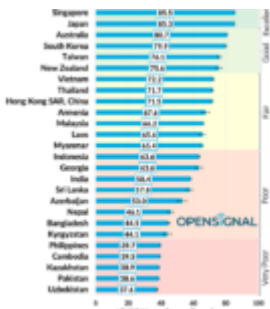
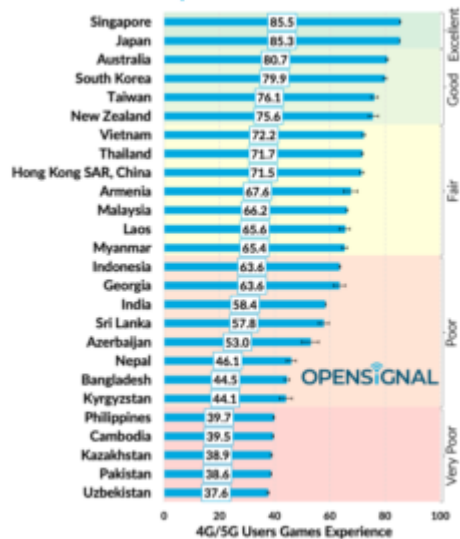


Opensignal เผยข้อมูลประสบการณ์เล่นเกมมัลติเพลย์เยอร์ยุค 5G ทั่วโลก ประเทศไทยติด Top 10 เอเชียแปซิฟิก



Asia Pacific Games Experience



Data collection period: Oct 10, 2019 - Jan 10, 2020 | © Opensignal Limited

Opensignal เผยข้อมูลประสบการณ์เล่นเกมมัลติเพลย์เยอร์ยุค 5G ทั่วโลก ประเทศไทยติด Top 10 ในเอเชียแปซิฟิก พร้อมรั้งอันดับ 42 ของโลก

- สิงคโปร์ เนเธอร์แลนด์ ญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเช็ก คือ 4 ประเทศที่เหล่าเกมเมอร์ได้รับประสบการณ์การเล่นเกมนับว่ามีมือถือที่ดีที่สุดในโลก
- ขณะที่ประสบการณ์เล่นเกมมือถือของประเทศไทยอยู่ในระดับปานกลาง รั้งที่ 42 ของโลก และติดอันดับ 8 ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก
- เกมเมอร์ 28 จาก 100 ประเทศ มีประสบการณ์การเล่นเกมนับว่ามีมือถืออยู่ในระดับดีหรือดีมากเวลาเล่นเกมส์มัลติเพลย์เยอร์ผ่านโมบายล์อินเทอร์เน็ต

ประเทศไทย, 6 กุมภาพันธ์ 2563 - Opensignal ผู้ดำเนินการวิเคราะห์ระบบมือถือและกำหนดมาตรฐานระดับโลก

เผยแพร่รายงานประสบการณ์การเล่นเกมมือถือยุค 5G พบประเทศไทยติดอันดับ 42 ของโลก ซึ่งจัดอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็น 71.7 คะแนน และหากเทียบในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ประเทศไทยทำคะแนนได้เป็นอันดับที่ 8 และมีคะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของภูมิภาคนี้ (61.1 คะแนน) สูงกว่าประเทศเพื่อนบ้านอย่าง พม่า ลาว กัมพูชา มาเลเซีย รวมถึงอินโดนีเซีย โดยตามหลังประเทศเวียดนามที่อยู่ในอันดับ 7 เพียง 0.5 คะแนน

เกมเมอร์ในสิงคโปร์และแดนปลาดิบจากเอเชีย ติด Top 5 ผู้มีประสบการณ์เล่นเกมสับมือถือเก่งที่สุดในโลก รายงานจาก Opensignal ระบุว่า มีผู้เล่นเกมมือถือในสี่ประเทศเท่านั้นที่เพลิดเพลินกับประสบการณ์การเล่นเกมที่ระดับดีมาก โดยเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์มีประสบการณ์เล่นเกมสับมือถือแบบมัลติเพลย์เยอร์บนโมบายล์อินเทอร์เน็ตที่ดีที่สุดครองอันดับหนึ่ง (85.5 คะแนน) รองลงมาคือประเทศเนเธอร์แลนด์ (85.4 คะแนน) ประเทศญี่ปุ่นติดอันดับสาม (85.3 คะแนน) นอกจากสิงคโปร์ เนเธอร์แลนด์ และญี่ปุ่นแล้ว สาธารณรัฐเช็กยังเป็นอีกหนึ่งประเทศที่ผู้เล่นเกมได้รับประสบการณ์การเล่นเกมมือถือในระดับสูง (85.2 คะแนน)

28 จาก 100 ประเทศมีประสบการณ์การเล่นเกมมือถืออยู่ในระดับที่ดีหรือดีมาก

หากวิเคราะห์จากประเทศที่ตลาดอีสปอร์ตมาแรง โดยพิจารณาจากรายได้ของผู้เล่นนั้น พบว่า พวกเขาได้ระดับประสบการณ์การเล่นเกมที่ต่ำกว่ามาตรฐาน โดยประเทศสหรัฐอเมริกาอยู่ในอันดับสูงสุดในแง่ของการทำรายได้จากอีสปอร์ต แต่มีประสบการณ์เล่นเกมสับมือถืออยู่ในอันดับที่ 35 เช่นเดียวกับประเทศเกาหลีใต้ซึ่งเป็นประเทศอันดับสองหากดูจากรายได้ของอีสปอร์ต แต่กลับอยู่ในอันดับที่ 14 ในด้านประสบการณ์เกมมือถือซึ่งต่ำกว่าตลาดชั้นนำอยู่มาก

ประสบการณ์เล่นเกมของเกมเมอร์ในเอเชียมีความหลากหลายมากกว่าภูมิภาคอื่น ๆ

31% ของประเทศในแถบเอเชีย มีประสบการณ์การเล่นเกมที่ระดับที่แย่ อีก 27% อยู่ในระดับปานกลาง และ 15% อยู่ในระดับดี โดยมีเพียง 8% อยู่ในระดับดีมาก โดยประสบการณ์การเล่นเกมที่ตลาดเกมหลัก ๆ ในเอเชีย นั้นอยู่ในระดับปานกลาง อาทิ ฮองกง มาเลเซีย ไทย และเวียดนาม ในขณะที่อินโดนีเซียอยู่ในระดับแย้มี่คะแนนที่ 63.6 คะแนน

ประเทศในแถบยุโรปส่วนใหญ่ติด 20 อันดับแรก

ในขณะที่ประเทศจากภูมิภาคอื่น ๆ มีเพียงออสเตรเลีย เกาหลีใต้ สิงคโปร์ และญี่ปุ่นเท่านั้นที่รวมอยู่ใน 20 อันดับแรก อย่างไรก็ตามตลาดเกมสำคัญบางประเทศในยุโรปกลับมีอันดับลดลงอย่างมาก โดยเยอรมนีรั้งอันดับที่ 21 ขณะที่สหราชอาณาจักรอยู่ที่ 29 และอิตาลีอยู่ต่ำลงไปถึงอันดับที่ 39

แนวเกมต่างกันส่งผลต่อการใช้ปริมาณดาต้า

กลุ่มเกมที่เรานำมาทดสอบประกอบด้วย เกมแนวกีฬา เกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) และเกมแนว Battle Royale เราพบว่านักร้องออกแบบเกมพยายามลดปัญหาการเชื่อมต่อเครือข่ายที่ไม่เสถียรผ่านเทคนิคหลายอย่าง ซึ่งมักอาศัยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาแทนที่ผู้เล่นเพื่อให้เกมดำเนินต่อไปได้ไม่สะดุด ใน

บางครั้งผู้เล่นอาจไม่ตระหนักถึงการดำเนินการดังกล่าว แต่ประสบการณ์ความสับสนไหลระหว่างการเล่นเกมจะเปลี่ยนแปลงไปโดยเป็นผลจากสภาพเครือข่ายมือถือที่ใช้งาน ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามประเภทเกม

เกมเมอร์ชาวต่างชาติคิดว่าอันดับหนึ่งสาวกเกมส์แนว Battle Royale ดันสิงคโปร์ร่วงมาอยู่อันดับสอง สำหรับเกมประเภทนี้มีเกมที่ได้รับความนิยมหลายเกม อาทิ Fortnite, Garena Free Fire และ PUBG โดยประเทศเกาหลีใต้ได้ขึ้นสู่อันดับมาอยู่ที่อันดับ 10 เทียบจากประสบการณ์เกมมือถือโดยรวม สิ่งนี้บ่งชี้ว่าประเภทเกมที่แตกต่างกันนั้นมีการตอบสนองต่อสภาพของเครือข่ายมือถือที่แตกต่างกันไป มีผู้เล่นใน 7 ประเทศเฟลิดเฟลินกับประสบการณ์เกมแนว Battle Royale ต่อสูบนมือถือในระดับดีมาก

ตัวชี้วัดประสบการณ์เล่นเกมบนมือถือ

โดยรายงานฉบับนี้ใช้การวิเคราะห์ประสบการณ์ของโมบายล์เกมเมอร์ที่เล่นเกมสประเภทมัลติเพลเยอร์ผ่านเครือข่ายของผู้ให้บริการแบบเรียลไทม์ ภายใต้หัวข้อ เครือข่ายโทรศัพท์ส่งผลต่อประสบการณ์การเล่นเกมมือถือแบบมัลติเพลเยอร์อย่างไร ซึ่งรวมถึงเวลาแฝง ปริมาณดาต้าที่ใช้ในการเล่นเกมส์ และความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต เพื่อพิจารณาผลกระทบต่อการเล่นและประสบการณ์การเล่นเกมมัลติเพลเยอร์โดยรวม โดยวัดเป็นสเกลตั้งแต่ระดับ 0 ถึง 100 แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้