Game Market Copilot

期間中の結果 / 開幕前から閉幕まで

Steam Next Fest 2026年10月 7,447本で何が差を分けたのか

参加作7,447本のSteamフォロワー数やデモレビューを集計しました。開幕前の規模、パブリッシャーの有無、デモの公開時期、レビュー時のプレイ時間が結果とどう結び付いていたかを整理しています。

Game Market Copilot
集計日 2026-10-28

背景画像: ArcheAge Chronicles / Frostrail / just volleyball / Character House -Desktop Companion-（Most Played 5〜8位、Steamストアページより）

先に要点

調査結果の3つの結論

01 Steam Next Festの7日間は、開幕前に積んだフォロワー数に応じて増える場です

6・7ページ
12ページ

期間中の増加は中央値+5人で、開幕前のフォロワー数との順位相関は0.70でした（100人未満+4人、100〜999人+37人、1,000〜9,999人+222人）。開幕前1,000人以上のうち10/11までの値がある225本では、71%が8〜9月ごろに既に1,000人を超えていました。

02 同じ規模ではパブリッシャー差が見えず、期間中の増加はデモ公開時期と結び付きます

10・11ページ
18ページ

Most Played 上位50本ではパブリッシャー付きが40%（全体の3.0倍）ですが、開幕前1,000人以上の332本どうしでは45%と40%で差は見えません。一方、同じ規模の中で増加上位10%の作品は、どの規模でも75〜78%が開幕前1か月以内か期間中にデモを公開していました（ほかは46〜52%）。

03 外部SNSの増加は小さく、おすすめしないレビューは短いプレイ時間で書かれています

8・9ページ
23・24ページ

期間中の増加中央値はXが+1人、Discordが+2人、YouTubeが0人でした。期間中にレビューが付いたデモは26%（7,355本中）で88%がおすすめです。一方、おすすめしないレビューはプレイ時間の中央値31分で書かれており（おすすめは72分）、要約のある2,503本で不満の1位は不具合・落ちる（15%）でした。

Source: Game Market Copilot / Steam Next Fest 2026年10月 参加作7,447本（10/20〜10/27 JST）

調べた作品と時点

この資料で調べた作品と指標

参加作（期間中にSteam Next Festのイベントページに一度でも載った作品）

7,447 本

指標	対象の作品	時点と数え方（JST）
Steamフォロワー	7,341本	開幕前の最後の値 → 閉幕前の最後の値
デモのレビュー	7,355本	期間中に投稿されたレビュー（投稿時刻で数える）
Xのフォロワー	1,950本	開幕55分前 → 閉幕35分後
Most Played 上位50本	50本	閉幕後にSteamが公開した一覧
人気上昇枠	7,447本	期間中のイベントページの欄、29回の確認
開幕前の記録	7,341本	お知らせ、ストアのリンク、対応言語、別の作品

読む前に Steamフォロワーとは 4ページ
第1章 期間中の現実 6ページ
第2章 パブリッシャーと開幕前の規模 10ページ
第3章 開幕前の上位16本 14ページ
第4章 期間中に伸びた作品 16ページ
第5章 デモのレビューとプレイ時間 20ページ
終章 次の出展までに確かめること 26ページ

Source: Game Market Copilot / 参加作7,447本（計測仕様の詳細は27ページ）

読む前に / Steamフォロワー

Steamのフォロワーとは

フォロワー数は、Steamでそのゲームをフォローしている人数です。フォローのボタンは、ストアページのウィッシュリストのボタンの隣にあります。



枠で囲んだのが、ウィッシュリストとフォローのボタンです（ログインしているときの表示）。

	フォロー	ウィッシュリスト
届くもの	開発者のイベントとお知らせ	発売時と、20%以上の割引の通知
登録した人の数	ゲームのグループのメンバー数	公開されない（開発者だけが見られる）

> 多くの記事ではウィッシュリスト数で語られますが、非公開のため外部からの比較は誤差の大きい推定値や自己申告の小標本に限られます。**公開されているフォロワー数を使えば、推定を挟まず参加作の全数を同じ基準で比べられます。**

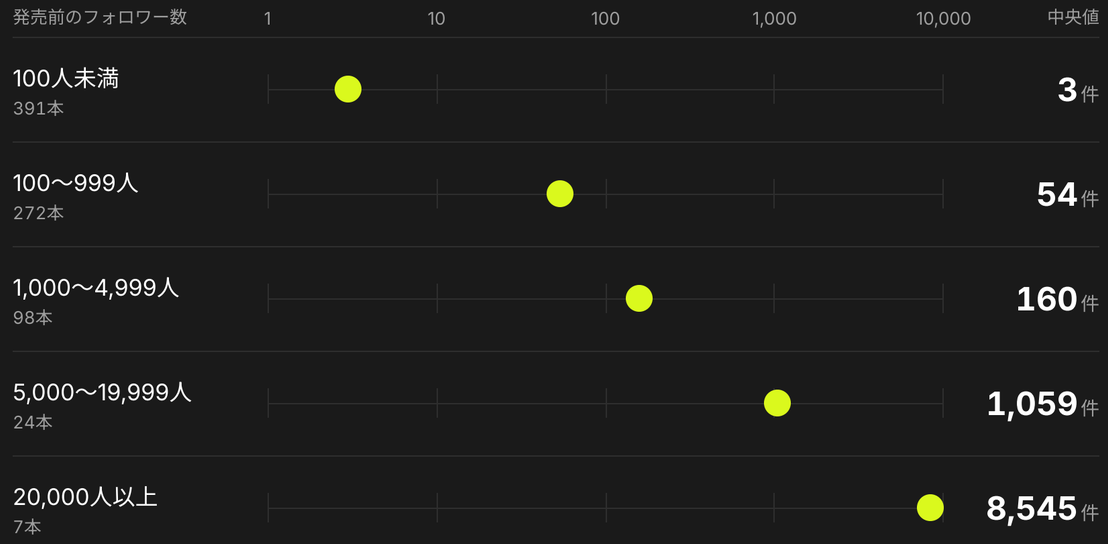
Source: Steamworksドキュメント（フォロワー、ウィッシュリスト） / 画像はSteamストア（Hela: of Mice & Magic）

読む前に / 前回6月のNext Fest

フォロワー数を見る理由

前回6月のNext Festの参加作では、発売前のフォロワーが多い作品ほど、発売30日後のレビューも多く付いていました（公開済みのレポート『Steam Next Fest 2026年6月 参加作のその後』より）。

発売前のフォロワー数ごとの、発売30日後のレビュー数（中央値）



横軸は、目盛りが1つ右に進むごとに10倍になります。

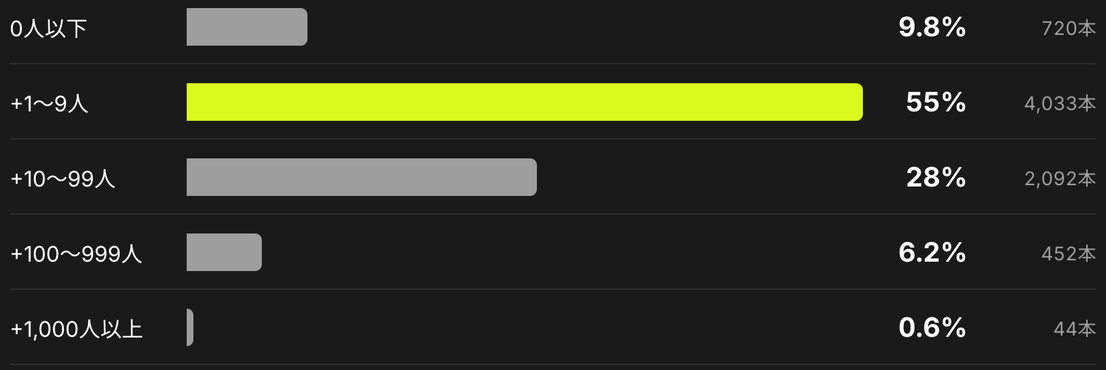
ここからは、Steam Next Festの開幕前と期間中でフォロワー数がどう動いたかを追います。

Source: Game Market Copilot『Next Fest 2026年6月 参加作のその後』 / 792本（Steam購入者レビュー）

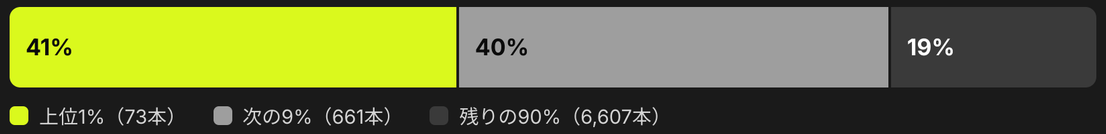
第1章 期間中の現実 / Steamフォロワー 7,341本

Steam Next Fest期間中のフォロワー増加の分布

開幕前から閉幕前までに増えたSteamフォロワーは、中央値で**+5人**でした。参加作の55%は+1〜9人にとどまり、9.8%は増えていません。+100人以上増えた作品は6.8%です。



増えたフォロワーの合計（31.2万人）の内訳



参加作全体で増えた31.2万人のうち、81%は増加の上位10%に集まっています。Most Played 上位50本だけで合計の23%を占めました。今回の開催では、出展しただけで大きく増えた作品はごく一部でした。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前→閉幕前）

第1章 期間中の現実 / 開幕前の規模別

開幕前のフォロワー数ごとの増加

期間中の増加は、開幕前のフォロワー数と強く連動しています。開幕前の値と期間中の増加の順位相関は**0.70**でした（7,341本）。自作のフォロワー数に近い行を見れば、期間中の増加の目安と、半数の作品が入る範囲を確かめられます。

開幕前	期間中の増加（目盛りは1つごとに10倍）	中央値	半数が入る範囲	パブリッシャー付き / セルフの中央値
	+1 +10 +100 +1,000 +1万			
100人未満 5,954本		**+4**	+1〜+9	+4 / +4
100〜999人 1,055本		**+37**	+17〜+79	+40 / +35
1,000〜9,999人 303本		**+222**	+103〜+460	+280 / +179
10,000人以上 29本（30本未満）		**+893**	+270〜+2,389	+1,300 / +746

半数の作品が入る範囲　中央値

パブリッシャー付きとセルフパブリッシュの中央値は、どの規模でも同じ規模の半数が入る範囲の内側に収まります。100人未満では両者とも+4人でした。

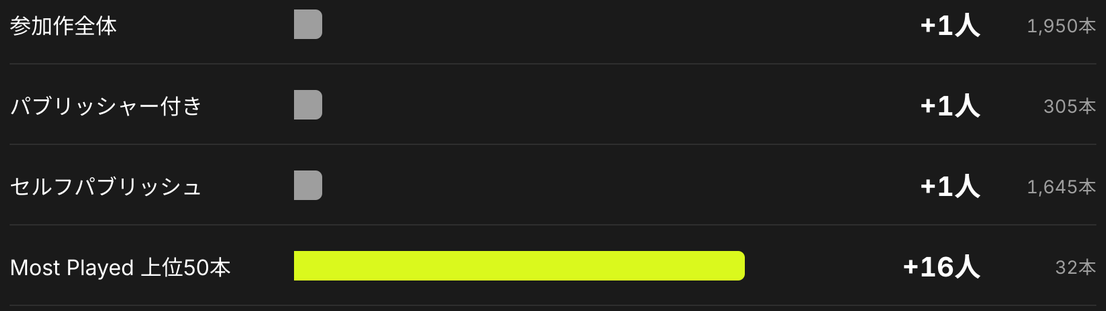
Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前→閉幕前）

第1章 期間中の現実 / X 1,950本

期間中のXのフォロワーの増え方

期間中、Xのフォロワー数はほとんど動きません。増加の中央値は**+1人**で、47%の作品は0人以下でした。販売体制で分けても中央値はどちらも+1人で、Most Played 上位50本（32本）でも+16人です。

Steam Next Fest期間中のXのフォロワー増加の中央値



増えていない（0人以下）
47 %
911本

増加の上位10%
+21人以上
1,950本中

+100人以上
2.3 %
45本

今回の7日間だけでXのフォロワー数を大きく伸ばした作品は少数でした。

Source: Game Market Copilot / 対象1,950本（10/20 01:05 → 10/27 02:35 JST）

第1章 期間中の現実 / Discord・YouTube・Twitch・Steamニュース

X以外のSNS・配信・Steamニュースの動き

Discordのメンバー数は中央値+2人、YouTubeの登録者数は中央値0人で、外部SNSの伸びはXと同様に小さい水準でした。一方、Most Played 上位50本は**Discord（+266人）とTwitch（42本すべてで配信確認）**で全体と大きな差があります。

Discordのメンバー数
+2 人（中央値）
- 増えていない作品 31%
- 上位50本（32本）の中央値 +266人

比べられた1,679本。閉幕前の最後の値は、多くの作品で閉幕の約2日前

YouTubeの登録者数
0 人（中央値）
- 増えていない作品 61%
- 上位50本（28本、30本未満）の中央値 +22人

比べられた2,031本。開幕前・閉幕前とも、約22時間前の値

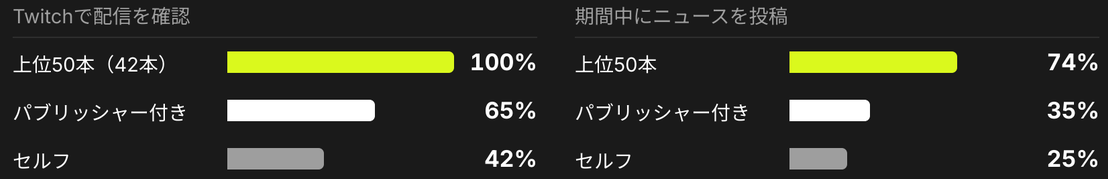
Twitchで配信を確認
46 %
- 配信があった作品の最大同時視聴 中央値21人
- 上位50本はカテゴリがある42本すべて

Twitchに作品のカテゴリがある2,848本。1時間ごとの確認

期間中にSteamニュースを投稿
27 %
- 開幕前の7日間は 24%
- 上位50本は 74%（37/50本）

ニュースを取得できた7,446本

上位50本全体と、各指標の対象の作品を販売体制で分けた割合



Source: Game Market Copilot / Discord 1,679本・YouTube 2,031本・Twitch 2,848本・ニュース 7,446本

第2章 パブリッシャーと開幕前の規模 / 10月と6月

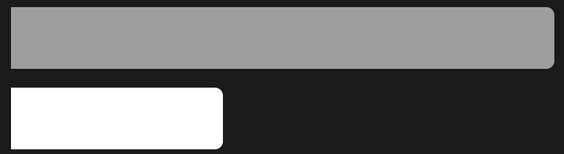
Most Played 上位50本とパブリッシャーの割合

閉幕後にSteamが公開した Most Played 上位50本のうち、パブリッシャー付きは**40%（20/50本）**でした。参加作全体（13%）の3.0倍、6月の2.6倍とほぼ同じ水準で、これだけを見るとパブリッシャーの有無が上位入りを分けているように見えます。

2026年10月 **3.0倍**



2026年6月 **2.6倍**



しかし、右ページで開幕前のフォロワー規模を揃えると、この見え方は変わります。

Source: Game Market Copilot / 10月7,447本・6月4,410本、Steam Most Played 上位50本

第2章 パブリッシャーと開幕前の規模 / 規模別 10月

開幕前のフォロワー規模を揃えた比較

上位50本の42本は、開幕前に1,000人以上のフォロワーがいた作品です。開幕前のフォロワー数の中央値は、上位50本が4,867人、参加作全体が16人でした。

開幕前のフォロワー数	本数	うち上位50本	パブリッシャー付き 上位50本	パブリッシャー付き それ以外
100人未満	5,954	0 本	上位50本なし	**9.8%** 584/5,954本
100〜999人	1,055	**8** 本	**13%** 1/8本	**25%** 260/1,047本
1,000〜9,999人	303	**25** 本	**44%** 11/25本	**40%** 110/278本
10,000人以上	29	**17** 本	**47%** 8/17本	**42%** 5/12本

> 10ページの3.0倍は、開幕前の規模が違う作品どうしを比べた結果です。1,000人以上で始まった332本どうしでは、パブリッシャー付きの割合は**上位50本45%（19/42本）、それ以外40%（115/290本）**で、はっきりした差は見えません。上位入りと強く結び付いているのはパブリッシャーの有無ではなく、開幕前に1,000人以上へ届いているかどうかです。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本・Most Played 上位50本（開幕前フォロワー）

第2章 パブリッシャーと開幕前の規模 / 開幕前 7,341本

開幕前のフォロワー分布と8〜9月時点の到達

開幕前のSteamフォロワーは中央値16人で、上位10%の境目は331人でした。参加作のフォロワーを全部足すと193.8万人で、その76%は1,000人以上いた332本（作品の4.5%）のものです。

開幕前のフォロワー数ごとの、作品の数とフォロワーの数

開幕前のフォロワー数	作品の数 7,341本＝100%	フォロワーの数 参加作の合計193.8万人＝100%
100人未満 5,954本	81%	6.0%
100〜999人 1,055本	14%	18%
1,000〜9,999人 303本	4.1%	43%
10,000人以上 29本	0.4%	32%
1,000人以上の計 **332本**	4.5%	76%

1,000人以上いた作品の、8〜9月ごろのフォロワー

開幕前に1,000人以上いた332本のうち、10/11までの値がある225本



フォロワーの中央値は、8〜9月ごろ **1,401人** → 開幕前 **2,213人**

10/11までの値がある225本の71%は、その最も早い時点で既に1,000人を超えていました（225本中216本は8〜9月、9本は10/1〜10/11の値）。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前、8〜9月値は7/25〜10/11の最古値）

第2章 パブリッシャーと開幕前の規模 / 1,000人以上 332本

開幕前にフォロワー1,000人以上だった作品の特徴

開幕前に1,000人以上いた332本と1,000人未満の7,009本で特徴を比べました。差が大きいのは**継続的なお知らせ発信と受け皿の整備**です。

特徴	1,000人以上の332本 のうち当てはまる割合	1,000人未満の7,009本 のうち当てはまる割合
開幕前にしていたこと		
開幕前の90日に、Steamでお知らせを出した	88%	47%
最初のお知らせが、開幕の1年以上前	32%	3.1%
デモを開幕の3か月以上前に公開	28%	17%
ストアページにDiscordのリンクがある	79%	34%
5言語以上に対応	69%	42%
作品と作り手		
パブリッシャー付き	40%	12%
開発者の別の作品にレビュー1,000件以上	21%	1.6%
3Dの作品	51%	38%
オンライン協力プレイに対応	22%	12%
成人向け	14%	4.8%
ジャンル（参加作に多い6つ）		
カジュアル	13%	24%
ストラテジー	8.7%	19%
シミュレーション	20%	17%
アクション	16%	17%
アドベンチャー	16%	13%
パズル	3.6%	11%

黄緑は1,000人以上のほうが有意に高い項目です（$p<0.01$）。デモを1か月以上前に出していた割合はどちらも47%でした。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前フォロワー・ストア情報・10/21タグ）

第3章 開幕前の上位16本 / 事前活動

開幕前の上位16本がしていたこと

開幕前のフォロワーの上位11本と、開幕前のデモレビューの上位6本（1本が重なる）の16本が、開幕前にしていたことの本数です。15本はショーケースやイベントに出ていて、12本は開幕前に公開デモを出していました。

開幕前にしていたこと	16本のうち	作品例
ショーケースやイベントに出た	15本	Find The Needle 以外のすべて。Hela: of Mice & Magic は23か月で約15回
開幕前に公開デモがあった	12本	Acts of Blood は2024/11/01から。残りの4本は期間中に初めてデモを出した
開幕前の2週間（10/05〜10/18）に告知	12本	デモ、発売日、出展、到達数のどれか。Acts of Blood は10/14に発売元と発売日を発表
ウィッシュリスト数を公表	12本	うち40万以上が6本。Haunted Paws は90万以上（8/28）
Steamのお知らせが1年半以上前から	10本	Emberville は2023年11月から
6月の番組（Summer Game Fest 週）	8本	うち Wholesome Direct に4本
シリーズ・版権・前作・配信者の共同創業	8本	Stronghold 4（2001年からのシリーズ）、Frostrail（Barotrauma の開発元）
Triple-i Initiative に出た	7本	うち5本は10/08（開幕の11日前）
IGNの番組や独占トレーラー	7本	うち IGN Fan Fest に3本
プレイテストやベータ	7本	Haunted Paws は375,984人が参加（発表値）
クラウドファンディング	2本	Loftia（2023年）、Wyldheart（2026年）

16本だけを数えたもので、同じことをして強くならなかった作品とは比べていません。ウィッシュリスト数とテスター数は各社の発表値です。

Source: Game Market Copilot / 開幕前の上位16本（開幕前10/19までの公開記録）

第3章 開幕前の上位16本 / 4つの型

開幕前の上位16本の4つの型

16本の動きには、4つの型が見られました。数字は開幕前の最後のフォロワーの値で、8月から大きく増えた作品は早い日付の値と並べました。

看板と大きな番組で発表し、長く続ける

シリーズや版権、前作、配信者の共同創業があり、State of Play、PC Gaming Show、Triple-i Initiative、IGNなどで発表した。

ArcheAge Chronicles	50,794人
Stronghold 4	40,089人
Warhammer Survivors	21,782人
Frostrail	36,137人
Emberville	44,143人

ショーケースに続けて出る

Wholesome Direct、Gamescom、Triple-i Initiative などに、発表からSteam Next Festまで何度も出た。

Hela: of Mice & Magic	37,961人
Haunted Paws	40,251人
PRISON OF HUSKS	11,568人
DREADMOOR	24,625人
Beastfolk Barber	8,275人

遊べる期間を長く取る

開幕の1年ほど前から、公開デモやプレイテストで遊べる期間を取っていた。開幕前のデモレビューは234〜1,552件。

Expedition: Into Darkness	34,161人
Acts of Blood	16,371人
Haunted Paws	40,251人

短い期間で一気に上がる

2026年に初めて情報を出し、数か月で大きくなった。

Probably Stolen - Cyberpunk Shopk...	8/14 3,338→17,541人
Find The Needle	8/28 1→6,581人
Wyldheart	36,083人

> 16本のうち10本は、開幕の1年半〜3年前からSteamでお知らせを出していました。2026年に初めて情報を出した5本（Beastfolk Barber、Wyldheart、Stronghold 4、Probably Stolen - Cyberpunk Shopkeeper Sim、Find The Needle）は、5本とも開幕前に公開デモがありました。

※Haunted Pawsは2つの型に重なります。上位16本のみの分類です。

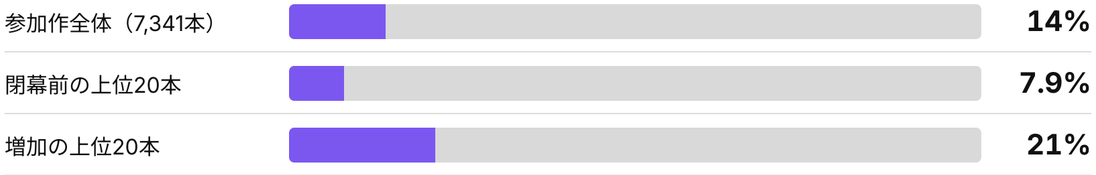
Source: Game Market Copilot / 開幕前の上位16本（開幕前10/19までの公開記録）

第4章 期間中に伸びた作品 / 上位の比較

閉幕前に多い作品と、期間中に増えた作品の違い

閉幕前のフォロワーが多い20本のうち17本は、開幕前も上位20本でした。一方、期間中の増加が多い20本と重なるのは9本だけで、増加上位20本には開幕前1,000人未満が4本入っています。**閉幕前の総数上位と、期間中の増加上位は顔ぶれが大きく異なります。**

閉幕前のフォロワーのうち、期間中に増えた分の割合



2つの上位20本の比較

	閉幕前の上位20本	増加の上位20本
開幕前も上位20本だった	17 本	7 本
開幕前のフォロワー（中央値）	22,875 人	6,007 人
期間中の増加（中央値）	+1,494 人	+3,399 人
増加率（中央値）	9.3 %	66 %
開幕前が1,000人未満	0 本	4 本
Most Played 上位50本に入った	15 本	11 本

増加の上位1%（+723人以上の73本）では、43本（59%）が Most Played 上位50本に入っておらず、16本は開幕前1,000人未満から始まっています（パブリッシャー付き31本、セルフ42本）。

増加率は期間中の増加数を開幕前のフォロワー数で割った値です。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前→閉幕前）、Most Played 上位50本

第4章 期間中に伸びた作品 / 増加順 上位20本

期間中のフォロワー増加の上位20本

期間中のフォロワー増加数が多い順の20本です。Most Played 上位50本外の9本は「-」、P＝パブリッシャー付き、S＝セルフパブリッシュ（成人向け6本は網かけ表示）。

増加順		作品名	販売	開幕前のフォロワー	期間中の増加	Most Played の順位
1		ArcheAge Chronicles	S	50,794	+9,722	5位
2	成人向け	The Serena Villa Files	S	1,664	+6,892	-
3		Probably Stolen - Cyberpunk Shop...	P	17,541	+4,362	2位
4		Emberville	S	44,143	+4,228	16位
5	成人向け	Project Exhibitionist	S	4,059	+4,058	35位
6	成人向け	LYSSA: Goddess of Rage	S	73	+3,978	-
7		Abyssal Lapidary	P	2,120	+3,828	9位
8	成人向け	CUMING FEAR	S	1,262	+3,740	-
9		Frostrail	P	36,137	+3,577	6位
10		ReBlade: The Death Spiral	P	10,676	+3,410	23位
11		Your Judgment, Inquisitor	S	1,089	+3,387	-
12	成人向け	Lovely Cafe: Lusty Latte	P	59	+3,149	-
13		Wyldheart	S	36,083	+2,821	19位
14		Loftia	S	23,967	+2,770	10位
15	成人向け	Horny Slots: Spin to Sin	P	520	+2,739	-
16		Potion-making: Path of the Alchemist	P	1,872	+2,714	-
17		DREADMOOR	P	24,625	+2,389	27位
18		Goodbye Seoul	P	7,955	+2,268	-
19		Impersonal	P	6	+2,013	-
20		Never Be Alone	P	11,411	+1,924	20位

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前→閉幕前）、画像はSteamストアより

第4章 期間中に伸びた作品 / 同規模比較 7,341本

同じ規模の中で増加が大きかった作品の特徴

開幕前のフォロワー数が近い作品どうしで、期間中に伸びた上位10%とそれ以外を比べました。期間中にあったことを除くと、どの規模でも最も差が大きかったのはデモの公開時期で、伸びた作品の**75〜78%は開幕前の1か月以内か期間中にデモを公開**していました（ほかは46〜52%）。

■ 増加が大きかった作品 / ■ ほかの作品	開幕前100人未満 5,954本のうち606本	開幕前100〜999人 1,055本のうち105本	開幕前1,000人以上 332本のうち37本
期間中の増加（中央値）	+21人 / +3人	+225人 / +33人	+1,725人 / +196人
デモの公開時期（公開日がある作品）			
開幕前の1か月以内か、期間中にデモを公開	78% / 52%	78% / 46%	75% / 50%
期間中にあったこと			
Steamでお知らせを出した	38% / 20%	53% / 39%	70% / 58%
人気上昇枠に載った	1.5% / 0%	22% / 0.8%	73% / 20%

> 一方で「最初のお知らせが1年以上前」だった割合は、伸びた作品のほうが低い値でした（100〜999人で1.0%対13%、1,000人以上で16%対34%）。古くから公開しているページより、直前にデモを出した作品のほうが期間中は動きやすい傾向です。

ほかの特徴（Discordのリンク、対応言語の数、パブリッシャー、3D、協力プレイ、成人向け、ジャンル、Twitchの配信、Most Played、デモレビュー）は、規模によって向きが違うか、差がはっきりしませんでした。

黄緑は3つの比較範囲すべてで95%区間（Newcombe法）が0を含まない項目です（1,000人以上の期間中お知らせ70%対58%は対象外）。開幕前1,000人以上の増加上位10%は37本のみで、人気上昇枠は載ったから増えたのか増えたから載ったのかは分けられません。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,341本（開幕前→閉幕前、同規模前後100本比較）

第4章 期間中に伸びた作品 / 15本の事例

増加が大きかった15本のデモ、お知らせ、人気上昇枠

15本はどれも左ページの増加が大きかった作品に入ります。デモの公開日がある14本のうち12本は、開幕前の1か月以内か期間中にデモを公開していました。人気上昇枠には15本すべてが期間中に載っています。一番増えた日かその前日に、10万回以上のYouTube動画か最大1,000人以上のTwitch配信を確認できたのは4本です。

	作品名（増加の多い順）	開幕前	増加	デモの公開日	期間中のお知らせ	人気上昇枠	デモの最大同時接続
成人向け	The Serena Villa Files 成人向け	1,664	**+6,892**	-	2件	23回	579人
Abyssal Lapidary	Abyssal Lapidary	2,120	**+3,828**	10/16	1件	29回	4,713人
Mortuus	Mortuus	1,305	**+1,725**	10/14	-	29回	1,533人
DEADLINE	DEADLINE: Afterlife Processing	419	**+1,247**	期間中	4件	15回	909人
Real Zombie Survivors	Real Zombie Survivors	834	**+1,002**	期間中	-	1回	63人
Malignus	Malignus	233	**+955**	期間中	-	6回	375人
Unharvest	Unharvest	747	**+864**	10/07	-	29回	269人
成人向け	天坑追匪 成人向け	531	**+810**	期間中	2件	5回	16人
Worst Class Ever	Worst Class Ever	202	**+754**	10/11	2件	19回	27,528人
Fart Together	Fart Together	533	**+666**	10/08	-	25回	4,513人
GoGeez	GoGeez	25	**+658**	期間中	1件	1回	56人
Tin Coffins	Tin Coffins	12	**+553**	10/08	1件	1回	66人
Rip It!	Rip It! Card Collector	493	**+476**	10/13	2件	29回	911人
Meltdown	Meltdown	27	**+468**	5/02	1件	1回	42人
Fathom Reach	Fathom Reach	19	**+466**	9/03	1件	1回	47人

増加上位10%の候補18本から選んだ15本です（開幕前1,000人未満12本、1,305〜2,120人3本）。デモ同時接続があり+100人以上増えた473本で増加÷デモ最大同時接続の中央値は5.5倍で、100倍以上の候補3本は事例から除いています。

Source: Game Market Copilot / 事例15本（開幕前→閉幕前、人気上昇枠29回確認）、画像はSteamストアより

第5章 デモのレビューとプレイ時間 / 7,355本

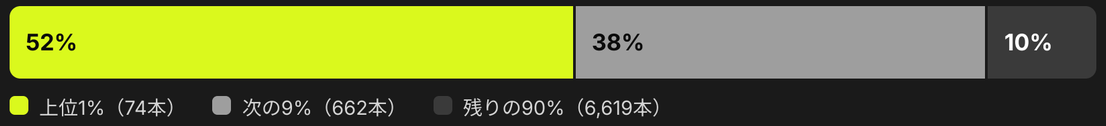
期間中に書かれたデモのレビュー数

期間中に書かれたデモのレビューは22,441件でした。1件以上付いたデモは26%（1,937本）で、合計の52%を上位1%の74本が占めています。

デモごとの、期間中のレビュー数

0件		74%	5,418本
1〜9件		21%	1,545本
10〜99件		4.8%	356本
100件以上		0.5%	36本

期間中のレビューの合計（22,441件）の内訳



Steamのデモのレビュー欄は、デモ専用のストアページを用意したデモにだけあります。0件のデモには、レビュー欄がなくレビューを書けないデモも含まれます。開幕前からレビューが付いていた2,150本では、68%に期間中もレビューが付き、この2,150本の期間中のレビュー数の中央値は2件でした。

Source: Game Market Copilot / デモ7,355本・期間中レビュー22,441件（10/20〜10/27 JST、10/28 19時台 JST取得）

第5章 デモのレビューとプレイ時間 / 日別 22,441件

レビューが書かれた日と開幕前からの連動

Steam Next Fest期間中のレビューのうち19%は初日に書かれ、2日目からは1日11〜15%でした。期間中にレビューが付いた1,937本のうち476本は、開幕前は0件で、期間中に初めて付いたデモです。

開幕から24時間ごとの、期間中のレビューの割合

1日目	10/20	19%	4,254件
2日目	10/21	15%	3,408件
3日目	10/22	14%	3,232件
4日目	10/23	13%	2,952件
5日目	10/24	13%	3,010件
6日目	10/25	14%	3,111件
7日目	10/26	11%	2,474件

期間中に初めてレビューが付いた
476本
1件以上付いた1,937本の25%

その最初のレビューまで
32時間
開幕からの中央値

最初の2日間のレビューの割合
29%
デモごとの割合の、10件以上付いた392本での中央値。全体では34%

開幕前にレビューが0件だった5,205本のうち、期間中に1件以上付いたのは9.1%でした。期間中のレビューの81%は、開幕前からレビューがあったデモに付いています。開幕前に書かれたレビューの件数と期間中の件数の順位相関は0.64でした（デモ7,355本）。

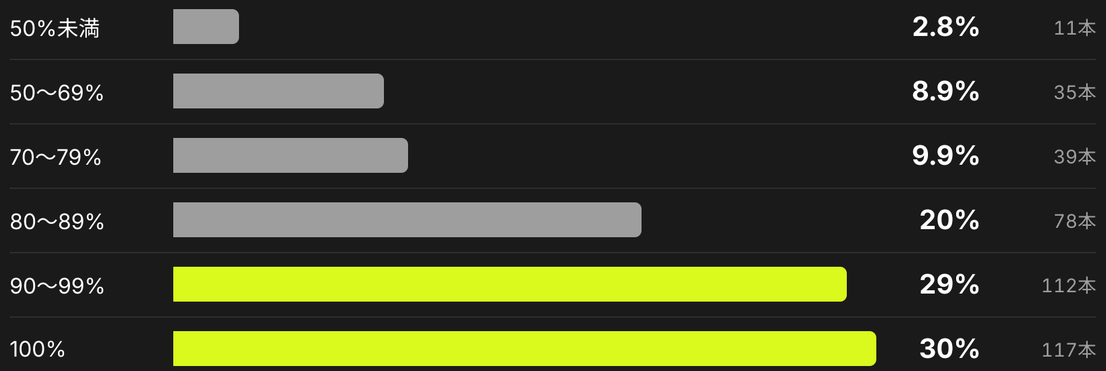
Source: Game Market Copilot / デモ7,355本・期間中レビュー22,441件（1日目は10/20 02:00〜、10/28 19時台 JST取得）

デモのレビューのおすすめの割合

Steam Next Fest期間中のレビューの88%が「おすすめ」でした。10件以上付いた392本では、デモごとのおすすめの割合の中央値が92%で、117本は全件がおすすめでした。

全レビューのおすすめ	デモごとの中央値	全件おすすめ	おすすめが70%未満
88 %	**92** %	**30** %	**12** %
22,441件	10件以上付いた392本	117本	46本

10件以上付いたデモの、おすすめの割合の分布



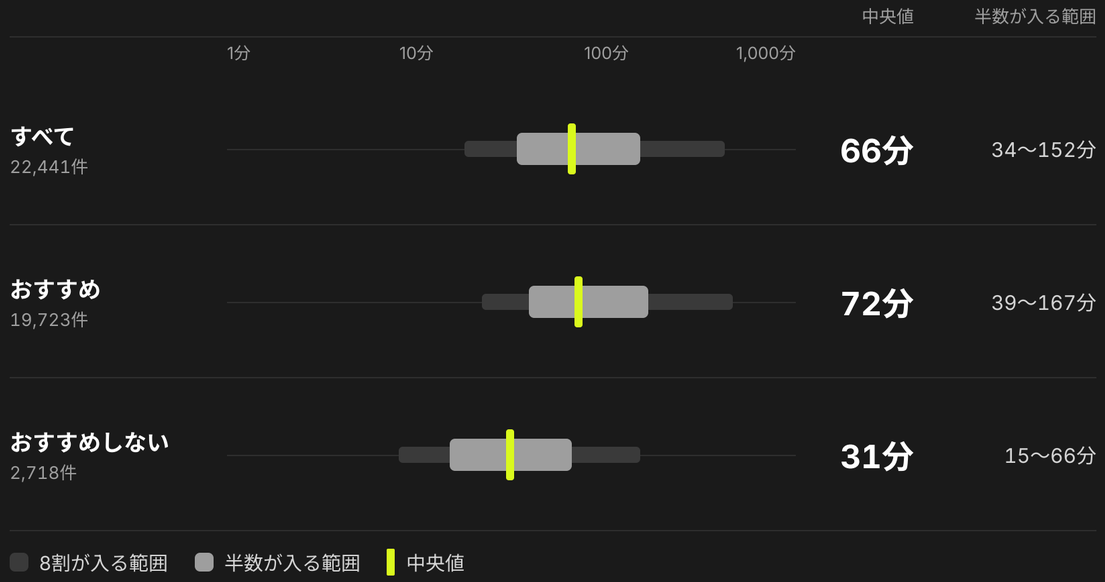
パブリッシャー付きは87%、セルフパブリッシュは88%で差はありません。期間中に投稿されたレビューのみの集計です。

Source: Game Market Copilot / デモ7,355本・期間中レビュー22,441件（分布は10件以上の392本、10/28 19時台 JST取得）

レビューを書いた時点の、デモのプレイ時間

おすすめが88%を占める一方、おすすめしないレビューは短いプレイ時間で書かれています。中央値は**おすすめしないが31分、おすすめが72分**でした。同じデモ内でも591本中82%でおすすめしない側のプレイ時間が短い結果でした。

レビュー時点のプレイ時間（目盛りは1つごとに10倍）



同じデモ内比較（両方付いた591本）の中央値の差は29.5分でした。外側の帯は8割が入る範囲です。プレイ時間はデモの値です。

Source: Game Market Copilot / デモ7,355本・期間中レビュー22,441件（レビュー時点のプレイ時間、10/28 19時台 JST取得）

第5章 デモのレビューとプレイ時間 / 要約 2,503本

デモのレビューで褒められた点、不満、要望

デモごとのレビュー要約をAIで26種類の話題に分類しました。褒められた話題は見た目・絵（29%）、不満は**不具合・落ちる（15%）**、要望は種類の多さ・繰り返し遊べるか（8.3%）が最多です。不満の上位は不具合、難易度、チュートリアル、UIが並びます。

褒められた話題		不満として挙がった話題		要望として挙がった話題	
見た目・絵	29%	不具合・落ちる	15%	種類の多さ・繰り返し遊べるか	8.3%
買いたい・ウィッシュリストに入れた	28%	難易度・バランス	13%	画面・メニューの使いやすさ	6.8%
中心の遊びの面白さ	27%	チュートリアル・最初の数分	10%	システムの奥深さ	5.9%
雰囲気	23%	画面・メニューの使いやすさ	10%	操作・入力	5.6%
システムの奥深さ	22%	操作・入力	8.6%	デモの長さ・量	3.9%
コンセプト・新しさ	21%	デモの長さ・量	7.6%	チュートリアル・最初の数分	2.9%

開幕前のレビューも含む2,503本の集計です。各話題が2件以上のレビューで挙がったデモの割合を示しています。

Source: Game Market Copilot / 要約があるデモ2,503本（10/18〜10/28作成、開幕前レビュー含む）

第5章 デモのレビューとプレイ時間 / 8ジャンル別

ジャンルごとに多く挙がった話題

褒められた話題の1位は、ホラーでは雰囲気、ビジュアルノベルでは見た目と物語、ローグライク系とカードゲームでは中心の遊びやシステムの奥深さでした。不満の1位は、経営では不具合、ローグライク系とタワーディフェンスでは難易度です。

ジャンル 要約があるデモ	褒められた話題（上位2つ）	不満（上位2つ）	要望（上位2つ）
全体 2,503本	見た目 **29%** 買いたい **28%**	不具合 **15%** 難易度 **13%**	種類の多さ **8.3%** 画面・メニュー **6.8%**
ローグライク系 474本	中心の遊び **39%** システムの奥深さ **35%**	難易度 **19%** 画面・メニュー **10%**	種類の多さ **10%** 画面・メニュー **5.7%**
パズル 226本	雰囲気 **30%** 見た目 **30%**	難易度 **11%** 操作 **10%**	画面・メニュー **6.6%** 操作 **6.2%**
放置・インクリメンタル 377本	中心の遊び **44%** 買いたい **29%**	進み方・テンポ **13%** デモの長さ **11%**	種類の多さ **8.2%** システムの奥深さ **6.9%**
ホラー 266本	雰囲気 **55%** 買いたい **36%**	不具合 **18%** チュートリアル **15%**	種類の多さ **6.4%** 操作 **6.0%**
カードゲーム 117本	システムの奥深さ **38%** 中心の遊び **37%**	難易度 **11%** チュートリアル **7.7%**	種類の多さ **7.7%** システムの奥深さ **3.4%**
ビジュアルノベル 97本	見た目 **54%** 物語 **51%**	物語 **14%** デモの長さ **11%**	物語 **8.2%** システムの奥深さ **7.2%**
経営 134本	中心の遊び **46%** システムの奥深さ **33%**	不具合 **23%** 難易度 **17%**	システムの奥深さ **12%** 種類の多さ **12%**
タワーディフェンス 82本	システムの奥深さ **31%** コンセプト **31%**	難易度 **18%** 不具合 **17%**	種類の多さ **16%** システムの奥深さ **11%**

各作品の人気タグ上位5つで分類しています（複数ジャンルへの重複あり）。要約が100本未満のジャンルは割合の幅が大きくなります。

Source: Game Market Copilot / 要約があるデモ2,503本（10/18〜10/28作成、開幕前レビュー含む）

終章 / 時期別の確認リスト

次の出展までに確かめること

Steam Next Festの7日間は、開幕前に積んだフォロワー数に応じて動きます。時期ごとに確かめる5点です。

開幕の数か月前まで

01 今のフォロワー規模と数か月前の位置

期間中の増加中央値は開幕前100人未満+4人、100〜999人+37人、1,000〜9,999人+222人です。開幕前1,000人以上のうち10/11までの値がある225本では71%が8〜9月時点で1,000人を超えており、数か月前の位置を確かめる目安になります（7・12ページ）。

02 ショーケースと継続発信の予定

開幕前の上位16本中15本はショーケースやイベントに出ていました。1,000人以上の作品では開幕前90日以内のSteamお知らせが88%、Discordリンクが79%です（13・14・15ページ）。

開幕の1か月前〜直前

03 デモの公開時期と専用ストアページ

同じ規模の中で増加上位10%の作品は、どの規模でも75〜78%が開幕前1か月以内か期間中にデモを公開していました（ほかは46〜52%）。レビュー欄は専用ストアページのあるデモにだけ付きます（18・20ページ）。

04 短いプレイ時間での不満と不具合

おすすめしないレビューのプレイ時間中央値は31分（おすすめは72分）。要約のある2,503本で不満の上位は不具合15%、難易度13%、チュートリアル10%です。デモで挙がりやすい不具合と導線を確かめます（23・24・25ページ）。

期間中・閉幕後（今回参加した人へ）

05 自作の規模に合った振り返りと初日の確認

期間中の増加は全体中央値（+5人）ではなく、同じ規模の半数が入る範囲と比べて振り返ります。レビューは初日に19%が集まるため、初日の反応を修正判断に使います（7・21ページ）。

読むときの注意

本資料の数値は観測された傾向の整理であり、因果を断定するものではありません。デモレビューの傾向はNext Festのデモ固有のものです。

Source: Game Market Copilot / 参加作7,447本（計測仕様の詳細は27ページ）

対象と計測方法

このレポートで調べた作品と指標

参加作と販売体制

Steam Next Festの期間中（10/20 02:00〜10/27 02:00 JST）にイベントページに一度でも載った7,447本です（本編のストアページ単位）。ストアの開発者名と販売元名が重なる作品か、販売元名がない作品をセルフパブリッシュとしました。

Most Played 上位50本

閉幕後にSteamが公開した一覧です。10月は閉幕約2時間後、6月は閉幕約15時間後に取得しました。順位は遊んだ人数の順です。

Steamフォロワー

開幕前24時間以内の最後の値と、閉幕前の最後の値の差です。両方がある7,341本を数えています。1日の増加は、UTCの日ごとの最後の値どうしの差です。

始まる前の記録と公開情報

Steamのお知らせ、ストアのリンク、対応言語、デモの公開日、開発者の別の作品は開幕前のものです。人気上昇枠は期間中のイベントページの欄を29回確認しました。14・15・19ページの活動は日付がある公開情報で、YouTubeの再生数は11/02時点です。

デモ

レビューはデモがある7,355本について、期間中に投稿されたものを投稿時刻で数えました（10/28 19時台JST取得）。話題は要約があるデモ2,503本の、GMCがデモごとに作ったレビューの要約（10/18〜10/28作成）をAIで分類したものです。

SNS

X・Discord・YouTubeは、アカウントが1つで、ほかの参加作と共有していない作品だけを数えています。Xは両時点の値がある1,950本（10/20 01:05→10/27 02:35 JST）、Discordは1,679本、YouTubeは2,031本（開幕前と閉幕前の最後の値）です。

Game Market Copilot（GMC）は、Steamのストア・フォロワー・レビューなどの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を数字と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（ゲームのカプセル画像は各権利者に帰属します）。

支援させていただけるパブリッシャー・開発者の方を探しています

データ分析やマーケティング支援の事例を一緒に作れる初期パートナーを少数募集しており、現在は初期パートナー価格でお手伝いしています。ご関心があれば gamemarketcopilot.com/ja/contact からご連絡ください。

Source: Game Market Copilot / Steam Next Fest 2026年10月 / 集計日 2026-10-28