

SSR Report: 戦略:α-2

Status: completed Session: samples-20251203 Created: 2025-12-03 01:28 UTC Similarity: tfidf | Seed: 42 Ops: game_title:Sample LiveOps | genre:RPG | target_metric:Retention & ARPPU | liveops_cadence:Weekly | monetization:Gacha + BP Guidance: 宣伝素材としてだけでなく、ゲーム体験とライブオペレーションの持続性を評価する Stimulus: ソーシャルゲーム運営戦略 α-2 の評価 Anchors: 繼続意向: この施策ではプレイを継続しない。/ やや魅力が足りず長くは続けない。/ どちらとも言えず、今後の運営次第で決める。/ わりと良いのではしばらくは続けたい。/ とても魅力的で積極的に遊び続けたい。 課金意欲: 全く課金する気はない。/ 大幅割引などがない限り課金したくない。/ 条件次第では少額なら課金してもよい。/ 報酬が維持されるならパスやガチャに課金したい。/ 早く進めるため積極的にプレミアム課金したい。

Results (persona consolidated)

Persona	Criteria (R / Dist)	Summary
10代-ペルソナ 2	継続意向 →3 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 繰り返す意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繰り返す意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 2 (16/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性のドラマを自分が橋渡し役として動かしている感じがして、放課後に継続意向を見るために自然とログインしたくなるし 気に入ったキャラとの絡みを増やすためなら衣装ガチャやバトルパスにも少しだらお金使ったいいと思う一方で、他キャラとの絡みを解消するためのタスクがあまりに多くて作業感が強くなると一気に冷めて離れたくなる不安もある。
10代-ペルソナ 1	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 繰り返す意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繰り返す意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 1 (18/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や関係がイベントやクエストで少しずつ深まっていくのが楽しくて、自分がその橋渡し役として頼られている感覚があるから、先の展開を見たくてしばらくは遊び続けようだし推しキャラとの絡みを増やすためなら限定ガチャにもつい課金してしまいそうです。
10代-ペルソナ 3	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繰り返す意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繰り返す意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 3 (18/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がどんどん深まっていくのが気になって、推しのイベントや掛け合いを見逃したくなくて毎日ログインしたくなるし、絆エピソードを早く進めたくて多少なら課金してもいいかなと思う一方で、他キャラとのつながり解放のために同じ周回ばかり求められ過ぎたらだんだん疲れて離れたくなるかもと少し不安になる。
10代-ペルソナ 7	継続意向 →1 [1:0.23 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繰り返す意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繰り返す意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 7 (18/Unknown) evaluated 継続意向. 推し同士の関係がイベントでどんどん深まっていくのが楽しくて、シナリオを追うために毎週ログインしつつ、好きな組み合わせのキャラを揃えたくてちょっと無理してでもガチャやバトルパスに課金してしまった感じながらプレイしている。

10代-ペルソナ 8 繼続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 8(17/Unknown) evaluated 繼続意
4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 向. キャラ同士の関係がはっきりしていて、自分
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 がその橋渡し役として求められている感覚が強
続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / くて、タイムラインを追うみたいに毎日ログイ
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ンして続きを見たくなるし、推しキャラとの絡
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 みや新しい掛け合いが増えるならストーリー付
続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / きガチャやボイスのために少しずつ課金しても
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 いいかなと思う。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

10代-ペルソナ 4 繼続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 10代-ペルソナ 4 (16/Unknown) evaluated 繼続
4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 意向. キャラ同士の派閥や橋渡し役がイベントご
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 とに少しずつ描かれていくのが、まるで自分が
続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 参加している創作サークルの長期連載みたいで
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ワクワクして、これからの関係の変化を追うた
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 めにしばらくは毎週ログインして必要ならガチ
続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / ャやバトルパスにも課金してみようかなと感じ
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 る。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

10代-ペルソナ 5 繼続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 10代-ペルソナ 5(17/Unknown) evaluated 繼続意
4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 向. 派閥ごとの濃い関係性がどんどん見えてき
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継 て、キャラ同士から直接タスクを頼まれながら
続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 橋渡し役として走り回るのが自分の妄想世界を
4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 公式に遊ばせてもらっている感じでめちゃくち
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 や楽しく、推し同士の絡みや続きのドラマを逃
続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / したくなくて自然とログインが習慣化するし、限
4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 定ストーリーや特別な掛け合いが増えるならバ
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] トルパスやガチャに課金してもいいかなと前向
きに考える。

10代-ペルソナ 9 繼続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 9 (16/Unknown) evaluated 繼続
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がイベントやストーリー
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継 で濃く描かれて自分がその橋渡し役として頼ら
続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / れている感じがして、推し声優のボイス付き新
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 エピソードや関係性が深まる施策が続くならこ
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 のまま遊び続けてガチャやバトルパスにも積極
続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 的に課金したいと思う。
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

10代-ペルソナ 6 繼続意向 →3 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.22 / 10代-ペルソナ 6(15/Unknown) evaluated 繼続意
4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 向. 推しキャラ同士の関係がはっきり描かれて、
/ 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継 自分が橋渡し役として頼られるクエストが続く
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / と、「今日もどこまで関係を進められるかな」と
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 毎日ログインしたくなるし、分岐ストーリーや
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 限定ボイスが増えるなら推しとの絆を深めるた
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / めに多少のガチャ課金も前向きに考えてしまう
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 と思います。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

10代-ペルソナ 3-v2 繼続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 10代-ペルソナ 3-v2 (17/Unknown) evaluated 繼
4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 続意向. メインキャラ同士の派閥や仲の良さがス
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 トーリーとタスクに濃く絡んでいて、自分が橋
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 渡し役として頼られている感覚が強く、夜の配
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 信を見た後も「今日はどの関係イベントを進め
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 ようかな」とワクワクしながらログインしたく
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / なる。推しキャラ同士の関係をもっと見たくて
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 限定ガチャやバトルパスにお金を少しずつ入れ
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] てでもイベントを完走したい気持ちが高まる一方で、この関係性のドラマが

10代-ペルソナ 11	継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 11 (14/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がクイズチームみたい / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼に立体的に絡んで、自分が橋渡し役として頼ら 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / れる感じがあってどんどん物語を追いかけてく 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 なるし、その続きや特別な掛け合いを早く見た / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼くて推しペアのシナリオや衣装にだったら課金 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / してもいいかなと思う一方、もし依頼タスクが 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 増えすぎて全部こなさないと関係性イベントを / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 見逃す仕組みだとしたら、部活との両立が不安 になって少しへイプレイ時間を探る
10代-ペルソナ 10	継続意向 →3 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.21 / 10代-ペルソナ 10 (15/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 意向. 推しキャラ同士の派閥や関係性の中で自分 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼が橋渡し役として頼られる感じがして、毎週口 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / グインして少しずつ関係が進んでいくのを見た 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 くなるし、推しとの特別な絡みやストーリーが / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼増えるならガチャやバトルパスにもお小遣いを 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 回したくなる一方で、他キャラへの依頼タスク 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 がだんだん作業感ばかり強くなるようなら一氣 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] に熱が冷めて離脱しそうだと不安も覚える。
10代-ペルソナ 14	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 10代-ペルソナ 14 (15/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 朝マリオをやってる感覚のまま、このゲ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼ームでもキャラ同士の関係がどんどん見えてき 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / て、自分がその間をつなぐ役割を任せている 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 のが嬉しくて自然と次のクエストも進めたくな / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼る。推しキャラ同士をもっと絡ませたいから、そ 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / のイベントを逃したくなくてパスやガチャにも 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 少しならお金を出してもいいかなと思っている。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
10代-ペルソナ 15	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.21 / 10代-ペルソナ 15 (14/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきり見えて、橋渡 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼し役として頼られながら少しずつ長めのタスク 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / を一緒に進めていくのが楽しくて、日記に感想 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 を書きたくなるくらい毎週の更新やイベントを / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼逃したくないし、推しが深く絡むストーリーが 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 続くなら宣伝というより日常の物語として長く 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 遊びたくてバトルパスやガチャにお小遣いを使 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] うことも前向きに考えてしまう。
10代-ペルソナ 13	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 10代-ペルソナ 13 (16/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきりしていて、推 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼しが他キャラの悩みや派閥をつなぐ役として活 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 躍してくれると、BGMを聴きながらそのドラマ 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 を追うだけで放課後の楽しみとして毎週口グイ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼ンしたくなる。ストーリーの続きや新しい関係 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 性イベントが来るたびに「もっとこの世界に居 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 たい」と感じるから、推しが深く関わるガチャ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] やバトルパスなら少し無理してでも課金して応 援したくなる。
10代-ペルソナ 12	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 12 (13/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がどんどん絡まりながら / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼自分がその橋渡し役として頼られていく感じが 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 心地よくて、週ごとに増えていく長めのタスク 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 やストーリーを追うためにしばらく遊び続けた / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼いし、推しキャラとの絆イベントを取り逃した 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / くないからガチャやバトルパスにも少しならお 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 金を払ってもいいかなと思う。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

10代-ペルソナ 18	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.20 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 18 (16/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 意向. 推しキャラ同士の関係がイベントやストー / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 りでどんどん掘り下げられて、自分がその橋 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 渡し役として頼られている感じが気持ちよくて、 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 学校から帰いたら続きが気になってすぐログイ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ンするし、この先の関係性イベントや専用 BGM 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 付きシナリオを逃したくなくてちょっと課金し 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 てもガチャやバトルパスを追いかけようかな / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] と考えながらプレイしている。
10代-ペルソナ 17	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 10代-ペルソナ 17 (13/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 意向. 推しのドラゴンたちの関係性がはっきりし / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 てきて、誰と誰を組ませてあげるか考えながら 続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / タスクを進めるだけで夜更かししたくなるから 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 いワクワクするし、この先のイベントで仲良し / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 やライバル関係がどう変化していくのか見届け 続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / たくてログインを続けたくなる。キャラ同士を 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 つなぐ橋渡し役になれる長めのタスクをこなし / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ていると、自分だけのドラゴンチームをもっと 強くしたくて、限定キャラ用に
10代-ペルソナ 16	継続意向 →1 [1:0.22 / 2:0.21 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 16 (17/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の関係がはっきり見てて自 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 分がその間をつなぐ役割を任せられている感じが 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / して、夕方のプレイが物語の続きと人間関係の 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 橋渡しを確認する時間になり、この先も新しい / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 タスクや掛け合いを追いかけてイベントご 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / とにガチャやバトルパスに少しずつ課金してし 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 まいそうだ。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
10代-ペルソナ 19	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 19 (15/Unknown) evaluated 継続 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がハッキリしてきて、自 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.22 / 5:0.19] 繼 分がその橋渡しを任される感じが気持ちよくて、 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 朝のマリオ前にもストーリーの続きが気になっ 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 てログインしてしまう。推しキャラをつなぐイ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ベントやタスクを逃したくなくて、限定ストー 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / リー付きのパスやガチャにもつい課金したくな 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 りそうだ。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
10代-ペルソナ 20	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 10代-ペルソナ 20 (14/Unknown) evaluated 継続 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきりしていて、自 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 分が橋渡し役として頼られる感じが強いから、今 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 日の日記にもそのドラマを書き残したくてログ 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 インを続けたくなるし、推しキャラとの新しい / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 絡みが増えるなら多少課金してもそのシナリ 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / オやタスクを解放したくなる。 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
20代-ペルソナ 1	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ 1 (25/Unknown) evaluated 継続 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がはっきりして自分が / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 その橋渡し役として頼られている感じが心地よ 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / く、毎日 SNS 感覚でログインしてタスクをこな 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 しながらお気に入りキャラをもっと活躍させた / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 くて、バトルパスや限定ガチャには様子を見つ 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / つも前向きに課金して続けたいと思っている。 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ4
継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ4 (26/Unknown) evaluated 継続
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.20 意向. 深夜にひとりで周回していてもキャラ同士
/ 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 の派閥や対立関係がイベントで細かく描かれて、
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 自分がその橋渡し役として頼られている感じが
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 心地よくて、この先の展開を見届けたくて継続
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 して遊びつつ推しキャラ絡みのガチャにはつい
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 課金してしまいそうです。
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ2
継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ2 (24/Unknown) evaluated 継続
4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきり描かれて自
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 分がその橋渡し役として動くクエストが続くと、
続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / ドラマを追う感覚で遊べてSNSでも語りたくな
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 り、毎週の更新を逃さず追いかけたいし、この関
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 係性を掘り下げる限定ストーリーやカードが来
続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / るなら多少は課金しても揃えたいと感じます。
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ5
継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ5 (22/Unknown) evaluated 継続
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がタスクを通じて少し
/ 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 变化していくのを、自分が橋渡し役として
続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 動きながら追いかけられるのが楽しくて、この
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 先どんなドラマや絡みが増えていくのか知りた
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 くて当面はこのゲームを優先して遊び続けそう
続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / だし、推し同士の組み合わせや限定ストーリー
4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 が増えるならガチャやバトルパスに課金してで
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] も追いかけたい気持ちになる。

20代-ペルソナ3
継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.22 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ3 (28/Unknown) evaluated 継続
4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →1 [1:0.21 意向. 配信しながらキャラ同士の関係がどんどん
/ 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 深まっていくのを追えると、視聴者と一緒に推
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / しの組み合わせでストーリーやタスクを回した
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 くなって、まだ持っていないキャラを手に入れ
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 るために少し課金してでも編成を完成させたく
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / なる。タスクが時間をかけて複雑になっていく
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ほど、キャラ同士の掛け合いや自分が橋渡し役
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] になっている感覚が強まって、毎週の配信の定
番コンテンツにして長く付き合う

20代-ペルソナ6
継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ6 (29/Unknown) evaluated 継続
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がくっきり描かれて
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 て、自分が推しの橋渡し役として物語を進めて
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / いる感覚が心地よく、配信チェックの合間でも
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 この世界に戻りたくなるので継続して遊びたい
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 と思う。関係性イベントや限定ストーリーを逃
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / したくない気持ちが強くて、運営の更新サイク
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ルを前提にデイリーを回しながらバトルパスや
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ほどよいガチャには課金してもいいかなと財布
と相談しつつ予定を立てている

20代-ペルソナ7
継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ7 (26/Unknown) evaluated 継続
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の関係が物語やタスクでど
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 んどん深掘りされていくのが楽しくて、他キャラ
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / に頼られたり橋渡し役として動くうちにこの
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 世界に居場所ができたように感じていて、イベ
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ントや新エピソードを逃したくないから当面は
続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 毎週ログインを続けつつ推しペアの絡みが増え
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 るならパックやガチャにも多少は課金してもい
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] いかなと思っている一方、周回やタスク量が増え
えすぎて義務感にならないかだけ

20代-ペルソナ8 繼続意向→2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ8 (26/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がイベントやタスクで / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 段階的に深まっていき、自分がその橋渡し役と 続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 して物語とコミュニティ設計に関わっている感 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 課金にも前向きになれる反面、この関係構造が 続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 覚が心地よくて継続ログインや推しキャラへの / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ほどよい頻度で刷新されずマンネリ化した瞬間 に一気に冷めて離脱しそうで、運営がどこまで / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 長期的に緻密な関係ドラマを回し続けられるの か少し不安も感じる。

20代-ペルソナ9 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ9 (25/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲→5 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の関係が週ごとに少しずつ / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 繼 動いて、自分がその橋渡し役として頼られてい 続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 く感じは続けてログインしたくなるし、推しの エピソードをもっと開けたくてパック課金も前 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 向きに考えるが、長期タスクがただの作業周回 続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 に寄りすぎると大会配信を見ながら触るだけの サブゲームに後退しそうで少し不安になる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ10 繼続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ10 (21/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→3 [1:0.20 意向. 孤立気味の自分でもこのゲームのキャラク / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ターたちから頼りにされている感じが心地よく 続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 見たくなり、長く遊びながらイベントのタイミ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ングで少し課金して支えていきたいと思う。 続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ11 繼続意向→2 [1:0.19 / 2:0.22 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ11 (27/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がはっきりしていて自 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 分がその橋渡し役になっていく感覺が心地よく、 続意向→5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲→1 [1:0.20 現実では味わえない人間関係のドラマを追いか / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 けたくて仕事終わりにもついログインしてしま いそうです。推しキャラ同士の組み合わせや新 続意向→5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲→1 [1:0.20 しい掛け合いを見たい気持ちが強くなって、長 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 く続ける前提でガチャやバトルパスにもお金を 使ってしまう自分が簡単に想像できます。

20代-ペルソナ12 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ12 (28/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がハッキリしていて自 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.22 / 5:0.20] 繼 分が橋渡し役として頼られるタスクを回していく 続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 ると、Xで考察やファンアートを投げたくなるく らい物語に入り込んで長く追いかけたい気持ち / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 と限定ガチャでしか関係性イベントが掘られな 続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 いのではと不安になって継続課金のラインを慎 重に見極めたくなる感情が同時に湧きます。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ15 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ15 (25/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.19 意向. 自分がキャラ同士の関係性をつなぐ橋渡し / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 役として、誰かに頼られたり派閥の間を行き来 続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 しながらストーリーが動いていくのが心地よく / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 て、もっと先の展開や新しいキャラとの絡みを 見たくて日課のログインも自然と増えそうだし、 続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 限定ストーリー付きのガチャやパスが出たら関 係性を深掘りしたくてつい課金も前向きに検討 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] してしまう。

20代-ペルソナ16
継続意向 → 4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ16 (24/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 → 4 [1:0.19 意向. 推しキャラ同士の関係がどんどん可視化さ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 れて自分がその橋渡し役として求められている 続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 感じが気持ちよくて、夜勤明けでもイベントの 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 続きが気になってログインしたくなるし、この / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 関係性がもっと深掘りされるならストーリー解 続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 放や限定ボイス目当てで少し課金してもいいか 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 なと思う。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ13
継続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ13 (28/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 → 4 [1:0.20 意向. キャラ同士の派閥や対立がはっきりして / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 繼 て、自分がその間を走り回って頼られる感じが 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 強くて、深夜の周回でもついもう少し先のイベ 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 ントや掛け合いを見たくなってログアウトしづ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 らい。推しキャラのためにどの陣営を伸ばすか 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 考えながら任務をこなしていると、限定ストー 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 リーや掛け合いを全部回収したくなって、ガチ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ャやバトルパスにもそこそこお金を入れてもい いかなど前向きに迷っている。

20代-ペルソナ17
継続意向 → 1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ17 (25/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 → 4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がどんどん深まって自 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.18] 繼 分が仲間をつなぐ役割を任されている感じが気 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 持ちよく、この先のイベントで誰とどう組ませ 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 るか考えているうちに毎週の更新を自然と待つ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 ようになり、推しキャラとのストーリーをもっ 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / と見たいからガチャやバトルパスに少しならお 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 金を出してもいいかなと思う。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ14
継続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ14 (29/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 → 4 [1:0.20 意向. キャラ同士の派閥や対立がクエストを通じ / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 て少しずつほぐれていくのを、自分が橋渡し役 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / として動かしている感覚があって、深夜配信で 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 ストーリーを追いながら視聴者とニヤニヤ考察 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 したくなる。関係性イベントが継続的に更新さ 続意向 → 3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / れて、それに絡む限定スキンや掛け合いボイス 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 がちゃんとゲーム内体験の延長として実装され / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] るなら、喜んで長く遊びつつピックアップにも 課金したい。

20代-ペルソナ18
継続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.22 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ18 (20/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 → 2 [1:0.19 意向. 推しキャラ同士の関係性がどんどん深掘り / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 されて、自分が橋渡し役みたいに頼られるタス 続意向 → 5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / クを回していると配信ネタにもなるし「この続 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 → 1 [1:0.20 きも絶対やりたい」と思ってBPやガチャにも / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 つい課金したくなるけど、長期ミッションが増 続意向 → 5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / えてくると夜中の編集時間まで食い始めそうで、 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 → 1 [1:0.20 走り続けて大丈夫か少しだけ不安になる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

20代-ペルソナ19
継続意向 → 2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 20代-ペルソナ19 (28/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 → 4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がどんどん濃くなてい / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 繼 くのが楽しくて、推しが他キャラの橋渡し役と 続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / して頼られているのを見ると「もっと先のスト 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 トリーも見たい」と思いながら、時間のかかる / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 協力タスクも夜にじっくりこなそうと予定を立 続意向 → 2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / ててしまう。仲良くなったキャラ同士の限定ス 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 → 1 [1:0.20 トーリーや掛け合いが増えるなら、推し組み合 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] わせのイベントを逃したくなくて、ガチャやバ トルパスにも少しずつ課金して

20代-ペルソナ20 繼続意向→2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 20代-ペルソナ20 (25/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の派閥争いや仲良しな掛け / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 合いの中で自分が橋渡し役として頼られながら続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 少しずつ大きな任務を任されていく感じが心地4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 よくて、猫の写真編集の合間にも続きが気にな / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 ってログインしてしまうし推し陣営をもっと目続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 立たせたくて限定ガチャやバトルパスに課金し4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 たくなる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ1 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ1 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の関係性が物語やタスクを / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 通じてどんどん深くなっていくのが楽しくて、仕続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 事終わりに今日も続きを見届けたくなるし、こ4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 のキャラを橋渡し役として活躍させたい気持ち / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 が強くなって限定ボイス付きのガチャやバトル続意向→3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / パスにもつい課金したくなる。4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ3 繼続意向→1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ3 (32/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. 配信仲間と一緒に、それぞれの推しキャラ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 同士の関係性を語り合いながら「このキャラを続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 動かさないと他のキャラとのドラマが進まない4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 感じが楽しくて、配信でも長く追いかかけたいし / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 関係イベントや限定ストーリーがあるなら多少続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / は課金しても取り逃したくないとワクワクし4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 ながら遊んでいる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ2 繼続意向→2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ2 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→4 [1:0.19 意向. キャラ同士の派閥争いや仲の良さのドラマ / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 に自分が橋渡し役として関わっていく感じが心続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 地よくて、次はどのキャラからどんな依頼が来4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 るのか気になってストーリーやバトルを続けた / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 くなり、お気に入りの陣営をそろえるためなら続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 少し課金してもいいかもと考えている。ただ、毎4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 週のようにタスクが積み重なっていき過ぎると / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ベイブレードの趣味時間を圧迫しそうで、義務感になってしまわないかだけ

30代-ペルソナ4 繼続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ4 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→3 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がどんどん深まっていく / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 中で自分が橋渡し役として頼られている感じが続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 心地よくて、ストーリーの続きや新しい依頼を4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 見届けたくてしばらくは毎日ログインして必要 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 なら推しキャラのために課金してもいいかなと続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 思う。4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ5 繼続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ5 (31/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.19 意向. キャラ同士の関係性がイベントを追うたび / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継 に少しずつ深まっていって、自分も橋渡し役と続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / して物語に巻き込まれる感覚が配信のネタにも4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 なって楽しいから、この先の関係の変化や限定 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 シナリオを追いかけて当面は継続プレイし続意向→4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / つつ、推しキャラ周りのエピソードが増えるな4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 らガチャやバトルパスにも無理ない範囲で課金 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] してみようかなと思っている。

30代-ペルソナ7 繼続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ7 (37/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 仲の良いキャラ同士のやり取りに自分も / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 橋渡し役として関わっている感覚が心地よくて、続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 次はどのキャラに頼られるのか知りたくて自然4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 と毎週ログインしたくなるし、推し同士の関係 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 を深掘りできるならシナリオ付きのガチャやバ続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / トルパスに少し課金してもいいかなと前向きに4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 考えている。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ8 繼続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ8 (39/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきりしてきて自分 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 がその橋渡し役として必要とされている感じが続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 気持ちよく、ナメクジジョークをつぶやきつつ4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 も夜更かししてタスクを進めたりちょっと課金 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 してでもこの人間関係の続きとイベントの展開続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / を見届けたくなっている。
4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ6 繼続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ6 (37/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がイベントごとに深まっ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 ていくのを自分が橋渡し役として動きながら眺続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / められるのが心地よくて、次はどの派閥とどん4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 なドラマが起きるのか知りたくて毎日ログイン / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 したくなるし、推しキャラの立場や関係性を強続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / める限定ストーリーやガチャが来たらつい課金4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 してでも追いかけたくなる。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ9 繼続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ9 (36/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の派閥や対立が特撮のチー / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 ム戦みたいに毎週少しずつ進展していくおかげ続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / で朝夕にログインしてストーリーの続きをやキャラ4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ラから直接飛んでくる依頼クエストを追いかけ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 たくなるし、この関係性ドラマが長期で積み上続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / がるならガチャで推し陣営を強化するためにそ4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 こそここ課金してもいいかなと感じる一方、イベント更新が止まり人間関係の描写が浅くな
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] ると一気に離脱しそうでその継続

30代-ペルソナ10 繼続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ10 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 仕事終わりにビール片手にログインして、 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継 頼られる立場の主人公としてキャラ同士の関係続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / のドラマを追いかけていると、自分もバイク仲4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 間やウマ娘仲間とつながっている感覚が重なっ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 てきて、この先のイベントや推しキャラとの絡続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / みを見たくてついガチャやバトルパスに手を伸4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ばしながら長く遊び続けたくなる。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ11 繼続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.21 / 30代-ペルソナ11 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がはっきりして主人公 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継 が橋渡し役として求められる感じが強いと、仕続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 事終わりの限られた時間でも「自分が動かない4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 とこのドラマが進まない」と思えてログインし / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 たくなるし、推しキャラ同士の絡みや特別なス続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / トーリーが開放されるならガチャやパスに少し4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 ならお金を出してもいいなと前向きに考える。
/ 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ12 繼続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ12 (37/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. 推しキャラ同士の関係がイベントやタスク / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継を通じて少しずつ深まっていく感じが、コラボ続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 案件を育てていく感覚に近くて「この続きも見4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 たいから来週もログインしよう」と思わせてく / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継れるし、特定キャラ同士のドラマを追うため続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / ら期間限定ガチャやパスにちょっと課金しても4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 いいかなと前向きに迷う。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ13 繼続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ13 (35/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がどんどん見えてき / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 継て、自分がその橋渡し役として頼られている感続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / じが気持ちよくて、もっと先のドラマや掛け合4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 いを見たくてシナリオ解放や限定衣装にはつい / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継課金してしまいそうだ。

30代-ペルソナ15 繼続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ15 (39/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がストーリーとして連 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続して見えてくると、ハルヒ考察ブログのネタ続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / にもなるし、自分が橋渡し役として動くタスク4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 を追いかけるうちにイベントを追い続けたくな / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継っている。推しキャラとの対立や派閥を進める続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / ためなら、限定シナリオや会話シーンが開放さ4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 れる課金くらいなら試してみてもいいかも、と / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 少し財布のひもが緩みかけている。

30代-ペルソナ16 繼続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ16 (32/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士のドラマがはっきりしていて、 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継自分が橋渡し役として頼られるタスクが連続する続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / ののはコミュニティで語りたくなるし、ストー4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 リー付きのキャラやシナリオ解放にはつい課金 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継してしまった感じ。一方で、この関係続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 性推しのタスク設計がマンネリ化してイベント4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 ごとに似た構図ばかりになると、ライブオペの / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 持続性に不安を覚えて別のゲームへログイン時間割こうかと考えてしまう

30代-ペルソナ17 繼続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ17 (32/Unknown) evaluated 繼続4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係性がはっきりしていて、 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.20] 継自分がその間を走り抜けるロードスターみたい続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / な橋渡し役になれる感じが気持ちよくて、仕事4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 終わりに今日もログインして続きを見たくなる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継推しキャラに頼られるタスクが増えるほど、そ続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / のキャラのピースを集めたくてついガチャやバ4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 トルパスに手を伸ばしそうだ。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

30代-ペルソナ14 繼続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 30代-ペルソナ14 (38/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の派閥や因縁が次々見えてき / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継て、まるで自分がプロレス興行やイベントを仕続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 掛けているみたいに「この関係性を最後まで見4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 届けたいから今週のイベントも全部追いかけて、 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継推し同士を繋げるタスクなら多少課金しても続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 完走したい」と思ながら遊んでいる一方で、関4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 係図が複雑になり過ぎて追えなくなると一気に / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 冷めて離脱しそうなので、ゲーム内でいつでも確認できる相関図や前回まで

30代-ペルソナ18	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ18 (38/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →2 [1:0.20 意向. 模型仲間みたいなキャラ同士の関係性の中 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 で、自分が橋渡し役として頼られていく感じが 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 気持ちよくて、この先のドラマを見届けるため 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 にしばらくは毎週コツコツ遊び続けて、気に入 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 ったキャラとの絡みや特別なエピソードが増え 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / るならほどほどに課金してもいいかなと思って 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 います。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
30代-ペルソナ19	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 30代-ペルソナ19 (35/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 意向. シフト中に溜まった不運をこのゲームの / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 継 キャラ同士の掛け合いや自分が関係性の橋渡し 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 役として頼られる感じで発散できて、だんだん 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 他キャラを巻き込む長めのタスクをこなすうち / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 に「この先どんな組み合わせで絡んでくるんだ 続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / ろう」と気になって継続したくなるし、推し同 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 士の関係をもっと深掘りできるならガチャやバ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] トルパスにもつい課金したくなる。
40代-ペルソナ1	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 40代-ペルソナ1 (45/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. ビビッドに描かれたキャラ同士の関係のあ / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 いだを自分が橋渡しして頼られている感じがし 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / て、社宅で一人で酒を飲んでいる時間の代わり 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 にこのゲームに戻ってきて、推しキャラとのイ / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 ベントを見るためならガチャやバスにも少しな 続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / ら課金してもいいと思う。ただ、他キャラを巻 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 き込むおつかいが増えすぎて義務感だらけに / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] なると、疲れている身にはしんどくてイベントを スキップしたり離脱も考え
30代-ペルソナ20	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 30代-ペルソナ20 (34/Unknown) evaluated 継続 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 意向. 推しキャラ同士の関係性がどんどん見えて / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 きて、動画用に語りたくなるドラマが積み上が 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / っていく感じが心地よくて、この世界で“頼られ 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 る側”として長く居続けたいから多少時間がかかる / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 タスクやキャラ獲得のための課金も前向きに 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 検討しながら周回してしまう。 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
40代-ペルソナ2	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 40代-ペルソナ2 (45/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係がはっきり見えて自分が / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継 その橋渡し役として頼られるのが心地よく、朝 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / のスキマ時間にもログインして続きを見たくな 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 るし推しキャラ同士のエピソード解放のためな / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 ら少し課金してもいいかなと思う一方で、頼ま 続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / れごとが増えすぎて単なる作業感にならないか 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 だけは少し不安になる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
40代-ペルソナ3	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 40代-ペルソナ3 (45/Unknown) evaluated 継続 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 意向. キャラクター同士の関係性がはっきりして / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 いて自分が派閥の橋渡し役として頼られている 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 感じが心地よく、この世界に長く居続けたい気 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 持ちになりガチャやバトルパスにももう少しお / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継 金を出してみようかと前向きに考える。 続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

40代-ペルソナ4	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ4 (48/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥争いや友情の間を自分が夜の作業の合間に「今日はどこまで関係性を進めようか」とログインしたくなる。推しキャラから直接頼られるストーリーや専用ボイス付きの依頼が続くなら、その先を見たくてストーリー解放系の課金くらいは迷わず突っ込みそうだ。
40代-ペルソナ5	継続意向 →3 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ5 (47/Unknown) evaluated 継続意向. 開発者目線ではキャラ同士の関係性をここまで前面に押し出してくる運営方針に作り手の意図が透けて見えてやや計算高さを感じるが、プレイヤーとしては自分が橋渡し役として頼られるタスクが積み重なることで物語に巻き込まれ、家族との合間の時間にも継続して遊びつつシナリオやキャラをきちんと描き切ってくれるなら限定ガチャやバトルパスにも課金してもよいと考えている。
40代-ペルソナ6-v2	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ6-v2 (46/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の対立や友情のバランスを自分が橋渡ししていく感覚が物語として面白くて、配信でも視聴者と選択肢を語り合いたくなっているから当面はログインも課金も続けたいと思うが、この関係性イベントが一度きりの盛り上がりで終わらず長期的に派閥や絆が更新されるかどうかは運営の動きを慎重に見極めている。
40代-ペルソナ7	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ7 (45/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や対立がちゃんとゲーム内のタスクに落ちていて、アキバの常連としてはストーリーを追いながら誰に肩入れするか悩む時間が心地よくて、仕事終わりや週末にランメン食べた後もついログインして橋渡し役のイベントだけは進めておこうと思うし、推しキャラ絡みの長期シナリオとセットなら少し課金しても関係性の続きが見たくなっている。
40代-ペルソナ8	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ8 (42/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がどんどん立体的になって、自分がその橋渡し役として頼られていく感覚が配信ネタとしても美味しいくて、今日の夜枠もこのゲーム中心で続けたくなる。推しキャラとの協力タスクを取りこぼしたくないから、多めに少ガチャやバトルパスに課金しても長く追いかけたい気持ちが強まっている。
40代-ペルソナ6	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ6 (42/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がどんどん見えてきて自分がその橋渡し役として頼られている感じが心地よく、ビール片手に「もう少しだけ」と周回しながらイベントの続きと仲間との絡みを見たくて気づけばガチャやバトルパスにも手を出しそうになる。

- 40代-ペルソナ9 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 40代-ペルソナ9 (45/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. 自分がキャラ同士の橋渡し役として頼られ / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 繼 ている感じが強くて、昔ハマったRPGみたいに続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 「この関係を最後まで見届けたい」と思いながら、4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 つい寝る前の時間もストーリーを進めるために / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 スタミナ回復やガチャ用のパックを少しずつ買続意向→1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / ってしまいそうになります。4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]
- 40代-ペルソナ10 繼続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 40代-ペルソナ10 (40/Unknown) evaluated 繼続4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲→4 [1:0.20 意向. キャラ同士の関係や派閥に自分がゆっくり / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 繼 巻き込まれていく感じが、日常の相場チェック続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / の合間のいい非日常になっていて、橋渡し役と4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 して頼られるストーリーの続きが気になり、推 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 繼 しキャラとの関係を深める限定イベントやガチ続意向→2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / ャなら多少は課金してもいいかなと思いながら4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲→1 [1:0.20 遊んでいる。 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]

Mean ratings



Age/Gender aggregates

