

第2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：2009/10/4 ～ 2009/10/29  
有効回答数：52件  
※文章回答公開拒否数：2件

作成・編集 瀬詩流.常山

## ◇はじめに

前回とアンケートを作成した理由は変わりません。

過去に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よう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は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 2・3・4・5・6・7・8・9・10・11・12・13・15・17

### ◎文章回答問

問 6・7・8・11・14・16・18

(※問 17 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

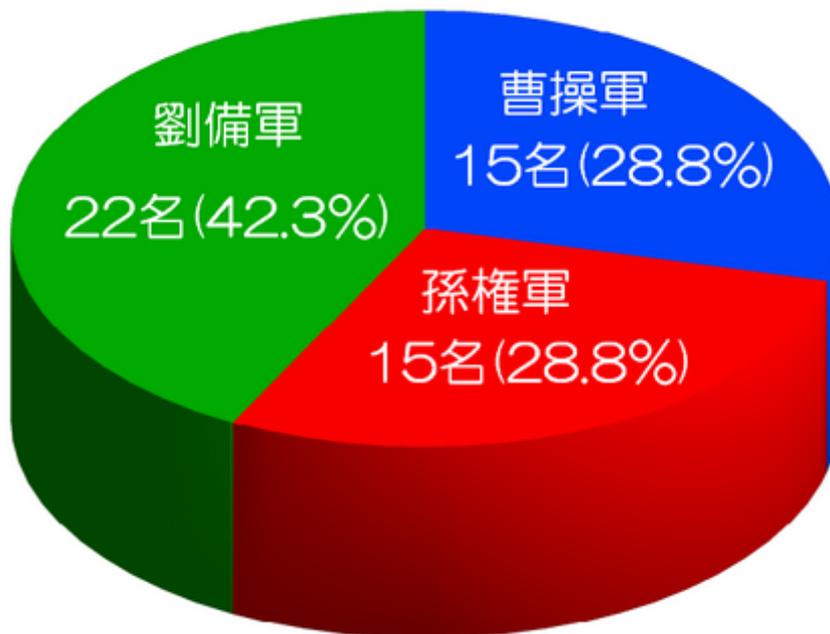
問 1・18

## ◇アンケート結果

問1 貴方のキャラ名（出来ればメイン）と出身地を教えてください。  
（※非公開）

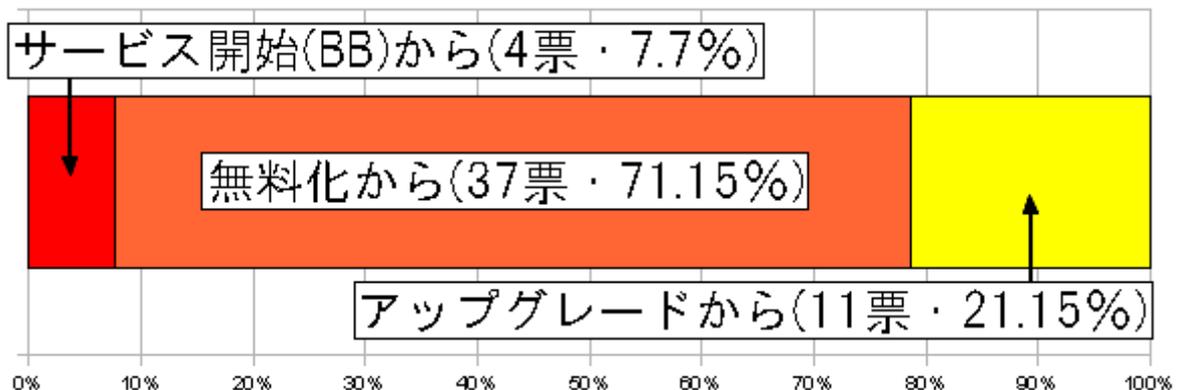
この問は、多重回答や無関係者の回答を避ける為に作りました。  
が、この項目がある為に躊躇する人が居るのではないか？という意見があり、それまでの回答を見ても支障をきたす事が無かったので、アンケート募集期間の途中から任意入力という事にさせていただきました。  
以降も特に問題は無かったので、次回機会がある場合は任意入力にしようと思っています。

問2 現在所属している勢力を選んでください。



今回も劉備軍の方が若干多い様です。  
しかし、まだまだ回答数が少ないので、今後も統計を重ねてみます。

問3 真・三國無双 Online をいつ頃から始めましたか？

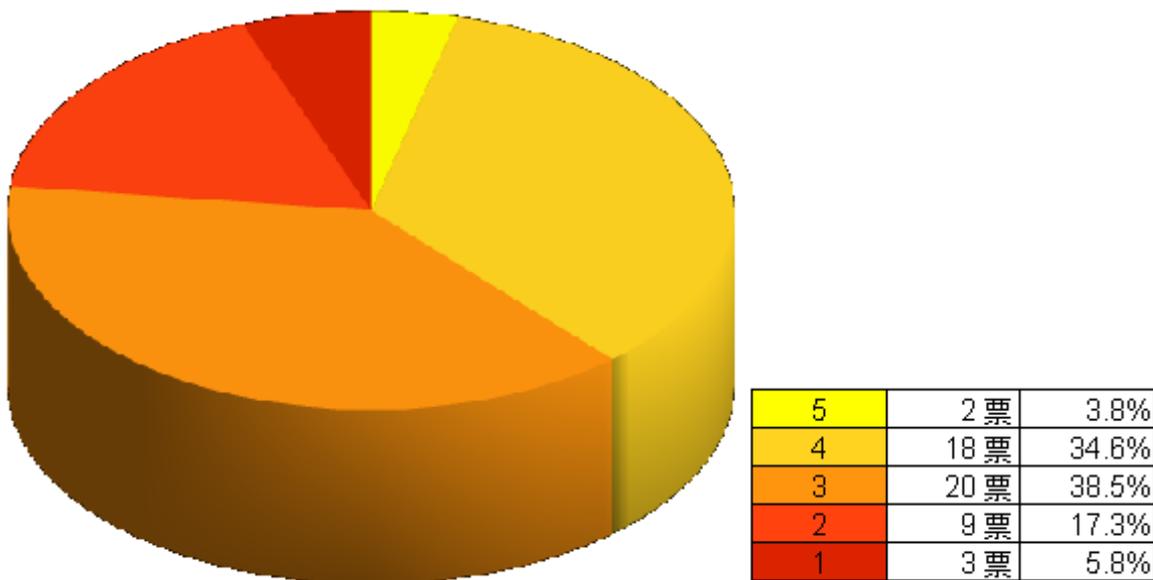


やはり、これも前回と同じくサービスの無料化から始めた方が多い様です。  
以前は激突1戦毎に軍檄（課金）が必要なシステムだった為、無料化によってユーザーが大幅に増えたのだと思われます。

前回に比べ、神将乱舞から始めたプレイヤーの割合が増えています。

もし次回のアンケートの機会があるなら“PS3版発売から”の項目を設ける必要があるかもしれません。

#### 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？



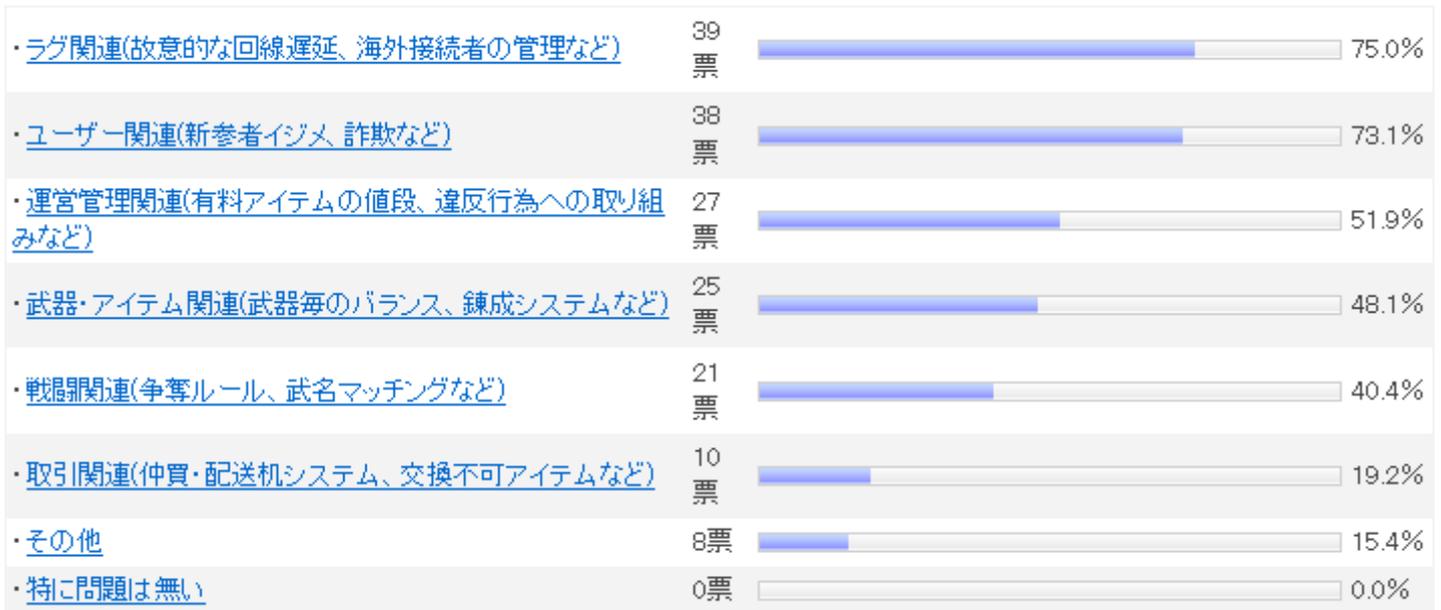
ユーザーの評価の平均値は3.13で、前回と比べて0.24下がっています。  
可もなく不可もなく、若干満足度が高いと言える様です。

#### 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）

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様です。  
群を抜いて多いのがラグに関する問題・39票とユーザー関連の問題・38票で、以下次のページの表の様になっています。

今回、特に問題が無いと考えている方は居ませんでした。

問5 このゲームの改善点（問題点）はどれだと思いますか？（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）

前問に対してユーザーがどう認識しているか、です。

今回もこのアンケートのメインになる部分だと考えています。

前回とほぼ同じ様な回答ですが、今回目を引いたのは高い攻撃力への修正に対する意見でしょうか

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

- ・ラグが以前よりひどくなっている様に感じる
- ・ラグは仕方ないのかもしれないが、それを鑑みても多すぎる
- ・ラグに関してもっとペナルティを
- ・ラグが有利になる仕様はどうにかならないものか
- ・対戦相手のPingを常時表示するべき
- ・海外接続者をどうにか取り締まるべき

#### ○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？
- ・義と役職で部屋をもっと細分化すれば良い
- ・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

- ・武器の攻撃力に対する修正をもう少し考えて欲しい
- ・新武器投入前にもっと考えて欲しい
- ・運営にバランス感覚が無さ過ぎる
- ・相変わらず攻撃晩成武器が不利
- ・攻撃特化に課金した武器が無駄に思える
- ・極端な下方修正はやめて欲しい
- ・好きな武器を使えない程のバランス崩壊
- ・武器の個性を失くすのはやめて欲しい

### ○運営管理関連

- ・もっと取締りを強化して欲しい
- ・もっとプレイヤーの声に耳を傾けて欲しい
- ・取り締まった違反者を明示して欲しい
- ・ユーザーからの書簡の返信を必須にするべき
- ・ユーザーが何を言っても改善されない、無理
- ・海外接続者かどうかは運営にしかわからないから、もっと取り締まるべき
- ・手っ取り早く運営を変えてみる

### ○戦闘関連

- ・争奪において、戦場を選ぶ意味を与えて欲しい
- ・激突の格をもっと細分化して欲しい
- ・無双乱舞無し、究極強化無しなど設定項目を設けて欲しい
- ・武名マッチングがどう機能しているのか疑問
- ・戦闘中にも回線状況のリングを表示して欲しい
- ・対等と思える相手と戦えるようにして欲しい
- ・総大将撃破で判定が撃破数の設定を見直すべき
- ・大將軍3人PTで行っても校尉などが来るようなマッチングが意味不明
- ・乱戦を演習で出来る様にして欲しい

### ○取引関連

- ・仲買に複数出品させて欲しい
- ・他国と交流できる方法を設けて欲しい
- ・100着収納可能な箆笥を実装していただきたい

### ○その他

- ・サーバーの強化をしてもらいたい
- ・属国は廃止滅亡で良いと思う
- ・フレンド登録枠が100人じゃ足りない
- ・ギルド部屋に箆笥あるのに着替えれない
- ・ギルド用告知やtell用の相手選択ウィンドウの実装

問7 過去のアップグレードやメンテナンスで良いと思った  
(良い印象を持てた) 新システムや仕様変更点は何ですか？

回答者がこのゲームを始めた時期によって意見も違いますが、回答としては

- ・ 道具棚や道具筆筒の実装
- ・ 乱戦、闘技、勝利判定宝物の実装
- ・ 錬成、染色の実装

といった意見が多く、中には

- ・ 激突が無料になった事
- ・ GameGuard の導入

という意見もありました。

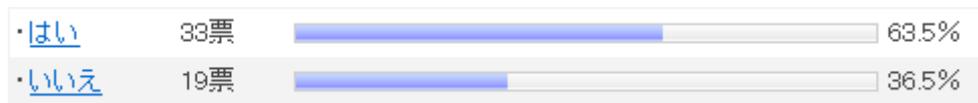
これについても、回答は最後に纏めて掲載します。

問8 もし貴方が運営の立場で武器のバランスを考えるなら、  
どの武器にどのような変更を加えますか？  
(下方修正・上方修正どちらも可、複数も可)

これについては強武器の下方修正や晩成武器の上方修正を含め、様々な意見を得る事が出来ました。

恐らく納得出来たり出来なかったり、どれも一概には言い難いと思いますので、最後に回答を纏めて掲載します。

問9 現在所属している勢力  
(もしくは最終的に所属しようと思っている勢力) に  
思い入れやこだわりはありますか？



勢力を選ぶ意味として一番大きな理由になると思っておりますが、友人やギルドとしてついていく人も居るので、そうとは言い切れない様です。

三國志である以上、勢力に所属する事にもう少し意味を持たせて欲しいと思います。

## 問10 争奪にはどれくらい参加していますか？ (1番近いと思うものを選んで下さい)



争奪の参加頻度です。

統一の為に参加する必要がある、参加しない人から争奪のためにスケジュールを調整している猛者まで頻度は様々ですが、ほとんどの方が参加している様です。

## 問11 貴方にとって、争奪とは何ですか？

一番多かったのが“お祭り”という意見。

普段の激突の成果を発揮したり、序列に名を刻む事を目標としたり、普段戦えない人や似たような実力の人と戦えたり、普段の激突とは違うという認識はそれぞれであると思います。ただ悲しいかな、“勢力統一を目指すための戦い”という意見は少なかったです。

回答は最後に纏めて掲載します。

## 問12 貴方はサブキャラを何人登録していますか？



現在は3国で3つ巴の状況ですが、様々な理由でサブキャラを作成している人は居ます。ですが、5人以上作成している方が意外に多くて驚きました。

5人以上を除けば、サブキャラの平均登録数は1.87人となっています。

問13 サブキャラを登録している理由はなんですか？  
(居ない方は、もしサブキャラを登録するなら  
どのように活用すると思いますか？)



問14 問13で“その他”を選んだ方は具体的をお願いします。

理由は上の通りです。

メインキャラの倉庫・配送役や他勢力との交流が主な目的と言えそうです。

気になったのが、別勢力の争奪に参加するために作っているという理由です。

勢力を統一を目標とするゲームのはずなのにこういった理由で作成されるという事は、勢力という概念がほぼ皆無なのだと思います。

ガチガチに縛るのも好ましく思いませんが、先ほども述べましたように、三國志である以上、勢力に所属する事の意味をもう少し持たせて欲しいと切に願います。

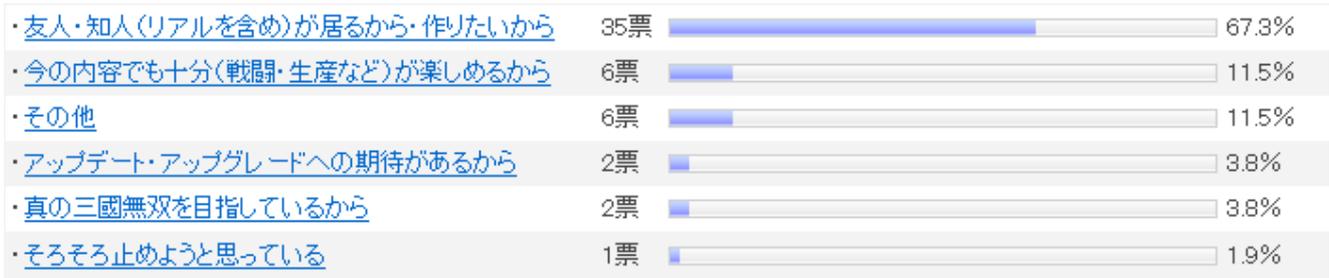
また“その他”の理由としては

- ・1人で遊びたい時があるから
- ・軍資金集め用
- ・現在の身分と実力が不相応に思えるから
- ・大將軍以降の義が勿体無いから
- ・エンディング回収用に

といったものでした。

問14の回答については、最後に纏めて掲載します。

問15 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？



問16 問15で“その他”を選んだ方は具体的にお願います。

こういうゲームはプレイしていて楽しいですが、知り合いや友人が出来るとまた違った意味で楽しいと思います。

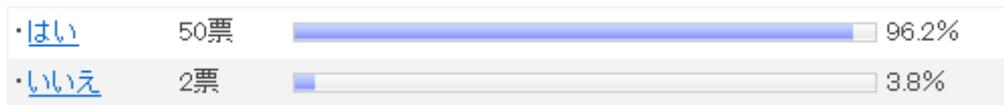
また“その他”の要因としては

- ・激突の手軽さが気に入っている
- ・アクションの立ち回りが上手になりたいから
- ・趙雲様が居る限り続けるつもり

といったものでした。

問16の回答については、最後に纏めて掲載します。

問17 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)



問18 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)

52名の皆様、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50名の皆様は、最後に文章回答を掲載させていただきます。

皆様の応援や三國無双Onlineに対する思い・意見を拝見すると、アンケートをやって良かったと思う一方、スケジュール通りに纏められない自分を歯痒く思います。

遅いなどのお叱りはあると思いますが、まずはここにアンケートを集計できました事に対して厚くお礼申し上げます。

## ◇まとめ

回答者の52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。  
そして、集計・まとめが遅れました事、本当に申し訳なく思います。  
すみませんでした（深礼

まだまだ回答者が少ないとは感じますが、今回も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。

アンケートに答える方々の中には、ただ楽しめれば良い人や勝利にこだわる人など様々いらっしゃいますが、やはりみんな無双が好きなんだという事はひしひしと伝わってきます。

こういったアンケートの積み重ねが後々ユーザーの糧となる事を祈って、また機会を設けて行きたいと思っています。

あくまで予定ですが、もし次回アンケートの機会を設けて上手く纏める事が出来れば、その3回分を編集し運営の方に提出してみたいと考えています。

皆さんが宜しければ前回・今回のアンケートを見ていただいた上で“こうした方が良い”“こういう質問をして欲しい”などの意見を下されば幸いです。

それでは今回も、賛同していただいた50名の皆様の文章回答を掲載させていただきますので、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）

○ラグに関してはこういう対戦型ゲームでは仕方ないのかもしれないが、それを鑑みても多すぎる。

逃がっている敵に対しての追撃がまず当たらなかったり、一部の無双乱舞が途中で抜けられる状況が何度もあった。

単純な腕で負けるなら悔しくないけど、こういった点で負けるとイライラするしかなくて、気分が悪い。

次に武器についてだが、多くの人が感じているように攻撃力の上昇値補正の影響で一部の攻撃が特色となる武器（双戟・甲刀の無双や双鞭C5等々）が軒並み弱体化したことはかなりのユーザーに苛立ちを与えたと思う。

私も対決用として、すべての改造を攻撃に割り振ってC5の射撃に全てを賭けるような極端な双鞭を作ったが、今では火力不足・防御が低いなどの理由で使える場面がなくなってしまった。

こういった思いをした人がかなり多いと思うので、改善案としては武器ごとに修正値を変えればいいのかと考えた。

○サブキャラが多いのか、新参でも強い人が多く、新規が参加しづらい。

あきらかに弱い人を集中攻撃したり、新規の継続意欲が無くなるようなことがある。

また、身分や経験値でレベルを現すシステムのため、自分の腕に合わせた部屋（身分）での戦闘ができない。

（経験値を減らすこともできないし・・・）

下手だと気兼ねしてしまうので、誰でも気軽に入れる部屋があればいいなと思います。

○まずはラグとチート関係を取り締まり。

一定以上の回線速度がないユーザーは激突につなげるべきではない。

○ラグを持っている人の有利な環境を改善してほしい。

○チート、ラグに関する改善（以前よりかなりひどくなっている）

敵にも絶好リストを有効にする

排除者名を明記する（似たような名前をつけやすいので注意できる）

○とにかく正規プレイヤーがふりになるのは早く改善してほしい

新規参加者が安心してできる環境を

身分など故意に調整できるもののマッチングをなんとかして欲しい

○多少のラグは仕方がないと思うが、明らかにおかしな動きをするプレイヤーがいることも事実。

(ゲームガード導入前ほどではないですが・・・)

激突中の画面で、相手の回線状況がわかるようになると、いいかなと思います。

そうすれば、敵味方の双方に回線状況が伝わるため、故意に絞るようなプレイヤーも少なくなるのではと考えています。

○敵勢力との交流(チャットなど)

乱戦の様な4:4以上の人数での激突

○ラグ:せめて対戦相手のPingを常時(戦闘準備画面でも)晒すべき。

新人狩:参加できる激突格を義で分ける、無双格は争奪専用にするべき。

武器&運営&戦闘:バランス感覚無さ過ぎ、大將軍になるぐらいまでプレイしてみるべき。

○対処のしかたがわからない

○・ラグ関連

内偵してアカウント停止にする

・ユーザー関連

新参狩りは、義と位で部屋わけすれば多少は減ると思われる。

・武器・アイテム関連

攻撃補正戻して、属性玉の威力減

ガチムチ真無双防ぐための属性ダメージ軽減付与服の課金改造

(仕立屋で作れ本格と簡易で軽減率が違う)

無双の使用回数制限。

・運営管理関連

もっと取締りを強化。

・戦闘関連

内政関連の位と激の位を分ける。激の位は成績によって上下するようにする。

○ラグ:海外接続と思われる方にですが、ゲームを正常に行うことに支障がある接続状態だと判断された場合は激突および争奪に参加できないようにして欲しいです。

戦闘関連:争奪について、大局を左右できないにしても戦場を選ぶ意味を与えて欲しいです。

例えば、各戦場を消耗戦でなく綱引きのような押し引き(引っ張りきれたら自分の領地になる)などに変更したら、少しは争奪に参加してる気分を味わえるかも?

○道具棚くらい幾らでも買えるようにしろと…メンドクセ。

増築MAXしても家具全然おけねーじゃないかよ、と。

変なトコで金取る癖に、こういう家具からもっと金回収出来るようにしておくと、もうバカかと。

○新参狩り、下手な人・ラグと思われる人への罵言など。

わざわざサブを作成してまで文句を言っているのを見かけたり、シャウトで罵倒しているのを見かけたりするとうんざりします。

無双オンラインは対決・制圧だけではなく、私のような、特務・アイテムを楽しんでいる人もいるので、そういった人を馬鹿にする風潮も問題だと思います。

新参の方への援助をする時に、サブと思われる人が混ざっていたり、そういったユーザーのモラルのなさが一番の問題だと思っています。

しかし、残念ながらユーザーのモラルの改善が一番難しい問題であると思います。

とりあえず私に出来ることとしては、援助した新規の方に対して将来新規狩りなどをしないように伝えるようにしていますが、残念ながら手ごたえは感じていません。

○チート対策が全く出来ていないのでそこを改善して欲しいのとサーバーの強化をしてもらいたい。

○難しい事はわからないけどなくせるならそうしてほしいですね？

あとはイジメに関しては、個人のモラルなのかな？とも思います。

下取制度とかあるといいのに

○あまりにも最近ラグい相手が多い。

怯みが1~2秒遅い相手もいれば、当たっているのかわからない相手もいて、非常に困る。

それと、サーバーが重いのか、よく落ちる人が多い。

サーバーを増やすか何かして、軽くしてほしい。

前に、新規さんと一緒に新参行ったときにPTとあたり、大体がサブだったので、強制的に昇格させたりしないと一向に減らないんじゃないかと思っています。

武器の性能があまりにも違いすぎて、まったく使われない武器とかがあって、困ります。

双戟は決め手が無双しかないし、双剣もあまり全体的に強くないし・・・

もう少し平等に強さを調整してほしい。

戦闘でのハンデが結構変で、ハンデありの部屋だとぶっぱ武器が多く来て非常につまらないので、戦闘での特殊ルールみたいな形で無双なし 究極なしなど細かく設定出来ればいいと思います。

○・ラグ関係

個人的に、多少のラグはもう仕方ないものと割り切ってはいます。

ただ、前々から言われているように、ラグが有利になる仕様はどうにかならないものかと。

・ユーザー関連

未だ無くならない新規狩りや身分止め、コレはどうにかならないものだろうか。

身分で部屋を分けるくらいなら、義で分けた方がこう言った輩には効果がありそうな気がします。

・武器・アイテム関連

武器ごとのバランス調整と言うことで、先のアップデートにて攻撃補正の上限がついたわけですが、バランス調整の対応としては疑問符。

武器ごとに性能が違うのは当然。そこを無理やり平均化するよりは、いっそのことどんどん武器ごとに差をつけて行ったほうが面白くなるのでは？

・運営管理関連

ペナルティ対象者の名前を晒すくらいのはあっても良いように思います。

○武器の性能の差が大きい

○たまにひどいラグに遭遇するとき、その原因が自分にあるのか相手にあるのか（あるいは両方か）わからないので、Ping 値表示してほしいとすることがあります。  
他人のみならず、自身がラグいのかどうかさえわからないのはいかななものか…  
似た理由で、戦闘中にもログアウトボタンのリングをつけてほしいなあ、とも思います。  
別件ですが、闘技のマップ、水仙郷の真ん中の高楼拠点を拠点跡地にするとタイマンゲーとしての闘技は面白くなりそうな気がします。  
根拠はないですが…

○ラグ:故意と感じられるものの取り締まり。

ユーザー関連:位を強制昇格

武器・アイテム:突然の修正よりロケテストのような一定期間の考察期間を設けての武器実装 or 武器のエラッタ

運営管理:ユーザーからの報告に関してどのような事でも受け取った事を確認できる書簡による返信は必須、音沙汰無しは怠慢に見える。

戦闘関連:総大将撃破で判定撃破数は勝利条件の食い違いが激しいのでルールを変えるか判定条件を見直すべき。

特にこのルールは無双に頼った勝利条件な為、委縮禁止等の措置は施すべき。

○ラグに関してはやり海外接続者をどうにかしてほしいところですが

ユーザー関連については新規狩りで新規参入がしづらくあると思います

これは義で格を分ければ解決するんじゃないかなと思います。

武器のバランスは少し的外れな修正かなと

攻撃補正のせいで攻撃晩成武器の不利

調整する側がテストプレイをすればこんなことにはならないと思いますが・・・

運営管理

これは多数の人が不満を持っていると思います

絞りや例の復活地点で待ち伏せしての動画

これらはアカ停くらいはあってもいいかな、と

あと貴石高すぎw

戦闘関連

これは争奪ですね

大將軍3人PTでいっても校尉などがくるようではマッチングが意味不明すぎる

争奪に勝つと、あるいは負けるとこうなりますよ、みたいな損得を提示しておけば争奪に対するやる気もあがるかな、と

その他は義

大將軍以上の身分かなにか作らないとだめかなと

○・ラグ者が不利になるような仕様追加を

・ひどい人にはアカBANを

・アップデートの時にその他不具合を修正というのはやめて欲しい、めんどくさくても全て公表すべき

・台湾のように武名をもっと見えるようにして欲しい

○ラグ関連については、運営さんにがんばってもらうしかないと思います…。

本当は、ユーザーのモラルなんですけど^^;

○・海外接続は言うまでもないと思います

- ・新参狩りに関してはひどいと思うんで格新参を義縛りにしたらいいと思う
- ・不正した人が今も何の問題もなく激突に出ているのはどうかと思う。

不正者の公表と処罰をもっとしっかりしてほしい。

なあなあな対処はこれいかに

- ・武名がちゃんと働いてるのかよくわからない。

都市数が少ない方が有利なのは仕方ないとして、時間稼ぎの出来レースなんて誰も望んでいない。

属国は廃止滅亡でいいと思う。

○・ユーザー関連

新参狩りはやはり、新規さんの減少につながりますよね。熟練はまだしも、新参だけでも儀（例:2000以上）で強制入れない措置が出来ればよいと思います。

- ・取引関連

転生などで他国にフレンドが行った際に連絡が完全に途絶えてしまうのが問題だとも思います。サブを作ればいいのですが、基本的には複数アカはダメなはずですよ。改善策としては、せめて書簡を送れるようにしてほしいです。（課金アイテムでも可）

○ラグを持ったプレイヤーが少なくないこと、それを運営が殆ど対処していないと言っても過言ではないこと。

運営の取り締まりをもっと厳しくして欲しいです。

新規狩りについて。

自分はR5 将軍ですが、精鋭とサブで出た新参、勝率はほぼ同じです。

普段は無双格で出ていますが、新参が酷いと聞いたので出てみると思っていた以上でした。

新規プレイヤーが減ることの弊害を、通常のプレイヤーも考えるべきだと思います。

○①フレ枠不足→システム変更

② ギルド部屋に箆筒あるのに着替えれない→システム変更

○武器庫所持上限を増やしてほしい。

部屋の外からPTかどうか見えるようにしてほしい。

仲買いの武器検索で改造の有無も選択肢に入れてほしい。

仲買いの服飾検索で名前検索もできるようにしてほしい。

仲買いの検索で金額設定で上限と同時に下限も定められるようにしてほしい。

○練丹使わないので余る。欲しい人に売りたい

○低 spec 回線、PC 有利の仕様。

アイテム練成とか、生産要素の追加。

生産活動が嫌いだから困る。

複雑な要素を入れすぎて新規ユーザーが

取り付きにくくなっている印象がある。

○紋にも似たラグはさすがに対処して頂きたい。

BB 時代には右下にリンクリングが激突中も回っていたように、画面上で恐らく回線関係の表示はできると思うので、そこです。

○ユーザーいじめに関しては 特に新規狩りですね  
武器等については 下方修正ばかりで言うこと  
戦闘関連 乱戦だとその開催日しかやれないので初心者さんとかがよくどうしたらいいのか  
質問してきます  
せめて演習作りましょう

### ○①ラグ

一定以下の回線速度、又は一定以下のスペックはラグの原因なのでできないようにする。  
海外は×。

② 格は身分ではなく義で格の出入りを決めるべき。

③ 錬成はいいと思う。けど武器補正はいらない。

いままで攻撃的な内容で武器を作ってきた人の課金が無駄になってしまう。

④ 運営がとりあえずあふおすぎる。

もっとユーザーがお金を使うようなシステムを考えた方がいいのでは？

そのためには何をすべきかもっとよく考えるべき！

⑤ 久しぶりに対決行って思ったんだけど籠りが多すぎる。

籠り対策として例えば兵糧、又は拠点にトータルで一定時間以上いた場合はなんらかのペナルティを与えるべき。

ガチで殴り合いするために武器の補正をしたんじゃないですか?運営さんよ?

○ラグについては個々のモラル以外に運営でどんな対応ができるのかわからないです。

武器のバランスは少々ばらつきがあってしかるべきだと思います。

個人的には運営による武器の極端な下方修正が問題だと思っています。

上方修正や、もっとプレイヤー自体のスキル向上でなんとか出来る部分があると思います。

○2. 新参いじめをされたことがある。昇格を強制にすべき

3. 錬丹がすぐなくなる。戦場で入手できる確率をもう少し上げて欲しい

4. アイテムの値段、本格改造、家具、もう少し安くならないか、あるいはセールして欲しい。

3,000円なんてあつという間になくなってしまう

5. 新参狩りがなくなるようにして欲しい

6. 仲買に3~5品目ぐらい出せるようにして欲しい

○ラグに関してはpingの開示、海外接続者に関しては運営サイドでしか対応が出来ないのでしっかり対応して欲しい。

ユーザー関連に関してはモラルの問題。

個人の意識が変わらない限り解決は不可能。

武器バランスはガード不可能な攻撃などが緩和されれば問題なし。

服の錬成がマゾ過ぎる。

運営管理はもっと現場を見て欲しい。

違反行為は垢停止ではなくキャラ削除とか、違反者の公表も行って欲しい。

武名でのマッチングはお世辞にも活用されているとは思えない。

戦闘前に各自の武名が見えれば納得できる。

取引関連は課金アイテムが仲買で売れないものがあり不便。

仲買に複数出品が出来る「出品棚」でもあれば良い。

コイン200枚程度なら喜んで課金します。

- ゲームが成り立たないのにやっている利用者がいると、ちゃんとゲームしたい人がいなくなってしまうので、しっかりしてほしい。
- コインを使って強化してるにも関わらず、修正されるとキツイ
- 故意的な回線遅延はどうかしてほしいですが、素でラグい人も居ますからね。見分けはつくんでしょうか・・・  
正直どうしたら良いのかはわかりません。
- 武名マッチングのシステムがイマイチ不明  
武名が高くてR3とかと当るのはおかしいと思う。  
この武名制度をもう少しユーザーに分かりやすく説明をして欲しい
- ワープとか辞めて  
新参狩り熟練狩り辞めて  
争奪、なんで都市数ハンデ?  
下方修正やり過ぎがある  
強化遅い武器が弱いのはなんで?(1部)等・・・
- 新参だったらある程度武名とか義が上がったら入れなくなるとかすればいいんじゃないかしら・・・  
ラグは、どうしたらいいかなんて分かんないじょ(´д`)  
武器はなあ・・・これも運営さんガンバレとしか・・・  
他国にもアイテム送ったりできるようにしてほしい。課金でもかまわんから・・・
- 乱戦の時間帯が非常にキツイです。  
21時開始にして欲しいと希望しています。  
あとは、もっと服飾を増やして欲しいのと、100個入り筆筒を実装していただきたいです。
- プレイヤーの意見があまり取り入れられていないと思う。  
対応が遅い。
- ラグ関連について  
故意にしる、無意識にしる、ラグが発生しているプレイヤーへの注意が必要と考えます。  
現状ではGMコールのみとなっていますが、それを行っても対象プレイヤーに改善が見られない事が多く、正直無意味かと。  
取り締まりを厳しくする等の改善が欲しい所です。  
海外接続者は、規約違反かと思われまので即刻アカウント停止など、厳しい処置を望みません。  
新参いじめは、新規プレイヤーの増加に歯止めを掛ける一番大きな原因と考えます。  
現に、そういう方を何人も見てきました。  
サブ育成で、仕方なく新参に出ているプレイヤーならまだしも、義が数万の校尉などは明らかに新規いじめでしょう。  
規約にも特に取り締まる項目がない為、運営に報告してもあまり意味がないように思いますし、取り締まりを初めて欲しいです。  
運営管理関連に関しては、上記に含まれますので割愛させていただきます。

○制圧なのに執拗な粘着はいかがなものかと思う。  
運営が働いていないように思える・・・（ ° ρ ° ）ポ————

○たとえば、衛士に2000義で昇格試験受けないといけないけど、2000に達した瞬間無理やり試験受けさせたらいいと思う

○ラグに関しては意図的かどうかは完全には判別できないと思うので（PCのスペックとかあると思うし）

PS3版で環境の規格が統一されてからでないと言えないと思います

むしろ改善点は武器の個性をなくしてまで安易な修正をしないこと部屋待機中に身分の他に武名や部屋の名前（意図）が相手にも見えることとギルド用告知の実装とかwisの個別窓の実装とかあるともっと良いと思うのです・・・

○手っ取り早く運営を変えてみる

問7 過去のアップグレードやメンテナンスで良いと思った  
(良い印象を持った) 新システムや仕様変更点は何ですか？

○副将の活躍の場が増えたのは大きい。

昔の仕様ではどれだけ有効な副将スキルを覚えていたとしても使える機会はほとんどなかった。

副将の無双ゲージをためられるようになったのは戦略の幅を広げる良い仕様変更だと思う。逆に練成システムは課金している人とそうでない人の戦力差を広げてしまう結果になってしまったのではないかと思う。

○最初は1 激突 30円 (?) の時代だったので、無双コインの形式になって気兼ねなく参加できるようになったのが良かったです。

○道具筆筒

○乱戦の実装

○アイテム練成、乱戦

○アイテムの所持数アップのみ！

○なによりも、ゲームガードの導入には感動しました。

このときは本当にチートが蔓延していたし、独自のチート対策のおかげでクライアントは重くなるし、それでいて効果はでないしで・・・ほんとうにゲームガードが導入されてよかったと思っています。

おかげでウィンドウ化できなくなってしまいましたでしたが、チートが 減るのなら仕方がない。

○戦車拠点の弱体

○動物の副将と道具棚、武器防具の保護

○染色や仕立てなど戦闘と直接関係のない要素の充実はいいと思います。

属性服などについては気持ち程度の効果ならそれもありかなと思いますが、やりすぎはやめて欲しいです。

○乱戦実装くらいしか褒める気がしない

○動物副将の実装。

特に狐副将の変身。

染色システム。

(できればもうちょっと成功率を上げるのと、多種類の色を導入して欲しいです)

無双武将の援軍システム。

○錬成位

○とくにはない しいていえばギルド？

○乱戦の実装が一番。

今までに無い戦闘システムで、非常に面白かったです。

ただ、これもラグ関係で泣かされたことが多々・・・

空中停止してそのまま動かなくなった敵と当たった時はカルピス吹きましたヨ。

あと、戦闘には関係ないけど服飾と武器の保護機能。

ただ、コレもう少し早めに実装できなかったんでしょうか。。。

○激突娘の制度

○投弧刃突。

○・道具筆筒の実装

・一部武器の上方、下方修正

○乱戦と闘技ですね

前者は楽しい、後者は貴石、回数稼ぎにw

○堅牢を1.5倍に下げたこと

○仲買いで欲しい商品?を探しやすくなったこと…くらいしか今は思いつきません><;

○攻撃補正は良い修正だったと思う。

が、これまで本格改造してきたものが使えなくなったから改造除去は実装してほしい

○道具筆筒は良い夜思います。

○副将関連は良かったと思います。

スキル増加、無双チャージ可能など。

○宝物システムたのしい♪

○道具筆筒 20

○配送機の追加。

乱戦の追加。

道具筆筒の追加。

○パッと思い浮かばない。。。

あ、BB時代の軍檄無消費激突キャンペーンは熱かった。

○メンテナンスごとに 武器の下方修正されてた時期自分の愛用武器が無事か心配で心配で

たまらなかったですね

○パッと考えてみて思いつきません><

○正直あまりいい印象を持ったシステムはないですね。

あえていうなら服に色を付けたり出来ることくらいでしょうか。

○最近始めたばかりなので、まだよくわからない

○錬成アイテムは良かった。  
ギルドも良いシステムだと思う。

○服飾が可愛い。  
マントが変わった。

○ゲームの進行上の部分

○服の仕立てと染色システムです。  
でも実際はほとんど利用していません。  
技術内政やレベルが高くないと成功しないとのことですので・・・  
皆さんが着ている服飾を見て、素敵だなあ～と思っています。  
時間があれば内政やレベル上げもしてみたいですが、実際たまにしかINできないので少しでも激に出て遊びたいと思いそこまで手が出せません。

○丈夫使用時 HP 全回復がHP 増えた分だけしか増加しなくなったこと・・・かな？

○服飾が増えたことです。  
あと、仕立て服や染色システムもすてきなアイデアだと思いました。

○保護システム。

○副将のLv 上限の引き上げ  
副将スキルの複数化  
副将の無双ゲージチャージ可能化

○副将が色々増えるのは嬉しい^^

○乱戦の実装  
蒼天航路とのコラボ

○乱戦は楽しいですね

○特に無し (7票)

問8 もし貴方が運営の立場で武器のバランスを考えるなら、  
どの武器にどのような変更を加えますか？  
(下方修正・上方修正どちらも可、複数も可)

○武器ごとの要望は多くの人が行っていると思うので、私は究極強化について答えさせていただきます。

上方修正して欲しい究極強化は『不屈』『威風』と考えています。

不屈は属性無効・気絶無効と防御面の究極強化としては素晴らしいものと思いますが、素の防御力が変わるわけではないので現在の不屈所有の武器ではあまり活用できないと思います。なので、防御力2倍とまでは行かないまでもせめて1.5倍にしてもらえた方が嬉しいですね。

次に威風ですが、これはクセが強いを乗り越して有効に使える場面が思いつきません。

威風の効果を完璧に使いこなそうとすれば鍛錬の段階から考えなければ宝の持ち腐れとなる人が大半かと思います。

せっかく限界が2倍までと決まっているので能力の反映がもう少し低い状態からはっきりと見えるようにすればいいと感じました。

下方修正して欲しい究極強化は特にはないですね。

○投弧刃の無双の最後のダッシュ攻撃を調整してもらいたい。

○投弧刃に無双後の隙を若干作る

○特に思いつかない

○多節鞭攻撃上方

甲刀防御上方

双戟・鉄鞭・戦戈無双威力下方

丈夫効果変更(常時8割残り→発動→8割×二倍→常時化→残っている体力÷2)

双鞭無双変更(地点形蛮拳同モデル)

斬馬刀・戦斧N範囲上方 or N1 モーション速度上昇

○鉄鞭の低空JCの連発

争奪の時などにやられると萎える

○燕扇のすべてのパラメータの上昇。攻撃範囲を広く、長くする。

○下方より上方

○質問6で答えたとおり

○全武器の真無双の威力低下

○全体的に攻撃補正を元に戻す。属性玉の威力低下

- ・鉄鞭:C3 威力低下
- ・甲刀:D 攻撃ピヨリに戻し、JC 威力低下
- ・双鞭:C3 安定化、C5 威力低下、無双安定化
- ・戦斧:C1 突、C4 の威力低下、無双安定化
- ・双錘:使った事ないので具体的にわからないが上方修正
- ・直槍:C3 安定化、C1 突威力低下
- ・桜扇:C1 盾の威力低下
- ・幻杖 C3 安定化、JC の弱体化、真・無双の硬直多めに
- ・鉄鈎:C3 の安定化、N1 をもう少し早く
- ・蛮拳:JC の弱体化
- ・戦盤:C3 の安定化
- ・鉄槍:JC を元に戻し硬直多めに
- ・斬馬刀:N1 をもう少し早く

○ダイフ:C3 は属性 2 回で JC の角度を浅くする

将剣:N の攻撃補正値を下げる（武将拠点が難攻化する）などして何がしかの弱点を設けて欲しいです。

妖杖:真無双最後に全方位衝撃波とかつけて真無双→死の状態をなんとかしてほしい。

究極

丈夫:体力最大値 2 倍・残り体力値分回復

無双:既存の効果にくわえ（無双ゲージ最大値-現無双ゲージ）/2 だけ無双回復。無双中も使用可

○今の甲刀にはオフと同じく C5 にデフォルト炎ついてもおかしくない件。

○直槍の移動を少しあげて、攻撃がもうちょっとつながる様にします。

一番最初に渡される武器なのに、これで特務がクリアしにくいとか、ちょっと問題あると思います。

あるいは、一番最初に渡す武器を双剣にします。

○究極強化の見直し。

○基本 わかんないから きにしてない

○まず、究極の丈夫を 2 倍から 1.5 倍に変える

双戟の攻撃速度（主に N）をちゃんと繋がるようにする

攻撃補正を廃止して、属性攻撃を修正する

破竹を 3 倍から、2.5 倍に変える

背水を 3 倍から 2.5 倍に変える

真髓を攻撃 2 倍を消して、激無双のみにする

蛮拳の JC に硬直を付ける

直槍の攻撃速度を繋がるようにする

○使っていた武器が限られていたので、自分の使っていた武器に関してだけ言うと  
上方修正

偃月刀・・・N攻撃の攻撃力増加

下方修正

偃月刀・・・無双乱舞の威力低下（今の7~8割くらい?）

こんな感じで、いわゆるぶっぱ武器と言われている武器のN攻撃の威力上げて無双の威力下  
げてみるのはどうでしょうか?短絡的過ぎるでしょうか・・・

あ。。。蛮拳は例外で。

あと、ちゃんと使ったことは無いけれど甲刀のDは気絶に戻しても良いと思います。

○斧系の武器の攻撃速度の増加

○攻撃補正をゆるめて（撤廃じゃない）、

各種属性玉の効果を抑えて、

破竹/背水/粉碎の効果をを二倍にして、

真髓を真乱舞書効果だけにして、

丈夫を「体力と体力最大値を2倍」にして、

.....

思いつくのはこれくらいでしょうか。瀕死維持投弧刃ぶっぱもどうかしたいですが...

○投弧刃:真 or 激無双の終わり際の走りの軌道修正をしにくく、もしくは走行距離の短縮化  
無双の範囲縮小。

炎玉系装備でない時の元から炎属性の攻撃、真 or 激無双の炎による時間対ダメージを減少

自然回復系（自拠点・自兵糧庫・符水等）の回復を静止時に限り、回復量もしくは回復速度  
が2倍になるようにする。

○攻撃補正をこのままならスロット位置による補正をつける

56スロの攻撃強化武器には補正を多少軽くするとか

破竹、攻撃2倍に対する補正も軽めに

もしくは攻撃補正のかかる値の底上げ

鉄槍JCの変更 スピードを早くする

大斧JCの変更 硬直を伸ばすか範囲を狭くする

甲刀D復活 Nの範囲もしくは覇の範囲を広く

○最近あまりやっていなくて、武器のバランスも良く分かっていないので、回答できません  
××

とりあえず、下方修正ばかりせず、上方修正を多めにお願いしたいです

○これもユーザーの考え方次第と思いますが、何をやっても?無双ぶっぱが多い気が・・・。  
攻撃補正とか武器の特性を下方修正するとかではなく、無双の威力を何とかしたいです。

○大斧は属性は2回のようにして、JCの隙をおおきく

将剣のNの威力を下げる

長双刀のNの威力をあげる

○具体的な案はありませんが、下方修正はプレイヤーのやる気を削ぐことしかおこらないの  
で、あまりしてほしくないです。

○丈夫と背水を下方修正します。  
攻撃補正が出来た今、防御に関しての下方が無いのはおかしいので。

○【妖杖】  
前方180度にもどす

○長棍 C2 属性付与をなくすのなら同時に C3 を地上で属性付与できるようにしてほしい。

○武器の長所をつぶすのは如何なものかと…。  
改造ができるのが問題なのかな？

○幻杖 JC に当たり判定を。  
修正する前に、もっとテストプレイをして  
バランスを取って導入すべき。  
武器に時間とお金をかけて作った人の事を  
考えて欲しい。

○攻撃補正值の上限をもう少し引き上げるから、武器毎に微調整を加える。  
刻印のモーション補正を変更し、刻印1 択状態を改善したい。

○鉄鞭の JC とかどうにかして欲しいものですね

○妖杖の JC は戻す  
甲刀の D が飛ばしなら碎棍の D も飛ばしにする  
突、碎などの飛び道具系全てに属性がのらないようにする  
とりあえず武器補正直す

○現状修正は必要ないと思います。

○上（問6）に同じ

○語れるほどやり込みも無く腕も無いので無し。

○桜扇と双錘の無双をもうちょっと強くしてほしい。

○特になし

○わかりません>>

○破竹を2.5倍に  
神髓を真無双に（2倍真無双は実際やりすぎかと  
丈夫の効果を体力+100に（現在の仕様では丈夫だけでほとんど死ななくなるので）  
堅牢の効果を使用者が拠点内に入っているときに1.5倍に

○幻杖/無敵はなくする  
SA 武器/攻撃力弱くする

○タセツに・・・タセツに・・・いや・・・何も言うまい。  
うーん私からしたら全部強いしなあーその中で勝てるようになったら本物だ!と・・・思っ  
てる私は幸せ者。  
あ!思い出した!!センプとかのC4とか?  
ダイーフ・・・は下方したばかりかw

○あまり武器に詳しくないのでよくわかりません。。。

○幻杖のJCの距離の短縮&無敵化をなくす。  
無双の発動回数制限など。

○攻撃力に補正が掛かるようになった今、防御を強化する系統の究極強化（丈夫、背水）等  
は、もう少し考えた方が良いでしょうに思います。

○多節鞭のR5とそれ以下の差がありすぎる。  
R4以下はもうちょっとNの範囲広くして（° d°）ホスイ..

○ぶっぱ武器の防御力をさげる（攻撃をさげると、斬鉄剣などばかりになるから）

○甲刀のDを元に戻す  
鉄槍のJCを元に戻す  
双錘の攻撃範囲をあと1回り広くする  
都城、川島を元に戻す

○基本的にオフでついていた属性はすべてつけておく

## 問11 貴方にとって、争奪とは何ですか？

○対決が主なので、数少ない制圧を行う舞台。

○部屋を選ばず、すぐ入れて、気楽に参加できる激突。

○普段制圧要塞以外は人が来なく成り立たない。  
要塞以外のMAPで制圧するためのもの

○暇つぶし

○小さな勢力の修正がきつすぎて勝てない  
大国と小国の差が無さ過ぎる

○フレのあつまる日

○日ごろの成果を発揮する場。  
連勝すれば、両軍に名前がアナウンスされるし、序列に載るし。

○友達のつきあい

○新人狩り祭り？

○本番

○国取りイベントだが、制圧の延長なので  
国を取っている感覚がない。  
攻め入る箇所によってSLG三国志のように戦場が異なったり、攻城戦があるといいと思う。  
あと武将に仕えているのだから所属武將軍団の一員として国取りができる面白いと思う。

○祭り。  
敵味方が真剣な人がおおいのでそれなりに楽しいです。

○総大将撃破が出来る場所。

○アイテム以外で激突をしない私にとってはフレと組んでいくお祭りのような気分です。  
でも、下手なので野良参加は周りの目などが怖くて出来ません。

○遊び。  
頑張っても運営に邪魔されてる感があるのであまり乗り気では無い

○イベントの一つ

○本格的な制圧戦  
敵味方が真剣に戦う為の場だと思っています

○みんなでワイワイやるお祭り。

正味、所属勢力が弱小だったので自分だけ頑張っても仕方ないやろと。

なのであまり勝ち負け気にしません。PTで出てたら、一応勝ち越せれば良いかなあ・・・程度。

昔は固定PTがあったので結構ガチンコでやっていましたが・・・

○強い人がやっている

○本気で挑む激突、程度の認識です。

○普段やらない事をやる場所

○ガチで勝ちに行く場所

○お祭りb

○仲間と連携して、楽しむもの！

○祭り

○敷居の高い激突（制圧系）

○イベントですが特に興味はないです

○交流戦&義上げ

○イベント。

ただしPTが決まってない。

○イベント？

○勢力の勝ち負けは特に気にせず、フレと一緒に何連勝できるか楽しんでいる。

○お祭り（n´∀`）nワイ

○自分の実力を試す場所w

自分は強くないのですぐに負けますがね

○PTの結束度を図るもの

○無双で一番楽しいイベントですね。

なのに劉備は毎週日曜開催という、私の出れない曜日ばかりで腹立たしいです。

○負けたら怖い、未だに慣れないシステム

○お祭り

○お祭り。

あと、頑張る目標。

○あまり身近でない

○正直参加していないので、なんとも・・・

身分が高くないと参加してはいけないというイメージがありますので。

○緊張感のある激突

そこまで、連勝は意識してないので・・・

○試験

○祭じゃあああああああぐ（・▽・。）ノダ-!!

普段の激とかの成果を出してニヤニヤするとこw

いつも一緒にいってる人たちと連携とれて勝てた時はすっごい楽しい^^v

○特務・演習放置タイムです。

○ひとつの楽しみ。

○ギルドメンバーとの交流の場

○あまり意味の無いもの（° ρ °）ポーーーー

○楽しむためのイベント兼ゲームのシナリオを終わらせるための戦い

○名前を覚えてもらいたいがため

無双武将のご機嫌取り

○義塚ぎに持ってこい

問14 問13で“その他”を選んだ方は具体的にお願いします。  
(サブキャラを登録している理由) 【※12票】

○1年以上プレイしていなかったため、操作方法を忘れてしまい、いきなりメインの身分で精鋭に行くことができなかったため。

○特務が少ない上復活までが遅いから練習のため

○ギルドに新しく入った人と一緒に遊ぶ為

○1. 軍資金集め

2. 街中 shout 用 <お知らせ>、という名前で、以前劉備軍で行われていた講習会の宣伝などを  
するために作ったのですが今は停止状態です…

3. 特務動画撮影用

4. 軍資金集め、新参制圧にて後進の指導（ガチ新規さんと対人するのは新参狩りのすること  
なので、対決はサブではしないことにしているし、制圧でも拠点防衛や積極的に襲われない  
限り対人はスルーしてます）

○大將軍になってしまって義がもたないから  
闘技用

○金庫状態ですね 上司からお金をもらうだけかな  
後は初心者育成につかえればなあと思ってます

○J 俸給をメインに渡す。  
資金源

○自分の身分と遊びの技術が不釣合いの為に初心者からキャラを作り直す事を考えた。  
今のキャラは愛着があるので残して置きたい。

対決実装後からゲームに参加しているが、制圧にも興味があるが今の身分では精鋭に参加する  
だけでも周りに迷惑が掛かるので。

○他勢力との交流のため・・・に入るけど、ほかの勢力にいる人とも遊びたいから  
せめて將軍キャラ r4 持ちは何名か欲しいなあっておもってガンバッテ作ってる w

○イケメンサブキャラにかっこいい服を着せて、自分で操作してみたいからです  
(街の散歩だけで戦争はしません)

○メインキャラで新しい武器に挑戦する際、全く使った事のない武器でメインキャラの戦闘  
格に出撃すると、味方側に迷惑を掛けてしまう為。

○ED 集め・・・Σ (ノヾ`\*)

問16 問15で“その他”を選んだ方は具体的にお願いします。  
(このゲームを続けようと思える一番の要因) 【※6票】

○元々無双シリーズが好きなので、多少の不満はあるが改良されることを願っている。  
また、環境（好きな武器や強化、アイテム）さえ整えば激突1戦に出れる気軽さは他のゲームにあまりないので気に入っている。

○キャラ（義とか身分とか武名とか）と腕を育てるため。

○三国志が好きだから

○趙雲さまが居る限り続けるつもりです。

○アクションの立ち回りが上手くなりたいのです

○南蛮実装待ち