

【工口同人RPG的遊戲時間與價格】調查結果

關於工口同人RPG的遊戲時間與價格

感謝大家踴躍參與我們的即興調查並投票。

從獲得的投票量上我們也認為調查的結果具有一定的可信度。

所以這次結城也想加上自己的一些個人見解，對本期調查的“收獲”做下評論。

關於遊戲的理想通關時間

這是關於遊戲時間的調查結果。

從這一結果上來看，我們認為可將玩家們認為的理想長度大致分為2類。

能在1天裏通關的遊戲時間

這意思是在類似節假日的時候，花1天時間就能玩完的遊戲時間。

也覺得是代表了問卷中選擇了3～5小時，5～7小時的玩家們的投票。

此外，3小時以上的話，遊戲本身就有一定的內容量，玩玩休息休息，覺得屬於可悠閑自在玩1天的長度。

長的話能玩上幾天的遊戲時間

容量大較耐玩，不止1天，可以玩上幾天的遊戲時間。

覺得是屬於“難得買了遊戲，只能玩1天的話覺得太少了，想玩久點”這一類。

追求耐玩要素之類的玩家應該是這類吧？

反而要是因量不足，1小時裏就通關了還會讓人覺得遊戲價格過高。

如果7～9小時的話，1天有些不夠，但分幾天的話又會一下子玩完。

所以選1小時以內和7～9小時的玩家略少，也許是這原因。

嘛，總體上誰玩都是『3小時以上』的量話，制作遊戲的時候覺得不怎麼特別需要在意遊戲時間問題。

關於工口同人RPG的價格

這是關於價格問題的調查結果。

覺得1,500円～2,000円是工口同人RPG現在最多見的價格帶。

某種意義上來說，感覺在這問題上制作者與玩家間的價值觀沒什麼較大差異。

順便說下，以前的話覺得1,200円～1,800円較多。

最近開出1,800円以上價格的社團覺得變多了的樣子。

這一原因的話，如社團方來說，可數制作費、品牌效應等等。

多種多樣，想改日針對這問題再寫一篇日志，所以這次就先省略了。

但同人作品基本大家都不相同，都可算是獨一無二的作品，所以一律用頁數、CG數來判斷價值、價格高低的話實在有些不敢恭維。

所以，還望大家以此當參考。