Game Market Copilot

会期全体の比較 / 6月と10月

Steam Next Fest 2026年10月
出展タイトルを6月と比較 Part 1

Next Fest期間中にイベントページに載った全タイトルを、6月の内容と比べました

Game Market Copilot　集計日 2026-10-27

背景画像: Worst Class Ever / Probably Stolen - Cyberpunk Shopkeeper Sim / Find The Needle / Fart Together（Most Played 1〜4位、Steamストアページより）

先に要点

調査結果の要点

01 デモが公開された作品は4,410本から7,447本へ。6月の1.69倍 第1章

02 増えた3,037本のうち9割強はセルフパブリッシュ 第1章

03 2D・3Dの比率はほぼ同じ。ジャンル・スタイルで構成比が最も変わったActionも37.1%→33.6% 第2章

04 Auto Battler・Card Game・Roguelikeは大きく増加 第2章

05 Platformerは168本から177本で、全体の増加数と比較すると割合が減少 第2章

06 Next Fest終了から3週間以内に年月日の発売予定日がある作品は、348本から1,517本に増加 第3章

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / 販売体制などのストアの表記はどちらも閉幕直後（6月は6/24まで、10月は10/27）、発売予定は6月が閉幕までの最新の表記、10月が閉幕直後の10/27の表記、タグはどちらも会期中

比べた作品

この資料で比べた2つの会期

2026年6月（6/15〜6/22、太平洋時間）

4,410本

会期中にイベントページに載った作品の全数（6月の振り返りレポートの4,418本から、ページに出てこない8本を除いた数）。

→

2026年10月（10/19〜10/26、太平洋時間）

7,447本

会期中（10/20 02:00〜10/27 02:00 JST）にイベントページに載った作品の全数。

この資料の「参加作」は、会期中にSteamのNext Festイベントページに表示された作品、つまりデモが公開された作品です。1作品を、デモのページではなく製品版のストアページで1本と数えます。タグ別の倍率は会期中の合計で比べます。10月の7,447本は、開幕時点の7,079本に、会期の途中からページに載った368本を加えた数です。会期中に遊ばれた数やフォロワーの動きは、次のレポートで6月と比べます。

第1章 出展の本数と販売体制 4ページ

第2章 ジャンルとタグ 7ページ

第3章 会期後の発売予定 12ページ

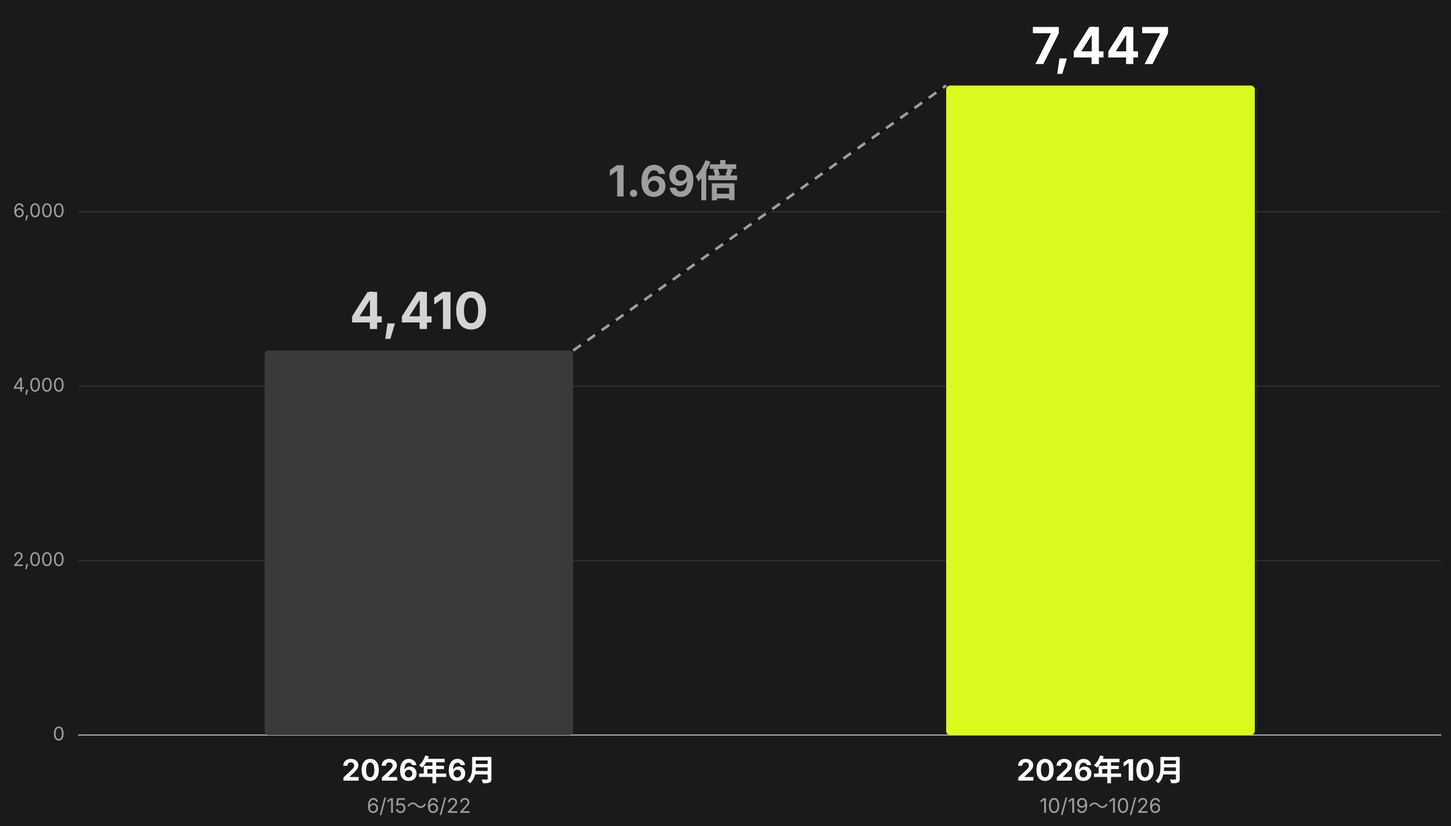
Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作

第1章 出展の本数 / 両会期の全数

Next Festの参加数の推移

Steam Next Festの参加タイトル数は2026年6月の4,410本から10月の7,447本に増え、1.69倍になりました。

速報の記事などで見かける「8,000本以上」は、開幕前のプレス向け一覧の数です。プレス向け一覧にはNext Festに登録した全作品が載りますが、デモがなかったタイトルはイベントページに載らないため、デモが公開された作品だけでカウントした数値が7,447本です。



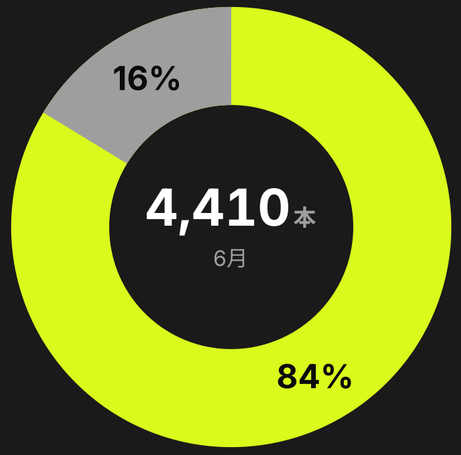
Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / 「8,000本以上」はPC Gamer、掲載条件はSteamworks

販売体制 / 両会期の全数

セルフパブリッシュとパブリッシャー付き

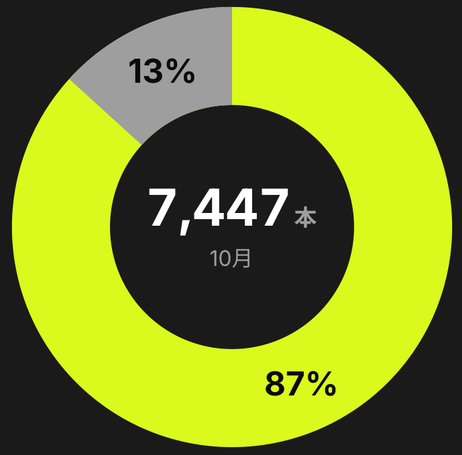
ストアの開発者名と販売元名に同じ名前が入っている作品と、販売元名がない作品をセルフパブリッシュ、それ以外をパブリッシャー付きとしました。

増えた3,037本のうち、セルフパブリッシュが2,767本、パブリッシャー付きが270本です。パブリッシャー付きの割合は16%から13%になりました。



セルフパブリッシュ **3,690本**
パブリッシャー付き **720本**

公開済みの6月レポートの値は4,418本中722本



セルフパブリッシュ **6,457本**
パブリッシャー付き **990本**

10/27時点のストア表記

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / ストアの表記はどちらも閉幕直後（6月は6/24まで、10月は10/27）

パブリッシャー / 10月に本数の多い11社

Next Fest参加タイトル数上位のパブリッシャー調査

Steam Next Fest 10月に参加数が多かったパブリッシャーについて、前回6月からの増減を記載しました。

10月の本数　6月の本数

	パブリッシャー	6月→10月
1	PlayWay S.A.	19 → **35**
2	Gamersky Games	8 → **29**
3	Rogue Duck Interactive	2 → **15**
4	JanduSoft	0 → **7**
4	Mango Party	13 → **7**
4	Polden Publishing	5 → **7**
7	Don't Open The Box!	0 → **6**
7	Passion Panda Publishing	6 → **6**
7	Playmeow	1 → **6**
7	Saikey Studios	2 → **6**
7	Shady Corner Games	8 → **6**

Steam Next Festに2本以上を出展した販売元名は、6月の100名義・延べ322本から、10月は117名義・延べ406本に増加しました。

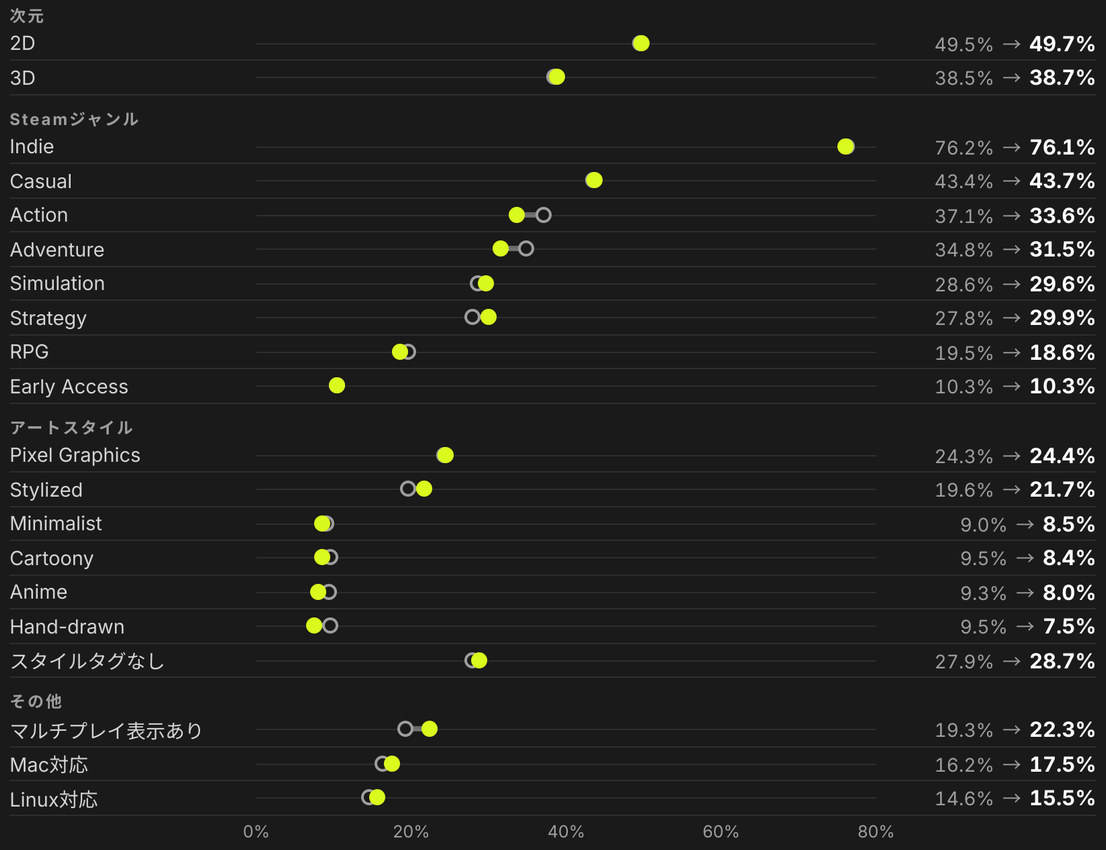
Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / 本数は販売元名の表記ごと / 10月の6本以上をすべて表示

第2章 ジャンルとタグ / 両会期の全数

6月と10月の構成比

2D・3Dの比率はほぼ同じです。差がいちばん大きいActionでも37.1%から33.6%で、表示していない区分にこれより大きな差はありません。販売体制の比率をそろえても結果はほぼ同じです。

○ 6月 ● 10月　どちらかの会期で8%以上の区分をすべて表示

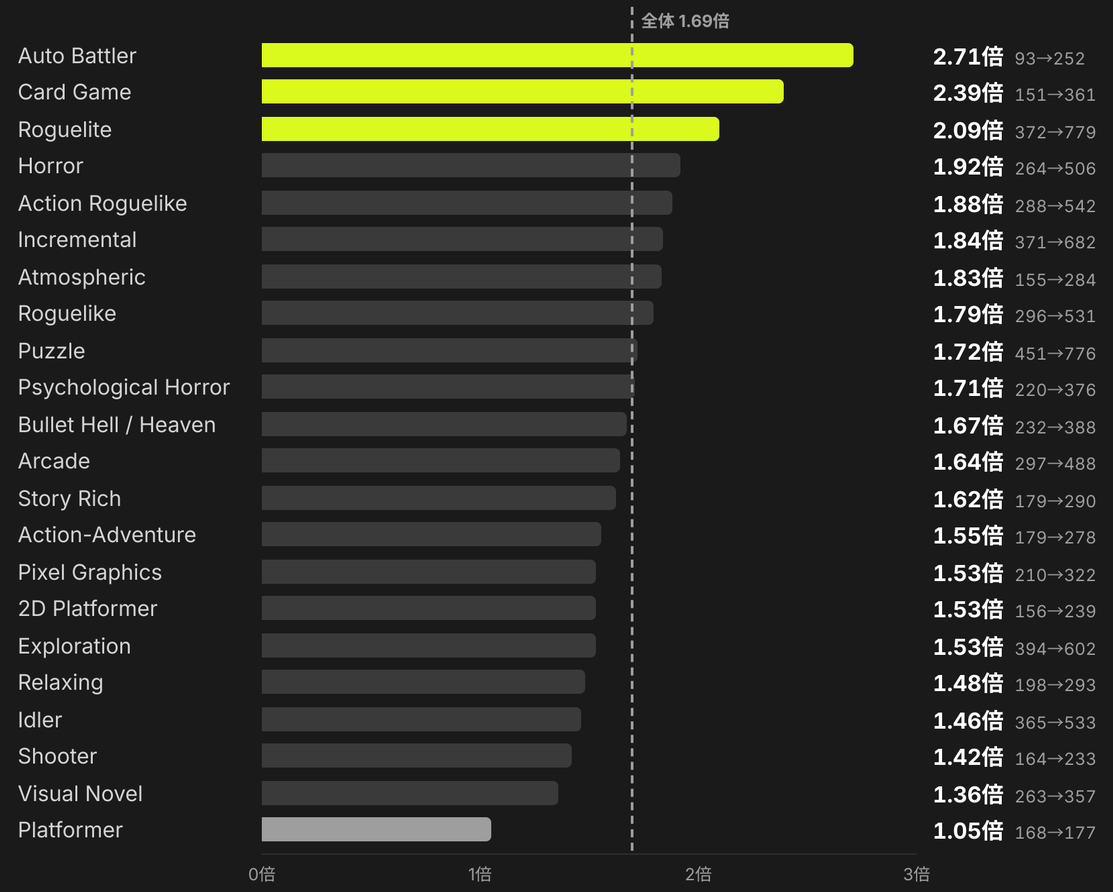


Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / 次元・スタイルはタグ、ジャンルはストアジャンル

タグ別の本数の伸び

タグごとの本数は6月の何倍か

全体の1.69倍に対し、Auto Battlerは2.71倍、Card Gameは2.39倍でした。Platformerは1.05倍で、ほとんど増えていません。



黄緑は全体より大きく増えたタグ、明るい灰色は増え方が小さかったタグです。Bullet Hell / Heavenは合算しました。伸びが小さかったタグは11ページへ。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / タグは人気タグ上位5つ（汎用タグを除く） / 6月に本数の多い20タグと、伸び方が全体と違った2タグ

伸び方が全体と違ったタグ

全体と伸び方が違った4つのタグ

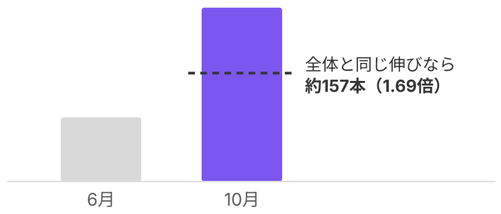
各作品の人気タグ上位5つを数え、両会期を合わせて参加作の1%以上に付いていた99のタグを比べました。全体の1.69倍との差が、偶然のばらつきでは説明しにくい大きさのタグだけを挙げています。

Auto Battler

全体より大きく増加

93本 → **252本**　2.71倍

参加作に占める割合 2.1% → 3.4%

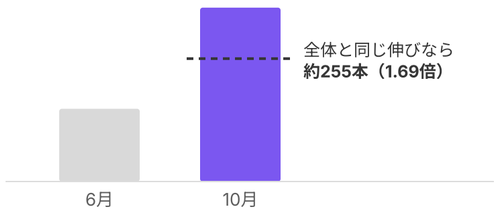


Card Game

全体より大きく増加

151本 → **361本**　2.39倍

参加作に占める割合 3.4% → 4.8%

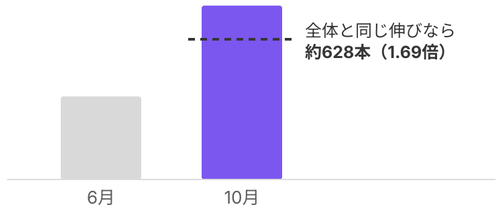


Roguelite

全体より大きく増加

372本 → **779本**　2.09倍

参加作に占める割合 8.4% → 10.5%

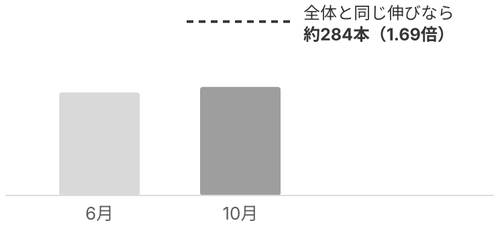


Platformer

全体より小さい

168本 → **177本**　1.05倍

参加作に占める割合 3.8% → 2.4%



Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / タグは人気タグ上位5つ（汎用タグを除く） / 差の判定は2標本の比率の検定（99タグでHolm補正）

自分の作品と同じタグの本数

Steam Next Fest 10月に本数が多かったタグランキング30

タグ	6月	10月	倍率	タグ	6月	10月	倍率
Roguelite ▲	372	**779**	2.09倍	Story Rich	179	**290**	1.62倍
Puzzle	451	**776**	1.72倍	Atmospheric	155	**284**	1.83倍
Incremental	371	**682**	1.84倍	Action-Adventure	179	**278**	1.55倍
Exploration	394	**602**	1.53倍	Tower Defense	139	**269**	1.94倍
Action Roguelike	288	**542**	1.88倍	Sandbox	143	**254**	1.78倍
Idler	365	**533**	1.46倍	Auto Battler ▲	93	**252**	2.71倍
Roguelike	296	**531**	1.79倍	Bullet Hell ＊	193	**246**	1.27倍
Horror	264	**506**	1.92倍	Turn-Based Strategy	135	**246**	1.82倍
Arcade	297	**488**	1.64倍	Deckbuilding	123	**240**	1.95倍
Psychological Horror	220	**376**	1.71倍	2D Platformer	156	**239**	1.53倍
Card Game ▲	151	**361**	2.39倍	Cozy	110	**235**	2.14倍
Visual Novel	263	**357**	1.36倍	Cute	133	**234**	1.76倍
Pixel Graphics	210	**322**	1.53倍	Shooter	164	**233**	1.42倍
Management	146	**317**	2.17倍	Physics	133	**228**	1.71倍
Relaxing	198	**293**	1.48倍	Bullet Heaven ＊	71	**212**	2.99倍

▲ 全体より大きく増加　＊ 呼び名の移り変わりがあるタグ（8ページでは合算し、両方が付く作品は1本と数えています）。1本の作品に複数のタグがあるため、合計は参加作の数を超えます。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / タグは人気タグ上位5つ（汎用タグを除く） / 倍率は10月÷6月（全体は1.69倍）

伸びが小さかったタグ / 99タグ

本数の伸びが小さかったタグ

全体の参加タイトル数が大幅に増え、6月より減っているタグは存在していません。しかし参加数全体が1.69倍に増えたのに対して、増加倍率が小さかったタグの一覧です。

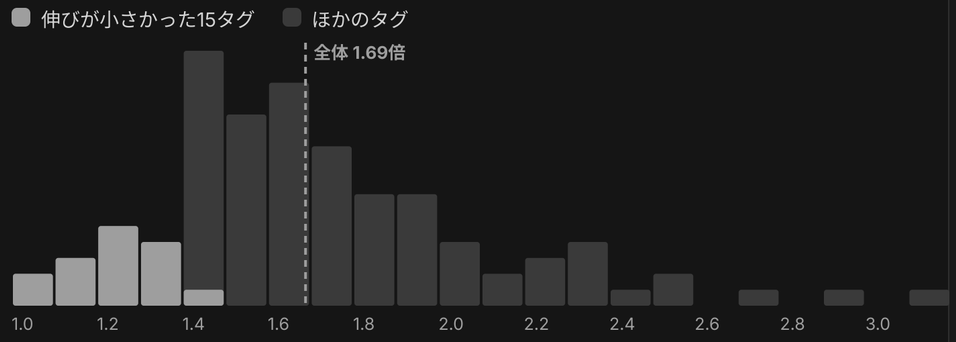
タグ	6月からの倍率		本数 6月→10月	参加作に占める割合 6月→10月
		全体 1.69倍		
Platformer ●		**1.05倍**	168→177本	3.8%→2.4%
Difficult		**1.08倍**	99→107本	2.2%→1.4%
Female Protagonist		**1.17倍**	94→110本	2.1%→1.5%
Colorful		**1.19倍**	58→69本	1.3%→0.9%
Dating Sim		**1.19倍**	73→87本	1.7%→1.2%
Puzzle Platformer		**1.23倍**	74→91本	1.7%→1.2%
Hack and Slash		**1.23倍**	100→123本	2.3%→1.7%
Shoot 'Em Up		**1.24倍**	72→89本	1.6%→1.2%
Precision Platformer		**1.27倍**	83→105本	1.9%→1.4%
Bullet Hell ＊		**1.27倍**	193→246本	4.4%→3.3%
Hidden Object		**1.35倍**	74→100本	1.7%→1.3%
City Builder		**1.36倍**	69→94本	1.6%→1.3%
Visual Novel		**1.36倍**	263→357本	6.0%→4.8%
Nudity		**1.38倍**	104→144本	2.4%→1.9%
Detective		**1.40倍**	53→74本	1.2%→1.0%

0.0倍　0.5倍　1.0倍　1.5倍　2.0倍

●は偶然のばらつきでは説明しにくい差があったタグです。ほかの14タグも全体より伸びは小さいものの、差は偶然の範囲に収まります。＊Bullet HellはBullet Heavenと合わせると全体と同じ伸び方です（8ページでは合算）。

99タグの倍率の分布

棒の高さはタグの数です。多くのタグは全体の1.69倍の近くに集まっています。



似たタグをまとめると

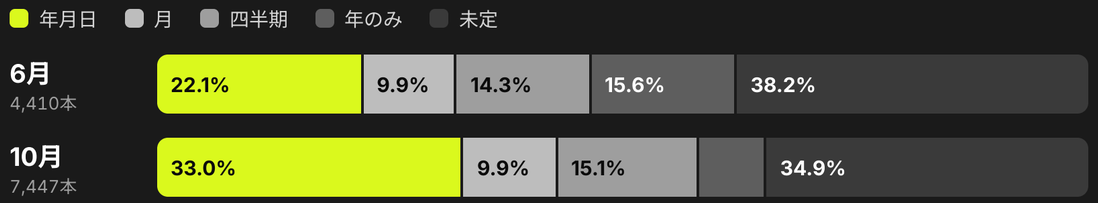
Platformer・2D Platformer・3D Platformer・Precision Platformer・Puzzle Platformerの5タグをまとめると399本から527本（1.32倍）で、参加作に占める割合は9.0%から7.1%に下がりました。Bullet Hellは1.27倍ですが、Bullet Heavenと合わせると232本から388本（1.67倍）で、全体と同じ伸び方です。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / タグは人気タグの上位5位以内（汎用タグを除く）、両会期を合わせて参加作の1%以上に付いた99タグ / 倍率は10月の本数÷6月の本数 / 2標本の比率の検定、99タグでHolm補正

第3章 発売予定 / 両会期の全数

ストアに書かれた発売予定の書き方

Steamworksの説明では、発売予定の書き方によって「近日登場」の一覧で並ぶ位置が変わります。月までなら月末、四半期なら四半期末の日付として並び、「近日公開」などの未定は、日付のあるほかの作品の後ろに並びます。閉幕時点の表記では、年月日まで書いた作品は6月22.1%から10月33.0%に増え、未定は38.2%から34.9%に減りました。



「年のみ」は15.6%から7.0%に減りました（「2026」は668本→328本、「2027」は17本→191本）。

10月に多い発売予定の表記

表記	区分	本数	参加作に占める割合
Coming soon（近日公開）	未定	2,095本	28.1%
Q4 2026	四半期	716本	9.6%
To be announced（未発表）	未定	507本	6.8%
Q1 2027	四半期	361本	4.8%
2026	年のみ	328本	4.4%
November 2026	月	325本	4.4%

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / どちらも閉幕時点の表記 / 一覧での扱いはSteamworksのRelease Dates説明

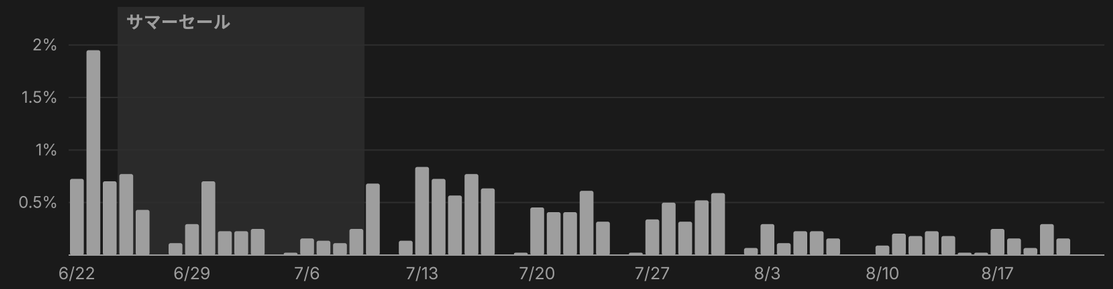
年月日まで書いた作品 / 6月975本・10月2,458本

Next Fest終了後の発売予定日

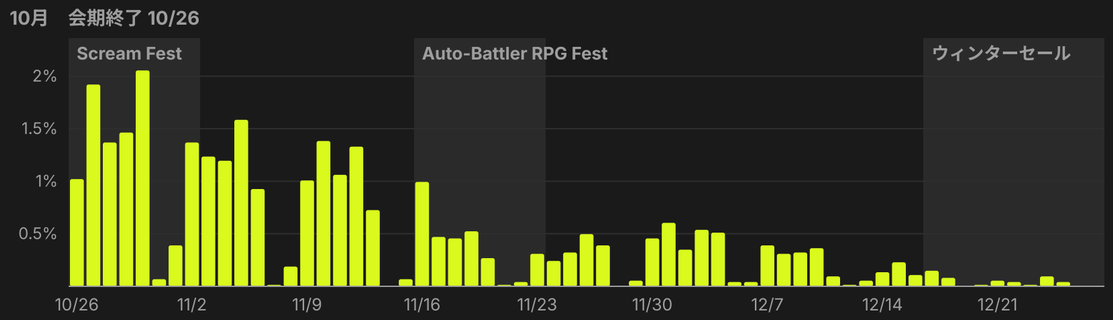
会期終了から3週間以内に予定日がある作品

6月 **348**本（7.9%）　10月 **1,517**本（20.4%）

6月　会期終了 6/22



10月　会期終了 10/26



棒の高さは、その日を発売予定日にしている作品が参加作全体（6月4,410本、10月7,447本）に占める割合です。帯はSteamのセールと公式テーマフェスの期間です。6月の予定日はサマーセールの期間（会期終了日を0日目として3〜17日目）が1日あたり約11本で、セール終了後の1週間（18〜24日目）は約23本でした。3週間以内の割合はセルフパブリッシュ（8.0%→20.0%）でもパブリッシャー付き（7.5%→22.6%）でも増えています。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作 / 年月日の表記のみ / 帯はSteamの公式イベント日程

結論

まとめ

10月のNext Festには、6月の約1.69倍の作品が出展されました。

01 本数
デモが公開された作品は、6月の4,410本から10月の7,447本に増え、1.69倍になりました。 本文へ

02 販売体制
増えた3,037本の91.1%はセルフパブリッシュで、パブリッシャー付きの割合は16%から13%になりました。 本文へ

03 タグ
2D・3Dの比率はほぼ同じで、構成比が最も変わったActionも37.1%→33.6%。タグ別ではAuto Battler・Card Game・Roguelikeが大きく増加し、Platformerは168本から177本で、全体の増加数と比較すると割合が減少しました。 本文へ

04 発売予定日
会期終了から3週間以内に年月日の発売予定日がある作品は、6月の348本（参加作の7.9%）に対し、10月は1,517本（20.4%）です。 本文へ

NEXT

次のレポートでは、会期中に多く遊ばれた作品（Steamが会期後に公開するMost Played一覧）、フォロワー数とデモのレビュー数の動きを6月の結果と比べます。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月（4,410本）・10月（7,447本）の参加作

対象と計測方法

このレポートで比べた作品と指標

参加作
会期中にSteamのNext Festイベントページに表示された、デモが公開された作品です。1作品を製品版のストアページで1本と数えます。6月は会期中に載った4,410本、10月も同じく会期中に載った7,447本です。

販売体制
ストアの開発者名と販売元名が重なる作品、または販売元名がない作品をセルフパブリッシュとしました。個人開発や小規模とは限りません。

タグ
ストアの人気タグの上位5位以内を、その作品のタグとしました。2D・Indie・Singleplayerなどの汎用タグは除いています。6月・10月とも会期中のタグです（10月は10月21日時点）。

発売予定
ストアの発売予定の表記で、どちらも閉幕時点のものです。年月日・月・四半期・年のみ・未定に分け、年月日の作品は会期終了日からの日数で並べました。

Game Market Copilotは、SteamやSNS・ゲームメディアなどの幅広いデータを継続的に収集・集計し、ゲーム開発者やパブリッシャーの意思決定・マーケティング活動をデータとAIツールで支えるサービスです。

このレポートの数字は、出典を「Game Market Copilot」と明記のうえ自由に引用してください。GMCが作成した図表はそのまま転載できます。

支援させていただけるパブリッシャー・開発者・パートナーを探しています
データ分析やマーケティング支援など、どんな形で事業にしていくかを模索している段階のため、今は比較的お安くお手伝いできます。ご関心があれば、お問い合わせフォーム（gamemarketcopilot.com/ja/contact）からご連絡ください。

Source: Game Market Copilot / Next Fest 2026年6月・10月の参加作 / 集計日 2026-10-27 / イベント日程はSteamworksの公式ドキュメント