第１回
真・三國無双 Online
～神将乱舞～
についてのアンケート
(非公式)

アンケート期間：2009/5/28 ～ 2009/6/16
有効回答数：56 件
※文章回答公開拒否数：10 件

作成・編集　瀬詩流.常山

◇はじめに

　過去に3回行われた公式のアンケートでは、割合を表示するばかりで、どれだけのユーザーが回答したのか、ユーザーが個々にどの様な考えを持っているのか、運営側はどの様に参考にしているのか、が全く分かりません。
　このアンケートは、ユーザーがゲーム内容や運営状況をどのように考え、把握しているのかを知り、また公開する事でユーザー自身がその確認をする意味で作成したものです。
　回答数は少なく、どうしてもゲームの悪い面を捉えがちですが、このゲームが好きだからこそとも考えられます。
　公式アンケートでは見えなかった生の回答を見る良い機会だと思いますので、どうぞ最後までご覧下さい。

◎必須回答問
問1・2・3・4・5・6・7・8・11・12・15・16・17・18・19

◎文章回答問
問6・8・10・12・14・16・20
（※問19にて公開の是非を選択してもらっています）

◎非公開回答問
問1・20

◇アンケート結果

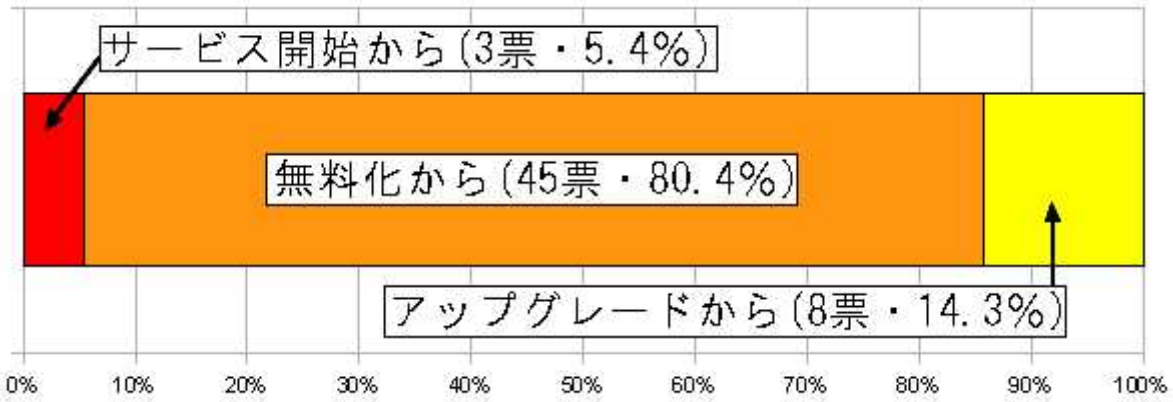
問１　貴方のお名前と出身をお聞かせください　（※非公開）

　この問は、多重回答や無関係者の回答を避ける為に作りました。
　中には、出身地の抜けている人もいらっしゃいましたが、回答を見る限り問題無いと判断できたので、削除はしませんでした。

問２　現在所属している勢力を選んでください

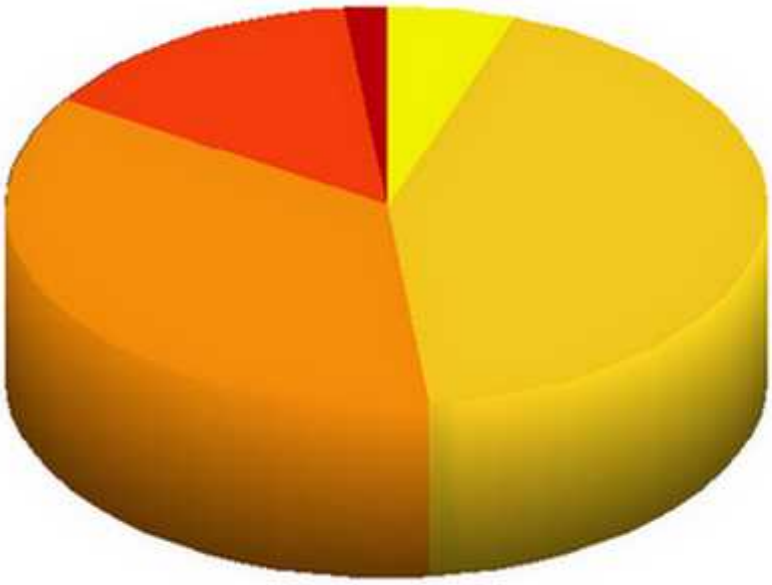
　劉備軍の方が多少多いようですが、まだまだ回答数が少ないので偏っていると言えるかどうかは微妙なところです。

問３　真・三國無双 Online をいつ頃からはじめましたか？



　サービスの無料化から始めた方が多いようですが、以前は激突１戦毎に軍檄(課金)が必要なシステムだった為、無料化によってユーザーが大幅に増えたのだと思われます。
　アンケートへの興味の問題もありますが、今度は神将乱舞からの割合が増えていく事が、ユーザーとしても運営側としても望ましいのではないでしょうか？

問４　このゲームを総合的に考えた場合
(システム面・管理運営・ユーザーのモラルなど)
あなたの満足度は５段階評価でどのくらいですか？



5	3票	5.4%
4	24票	42.9%
3	20票	35.7%
2	8票	14.3%
1	1票	1.8%

ユーザーの評価の平均値は 3.37 で、可もなく不可もなく、
若干満足度が高いと言えるようです。

問５　このゲームの改善点(問題点)はどれだと思いますか？
当てはまる選択肢を全て選んで下さい（複数回答可）

・ラグ関連(故意的な回線遅延、海外接続者の管理 等)	41票	73.2%
・ユーザー関連(新参者イジメ、詐欺 等)	30票	53.6%
・武器・アイテム関連(武器の強弱バランス、錬成システム 等)	30票	53.6%
・運営管理関連(有料アイテムの値段、違反行為への取り組み 等)	26票	46.4%
・戦闘関連(激突・争奪ルール、武名によるマッチング 等)	20票	35.7%
・取引関連(仲買、配送机 等)	8票	14.3%
・その他	4票	7.1%
・特に問題は無い	2票	3.6%

前問の満足度とは別に、このゲームの問題点を認識している方は多いようです。
群を抜いて多いのがラグに関する問題の 41 票で、以下、表の様になっています。
逆に、特に問題が無いと考えている方はわずか 2 票でした。

問６　問５で選択した改善点（問題点）は
具体的にどういったものですか？
そして、それ改善するにはどうすれば良いと思いますか？
（特に問題は無い と答えた方は
“ 今後実装して欲しい事 ” をお聞かせ下さい）

前問に対してユーザーがどう認識しているか、です。
今回のアンケートのメインになる部分だと考えています。
回答は最後に纏めて掲載しますので、ここでは要点を箇条書きします。

○ラグ関連
- ラグが有利な仕様を改善して欲しい
- ラグに関してもっとペナルティを
- 故意的なラグをもっと取り締まれるようにするべき
- 対策をしていると言っても、そう思えない
- 海外接続禁止と明示している事に意味があるのか？
- 回線状況を数値化して、対策できるのでは？

○ユーザー関連
- 新参狩りとか、ただの憂さ晴らしは止めて欲しい
- 新参狩りで新規ユーザーを減らしてどうするのか？
- 役職ではなく、義で部屋の参加を制限するべき
- 昇格試験を強制にすれば良い
- 結局モラルの問題、詐欺も新参狩りもユーザー自身の認識が必要

○武器・アイテム関連
- 新武器投入前にもっと考えて欲しい
- 投弧刃がとにかく酷い（下方修正以前）
- 幻杖のＪＣが無敵で反則
- 多節鞭、甲刀が弱体化されすぎ
- 真無双乱舞の最後の一撃が当たらない仕様なのは酷い
- 制圧戦においての究極強化 “ 堅牢 ” が反則レベル
- 堅牢の効果を下げるか、鼎依存にするべき
- 武器の種類が多すぎる、把握しづらい
- 好きな武器を使えない程のバランス崩壊
- 制圧において、強化の遅い武器が圧倒的に不利
- ＪＣ全般、一部の刻印の隙をもっと大きく
- 属性玉の攻撃力が大きすぎる
- 錬丹が出なさすぎて、染色する気にならない

○運営管理関連
- もっとプレイヤーの声に耳を傾けて欲しい
- 以前貰えた武器庫や貴石が削られて、新規が冷遇されている気がする
- チートに対して行った対策、違反者を明示して欲しい
- 無双コインが高い
- 課金しても報われていない
- パトロールすらしない GM に意味があるのか？

○戦闘関連
・激突の格をもっと細分化して欲しい
・武名がアテにならない
・武名マッチングがどう機能しているのか疑問
・対等と思える相手と戦えるようにして欲しい
・面白くないのなら止めればいいが、期待しているのもまた事実
・争奪時に身分でハンデが付くのだから、戦闘も逆にハンデありして欲しい
・撤退時の拠点ランダム飛び、ステルスは必要ない

○取引関連
・配送机を最初から設置して欲しい
・一度に複数の物を配送出来るようにして欲しい
・物価が高い

○その他
・ギルド用告知（ギルドメンバーがログインした時など）を充実して欲しい
・フレ募集などの掲示板を設置し、コミュニティ要素を充実して欲しい
・ユーザーは用意された庭で遊ぶだけなので、つまらないと感じたら止めればよい
・運営に対して要望は特にないし、他に比べればきちんとした運営だと思う

問７　貴方が今、制圧激突で最もよく使う武器はどれですか？

表は次のページになります。
回答数が少ないので参考程度ですが、双剣が無双ランキングで１位を独占している事が、納得できる結果だと思います。
以下、表のように並びますが、やはり強化の速い武器が上位に目立つように思えます。

問８　問７で選択した武器を使う理由をお聞かせ下さい（“制圧には行かない”と回答した方は、その理由をお聞かせ下さい）

理由は様々ですが、使っていて好きだから、という意見は貴重だと思います。
他には
・究極強化が使えるから
・強化が早いから
・強いから
といった意見が大半を占めています。
見ていて興味深かったのが、
・他の武器に興味が無い
・晩成武器での制圧が面白い
・あえて注目されない武器を使ってます
といった意見。
楽しみを見つけるのは人それぞれだという事でしょう。

また制圧に行かない人の理由は“苦手だから”“戦っている感じがしない”など
中には“粘着されて怖い目にあった”という意見も・・・

これについても、回答は最後に纏めて掲載します。

問７　貴方が今、制圧激突で最もよく使う武器はどれですか？(回答)

・双剣	8票	14.3%
・長槌	6票	10.7%
・鉄槍	5票	8.9%
・制圧には行かない	5票	8.9%
・多節鞭	4票	7.1%
・両節棍	4票	7.1%
・大斧	3票	5.4%
・長双刀	3票	5.4%
・甲刀	2票	3.6%
・戦盤	2票	3.6%
・鉄矛	2票	3.6%
・積刃剣	2票	3.6%
・偃月刀	1票	1.8%
・鉄鞭	1票	1.8%
・朴刀	1票	1.8%
・砕槌	1票	1.8%
・双鞭	1票	1.8%
・双戟	1票	1.8%
・直槍	1票	1.8%
・妖杖	1票	1.8%
・鉤鎌刀	1票	1.8%
・将剣	1票	1.8%
・砕棒	0票	0.0%
・戦斧	0票	0.0%
・双錘	0票	0.0%
・桜扇	0票	0.0%
・燕扇	0票	0.0%
・幻杖	0票	0.0%
・鉄鈎	0票	0.0%
・蛮拳	0票	0.0%
・鉄剣	0票	0.0%
・獄刀	0票	0.0%
・宝剣	0票	0.0%
・夏圏	0票	0.0%
・羽扇	0票	0.0%
・投弧刃	0票	0.0%

問９　問７で 制圧には行かない とお答えした人“ 以外 ”にお聞きします
制圧激突で相手側に１番使われたくない武器はどれですか？

堅牢と厄介なモーション、更に強化の早さを兼ね備えた将剣を筆頭に、いわゆる強武器と呼ばれる鉄槍・大斧が続き、表のようになります。
質問文が少し分かり難かったのか、無回答の方が多く反省点だと感じています。

問１０　問９の武器を選んだ理由をお聞かせ下さい

こちらは嫌いな理由が武器それぞれでハッキリしていました。
堅牢を筆頭に、大斧の C3 属性付与、鉄槍の JC 逃げ、等など・・・

これも最後に回答を纏めて掲載します。

問１１　貴方が今、対決激突で最もよく使う武器はどれですか？

表は次のページになります。
当たり前かもしれませんが、制圧の割合とは違い、いわゆる無双ぶっぱ・ぶっぱ武器の割合が多いと思ったのですが意外と少ないという印象です。
それぞれ思い思いの武器を使っている様に見えます。

問１２　問１１で選択した武器を使う理由をお聞かせ下さい（“対決には行かない”と回答した方は、その理由をお聞かせ下さい）

回答は最後に纏めて掲載します。
多かったのが、
・生存率が高い
・究極強化が強い
・モーションが強い
など、対決における武器の長所を記述してくださってる方です。
他には
・武器がこれしかない
・愛用の武器だから
・回数稼ぎに使ってるだけ
等など、これも理由は様々です。

また、対決に行かない人の理由としては“武器がない”“絞りで対決にならない”“単なる無双の打ち合い”などでした。

問１１　貴方が今、対決激突で最もよく使う武器はどれですか？(回答)

・対決には行かない	13票	23.2%
・桜扇	5票	8.9%
・蛮拳	5票	8.9%
・大斧	3票	5.4%
・朴刀	3票	5.4%
・戦盤	3票	5.4%
・鉤鎌刀	3票	5.4%
・鉄鞭	2票	3.6%
・戦斧	2票	3.6%
・双戟	2票	3.6%
・長棍	2票	3.6%
・鉄剣	2票	3.6%
・両節棍	2票	3.6%
・偃月刀	1票	1.8%
・甲刀	1票	1.8%
・砕棍	1票	1.8%
・双剣	1票	1.8%
・燕扇	1票	1.8%
・妖杖	1票	1.8%
・多節鞭	1票	1.8%
・夏圏	1票	1.8%
・投弧刃	1票	1.8%
・砕棒	0票	0.0%
・双鞭	0票	0.0%
・双錘	0票	0.0%
・直槍	0票	0.0%
・幻杖	0票	0.0%
・鉄鉤	0票	0.0%
・獄刀	0票	0.0%
・長双刀	0票	0.0%
・宝剣	0票	0.0%
・鉄槍	0票	0.0%
・鉄矛	0票	0.0%
・羽扇	0票	0.0%
・猪刃剣	0票	0.0%
・将剣	0票	0.0%

問１３　問１１で 対決には行かない とお答えした人“ 以外 ”に
お聞きします
対決激突で相手側に１番使われたくない武器はどれですか？

・妖杖	9票	16.1%
・幻杖	8票	14.3%
・投弧刃	6票	10.7%
・双戟	2票	3.6%
・蛮拳	2票	3.6%
・羽扇	2票	3.6%
・大斧	1票	1.8%
・鉄鞭	1票	1.8%
・戦斧	1票	1.8%
・桜扇	1票	1.8%
・鉄鉤	1票	1.8%
・多節鞭	1票	1.8%
・偃月刀	0票	0.0%
・砕棒	0票	0.0%
・朴刀	0票	0.0%
・甲刀	0票	0.0%
・砕棍	0票	0.0%
・双鞭	0票	0.0%
・双剣	0票	0.0%
・双錘	0票	0.0%
・直槍	0票	0.0%
・長棍	0票	0.0%
・燕扇	0票	0.0%
・鉄剣	0票	0.0%
・獄刀	0票	0.0%
・戦盤	0票	0.0%
・長双刀	0票	0.0%
・鉤鎌刀	0票	0.0%
・宝剣	0票	0.0%
・鉄槍	0票	0.0%
・両節棍	0票	0.0%
・夏圏	0票	0.0%
・鉄矛	0票	0.0%
・積刃剣	0票	0.0%
・将剣	0票	0.0%
・無回答	21票	37.5%

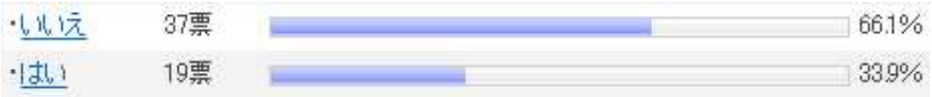
無敵ＪＣと無双ぶっぱの幻杖、ＪＣによる全方位着火に任せた高耐久妖杖が見事にツートップです。
そして、新武器の投弧刃が予想通りの上位。
妖杖も投弧刃もアップデートである程度弱体化されたのがわかる気がします。
これも問９と同様に無回答の方が多く、反省点だと感じています。

問１４　問１３の武器を選んだ理由をお聞かせ下さい

この理由に関してはシンプルで
・ＪＣが嫌
・無双ぶっぱで逃げられるから嫌
がほとんどです。
武器の長所を活かしているとい言えばそうなのですが…
やはり今後見直すとされる“武器のバランス”が重要になりそうです。

問１５　過去に３回、公式でアンケートが募集され、その結果がデータとして公表されていますが、その公表されたデータは十分な内容だと思いますか？

問１６　問１５の理由をお聞かせ下さい



答えて貰ってわかったのですが、選択肢に“見ていない”“わからない”を付け加えるべきだったと思います。
付け加えて集計しなおしてみると

・いいえ　　２４票（４２.９%）
・はい　　１６票（２８.６%）
・見ていない　１３票（２３.２%）
・わからない　　３票（　５.３%）

となります。
見ていない人が意外に多いのですが、それを考えた上でも公式アンケートの結果公表の仕方に意味があるのかは微妙だと思われます。

問１６の意見については、最後に纏めて掲載します。

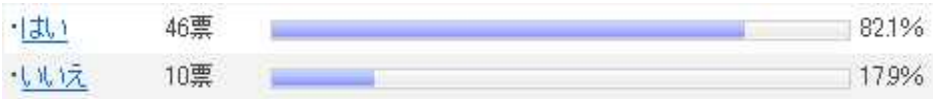
問１７　今後、あなたがこのゲームを続けようと思える１番の要因は何ですか？

答える人にとっては難しい問だったと思います。
内容は上の通り
どれにも当てはまらない人の内容が気になるところではありますが、設問数制限の都合でこのような形にさせていただきました。

問１８　今の義のシステムについての質問です
今後各勢力が大将軍であふれかえる事が予想されますが、その事についてどう思いますか？

世界観を大事にしているという割には、結構大事なところが崩壊している様に思えます。
細かい事を言い始めたらキリが無いのでしょうが、結局どの部分をどう大事にしているのかを明確にすれば、ユーザーも意見しやすいと思います。

問１９　最後に、これまで回答していただいた文章部分を公表しても宜しいでしょうか？
（いいえの場合、単数回答・複数回答のみをデータとして反映させていただきます）



５６名の方、アンケートにお答えいただきありがとうございました。
うち４６名の方は、最後に回答を掲載させていただきます。

問２０　他に何か思うところがあれば自由にお書き下さい（※非公開）

皆さんの応援や叱咤激励、本当にありがとうございます
ユーザーのモラルや愚痴っぽくなる自分自身を憂う方々に共感する日々です
今後このような機会があればまたお願いします（深礼）

◇まとめ

回答者の５６名の皆様、あらためてお礼申し上げます。
本当にありがとうございました。
まだまだ少ないとは感じますが、ある程度のユーザーの意識について感じ取る事が出来たと、個人的には思っています。
これから先、ゲームが進化していくのがネットゲームの利点です。
その中で色々な意見が生まれ、修正や要望も絶える事は無いと思います。
ユーザー側の意見を聞いて欲しいという一方で、何でもかんでも聞くわけにはいかないと言うのが運営側であり、双方にとって難しいラインなのでしょう。
だからこそ、双方がわかりやすい形でそのラインを示す必要があると思います。

・運営側はアンケートの回答に対しての多くのユーザーが納得できる対応を

・ユーザー側はモラルは元より、ゲームをこれからも楽しむ上での要望を

もちろんこれは一例で全てではないですが、お互いに利点を見つけられるのが最良だと思うので、これからの運営に期待すると共に、我々もユーザーとして楽しめる環境を考えられたら、と思います。

貴重な文章回答を後述しますので、ご覧下さい。
データそのものを重視するため、改行のみで誤字脱字は直していません。

◇文章回答

問６　問５で選択した改善点（問題点）は
具体的にどういったものですか？
そして、それ改善するにはどうすれば良いと思いますか？
（特に問題は無い と答えた方は
“ 今後実装して欲しい事 ” をお聞かせ下さい）

○新しく入ってくる人が新参狩りでやめていく・・・ただ古参のうさ晴らしのために。
アカ停止っていっても無理そうですけどね;;
ラグはほんとやめて欲しい。
相手にできないピョンピョンとぶし何しろ攻撃が効かない事がある。
これはやってるやつが辞めればいいんだけど・・・無理そうですし;
投弧刃のような武器はちょっと・・・一人ならまだしも 2 たり以上になるとどうしようもありません・・・。

○武器バランスの破綻

○ラグ、不正の放置

○ユーザー関連:新参狩りとか下位プレイヤーへの粘着など、モラルの問題だから改善はむずかしいのかな

○すべてにおいて言えることは間違いなくプレイヤーのマナーをもっと徹底させることですね。
運営側はもっとプレイヤー達の声に耳を貸すこと。プレイヤー側はモラルやマナーを見直すことが必要ですね。

○いっぱいあるお

○今回新しく出た武器ですがあまりにもゲームバランスを崩してしまうような武器でした。
武器を実装するのはとてもいい事だと思いますが、強すぎる武器を出してもらっても困ります。

○■ユーザー関連
最も重要な問題だと思います。
「新参者苛め、詐欺など」の大きな問題から、「迷惑シャウト繰り返し、自己中発言&行動など」の小さな問題まで様々ありますが、それらは個々のモラルに委ねる部分が大きいため、運営側にばかり改善を要求するのではいけないと考えています。
■運営管理関連
「有料アイテムの値段」は高価いと思います。さらに、アップデート後、衛士昇格で追加武器庫を貰えなくなったりなど、最近は無双コインを購入しないと満足にプレイできない状況になっていると思います。そこが不満です。
■戦闘関連
激突の格をもっと細分化して欲しい。例えば「使用武器ランク毎」に。
「武名マッチング」の効果が実感できないのは私だけでしょうか。

■武器・アイテム関連
武器の種類が多すぎる気がします。最近は それぞれの特徴を把握、記憶するのが辛くなってきました。

○新規ユーザーを狙った自己利益のための戦闘。→義数値により新参激突の参加にリミッターをかけること。
街に新参掲示板・ギルド掲示板・イベント掲示板等、自軍のコミュニケーションを拡張させることが必須であると思う。

○ラグや運営管理の問題は専門的な知識がなくどうとも言えません。
ただいろんな話を聞くと改善できることもあるようです。
このあたりについて運営・開発はど う思っているのか、今後どのようにしていこうとしているのかを、私たちユーザーに示すべきだと思います。
それだけでも今の文句を言われ続けるだけの状態よりは、方向性がわかりさらに私たちユーザーも意見が述べやすくなると思います。
取引関連などはユーザーの立場になりどうすれば便利になるかを考えれば改善 の余地はかなりあると思うのですが… 戦闘関連については作っている開発・運営側のセンスとしか言えないので、それに従うしかユーザーはできません。
面白くないと思うのならばやめればいいのですし。
ただ文句をゆうということはこのゲームが楽しいからこそ、よりよくなるだろうと期待しているからこそだと思うので、頑張ってもらいたいです。

○新参者狩りが多すぎる。
故に新規のひとが怖がって対人をしたがらない。
新規さん 3 人いたら守れる人数が限られる。
位ではなく義で部屋への参加を規制できればよりいいのではないか?

○新参いじめ=ユーザーが減ってしまう
アイテムの値段が高すぎる・・・ただでさえ世の中不景気なのに

○・ラグによる判定が大きい。
・違反に対して処罰をしているのかどうかも分かりかねるので、キチンとした公表をして欲しい。
・争奪のルール、激突のルールのマンネリ化が激しいため、新ルールを定期的に取り入れて欲しい。

○ラガーにペナルティ

○争奪のマッチングがよくわからない。
もう少し細かくマッチングしてくれればいいのですが、そのためには十分な人数が必要かと思います。
ユーザーを定着させるためにはラグや新参イジメなどをできる限りなくす努力を運営側ユーザー側双方でしていかなければならないと思います。

○争奪でもハンデを付けてほしい

○自分のためだけにやっているようにみえる
ほかの人に迷惑がかかっていることを理解してほしい
これは、そういうことをしている人たちを見つけたら、そこで注意したりほかの人に呼びかければ良いと思う

○新参者イジメは自分がされて嫌だったので記載しましたが、IN してまず最初に師範システムを使えるようにさせてもらえると良かったと思います。
或いは、ギルド勧誘場所が決まっているとか・・・。折角のオンラインなのだから、誰かとまず交流を持てることが大切だと思います。

○無双コインが高い。自分は、社会人なので、無双コインが買えますが、高校生の弟は自分の小遣いで買っていますが、やはり武器強化等する際に、大変らしい。
やはり月々払いのほうがいいと思う。
あと、違反行為に対しては厳しくしたほうがいい

○好きな武器で勝ちたいですね
強い武器、弱い武器そんなの(ry

○・ラグ関連
PC スペック等による故意的でないラグに関してはさほど問題はないのですが、故意的なラグに対しては、厳重注意などの処置が必要でしょう。
・武器・アイテム関連
武器のバランスについて、もう少し調整できないものかと思う所はあります。

○ユーザーは用意された庭で遊ぶだけなので、つまらないと感じたら止めればよい。
運営に対して要望は特にないし、他に比べればきちんとした運営だと感じている。

○アホみたいに強すぎるのがいる。
同じレベルとなかなかできる場所が無い。
勝率で入れる部屋を決めたほうがよい!
そしたら新参狩りと新規さんは当たらない!

○ラグ等の対策をしているというが、全くそう思えないから。
幻杖の JC は、反則気味だから。

○取引の手段が信用に頼ることろなしにできればいいですね。
ギルド金庫からの出金にはオフィサの承諾を必要とするみたいなシステムもほしいです。

○ユーザー関連→新参イジメといわれるものですね。新規が激にいきにくくなる一方かと。
運営管理→チート対策に関して公式に明確に表記はしてあるものの明らかにおかしいなというプレイヤーもみかけます。
必要性の高い武器庫なども最安値でかえる無双コインより少し値上げして販売するなど、課金しないと辛いゲームになってきている。
ラグ→外国の方は確かにいますね。
運営の禁止事項に海外からの接続は禁止というような項目があるにもかかわらず放置してるかと。
武器→激突の全体のバランスが崩れるような究極や、対決の際欠点の少ない武器など偏りが強くプレイヤーが使う武器使ったほうがいい武器が限られている気がします。

練成は染色が成功率が低く、その割には練丹は普通に激をしていてももらう確立が低く、やはり課金主義があらわれていてうんざりです。

○攻撃面で突出したアイテムの抑制(極玉関連)
無双ゲージ溜めやすさ半減
JC の有限化
堅牢、拠点の関係
兵長,高楼は今より硬く、堅牢は 2 倍→1.5 倍へ
鼎を破壊することにより堅牢効果なしに
突出武器の修正
大斧 突の方向転換不可 JC 硬直時間増加
鉄槍 D の硬直時間増加 JC 硬直時間増加

○有料プレイヤーとの差が小さいのがこのゲームのいいところなのだが武器改造での差は辛い。そして武名が全く当てにならない点。
すぐに下げることができるので根本的なシステム見直しをお願いしたい。
武器のバランスだが、強い武器と弱い武器の差は大きすぎる。
また究極強化ごとに性能差が大きすぎる。
制圧であれば「堅牢」はもはや反則。
また多節鞭の弱体化はやりすぎ。
制圧ならかろうじて出来るが移動力が同じ双剣に比べてはるかに劣る。
なにより真無双乱舞の締めが繋がらないということは修正を希望したい。
最後に練成システムだが性能が高いアイテムが多すぎるのにもかかわらず無料プレイヤーが一部作れないものがあること。
特に太一極仙箪などが作れないことはかなりの差、特に争奪でそれが顕著に出てしまう。

○鯖強化してほしいよねｗ
あと堅牢強すぎ。

○新参イジメ…
昇格試験を任意に行わせるものから
強制で行わせるものに変えて
昇格させることにより
ずいぶんと減っていくと思います。
ラグ関連…
回線の接続状況のようなものを数値化して
キャラの横に全員が見れるように表示し、
既定(ワープやスローモーションが発生しないような)の数字以下のキャラクターは
4vs4 の激突に参加できないようにする
というのを考えています。
武器の強弱バランス…
イマイチ人気のない武器を上方修正することでいろんな人が
「上方修正なら使ってみようかな!」
という気持ちになると思います。
少なくとも下方修正よりはありえると思うのですが…
これでいろんな武器が戦場でお目にかかれると思います。

○戦闘関連:撤退時、自軍拠点ランダムで飛ぶのは戦略上要らないと思います
撤退時、暫くは画面に番号が写らないのも
維持の時にはぶっぱの元になるのでやはり要らないと思います
武器アイテム関連:何でもかんでも下方修正とかするのは武器の個性を失くすことにしか
なってないかな?
その他:ギルドが実装しているのに未だにギルド用告知が存在しない。家に戻った時に、IN
した時にちらっと一文告知が流れるようになれば伝達も楽だと思います
戦闘時間がずれるともう同じギルドにいるのに全くコンタクトが取れない状況になってるの
で・・これは何度か要望出してるんですけどね Σ(ノ∀`*)

○課金をしても報われて居ないと思う。
金稼ぎしたい癖に月 5 万で入金 STOP させる。
神将乱舞は追加 Disc で販売予定だったらしいけどマジで出して欲しかった。
スターターパックとか報われないもの作る予算あるならマジ普通に出して欲しかった。
代行で全て補えるシステムで無料提供とか頭沸いてるとしか思えない。
優良課金者が無課金で遊んでる人間の分まで払ってると思えるシステムが気に入らない。

○ユーザー関連については身分止を何とかしたら良いかと。
ある一定の義で強制格上げとか。運営管理関連では違反行為への取り組みが甘いと感じます。
運営はア カウント停止者や停止期間など公表して頂きたいです。
課金家具購入で構わないので仲買に複数出品したいです。
ラグは皆さんの思う通りかと。
海外接続は強制染色が異常すぎてお金を掛ける気がしません。
錬成はフルに利用しております。

○運営が頑張れば良いと思う

○ラグ何とかしてほしい
常連は入れなくするとカー;;

○ラグ関連では絞りなどの行為。
→ペナルティの強化など。
武器はほぼ全武器の JC 後かつ一部の刻印攻撃後の硬直。
JC 連打してればなんとなく相手を巻けるのではつまらない。

○運営の方々はもう少しユーザーの意見を聞くべき

○お邪魔しまっす
校尉止めできなくなったときにも運営に送ったんだけど”義”でいける格決めれば新参いじ
めそれなりに減るんじゃないかなって思った
校尉で精鋭もいけるしねｗ

○ラグに関しては開発(光栄)の技量次第・・・ってとこかな?
その他に関してはコミュニティ要素(フレ募集掲示板等)をもっと充実させるべきかな

○配送机→一度に複数のものを送れるようにして欲しい。
武器の強弱バランス→ユーザーにアンケートを取るなりしてどこをどう改善すればいいか検
討すべき。

○故意的な回線遅延についてですが、これが多い為に去った友人も数人おります。
PC に詳しくないのであまり適切な事は言えませんが、改善するとなると疑わしいものは回線が切れてしまう仕様にするとか・・・。
ただ、そうなると無線 LAN の人はもちろん環境の良くない人はまともにゲームが出来なくなってしまうので、出来るのなら回線遅延の状態でもダメージが与えられるように出来ればいいですね。
激突ルールは先日のステルスについてですが、元々未強化粘着を防止する為の改善だったと思います。
ですが、対決にしろ制圧にしろ強化維持等の時はステルスが適用されないようにしてほしいですね。

○どのゲームでもそうだけどやりこんでる人の武器とそうでない人の武器って差が激しいよですよね^^;
あたりまえのことなんですが、たまにしかできない人とか長続きさせるのは苦しいとこがありますです。
新しい戦闘として、いろんな武器を同じレベルで使用して遊べるのがあると楽しいかもと思いました。武器なかなか作れない人とか新規さんとか・・ありがたそう・・
でも、そうなるとゲームで武器育てたりする楽しみが消えちゃうのでぜったいないとはおもいますが^^;
イベント程度であるといいかなぁ・・とか我儘いっちゃったりします。

○新参狩り:モラルの問題、解決策なし。
運営:パトロールすらしない GM は必要なのか?(反語)
ラグ:発生したときの無敵を無くせば解決するはず。
取引:とりあえず、物価が高い。
戦闘:争奪は、武名でマッチングすると言うてるわりに、戦場を選ばせる理由がわからん。
武器:鈍足武器が弱すぎ。

○新参イジメに関しては人としてのモラルの問題かと思われる。

○ラグに関しては、回線が悪い方が有利になるという仕様。(普通 FPS とかだとラグ持ちが不利になるというのが定説だと今までは思っていたのですが・・・)
武器関連に関しては、バランスが極端におかしいものがある。特に、新しく実装されるものについてはドンドンバランスをくずしてる気がします。
昔からある武器がピックアップされなくなっていくのは悲しいです><

○違反行為をしているユーザーにきちんと対処しているのかを示すために違反ユーザーの名前公表。
故意的であろうとなかろうと回線が不安定なユーザーは即切断。
武名システムは無意味。

問８　問７で選択した武器を使う理由をお聞かせ下さい
（“制圧には行かない”と回答した方は、その理由をお聞かせ下さい）
（制圧で最もよく使う武器）

◆双剣（８票）
○つおいから

○足が速いうえに強化スロットが制圧向けなのであまりうまくなくても使いこなせる

○他の武器が殆ど使えないからです。
制圧は自信が無いのでほとんど行ってません。

○使いやすいから

○人に迷惑を掛けにくい制圧向けの武器だと思うので。

○鉄槍もよく使うけど原点は双剣
兵糧庫ゲーだった時代に唯一と言っていいほどR3で兵糧1分以内に落とせてたから

○昔から使ってるのですけど、思い入れが出来たからでしょうか^^;
少しのミスで即撤退してしまう武器ですけど使ってて楽しいですね。

○動き回って拠点落とすのにとても使いやすいと思ったからかなぁ・・
でも、さほどいろんな武器つかったことがあるわけでもないので、見よう見まねで使ってるみたいなものです^^;

◆長棍（５票）
○便利

○足速いし破壊強化スロ5だから速攻で高楼とかはできないけど、スロ5だと破壊強化2あれば十分高楼落とせる。まあ、結局モーションが好きなんだけどｗ

○好きだから

○厨武器と呼ばれるものは一通りそろえているいので使用度の一番すくないこの武器をつかってます

○強いから!

◆鉄槍（５票）
○単に使いやすいっていう理由もありますが、1番はやっぱり好きだからですね。

○1:攻撃スロットが3と、比較的早い。
2:ランダムスロット2が使いやすい。
3:槍という武器そのものが好き。

○武器強化バランス、モーションその他究極等制圧に最も優れているため。
完全強化後はアイテムにより、他のどんな武器よりも勝ると私は思う。

○攻撃強化と破壊強化の早さ

○これ以上ないってくらい厨性能だから

◆多節鞭（４票）
○序盤の拠点速攻とそれを阻止するための防衛、その防衛に対処できる性能を持ち合わせているから。
撤退しても復帰が早いスロット位置も気に入っています。

○撃破されても、攻撃と防御の強化が早いため
立ち直りが早い。
無双乱舞が協力なため
「ここぞ」
という時に撃破しやすいのも良いです。

○移動速度が早く拠点周りもしやすいですし
指揮官撃破もけっこうできるので防衛しやすい。

○足が速い
一番初めに使いはじめてそのまま・・・

◆両節棍（４票）
○両節棍は強化も早いしなにしろ手数がおおいいので良いと思います。

○攻撃強化が早くタイマンも強く、防御も硬いと思うから

○好きなので。それに使い慣れてる武器が一番かなぁと・・・・

○基本ガードしないので出の早いヌンチャクがベストかな?

◆大斧（２票）
○強化が早く、速攻が可能な為。

○バランスの良い武器だと思います

◆甲刀（２票）
○移動が割と早い。
刻印砕で中距離攻撃ができるので防衛しやすい。
攻撃防御ともにスロ位置が前半。
ランスロ2。

○甘寧モーションが好きだったから。

◆積刃剣（２票）
○究極で選びました

○練習中だ

◆偃月刀（１票）
○無双乱舞が強く、対人に時間をあまり掛けないからです。
また丈夫を使用することによって生存率が上がります。
そして雑兵を倒すのに最適は刻印があるからです。

◆鉄鞭（１票）
○晩成武器の制圧が楽しいから

◆砕棍（１票）
○単純に使いやすい。

◆双鞭（１票）
○あえて、注目されない武器を使っています。

◆直槍（１票）
○直槍が好きだから。

◆妖杖（１票）
○慣れているから

◆戦盤（１票）
○他の武器に興味が無いので。

◆長双刀（１票）
○厨武器時代から使ってるけど、その時は単純に使いやすかったから。
今は長双刀が厨武器じゃなくなったからｗ

◆鉄矛（１票）
○移動速度以外は優秀であるため。

◆将剣（１票）
○粉砕、堅牢ゲームでしょ?
ガチで勝とうとするほど疲れる。
改造品作ってるけど堅牢は修正されて欲しい。
まだ甲刀、鉄剣、多節鞭が鬼強かった時代の方が全てにおいて上だと思う。

◆制圧には行かない（４票）
○対決だと、リアルに相手と戦えるから。
相手がどんな動きで攻撃するか予想できないからスリル感がある。
制圧では、それが感じられない

○単に私が、制圧が苦手だからというだけです。
一応制圧用武器もあるので、制圧に出られないという訳ではないのですが、どうしても他のプレイヤーに遅れを取りがちです。

○対決の方が手軽に楽しめる。
制圧はPTじゃないと、まず勝てないから面白くない。

○お世話になってるギルドが対決ギルドなので
あまり行く機会はありません

問１０　問９の武器を選んだ理由をお聞かせ下さい
（制圧で相手に使われたくない武器）

◆将剣（８票）
○究極の堅牢の効果が大きすぎるため。
また強化スロットが全武器中最も早熟なので、序盤は固く対人が有利であり速攻完全制圧も狙えます。
中盤以降も、上昇値 の低さから拠点能力は優秀な他武器には劣りますが許容範囲だと思います。
また撤退しても再強化が速く、撤退のリスクが少ないのもこの武器は有利だと感じま す。
だけど私も将剣ほしいです w

○堅牢

○堅牢が大変だからです。

○堅牢が・・・!同じ究極のセキジンに比べ強化が早く済みやすいため。

○Jc による生存性の高さと究極強化の性能の高さ。
似た理由で積刃剣もやめてほしい。

○将剣というより堅牢がムカつく。
実装するなら欲しい究極アンケくらい取れと言いたい。

○JC と堅牢がやらしいです

○まぁありきたりだとは思うけど堅牢いるいないでムリゲーになったりするから w

◆大斧（４票）
○いっぱいありますが、大斧。
大斧の氷玉装備は笑っちゃうくらい凍る。
一回凍る→撃破確定です。
こんなのに拠点防御されたらオワタ ww
あとは体感ですけど、大斧氷玉装備してる人って
制圧しないでやたらと絡んでくる気がします。

○JC されると兵士と高楼拠点で防衛できない。C3 氷でハメられる。速攻も得意だから。

○まず C3 属性 2 回ありえない。

○防御や HP の少ない双剣では氷大斧に一度凍らされたら詰むからですね><
防衛された時の突もずっとかわしきれるものではないですし。
大斧は丈夫も仕込んでる人が大半で勝ち目なくて近寄る気にもならないです。
逆にお聞きしますが、大斧に双剣で対処するのはどうされてますか?><

◆長棍（４票）
○基本これ使ってる人は絞りかラガー。
それに強化も早く玉つきで C2 されたらたまったもんじゃありません。

○属性が付く C2 があり序盤から攻撃・防御をすぐ固めることができるからです。

○C2 の威力などに悩まされる為

○ワンコンボで撤退してしまう事が多いので苦手意識があります。

◆双剣（３票）
○強化が早いし、移動も早いから

○うまい人の使う武器というイメージ
負けるのやだ

○追いつかれる・・・(´・ω・`)

◆鉄槍（３票）
○後半ガチガチ。
前半に狙っても JC で捕らえにくい。
堅牢に対抗できる粉砕。
D で狩れ、硬直が短いので兵士拠点防衛は絶望。

○高楼早すぎ、硬い、D と JC が良い
攻撃も強い、勝てません・・・

○上記の修正要であると思われるため。
次点で大斧。

◆偃月刀（２票）
○偃月刀に限らずリーチ広い武器だと対人になったときキツイ。

○強いから!
自分の PT で極チン使ってない人がマッチングして、撃破おされると詰む。

◆鉄鞭（２票）
○一度つかまるとわっしょいコースからぬけだせないｗ

○移動最大で追いかけられたくないです(´∵`)おっそろしーです。
最近乱戦で兵糧攻めるときよくやられるので
苦手意識が・・・

◆甲刀（２票）
○足が速い、強化が早い、攻撃力が高い鍛錬が多い、無双の威力が尋常ではない、戦い方が妙にせこい、やたら粘着してくる。
以上の理由で敵に居て欲しくないですね。

○C1 砕アイテム風 or 雷による攻撃、1 発が強力な無双による撤退が怖いため。
一度撤退すると、再強化が必要な場合が多い制圧では、「無強化」という理由から、さらに狙われやすくなるリスクがあるため。(最近のアップデートにより、撤退後の位置が調整されたようだが)

◆積刃剣（２票）
○究極で選びました

○堅牢がつらい

◆双戟（１票）
○来るとこ間違ってる気がする
うまい人をみたことがない

◆妖杖（１票）
○幻影で見えなくなると困る・・・

◆多節鞭（１票）
○はやいから

◆投弧刃（１票）
○投弧刃の拠点防衛能力(特に高楼)はヤバス ww

◆無回答（１２票）

問１２　問１１で選択した武器を使う理由をお聞かせ下さい
（“対決には行かない”と回答した方は、その理由をお聞かせ下さい）
（対決で最もよく使う武器）

◆桜扇（５票）
○手持ち武器で最も対決に適しているから。
てゆーか、桜扇のつかいどころが対決しかないから。

○なんとなく。

○最初に手にとった武器です。
これ以外はほとんど使いません。

○とりあえずすすめられるままに作ってみた
それだけ～～

○最近は極雷玉盾が流行っていますが、あえて極符水をつけて、前線にたっています。
相手に妖杖がいれば引き付け役となり、味方から離すようにしています。

◆蛮拳（５票）
○元々は戦盤を使っていたのですが、火力が低く、どうしても相手プレイヤーを倒し損ねてしまう事が多々ありました。
そこで、戦盤に近い防御力があり、攻撃力もある蛮拳を使用してみる事にしました。
また、蛮拳は戦盤使用時に相手側であまり相手にしたくなかった武器でもあったので、一度使ってみてどんな武器か知ろうと思ったのも理由にあります。

○今、使用回数稼いでるだけ。

○足が遅いのがアレですが、それ以外は
壁役も足止めも削りも火力もできるので

○慣れた武器だからー
後もう制圧じゃ使えないから
鈍足武器は

○真・無双が協力でさらに符水をつけていればインファイトもできて優秀だから

◆大斧（２票）
○防御・体力重視の鍛練で味方の壁となって戦いやすいから。

○みんなの盾になれるから(丈夫)

◆鉄鞭（２票）
○通常攻撃・無双・チャージ、どの攻撃も優れているため。
防御について改造を試みれば、さらなる乱戦での対決が楽しくなる武器であるため。

○他の武器が買えないから。

◆朴刀（２票）
○前半は足手まといですが後半になったら万能で強いです。流石に破竹などの攻撃はきついですが・・・

○殴りが楽しいから。朴刀が好きだから。

◆戦斧（２票）
○攻撃強化が早いうえ、刻印覇だと使い勝手が非常にいい

○破竹マンセー

◆長棍（２票）
○遠隔攻撃ができて、サポートができるからです。無双で離脱もしやすいから。
でも、対人がとても苦手なのでフレに誘われてしぶしぶ以外は行かないです。

○好きだから

◆戦盤（２票）
○壁役でぶっぱを味方から守ろうかなと思って

○一番使用時間が多く、酸いも甘いも理解しているので。

◆鉤鎌刀（２票）
○愛

○モーション補正で一発の威力は低いですがそれを補うようなリーチの長いことと無双の威力が高いからです。
他にも双戟を使っておりますが、双戟の時は無双が強力な事とC3のリーチの長さと破竹があるからです。

◆両節棍（２票）
○攻撃の強化が早くて、攻撃速度が速いのが
良いです。
兵糧庫をダッシュで落とせたり
素早いN攻撃で相手をガチガチに固めたりも
できちゃいます。

○玉をつけれる、極鎮係、使いやすい。

◆偃月刀（１票）
○広範囲な攻撃、究極の丈夫。

◆甲刀（１票）
○総大将撃破の妨害用に作った甲刀使ってるだけ。
練習の場として一時期行ってたけど無双当てるだけのゲーム。
勿論、制圧でもそれしか出来無い人多いのでそこで対決を否定したりしない。
ただ個人的には面白くは無いと思って行かない。

◆砕棍（１票）
○最近つくろうとおもってます。
専用に武器つくってないのであまり行きませんが普通に制圧用でもつっこんでいってますです。

◆双戟（１票）
○破竹無双がつよい

◆燕扇（１票）
○遠距離から攻撃ができる、
味方の援護に適している、
体力が低いおかげでハイリスクハイリターンな戦いができる、
属性玉の種類によって様々なプレイスタイルを取ることができるからですね。

◆妖杖（１票）
○慣れているから

◆鉄剣（１票）
○突で属性付衝撃波出せるのと、鳳凰持ちだからかな。

◆夏圏（１票）
○D から無双で KO できるから。

◆投弧刃（１票）
○ガチが強いから。
ぶっぱも強いけど
ぶっぱ=雑魚と思っている

◆対決には行かない（１１票）
○ぶっぱいやだお

○1:私自身の対決スキルが低い。
2:対決用武器を持っていない。
3:ある程度の流行があるものの、武器の種類が多く、それらの特徴(モーション、範囲など)を把握・記憶できていない。

○対決怖いです w

○軍資金、貴石不足で対決武器にまで手が回らない。
熟練までは行ってたが、制圧の方が楽しかったり。争奪もあるし。

○使用する武器が偏っているようにみえる。
ただの無双のうちあいにしか思えない。

○撃破好き。

○ただ殴りあうばかりで楽しさを見出せない

○対決武器を持ってないから ww

○視野が狭くなるからですね。
一度対決も頑張ろうと思った時期があったんですけど、討ち取る数は増えたもののその後の制圧で苦労した覚えがあります;;
不器用ですし、元々対人が得意ではないのも理由のひとつです。

○無双ボタンしか押さないゲームだから、詰まらない。

問１４　問１３の武器を選んだ理由をお聞かせ下さい
（対決で相手に使われたくない武器）

◆妖杖（８票）
○なんだかんだで

○JC が鬱陶しい

○JC キモス

○JC

○現状上げるとすればこの武器以外ににも多数。
ただ上記の項目を修正すれば解決されると思う。

○異常。
全範囲に炎を出す JC はその存在一つで勝敗が決まると言っても過言ではない。
180 度くらいならまだどうにかできるのだが・・・

○JC 自重してくれ。
妖杖の人はこればっかりで嫌になります。

○まぁ、うっとおしいよねｗ

◆幻杖（７票）
○ぶっぱだけの人が多すぎる

○堅すぎてたおせないから

○ぶっぱが多いから

○JC 攻撃が、反則気味だから

○甲刀から見ればカモなのだけど見てて情けなくなる。
本当に無双だけだな…と。
たぶんこんな戦法で楽しめるならボンバーマンでもしてる方が楽しめる。

○味方に居てもすぐに戦線離脱するし敵味方共に見てて情けなくなる武器。
使用者の神経を疑う。

○炎のよろけ…です。

○Jc が強すぎる。大抵ぶっぱばかり。

◆投弧刃（６票）
○無双の性能、無双を撃ったらすぐ逃げて無双を溜めるそのプレイスタイル、
極鎮など無双を回避するアイテムがない、
妖杖等での後付着火が簡単、
防御２倍を使用しても耐えられない無双の威力。
以上の理由で敵に居て欲しくないですね。

○この武器が実装されてなかったら、妖杖を選んでおりましたがそれは置いておいて、
なぜかと言うと移動力が高い、
無双が強力激無双に繋げやすい、
真・無双が最後に移動でどこに移動するか判断が出来ず
さらに移動力が高いので追い討ちをしようとしても逃げられてしまうからです。
さらに無双を撃って逃げるという戦法を使われると移動力の低い武器ではお手上げです。
さらに集団で来られるとさらに厄介です。

○ぶっぱは楽しいとは思えない
ワンボタンゲームに見えて

○攻撃力、移動力が高く、無双がアイテムで抜けられず強力で、撃ち逃げに適し過ぎている様な武器だと思うからです。
と言いますか、そもそも無双撃ち逃げの武器はあまり好きではないです。

○無双乱舞がありえない

○無双がJC中でも抜けれない。
真無双後のダッシュがうざい。
ぶっぱしかいない。
逃げ足が速い。

◆双戟（２票）
○めんどいし無双なくなったらJCしかしないやつもいますからもっとめんどいです。

○最近は投弧刃もだが攻撃○倍+無双ぶっぱ→逃げるができるから

◆大斧（１票）
○本当は(全て苦手なので)特にはないのですが、無理に選ぶと、一撃で殺されるからです。

◆戦斧（１票）
○（※無回答）

◆鉄鈎（１票）
○テッコウに限らず自分が全然使ったことない武器は苦手です^^;
攻撃の様子がわかんにゃいですたぃ・・

◆蛮拳（１票）
○特にPTによる２人蛮拳は非常に使われたくない武器である。
攻撃の中でも、激無双は全武器のなかでも高威力であり、かつJCによる攻撃の阻止は腹立たしくなる。

◆羽扇（１票）
○ウセンやカケンなど仕様的にぶっぱになりがちなのは見ると溜息です。
まぁ武器の長所を生かしてるだけだとは思いますが・・

◆無回答（１８票）

問１６　問１５の理由をお聞かせ下さい
（公式アンケートのデータ公表は十分かどうか）

◆はい（１３票）
○データそのものは充分な内容だと思っています。
しかし、そのデータを運営がどのように受け止めているかが発表されていない事に不満があります。

○公表されたデータは改変などされていないだろうし、別に問題はないです。
問題はこのアンケートで開発・運営がよりよいことができるかどうかと思うので。

○まぁそんなもんだろうｗ

○多少、疑問なところもあるが、大まかにはあのデータで十分と思われる。

○結果はしっかり見てません。

○とくに理由はないです

○特に理由はないです

○質問の意図がわかりません。

○アンケートに判断はされる気はないから、別にどうでもいい。

○あのくらいが妥当なのではないでしょうか

○詳細なの作っても答えてくれない人増えるから、情報片寄る。

○ちゃんとわかりやすく見やすい図ですし

○まぁ、ただの集計結果だからなぁ～
それに関しては特に何も感じない。

◆いいえ（３３票）
○十分かどうかはよくわかんないです。

○抽象的すぎる

○たんなる集計のみで文章の点の公開がなされていないから

○問題点があまり見えてこないような。

○すみません、見てませんので何もいえません。

○みてないお

○アンケートの内容はあまり確認してないで何ともいえませんが個人の意見では不十分だと思います。

○グラフ化されたアンケート結果は非常に分かりやすいが、これだけでは十分なアンケート調査結果とは言えない。ユーザー意見の転載や、それに対する運営側の回答も必要である。

○都合のいいアンケート内容ばかりで批判に対する取り組みが感じられない

○興味ない

○選択肢が決まりすぎているからです。

○すみません。みてません

○見た事ないです

○あれでは内容が薄すぎるのでは、と思います。

○みてない。
反映されてるかわからない。

○選択項目だけでなくプレイヤーの声となる記述事項もいくつかあげてほしかった。
きれいどころしか見せられてないきがした。

○見当はずれなアンケート内容。

○具体的なことに触れていない。

○理由を書いたりする項目もあったはずなのにその理由とかが一切公開されてない
理由として多かったものは
「こんな意見をいただきました」
程度で簡単に紹介するのも良いと思う。
なぜ選んだのか?という各々の理由が明確にされていないので
ただポーンとパーセンテージを突き付けられても
「ふーん」としか思えないです。

○大まかにはアレで充分だとは思いますが
細かい部分において
意見を受け入れてないかなぁと言う印象が
以降のアップデートで見受けられます

○明らかに美化してる。
捏造し過ぎ。

○アンケートの設問自体が表面上の物であり、意見を聞くのも形だけの様子が見て取れる。
ユーザー側のデータが無いので何とも言えないが真剣に変える気があるなら設問の内容も違うかと思う。
マーケティング以前の問題。

○情報操作されている気がする

○読んでないからなんとも・・・
読んでないとかいう選択肢がほしい 15 に

○質問が大雑把すぎる。
アンケートの結果がどうアップデートに反映されたのか説明がない。

○とりあえずいいえに入れたけど見てない w
見ていないって項目あったほうがいいかも

○回答者が少ないのではないかと・・・

○あの程度のグラフを見ただけで何を読み取ればいいのかわかりません。
とりあえず集計したという事をユーザーに周知する意味だけの為に公開したのではないかと・・・。

○過去二回のは見てないし参加してないので
評価できませぬ〜><。

○先ず、全体の割合(回答総数/アカウント登録総数)が分からないので、信憑性に欠ける。
設問と回答項目に無理がある(どの回答を選んでも、好意的な意見しか出ない設問がある)。
自由回答が取り上げられているのかが謎。
無双プレイしていない人も回答できる(笑)

○すみません。どこにあるか・・・・
分からない・・・|д・)ソォーッ

○アンケートは一回だけやった記憶がありますが、結果をみてないんです><

○公表されたからといって何ら変化もない。