Game Market Copilot

STEAM 2025 / RELEASE TIMING

Steamの発売日は、どう決めればいいのでしょうか。

2025年リリースの全タイトル20,908本の発売日やレビュー数をすべて調べました。「空いている日を狙う」という定説から、曜日と月の集中、Next Festと大型セールの前後、主タグ別の季節性、大型タイトルの発売前後までを検証し、発売日を決定するための参考情報としてまとめました。



リリースタイミングレポート | 2025年発売作品 | 全数集計 | 公式イベント25件

Game Market Copilot
集計日 2026-08-24

背景画像: R.E.P.O. / Clair Obscur: Expedition 33 / Hades II / ARC Raiders（Steamストアより）

まえがき



Shuntaro Nakajima
Founder
Game Market Copilot

Steamのゲーム発売日は「空いている日を探す」というのが定説です。2025年リリースの全タイトル20,908本のリリース日や反応をすべて分析したところ、この定説の正しい部分と正しくない部分が見えてきました。

2025年のゲームリリースのサイクルは、2026年8月までのリリースのサイクルと同じ傾向を持っており、今後のリリース計画の参考にもなるでしょう。新作タイトルの発売は木曜・金曜と10〜11月を中心に多く、規則的なサイクルで増減します。また発売の日程に対するレビュー数のデータを分析したところ、大型タイトルの直後にその大型タイトルとタグが近いゲームをリリースする場合という特定の条件でのみ、レビュー数が伸びにくい傾向が観測されました。このため、定説の「空いている時期が良い」は軽いガイド程度に考え、リリース日をどう決めていくのが良いかを手順としてまとめました。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本 / 集計日: 2026-08-24（レビュー観測は発売後61〜600日） / 指標: 発売日・Steam購入レビュー件数

目次

04 2025年の全体像と調査結果の要点
06 第1章 365日のリリース数カレンダー（日次・曜日・月）
10 第2章 公式イベントの前後（Next Fest・大型セール）
14 第3章 タグの季節性とレビュー数
20 第4章 大型タイトルの近接・発売日の決め方（この章のみ2023〜2025年・51,531本）
26 巻末 続報（2026年1〜8月）・定義・分析対象



R.E.P.O.（2月26日発売）


Clair Obscur: Expedition 33（4月24日発売）



Hades II（9月25日発売）


ARC Raiders（10月30日発売）

スクリーンショットは各四半期のレビュー数上位作品のSteamストアより。発売日が年間に分散していることを示すために四半期ごとに1本選んでいます。

先に要点

調査結果の要点

01 リリースは木・金曜と10〜11月に集中 第1章

02 「異常に混んだ日」は確認できず 第1章

03 大型セール中のリリースは前後の週の0.69倍に減少 第2章

04 Next Fest終了後の7日間は3回ともリリースが大幅増加 第2章

05 リリース時期の偏りが確認できたのはHorrorとComedyだけ 第3章

06 リリース本数の多い日・少ない日でレビュー数の差は確認できず 第3章

07 大型タイトルのリリース日近くでリリース数の減少は観測されず 第4章

> このレポートは発売本数の分布を調べたものです。発売日の違いによる売れ行きの差を示すものではありません。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本・Valve公式25イベント・主タグ370種類（要点07のみ2023〜2025年51,531本・大型45本） / 集計日: 2026-08-24

先に手順

発売日を絞り込む5つの手順

2025年全タイトルの分析結果とSteamworks公式ルールから導いた判断手順のガイドです。各手順の根拠は本文の各章で、詳細は24〜25ページで確かめられます。

1 **公式ルールでリリースできない日を消す**
Coming Soon期間、審査、日付ロック、割引クールダウンから逆算し、そもそも選べない日を先に外します。（25ページ）

2 **直接競合の発売日を確認する**
Steam全体の発売予定本数より、同じ主タグ・価格帯を取り合う似た大きめの作品とリリース日が近くないかを見ます（第3・4章）。

3 **Next Festの計画を先に決める**
Next Festは一般に、参加して損が少ないとされるイベントです。参加は1タイトル1回・発売前のみで、毎年2月・6月・10月の年3回開催されるため、参加する回とデモの検証期間を決めてから発売日を置きます（第2章）。

4 **「空いている日」の扱いを決める**
週末の発売日は日付選択で一般に推奨されていません。「空いていること」自体は本書の観測では根拠になりません（第1章）。一方で、SNSやゲームメディアでの取り上げられやすさは意識しても良いかもしれません（将来調査予定）。

5 **残った候補日をカレンダーで照合する**
同条件の候補が複数残ったときだけ、日次チャート、公式イベントとの距離、自作の主タグの季節性をタイブレーカーに使います（第1〜3章）。

> 2025年のデータからは特定の「良い日」は見つかりませんでした。選べない日と混みやすい期間を知ったうえで、似たタイトルのリリース予定と開発などの制約から発売日を決めるのが、本書の支持する戦略です。

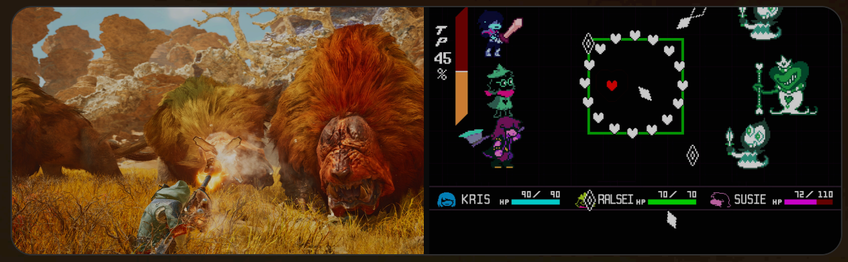
Source: Game Market Copilot / 手順は本書の2025年全数観測とSteamworks公式ルールに基づく判断枠組みで、特定の発売日の成果を保証するものではありません / 集計日: 2026-08-24

01

SECTION 01

365日のリリース数カレンダー

日次リリース本数のデータを元に、1年を通したリリースの周期や週ごとのサイクルを見ます。

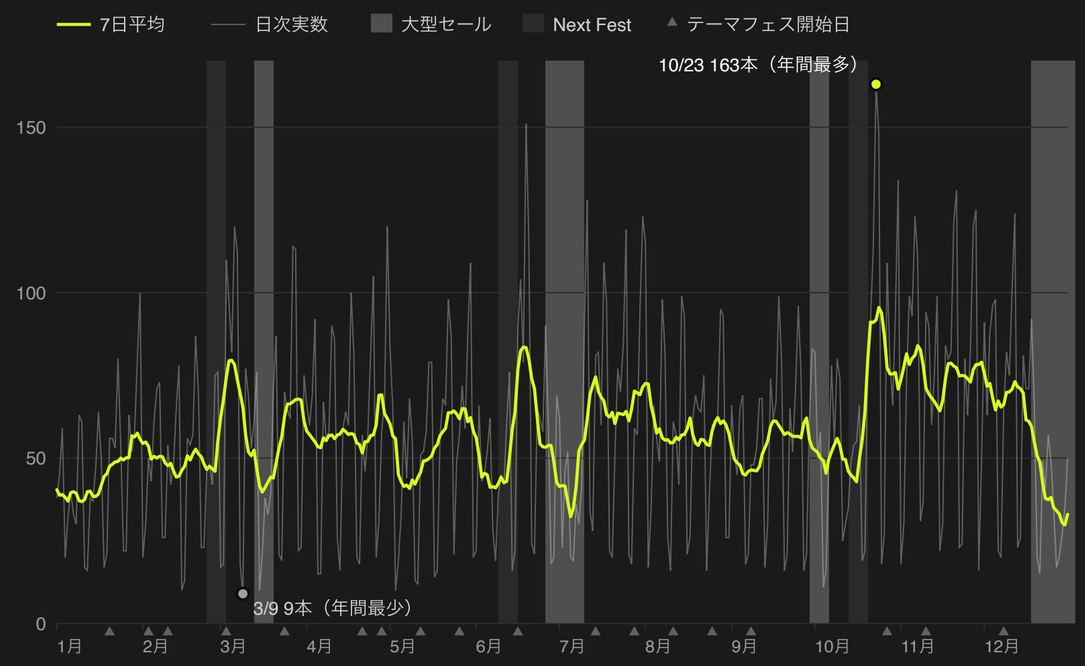


画像: Monster Hunter Wilds（2月27日発売） / DELTARUNE（6月4日発売） — 大型発売も年間に分散します（Steamストアより）

全数観測 — 365日の日次リリース本数

日次リリース本数の遷移

2025年の日次リリース数の変遷を並べました。平日にリリース数が多く週末は少ないという週のリズムが1年を通して続きます。大型セール（明るいグレーの帯）とNext Fest（暗いグレーの帯）の期間はリリースが減少し、Next Fest明けに増加する形が3回とも現れました。

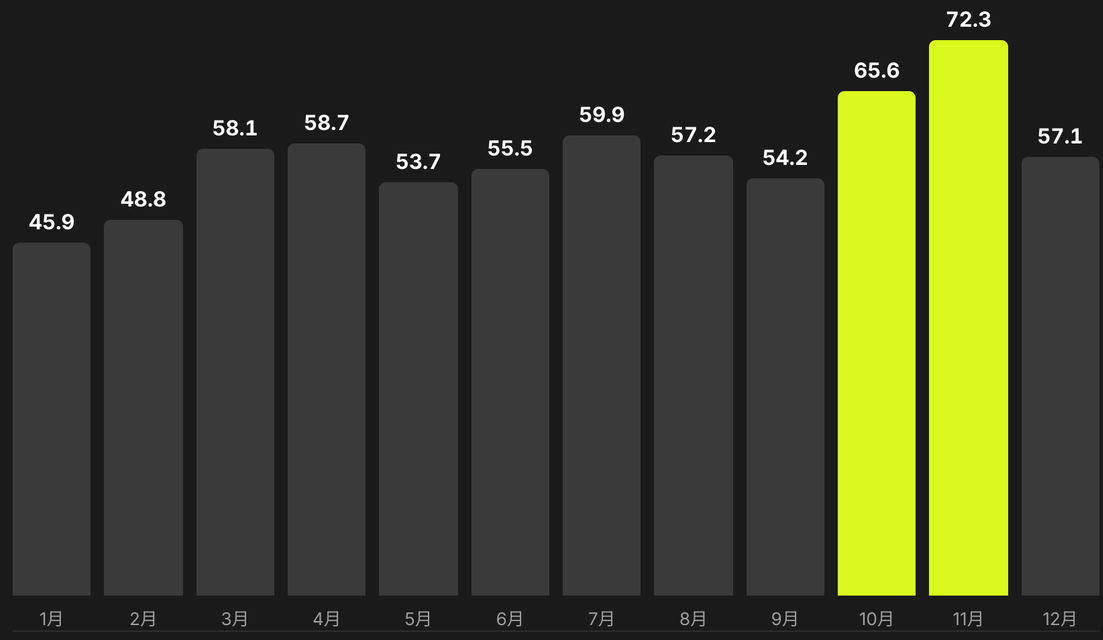


Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本・365日 / 集計日: 2026-08-24 / イベント帯はValve公式日程（開始日を含み終了日を含まない）

月別の1日平均リリース本数

月ごとの1日平均リリース本数

月の日数差をならすため1日平均で比べます。最多は11月の72.3本/日、最少は1月の45.9本/日で、年初から秋へ向かって供給が積み上がる形でした。総数では2月（1,366本）が最少ですが、28日しかないため1日平均では1月が最少になります。



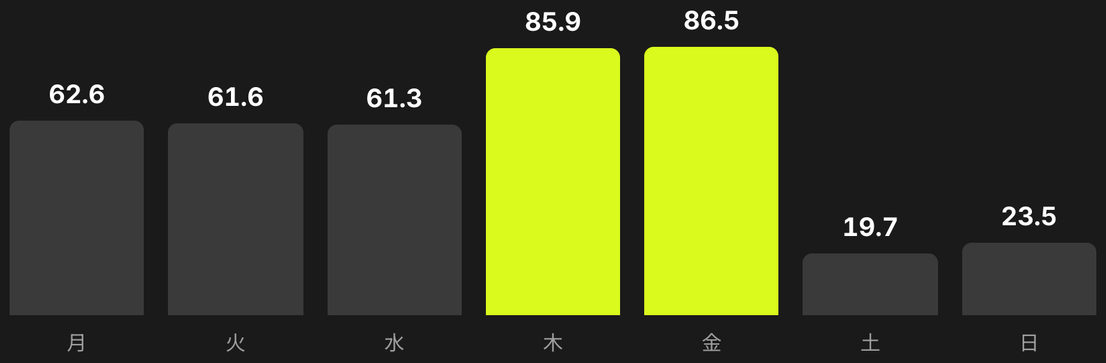
月別の本数はその月の混み具合であり、その月に出した作品の成績を示しません。10〜11月の山には、第2章で見る10月のNext Fest明けの集中と、第3章で見るHorrorの10月集中も含まれます。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本 / 集計日: 2026-08-24 / 数値は月別の1日平均リリース本数（月の合計本数は1月1,424〜11月2,168本）

週のサイクル — 曜日別の1日平均

曜日別平均リリース数

2025年の新作20,908本を曜日別の1日平均の発売本数で並べました。1日平均57.3本がリリースされましたが曜日で分けると42.9%にあたる8,961本が木曜または金曜に発売されていました。



20,908本
2025年にSteamで発売された新作

57.3本/日
365日の1日平均リリース本数

42.9%
木曜・金曜に発売された割合（8,961本）

曜日のサイクルはありますが、365日全体を見ると単独で異常と確定できる日は0件でした。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本・365日 / 集計日: 2026-08-24 / 数値は曜日別の1日平均リリース本数（水曜のみ53回、他の曜日は52回のため1日平均で比較）。異常日の判定は曜日と年周期を調整した統計モデルによる365日一括の多重比較補正後

第1章のまとめ

月・曜日・週末から言えること

月
リリースは年初が最も少なく、秋に向けて増えます。最多は11月の72.3本/日、最少は1月の45.9本/日でした。

曜日
木曜・金曜に42.9%（8,961本）が集中し、月〜水はほぼ横ばいでした。

週末
土日の発売は10.7%（2,243本）にとどまります。Steamworksの運用ルール上、週末の発売日は日付選択で一般に推奨されていません。

異常日
単独で「異常に混んだ日」と確定できる日は0件でした。

混雑を作っているのは特定の日ではなく、週と季節のサイクルです。「空いている日を狙う」根拠は2025年の観測にはなく、発売日は実行制約と直接競合から絞り込みます（24〜25ページ）。

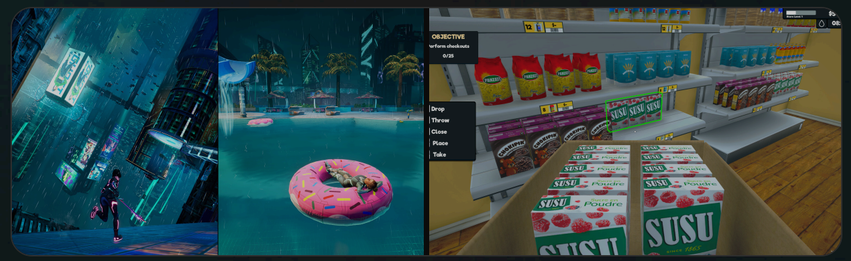
Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,908本・365日 / 集計日: 2026-08-24 / 週末非推奨の扱いはSteamworks公式ドキュメント（2026-09-03時点の現行） / 異常日の判定は曜日と年周期を調整した統計モデルによる365日一括の多重比較補正後

02

SECTION 02

公式イベントの前後

Next Fest明けと大型セール開催中に発売本数がどう変わるのか、テーマフェス18件では違いが見えるのかを、同じ曜日の前後の日と突き合わせて確かめます。2025年の公式イベント25件の日程も一覧にします。



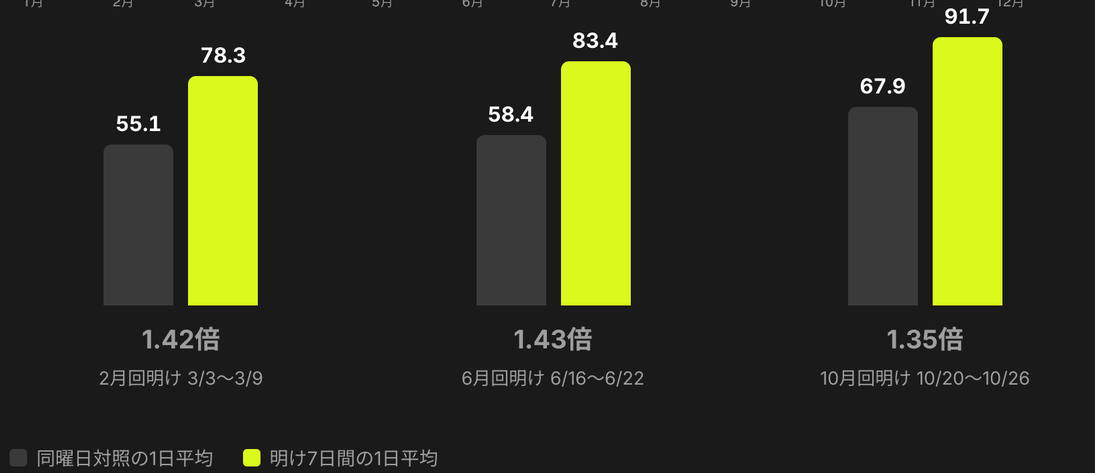
画像: Split Fiction（3月6日発売） / Supermarket Simulator（6月19日発売） — Next Fest明け最初の木曜に発売された各回のレビュー数上位作（Steamストアより）

Next Fest終了後7日 — 3回とも増加（事後探索）

Next Fest明け7日間の1日平均リリース本数

2月・6月・10月の年3回のSteam Next Fest終了後7日間を前後4週間の同じ曜日（対照）と比べました。終了後の7日間は3回とも対照より多く、3回まとめると対照の1.40倍でした。明け最初の木曜は毎回、年間有数の発売日になっています。





同曜日対照の1日平均　明け7日間の1日平均

> 終了後7日の発売本数は3回とも対照より多く、明け最初の木曜は毎回、年間有数の発売日でした。直後に出すべき・避けるべきという推奨ではありません。

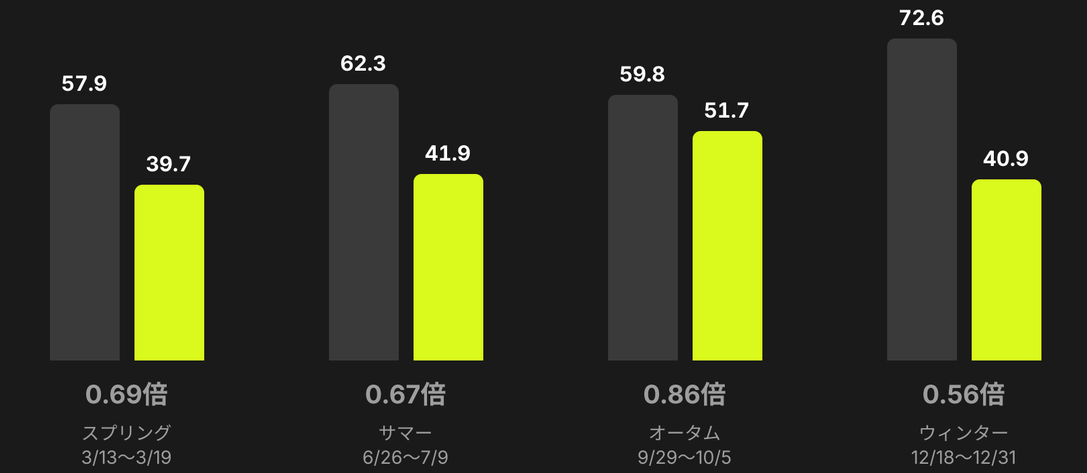
Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Next Fest 3回・終了後7日間（3回で21日）と同曜日±28日の対照日（他の公式イベント日を除外） / 集計日: 2026-08-24 / 開催単位は3回のみで、終了後の窓は事後探索です

大型セール開催中 — 4回とも発売は減少

大型セール開催中の1日平均リリース本数

春夏秋冬のセールの開催期間の1日平均リリース数を、開催前後の4週間の1日平均と比べました。4回すべてで開催中は前後より少なく、まとめると0.69倍（取り得る範囲0.58〜0.82倍）でした。





前後の週の1日平均　開催中の1日平均

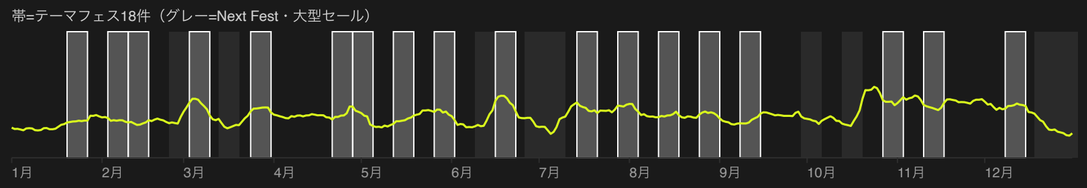
発売から30日間は割引を変更できないため、セール参加を狙う作品はセール開始の30日以上前に発売する必要があります。開催中の発売減はこの仕組みと整合します。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年大型セール4回・2025年内の開催42日と、直前・直後の各4週間（合計196日・除外なし。ウィンターは年末のため前4週のみ・2025年内の14日間を集計） / 集計日: 2026-08-24 / 取り得る範囲はイベント日と対照週の再抽出による概算（オータムのみ0.86倍で範囲が1倍をまたぐ） / 感度: Next Festを含む週を除いた場合も0.67倍（0.56〜0.79）で同方向 / 開催単位は4回のみで、暦の重なりの記述です

テーマフェス18件 — 増減は確認できず

テーマフェス開催中の1日平均リリース本数

Idler FestやRacing Festなど、年間18件のテーマフェス（右ページの一覧）をまとめて同じ方法で比べると、開催中は対照の1.07倍で、取り得る範囲（0.999〜1.148倍）が1倍をまたぎます。大型セール中のような発売の減少は、テーマフェスの週には観測されていません。





1.07倍（取り得る範囲0.999〜1.148）

テーマフェス18件の集約
開催126日

開催中の1日平均　同曜日対照の1日平均

「フェスの週は避ける」という判断の根拠は、テーマフェスについては観測されていません。18件をまとめた暦の記述で、個々のフェスや参加作品の効果ではありません。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年テーマフェス18件・開催126日と同曜日±28日の対照日（他の公式イベント日を除外） / 集計日: 2026-08-24 / 18件の集約比較で、開催単位ごとの検定ではありません

2025年のValve公式イベント25件

公式イベントカレンダー

1/20〜1/26	テーマフェス	Real-Time Strategy Fest
2/3〜2/9	テーマフェス	Idler Fest
2/10〜2/16	テーマフェス	Couch Co-Op Fest
2/24〜3/2	Next Fest	Steam Next Fest: February 2025
3/3〜3/9	テーマフェス	Visual Novel Fest
3/13〜3/19	大型セール	Steam Spring Sale 2025
3/24〜3/30	テーマフェス	City Builder & Colony Sim Fest
4/21〜4/27	テーマフェス	Sokoban Fest
4/28〜5/4	テーマフェス	Wargames Fest
5/12〜5/18	テーマフェス	Creature Collector Fest
5/26〜6/1	テーマフェス	Zombies vs. Vampires Fest
6/9〜6/15	Next Fest	Steam Next Fest: June 2025
6/16〜6/22	テーマフェス	Fishing Fest
6/26〜7/9	大型セール	Steam Summer Sale 2025
7/14〜7/20	テーマフェス	Automation Fest
7/28〜8/3	テーマフェス	Racing Fest
8/11〜8/17	テーマフェス	4X Fest
8/25〜8/31	テーマフェス	Third Person Shooter Fest
9/8〜9/14	テーマフェス	Political Sim Fest
9/29〜10/5	大型セール	Steam Autumn Sale 2025
10/13〜10/19	Next Fest	Steam Next Fest: October 2025
10/27〜11/2	テーマフェス	Steam Scream 4
11/10〜11/16	テーマフェス	Animal Fest
12/8〜12/14	テーマフェス	Sports Fest
12/18〜1/4	大型セール	Steam Winter Sale 2025

Source: Valve公式発表（Steamworksイベントページ・Steamニュース） / 期間は開催初日〜最終日（翌日の切り替わりで終了） / テーマフェスの検証（左ページ）の比較対象: 2025年Steam新作20,908本・集計日 2026-08-24

03

SECTION 03

タグの季節性とレビュー数

主タグ（各作品のSteamタグ順位1位）370種類の発売月に偏りはあるのか、同じ日の発売本数の多さはレビュー数と関係するのかを、2025年の全数で確かめます。

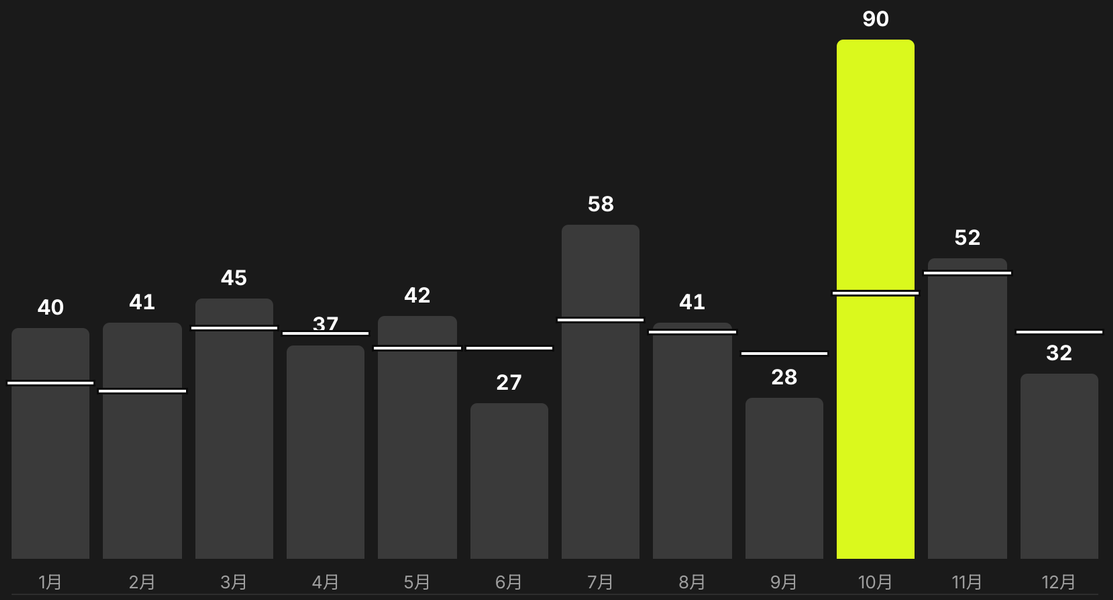


画像: Escape the Backrooms / Dark Hours — どちらも10月23日発売の主タグHorror作品（Steamストアより）

確認できた偏り① — Horror（533本）

Horrorの月別リリース本数

2025年にリリースされた主タグHorrorの新作533本のうち、90本（16.9%）が10月に発売されました。10月末にはハロウィーン（10月31日）があり、Steamもハロウィーン企画のテーマフェス「Steam Scream 4」を10月27日から開いています（13ページ）。推測にはなりますが、Horror作品の10月集中は、この時期に向けた発売日程の設定が増えたためだと予想されます。

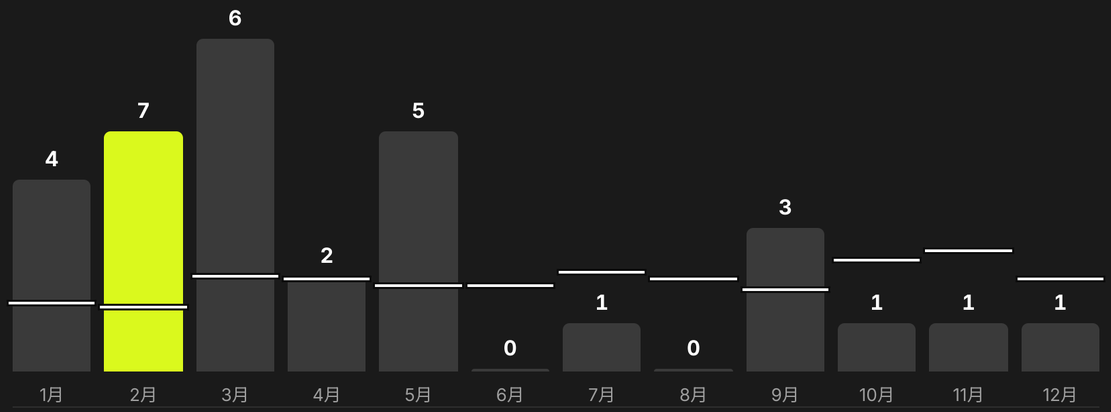


Source: Game Market Copilot / 対象: 主タグHorrorの2025年Steam新作533本（主タグ付き全体20,891本・370タグを走査） / 集計日: 2026-08-24 / 10月比率の取り得る範囲は13.9〜20.3%。主タグは2026年抽出時点の現在タグです

確認できた偏り② — Comedy（31本・小標本）

Comedyの月別リリース本数

2025年リリースのゲームでは、Horrorのほかに主タグComedyでも31本のうち7本（22.6%）が2月に集中したのを観測しました。ただし母数が31本と小さく、Horrorと違って季節性のイベントも見当たらないため、偶然の可能性もあります。



Horror・Comedyを除く主タグ368種では、月別の偏りは確認できず

> 「このジャンルはこの月に出すもの」「この時期に出すとよい」という季節は、2025年の発売実績からは観測されませんでした。

Source: Game Market Copilot / 対象: 主タグComedyの2025年Steam新作31本・主タグ370種類のうち30本以上の93タグを検定（30本未満の277タグは記述のみ） / 集計日: 2026-08-24 / 確認対象は12か月分布全体の偏りで、最多月は事後の記述です。Comedyの2月比率の取り得る範囲は11.4〜39.8%

2025年のHorror全体533本 — レビュー数上位1〜5位

Horror全体の上位に、10月発売はどれだけ入るか

2025年に発売された主タグHorror533本をSteam購入レビュー数順に並べました（10月発売は黒の日付）。10月に出すことが有利かどうかは、下のレビュー到達率で比べます。

1		R.E.P.O. 2月26日発売	336,511件 レビュー数
2		Escape the Backrooms **10月23日発売**	134,187件 レビュー数
3		No, I'm not a Human 9月15日発売	26,789件 レビュー数
4		Ghost Watchers 7月24日発売	12,700件 レビュー数
5		Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic 6月13日発売	10,752件 レビュー数

10月発売と他の月のレビュー到達率

レビュー100件到達率

10月発売		**15.6%（14/90本）**
他の月		**15.1%（67/443本）**

レビュー1,000件到達率

10月発売		**2.2%（2/90本）**
他の月		**4.1%（18/443本）**

100件到達は533本中の上位81本、1,000件到達は上位20本に相当します。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年発売・主タグHorror533本のレビュー数上位10本（1〜5位） / 集計日: 2026-08-24（レビューは累積値・発売が遅い月ほど観測日数は短い） / 画像は各作品のSteamストアより

レビュー数上位6〜10位 — 10月発売の有利・不利

レビュー数は累積値で、アーリーアクセスを経た作品は正式発売前の分を含みます。10月発売かどうかによる到達率の違いは、左ページ下の比較にまとめています。

6		Dark Hours **10月23日発売**	3,419件 レビュー数
7		Emissary Zero 3月28日発売	2,648件 レビュー数
8		The Complex: Expedition 7月18日発売	2,589件 レビュー数
9		Kiosk 1月29日発売	2,514件 レビュー数
10		Last Report 7月11日発売	2,338件 レビュー数

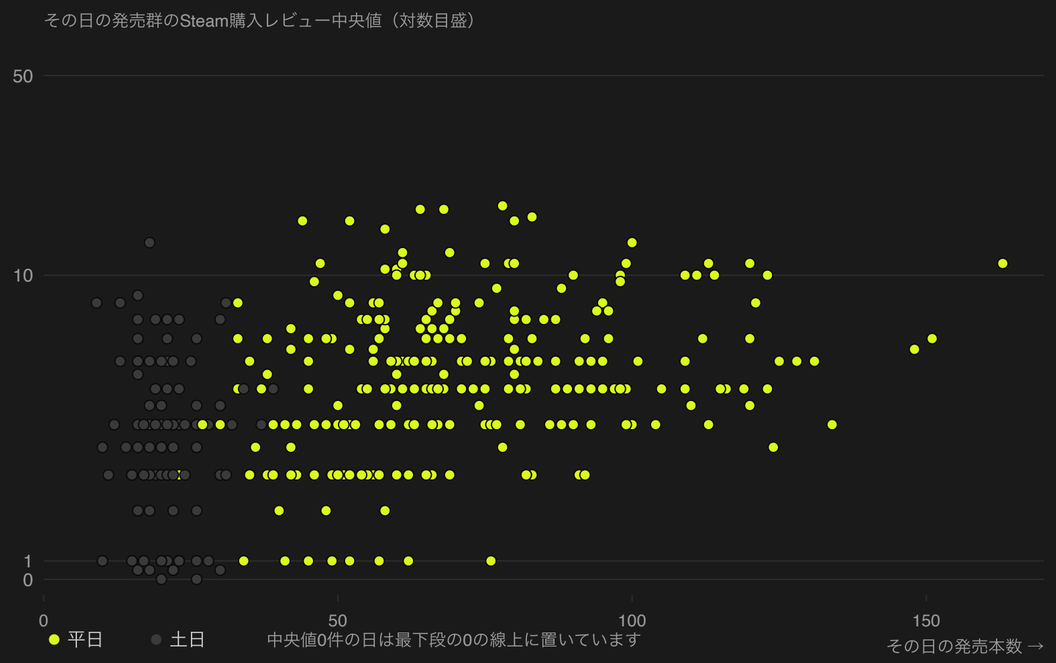
> Horrorのリリースが最も多い10月でも、レビュー100件到達率は他の月と同水準でした。一方でレビュー1,000件到達率は他の月より低めで、10月は混雑で埋もれるなど不利になっている可能性はあるかもしれません。ただしこの観測では本数が少なく、有意な差があるとは確認できませんでした。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年発売・主タグHorror533本（10月90本・他の月443本） / 集計日: 2026-08-24 / 画像は各作品のSteamストアより

365日の散布 — 混雑とレビュー数

同じ日の発売本数と、その日の発売群のレビュー中央値

1点が1日です（右ほど同じ日の発売が多く、上ほどその日の作品群のレビュー中央値が高い）。「混んだ日ほど埋もれる」なら点は右下がりに並ぶはずですが、その形は見えません。左下に沈むグレーの点の多くは土日で、「空いている日」の実態は週末です。



Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年365日・新作20,908本 / 集計日: 2026-08-24（レビュー観測は発売後61〜600日の累積） / 指標: 日別発売本数・日別のSteam購入レビュー中央値

定説の検証 — 「空いている日を狙う」

「空いている日に出せば目立つ」は確認できず

「発売の少ない日を選べば埋もれにくい」という定説を、2025年の全数で確かめました。**同じ週の中で混んだ日と空いた日を比べると、レビュー数の差は確認できません**でした。1年全体で単純に比べると混んだ日の方が良く見えますが、それは注目が集まる週に発売も集まっているためで、日を選んだ効果とは言えません。

たとえば、同日発売30本の「空いた日」と90本の「混んだ日」を比べると

1年全体で単純に比較

盛り上がる週の作品が混ざったままの比較

空いた日		**100（基準）**
混んだ日		**113 ＝ 13%多く見える**

同じ週の中で比較

同じ週の混んだ日と空いた日を直接比べる

空いた日		**100（基準）**
混んだ日		**98 ＝ 差は確認できず**

指数は「空いた日」を100としたレビュー数の水準です（回帰係数＝同日+10本あたり+2.05%／−0.29%を60本差に換算）。同じ週の中での比較は取り得る範囲が−12〜+10%と「差なし」をまたぎます。曜日・季節・主タグ・価格の違いは両方の比較でそろえています。

> 「空いている日を選べば有利」も「混んだ日に便乗すれば有利」も、2025年の全数データからは支持されません。発売日は混雑の総量ではなく、実行制約と直接競合から絞り込みます（24〜25ページ）。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年Steam新作20,907本（レビュー観測日欠損1本を比較のみ除外） / 集計日: 2026-08-24 / 数値は同日発売+10本あたりのレビュー数（1件加算の幾何平均）の変化率 / 感度: 週の総発売本数を連続調整した比較でも−0.44%で同様に0%をまたぐ / 観測に基づく関連であり因果効果ではありません

04

SECTION 04

大型タイトルの近接と発売日の決め方

対象を2023〜2025年の3年間・51,531本に広げて各年の大型45本の発売前後±7日に、発売本数と、レビューが100件に届いた作品の割合がどう見えたかを調べ、発売日を絞り込む手順をまとめます。



画像: Hollow Knight: Silksong（2025年） / Black Myth: Wukong（2024年） — 本章で扱う大型タイトルの例（Steamストアより）

第4章の対象 — 大型45本

本章で扱う大型タイトル45本

ここで「大型」は、各年の有料作品でSteam購入レビュー数の上位15に入った45本と設定します（無料作品は対象外です）。発売日が互いに2週間以内の大型タイトルは1つのクラスタに併合し、45本を28クラスタとして扱います。

2023年（レビュー数上位15）

- Pizza Tower 1/26
- Hogwarts Legacy 2/10
- Resident Evil 4 3/23
- The Last of Us™ Part I 3/28
- STAR WARS Jedi: Survivor™ 4/27
- 鬼谷八荒 Tale of Immortal 5/26
- BattleBit Remastered 6/15
- Brotato 6/23
- DAVE THE DIVER 6/28
- Baldur's Gate 3 8/3
- ARMORED CORE™ VI FIRES OF RUBICON™ 8/24
- Starfield 9/5
- Lethal Company 10/23
- ARK: Survival Ascended 10/25
- Ready or Not 12/13

2024年（レビュー数上位15）

- Enshrouded 1/24
- HELLDIVERS™ 2 2/8
- Balatro 2/20
- Last Epoch 2/21
- Sons Of The Forest 2/22
- Buckshot Roulette 4/4
- V Rising 5/8
- 7 Days to Die 7/25
- Black Myth: Wukong 8/19
- Warhammer 40,000: Space Marine 2 9/9
- Satisfactory 9/10
- EA SPORTS FC™ 25 9/26
- S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl 11/20
- Path of Exile 2 12/6
- MiSide 12/10

2025年（レビュー数上位15）

- Kingdom Come: Deliverance II 2/4
- R.E.P.O. 2/26
- Monster Hunter Wilds 2/27
- Grand Theft Auto V Enhanced 3/4
- Schedule I 3/24
- Clair Obscur: Expedition 33 4/24
- ELDEN RING NIGHTREIGN 5/29
- DELTARUNE 6/4
- PEAK 6/16
- Hollow Knight: Silksong 9/4
- Hades II 9/25
- Battlefield™ 6 10/10
- Dispatch 10/22
- Escape the Backrooms 10/23
- ARC Raiders 10/30

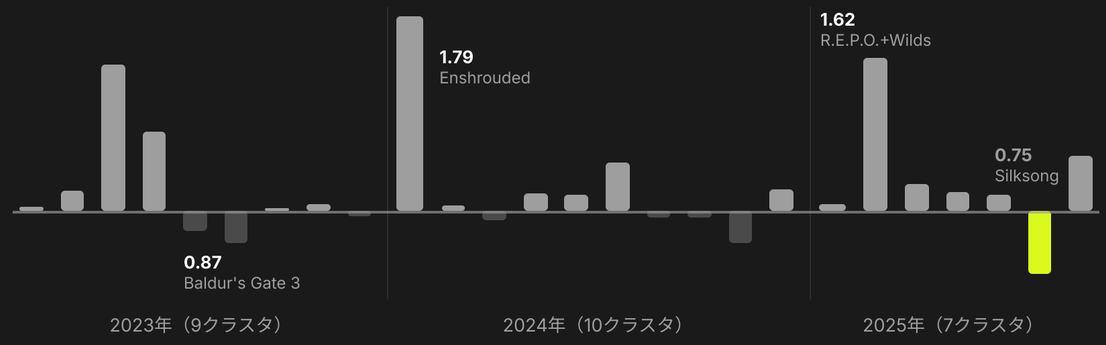
Source: Game Market Copilot / 大型=各年の有料作品でSteam購入レビュー数上位15（レビューは2026-08-24時点の読み取り） / カプセル画像は各作品のSteamストアより

第4章 大型タイトルの近接 — 発売本数

大型リリースの前後一週間の発売本数とばらつき

大型タイトル45本（左ページ）の直前・当日・直後の1日あたり発売本数を、同じ年・同じ曜日の対照日と比べました。**集計のしかたを13通り変えて確かめても、発売本数が「減った」と言い切れる結果は1つもなく**、「大型タイトルリリースの前後は空く」は全数には現れていません。ただしクラスタごとの幅は0.75〜1.79倍と広く、Silksongの週（当日0.75倍）のようにリリースが少ない週もあります。なお「大型」はレビュー数による事後の定義のため、R.E.P.O.のように発売前は注目が薄かったサプライズ型も約2割含みます。





上の帯は取り得る範囲、下の棒はクラスタ別の当日比です（線より上=対照より多い）。

> Silksongのように発売前から明確に注目されていた大型の周辺では、リリースを避ける動きが出る可能性はあります。ただし全体としては、大型の前後で発売本数が減る傾向は観測されていません。

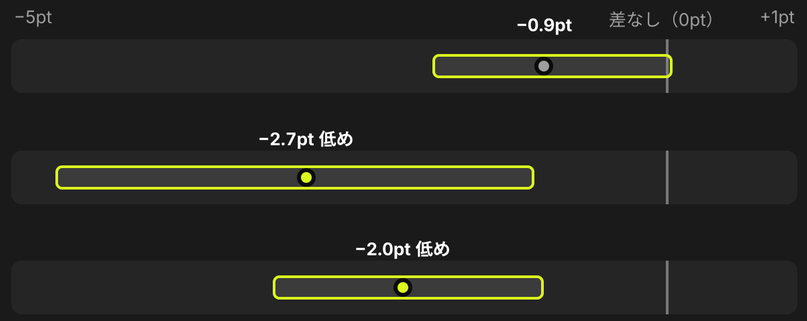
Source: Game Market Copilot / 対象: 2023〜2025年のSteam新作51,531本・大型45本→28クラスタ（「大型」は結果側の定義） / 対照: 同一年・同曜日の±7〜28日（公式イベント日を除外） / 集計日: カタログ2026-09-03・大型の選定はレビュー2026-08-24 / 感度: 予見可能な大型に絞っても、各年上位30の90本に広げても、減少と確定する窓はありません。集計によっては1割程度の減少までは排除できません

大型の近くに出すと不利か — 探索的な観測

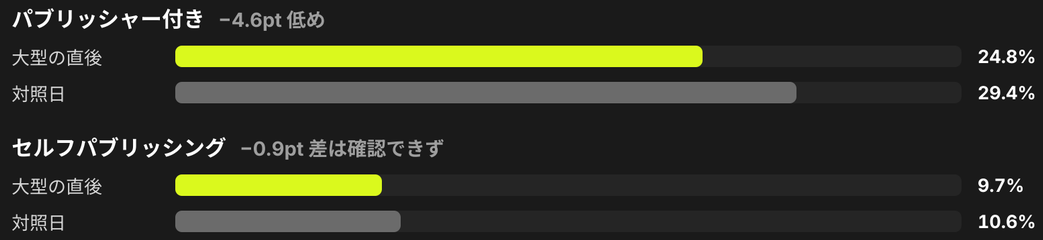
大型の当日・直後は、レビュー100件到達率がやや低め

大型の直前・当日・直後（±7日）に出た作品（大型自身を除く）と、対照日に出た作品で、Steam購入レビュー100件への到達率を比べました。直前は差が確認できません。当日と直後は1〜3ポイント低い側に寄りますが、確認と言い切れる強さではありません。集計のしかたを12通り変えると8つは低い側で確定し、4つは差なしを含みました。しきい値を1,000件に変えても同じ形でした。

大型の近くに出た作品は、対照日と比べて100件到達率が何ポイント違うか



同じ直後±7日のレビュー100件到達率の差を、販売体制で分けると



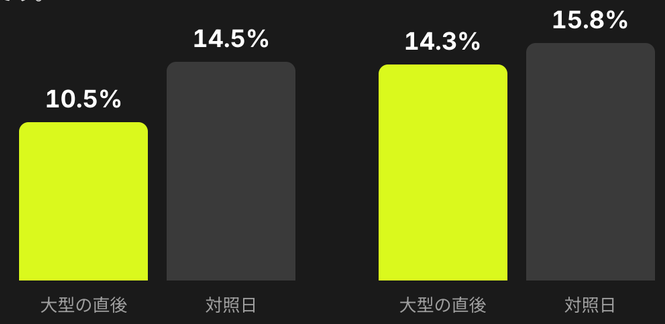
販売体制はSteamの開発者・パブリッシャーの一致不一致でとっています。仮説としては、パブリッシャー付きの作品はメディア記事やストリーマーの配信枠など大型タイトルが取る露出チャネルとの被りが大きく、重なりの大きい層が削られている可能性があります。

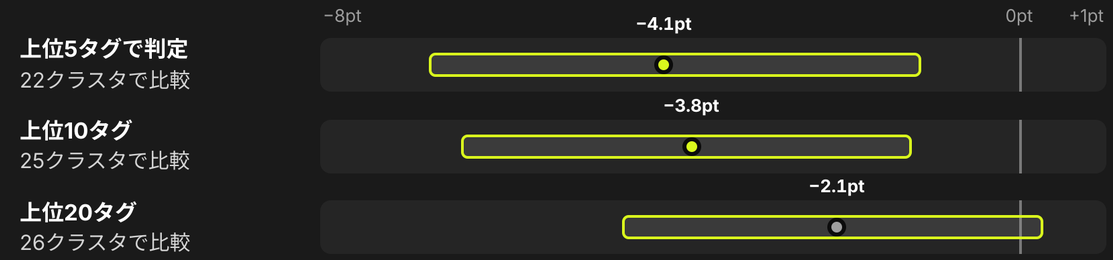
Source: Game Market Copilot / 対象: 2023〜2025年のSteam新作51,531本のうち大型の±7日に出た非大型（重複は1回のみ） / 集計日: レビュー2026-08-24・カタログ2026-09-03 / 感度: 1,000件到達率でも同方向（当日−1.4pt・直後−0.7pt・直前は差なしを含む） / 販売体制はカタログ現在値・層の間の差は未検定 / 探索的な観測です

タグが近い作品 — 直接競合の手がかり

大型タイトルとタグが近い作品の、直後のレビュー100件到達率

大型タイトルのリリースに近い時期に発売された作品を、タグが大型の上位タグと一致する「似たタイプ」と、一致しない「似ていないタイプ」に分けると、レビュー100件への到達率は似たタイプの群で低く出ました。**上位5・10タグの一致では特に差が大きく**、サブジャンル上位のタグが一致する競合のリリース時期は、見ておくと良さそうです。





> 観測では、上位5〜10タグが一致する、似た要素のある大型タイトルが直後にいる場合に差が出やすく、リリース判断の材料になります。

Source: Game Market Copilot / 対象: 2023〜2025年のSteam新作51,531本のうち大型の直後±7日に出た主タグ付きの非大型（似たタイプ1,463対3,254本・似ていない6,813対16,093本、重複は1回のみ） / クラスタ内でペアにした差の比較（差の差）・成立22〜26クラスタ / 集計日: レビュー2026-08-24・カタログ2026-09-03 / タグの一致は現在タグによる機械的な分類で、直接競合の実測ではありません。差の差はパブリッシャー付きの薄い層に依存します / 探索的な観測です

本書の観測から導く判断手順

発売日を絞り込む5つの手順

1

公式ルールでリリースできない日を消す

Coming Soon期間、審査、日付ロック、割引クールダウン、当日のサポート体制から逆算して、そもそも選べない日をカレンダーから外します（右ページ）。

2

直接競合の発売日を確認する

市場全体の発売本数より、同じ主タグ・価格帯・想定配信者を取り合う作品との重なりを見ます。同じ日の発売本数とレビュー数の関連は確認できませんでした（18〜19ページ）。大型タイトルの近接も、上位タグが重なる場合に限り検討材料になります（22〜23ページ）。

3

Next Festの計画を先に決める

参加は1タイトル1回、発売前のみです。参加する回とデモの検証期間を決めてから発売日を置きます。2025年はNext Fest明けの7日間が3回とも混雑しました（10ページ）。

4

「空いている日」の扱いを決める

週末の発売日は、Steamの運用ルール上、日付選択で一般に推奨されていません。また発売が少ない日の実態は週末・セール中・年末で、「空いていること」自体は本書の観測では根拠になりません。

5

残った候補日をカレンダーで照合する

同条件の候補が複数残ったときだけ、日次チャート（6ページ）、公式イベントとの距離（13ページ）、自作の主タグの季節性（14〜15ページ）をタイブレーカーとして使います。

Source: Game Market Copilot / 手順は本書の2025年全数観測とSteamworks公式ルールに基づく判断枠組みです。特定の発売日の成果を保証するものではありません

Steamworks公式ルール — 発売日まわりの制約

発売日を0日とした公式ルールの時間軸



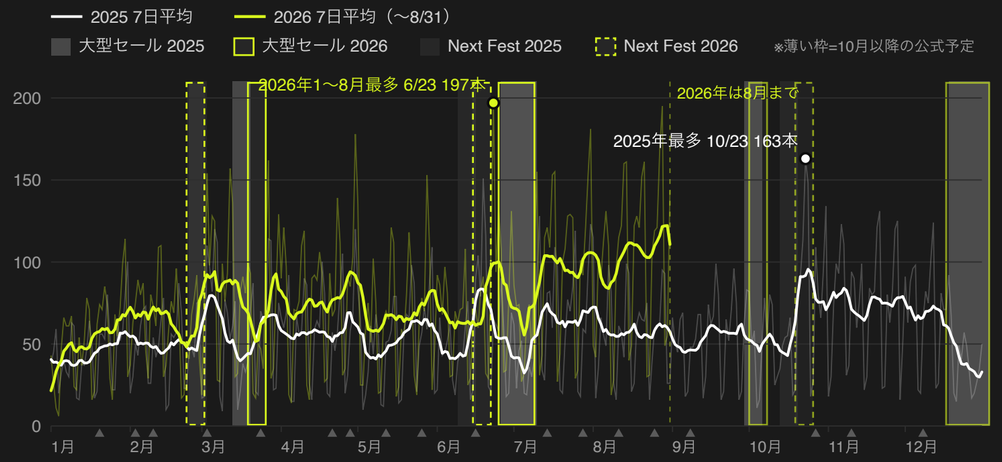
曜日や月の「勝ちパターン」よりも先に、この時間軸が候補日を決めます。2025年の観測でも、供給の谷と山はこれらのルールとイベント日程に沿って現れました。

Source: Steamworks公式ドキュメント（Release Dates / Discounting / Next Fest、2026-09-03時点の現行規約） / 2025年中に同じ文言であったことは検証していません

続報 — 2026年1月〜8月の実績

2026年リリース数は同じ傾向で、水準が増えています

発売日を絞り込む手順（24〜25ページ）は、この続報でも変わりません。白が2025年、黄緑が2026年（8月31日まで）の日次リリース本数です。木曜・金曜のピークとイベントの谷という構造はそのまま、2026年1〜8月の発売は1日平均76.1本と、2025年通年の1.33倍に増えました。



76.1本/日
2026年1〜8月の1日平均リリース本数（2025年通年は57.3本/日）

42.5%
木曜・金曜に発売された割合（2025年は42.9%）

10.9%
週末発売の割合（2025年は10.7%）

NEXT REPORT

AIを使ったゲームはどれだけ増えているのか？

2026年、特に7月以降のリリース増加にAIの利用がどの程度含まれるのか？などを分析します。レポートで公開予定です。

Source: Game Market Copilot / 2025年: 新作20,908本（集計日 2026-08-24）・2026年: 1月1日〜8月31日の新作18,483本（2026-09-19抽出） / イベント日程はValve公式 / 2026年の値は年の途中経過で、今後わずかに増え得ます

対象と計測方法

このレポートで分析した作品と指標

分析した作品

2025年1月1日〜12月31日に発売されたSteam新作20,908本。発売日・主タグ・販売体制は2026年9月3日抽出時点のカタログの値で、移植・再リリース・アーリーアクセスからの正式発売を含みます。発売後に削除された作品は復元せず、再発売などで発売日が後から書き換わった作品は抽出時点の日付で集計しています。

Steam購入レビュー

Steamで購入したユーザーが投稿したレビューの累積件数で、2026年8月24日時点の読み取りです。観測は発売後61〜600日に分散し、売上・プレイヤー数ではありません。アーリーアクセスを経た作品は正式発売前の分を含みます。

イベント比較

Valve公式25イベントについて、開催日（開始日を含み終了日を含まない）を、他の公式イベントを除いた前後4週間の同じ曜日と比べました。暦の重なりの記述であり、参加作品の効果ではありません。

主タグと季節性

Steamタグ順位の1位を主タグとします（370種類）。季節性の確認は30本以上の93タグに対して行い、370タグ分の走査を一括で補正しています。タグは現在の値で、発売時のタグではありません。

大型タイトルの近接比較（第4章のみ）

この章だけ対象を2023〜2025年の51,531本に広げ、各年の有料作品でSteam購入レビュー数上位15の45本を「大型」としました（結果側の定義で、会社規模ではありません）。±7日窓が重なる大型は併合して28クラスタとし、同一年・同曜日の±7〜28日（公式イベント日を除外）と比べています。比較の単位は25〜26クラスタと少なく、到達率とタグ重なりの所見は探索的な観測です。この章のレビュー観測は発売後236〜1,331日で、本編の61〜600日と異なります。

Game Market Copilotは、Steamの全データとSteam購入レビュー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可です（ゲームのスクリーンショット・カプセル画像は各権利者に帰属します）。

gamemarketcopilot.com

Source: Game Market Copilot / 対象: 2025年に発売されたSteam新作20,908本 / 集計日: 2026-08-24 / 指標: 発売日・Steam購入レビュー件数