMO 和 FPS 在 PC 上最受欢迎
- 益智、卡牌、模拟、RPG 和回合制游戏在移动端最受欢迎
- 赛车类型最常用的平台是 Nintendo Switch™，其次是移动端，然后是 PlayStation® 4
- 第三人称射击、运动类和搏击类没有明确的平台偏好

*Nintendo Switch 是 Nintendo 的商标。

多人游戏玩家怎样玩游戏？

当玩家选择与实际玩法无关的多人游戏时，他们有许多考虑的因素，这些因素在选择众多的饱和市场中逐渐成为筹码。

玩家十分重视游戏内聊天、社区不良行为和好友联系等社交元素，以及减少延迟和快速匹配等可以预想到的技术元素。

一起来深入查看受访的玩家们是如何给这些功能评分的。

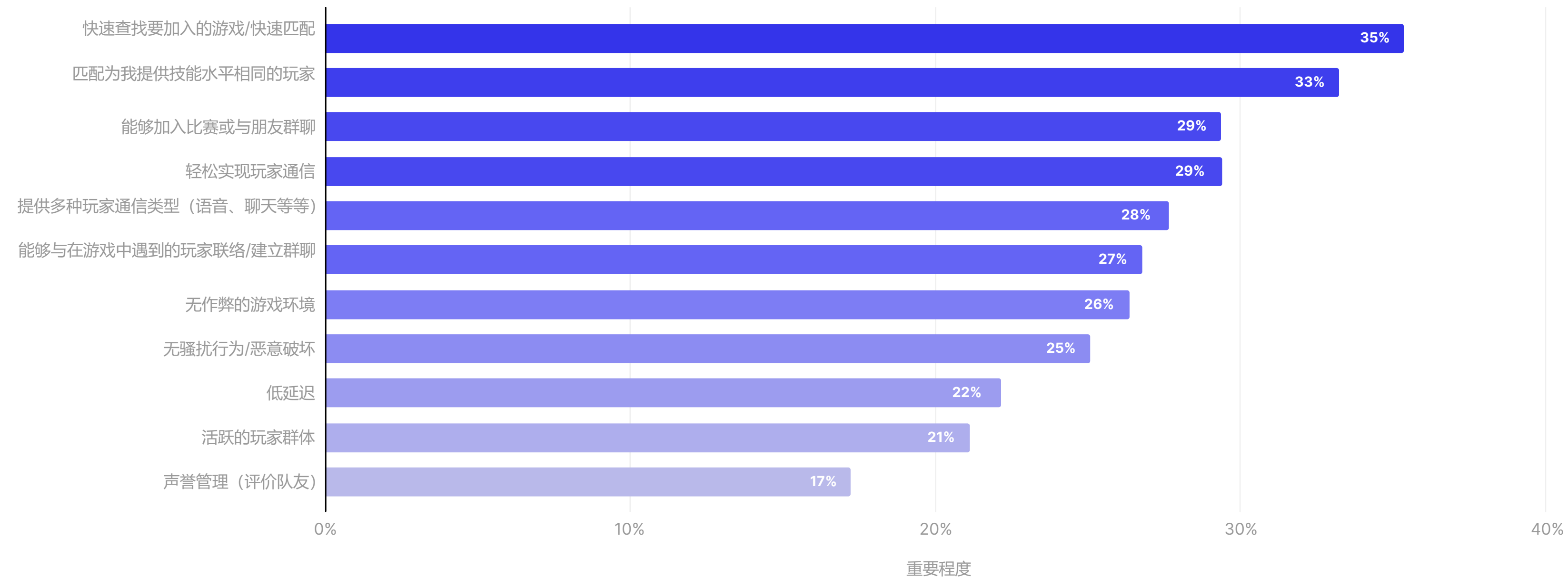


性能要求

35%

的玩家认为，快速匹配是其最看重的因素之一

为确保愉悦的多人游戏体验，玩家认为三大最重要的因素有哪些？



多人游戏玩家所选择的重要性顺序显示，围绕速度和易用性的功能排名最高，防毒紧随其后。

智能匹配被认为是多人游戏玩家所必需的，愉悦的游戏体验最重要的三大功能是：快速找到匹配 (35%)、找到适当技能级别的匹配 (33%) 以及能够与好友一起加入匹配 (29%)。

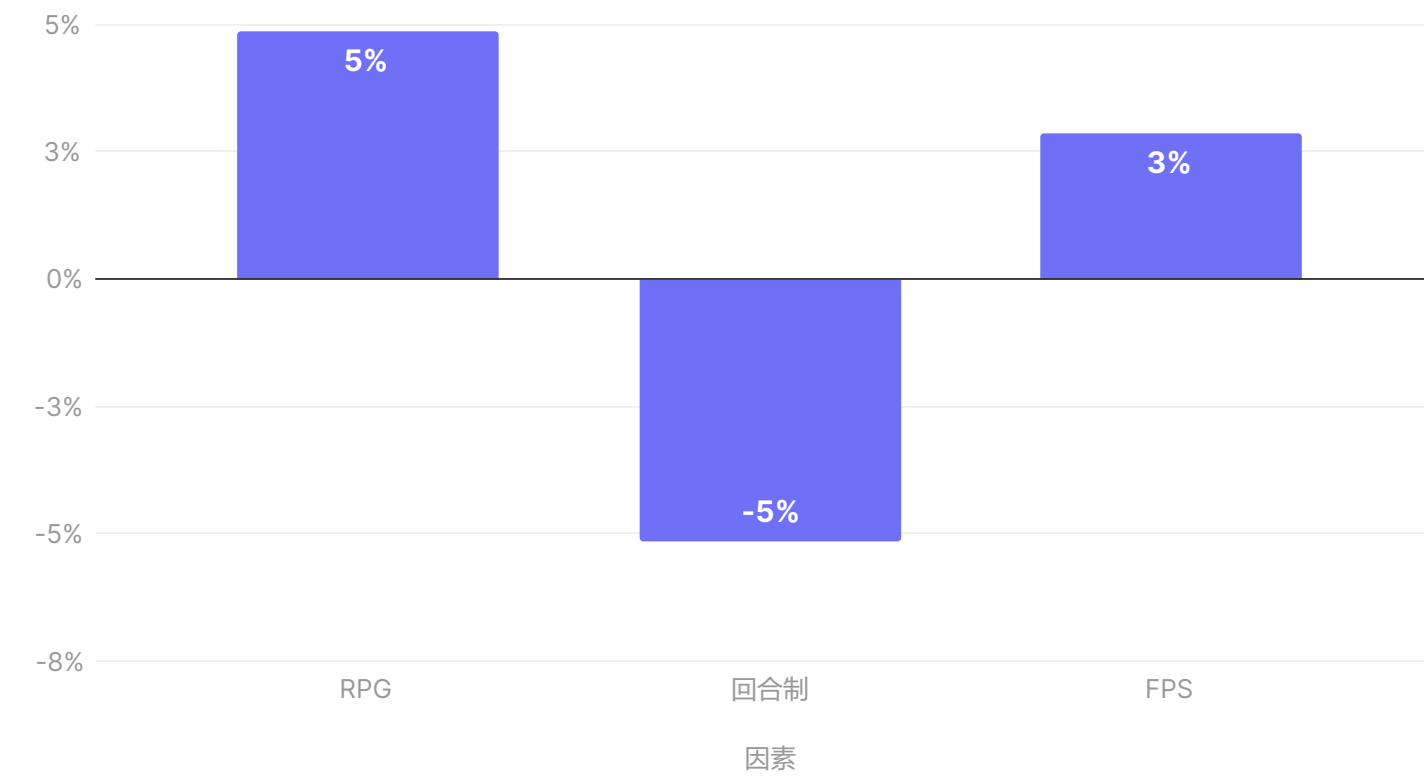
当谈到游戏体验更加技术性的方面时，令人耳目一新的无延迟体验和游戏机制同样很重要。

这些多人游戏性能问题中的一些问题在特定类型中更加引人关注，如我们接下来所见。

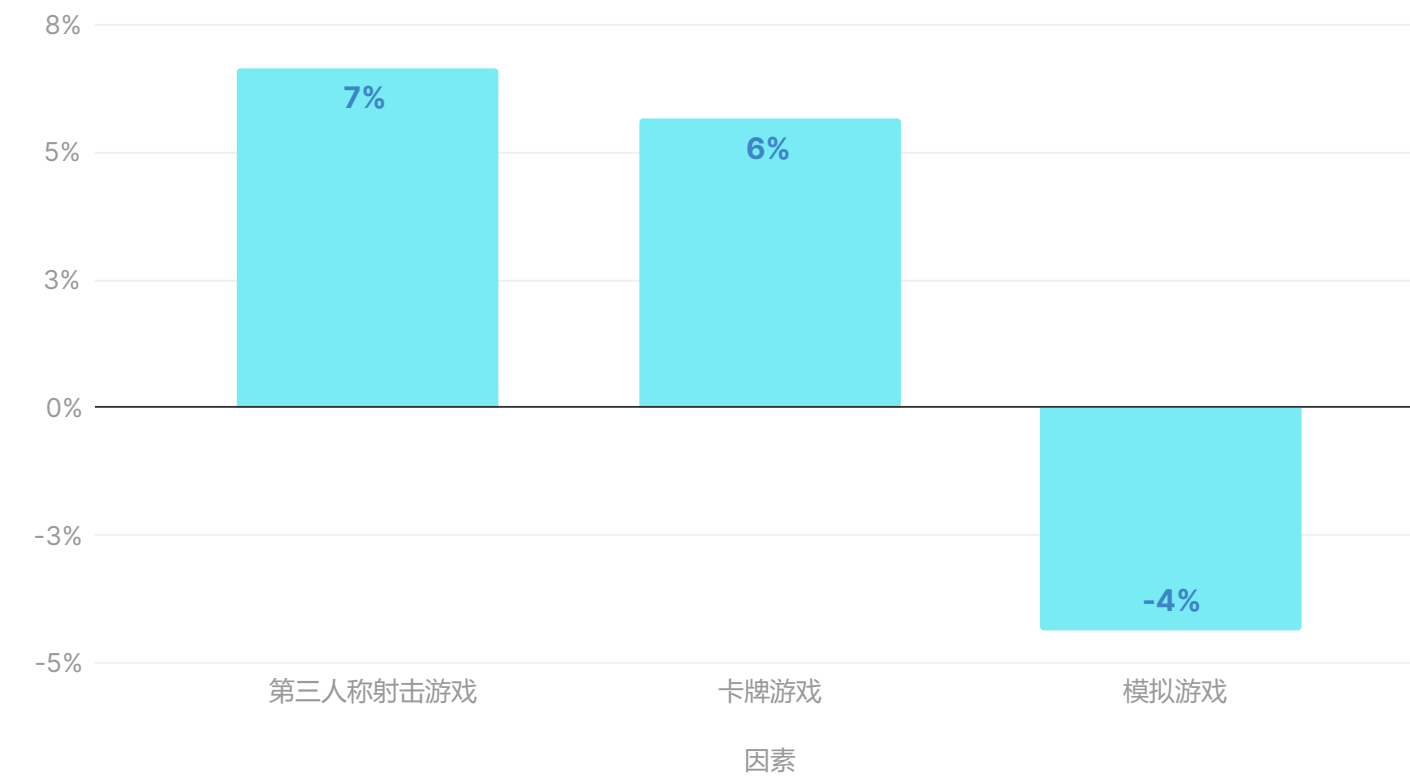
按游戏类型：为确保愉悦的多人游戏体验，玩家认为最重要的三大功能有哪些？

总数与显示的类型之间的差别

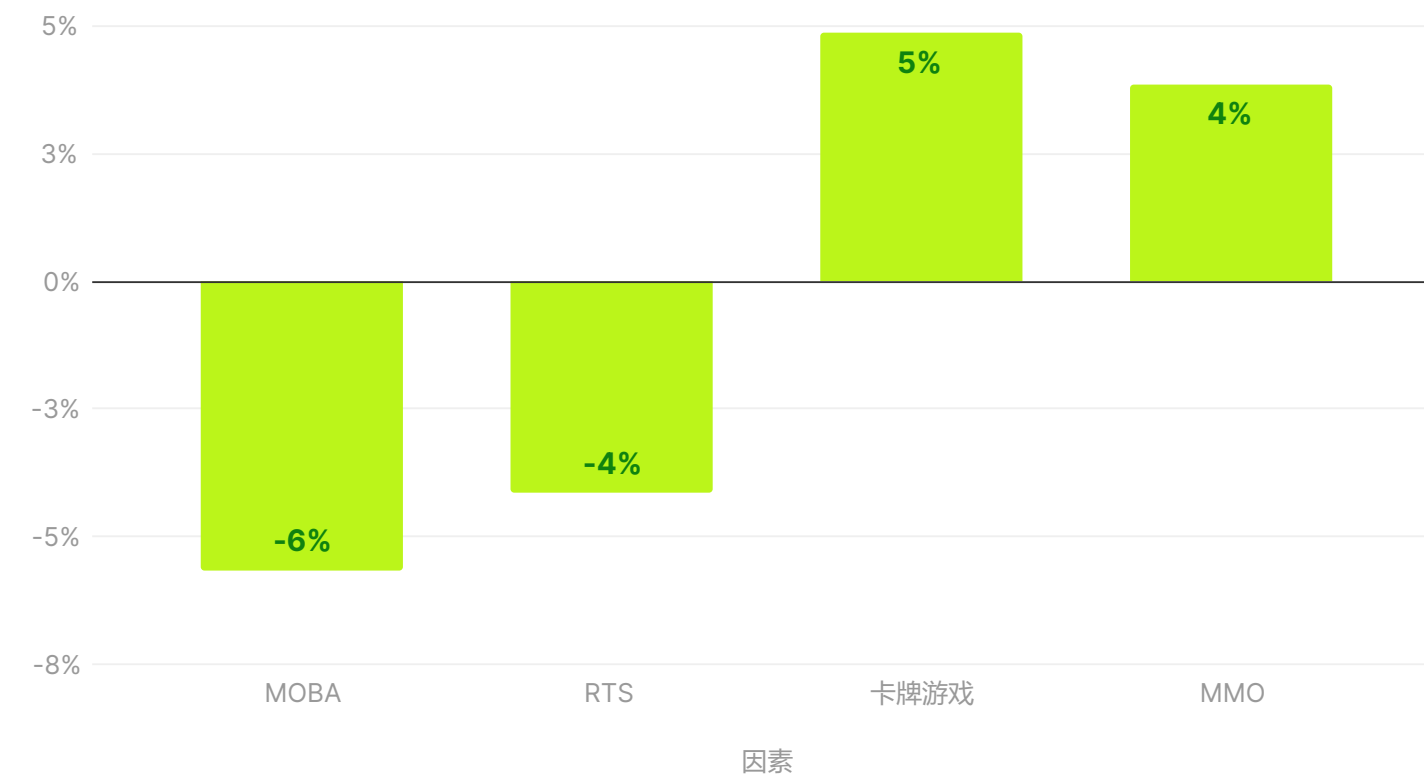
对低延迟的相对兴趣指数



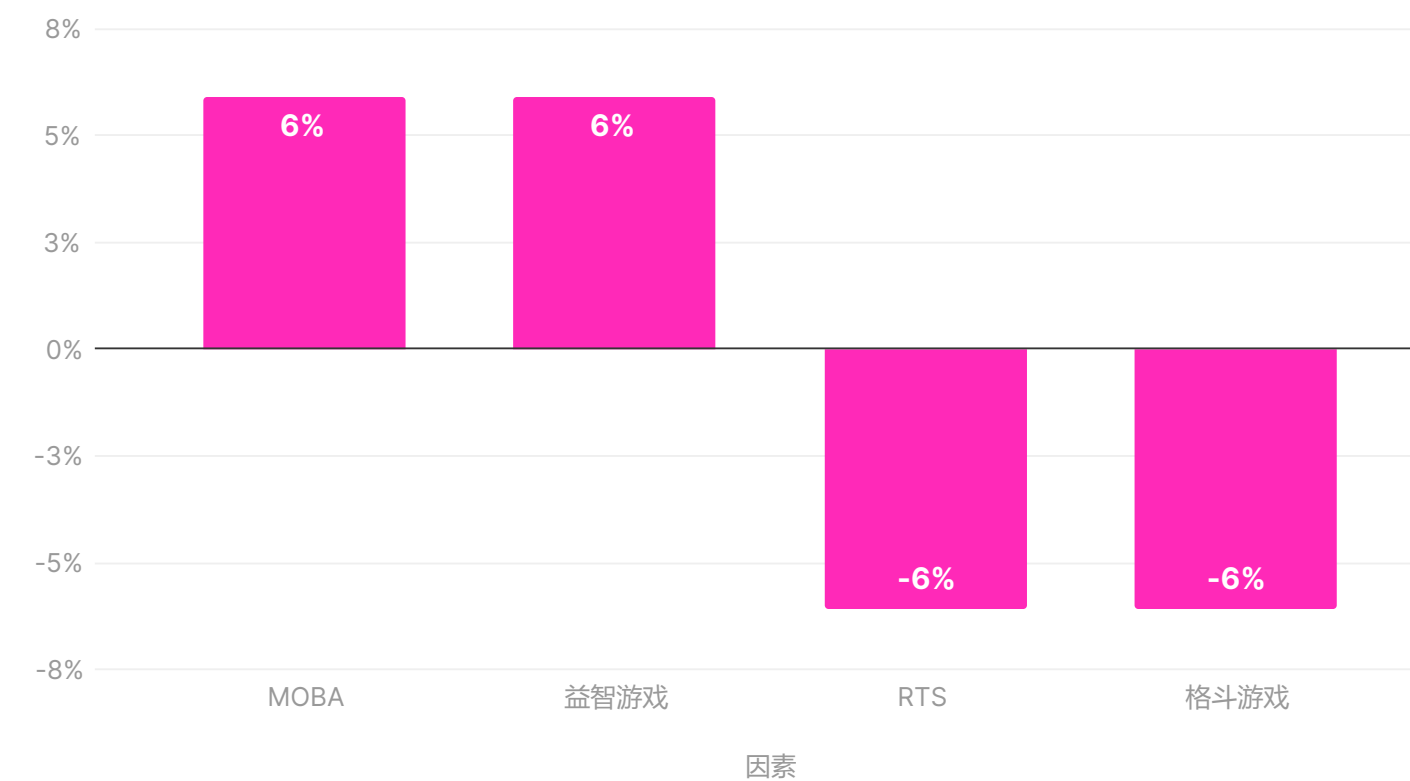
对无作弊环境的相对兴趣指数



对活跃玩家群体的相对兴趣指数



对无骚扰行为/恶意破坏的相对兴趣指数



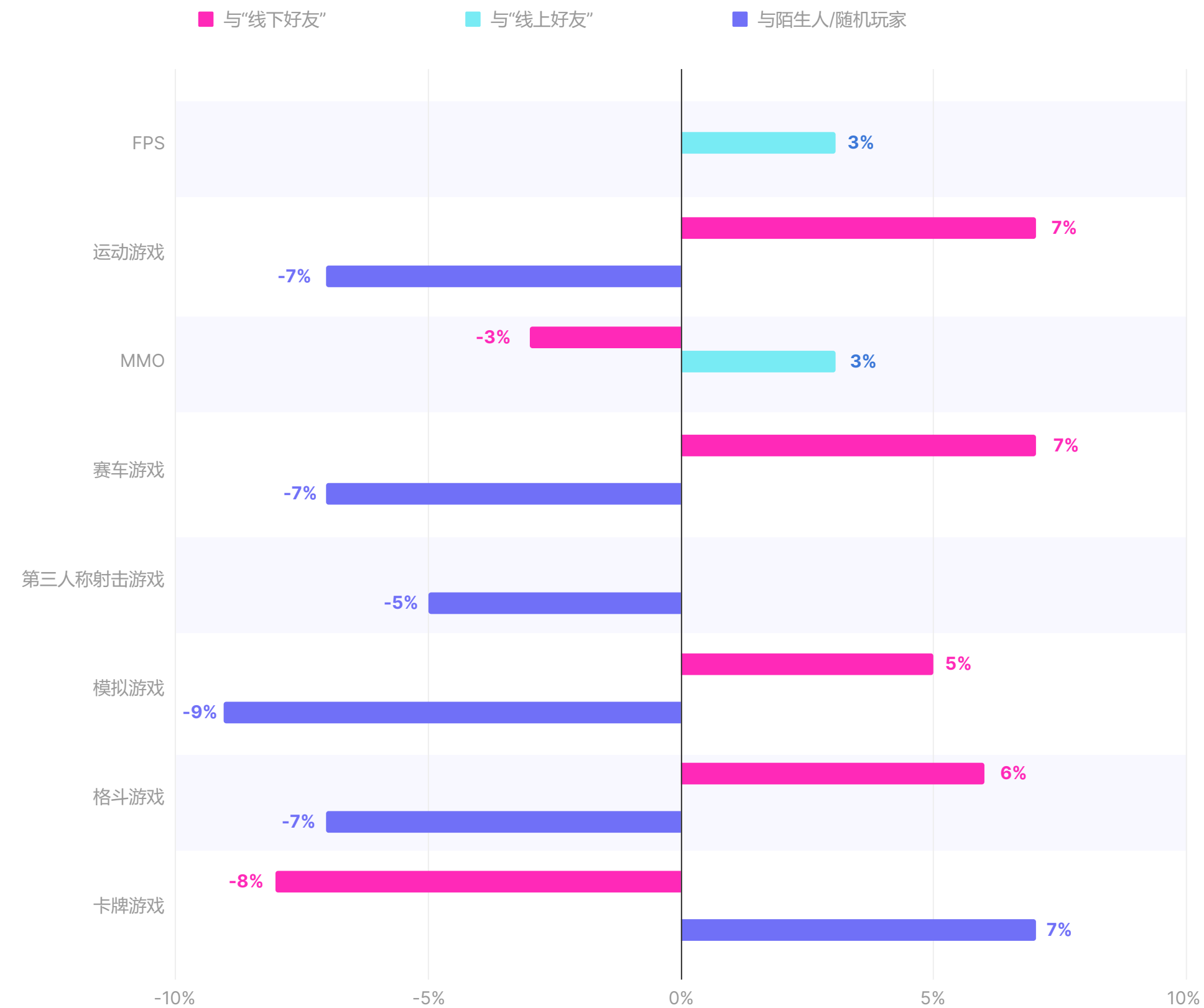
每种游戏类型对性能问题接受程度的显著差异如下：

- 低延迟对于 RPG 和 FPS 玩家是最重要的，因为这些游戏需要沉浸式体验和快速响应。
- 低延迟对于回合制游戏玩家没有那么重要，这或许是因为这些游戏的成功没有那么依赖于反应性的游戏玩法。
- 无作弊的游戏体验对于第三人称射击和卡牌游戏的玩家非常重要。
- 活跃的玩家群体对于卡牌游戏和 MMO 玩家尤为重要，与 MOBA 或 RTS 游戏的玩家相比，这些游戏的体验基于大型的社区活动。
- 无骚扰的游戏体验对于益智和 MOBA 玩家很重要。另一方面，这对于 RTS 和搏击游戏没有那么重要。

格斗游戏玩家最不用担心骚扰和挑衅性的话语。

组队偏好

在各类游戏中，多人游戏玩家倾向于与谁一起玩？



图表显示了所有游戏类型与平均值的差值，并且仅显示显著差值。

涉及到队友和对手时，多人游戏玩家有许多的选择。

这里我们能看到玩家希望与之一起玩游戏的人（无论是朋友还是陌生人）存在许多细微差别，这取决于他们所玩游戏的类型。

一些游戏类型倾向于更多地与陌生人一起玩游戏，尽管我们的受访者最常与线下（现实中）或线上的好友一起玩游戏 - 这证明了多人游戏与全球玩家建立新联系的社交能力。

- 在赛车游戏和运动游戏中，玩家普遍会选择与线下好友一起畅玩，其次是格斗游戏，这些游戏通常提供本地多人游戏模式或“沙发合作”游戏模式
- 卡牌游戏更适合与陌生人或随机对手一起玩，并且是唯一一种与陌生人玩的偏好指数高于与朋友玩的游戏类型
- 在 FPS、MMO、第三人称射击游戏和模拟游戏中，与线上好友一起玩最为常见

在运动游戏和赛车游戏中，玩家普遍倾向于与现实生活中的好友一起玩



单人 PVP、组队 PVP 与 PVE

单人 PVP 和 PVE 是最受欢迎的游戏模式

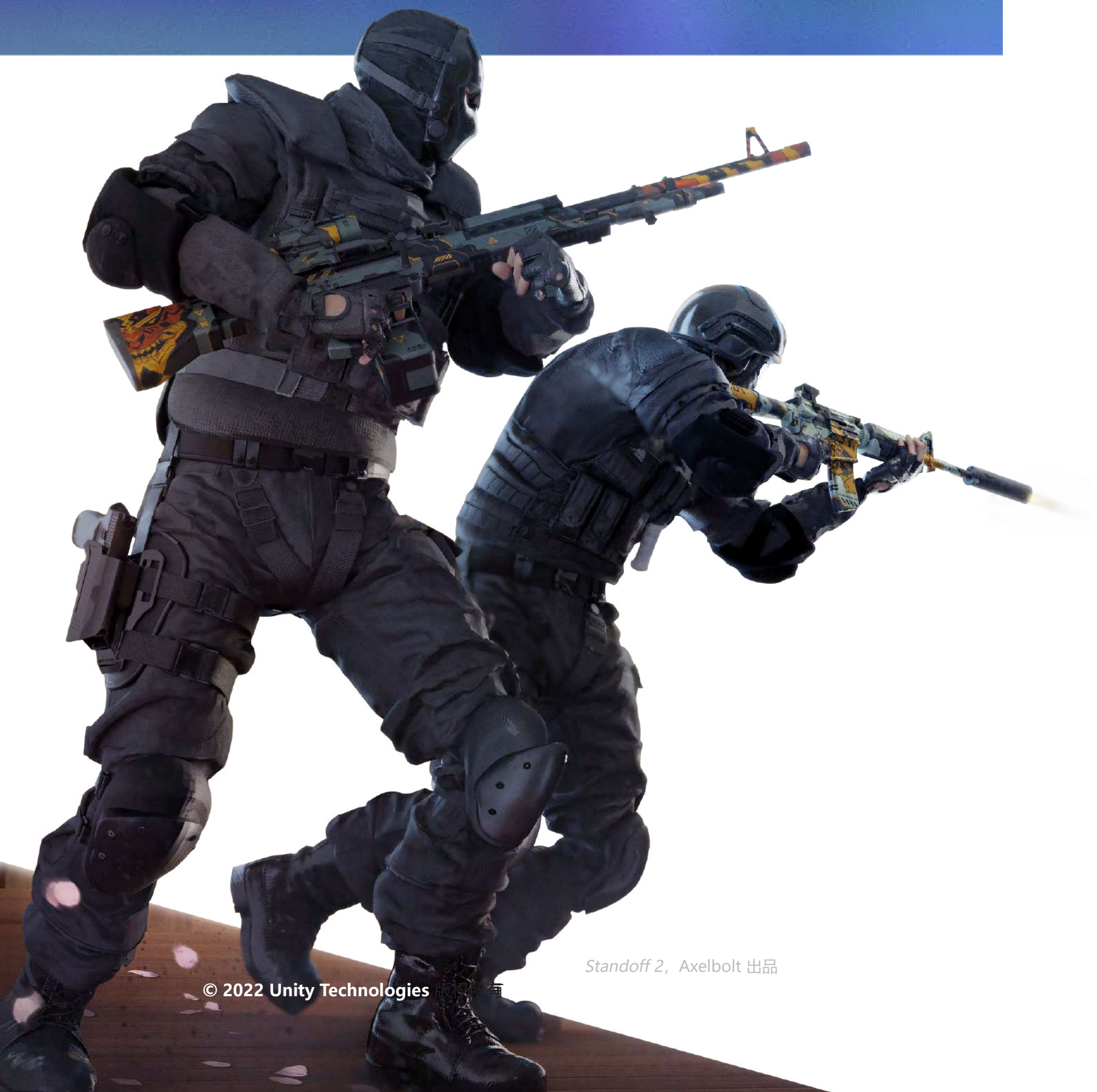
尽管 RTS 和 RPG 游戏玩家的偏好差异并不明显，但组队 PvE 仍是最不受欢迎的游戏模式。

- 调查结果表明，在几乎所有游戏类型中，团队合作的人机对战是最不受欢迎的游戏模式。在团队合作的人机对战模式中，最受欢迎的类型是回合制、MMO 和 RPG。
- 在除 MOBA 和 FPS 外的所有类型中，单人游戏是最受多人游戏玩家青睐的游戏模式。
- 有趣的是，总体来看，单人 PvE 最受欢迎。
- 大多游戏类型普遍倾向于 PvP 游戏模式。而 RPG、模拟游戏、MMO 和 RTS 则倾向于 PvE 模式。

玩家上周玩了哪些在线游戏，涉及哪些游戏模式？



玩家倾向于 在游戏中 创建语音群聊



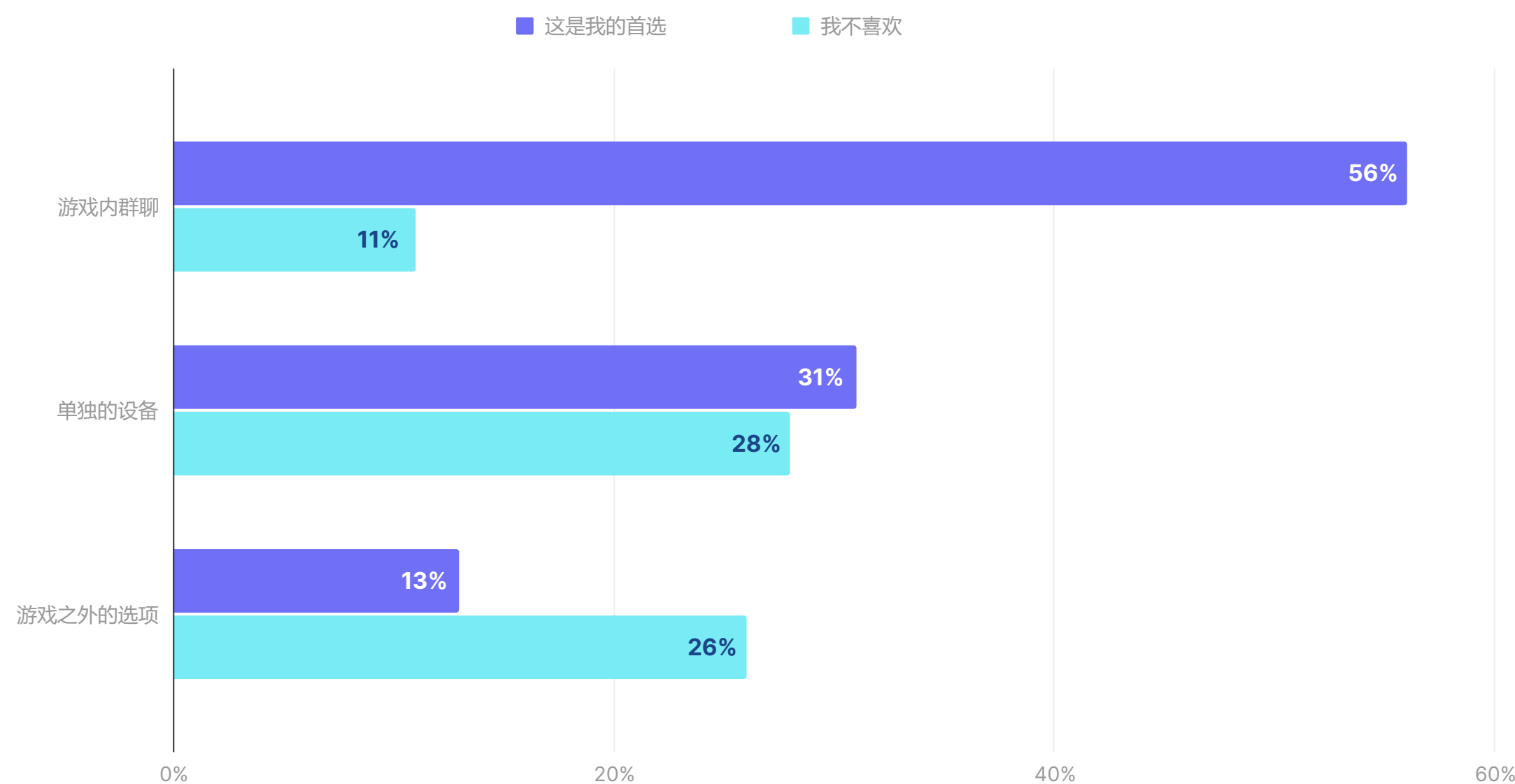
Standoff 2, Axelbolt 出品

© 2022 Unity Technologies

群聊工具

通信是多人游戏体验的一个重要方面，因此，与使用单独的应用程序或设备相比，玩家更偏好为他们提供通过文本或语音在游戏中与队友（或对手）聊天的机会。

多人游戏玩家倾向于采用何种方式与其他玩家对话？

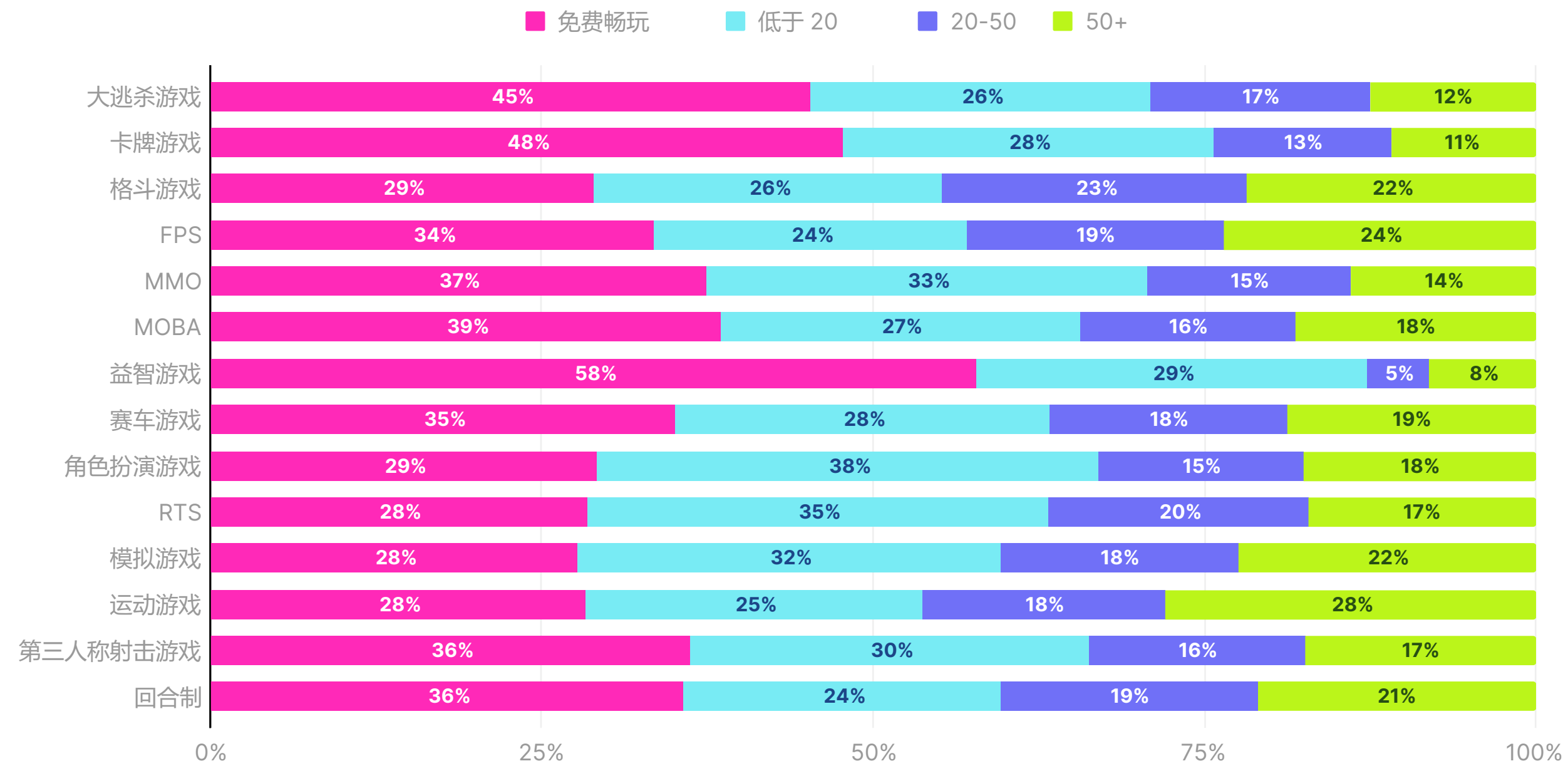


总体而言，在所有接受调查的国家/地区中，56% 的受访者倾向于在游戏中通过菜单创建群聊，而 31% 的受访者则倾向于使用单独的设备或软件解决方案，仅有 13% 的受访者倾向于游戏之外的选项。为简洁起见，此图表省略了不关心群聊偏好的玩家。

消费行为、付费游戏与 DLC

多人游戏玩家愿意为哪些游戏类型付费?

最近一次玩的游戏价格 (以美元/英镑或等值日元/韩元计值)



我们让玩家回顾他们最近玩过的某个类型的游戏、该款游戏的初始购买价格, 及其购买后的游戏花销。

首先, 我们回顾了每个游戏类别中免费游戏的留存率。

益智游戏、卡牌游戏、MOBA 和大逃杀游戏位居前列, 因为这些游戏最有可能作为免费游戏提供 - 这些类型的游戏通常由应用内购买提供支持, 例如加速器、战斗通行证或装饰物品销售。

最不可能成为免费游戏的类型当属模拟、运动、RTS、格斗和角色扮演, 因为玩家可能希望这些游戏能够提供一体化的游戏体验, 并且愿意为此支付游戏费用。

特别是运动类型, 它是一种与现实生活中的体育组织及现有知识产权相关联的游戏类型, 其性质可能并不适合免费游戏模式。

运动游戏和 FPS 最有可能成为全价游戏（介于 50-70 美元/英镑之间），并且这两类游戏经常发布年度更新，同时提供游戏内购买选项。

多数游戏价格均在 20-50 美元/英镑之间，益智游戏除外，仅有 5% 的玩家愿意支付同等价格。

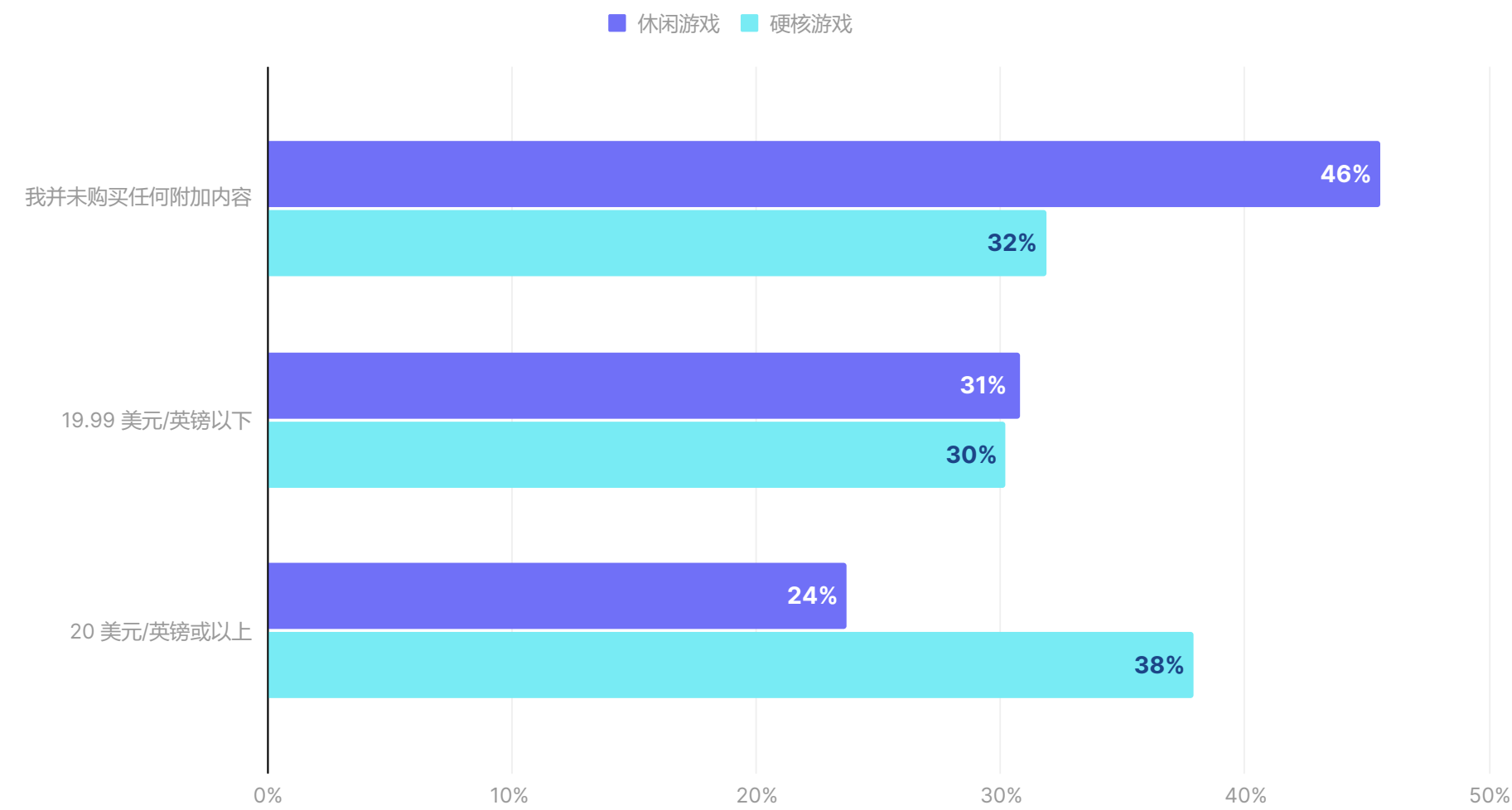
而在“不到 20 美元/英镑”的价格范围中，角色扮演游戏占据主导地位，其次是 RTS、MMO 和模拟游戏。至于价格最高的游戏类型，则包括回合制、运动和 FPS，玩家愿意为其支付较高价格。

然而，购买价格在游戏中并不代表一切 - DLC 包应如何定价？为此，我们了解了玩家在他们上个月玩的游戏中的 DLC 消费金额。



Zenith The Last City, Ramen VR 出品

多人游戏玩家在过去三十天内购买了哪些 DLC?



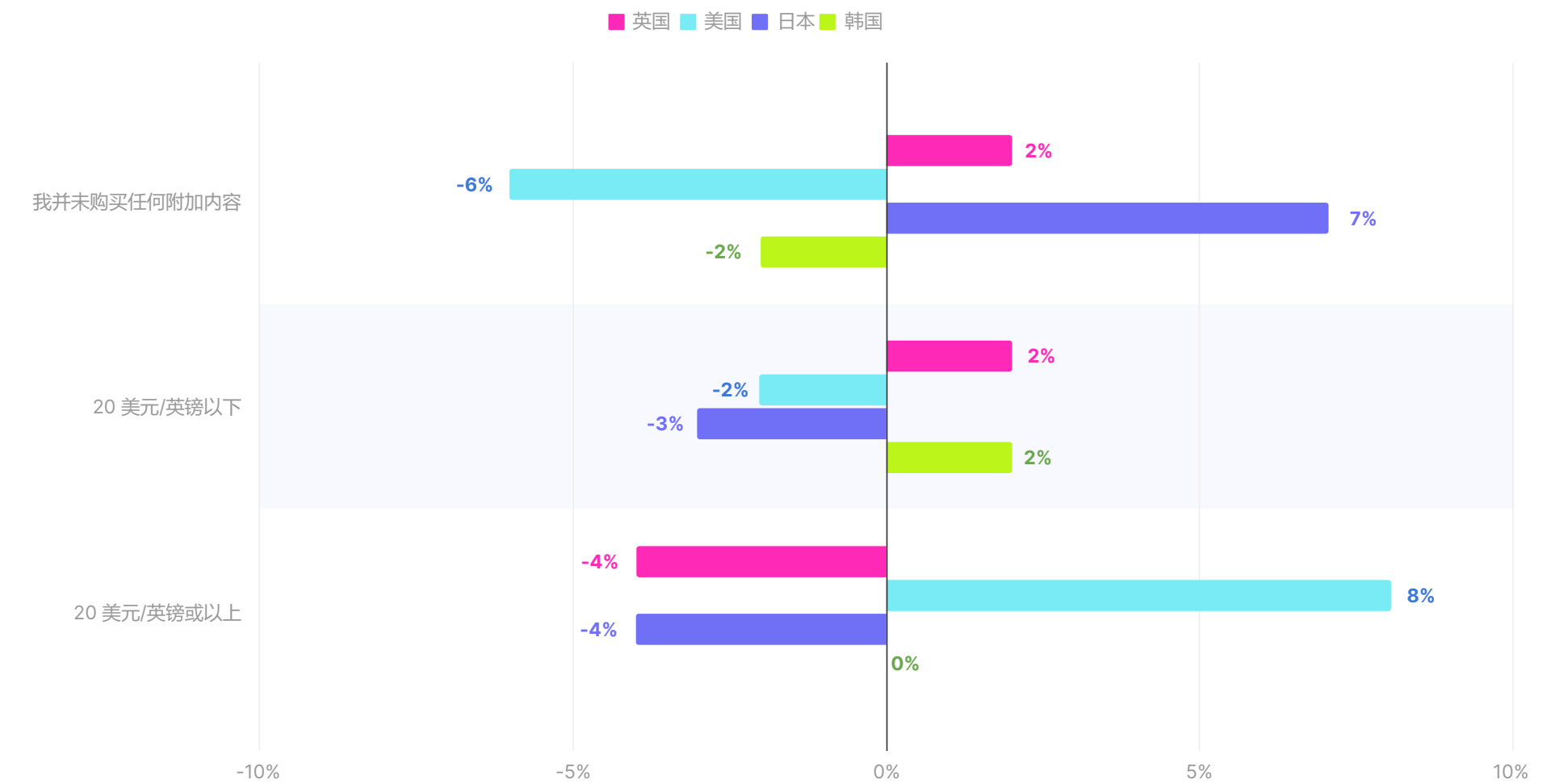
*或等值日元/韩元

总体来说，如果休闲受众和核心受众有愉悦的游戏体验，他们会随时为额外的游戏内容付费 - 事实上，自 2021 年以来，为 DLC 付费的玩家数量增加了 5%。

仅有 39% 的玩家（低于去年的 44%）报告称，在过去 30 天内没有为多人游戏的任何 DLC 付费。如果按休闲受众和核心受众细分，不难发现，消费行为存在明显差异。经常玩多人游戏的核心玩家为 DLC 支付不低于 20 美元/英镑的可能性比休闲玩家高 58%。

更令人惊讶的是，在低于 20 美元/英镑的范围内，相较于核心游戏玩家，休闲玩家的付费可能性略高一点（多 1%）。

按地区划分：多人游戏玩家在过去 30 天内购买了哪些 DLC?



*或等值日元/韩元

图表显示了每个国家/地区与全球平均水平之间的差值。

地理差异在 DLC 消费行为中同样发挥了重要作用。我们发现，美国受访者最有可能购买可下载内容，并且最有可能花费超过 20 美元/英镑。

我们还发现，日本受访者最不可能购买任何 DLC，这表明日本受众希望一次性购买多人游戏，并且对附加内容包不感兴趣。当 DLC 的价格区间为 0-20 美元/英镑时，相较于其他受访者，韩国受访者更容易购买。

日本玩家最不可能为 DLC 付费

UNITY 开发者们制作多人游戏吗？

UNITY 中的多人游戏开发量提高表明
移动端和 PC 端需求持续增长

通过检查正在使用的开发项目包和功能包，我们可以看到哪些目前在 Unity 中开发的游戏具有多人游戏功能。

我们可以看到，自 2021 年 1 月以来，Unity 的 PC 端和移动端多人游戏开发量一直在持续增长。

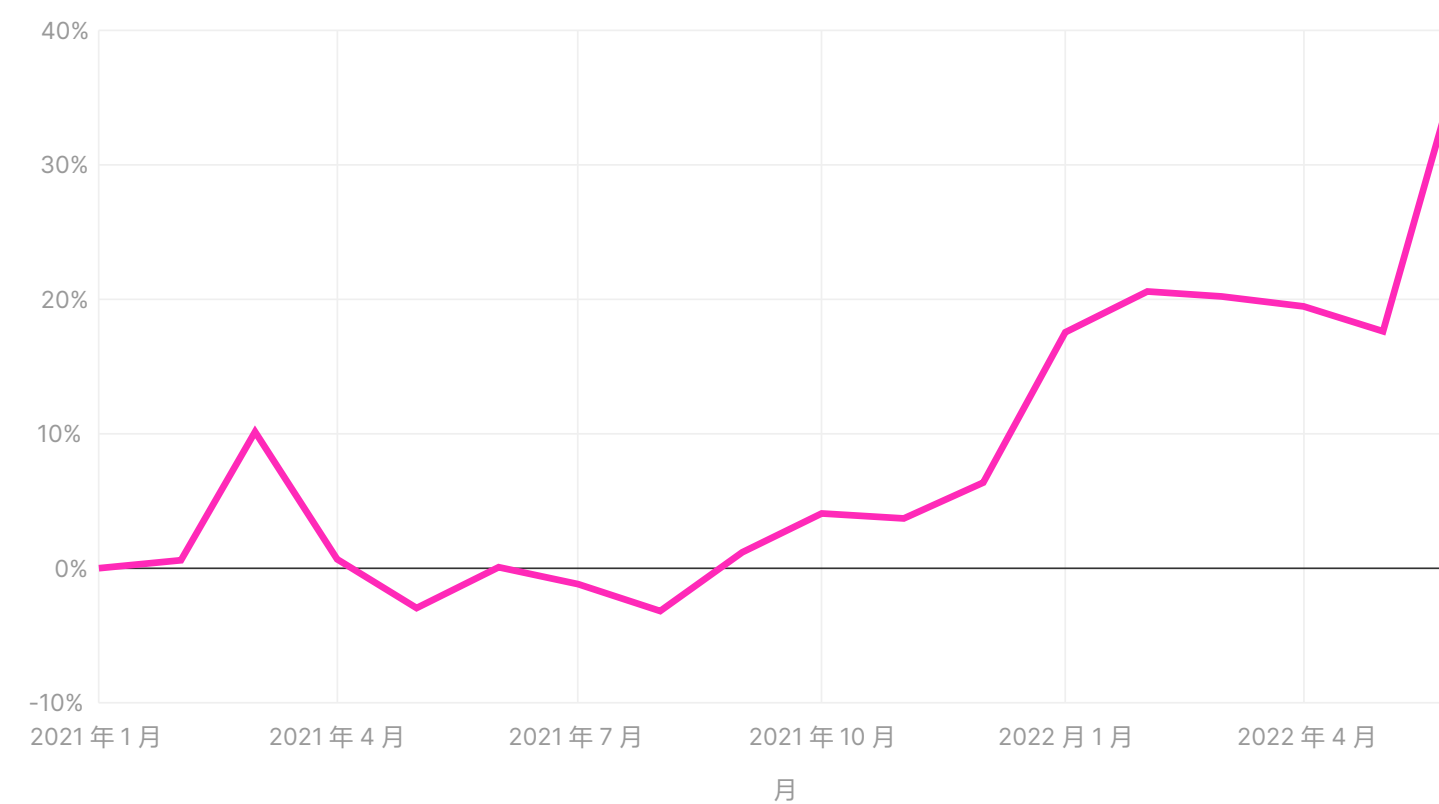
根据 Unity 内部数据，自 2021 年 1 月以来，使用 Unity 制作的 PC 端多人游戏数量增长了 150%。

此外，Unity 平台中的移动端多人游戏开发量同期增长了 40%。

总体而言，开发者和各种规模的工作室已经认识到多人游戏需求正与日俱增，并随即开始计划在 2022 年及以后推出更多以多人游戏为中心的游戏。

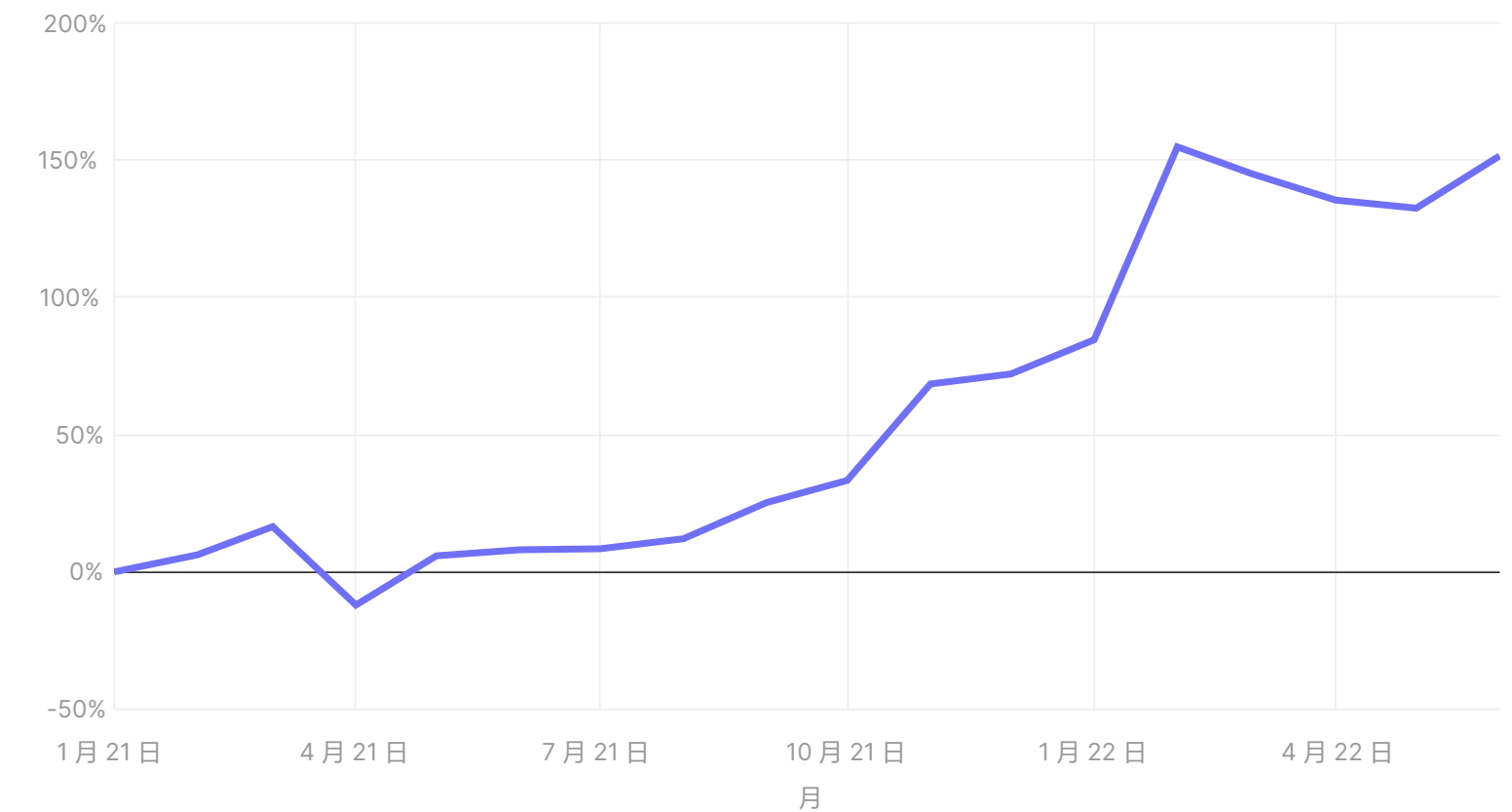
每月在 Unity 中开发的移动端多人游戏有多少款？

每月在 Unity 中开发的移动端多人游戏增长百分比



每月在 Unity 中开发的 PC 端多人游戏有多少款？

每月在 Unity 中开发的 PC 端多人游戏增长百分比



结论：多人游戏的大动作

多人游戏行业正飞速发展，不过，始终有必要稍微花一些时间问问，玩家他们希望从游戏体验中获得什么。

我们从全球玩家身上发现的一些重要信息：

多人游戏需求强劲且不断增长

77% 的玩家在线玩游戏（不论是与陌生人还是好友一起玩），且所有类型的在线游戏受欢迎程度都上升了 3.3%。

用户参与度的推动依赖于强有力的社交因素

在选择新的多人游戏时，抛开偏好的游戏类型不谈，玩家更关心游戏内聊天选项及好友互动，而不是游戏是否创新或无延迟。

尽管消费习惯有所差异，但核心受众和休闲受众都愿意为 DLC 付费

多人游戏玩家（无论核心玩家还是休闲玩家）乐意为发布后的游戏内容付费，以继续畅玩自己喜欢的游戏。

所有游戏类型都有相应的休闲受众与核心受众

我们发现，核心玩家稍稍更热衷于某些多人游戏类型，但并不意味着休闲玩家不青睐这些游戏类型，而且没有哪一种游戏类型，是核心玩家或休闲玩家所特别偏好的。

我们很乐意聆听您对本次调查的看法、解答您的任何疑惑，并深入了解您还想从未来的类似调查中了解什么内容。如有任何想法或问题，请随时给我们发送电子邮件：insights@unity3d.com。

关于数据

Unity Technologies 在 2021 年第三季度和 2022 年第三季度通过对美国、英国、韩国和日本的多人游戏玩家进行在线调查收集的数据。

在每个国家/地区，我们专注于休闲玩家和核心玩家这两类多人游戏玩家。休闲游戏玩家的定义是在以下结果中每周至少花 2 小时玩游戏的玩家，其中至少 30 分钟在玩多人游戏。

另一方面，核心游戏玩家每周至少花四个小时玩以下传统多人游戏类型的任意组合：射击（大逃杀、FPS、第三人称射击）、MOBA、MMO、赛车、运动或格斗。

我们收集了约 1500 名玩家的回复，数据集包含大约 50% 的核心玩家和 50% 的休闲玩家。

此外，我们还从 Unity 的实时游戏解决方案中对多人游戏数据进行了分析，以便根据当日时间和地点分析游戏类型活动。所有内部数据均经过汇总和匿名化处理，以保护我们合作伙伴及其数据的隐私。

关于 UNITY

Unity (纽约证券交易所代码: U) 是全球领先的制作和运营实时 3D (RT3D) 内容的平台。包括游戏开发、美术、建筑、汽车设计、影视动画在内的所有创作者，都能借助 Unity 将他们的创意变成现实。

Unity 平台提供一整套完善的软件解决方案，可用于创作、运营和变现任何实时互动的 2D 和 3D 内容，支持平台包括手机、平板电脑、PC、游戏主机、增强现实和虚拟现实设备。

公司超过 1800 人规模的研发团队让 Unity 的技术始终保持在世界前沿，同时紧跟合作伙伴迭代，确保在最新的版本和平台上提供优化支持服务。2020 年，Unity 创作者开发的应用的月下载量超过了 50 亿次。

有关构建和优化多人游戏体验的支持，请查看 [Unity Gaming Services](#)。

加速多人游戏开发

Unity 的多人游戏套件为您提供各种工具以进行游戏构建和运营，使您在专注于游戏玩法的同时，保证较短的游戏上市时间。

我们的多人游戏商品可与所有平台的所有游戏引擎配合使用，并且可在发布游戏的任何地区支持您的游戏。

[了解详情](#)

深度洞察，直达邮箱

注册以接收来自 Unity Gaming Services 世界各地的研讨会、电子书、实用洞察等等。

[注册](#)

