

Roblox プラットフォームにおける『RIVALS』の成功要因に関する考察

同志社大学 理工学部インテリジェント情報工学科 3年 多那瀬 周

1. はじめに

本レポートは、Roblox プラットフォーム上において同時接続者数（Concurrent Users）が5万人を超える人気ゲームを対象に、その成功要因を分析することを目的とするものである。近年、ユーザー生成コンテンツ（UGC）を軸としたゲームプラットフォームが拡大する中で、Roblox は特に若年層を中心に世界的な注目を集めしており、多数のユーザーが日々参加している。本課題では、その中でも注目度の高いFPS型対戦ゲーム『RIVALS』を取り上げ、なぜ本作が多くのプレイヤーを惹きつけ、高い同時接続者数を維持しているのかについて、ゲームの概要、マーケティング戦略、ゲーム性、コミュニティ形成などの観点から多角的に分析を行う。

2. 分析対象の選定と概要

2.1. なぜ『RIVALS』を選んだのか

Roblox には多数の人気ゲームが存在しており、特に近年は『ハイキュー!!』や『スponジ・ボブ』『ワンピース』といった人気IPを活用したゲームが高い注目を集めている。そのような中で、『RIVALS』は既存の有名コンテンツに依存することなく、純粋にゲームプレイの楽しさと競技性の高さを武器にユーザーを獲得している点が特徴である。2024年6月にリリースされた比較的新しいタイトルでありながら、直近平均1週間の同時接続者数は平均9万人を超える実績を記録し、SNSや配信プラットフォームを通じて大きな盛り上がりを見せている。また、高速なアクション性や緻密なゲームバランスを備えたゲーム性は、Roblox プラットフォームにおける他の対戦ゲームとの差別化要素となっている。IPに頼らずとも、遊びの根幹として良質なゲーム体験を提供できている点を評価し、本レポートの分析対象として『RIVALS』を選定した。

2.2. 『RIVALS』の概要

『RIVALS』は、Roblox上でNosniy Gamesによって開発された一人称視点のマルチプレイヤー型対戦シューティングゲームである。2024年6月にリリースされ、1v1から5v5までの様々なチーム編成によるラウンド制バトルが展開される。勝敗は先に5ラウンドを取得した側が勝利となるルールで、プレイヤーは高い操作スキルと戦略性を求められる。

本作は、高速な移動アクションやスライディング、爆発物を利用した立体的な戦術移動などを特徴としており、従来のRobloxゲームとは一線を画すスピード感のあるゲーム体験を提供している。武器の種類も豊富であり、アサルトライフル、スナイパーライフル、ショットガン、ミニガンといったプライマリ武器に加え、近接武器やユーティリティアイテム（グレネードやスマート等）も活用可能である。

また、ゲーム内通貨「キー」によって武器スキン、チャームをアンロックできるカスタマイズ要素が導入されており、外見や演出の面でも個性を表現できる設計となっている。プレイヤーは契約（チャレンジ）を達成することで報酬を得ることができ、継続的なプレイを促進する仕組みも整っている。

なお、2025年5月時点において『RIVALS』は図1、図2より直近1週間の同時接続者数が平均約9万人、Like率が約95.1%（👍496万 / 🤝25万）、総訪問者数が約55億回を記録しており、Robloxプラットフォーム内でも極めて高い注目を集めているゲームであることが数値からも確認できる。

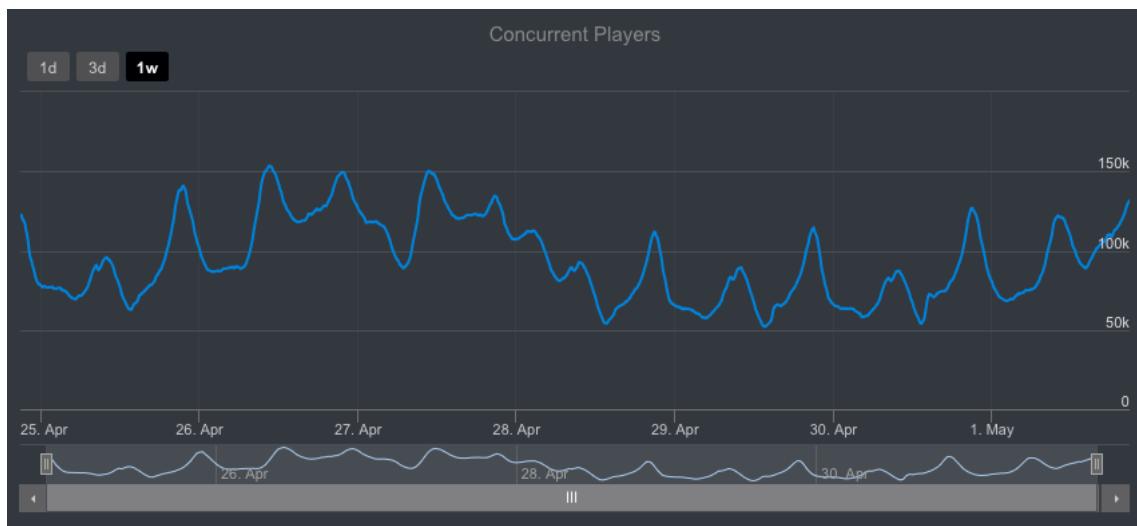


図1：直近1週間の同時接続者数推移

出典：[RIVALS | Roblox Game - Rolimon's](#)



図2 直近1週間のLike率推移

出典：[RIVALS | Roblox Game - Rolimon's](#)

3. なぜ『RIVALS』が人気になれたのか

前章において『RIVALS』の概要と基本的な特徴を示したが、本章では同作がなぜここまで高い支持を獲得しているのかについて、3つの観点から考察を行う。第1に、Roblox の年齢層や文化的背景を踏まえたマーケティング戦略の側面、第2に、ゲーム性そのものに焦点を当てた体験価値の検討、そして第3に、YouTube 等の配信者を通じたコミュニティ拡大との関係性に着目する。これらの視点から、『RIVALS』がIPに頼ることなく高い人気を獲得した背景を多面的に分析していく。

3.1. Roblox の特徴を活かしたマーケティング戦略

『RIVALS』の成功を語る上で、まず注目すべきはRobloxというプラットフォーム自体の特徴である。Robloxは他のゲームプラットフォームと比較しても、10代を中心とした若年層ユーザーの比率が非常に高く(図3)、またデバイス別の利用状況を見ると、2024年時点で約80%のユーザーがモバイルデバイスを通じてアクセスしているという統計(図4)が報告されている [[\[2025年に知っておくべきRobloxユーザーと成長統計\]](#)].

Age Group	Share (among DAUs)
Under 9	21%
9-12	21%
13-16	16%
17-24	23%
25+	18%

図3：Robloxの年齢別ユーザー割合

Platform	Share (among DAUs)
Mobile	80%
Desktop	18%
Console	2%

図4：Robloxのデバイス別ユーザー割合

このようなユーザー属性に対して、『RIVALS』はゲームのテンポや設計を巧みに最適化している。1ラウンドあたり数分で完結するラウンド制を採用することで、短時間でも達成感を得られる構造となっており、若年層プレイヤーの集中力や可処分時間に合致してい

る。また、操作はシンプルながらジャンプ・スライディング・爆発物による高所移動など、視覚的に派手なアクションが可能であり、視覚的刺激に対して反応しやすいモバイルユーザー層に適しているといえる。

さらに、ゲーム内報酬として「キー」や契約（チャレンジ）といった仕組みを導入することで、短期的な報酬と長期的な成長要素の両方をバランスよく提供している。これにより、プレイヤーは継続的にプレイを重ねやすくなり、モバイルを主体とするライトユーザー層に対しても適切なリテンション施策が講じられていると評価できる。

3.2. ゲーム性の分析とプレイ体験

『RIVALS』の人気を支える大きな要素として、そのゲーム性の高さが挙げられる。先述の通り本作はラウンド制の対戦型 FPS であり、1 対 1 から 5 対 5 までに対応し、5 ラウンド先取で勝敗が決まる。1 ラウンドの所要時間が短く、テンポよくプレイできるため、繰り返し遊びやすい設計となっている。

武器はスナイパーライフルやショットガンなど多様で、それぞれに異なる戦術が求められる。さらに、スライディングやジャンプ、爆発物による移動を活用することで、立体的かつ戦略的なプレイが可能であり、単なるエイム勝負にとどまらない奥深さがある。

実際に複数回プレイした感想として、操作感は非常に軽快であり、レスポンスの良さがプレイヤーの没入感を高めていると感じた。筆者はランクマッチを解放する条件である「ランク 30 以上」および「アカウント作成から 2 週間以上経過」を満たすまで継続的にプレイを行った。（図 5）ランクマッチは本作のメインコンテンツであり、真の競技性を体験するためには避けて通れない要素である。

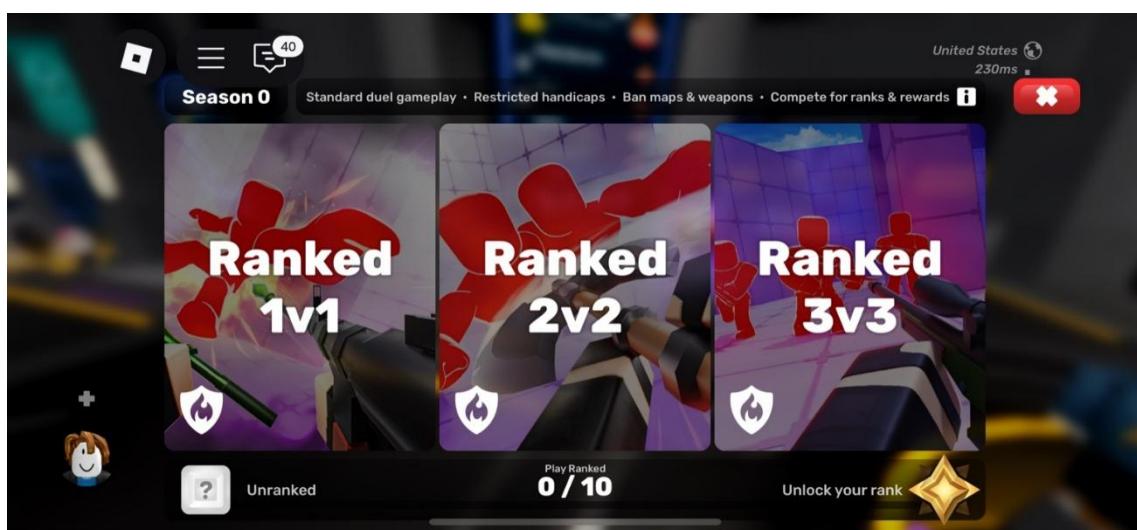


図 5：ランクマッチを開放した様子

その過程では、YouTube 等の動画を参考にしながらショットガン、リボルバーや副武器であるサイズをアンロックして使用した。ショットガン、リボルバーは、モバイル向けに搭載されたエイムアシストおよび照準時の自動発射機能と組み合わさることで、極めて高い操作性と扱いやすさを発揮していた。また、サイズには専用の高速移動スキルが付与されており、未解放時と比較してゲームプレイに明確な差異が生じる点が印象的であった。

本作では、メイン武器に加えてサブ武器の選択と活用も勝敗に大きく影響を与える構造となっており、戦術的な柔軟性が求められる点が他の Roblox 製 FPS と一線を画している。加えて、すべてのプレイヤーが HP150 で統一されているため、強力な武器を所持していても必ずしも優位とは限らず、実力差がある相手にも一発逆転の可能性が残されている点は、競技性と公平性を両立する設計として高く評価できる。

実際に筆者が参加したチームデスマッチモードでは、ランクが最も低い状態でありながら、図 6 に示すようにチーム内で最多キルを記録することができた。この体験は、武器性能だけでなくプレイヤーの立ち回りや戦術判断が結果に直結するゲームデザインが機能していることを示す具体例である。

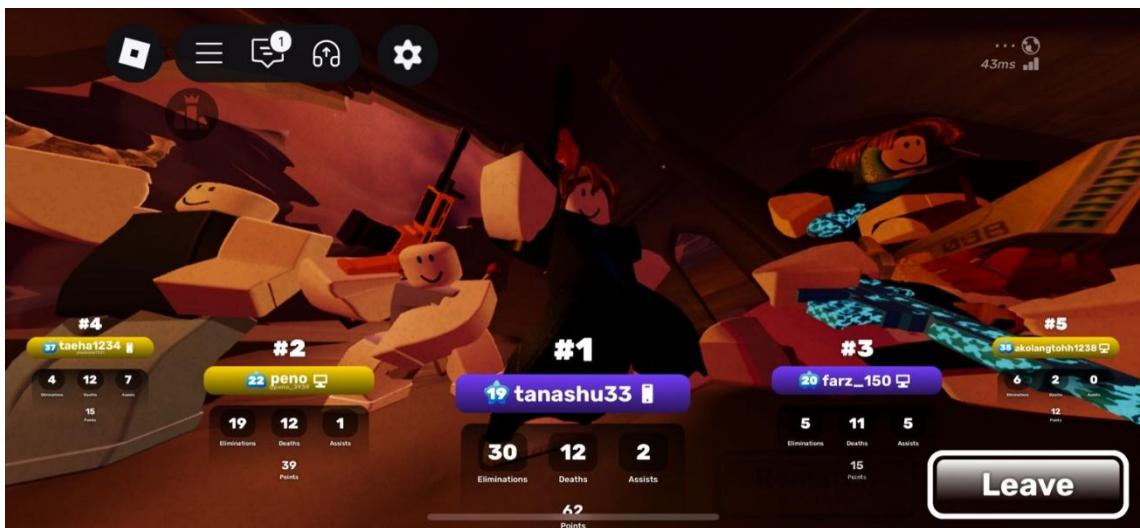


図 6：チームデスマッチで一位になった時の様子

新たな武器をゲーム内通貨「キー」でアンロックする際の期待感や達成感も強く、プレイヤーに対して継続的なモチベーションを与える仕組みとして機能していた。

これらの要素が組み合わさることで、『RIVALS』は単なる対戦ゲームを超え、プレイヤーが繰り返し楽しめる「遊びとしての完成度」を高めていると言える。

3.3. 配信者との関係性

『RIVALS』の拡散と定着には、YouTuber をはじめとした配信者による影響も大きい。近年のゲームにおいて、動画配信を通じた認知拡大とユーザー獲得は重要なマーケティング手段となっており、『RIVALS』も例外ではない。本作はそのゲーム性の派手さやテンポの良さから、視聴映えするコンテンツとして配信者に好まれやすく、公開されたプレイ動画はSNSを通じて急速に拡散されている。

特に英語圏の大型 YouTuber による実況・レビュー動画は再生回数も多く、数十万回から 100 万回を超えるものも確認されている。たとえば、登録者数 460 万人超の人気 Roblox 配信者 TanqR 氏は、『RIVALS』に関する複数の動画を投稿しており、図 7 から分かるように動画はいずれも数十万回以上の再生数を記録している。これらの動画は、英語圏における『RIVALS』の認知度拡大とコミュニティ形成に大きく貢献している。

これに対して、日本語圏における『RIVALS』関連の動画は、再生回数がトップ層でも 7 万回程度にとどまっており、視聴者層やコミュニティの規模に差が見られる。言語圏の違いによって情報伝播速度やユーザー形成に差が生じている可能性があり、今後の展開次第では日本国内における人気の拡大も十分に期待される。

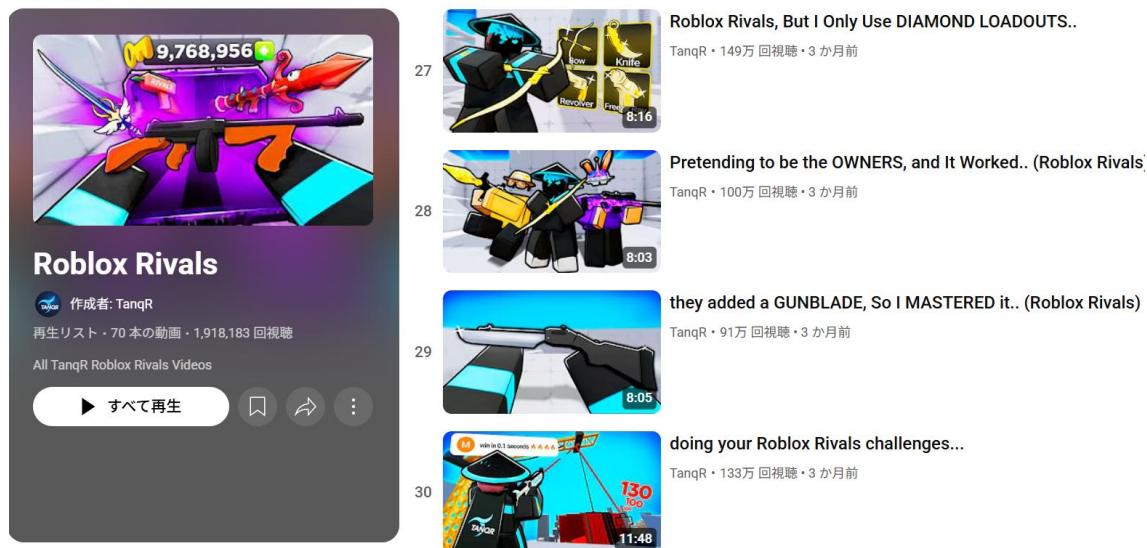


図 7 : TanqR 氏の RIVALS に関する動画の再生リスト [\(203\) Roblox Rivals - YouTube](#)

また、配信者によるゲーム紹介は単なる宣伝にとどまらず、武器選択や立ち回りのコツ、マップごとの戦術といった実践的な情報を提供することで、攻略的・教育的な役割も果たしている。実際に筆者も図 8 の YouTuber の動画を参考にメイン武器や副武器を選定し、移動スキルや戦術を習得することで、プレイの質が大きく向上した。このような動画

は初心者にとって有益な学習資源となっており、参入障壁を下げる効果を持つとともに、自然な形でプレイヤー同士のコミュニティ形成を促す基盤となっている。



図 8：実践的な情報を提供している動画 [『ライバル』初心者は絶対見て！！おススメ武器や立ち回り、テクニックなど完全解説！！【ロブロックス / Roblox】【Rivals】](#)

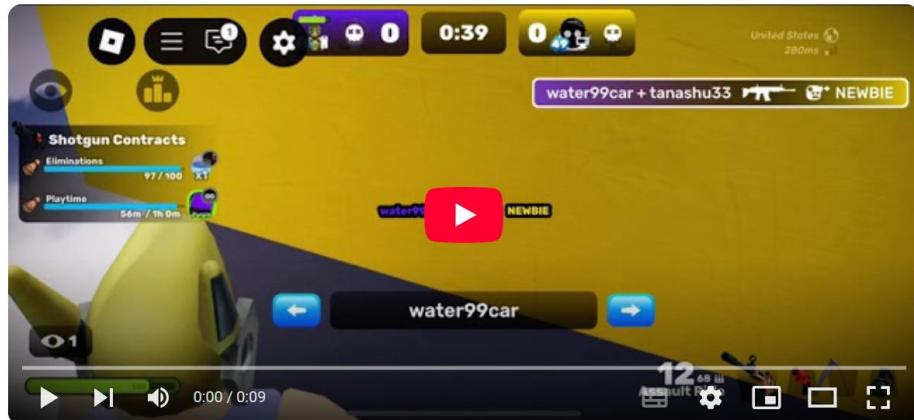
このように、『RIVALS』は視覚的な魅力と競技的な見応えを武器に、動画配信との親和性を高めながらユーザー基盤の拡大を図っており、現代的なゲームマーケティングの成功事例として位置づけることができる。

4. 問題点と改善案

『RIVALS』は高い完成度を誇る一方で、いくつかの課題も指摘されている。まず、ゲームバランスの面では、一部の武器（例：RPG やスナイパーライフル）が特定のステージで突出した強さを発揮し、使用武器の偏りや戦術の画一化を招いている。プレイヤー間の不公平感を防ぐためにも、ステージごとの武器有効性を考慮した調整が求められる。

次に、不正行為（いわゆるチート）への対策の不十分さも課題である。現在の『RIVALS』では、一部のプレイヤーが外部ツールを使用し、壁越しに敵を正確に攻撃するなど、通常の仕様では不可能なプレイを行っている。特に Ranked モードでは、このような不正行為が競技性を著しく損ねており、正当な努力を重ねるプレイヤーにとって大きなストレスとなっている。

実際に筆者が遭遇したケースでも、壁を挟んで視認できない状態の敵から正確な攻撃を受け続けるという不自然な状況が発生し、その様子は動画として記録されている。（図 9）また、YouTuber によるプレイ動画においても、チーターとの対戦が話題となることがあり、不正プレイヤーの存在は個人の体験にとどまらず、コミュニティ全体で共有される問題となりつつある。このような事態を放置すれば、ゲーム全体の信頼性やユーザー基盤にも悪影響を及ぼすことが懸念される。今後は不正検出の自動化や即時対応体制の構築など、より積極的な対策が求められる。



Roblox RIVALSのチーター疑惑動画

図 9 : Roblox RIVALS のチーター疑惑動画

さらに、地域によるプレイヤー人口の偏りも現状の課題である。日本国内では英語圏に比べてプレイヤー数が少なく、それに伴って日本語のプレイ動画や攻略情報も限定的である。特に初心者層にとっては参考となる情報源が乏しく、立ち回りの習得や理解に時間を要する。今後は、国内コミュニティの活性化と情報発信の強化が参入障壁の緩和に重要となる。

また、初心者と上級者が同一のマッチに組み込まれるケースも多く、実力差により新規プレイヤーの離脱を招く恐れがある。特に Duet モードでは、プレイヤー自身が味方の足場を選んでチームを形成する仕様のため、図 10 のように低ランクプレイヤーの足場に誰も乗らず、マッチが成立しない状況が生じる。これを改善するには、自動チーム編成やランク帯ごとのマッチング制限の導入が有効である。



図 10 : 高ランクプレイヤー側に人が偏る様子(実際のプレイ画面)

5. まとめ

本レポートでは、『RIVALS』の人気の背景を、Roblox というプラットフォームの特性、ゲーム性の完成度、そして配信者を通じた認知拡大の 3 つの観点から考察した。短時間で繰り返し楽しめる設計、豊富なアクション性と戦術性、そして公平性を意識したバランスは、幅広いプレイヤー層に支持される要因となっている。また、YouTuber による視聴映えするプレイ動画の拡散は、海外を中心にコミュニティ形成を促進し、人気拡大に大きく貢献している。

一方で、不正プレイヤーの台頭やランクによるマッチング問題、日本国内での情報不足といった課題も存在しており、今後の継続的な成長には、それらへの対応が不可欠である。『RIVALS』は、IP に依存せず純粋なゲーム体験のみで高い支持を得ている希少なタイトルであり、今後の展開次第では Roblox を代表する競技型タイトルの一つとして、さらなる発展が期待される。

参考文献

- ・[RIVALS | Roblox Game - Rolimon's](#) (2025/5/1(木)22:46 時点)
- ・[2025 年に知っておくべき Roblox ユーザーと成長統計](#)(2025/5/1(木)22:46 時点)