



# INFORME DE UNITY SOBRE JUEGOS MULTI- JUGADOR 2022

# CONTENIDO

- Introducción ..... 3
- ¿Qué títulos juegan los usuarios que eligen los juegos multijugador? ..... 6
  - Elección de un nuevo juego multijugador ..... 7
  - Géneros que eligen los jugadores habituales y los jugadores casuales ..... 9
  - Comparación entre plataformas y géneros ..... 12
- ¿Cómo juegan los jugadores de títulos multijugador? ..... 13
  - Requerimientos de rendimiento ..... 14
  - Preferencias para las fiestas ..... 16
  - Comparación entre PVP solo, PVP en equipo y PVE ..... 17
  - Herramientas para fiestas de chat ..... 18
  - Comportamiento de gasto, juegos premium y DLC ..... 19
- ¿Están haciendo juegos multijugador los desarrolladores Unity? ..... 22
- Conclusión: Las tendencias destacadas en los títulos multijugador ..... 23
- Acerca de los datos ..... 24
- Acerca de Unity ..... 24



Ship of Fools, Fika Productions

# INTRODUCCIÓN

**Más de la mitad de la población global (52 %) juega videojuegos y el 77 % de esas personas juega títulos multijugador.**

A medida que el mercado se expande y se crean juegos multijugador más complejos, crece la lista de áreas que se deben entender y en las cuales es necesario enfocarse.

Unity encuestó a jugadores de los principales mercados de juego de todo el mundo para descubrir más sobre las características y la funcionalidad que los jugadores quieren que tengan sus juegos multijugador.

Estas perspectivas no constituyen una indicación respecto del tipo de juego que deberías hacer. Estos datos pueden influir sobre las decisiones, pero quedan librados a tu interpretación. Además, si deseas obtener más información sobre el conjunto de datos utilizado, consulta la sección «Acerca de los datos».

## HICIMOS PREGUNTAS EN RELACIÓN CON LOS TÍTULOS QUE LOS JUGADORES ELIGEN Y DESCUBRIMOS LO SIGUIENTE:

- Los factores más importantes para los jugadores al elegir un juego multijugador nuevo
- Los factores más importantes para tener una experiencia multijugador positiva
- Los géneros preferidos
- La forma en que los usuarios están jugando
- Con quiénes juegan y cómo se comunican
- Las diferencias entre los jugadores habituales y los casuales
- Cómo compran DLC (contenido de descarga, por sus siglas en inglés)

*Knockout City, Velan Studios*

# LOS GÉNEROS MÁS POPULARES

Según los datos de Unity, el género es el principal factor que determina qué títulos las personas eligen jugar (el 49 % pone el género entre sus tres factores más importantes). Si bien esto es de esperarse, ¿qué géneros específicos se destacan como la principal opción actual para los usuarios que eligen los títulos multijugador?

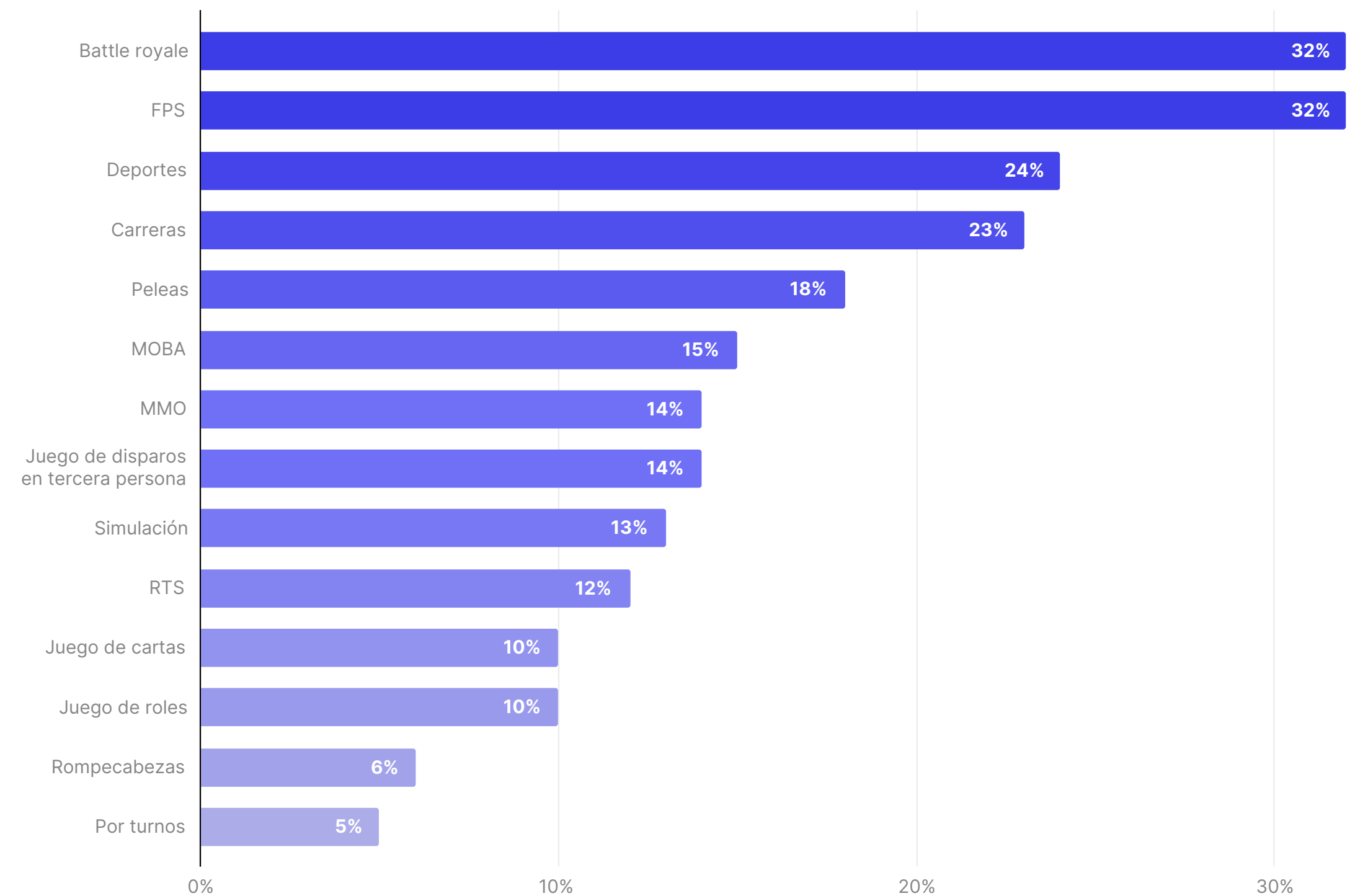
En los países que participaron de la encuesta (Estados Unidos, Reino Unido, Japón, Corea del Sur, los cuales representan cuatro de los seis principales en cuanto a ingresos globales por juegos), los juegos FPS (de disparos en primera persona) y los de estilo «battle royale» (batalla real) son los más populares entre quienes eligen juegos multijugador, pero hay un saludable interés en una amplia variedad de tipos de juegos.

EL **32%**  
DE LOS USUARIOS  
DE JUEGOS  
MULTIJUGADOR  
ELIGE **BATTLE  
ROYALE Y FPS** COMO  
SUS GÉNEROS  
FAVORITOS

Cabe mencionar que nuestra encuesta se enfocó en los usuarios de juegos multijugador, por lo cual, si bien todos estos géneros pueden tener características multijugador, esperaríamos que esta distribución se incline hacia los géneros «clásicos».

En último lugar en cuanto a los géneros más populares se encuentran los juegos por turnos. Dado que la popularidad se inclina hacia los deportes y los juegos FPS, resultaría lógico interpretar que quizás el género más típico para jugadores individuales es el que menos se juega en los títulos multijugador.

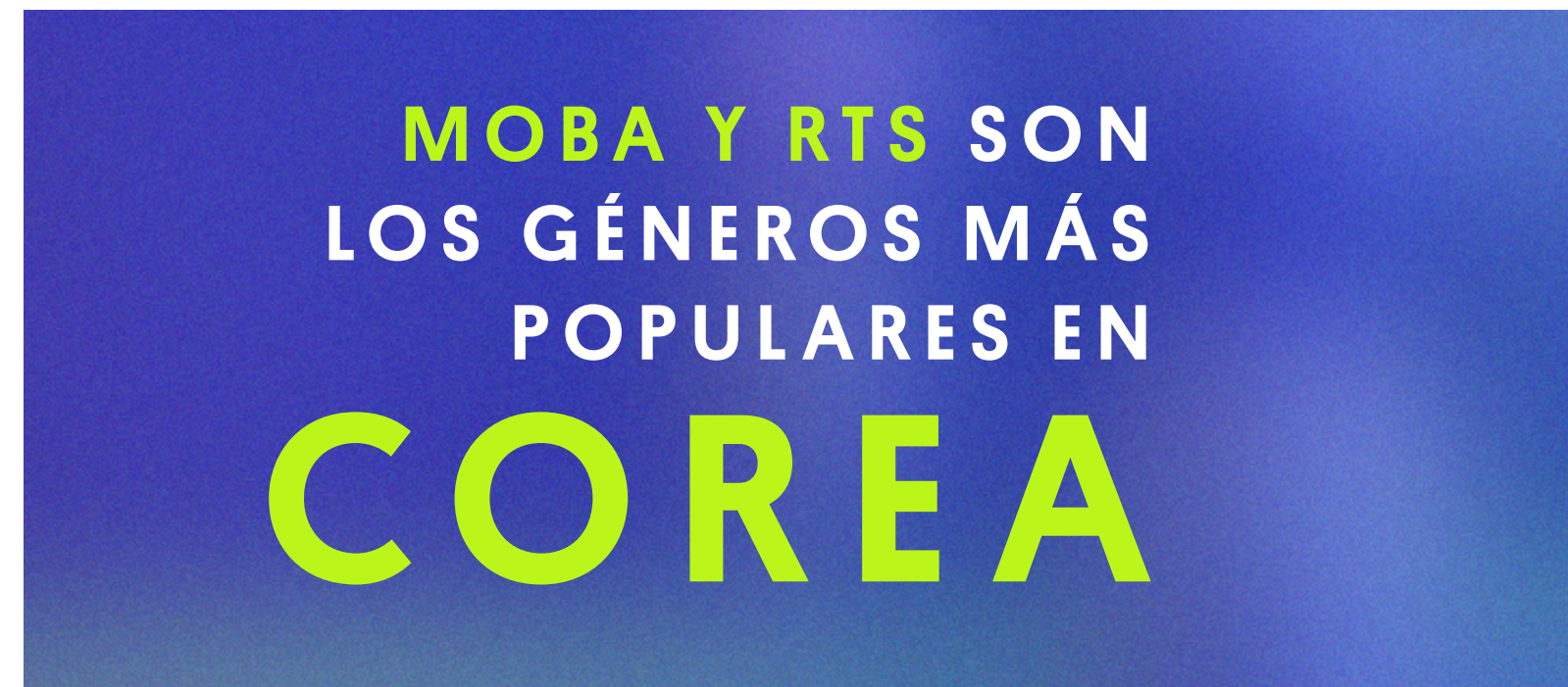
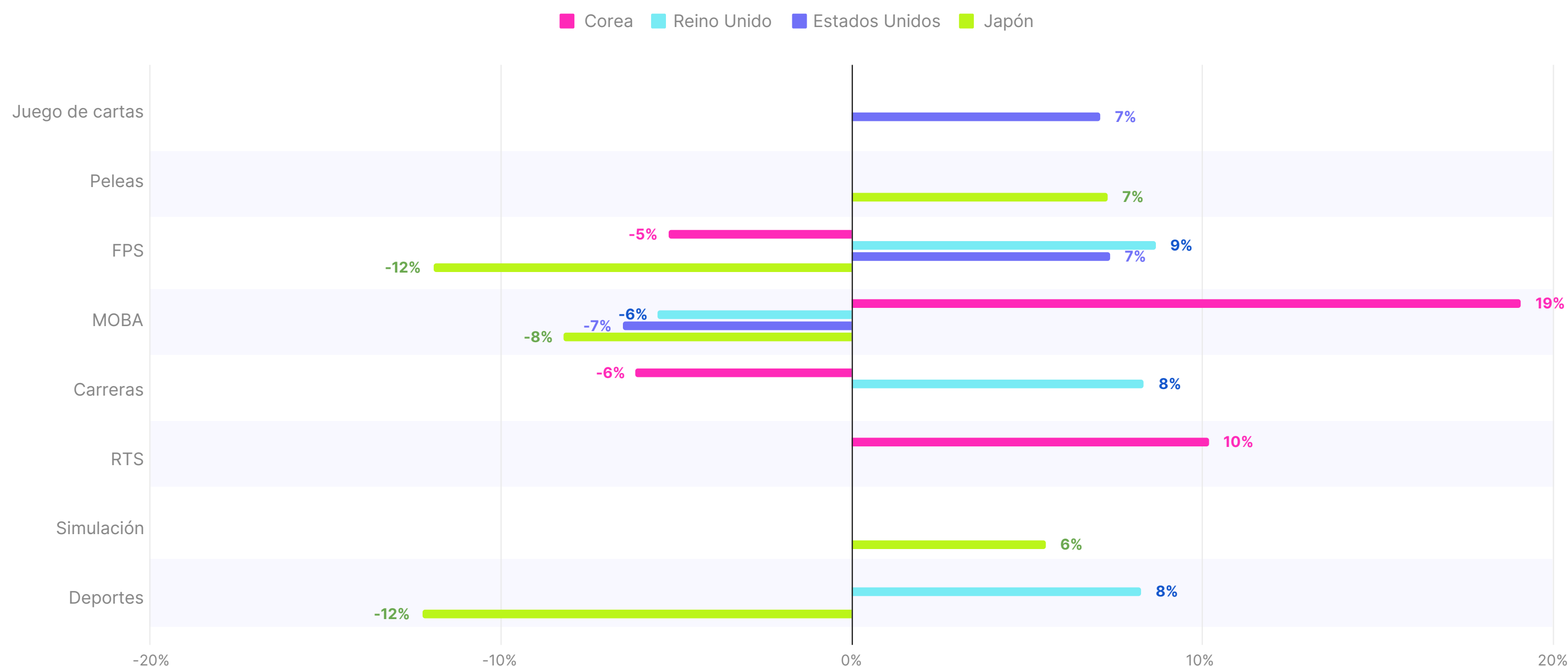
¿Qué porcentaje de usuarios de títulos multijugador elige cada uno de los siguientes entre sus tres géneros preferidos?



### Pero ¿cómo varía la popularidad de los géneros en distintos lugares del mundo?

Empleando esta distribución general, abajo se muestra una comparación de los resultados de cada país expresada como distancia del promedio. Puedes ver la reacción de un grupo demográfico ante un género determinado en comparación con la de otro grupo.

### ¿En qué lugares la popularidad de un género multijugador se aleja del promedio?



Los juegos multijugador generan reacciones más polarizadas en los géneros MOBA (juego multijugador de campo de batalla en línea), RTS (de estrategia en tiempo real), FPS (de disparos en primera persona) y de deportes: son muy o muy poco populares, según la región.

Por ejemplo, los géneros MOBA y RTS son mucho más populares en Corea que en cualquier otra región.

Otro género que se destaca en cuanto a su popularidad regional es el de deportes: los jugadores del Reino Unido tienen una fuerte preferencia por este género, a diferencia de los jugadores de Japón, donde los juegos de deportes son los menos populares en comparación.

También vemos un par de combinaciones de género y región con un índice mucho menor que el de otras. Los jugadores japoneses demuestran una preferencia mucho menor por los juegos FPS y los de deportes, mientras que los de Corea eligen menos los de carreras, peleas y FPS.

En comparación con otras regiones, los jugadores del Reino Unido en su conjunto prefieren más los géneros FPS y de deportes y menos los juegos RTS y MOBA.

Los jugadores de Estados Unidos permanecen mayormente alineados con los promedios globales, pero muestran una menor preferencia por los juegos MOBA y una mayor por los de cartas y FPS.

# ¿QUÉ TÍTULOS JUEGAN LOS USUARIOS QUE ELIGEN LOS JUEGOS MULTIJUGADOR?

Los usuarios de juegos multijugador son variados y diferentes; la idea de que eligen un solo género en particular es algo del pasado. Si bien el estilo FPS y otros juegos de disparos ocupan los primeros lugares, hay gran diversidad en lo que las personas juegan en 2022.

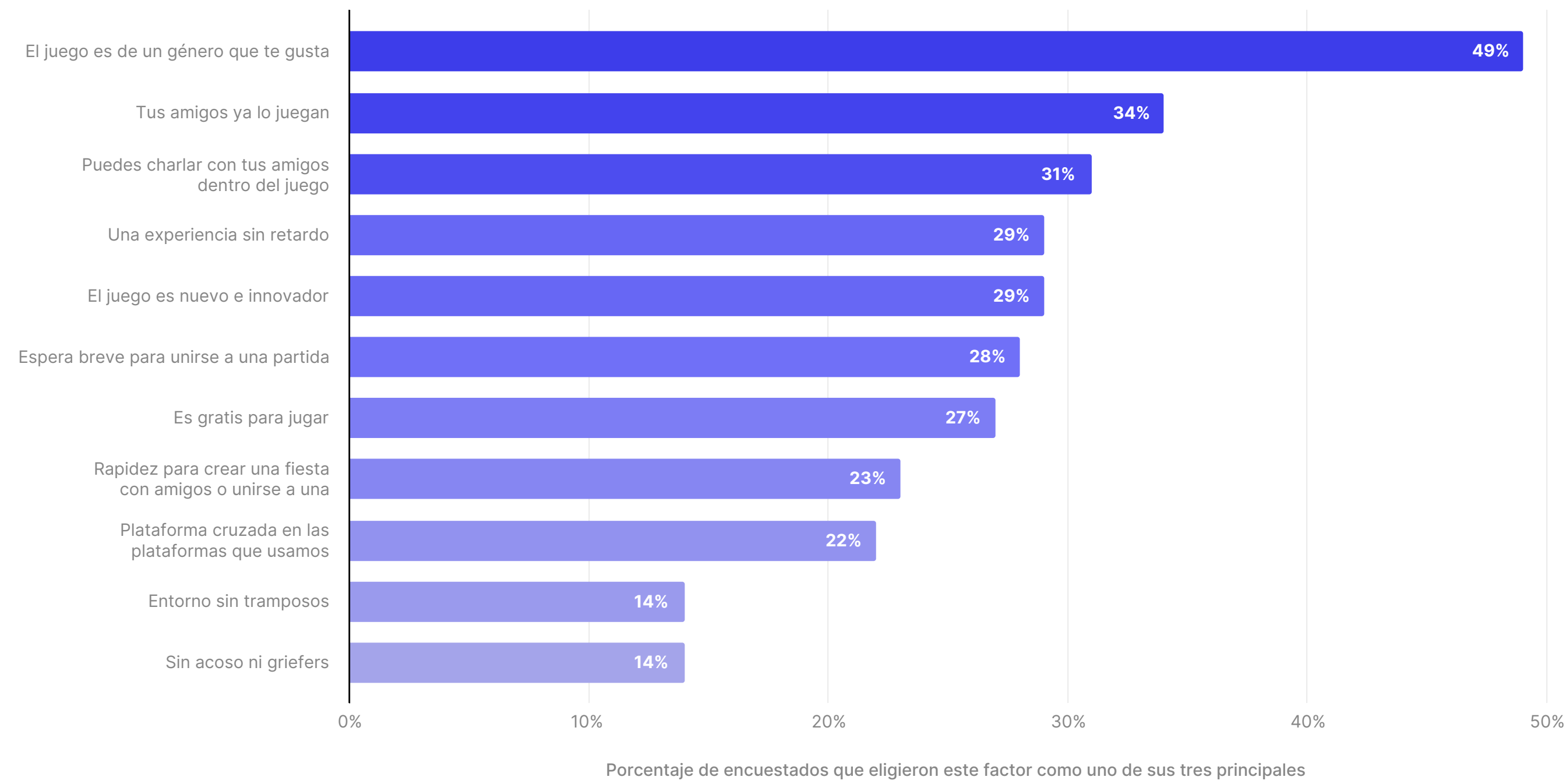
Los juegos suelen ser populares según la región; algunos son más populares entre los jugadores casuales, mientras que otros se eligen por sus funcionalidades sociales que permiten comunicarse con otros jugadores.

Comencemos con un detalle de lo que los jugadores buscan al elegir su próximo juego en línea.



# ELECCIÓN DE UN NUEVO JUEGO MULTIJUGADOR

¿Cuáles son las características más importantes que los jugadores consideran al elegir un juego nuevo?



EL **31%** CONSIDERA QUE EL **CHAT DENTRO DEL JUEGO** ES UN FACTOR CLAVE PARA ELEGIR SU PRÓXIMO JUEGO

**Cuando se trata de elegir un juego nuevo para jugar, las prestaciones sociales constituyen uno de los principales factores que determinan la decisión.**

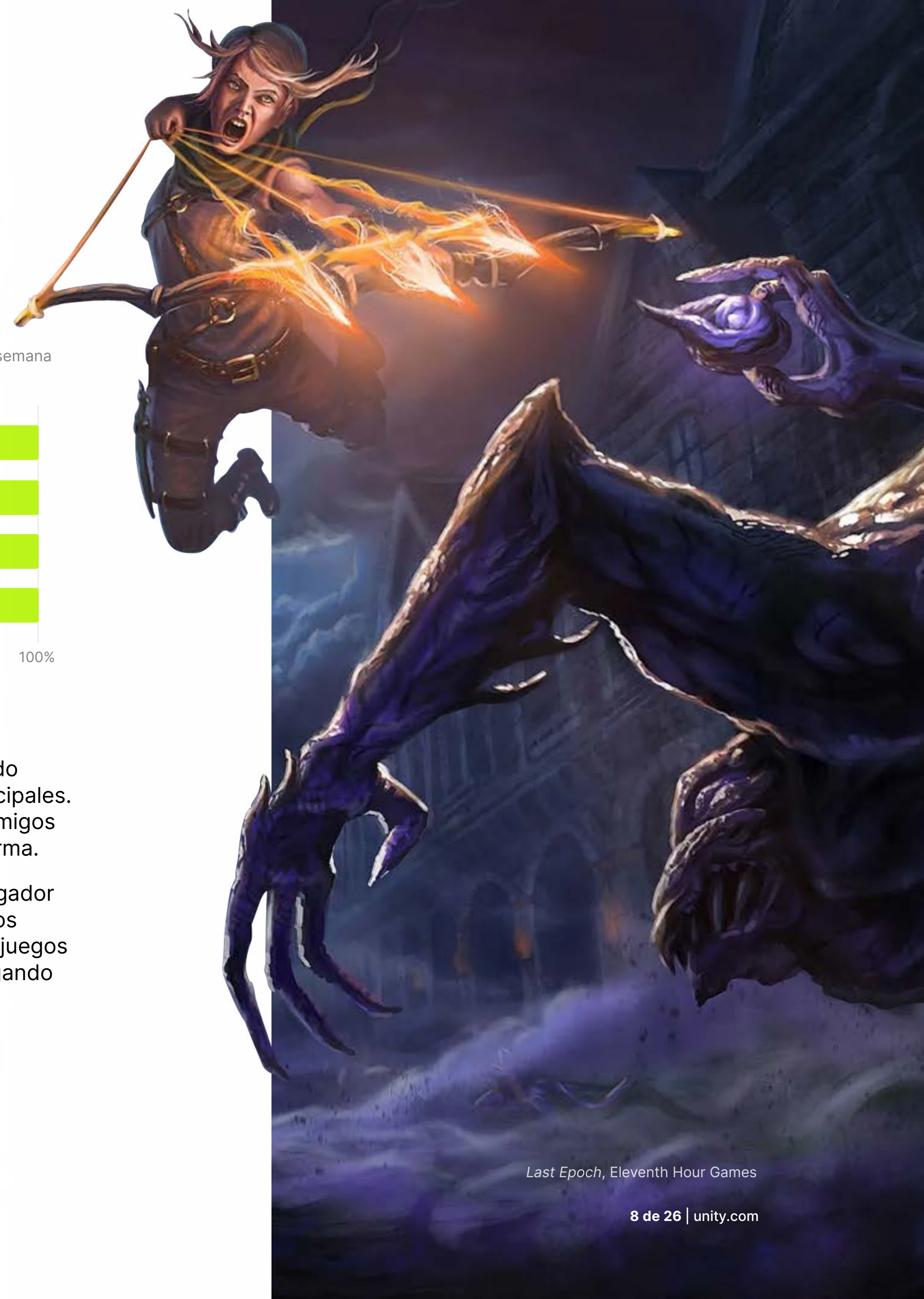
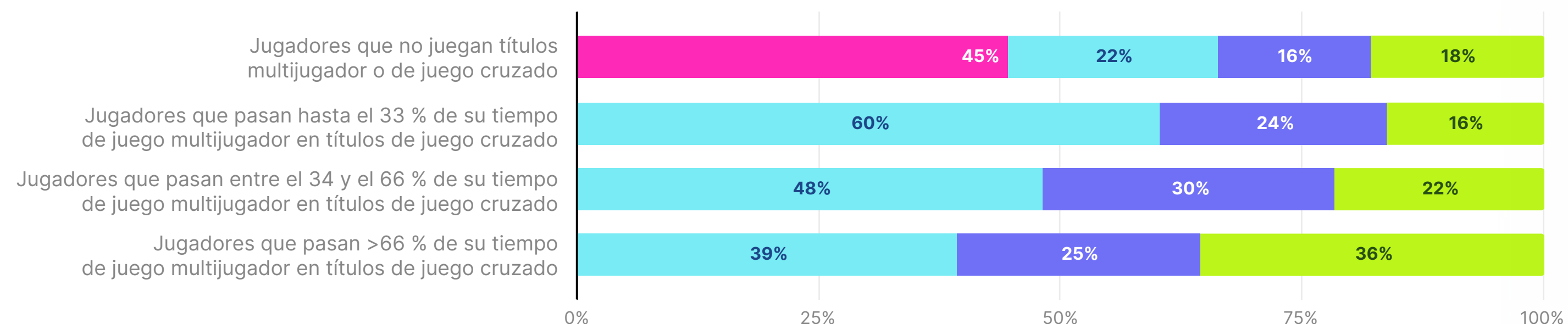
Después del género, la segunda y tercera características más importantes del juego se centran en la conexión social: la capacidad de chatear con amigos dentro del juego y tener amigos que ya usan el juego son factores clave para la decisión.

Los jugadores potenciales quieren elegir un juego que sus amigos ya estén jugando y chatear con ellos mientras juegan. Brindar una opción para chatear dentro del juego a fin de facilitar esa conexión es una prioridad, ya que los jugadores prefieren contar con la posibilidad de hacerlo sin salir del juego en lugar de tener que usar una aplicación o un dispositivo separados.

Participar de un juego multijugador no se trata solo de la experiencia social: los jugadores también priorizan los aspectos técnicos de la experiencia, como la fluidez, la facilidad de uso del juego sin retardo, una mecánica innovadora y tiempos de espera cortos para unirse a las partidas.

## ¿Generan los juegos cruzados una mayor participación?

■ 0 tiempo de juego multijugador en tiempo real durante la última semana
 ■ >0 a 4 horas de juego multijugador en tiempo real durante la última semana
 ■ >4 a 7 horas de juego multijugador en tiempo real durante la última semana
 ■ >7 a más de 10 horas de juego multijugador en tiempo real durante la última semana



LOS JUGADORES QUE ELIGEN  
 TÍTULOS DE  
**JUEGO  
 CRUZADO**  
 PASAN MÁS TIEMPO JUGANDO  
 TÍTULOS MULTIJUGADOR

- El 22 % de los jugadores respondió que, para ellos, las funciones de juego cruzado constituían uno de los tres factores principales. Esto puede indicar que hay grupos de amigos que ya se reunieron en la misma plataforma.
- El 91 % de los usuarios de títulos multijugador en tiempo real elige juegos cruzados y los jugadores que pasan más tiempo en los juegos cruzados también pasan más tiempo jugando títulos multijugador.



# GÉNEROS DE LOS JUGADORES HABITUALES FRENTE A LOS DE LOS JUGADORES CASUALES

Al referirnos a la popularidad de un género, un factor que se debe considerar en cuanto a la forma en que reunimos nuestros datos es el tipo de usuario de juegos multijugador: ¿se trata de jugadores casuales o habituales\*? ¿De qué forma el tipo de jugador influye sobre los géneros que frecuenta?

En esta encuesta, separamos a los encuestados en dos tipos: casuales o habituales, en función del tiempo que invierten en ciertas categorías. Recopilamos la respuesta de alrededor de 1,400 jugadores, divididos en grupos iguales de jugadores habituales y casuales.

\* Puedes ver la definición de estos términos en la [sección sobre los datos](#).



## Jugadores casuales

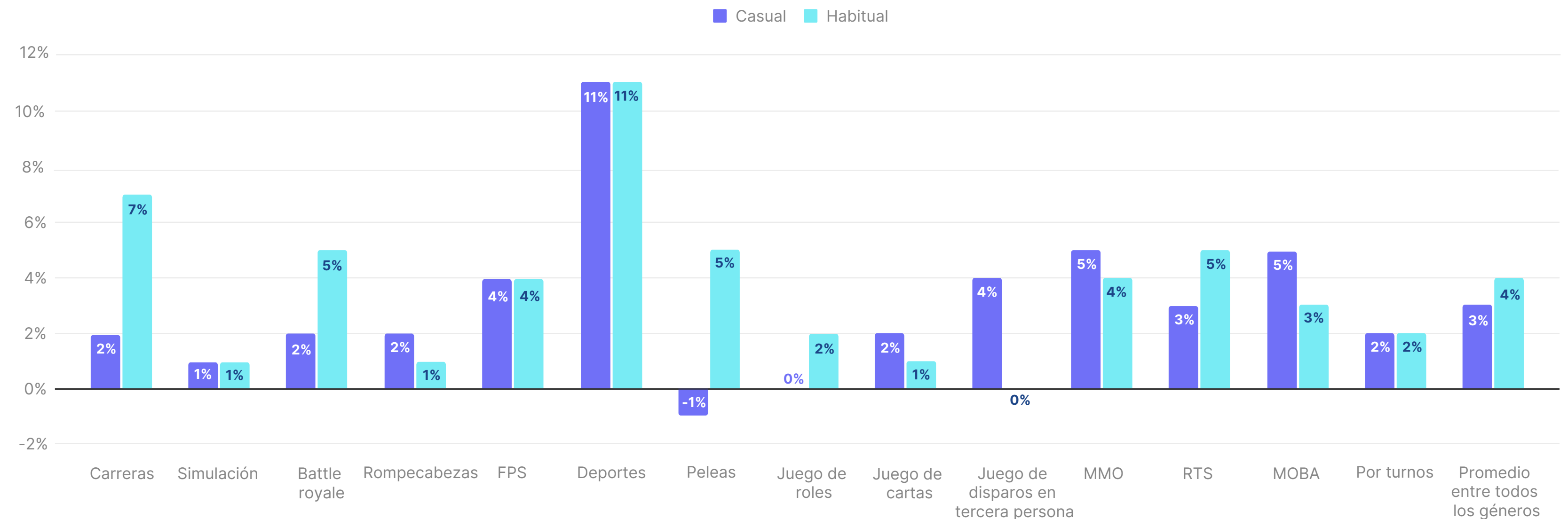
Aquellos que pasan al menos dos horas jugando a la semana, de las cuales dedican 30 minutos como mínimo a juegos multijugador.



## Jugadores habituales

Aquellos que pasan al menos cuatro horas en juegos multijugador por semana en cualquier combinación de los géneros «tradicionalmente» multijugador: de disparos (battle royale, FPS, disparos en tercera persona), MOBA, MMO (juego multijugador masivo en línea), carreras, deportes o peleas.

## ¿Qué géneros jugaron los jugadores casuales y los habituales durante la semana anterior a la encuesta?



TODOS LOS GÉNEROS INCLUIDOS EN LA ENCUESTA **AUMENTARON SU TIEMPO DE JUEGO DESDE EL AÑO 2021, EN PROMEDIO, UN 3%**

Si bien los públicos habituales presentan un índice más alto en los juegos multijugador tradicionales por definición, los jugadores casuales no se restringieron a tipos de juegos específicos, como los de cartas y rompecabezas.

Todos los jugadores muestran un interés igual o similar en los juegos de cartas, rompecabezas, simulación y roles, independientemente de que sean jugadores habituales o casuales. Eso indica que esos géneros resultan más atractivos para los jugadores, cualquiera sea su contexto o su nivel de experiencia.

No obstante, los géneros con las diferencias más marcadas en cuanto al interés fueron FPS, deportes y peleas, ya que los jugadores habituales presentaron un 23 % más de probabilidades de haber elegido un juego FPS en la última semana que los jugadores casuales.

Las carreras constituyen en realidad el género más popular para los jugadores casuales. La simulación se lleva el segundo lugar en el interés de los jugadores casuales, mientras que los juegos de rompecabezas y battle royale ocupan el tercer lugar a pesar de que battle royale presenta un 15 % más de probabilidades de que lo elija un jugador habitual.

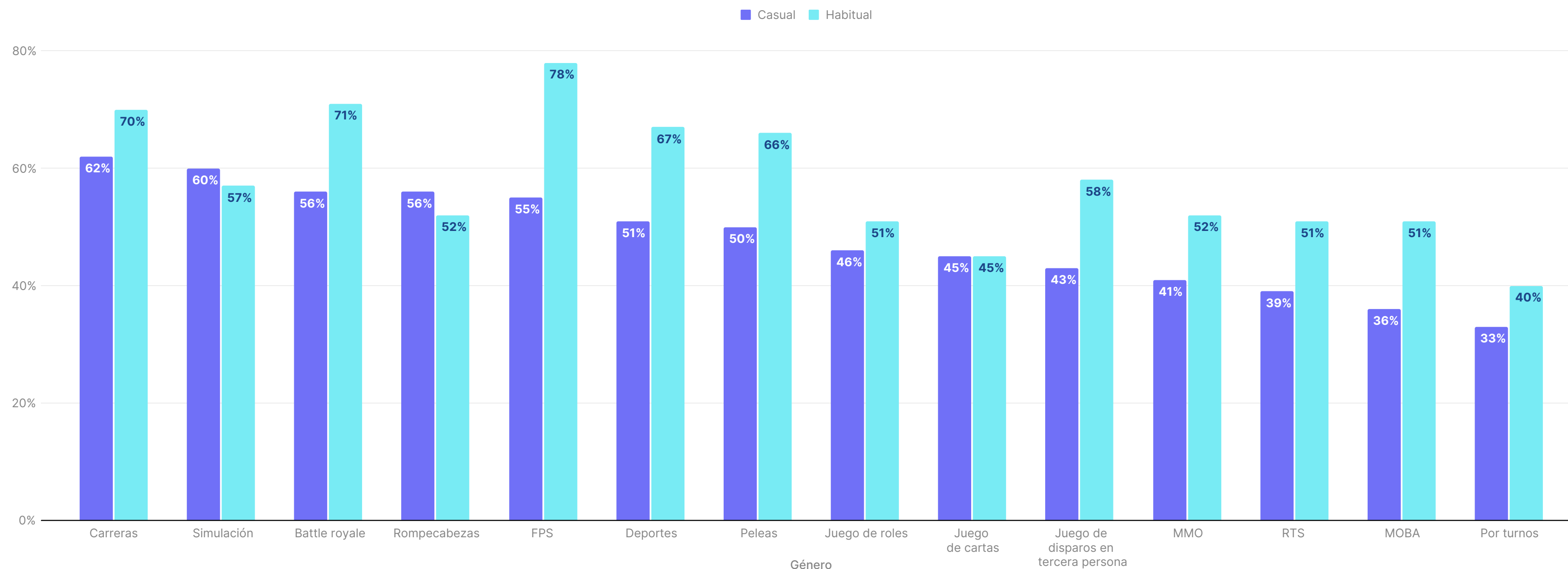
También cabe mencionar el porcentaje medio-alto de jugadores que informan haber jugado recientemente un juego de rompecabezas, aunque este género aparece penúltimo en la pregunta sobre "géneros favoritos" arriba.

Los géneros de disparos (battle royale, FPS, disparos en tercera persona) forman un grupo interesante para los jugadores casuales, y, mientras que los juegos de battle royale y FPS están en la mitad superior de sus preferencias, los juegos de disparos en tercera persona se encuentran en la mitad inferior.

No obstante, en términos generales, no hubo una brecha demasiado significativa entre los públicos habituales y casuales para la mayoría de los géneros.

**LA MAYOR DIFERENCIA EN EL TIEMPO DE JUEGO ENTRE LOS JUGADORES HABITUALES Y LOS CASUALES FUE EN LOS JUEGOS FPS**

## 2021 frente a 2022: ¿Qué géneros jugaron los jugadores casuales y los habituales durante la semana anterior a la encuesta?



LOS JUGADORES DE DEPORTES TIENEN UN

**11%**

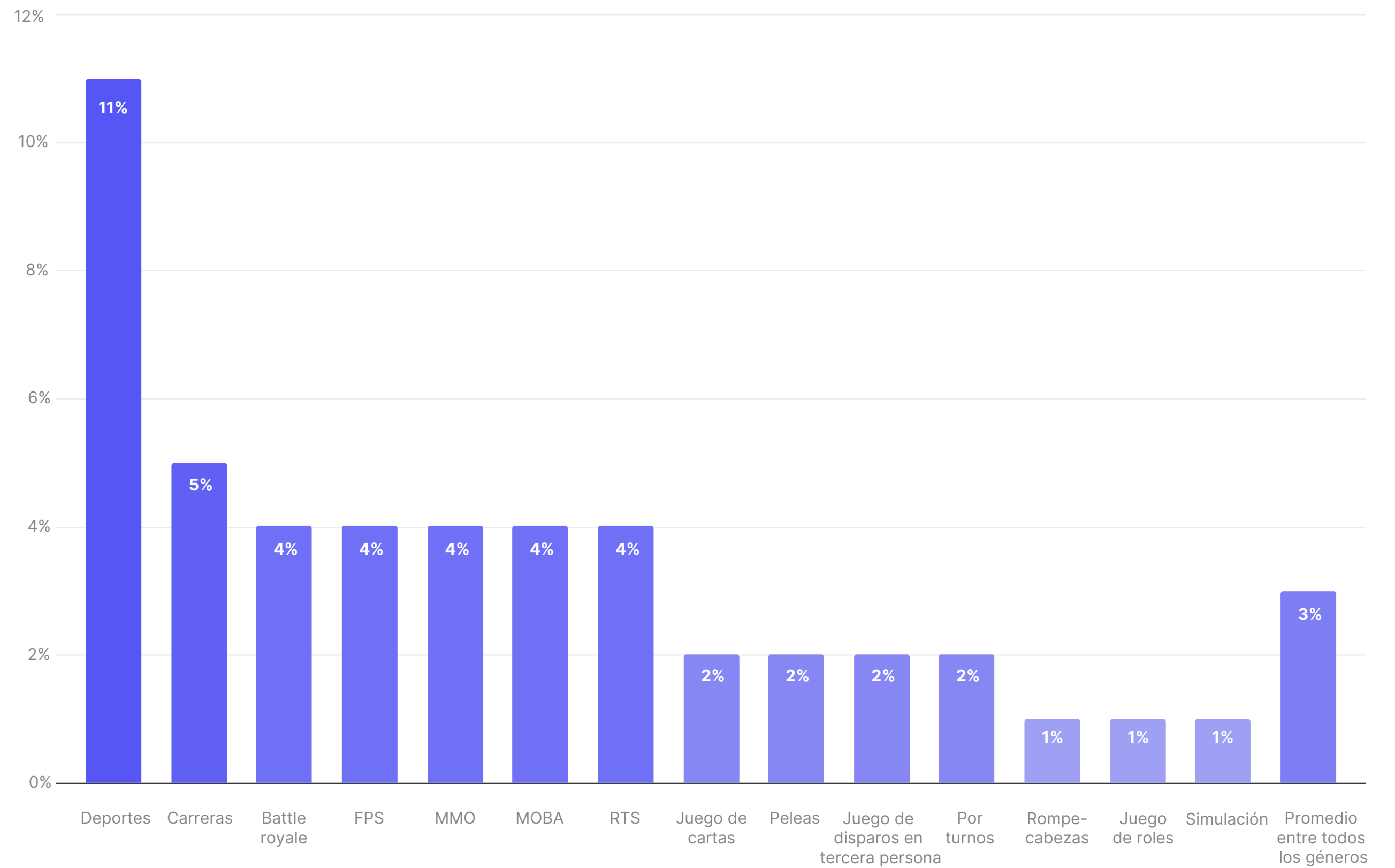
MÁS DE PARTICIPACIÓN QUE EL AÑO ANTERIOR



Knockout City, Velan Studios

© 2022 Unity Technologies

¿Cuánto mayor fue la participación de los jugadores de títulos multijugador en cada género en 2022 frente a 2021?



Cuando comparamos los resultados sobre popularidad con los del año pasado, vemos que, en cada género, hubo un aumento de la participación basada en el tiempo de juego. El aumento más marcado en la popularidad se dio en los juegos de deportes, ya que los jugadores, tanto los habituales como los casuales, los jugaron con mayor frecuencia.

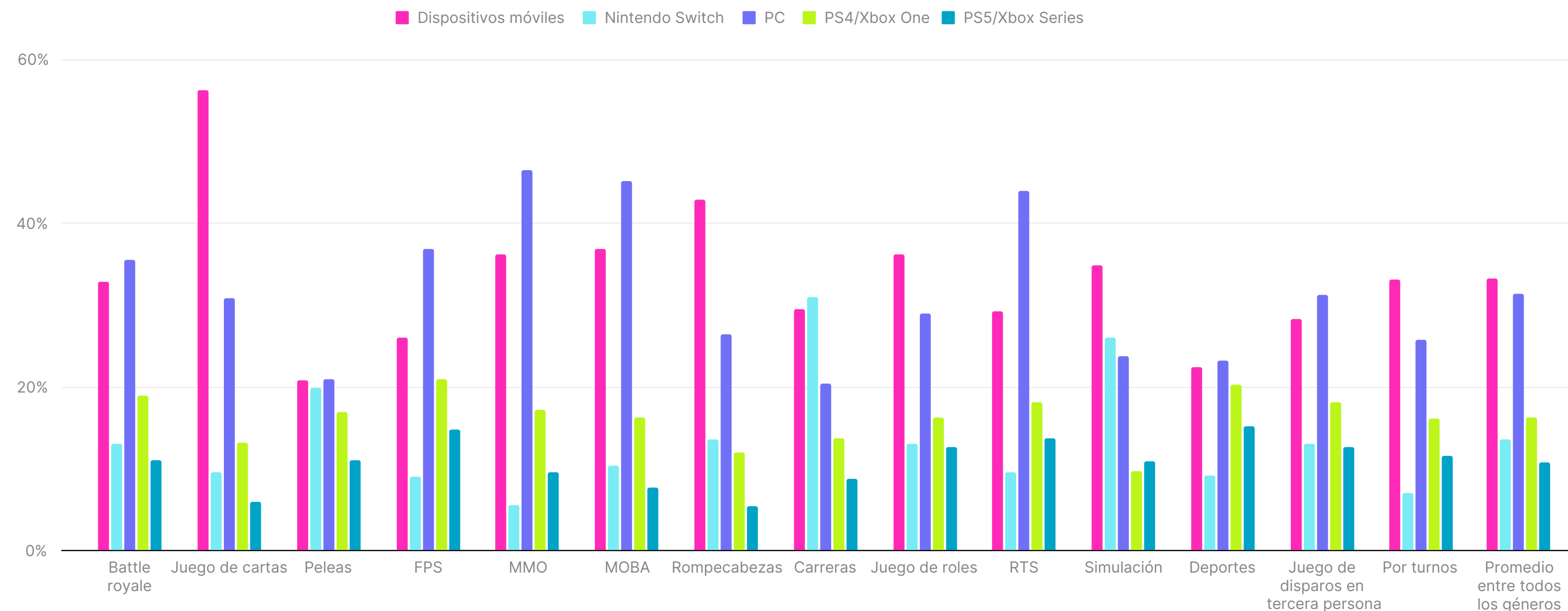
# COMPARACIÓN ENTRE PLATAFORMAS Y GÉNEROS

LA MAYORÍA DE LOS GÉNEROS  
**NO TIENEN UNA PLATAFORMA  
DOMINANTE**

## Ahora que sabemos lo que los jugadores juegan, ¿en qué juegan?

Definir qué géneros son los más populares en cada plataforma puede ayudarte a identificar cómo llegar a tu público.

## ¿Qué plataformas eligen los jugadores para cada género que juegan?



Al preguntar qué plataformas usan los usuarios de juegos multijugador para cada uno de estos géneros, notamos algunas combinaciones que se destacan y también pudimos inferir (de forma agregada) las plataformas preferidas si observamos el último promedio de «género» en todas.

La plataforma elegida por género es la siguiente:

- MOBA, RTS, MMO y FPS son los géneros más populares en la PC.
- Los juegos de rompecabezas, cartas, simulación, RPG (de roles) y por turnos son los más populares en los dispositivos móviles.
- El género de carreras tiene la relación de plataforma más alta con Nintendo Switch™, seguido por los dispositivos móviles y, luego, PlayStation® 4.
- Los géneros de disparos en tercera persona, de deportes y de peleas no presentan una preferencia de plataforma claramente marcada.

\* Nintendo Switch es una marca comercial de Nintendo.

# ¿CÓMO JUEGAN LOS JUGADORES DE TÍTULOS MULTIJUGADOR?

Al elegir un juego multijugador, los jugadores piensan en muchas cosas que no se relacionan con la jugabilidad en sí y esas cosas se están volviendo decisivas en un mercado saturado de opciones.

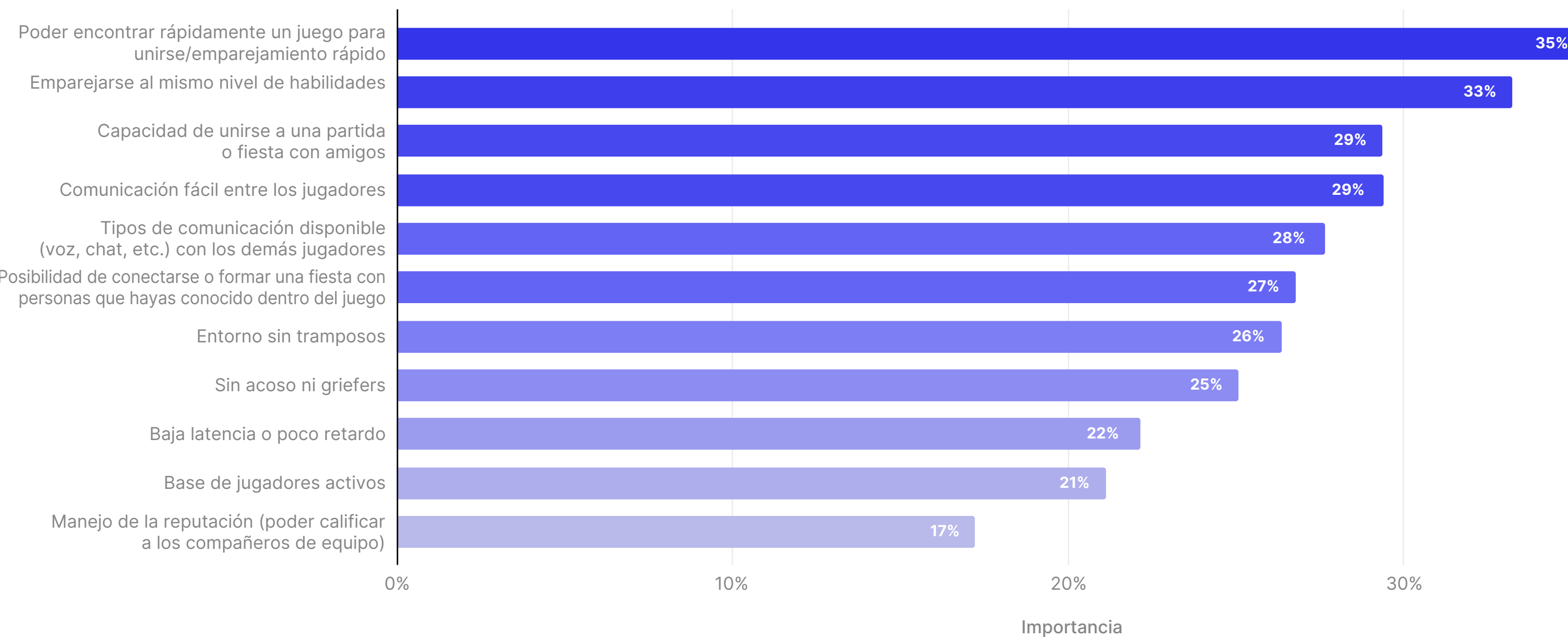
Los elementos sociales como el chat dentro del juego, la toxicidad de la comunidad y la conectividad con los amigos son factores que los jugadores valoran enormemente junto con los elementos técnicos que son de esperarse, como menos retardo y un emparejamiento rápido.

Veamos con más detalle cómo califican estas características los jugadores que encuestamos.



# REQUERIMIENTOS DE RENDIMIENTO

¿Qué características colocan los jugadores entre las tres más importantes para disfrutar de una buena experiencia multijugador?



EL **35%** DICE QUE UN **EMPAREJAMIENTO RÁPIDO** ES UNO DE LOS PRINCIPALES INTERESES

El orden de importancia elegido por los usuarios de títulos multijugador muestra que las características relacionadas con la velocidad y la facilidad de uso son las más importantes, seguidas de una comunidad con reglas antitoxicidad.

Se descubrió que un emparejamiento inteligente es indispensable para los jugadores de títulos multijugador y las tres características más importantes para poder disfrutar del juego fueron la capacidad de lograr un emparejamiento rápido (35%), encontrar un par con el nivel de habilidad adecuado (33%) y poder unirse a una partida con amigos (29%).

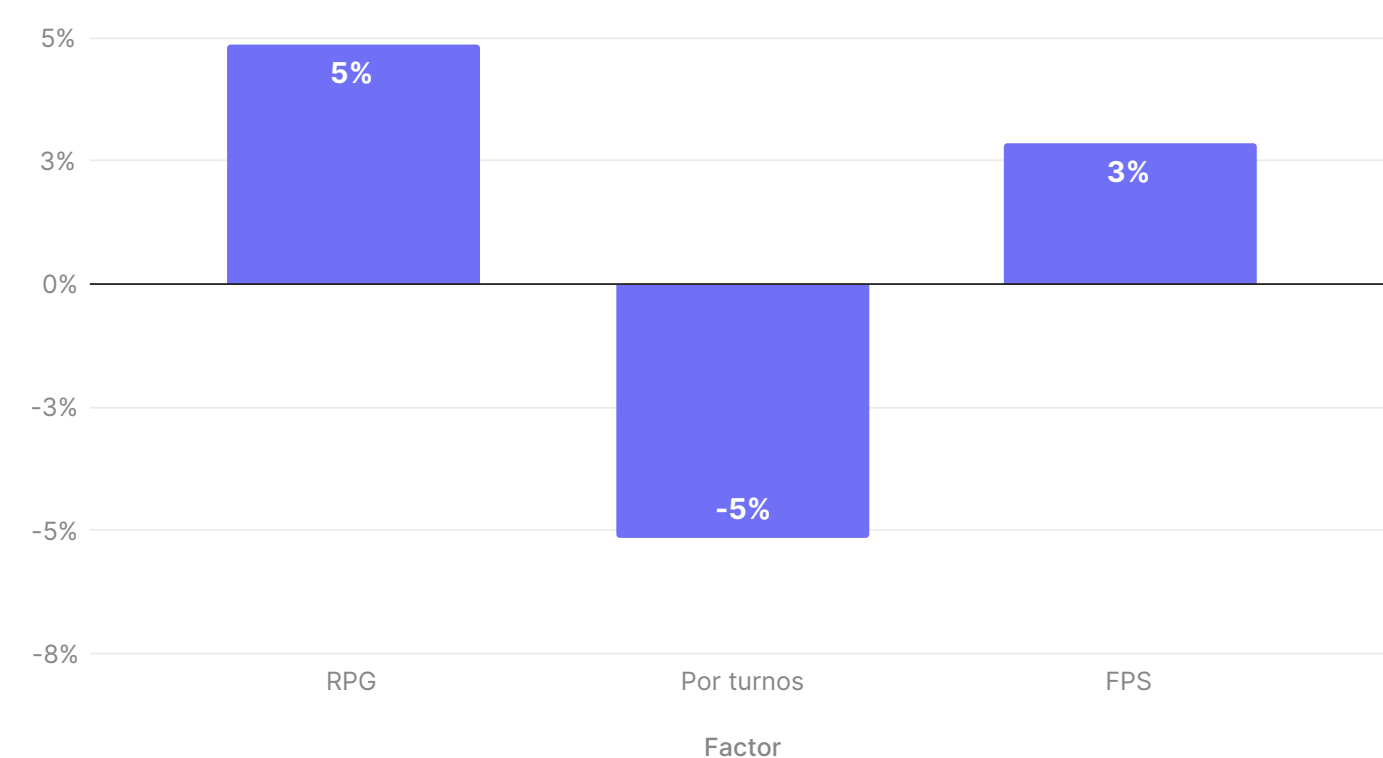
En lo que respecta a los aspectos más técnicos del juego, tener una experiencia sin retardo y una mecánica de juego que se sienta nueva e innovadora también son aspectos importantes.

Algunos de estos temas relacionados con el rendimiento de los juegos multijugador tienen más relevancia en géneros específicos, tal como veremos a continuación.

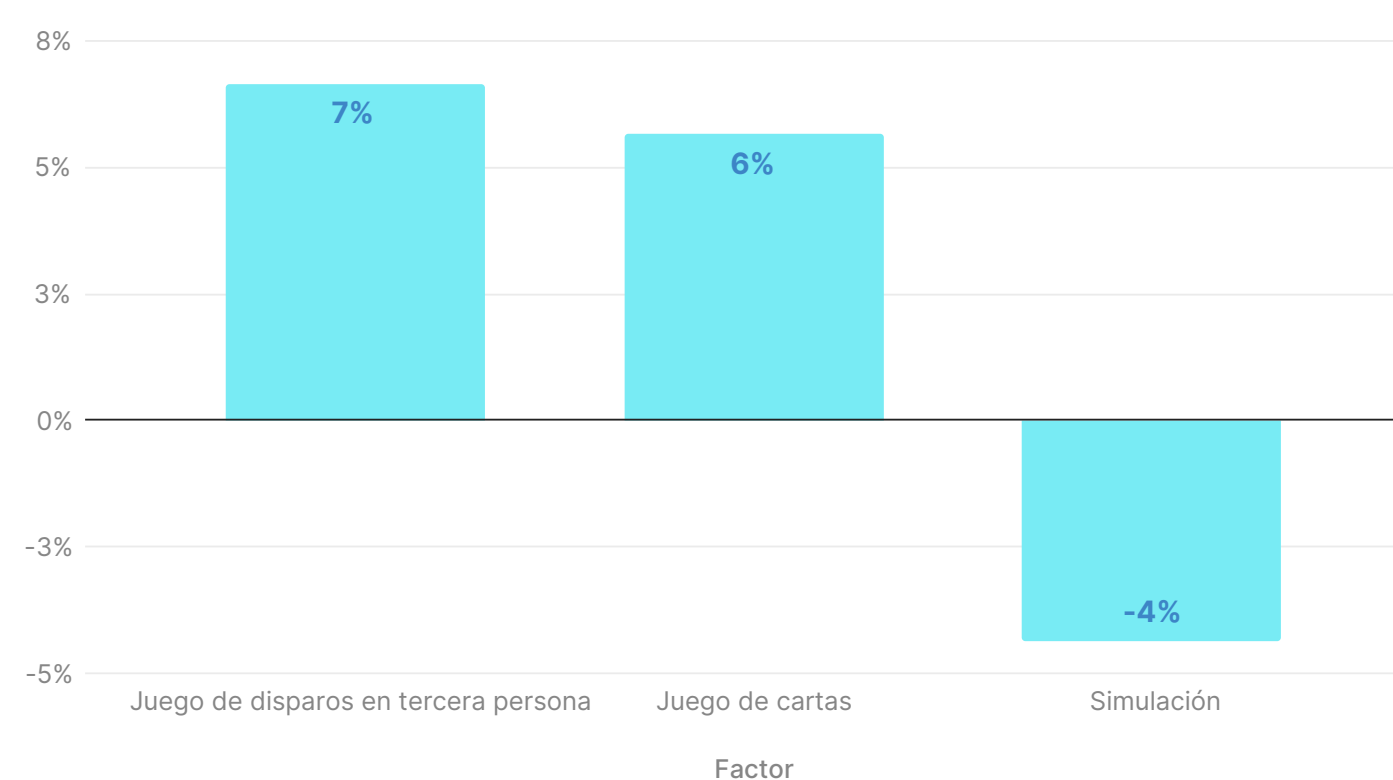
## Por género: ¿Qué características colocan los jugadores entre las tres más importantes para disfrutar de una buena experiencia multijugador?

Se muestra la diferencia entre los resultados agregados y los divididos por género

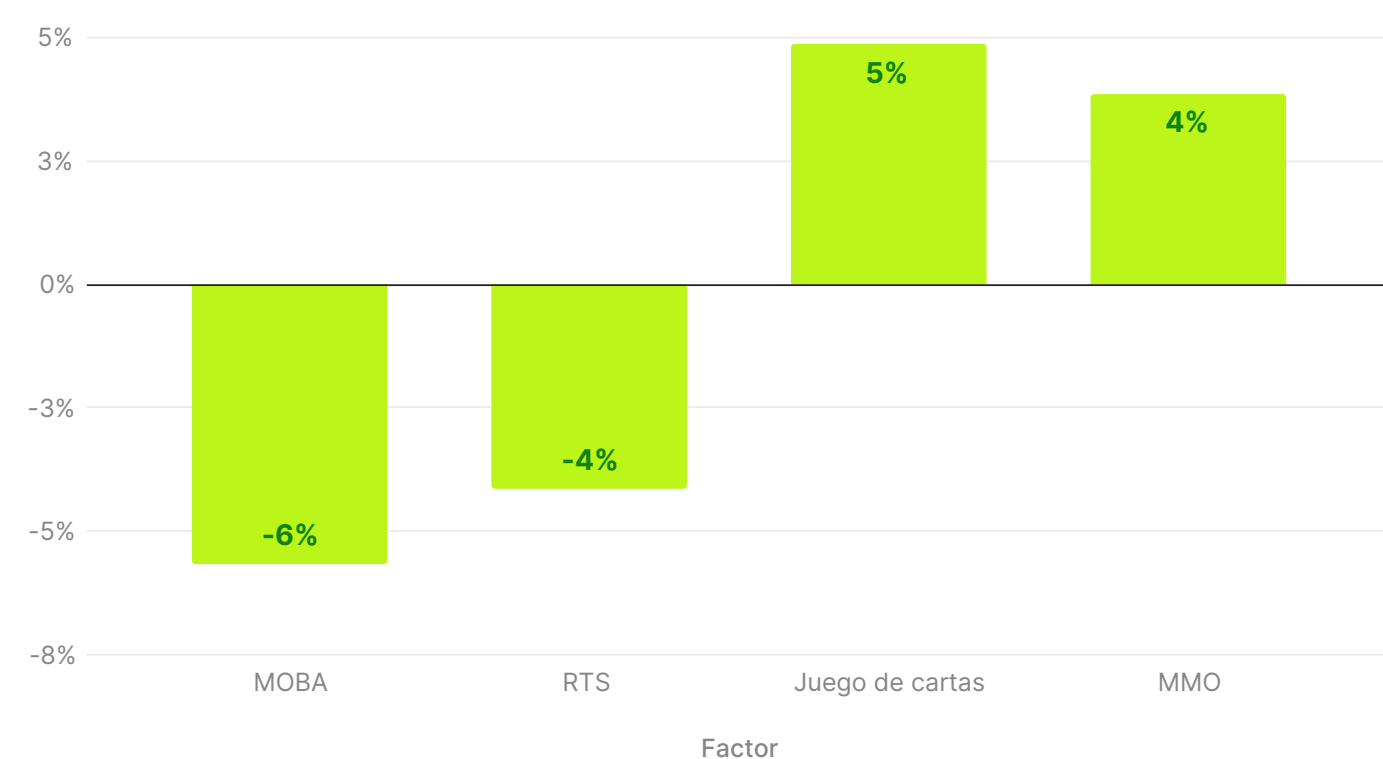
Comparación de interés en que haya baja latencia o poco retardo



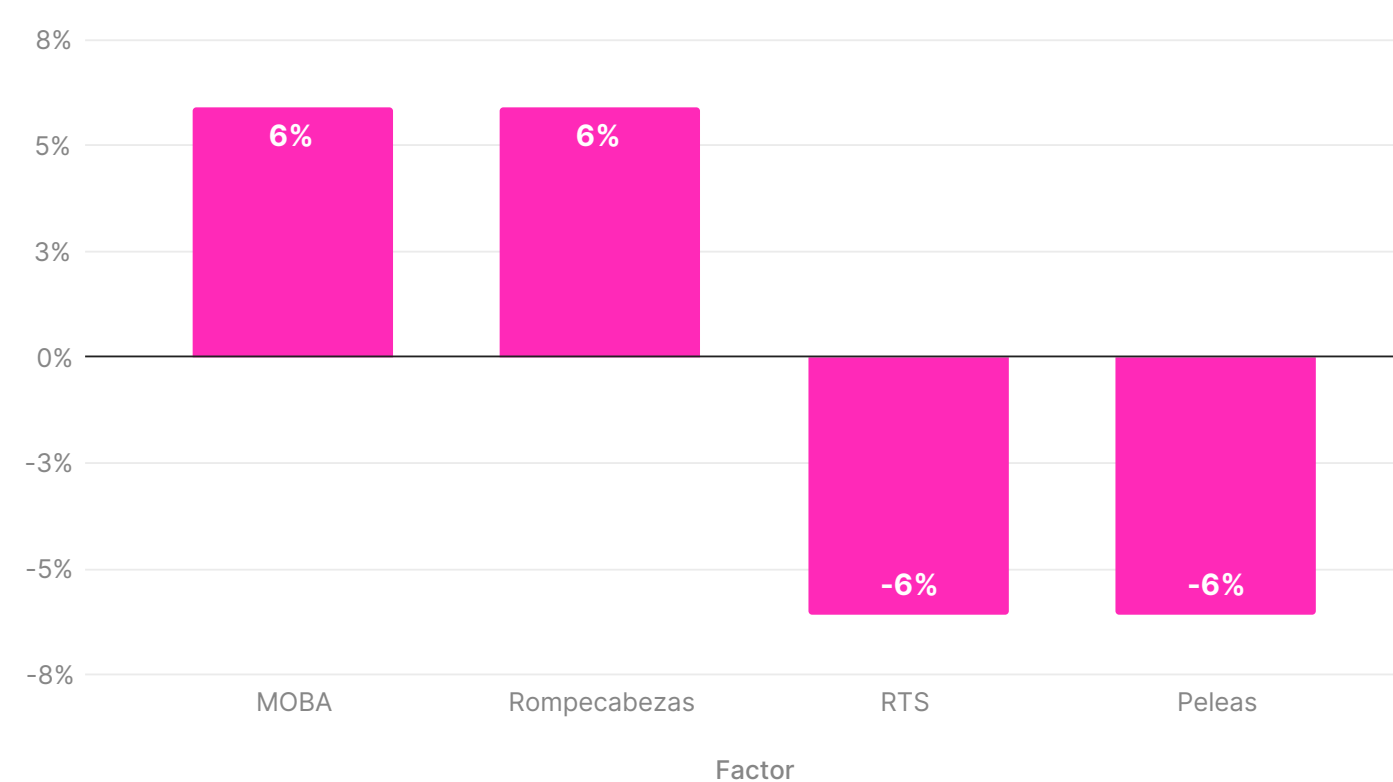
Comparación de interés en un entorno sin tramposos



Comparación de interés en que haya una base de jugadores activa



Comparación de interés en que no haya acoso/griefers



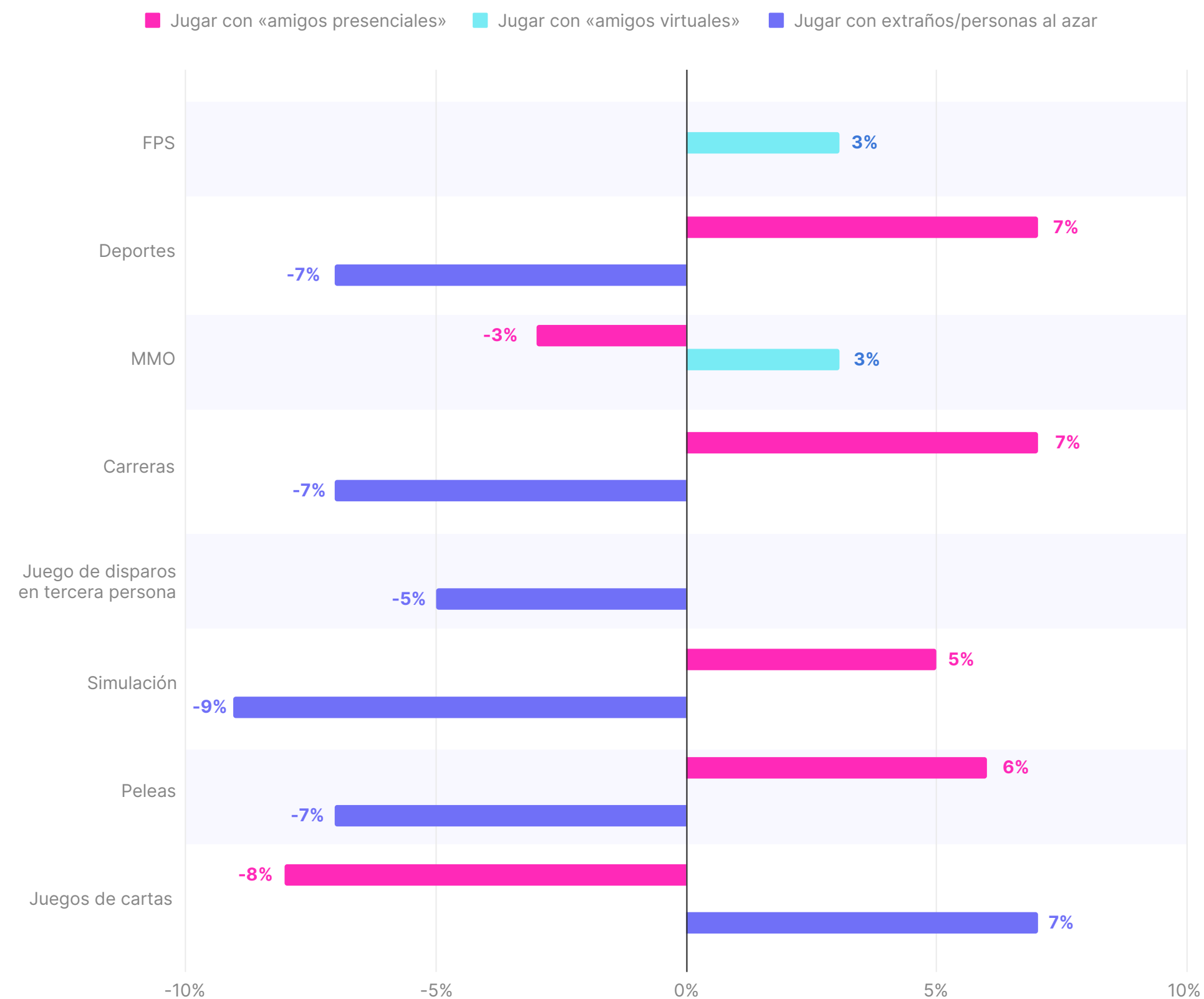
Las diferencias que resaltan en cuanto a cómo se perciben en cada género los temas relacionados con el rendimiento son las siguientes:

- Una latencia baja es de suma importancia para los jugadores de RPG y FPS, lo que podría deberse a la naturaleza envolvente y a los tiempos de respuesta rápida necesarios para estos juegos.
- Una latencia baja no es tan importante para los jugadores de juegos por turnos, quizás debido a que el éxito en estos juegos no depende tanto de la velocidad de reacción.
- Una experiencia de juego sin trampas es muy importante para los usuarios que eligen juegos de disparos en tercera persona o juegos de cartas.
- Una base de jugadores activa es mucho más importante para quienes usan juegos de cartas y juegos MMO, en los que la jugabilidad se basa en que haya gran actividad en la comunidad, en comparación con los jugadores de los juegos MOBA o RTS.
- Una experiencia de juego libre de acoso es importante para los jugadores de juegos MOBA y de rompecabezas. Por otro lado, esto es menos importante para los jugadores de juegos RTS y de peleas.

**LOS USUARIOS QUE ELIGEN JUEGOS DE PELEAS SON LOS QUE MENOS PREOCUPACIÓN MUESTRAN POR LOS GRIEFERS**

# PREFERENCIAS PARA LAS FIESTAS

¿Con quiénes prefieren jugar los usuarios de títulos multijugador en cada género?



El gráfico muestra la variación en relación con el promedio para todos los géneros y solo se presentan las diferencias notorias.

Los usuarios de juegos multijugador tienen muchas opciones para elegir con quiénes y contra quiénes jugar.

Aquí vemos muchos matices en cuanto a los compañeros de juego que eligen los jugadores (pueden ser amigos o extraños), según el tipo de juego.

Algunos géneros se prestan para jugar con extraños con mayor frecuencia, aunque nuestros encuestados jugaron más frecuentemente con amigos virtuales o que conocen en persona. Eso habla del poder social de los juegos multijugador para crear nuevas conexiones con jugadores de todo el mundo.

- Jugar con amigos que se conocen en persona es más común en los géneros de carreras y deportes, seguido de los juegos de peleas. Estos géneros también ofrecen modos de juego multijugador locales o «desde el mismo sofá».
- Los juegos de cartas suelen jugarse más con extraños u oponentes aleatorios y constituyeron el único género que presentó un índice más alto en el juego con extraños que con amigos.
- Jugar con amigos virtuales es más común en los géneros FPS, MMO, de disparos en tercera persona y de simulación.

LOS JUGADORES DE DEPORTES Y CARRERAS SON LOS QUE PRESENTAN MÁS PROBABILIDADES DE JUGAR CON AMIGOS QUE CONOCEN EN PERSONA



Knockout City, Velan Studios



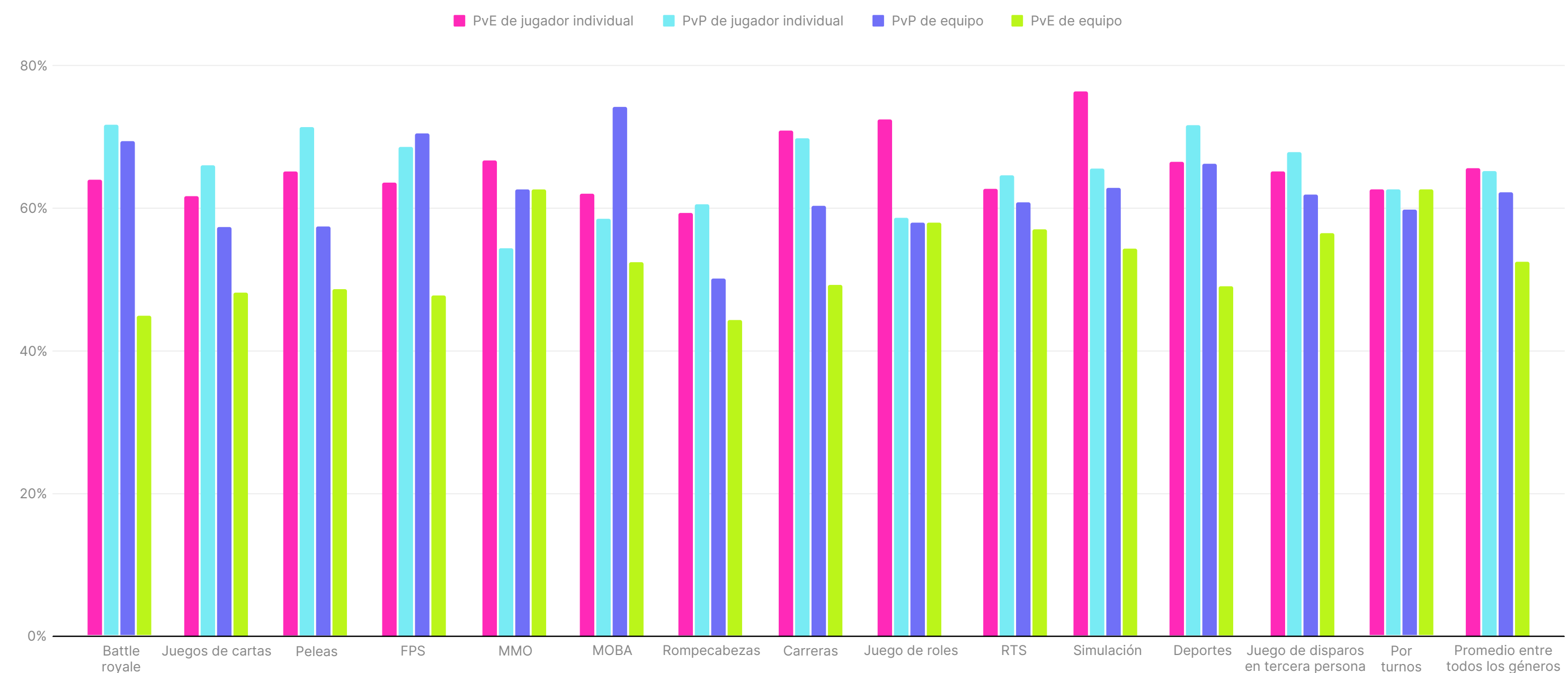
# COMPARACIÓN ENTRE PVP SOLO, PVP EN EQUIPO Y PVE

PVP DE JUGADORES INDIVIDUALES Y PVE SON LOS MODOS DE JUEGO MÁS POPULARES

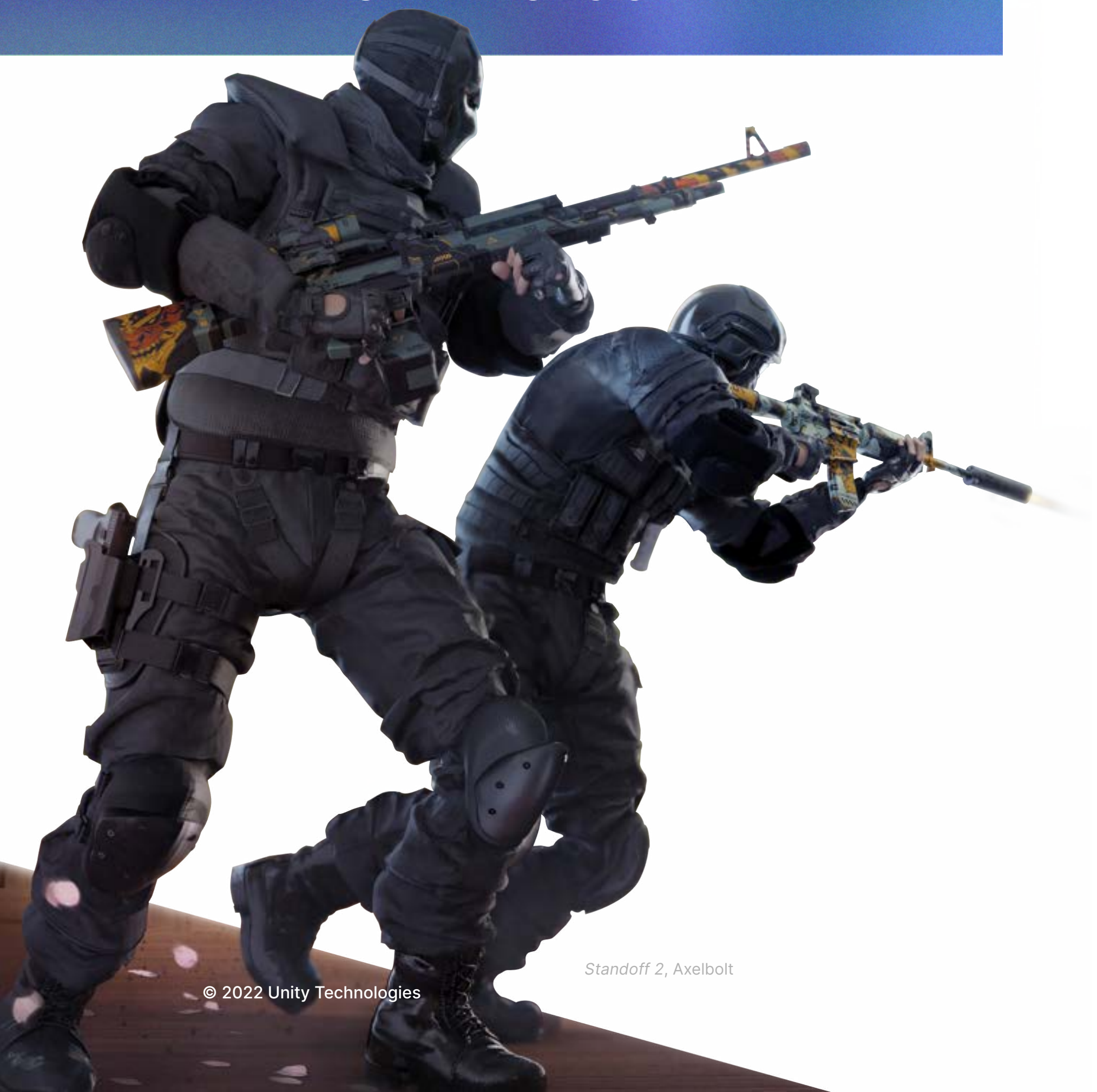
El modo PvE (jugador contra la máquina) basado en equipo es el modo de juego menos popular, aunque las diferencias en la preferencia no fueron tan significativas para los jugadores de RTS y RPG.

- Los resultados de la encuesta muestran que en todos los géneros, el modo jugador contra la máquina basado en equipos es el modo de juego que menos se prefiere. Los géneros que tuvieron el índice más alto en los modos de jugadores contra la máquina basados en equipos fueron los de juego por turnos, MMO y RPG.
- El juego en solitario es el modo más usado por los jugadores de títulos multijugador de todos los géneros excepto MOBA y FPS.
- Resulta interesante que el modo PvE de jugador individual haya sido, en promedio, el más popular en general.
- La mayoría de los géneros mostraron una tendencia hacia los modos de juego PVP (jugador contra jugador). Los que se inclinaron hacia los modos PvE fueron RPG, de simulación, MMO y RTS.

¿Qué juegos en línea y en qué modos de juego jugó la gente en la última semana?



LOS JUGADORES PREFIEREN  
**CREAR FIESTAS  
DE CHAT DE VOZ**  
DENTRO DEL JUEGO



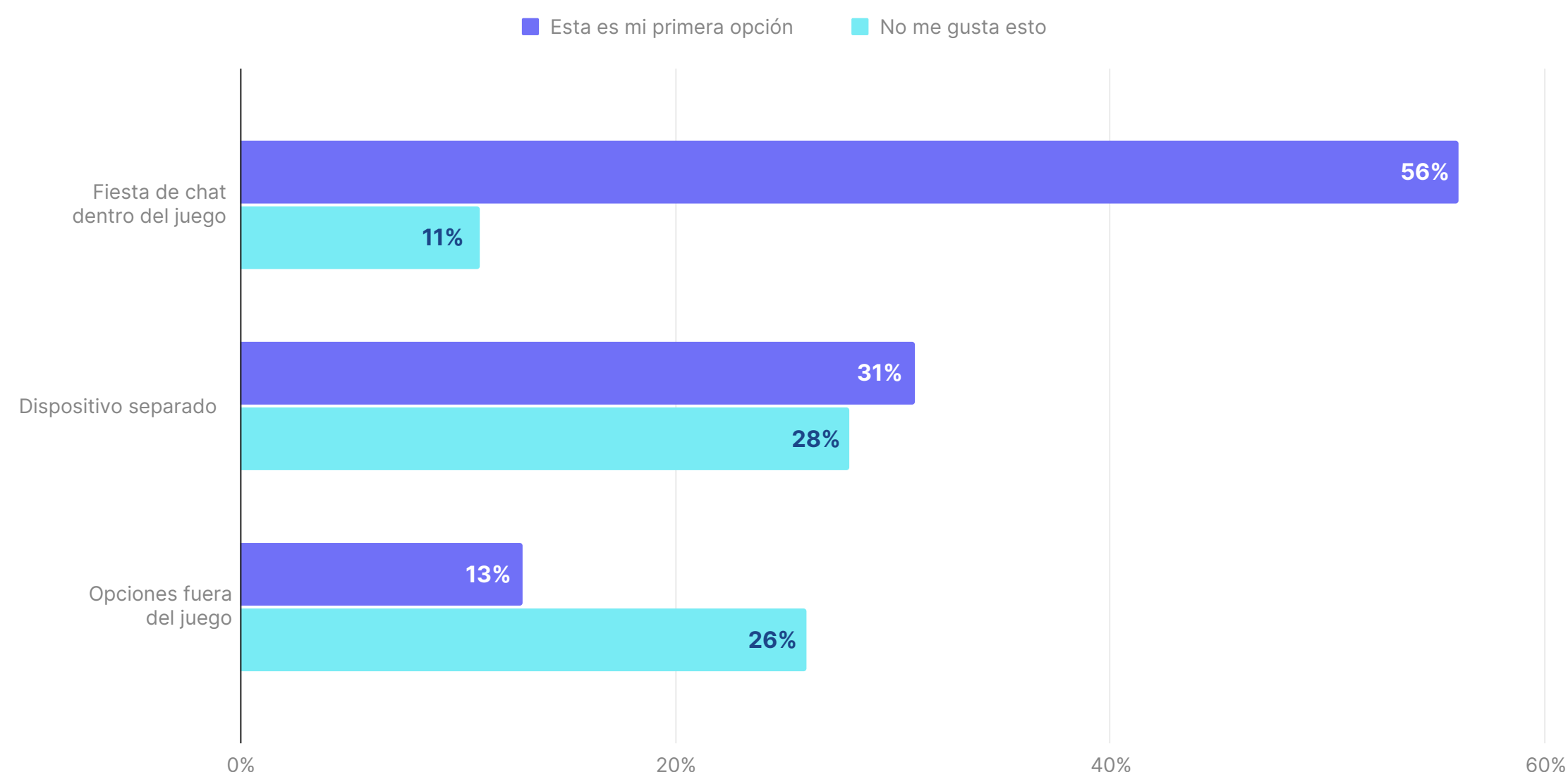
Standoff 2, Axelbolt

© 2022 Unity Technologies

# HERRAMIENTAS PARA FIESTAS DE CHAT

La comunicación es un aspecto importante de la experiencia multijugador. Por lo tanto, darles a los jugadores la posibilidad de chatear mediante texto o voz con sus compañeros de equipo (u oponentes) dentro del juego se prefiere en lugar de tener que usar una aplicación o dispositivo separados.

¿De qué manera los usuarios de juego multijugador prefieren hablar con sus compañeros de juego?

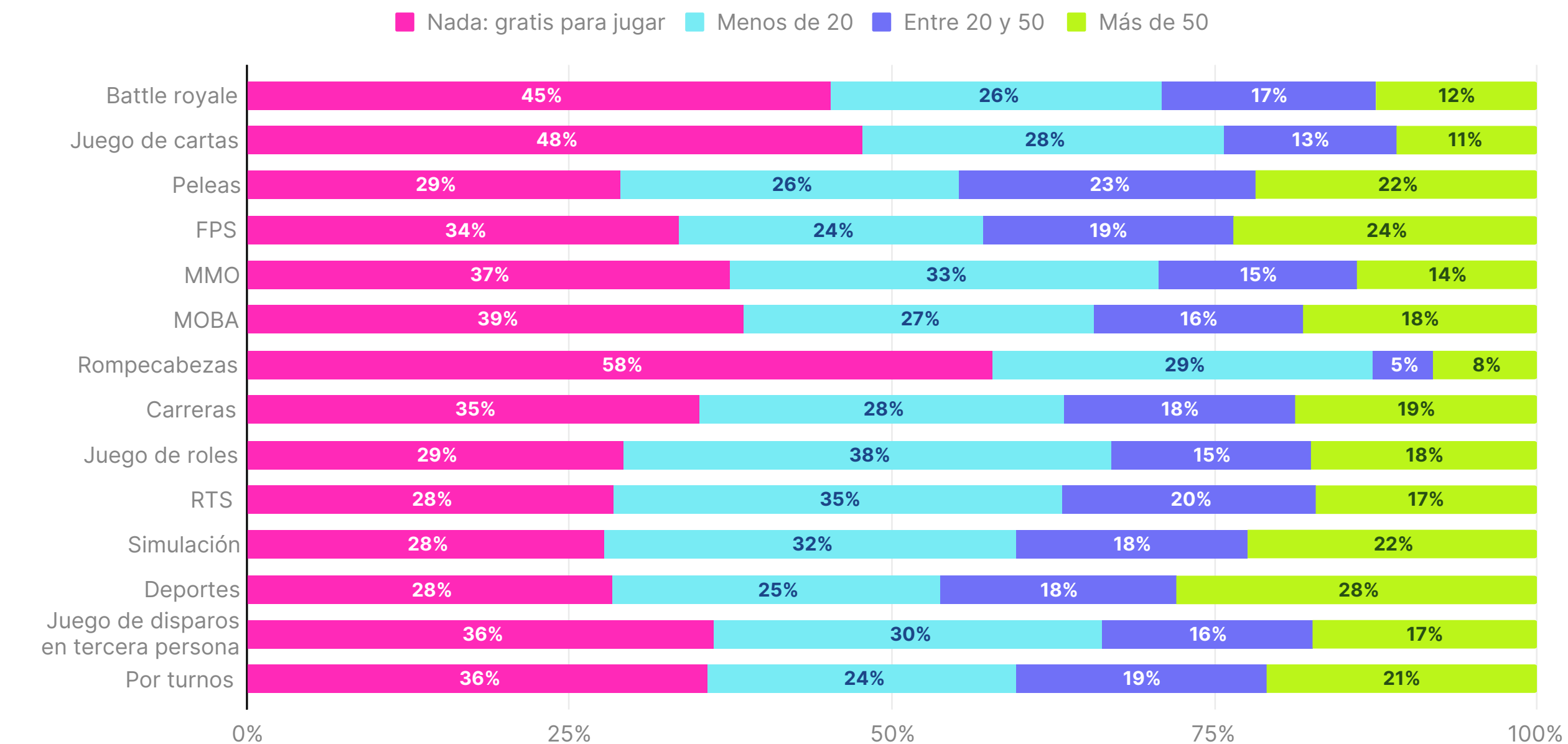


En líneas generales, en todos los países de la encuesta, el 56 % de los jugadores encuestados prefiere crear fiestas de chat con menús que estén dentro del juego, mientras que el 31 % prefiere usar un dispositivo o solución de software separados y solo el 13 % de los encuestados prefirió opciones fuera del juego. Para contribuir a la brevedad del gráfico, omitimos a las personas que se mostraron indiferentes a las preferencias sobre las fiestas de chat.

# COMPORTAMIENTO DE GASTO, JUEGOS PREMIUM Y DLC

¿Por cuáles géneros de juegos los usuarios de juegos multijugador pagarían contenidos?

Precio del último juego jugado en USD/GBP o equivalente en JPY/KRW



LA MAYORÍA ESPERA QUE LOS **JUEGOS DE ROMPECABEZAS** SEAN GRATIS PARA JUGAR

Les pedimos a los jugadores que consideraran el juego más reciente que habían jugado dentro de un género, el precio de compra inicial de ese título y cuánto habían gastado en el juego desde ese momento.

Primero, evaluamos la prevalencia de los juegos que son gratis para jugar dentro de cada categoría de género.

Los juegos de rompecabezas, cartas, MOBA y battle royale son los géneros que habitualmente han sido gratis para jugar, a menudo con el apoyo de compras dentro de la aplicación, por ejemplo, de ayudas para el juego, pases de batallas o ventas cosméticas.

Los géneros con menos probabilidades de ser gratis para jugar son los de simulación, deportes, RTS, peleas y de roles. Los jugadores seguramente esperan que estos juegos ofrezcan una experiencia más integral por la que están dispuestos a pagar.

En particular, en el género de deportes, se lanzan títulos relacionados con organizaciones deportivas de la vida real y propiedad intelectual existente, cuya naturaleza quizás no se presta para un modelo que sea gratis para jugar.

Los juegos de deportes y FPS fueron lo que presentaron mayores probabilidades de tener un precio más alto (entre USD/GBP 50 y 70). Estos también son géneros que suelen publicar actualizaciones anuales y ofrecen opciones de compra dentro del juego.

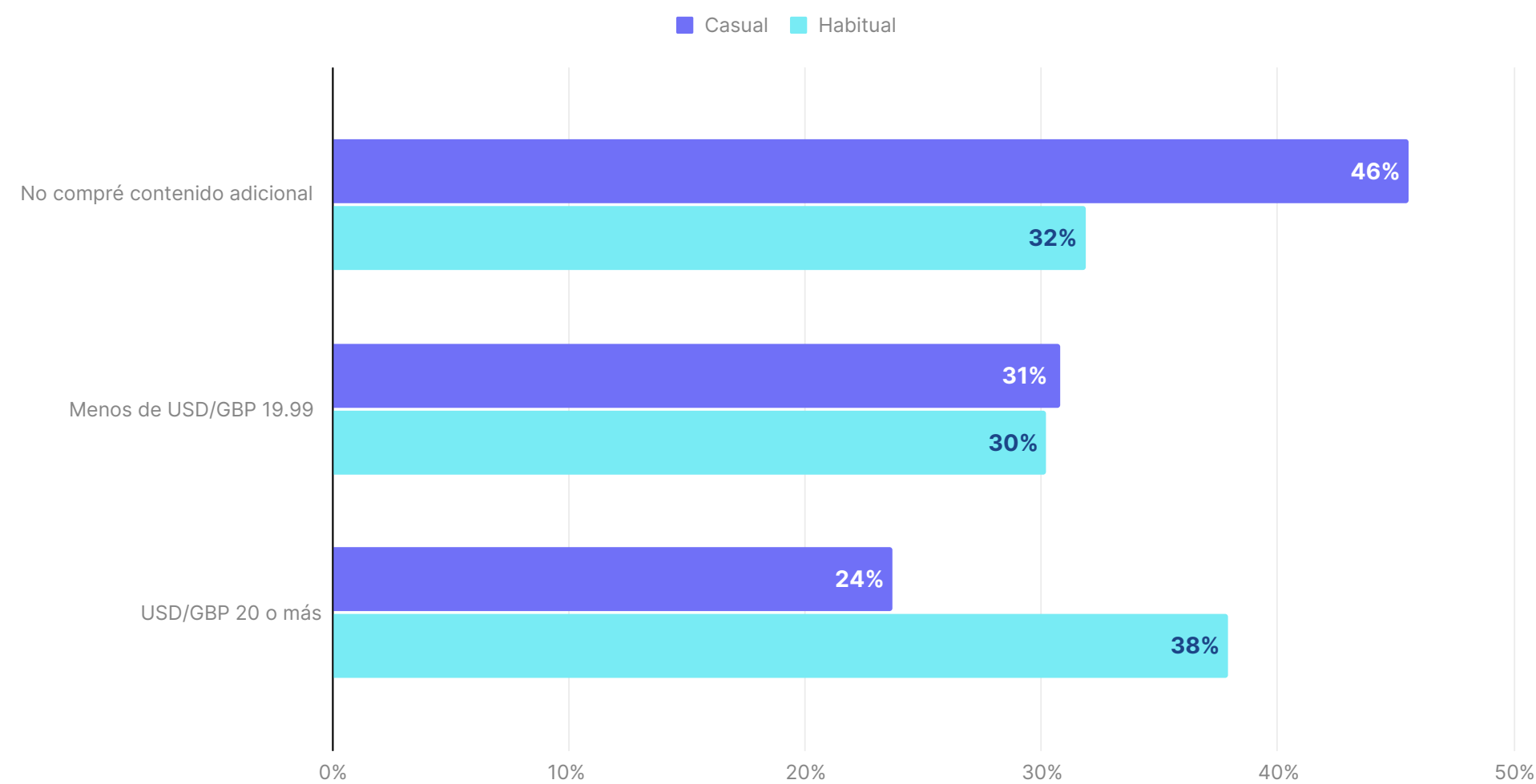
La mayoría de los géneros estuvieron representados de manera equitativa dentro del rango de USD/GBP 20 a 50, a excepción de los juegos de rompecabezas, para los cuales solo el 5 % de los jugadores estuvieron dispuestos a pagar un precio de ese nivel.

Vemos que el segmento de «menos de USD/GBP 20» está liderado por los juegos de roles, seguidos de cerca por los juegos RTS, MMO y de simulación. En el extremo inferior de este grupo están los juegos por turnos, de deportes y FPS, que los jugadores esperan que tengan un nivel de precio más alto.

Pero el precio de compra no lo es todo en los juegos: ¿qué sucede con el precio de los paquetes de DLC? Les preguntamos a los jugadores qué importe gastaron en DLC en los juegos que usaron en el último mes.



## ¿Qué DLC compraron los usuarios de juegos multijugador en los últimos treinta días?



\* o equivalente en JPY/KRW

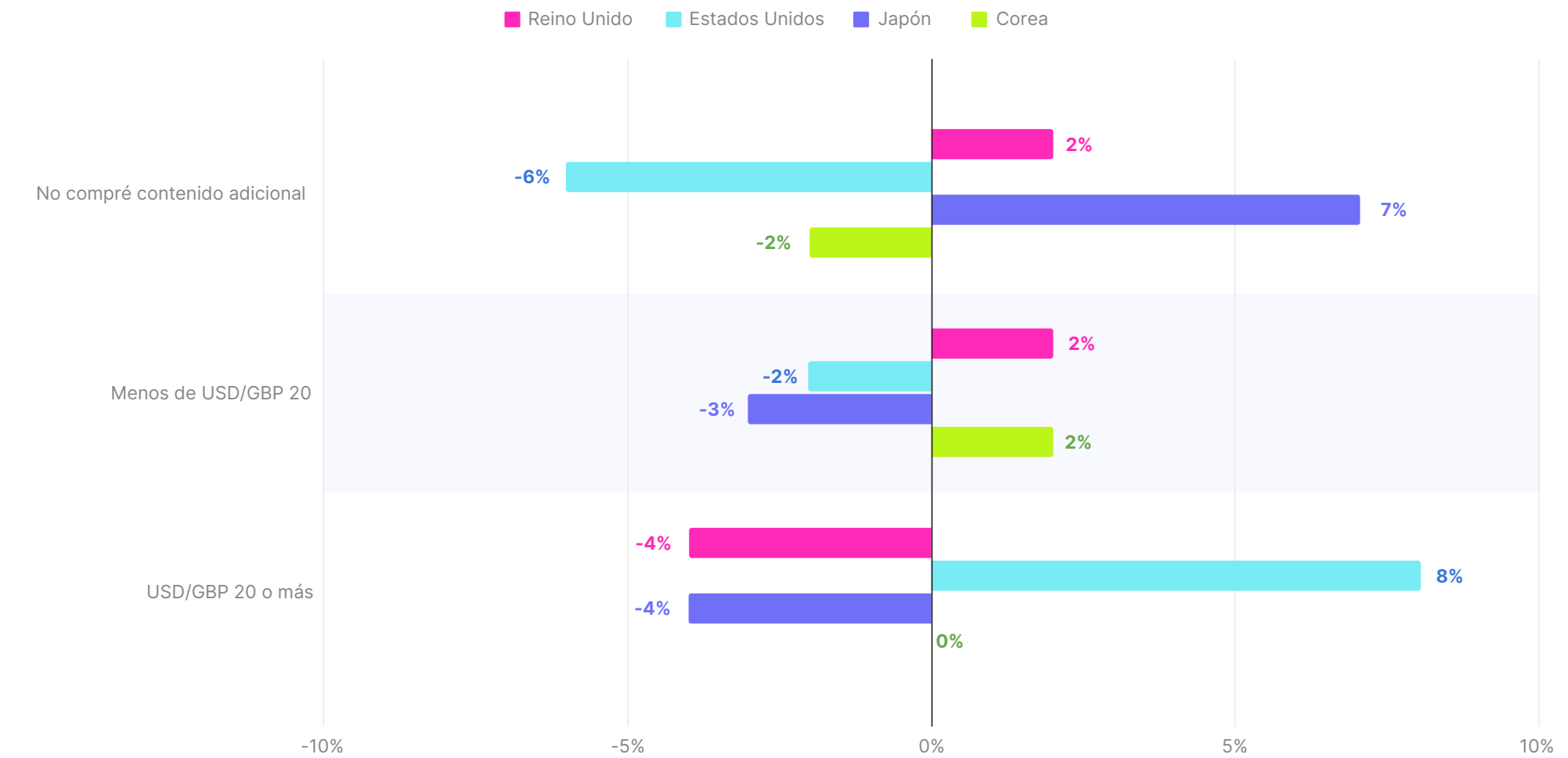
En términos generales, tanto los públicos casuales como los habituales están dispuestos a gastar en contenido adicional del juego si disfrutan de la experiencia y, de hecho, la cantidad de jugadores que gasta más dinero en DLC aumentó un 5 % desde 2021.

Solo el 39 % de los jugadores (menos que el 44 % del año pasado) informó no haber gastado dinero en DLC de los juegos multijugador en los últimos treinta días.

Si se divide en públicos casuales y habituales, vemos diferencias marcadas en el comportamiento de gasto. Los jugadores habituales que frecuentan los títulos multijugador tienen un 58 % más de probabilidades de gastar USD/GBP 20 o más en DLC que los jugadores casuales.

Sorprende que los jugadores casuales tengan una probabilidad levemente mayor (un 1 % más) de gastar dentro de la banda inferior a USD/GBP 20 que los jugadores habituales.

## Por región: ¿Qué DLC compraron los usuarios de juegos multijugador en los últimos treinta días?



\* o equivalente en JPY/KRW

El gráfico muestra la variación entre cada país y el promedio global.

Las diferencias geográficas también desempeñan un papel importante en el comportamiento de gasto en DLC. Vimos que los encuestados de Estados Unidos fueron los que presentaron mayores probabilidades de comprar contenido descargable y también de gastar más de USD/GBP 20.

Vimos que los encuestados japoneses fueron lo que mostraron menos probabilidades de comprar DLC, lo que indica que el público de Japón espera una compra por única vez en sus juegos multijugador y no está interesado en los complementos de contenido. Los encuestados de Corea son los que presentaron el índice más alto, en comparación con los otros, de gastar dentro de la banda de USD/GBP 0 a 20.

**LOS JUGADORES JAPONESES SON LOS QUE TIENEN MENOS PROBABILIDADES DE GASTAR EN DLC**

# ¿ESTÁN HACIENDO JUEGOS MULTIJUGADOR LOS DESARROLLADORES UNITY?

Si inspeccionamos los paquetes de los proyectos de desarrollo y las funciones que se utilizan, podemos ver cuáles de los juegos que se están desarrollando en Unity actualmente tienen características multijugador.

Podemos ver que ha habido un crecimiento sostenido en el desarrollo de juegos multijugador para PC y dispositivos móviles en Unity desde enero de 2021.

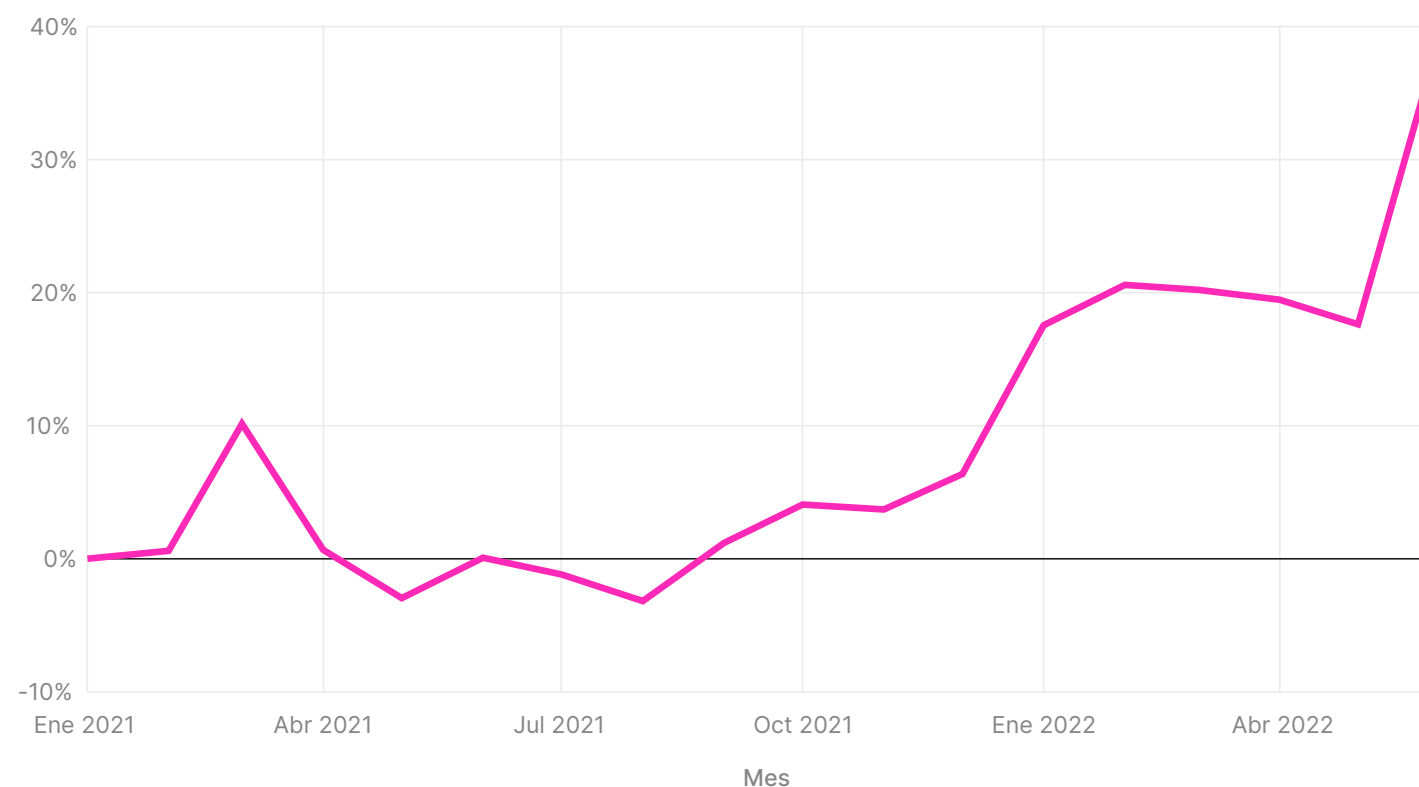
Según datos internos de Unity, ha habido un crecimiento del 150 % en los títulos multijugador para PC Made with Unity desde enero de 2021.

Además, el desarrollo de títulos multijugador para dispositivos móviles en la plataforma de Unity ha crecido un 40 % durante el mismo período.

En general, los desarrolladores y los estudios de diferente tamaño han reconocido la creciente demanda de juegos multijugador y planifican trabajar en más títulos multijugador para el año 2022 y más allá.

## ¿En cuántos juegos multijugador para dispositivos móviles se trabaja en Unity cada mes?

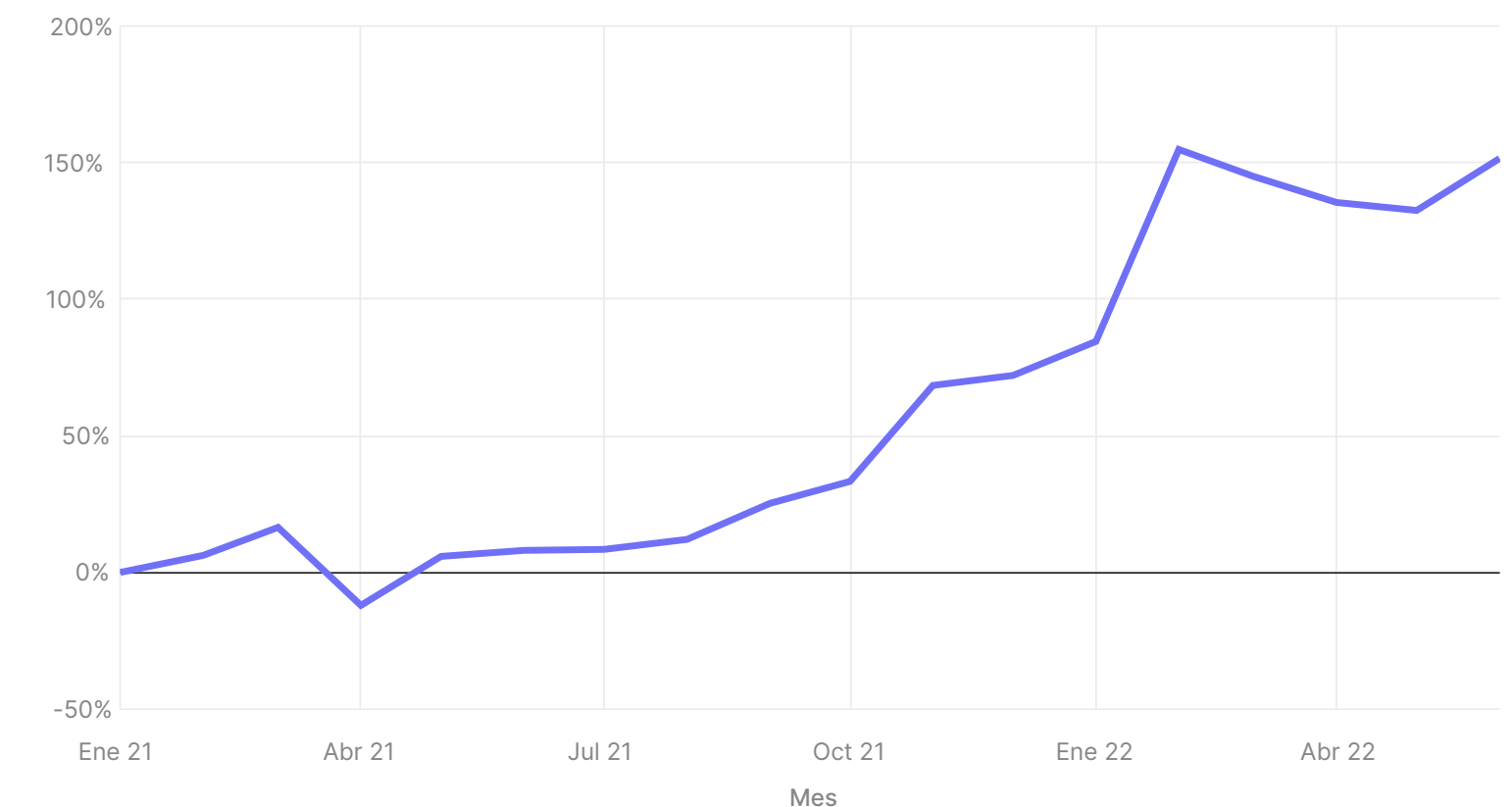
Crecimiento porcentual en los títulos multijugador para dispositivos móviles en los que se trabaja en Unity cada mes



EL DESARROLLO DE JUEGOS  
MULTIJUGADOR EN UNITY  
MUESTRA UN  
**CRECIMIENTO SOSTENIDO**  
EN DISPOSITIVOS MÓVILES Y PC

## ¿En cuántos juegos multijugador para PC se trabaja en Unity cada mes?

Crecimiento porcentual en los títulos multijugador para PC en los que se trabaja en Unity cada mes



# CONCLUSIÓN: LAS TENDENCIAS DESTACADAS EN LOS TÍTULOS MULTIJUGADOR

La industria de los juegos multijugador está evolucionando rápidamente, pero siempre es valioso detenerse a preguntarles a los jugadores directamente qué es lo que esperan de sus experiencias.

Algunas de las conclusiones clave que obtuvimos de parte de jugadores de todo el mundo:

## La demanda de títulos multijugador es fuerte y sigue creciendo

El 77 % de los jugadores juega en línea, ya sea con extraños o con amigos, y ha crecido un 3.3 % la popularidad del juego en línea en todos los géneros.

## El aumento de la participación depende en gran medida de los aspectos sociales

Cuando se trata de elegir un nuevo título multijugador para jugar, además de elegir su género preferido, a los usuarios les interesa contar con opciones de chat dentro del juego y tener a sus amigos con ellos más que el hecho de que el juego sea innovador o no tenga retardos.

## Si bien los hábitos de gasto son diferentes, tanto los públicos habituales como casuales pagarán DLC

Los jugadores de títulos multijugador, ya sean habituales o casuales, pagarán para obtener contenido después del lanzamiento a fin de seguir interactuando con los juegos que disfrutan.

## Todos los géneros pueden encontrar públicos habituales y casuales

Vemos que los públicos habituales tienen una mayor participación con ciertos géneros multijugador, pero eso no excluye a los jugadores casuales y no hay géneros preferidos por los jugadores habituales o los casuales.

Nos gustaría conocer tu opinión sobre esta encuesta, responder las preguntas que tengas y saber qué más querrías ver en encuestas similares más adelante. Puedes enviarnos un correo electrónico a [insights@unity3d.com](mailto:insights@unity3d.com) con tus preguntas o comentarios.

## ACERCA DE LOS DATOS

Datos reunidos por Unity Technologies en el tercer trimestre de 2021 y nuevamente en el tercer trimestre de 2022 mediante una encuesta en línea a jugadores de títulos multijugador de Estados Unidos, Reino Unido, Corea y Japón.

En cada país, nos enfocamos en dos categorías de jugadores de títulos multijugador: los habituales y los casuales. Los jugadores casuales se definen en los siguientes resultados como aquellos que pasan al menos dos horas jugando a la semana, de las cuales dedican 30 minutos como mínimo a juegos multijugador.

Los jugadores habituales, por otro lado, son aquellos que pasan al menos cuatro horas en juegos multijugador por semana en cualquier combinación de los géneros tradicionalmente multijugador: de disparos (battle royale, FPS, disparos en tercera persona), MOBA, MMO, carreras, deportes o peleas.

Recopilamos la respuesta de alrededor de 1,500 jugadores y nuestro conjunto de datos se divide en un 50 % de jugadores habituales y un 50 % de jugadores casuales.

Además, los datos multijugador se analizaron con las soluciones de juegos en vivo de Unity para obtener conclusiones sobre la actividad por género según la hora del día y la ubicación. Todos los datos internos se agregaron y anonimizaron a fin de proteger la privacidad de nuestros socios y sus datos.

## ACERCA DE UNITY

Unity (NYSE: U) es la plataforma líder en el mundo para crear y administrar contenido 3D en tiempo real (RT3D). Todo tipo de creadores, desde desarrolladores de juegos hasta artistas, arquitectos, diseñadores de automóviles y cineastas, entre otros, usan Unity para darle vida a su imaginación.

La plataforma de Unity ofrece un conjunto integral de soluciones de software para crear, ejecutar y monetizar contenido 2D y 3D interactivo, en tiempo real, para teléfonos móviles, tablets, PC, consolas, y dispositivos de realidad virtual y aumentada.

El equipo de Investigación y Desarrollo de la empresa, compuesto por más de 1,800 personas, mantiene a Unity a la vanguardia del desarrollo, colaborando con nuestros socios para garantizar un soporte optimizado para las versiones y las plataformas más recientes. Las aplicaciones desarrolladas por los creadores que utilizan Unity se descargaron más de 5,000 millones de veces al mes durante 2020.

Si deseas obtener apoyo para crear y optimizar tu experiencia multijugador, consulta los [servicios para videojuegos de Unity](#).





