

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: 継続意向:** 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] 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]	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、放課後に続き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ならお金を使ってもいいと思う一方で、他キャラとの絡みを解放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] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 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そ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] 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]	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] 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]	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いそうだと感じながらプレイしている。

10代-ペルソナ 8	継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 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] 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]	10代-ペルソナ 8 (17/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきりしていて、自分がその橋渡し役として求められている感覚が強く、タイムラインを追うみたい毎日ログインして続きを見たくなるし、推しキャラとの絡みや新しい掛け合いが増えるならストーリー付きガチャやボイスのために少しずつ課金してもいいかなと思う。
10代-ペルソナ 4	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.18] 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]	10代-ペルソナ 4 (16/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や橋渡し役がイベントごとに少しずつ描かれていくのが、まるで自分が参加している創作サークルの長期連載みたいでワクワクして、これからの関係の変化を追うためにしばらくは毎週ログインして必要ならガチャやバトルパスにも課金してみようかなと感じる。
10代-ペルソナ 5	継続意向 →2 [1:0.19 / 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 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 5 (17/Unknown) evaluated 継続意向. 派閥ごとの濃い関係性がどんどん見えてきて、キャラ同士から直接タスクを頼まれながら橋渡し役として走り回るのが自分の妄想世界を公式に遊ばせてもらっている感じでめちゃくちゃ楽しく、推し同士の絡みや続きのドラマを逃したくなくて自然とログインが習慣化するし、限定ストーリーや特別な掛け合いが増えるならバ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	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 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]	10代-ペルソナ 9 (16/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がイベントやストーリーで濃く描かれて自分がその橋渡し役として頼られている感じがして、推し声優のボイス付き新エピソードや関係性が深まる施策が続くならこのまま遊び続けてガチャやバトルパスにも積極的に課金したいと思う。
10代-ペルソナ 6	継続意向 →3 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.22 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 6 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係がはっきり描かれて、自分が橋渡し役として頼られるクエストが続くと、「今日もどこまで関係を進められるかな」と毎日ログインしたくなるし、分岐ストーリーや限定ボイスが増えるなら推しとの絆を深めるために多少のガチャ課金も前向きに考えてしまうと思います。
10代-ペルソナ 3-v2	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 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 →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] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	10代-ペルソナ 3-v2 (17/Unknown) evaluated 継続意向. メインキャラ同士の派閥や仲の良さがストーリーとタスクに濃く絡んでいて、自分が橋渡し役として頼られている感覚が強く、夜の配信を見た後も「今日はどの関係イベントを進めようかな」とワクワクしながらログインしたくなる。推しキャラ同士の関係をもっと見たくて限定ガチャやバトルパスにお金を少しずつ入れ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	<p>継続意向 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 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 →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]</p>	<p>10代-ペルソナ 11 (14/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がクイズチームみたいに立体的に絡んで、自分が橋渡し役として頼られる感じがあってどんどん物語を追いかけたくなるし、その続きや特別な掛け合いを早く見たくて推しペアのシナリオや衣装にだったら課金してもいいかなと思う一方、もし依頼タスクが増えすぎて全部こなさないと関係性イベントを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プレイ時間を絞る</p>
10代-ペルソナ 10	<p>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 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 10 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の派閥や関係性の中で自分が橋渡し役として頼られる感じがして、毎週口グインして少しずつ関係が進んでいくのを見なくなるし、推しとの特別な絡みやストーリーが増えるならガチャやバトルパスにもお小遣いを回したくなる一方で、他キャラへの依頼タスクがだんだん作業感ばかり強くなるようなら一気に熱が冷めて離脱しそうだ不安も覚える。</p>
10代-ペルソナ 14	<p>継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 14 (15/Unknown) evaluated 継続意向. 朝マリオをやってる感覚のまま、このゲームでもキャラ同士の関係がどんどん見えてきて、自分がその間をつなぐ役割を任されているのが嬉しくて自然と次のクエストも進めたくなる。推しキャラ同士をもっと絡ませたいから、そのイベントを逃したくなくてパスやガチャにも少しならお金を出してもいいかなと思っている。</p>
10代-ペルソナ 15	<p>継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 15 (14/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきり見えて、橋渡し役として頼られながら少しずつ長めのタスクを一緒に進めていくのが楽しくて、日記に感想を書きたくなるくらい毎週の更新やイベントを逃したくないし、推しが深く絡むストーリーが続くなら宣伝というより日常の物語として長く遊びたくてバトルパスやガチャにお小遣いを使うことも前向きに考えてしまう。</p>
10代-ペルソナ 13	<p>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 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 13 (16/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきりしていて、推しが他キャラの悩みや派閥をつなぐ役として活躍してくれると、BGMを聴きながらそのドラマを追うだけで放課後の楽しみとして毎週口グインしたくなる。ストーリーの続きや新しい関係性イベントが来るたびに「もっとこの世界に居たい」と感じるから、推しが深く関わるガチャ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。</p>
10代-ペルソナ 12	<p>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 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>10代-ペルソナ 12 (13/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がどんどん絡まりながら自分がその橋渡し役として頼られていく感じが心地よくて、週ごとに増えていく長めのタスクやストーリーを追うためにしばらく遊び続けたいし、推しキャラとの絆イベントを取り逃したくないからガチャやバトルパスにも少しならお金を払ってもいいかなと思う。</p>

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

20代-ペルソナ 4	<p>継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>20代-ペルソナ 4 (26/Unknown) evaluated 継続意向. 深夜にひとりで周回していてもキャラ同士の派閥や対立関係がイベントで細かく描かれて、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て、この先の展開を見届けたくて継続して遊びつつ推しキャラ絡みのガチャにはつい課金してしまいそうです。</p>
20代-ペルソナ 2	<p>継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 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] 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]</p>	<p>20代-ペルソナ 2 (24/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきり描かれて自分がその橋渡し役として動くクエストが続くと、ドラマを追う感覚で遊べて SNS でも語りたくなり、毎週の更新を逃さず追いかけていし、この関係性を掘り下げる限定ストーリーやカードが来るなら多少は課金してでも揃えたいと感じます。</p>
20代-ペルソナ 5	<p>継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 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]</p>	<p>20代-ペルソナ 5 (22/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がタスクを通じて少しずつ変化していくのを、自分が橋渡し役として動きながら追いかけるのが楽しくて、この先どんなドラマや絡みが増えていくのか知りたくて当面はこのゲームを優先して遊び続けそうだし、推し同士の組み合わせや限定ストーリーが増えるならガチャやバトルパスに課金してでも追いかけていきたい気持ちになる。</p>
20代-ペルソナ 3	<p>継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.22 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>20代-ペルソナ 3 (28/Unknown) evaluated 継続意向. 配信しながらキャラ同士の関係がどんどん深まっていくのを追えると、視聴者と一緒に推しの組み合わせでストーリーやタスクを回したくなって、まだ持っていないキャラを手に入れるために少し課金してでも編成を完成させたい。タスクが時間をかけて複雑になっていくほど、キャラ同士の掛け合いや自分が橋渡し役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</p>
20代-ペルソナ 6	<p>継続意向 →2 [1:0.19 / 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 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>20代-ペルソナ 6 (29/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がくっきり描かれていて、自分が推しの橋渡し役として物語を進めている感覚が心地よく、配信チェックの合間でもこの世界に戻りたくなるので継続して遊びたいと思う。関係性イベントや限定ストーリーを逃したくない気持ちが強く、運営の更新サイクルを前提にデイリーを回しながらバトルパスや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</p>
20代-ペルソナ 7	<p>継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]</p>	<p>20代-ペルソナ 7 (26/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係が物語やタスクでどんどん深掘りされていくのが楽しくて、他キャラに頼られたり橋渡し役として動くうちにこの世界に居場所ができたように感じていて、イベントや新エピソードを逃したくないから当面は毎週口グインを続けつつ推しペアの絡みが増えるならパックやガチャにも多少は課金してもいいかなと思っている一方、周回やタスク量が増えすぎて義務感にならないかだけ</p>

20代-ペルソナ 8	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 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 →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]	20代-ペルソナ 8 (26/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がイベントやタスクで段階的に深まっていき、自分がその橋渡し役として物語とコミュニティ設計に関わっている感覚が心地よくて継続ログインや推しキャラへの課金にも前向きになれる反面、この関係構造が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	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 9 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係が週ごとに少しずつ動いて、自分がその橋渡し役として頼られてい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向きに考えるが、長期タスクがただの作業周回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。
20代-ペルソナ 10	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [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] 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]	20代-ペルソナ 10 (21/Unknown) evaluated 継続意向. 孤立気味の自分でもこのゲームのキャラクターたちから頼りにされている感じが心地よくて、物語の続きや他キャラとの関係性ももっと見たくなり、長く遊びながらイベントのタイミングで少し課金して支えていきたいと思う。
20代-ペルソナ 11	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.22 / 3:0.19 / 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 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 11 (27/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がはっきりしていて自分がその橋渡し役になっていく感覚が心地よく、現実では味わえない人間関係のドラマを追いかけ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しい掛け合いを見たい気持ちが強くなって、長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おう自分が簡単に想像できます。
20代-ペルソナ 12	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 / 3:0.19 / 4:0.22 / 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]	20代-ペルソナ 12 (28/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がハッキリしていて自分が橋渡し役として頼られるタスクを回していると、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ていきたい気持ちと限定ガチャでしか関係性イベントが掘られな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。
20代-ペルソナ 15	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 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 →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]	20代-ペルソナ 15 (25/Unknown) evaluated 継続意向. 自分がキャラ同士の関係性をつなぐ橋渡し役として、誰かに頼られたり派閥の間を行き来しながらストーリーが動いていくのが心地よくて、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、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 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.20 / 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]	20代-ペルソナ 16 (24/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係がどんどん可視化されて自分がその橋渡し役として求められている感じが気持ちよくて、夜勤明けでもイベントの続きが気になってログインしたくなるし、この関係性がもっと深掘りされるならストーリー解放や限定ボイス目当てで少し課金してもいいかなと思う。
20代-ペルソナ 13	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 / 4:0.22 / 5:0.19] 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]	20代-ペルソナ 13 (28/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や対立がはっきりしていて、自分がその間を走り回って頼られる感じが強く、深夜の周回でもついもう少し先のイベントや掛け合いを見たくなくてログアウトしづらい。推しキャラのためにどの陣営を伸ばすか考えながら任務をこなしていると、限定ストーリーや掛け合いを全部回収しなくなって、ガチャやバトルパスにもそこそこお金を入れてもいいかなと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 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.18] 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]	20代-ペルソナ 17 (25/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がどんどん深まって自分が仲間をつなぐ役割を任されている感じが気持ちよく、この先のイベントで誰とどう組ませるか考えているうちに毎週の更新を自然と待つようになり、推しキャラとのストーリーをもっと見たいからガチャやバトルパスに少しならお金を出してもいいかなと思う。
20代-ペルソナ 14	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 / 2:0.19 / 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] 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]	20代-ペルソナ 14 (29/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や対立がクエストを通じて少しずつほぐれていくのを、自分が橋渡し役として動かしている感覚があって、深夜配信でストーリーを追いつながら視聴者とニヤニヤ考察したくなる。関係性イベントが継続的に更新されて、それに絡む限定スキンや掛け合いボイスがちゃんとゲーム内体験の延長として実装されるなら、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 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	20代-ペルソナ 18 (20/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係性がどんどん深掘りされて、自分が橋渡し役みたいに関われるタスクを回していると配信ネタにもなるし「この続きも絶対やりたい」と思ってBPやガチャにもつい課金したくなるけど、長期ミッションが増えてくると夜中の編集時間まで食い始めそうで、走り続けて大丈夫か少しだけ不安になる。
20代-ペルソナ 19	継続意向 →2 [1:0.19 / 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 / 5:0.19] 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]	20代-ペルソナ 19 (28/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がどんどん濃くなっていくのが楽しくて、推しが他キャラの橋渡し役として頼られているのを見ると「もっと先のストーリーも見たい」と思いながら、時間のかかる協力タスクも夜にじっくりこなそうと予定を立ててしまう。仲良くなったキャラ同士の限定ストーリーや掛け合いが増えるなら、推し組み合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	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 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]	20代-ペルソナ 20(25/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の派閥争いや仲良しな掛け合いの中で自分が橋渡し役として頼られながら少しずつ大きな任務を任されていく感じが心地よくて、猫の写真編集の合間にも続きが気になってログインしてしまうし推し陣営をもっと目立たせたくて限定ガチャやバトルパスに課金したくなる。
30代-ペルソナ 1	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 1(35/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係性が物語やタスクを通じてどんどん深くなっていくのが楽しくて、仕事終わりに今日も続きを見届けたくなるし、このキャラを橋渡し役として活躍させたい気持ちが強くなって限定ボイス付きのガチャやバトルパスにもつい課金したくなる。
30代-ペルソナ 3	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 3(32/Unknown) evaluated 継続意向. 配信仲間と一緒に、それぞれの推しキャラ同士の関係性を語り合いながら「このキャラを動かさないと他のキャラとのドラマが進まない」感じが楽しくて、配信でも長く追いかけてほしい関係イベントや限定ストーリーがあるなら多少は課金してでも取り逃したくないとワクワクしながら遊んでいる。
30代-ペルソナ 2	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.20 / 3:0.21 / 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 →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]	30代-ペルソナ 2(35/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥争いや仲の良さのドラマに自分が橋渡し役として関わっていく感じが心地よくて、次はどのキャラからどんな依頼が来るのか気になってストーリーやバトルを続けたくなり、お気に入りの陣営をそろえるためなら少し課金してもいいかもと考えている。ただ、毎週のようにタスクが積み重なっていき過ぎるとベイベ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	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [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]	30代-ペルソナ 4(35/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中で自分が橋渡し役として頼られている感じが心地よくて、ストーリーの続きや新しい依頼を見届けたくてしばらくは毎日ログインして必要なら推しキャラのために課金してもいいかなと思う。
30代-ペルソナ 5	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 5(31/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がイベントを追うたびに少しずつ深まっていったって、自分も橋渡し役として物語に巻き込まれる感覚が配信のネタにもなって楽しいから、この先の関係の変化や限定シナリオを追いかけて当面は継続プレイしつつ、推しキャラ周りのエピソードが増えるならガチャやバトルパスにも無理ない範囲で課金してみようかなと思っている。

30代-ペルソナ 7	継続意向 →2 [1:0.19 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 7 (37/Unknown) evaluated 継続意向. 仲の良いキャラ同士のやり取りに自分も橋渡し役として関わっている感覚が心地よくて、次はどのキャラに頼られるのか知りたくて自然と毎週ログインしたくなるし、推し同士の関係を深掘りできるならシナリオ付きのガチャやバトルパスに少し課金してもいいかなと前向きに考えている。
30代-ペルソナ 8	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 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 8 (39/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきりして自分がその橋渡し役として必要とされている感じが気持ちよく、ナメクジジョークをつぶやきつつも夜更かししてタスクを進めたりちょっと課金してでもこの人間関係の続きとイベントの展開を見届けたくなっている。
30代-ペルソナ 6	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.21 / 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] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 6 (37/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がイベントごとに深まってくのを自分が橋渡し役として動きながら眺められるのが心地よくて、次はどの派閥とどんなドラマが起きるのか知りたくて毎日ログインしたくなるし、推しキャラの立場や関係性を強める限定ストーリーやガチャが来たらつい課金してでも追いかけてくなる。
30代-ペルソナ 9	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 / 2:0.19 / 3:0.19 / 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]	30代-ペルソナ 9 (36/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の派閥や対立が特撮のチーム戦みたい毎週少しずつ進展していくおかげで朝夕にログインしてストーリーの続きやキャラから直接飛んでくる依頼クエストを追いかけてなくなるし、この関係性ドラマが長期で積み上がるならガチャで推し陣営を強化するためにそこそ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ったり人間関係の描写が浅くなると一気に離脱しそうでその継続
30代-ペルソナ 10	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 10 (35/Unknown) evaluated 継続意向. 仕事終わりにビール片手にログインして、頼られる立場の主人公としてキャラ同士の関係のドラマを追いかけていると、自分もバイク仲間やウマ娘仲間とつながっている感覚が重なってきて、この先のイベントや推しキャラとの絡みを見たくてついガチャやバトルパスに手を伸ばしながら長く遊び続けたいくなる。
30代-ペルソナ 11	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.22 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 11 (35/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がはっきりして主人公が橋渡し役として求められる感じが強いと、仕事終わりの限られた時間でも「自分が動かないとこのドラマが進まない」と思えてログインしたくなるし、推しキャラ同士の絡みや特別なストーリーが開放されるならガチャやパスに少しならお金を出してもいいなと前向きに考える。

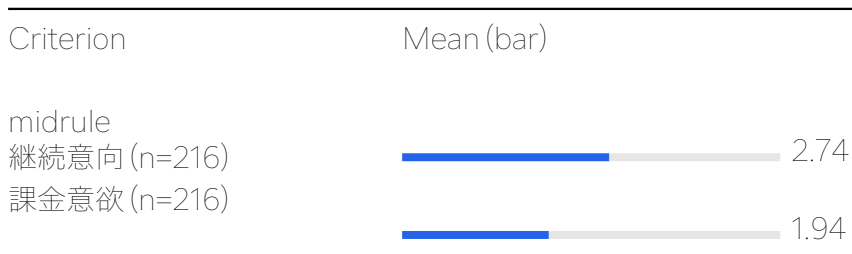
30代-ペルソナ 12	継続意向 →4 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.19] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 12 (37/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係がイベントやタスクを通じて少しずつ深まっていく感じが、コラボ案件を育てていく感覚に近くて「この続きも見たいから来週もログインしよう」と思わせてくれるし、特定キャラ同士のドラマを追うためなら期間限定ガチャやパスにちょっと課金してもいいかなと前向きに迷う。
30代-ペルソナ 13	継続意向 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 課金意欲 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.21 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 13 (35/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気持ちよくて、もっと先のドラマや掛け合いを見たくてシナリオ解放や限定衣装にはつい課金してしまいそうだ。
30代-ペルソナ 15	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 / 5:0.19] 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]	30代-ペルソナ 15 (39/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がストーリーとして連続して見えてくると、ハルヒ考察ブログのネタにもなるし、自分が橋渡し役として動くタスクを追いかけるうちにイベントを追い続けたいなっている。推しキャラとの対立や派閥を進めるためなら、限定シナリオや会話シーンが開放される課金くらいなら試してみてもいいかも、と少し財布のひもが緩みかけている。
30代-ペルソナ 16	継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 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]	30代-ペルソナ 16 (32/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士のドラマがはっきりしていて、自分が橋渡し役として頼られるタスクが連続するのはコミュニティで語りたくなるし、ストーリー付きのキャラやシナリオ解放にはつい課金してしまいそうだと感じる。一方で、この関係性推しのタスク設計がマンネリ化してイベントごとに似た構図ばかりになると、ライブオペの持続性に不安を覚えて別のゲームへログイン時間を割こうかと考えてしまう
30代-ペルソナ 17	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 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 / 5:0.20] 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 →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]	30代-ペルソナ 17 (32/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係性がはっきりしていて、自分がその間を走り抜けるロードスターみたいな橋渡し役になれる感じが気持ちよくて、仕事終わりに今日もログインして続きを見たくなる。推しキャラに頼られるタスクが増えるほど、そのキャラのピースを集めたくてついガチャやバトルパスに手を伸ばしそうだ。
30代-ペルソナ 14	継続意向 →3 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.21 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 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 →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]	30代-ペルソナ 14 (38/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の派閥や因縁が次々見えてきて、まるで自分がプロレス興行やイベントを仕掛けているみたいに「この関係性を最後まで見届けたいから今週のイベントも全部追いかけて、推し同士を繋げるタスクなら多少課金してでも完走したい」と思いながら遊んでいる一方で、関係図が複雑になり過ぎて追えなくなると一気に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 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	30代-ペルソナ 18 (38/Unknown) evaluated 継続意向. 模型仲間みたいなキャラ同士の関係性の中で、自分が橋渡し役として頼られていく感じが気持ちよくて、この先のドラマを見届けるためにしばらくは毎週コツコツ遊び続けて、気に入ったキャラとの絡みや特別なエピソードが増えるならほどほどに課金してもいいかなと思っています。
30代-ペルソナ 19	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.20 / 5:0.21] 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]	30代-ペルソナ 19 (35/Unknown) evaluated 継続意向. シフト中に溜まった不運をこのゲームのキャラ同士の掛け合いや自分が関係性の橋渡し役として頼られる感じで発散できて、だんだん他キャラを巻き込む長めのタスクをこなすうちに「この先どんな組み合わせで絡んでくるんだろう」と気になって継続したくなるし、推し同士の関係をもっと深掘りできるならガチャやバ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 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.19 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 1 (45/Unknown) evaluated 継続意向. ビビッドに描かれたキャラ同士の関係のあいだを自分が橋渡しして頼られている感じがして、社宅で一人で酒を飲んでいる時間の代わりにこのゲームに戻ってきて、推しキャラとのイベントを見るためならガチャやパスにも少しなら課金してもいいと思う。ただ、他キャラを巻き込むおつかいが増えすぎて義務感だらけになると、疲れている身にはしんどくてイベントをスキップしたくなり離脱も考え
30代-ペルソナ 20	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.21 / 3:0.20 / 4:0.21 / 5:0.18] 課金意欲 →4 [1:0.19 / 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]	30代-ペルソナ 20 (34/Unknown) evaluated 継続意向. 推しキャラ同士の関係性がどんどん見えてきて、動画用に語りたくなるドラマが積み上がっていく感じが心地よくて、この世界で“頼られる側”として長く居続けたいから多少時間がかかるタスクやキャラ獲得のための課金も前向きに検討しながら周回してしまう。
40代-ペルソナ 2	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 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →5 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.21] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 2 (45/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係がはっきり見えて自分がその橋渡し役として頼られるのが心地よく、朝のスキマ時間にもログインして続きを見たくなるし推しキャラ同士のエピソード解放のためなら少し課金してもいいかなと思う一方で、頼まれごとが増えすぎて単なる作業感にならないかだけは少し不安になる。
40代-ペルソナ 3	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 / 4:0.20 / 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 3 (45/Unknown) evaluated 継続意向. キャラクター同士の関係性がはっきりしていて自分が派閥の橋渡し役として頼られている感じが心地よく、この世界に長く居続けたい気持ちになりガチャやバトルパスにももう少しお金を払ってみようかと前向きに考える。

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調整役として動いていく感じが心地よくて、深夜の作業の合間について「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。
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も感じるが、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 →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 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ー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で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くて、今日の夜枠もこのゲーム中心で続けたい。推しキャラとの協力タスクを取りこぼしたくないから、多少ガチャやバトルパスに課金してで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	継続意向 →2 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.19] 課金意欲 →4 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.19 / 4:0.21 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 継続意向 →1 [1:0.21 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20] 課金意欲 →1 [1:0.20 / 2:0.20 / 3:0.20 / 4:0.20 / 5:0.20]	40代-ペルソナ 9 (45/Unknown) evaluated 継続意向. 自分がキャラ同士の橋渡し役として頼られている感じが強くて、昔ハマったRPGみたいに「この関係を最後まで見届けたい」と思いながら、つい寝る前の時間もストーリーを進めるためにスタミナ回復やガチャ用のパックを少しずつ買ってしまうようになります。
40代-ペルソナ 10	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 / 4:0.22 / 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 10 (40/Unknown) evaluated 継続意向. キャラ同士の関係や派閥に自分がゆっくり巻き込まれていく感じが、日常の相場チェックの合間のいい非日常になっていて、橋渡し役として頼られるストーリーの続きが気になり、推しキャラとの関係を深める限定イベントやガチャなら多少は課金してもいいかなと思いながら遊んでいる。

Mean ratings



Age/Gender aggregates

