

二次元手游 2024 男性玩家洞察报告



*本报告数据来源于虎扑站内调研数据

二游男性玩家情报公开： 你属于哪一类二游玩家？



二游生活家

二游中的情感体验派

人均玩过15款二游，每天肝3小时游戏，年均氪金💰1w2；

老二次元，动漫小说/二创周边/cos/线下，口味不忌

二游偏好：

想在二游忘掉一切不愉快；

最爱模拟生活、收集养成、剧情向

硬核社交党

社交合作，策略思考

人均玩过8款二游，日均肝1小时游戏，年均氪金💰5k+；

人在三次元，心在二次元，ACG不必说，还偏好广播剧和小说

二游偏好：

和朋友在二游一起闯荡最快乐；

偏爱肉鸽、塔防、战棋类二游



放松乐子人

放松只是伪装，变强才是快乐

小玩怡情，人均玩过3款二游，每周玩3小时，年均氪金💰3k+；

活跃在三次元，平时偶尔看看番

二游偏好：

来二游打发时间，一不小心变强了；

偏好动作冒险，回合制策略，收集养成类二游



玩家们如何定义二游？

二游定义：二次元画风+美少女元素必备

JR 虎扑 JRs来投票！你们怎么定义"二游"？



楼主

家人们投投票，你们认为到什么程度才算"二游"？



二游生活家



硬核社交党



放松乐子人



必须角色可攻略才算二游?大人，时代变了：



自由心证派：

我觉得王者也算二游



游离二游党：

二次元画风的都算，比如火影



次时代二游人：

二次元画风+美少女是必备的



二游原教旨主义：

美少女不能攻略还叫什么二游

2012年，二游鼻祖《扩散性百万亚瑟王》开服，自此奠定了二次元手游的特征：二次元画风、抽卡养成、重剧情人设、轻玩法、弱竞争。



早期二游大多为男性向，一度被污名化为“渴望美少女的死肥宅才会玩的游戏”，随着二游的发展，其定义也在不断泛化，但变化中也有不变：对二游而言，画风+美少女是必备的。

玩家是为什么而来二游？

二游——我的赛博美丽新世界

二游生活家们主要是因为想忘掉现实的不愉快而来到二游，在二游这个赛博新世界中，生活家们收获了关注关心/获得成就感的同时，孤独感得到了减轻，眼球👁️👁️也得到了美的净化。

我想……



二游生活家



忘掉现实的不愉快 TGI = 125



减轻孤独感 TGI = 118



满足审美需求 TGI = 114



获得成就感 TGI = 113

硬核社交党借助二游不断扩大着自己的社交圈，同好数量UP，话题数量UP，还能顺便体验一把二游世界的奇幻。

我想……



和身边人产生更多共同话题
TGI = 125



认识游戏内/外的同好
TGI = 113



获得和现实不同的特殊体验
TGI = 107



硬核社交党

放松乐子人的现实生活已经很充实了，来二游打发下时间

我想……



放松乐子人



打发时间 TGI = 103

二游里面玩什么？

和赛博家人把日子过好比什么都重要

剧情故事是王道！60%的玩家认为剧情是最重要的，一个好故事能让玩家的心触动很久。



Q: 请问对您来说最重要的二游玩法/内容有哪些？



收集、设计、陪伴、变强，这日子越过越有盼头



二游生活家



收集完成

TGI = 127



个性设计

TGI = 119



情感陪伴

TGI = 107



成长变强

TGI = 105



最开心的事就是和朋友一起在二游里体验刺激



硬核社交党



合作完成

TGI = 138



难度挑战

TGI = 125



兴奋刺激

TGI = 112



沉浸代入

TGI = 111



放松只是嘴上的伪装，挑战变强才是真正的快乐



放松乐子人



竞争挑战

TGI = 125



操作时机

TGI = 109



难度挑战

TGI = 107



解锁成就

TGI = 103

二游玩家选二游都看啥？

角色、美术、剧情是最重要的决策因子

玩家选二游最看重这三点：



76.9%



71.2%



58.3%

此外，二游生活家和硬核社交党选二游首看厂商、福利和口碑，放松乐子人主要看宣传、朋友推荐和首充礼包。



二游生活家



硬核社交党



放松乐子人

TOP1

厂商

TGI = 135

玩法

TGI = 108

宣传

TGI = 225

TOP2

福利

TGI = 119

圈内口碑

TGI = 108

朋友在玩

TGI = 131

TOP3

圈内口碑

TGI = 101

IP

TGI = 101

首充礼包

TGI = 113

虎扑评分 二游厂商评分榜



米哈游

5.6

“老公老婆都在你手里”



库洛

5.8

“运营策划该给文案磕一个”



鹰角

6.5

“方舟！！！”



腾讯游戏

2.6

“😊”



网易游戏

4.1

“在米哈游和腾讯中间”



玩家最爱玩的二游

二游本体评分



原神

虎扑评分
5.9



碧蓝航线

虎扑评分
8.3



崩坏3

虎扑评分
7.3



鸣潮

虎扑评分
5.6

二游男玩家喜欢什么角色？

You Number 1! (有男不玩)

主控

攻略



Q: 请问您在二次元手游中偏好哪种主控/攻略角色？

二游生活家最爱女角色，毕竟美少女才是二游正道

你们几个，都是什么关系捏？



二游生活家

XP党，见一个爱一个
TGI = 115
ML党，都是我老婆
TGI = 128
CP党，到处磕磕磕
TGI = 108

“当然是和角色谈感情啦”



硬核社交党

角色厨，只爱一个
TGI = 143
代入党，专注融入游戏
TGI = 120
强度党，战力值最重要
TGI = 105

“其他角色只是我的打手/摄像头，我的主推另有其人”



放松乐子人

强度党，战力值最重要
TGI = 115
CP党，到处磕磕磕
TGI = 128
剧情党，专注走剧情
TGI = 108

“磕磕CP打打架，谁快乐了”

二游男玩家喜欢什么角色？

拒绝当摄像头！拒绝为角色的个人生活买单！



拜托 我很忙的
谁跟你似的
天天当摄像头啊😅

卡池
有男不玩



二游圈子争议多，近来很多男玩家高呼有男角色就弃游，也更不接受女角色跟其他角色产生好感。究其原因，其实只是男玩家们不想要赛博世界自留地被侵占。

在玩家对角色产生了感情的基础上，和角色的互动过程也充满了萌点和雷点。

互动萌点：
你和他们都不一样

互动雷点：
那谁说得完

我最喜欢.....

我最雷.....

① 角色跟我产生强烈羁绊

56%

② 角色具有自己的独特性格

55%

③ 能恰到好处地回应我

51%

④ 和我一起不断成长

47%

⑤ 对我和对别人不一样

43%

⑥ 角色温柔地关怀我

41%

① 角色行为逻辑前后矛盾

65%

② 角色剧情设计过于强行

64%

③ 对话文案无趣

63%

④ 互动死板单一

49%

⑤ 跟其他角色/NPC产生感情

36%

⑥ 有三次元私设

25%

二游玩家关注角色塑造的哪些维度？

颜值最重要，但拒绝同质化
人设也重要，没人能拒绝御姐

角色塑造TOP5要素



在角色塑造方面，玩家们不仅看重颜值、外表服饰，也很看重角色性格与角色弧光，只有做好这些，角色才能真正走进玩家心里。

二游人设喜爱榜



玩家们的小偏好



二游生活家

文艺型
TGI = 119
“她们懂我”



硬核社交党

病娇型
TGI = 113
“病态的爱也是爱”



放松乐子人

不良少女型
TGI = 111
“打破生活常规”

！！ 这些角色问题我最雷



立绘问题最重要：玩家不接受同质化/变丑了
人设问题在其次，OOC/刻板印象都打咩
剧情故事肤浅也不行

玩家提到二游剧情时，都在关注啥？

在二游的世界中收获自我成长

剧情设计TOP5要素



玩家最看重剧情的**深度**、**文笔**能不能调动玩家的**情绪**，让他们的思绪彻底沉浸在二游的世界中，彻底代入到角色里。



还有35%的玩家表示剧情结局也很重要，来评论区聊聊你最喜欢HE、BE还是开放式结局吧~

剧情题材TOP5 “在二游世界里，我好像完成了自己的成长”



在二游的一场场冒险中，玩家们与友人、角色之间的**羁绊**逐渐加深，对**世界**和**自我**的认识也更上一层。在这个过程中，他们仿佛完成了一场对青春的巡礼。

剧情神or一键跳过？且看虎扑评分



原神

5.0

“有平庸有亮点，有尴尬的一面也有令人兴奋感动的一面，可以做到更好”



无期迷途

8.5

“毕竟在这伟大的狄斯城，没有人需要她的表演，没有人不快乐。”



明日方舟

6.6

“剧情好就好在能跳过”



崩坏：星穹铁道

7.6

“在大量的梗中发现少量游戏”



崩坏3

7.2

“已经超越二游范畴了，单独写成小说、电影也是绝对的佳作”



战双帕弥什

8.5

“绝海星火，湮灭残昼，枯朽为灯……这几个绝对是二游剧情天花板”

二游氪金体验：

“你以为我在玩游戏？”

——其实我在养老婆/女儿”



二游生活家

年均花费 ¥ 12000+



硬核社交党

¥ 5300+



放松乐子人

¥ 3500+



金都氪到哪里去了？

- 1 买角色皮肤
TGI = 117
- 2 卡池抽卡
TGI = 108
- 3 月卡
TGI = 106

- 1 买角色皮肤
TGI = 103
- 2 买游戏资源
TGI = 102

- 1 解锁剧情
TGI = 103
- 2 买游戏资源
TGI = 102



什么情况下才愿意氪金？

为角色花钱我乐意

- 1 充值礼包很划算
TGI = 117
- 2 角色新皮肤很好看
TGI = 115
- 3 卡池心动新角色
TGI = 112

为了社交&获胜

- 1 不付费打不过别人
TGI = 166
- 2 看到氪金玩家很有优势
TGI = 150
- 3 获得更好社交体验
TGI = 127

(摆手) 不氪

呃.....
除了心动角色外，
能不充值就不充值



二游生活家

为什么愿意在二游中氪那么多呢？

二游中的角色就像我的朋友/家人一样，给他们花多少我都愿意；

此外，氪金也算是一种对游戏开发者的支持吧。

这么多人不喜欢抽卡?!



一般

51.3%

二游生活家



不喜欢

58.8%

硬核社交党



58.8%

放松乐子人

抽卡设计三宗罪

- 1 官方逼氪/捆绑销售 42.4%
- 2 卡池角色设计丑 40.7%
- 3 重氪才有好体验 33.7%



二游抽卡系统评分

虎扑 二游抽卡哪家“强”？



原神

虎扑评分
3.4



碧蓝航线

虎扑评分
8.4



崩坏3

虎扑评分
4.3



鸣潮

虎扑评分
7.1

二游互动篇：玩家也是我游戏体验的一环

游戏内“玩单机”，游戏外“重PVP”

玩家之间都在聊什么？

生活家喜欢聊衍生、美术，还常常闲聊灌水，社交党更关心运营策划、他人行为以及音乐，放松乐子人专注于玩法和技术。

游戏剧情 66%

游戏玩法 55%

角色养成 49%

剧情、玩法、角色养成依然是大部分玩家的讨论核心，玩家喜欢分享对故事线的推理理解、角色关系分析、操作技巧、策略规划等



游戏衍生

TGI = 128

游戏美术

TGI = 112

灌水放松

TGI = 109



运营策划

TGI = 112

玩家行为

TGI = 112

游戏音乐

TGI = 110



游戏玩法

TGI = 105

技术支持

TGI = 103



玩家行为黑榜，这些行为打咩

73% ① 玩家侮辱他人，破坏社区氛围

72% ② 玩家游戏时使用外挂/作弊

59% ③ 玩家不遵守游戏规则

49% ④ 玩家无下限包容厂商



多少人会在二游认识新朋友？



37%

我想和游戏同好建立友谊

TGI = 118

我能在对比中获得成就感

TGI = 104

“朋友，我养lp比你养得好”



37%

我能在团队中学习不同策略&思维

TGI = 121

和别人合作比自己玩更有趣

TGI = 116

“三友行，必有我师”



34%

我能在对比中获得成就感

TGI = 109

和他人互动能减轻孤独感

TGI = 103

“赢了真开心”

提到二游，怎能不提买谷和线下活动？ 一入谷圈深似海，从此钱包是路人

二游玩家有多少会买谷？



为啥爱买谷子？

- 84% 谷子很好看，看了就心情好
- 29% 买谷能让我和角色建立深层关系
- 17% 某些谷子可以升值
- 14% 买谷能加强我的二次元身份

二游生活家心里有人，最喜欢角色谷
硬核社交党和放松乐子人买谷更看重性价比、实用性和可玩性



官方联名？冲！

最常买哪些官方联名？



- 60% 茶饮联名
- 57% 快餐联名
- 32% 电子产品联名
- 23% 生活用品联名



官方联名为什么如此吸引玩家？

- 48% 最喜欢的角色来到三次元，有种破次元壁的快乐~
- 39% 官方联名限时限量，有收藏价值
- 34% 联名=官方发的便宜谷
- 18% 线下服务很细致，情绪价值拉满

谁最爱参加二游线下活动？



为啥爱线下？

- 我很喜欢相关游戏，想去线下看看 59%
- 我想现场体验热烈的游戏氛围 52%
- 我想买角色的谷子 42%
- 我想和喜欢的coser集邮 36%

厂商行为红黑榜

@ 各大游戏厂，听劝！

✓ YES

- 1 官方推出新立绘 53%
- 2 官方推出角色互动剧情 46%
- 3 官方给角色庆生 29%
- 4 官方推出角色专属语音包 26%
- 5 官方推出性价比充值礼包 26%

✗ NO

- 1 官方无视玩家意见 67%
- 2 官方擅自更改游戏内容 58%
- 3 玩家意见处理不及时 51%
- 4 游戏内违规行为打击不力 43%
- 5 处理争议时偏袒一方 42%

游戏体验吐槽区-二游常见问题有哪些？

- 1 数值系统波动大，数值通缩/胀严重 46%
- 2 任务系统过于繁重重复 41%
- 3 玩法缺乏创新，没有与时俱进 31%
- 4 游戏内玩法活动单一，不丰富 28%
- 5 游戏难度不平衡，新手不友好/老手没难度 22%

对于厂商各种策划/行为，您有什么想夸夸/吐槽的呢？
欢迎评论区留言~

很喜欢崩3嘉年华，很有沉浸感，无论是和制作者的交流还是场景的设置

官方出尔反尔，不能对同一问题采用同样的处理。你只要对所有人都一样那就是公平。我只要求公平的处理

最不能接受官方出的剧情和角色辣鸡

很喜欢崩坏3玩家像素拼图，玩家比较有参与感，很有情怀

这是最后一页

说归说，骂归骂

二游仍然是玩家重要的情感归属地

关于二游

大家还有什么想聊的？

请在评论区留下您的宝贵看法吧~

*本报告观点及数据仅供参考，不作为任何判断依据

*本报告解释权归属于虎扑，未经允许禁止转载

*感谢各位填写问卷的用户