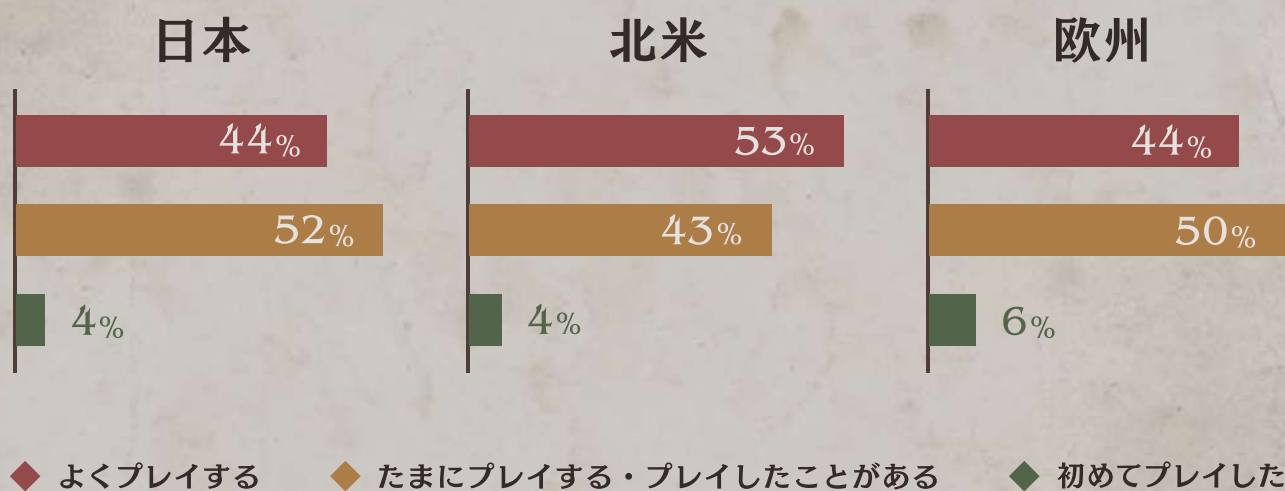


体験版プレイ内容について

アンケートでお答えいただいた体験版のプレイ内容に関して
結果をご紹介します。

シミュレーション、タクティクスゲームのプレイ頻度

シミュレーション、タクティクスゲームのプレイ頻度	日本	北米	欧州
よくプレイする	44%	53%	44%
たまにプレイする・プレイしたことがある	52%	43%	50%
初めてプレイした	4%	4%	6%



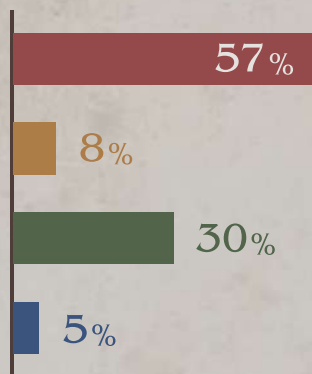
開発コメント

各地域ともに、タクティクス・シミュレーションゲームを遊んだことのある皆様からのご意見を多く頂戴いたしました。

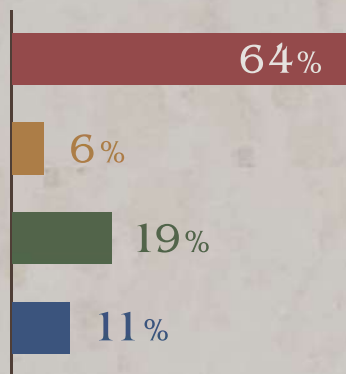
プレイしたルート

プレイしたルート	日本	北米	欧州
ロランを差し出さなかった	57%	64%	62%
ロランを差し出した	8%	6%	7%
両方プレイした	30%	19%	17%
どちらもプレイしていない	5%	11%	14%

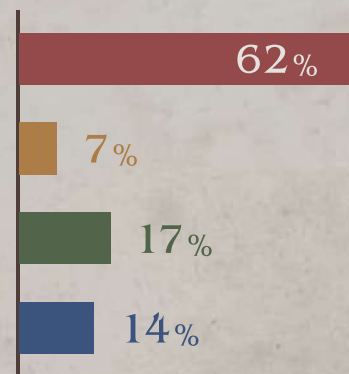
日本



北米



欧州



◆ ロランを差し出さなかった
◆ 両方プレイした

◆ ロランを差し出した
◆ どちらもプレイしていない

開発コメント

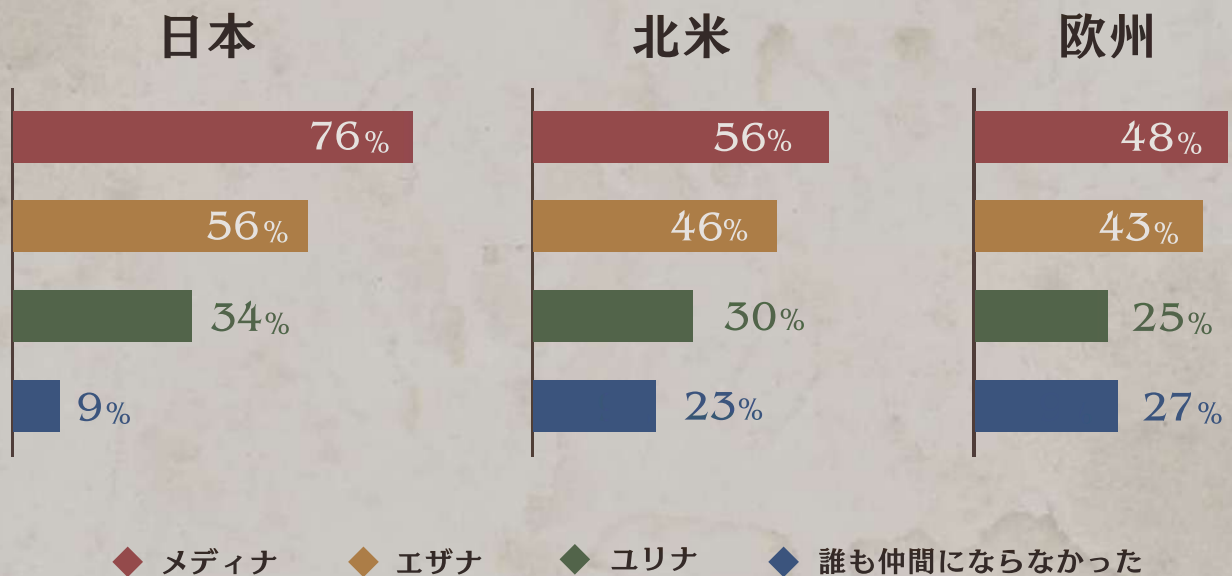


やはりロランを差し出さないルートをプレイされた方がどの地域でも一番多い結果に。両方プレイしてくださった方も多く、開発一同嬉しく思っております。

途中から加入した仲間

※複数回答

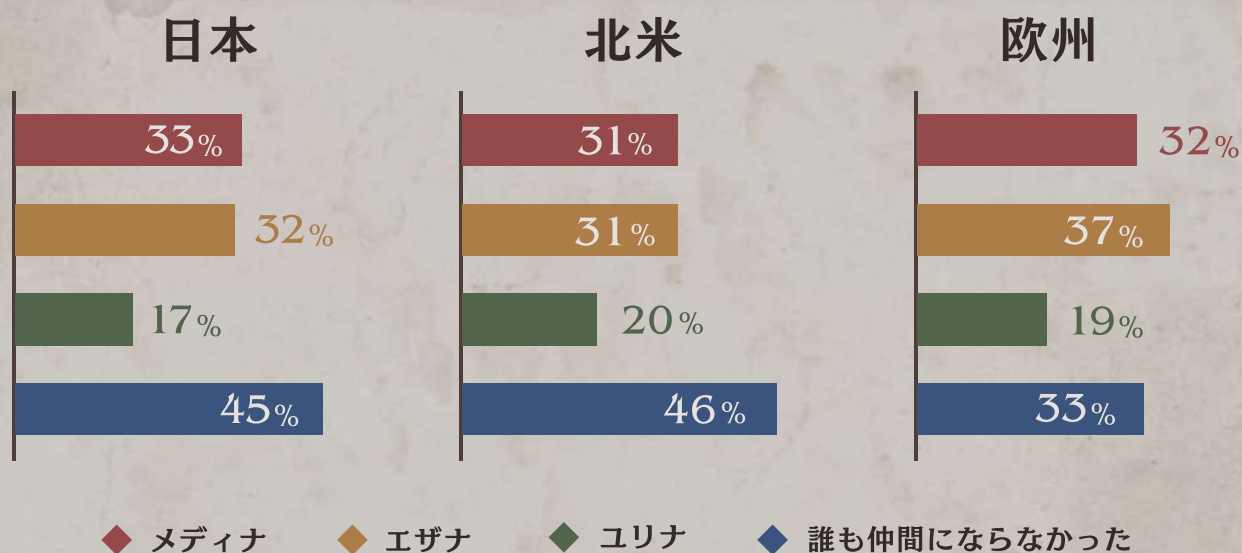
	日本	北米	欧州
メディナ	76%	56%	48%
エザナ	56%	46%	43%
ユリオ	34%	30%	25%
誰も仲間にならなかった	9%	23%	27%



バトルで使った仲間

※複数回答

	日本	北米	欧州
メディナ	33%	31%	32%
エザナ	32%	31%	37%
ユリオ	17%	20%	19%
誰も仲間にならなかった	45%	46%	33%



開発コメント

「信念」の値によって加入する仲間キャラクターですが、どの地域もメディナが一番多く加入する結果に。

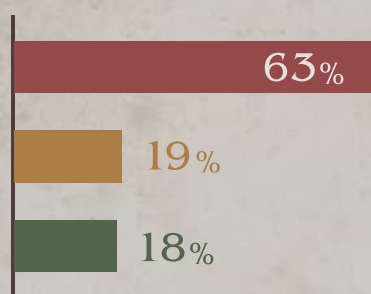
一方で、北米、欧州では「誰も仲間にならなかった」という方も多くいらっしゃいました。

また加入したキャラクターをバトルで使用しなかった、というご意見も多く、製品版に向けた改善の参考にさせていただきます。

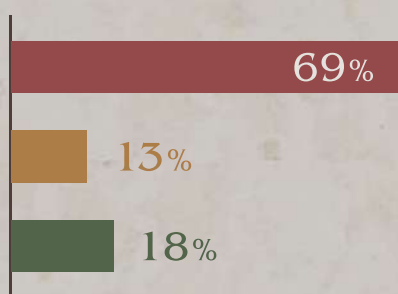
1つ目のバトル（ホワイトホルム城脱出）難易度

	日本	北米	欧州
ちょうどよかった	63%	69%	69%
簡単だった	19%	13%	15%
歯ごたえがあった・難しかった	18%	18%	16%

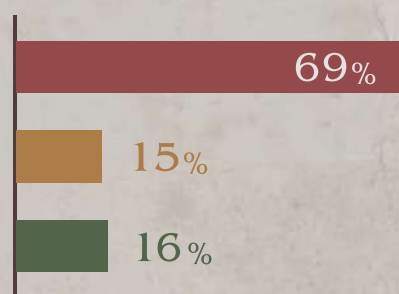
日本



北米



欧州



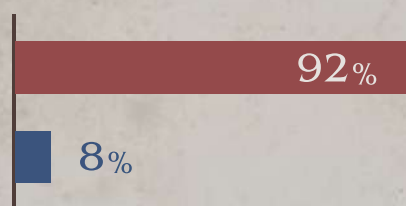
◆ ちょうどよかった

◆ 簡単だった

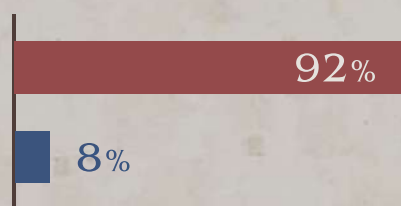
◆ 歯ごたえがあった・難しかった

	日本	北米	欧州
楽しめた	92%	92%	88%
楽しめなかった	8%	8%	12%

日本



北米



欧州

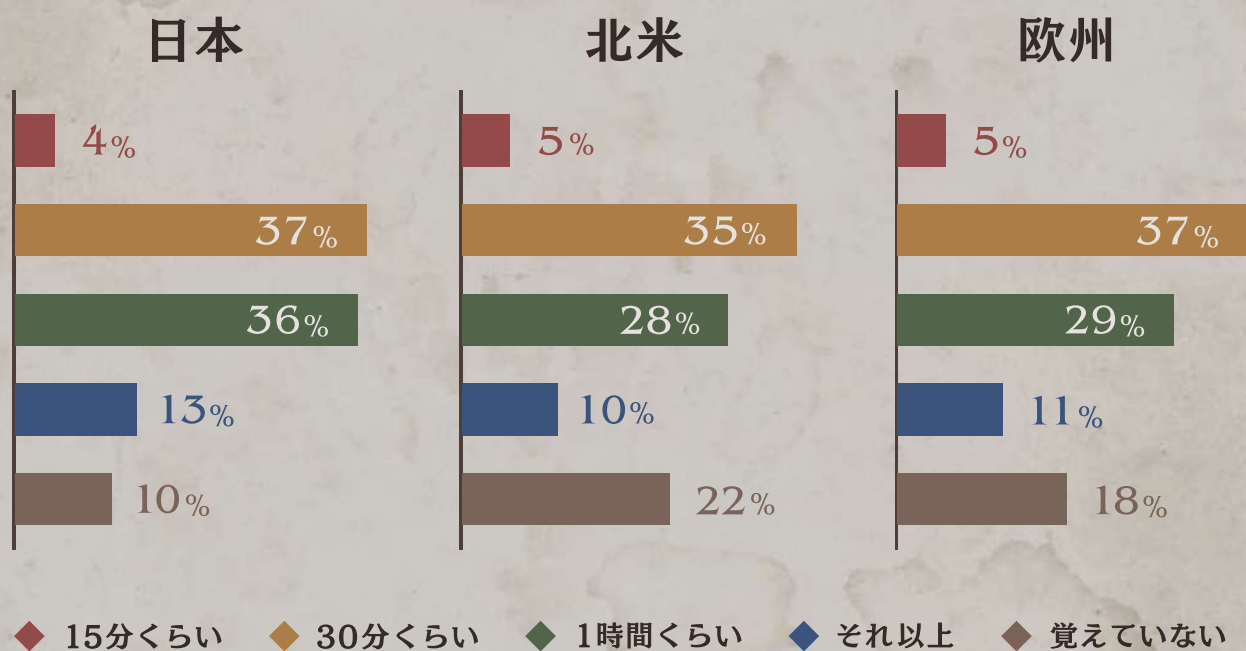


◆ 楽しめた

◆ 楽しめなかった

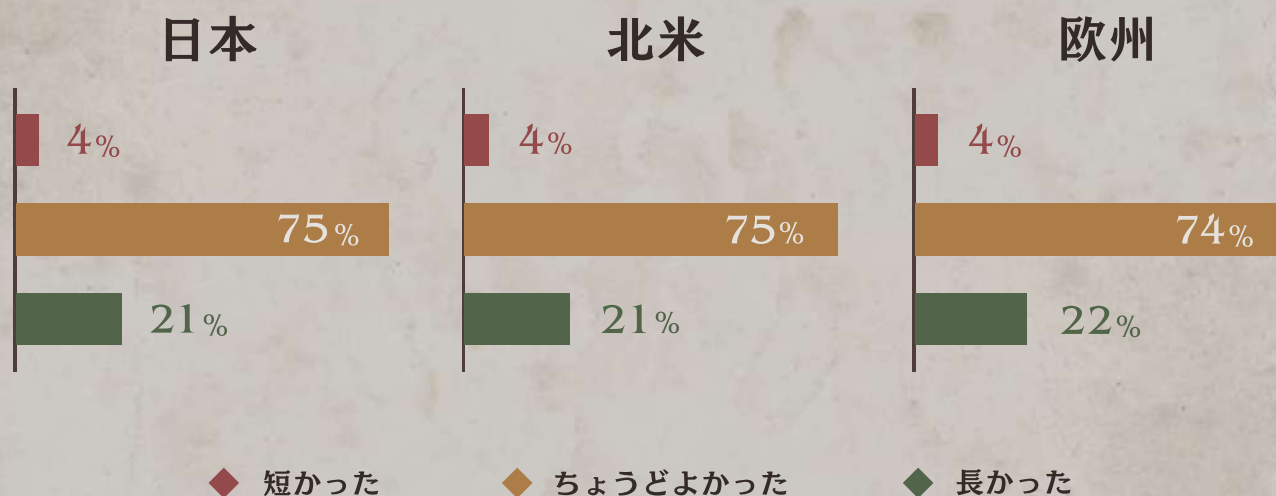
2つ目のバトル（アヴローラ軍撃退戦）プレイ時間

	日本	北米	欧州
15分くらい	4%	5%	5%
30分くらい	37%	35%	37%
1時間くらい	36%	28%	29%
それ以上	13%	10%	11%
覚えていない	10%	22%	18%



1つ目のバトル（ホワイトホルム城脱出）満足度

	日本	北米	欧州
短かった	4%	4%	4%
ちょうどよかった	75%	75%	74%
長かった	21%	21%	22%



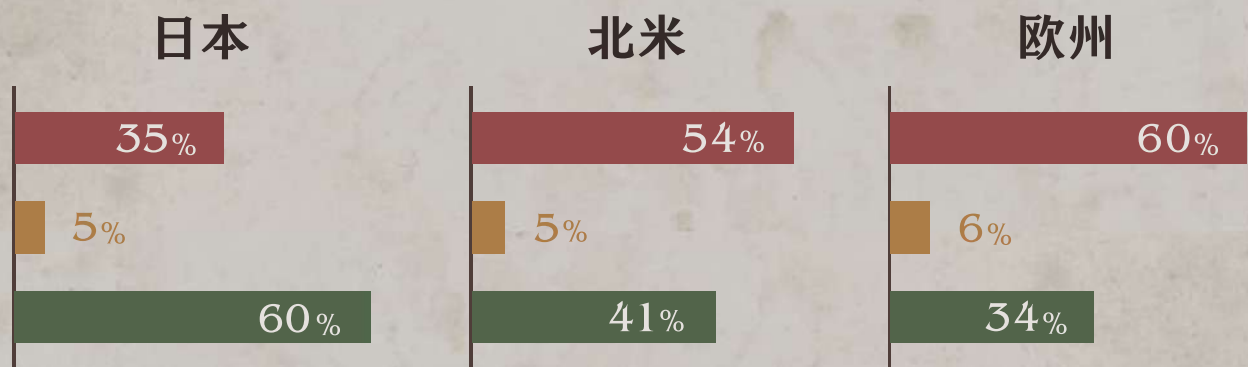
開発コメント

体験版として遊んで頂くために調整した本編 6 話のステージでしたが、難易度、プレイ時間共に好意的に受け止めて頂けたと思っております。

一方でプレイ時間に関しては長かった、というご意見も多く、ゲームテンポの改善と合わせて、製品版に向けた改善の参考にさせていただきます。

2つ目のバトル（アヴローラ軍撃退戦）難易度

	日本	北米	欧州
ちょうどよかった	35%	54%	60%
簡単だった	5%	5%	6%
歯ごたえがあった・難しかった	60%	41%	34%



◆ ちょうどよかった ◆ 簡単だった ◆ 歯ごたえがあった・難しかった

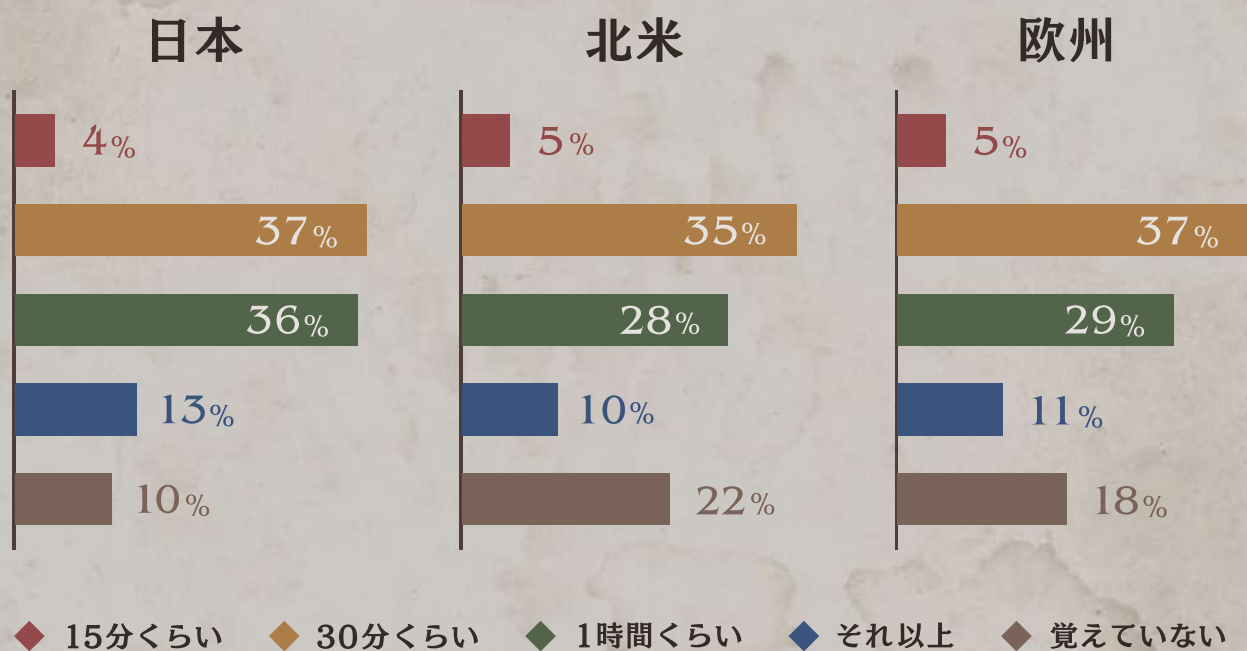
	日本	北米	欧州
楽しめた	91%	90%	92%
楽しめなかった	9%	10%	8%



◆ 楽しめた ◆ 楽しめなかった

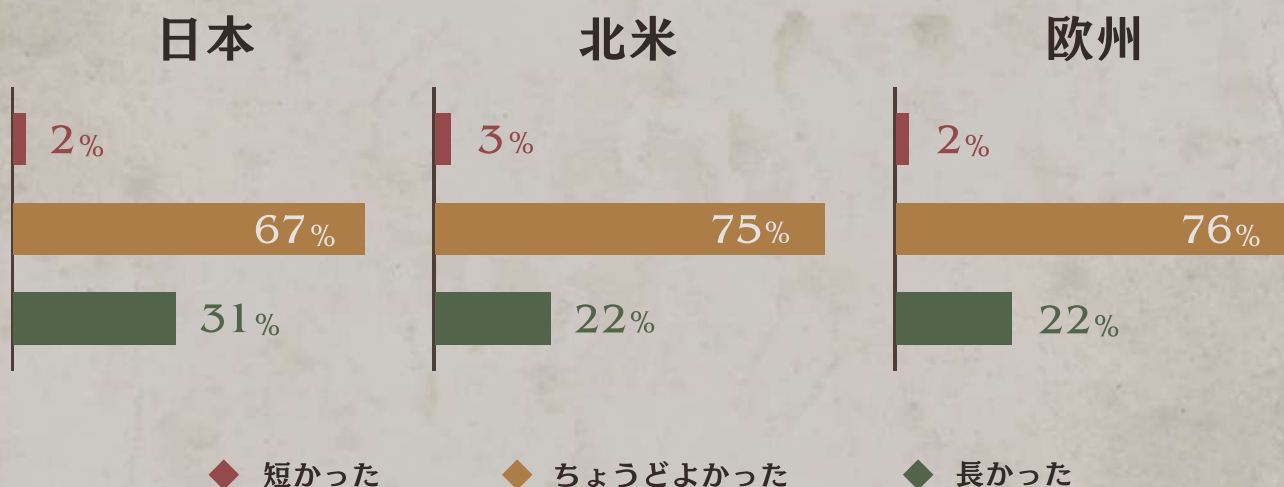
2つ目のバトル（アヴローラ軍撃退戦）プレイ時間

	日本	北米	欧州
15分くらい	4%	5%	5%
30分くらい	37%	35%	37%
1時間くらい	36%	28%	29%
それ以上	13%	10%	11%
覚えていない	10%	22%	18%



2つ目のバトル（アヴローラ軍撃退戦）満足度

	日本	北米	欧州
短かった	2%	3%	2%
ちょうどよかった	67%	75%	76%
長かった	31%	22%	22%



開発コメント

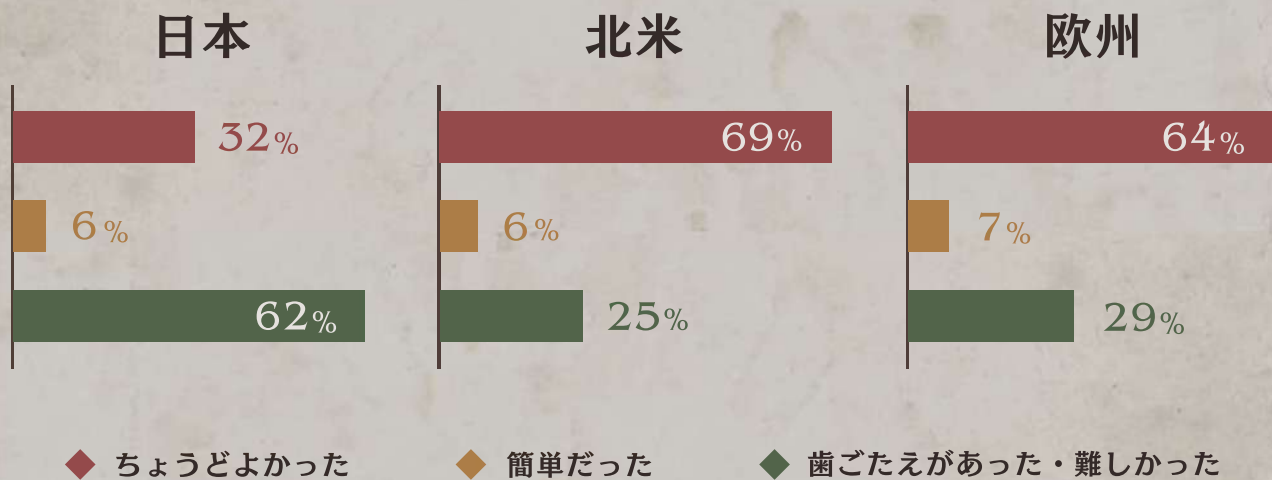
6話のバトルと比較して、難しい、と感じる方が増え、クリアまでに30分以上かかる方も増えました。

ある程度想定通りの結果であり、多くの方に楽しんで頂けて安心する一方で、難しすぎる、というご意見や、バトルテンポへのご指摘は真摯に受け止め、改善内容に反映させております。

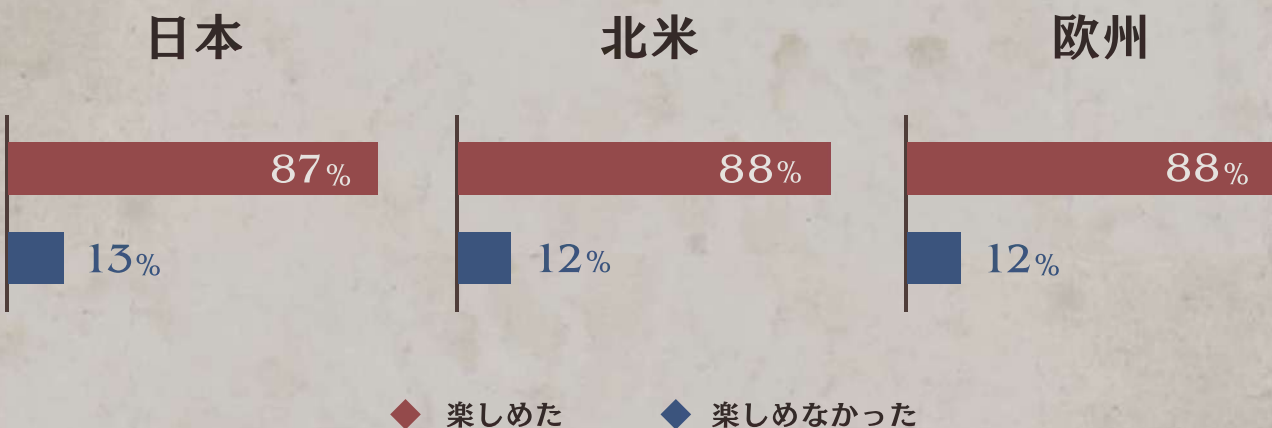
またこのステージはマップギミックを使うと楽になる難易度設計ですが、プレイ動画でギミックを使わずにクリアする猛者の方もいらっしゃる、開発陣でも興味深く拝見させて頂いております。

3つ目のバトル（ファルクス領鎮圧）難易度

	日本	北米	欧州
ちょうどよかった	32%	69%	64%
簡単だった	6%	6%	7%
歯ごたえがあった・難しかった	62%	25%	29%

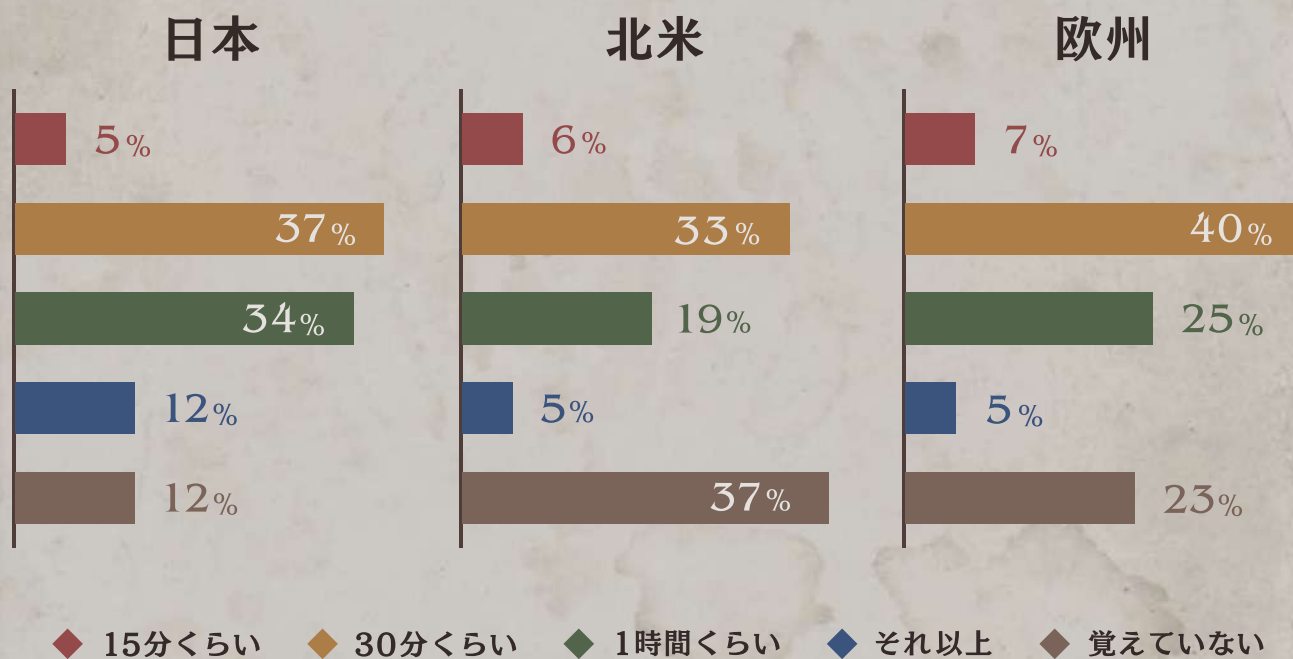


	日本	北米	欧州
楽しめた	87%	88%	88%
楽しめなかった	13%	12%	12%



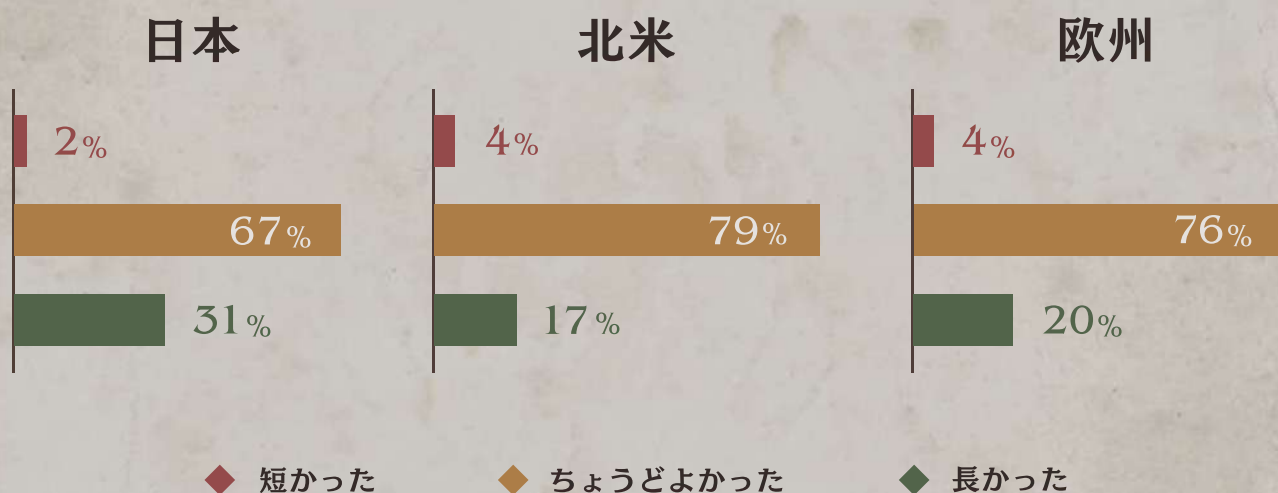
3つ目のバトル（ファルクス領鎮圧）プレイ時間

	日本	北米	欧州
15分くらい	5%	6%	7%
30分くらい	37%	33%	40%
1時間くらい	34%	19%	25%
それ以上	12%	5%	5%
覚えていない	12%	37%	23%



3つ目のバトル（ファルクス領鎮圧）満足度

	日本	北米	欧州
短かった	2%	4%	4%
ちょうどよかった	67%	79%	76%
長かった	31%	17%	20%



開発コメント

市街地戦同様、難しい、と感じる方が増え、クリアまでの所要時間も増えました。難易度としては市街地戦よりも難しく設定したステージですが、欧米では市街地戦よりも「難しい」と答えている方の比率が減ったのも印象的でした。市街地戦ルートの後、2周目プレイをして回答をくださった方も多い印象です。

また自由回答にて、リフトギミックに対する分かりづらさへのご指摘も複数頂いております。

難易度バランスと合わせて、改善への参考にさせていただきます。