



IEG - Market &
User Research

*活跃情况公示

活跃成员 Top1-5:



*Focus Group 主题讨论内容汇总

#用户向主题：那些年我花的钱

日期： (负责小组： 主持人：于潇帅)

受访者题目：

Q1：对于游戏中“最值得”的这笔花费，可以介绍一下价格、场景、消费内容嘛？

Q2：这次消费给你带来了怎样的感受？；

Q3：有什么消费让你感到后悔？为什么？；

Q4：你往往会因为哪些因素判断消费“是否值得”呢？

Q5：不同场景是否会影响你的消费判断呢？如果会，可以举例几个例子说说？

Q6：你在安利消费内容的时候，会着重跟亲朋好友介绍哪方面呢？

#讨论内容汇总:

主题介绍：“消费主义”不是一个新鲜词。双 12、双 11、618 等购物节先后推出，琳琅满目的促销手段刺激着购物者的欲望，引起直播间里一场场消费狂欢。在今天，消费的类型前所未有的丰富，人们的消费观念也随之变化。给手游氪金，是月卡党还是 648 说氪就氪？买游戏，是要蹲到骨折价还是早买早享受？付钱的时候想着薅商家羊毛、买了就是赚了，事后复盘是心满意足还是后悔剁手、是安利还是避雷？

讨论复盘:

Q1：对于游戏中“最值得”的这笔花费，可以介绍一下价格、场景、消费内容嘛？

序号	观点	成员
1	Switch OLED+王国之泪实体卡，将近 500 刀，在发售前一晚下决心冲动消费，无论是机子还是卡带都是自己骑车去线下店买的。	
2	千秋戏实体牌+补充包组合 128RMB，是《古剑奇谭三》游戏中出现的一个策略牌，类似巫师牌，在内容方面囊括了古剑奇谭系列三部的人物cp，立绘有壁画的感觉，可以在玩牌的过程中回味古剑奇谭中的仙侠故事，牌配对的规则也像在玩文字记忆游戏	
3	这学期寒假结束返校的时候，因为要带 NS 回学校玩王国之泪，就帮爸妈买了 NS+健身环+NS SPORTS 在家里面自己玩，加起来 2k 多一点	
回复	xd 你这个是真"帮"父母买的健身环么	
回复	30岁老父亲给3岁儿子买ps玩	
回复	我两台 ns 今年回国带回家了一台给我爸妈玩健身环了 他们玩得还挺开	








	心的	
回复	还真是，他们看我在电视上玩其他游戏，就问我他们可以玩啥，就给他们买了健身环	
4	我近期觉得最值的消费是明日方舟美术设定集，花了 259 块钱。之前美术设定集初版的时候，还在上高三，犹豫了很久也没有舍得买下来，上了大学之后，也是纠结了好一会，但是最后还是用生活费买了下来。作为明日方舟开服玩家，同时还特别喜欢方舟的剧情和美术，拿下设定集的时候真的很激动。	
5	花了 150 买了无主之地 3 所有内容 爽刷 100h 真的是爽爽爽爽爽爆了还和朋友联机了好久 玩得很开心	
6	25 软妹币-巫师 3-Steam 史低入	
7	这个月初的 steam 特惠，92 入的大表哥 2，和史低差不多就直接买了（准备暑假好好品鉴）	
8	前一阵子 steam 推送卡普空周促销，看到生化危机系列作品都有明显降价，我基本上都是半价甚至更低的价格购入黄金版。主要是作为生化迷，但因为时间问题一直拖着没玩，前一阵子也是稍微空了点想要每天玩一会儿，重拾快乐。	
9	<p>价格：好像 350 左右</p> <p>场景：在香港落脚的酒店里，正准备休息，突然想起今天是王国之泪卡带首发，搜了一下导航刚好能赶上末班地铁，就紧急出门了</p> <p>消费内容：王国之泪实体卡带</p>	
10	dnf51 套一套价格 268RMB，六套拉满，拉满必给一个奶系职业用的至尊宠物，而且 51 套本身就是为奶系职业打造的节日套	
11	“最值得”的一笔花费应该是弄了个阿根廷区的账号花 8rmb 买了极乐迪斯科	

12	王国之泪限定机+卡带；刚出的时候特别想买 冷静了一段时间赶在 618 下单 大概要 2600+	
13	炉石传说阿根廷区 25 块钱买的 2000 符文石，如今价值 200+。	
14	具体的时间我记不太清楚了，总之是在 20 年之前，那个时候花大概 1700 多块钱左右买了一台港版的 switch；一直以来每个月二十多块在续费 xgp，然后偶尔看看有啥新游戏，有兴趣就会去试试	
15	买已经退出市场的 NDSi，两百多块钱，半夜两点下单的。到手以后玩了宝可梦魂银，逆转裁判 1《名侦探柯南·金田一少年事件簿：交错的两位名侦探》，GTA：血战唐人街等一堆童年没有玩完的游戏。	
16	购买了三年的 xgp 会员。当时 xgp 会员有一些优惠活动，使得价格极低。xgp 会员能够畅玩微软第一方和大量第三方游戏（几乎囊括 xbox 里的所有游戏）以及 EA app 里的所有游戏，其中不乏大作的同时还会不断更新，其中地平线 5、双人成行等游戏都给我带了极佳的体验。	
17	网购王国之泪卡带，350 多	
18	毫无疑问是今年入手的王国之泪，游戏售价 50£我玩了大概 500 个小时，算下来 0.1£/一小时，约人民币 0.87 元/小时，四舍五入任天堂亏麻了	
19	2022 年 steam 上花 80 多买的双人成行，价格不贵游戏质量极佳，跟史低差不多的价格	

Q2：这次消费给你带来了怎样的感受？

序号	观点	成员
1	活了二十多年第一次在线下等游戏首发；因为全球同时时间解锁，晚上十点钟小小的实体店门口排了几百人的队。很久以前就看到过当年各种大	







	作发售前排队的盛况但没有条件和机会，这次也算狠狠地体验了一次线下 old school 的氛围	
2	超开心的，好厚一本设定集，拿到之后兴奋了好一阵，内容在补充过之后也是相当丰富。拿到之后觉得这两百多块钱确实花的很值。	
3	他们玩得很开心，所以我感觉很值。我感受就是其实不用默认和父母之间存在代沟什么的，可以给他们推荐这些合家欢的游戏试一下。	
4	感受就是又感受到了一次 dnf 这游戏在礼包属性上拿捏玩家是真厉害，礼包里面的很多道具在礼包下架之后就没办法得到了，而且游戏内的产出道具一定没有礼包内的好，想要跟上版本那就不得不入手（大号至少一套的那种），51 套作为为奶准备的礼包，拿到至尊之后看着打团把我往配置最高的那个队请的时候是真香啊（	
5	蹲史低入库有一种赚麻了的感觉，属于是等等党大胜利这种了	
6	感觉还很开心（虽然因为太忙至今还没拆封），即使钱包大出血也心里感觉也很值，因为算是游戏热度过了一阵后，确定自己想买不是冲动消费的念头，而是真的很想要	
7	玩的很开心 已经在期待无主之地 4 了	
8	存着正好买了这个赛季的酒馆战旗通行证，想到省下来了一百多块，美滋滋。	
9	作为一个主打竞技性网游的人，此前对于单机游戏涉猎较少，在被安利游戏时会因为“值得么？真的好玩么？”这样的问题而犹豫，并且往往只会玩一些较热门的新游戏。此次消费使我对于许多经典好玩的老游戏得到了体验，有些有所耳闻却没有尝试的游戏也因为免费而有了尝试的动力，从而得到了许多惊喜以及对于自身游戏偏好的更深了解。	
10	我是偏等等党也是卡普空党，能够有卡普空周这么一个营销活动让我集中购买旗下的游戏，对我来说实在是太爽了。	

11	<p>switch 是我第一次购买主机，买了之后重新体验到一些小时候看到过的任天堂 IP，发现了很多很好玩或者是有情怀的游戏，很开心。；xgp 给了我机会是低成本的体验很多游戏，让我的游戏阅历增长了 很多，玩到了 很多或许我根本就不会买的游戏，但我发现我还挺喜欢玩的。</p>	
12	<p>感受：很开心！来得早不如来得巧，刚好在香港呆一天就碰上了卡带首发这天。然后有点后悔没带 ns 出来不能第一时间玩上。以及立马问列表有没有人要帮忙带卡带（宛如一个代购）</p>	
13	<p>说实话，我觉得巫师这个价格确实真的很便宜，买完我甚至还有种愧疚感，花很便宜的价格入了一个很值得的作品？</p> <p>我感觉买断制游戏的有些高价是刻意的，有些是因为同类型作品都卖这个价，因为如果你花了 400 买了一个游戏，如果他不好玩你还退不了款，你会觉得自己很蠢。</p> <p>像巫师这种动辄就打折的真的很少，它的价格真的打动了很多即使没有玩也会喜+1 的玩家</p>	
回复	那是当时无意间看到便宜的价格直接秒入了嘛还是说也等了折扣日的	
回复	特地等的，我很理性消费	
14	<p>壁画般的人物半身像和春夏秋冬四种类型结合作区分，《古剑三》的卡牌组合羁绊丰富，有关系的人物、地点、物品卡牌组合在一起即可得分，巫山神女、露草流萤、剑主之谊、故梦等羁绊都让人想起玩古剑时的感动；刚开始只注意到百里屠苏与欧阳少恭两张卡牌容易产生羁绊，后来查资料才知道是因为古剑前两个系列的叙事线比较单一，没有很多旁支人物剧情，所以显得集中，也更了解了古剑世界观</p>	
15	<p>感受就是很开心吧，毕竟是一款（虽然经常史低）评价很高的游戏，而</p>	












	且也是第一次尝试做精神阿根廷人，新鲜之余的心情就是血赚不亏，之后的游戏体验也让我更觉得这八块钱花的巨无敌值	
16	感觉很值，200 多买到的是整个 NDS 上的高质量游戏，很少有 200 块能让我这么开心了，而且 NDS 真的很便携很方便。	
17	值得，首先那是王国之泪，买了我就是赚了。而且我自己花钱主打一个冲动消费，经常忽然想玩一个游戏原价都会直接买，没什么蹲低价的习惯。很败家，但是挺爽的。	

Q3：有什么消费让你感到后悔？为什么？

序号	观点	成员
1	某一次一上头原价入了两部《南方公园》，现在也只把真理之杖玩一大半，完整破碎都没开始	
2	比较后悔的消费就是一时脑热想给装备增幅一下，花钱买增幅道具和游戏币，然后把攒了好几个月的胚子拿出来增幅，最后看着胚子一个一个碎掉，钱没了胚子没了装备增幅还没成功的时候真的无比后悔自己为什么想去碰所谓的概率相信我能行（	
3	不知道能不能说个非游戏相关的？ 最近最最最冤种的就是——一年前信心满满花 5000 块钱买了板绘的培训课程，买之前告诉自己：你可以的，你一定行。后来：原来我是真的没有那个动力上网课啊。 还有花了 3000 报的驾校也过期了。在各种知识付费行为最后都没有完成的这种背景下，我认清自己，是不可能坚持上网课的，下次不要在再乱买网课了。	

4	<p>如果单论买游戏相关的消费，还真没有哪次消费让我真切感到后悔的。</p> <p>因为搬家之类的原因周边产品买的都很克制，美术设定集什么的绝对不亏；</p> <p>比较少预购，也不会特地追求什么豪华版，除非非常期待和了解工作室前作尿性</p> <p>真要有点小后悔的，是预购了木卫四协议。解锁第一天的优化真的灾难，游戏设计什么的也有点不达预期，话说今天好像放出了 DLC 预告，该买还是买</p> <p>（比 2077 还要糟糕，而且 2077 和一群朋友在频道里一起开荒还是很好玩的，分享黑梦 bug 体验）</p> <p>啊还有一次真的上头为了异格嘉维尔冲了 400rmb，结果到现在也没用过几次，那是第一次真正给手游氪金</p>	
5	<p>打折时冲动消费一些游戏还有捆绑包，但是发现有些其实兴趣不大至今还没有开始玩，有些游完后发现不喜欢但是也无法退款了 qxq。</p>	
6	<p>花 100rmb 以上抽皮肤那种...基本都比较坑（但很奇怪花 50 抽又觉得不亏）因为抽的东西过于随机，很多都不是我想要的，那些皮肤也不会想起来用，多数命运就是吃灰被遗忘</p>	
7	<p>steam 打折购入古墓丽影三部，还没玩几天，圣诞节 E 宝一次性全免费送了，刷新了我对游戏厂商的认知，也为此前自己独爱 Steam 感到一丝后悔~果然游戏平台还是要多逛逛多转转</p>	
8	<p>最近的话就是某些游戏的预售吧，点名批评《赛博朋克 2077》和《战地 2042》！这两个虚假宣传就不说了，主要是设备运行的问题，我当时的 2060 都只能很低画质，而且还不流畅，折腾折腾退款时间就过去了。但是还好这两款游戏的后续更新尚可，但是也让我现在不太敢再预购新游戏了（王国之泪除外）。</p>	
9	<p>有点后悔买了异度之刃 3，因为异度之刃 2 而买的，但是实在是没有符</p>	







	合我的期望，无论是战斗系统还是剧情还是地图探索都让我感到乏味，最后也没有打完，到后面真的不想打开。老老实实的去玩其他游戏了。	
10	一千多买的 Switch，完全拿来玩宝可梦了，钻石重制，宝可梦剑，宝可梦紫，别的游戏一点兴趣都没。	
11	买了《街霸 6》最豪华版，多花了 300 多，但现在感觉好像没多多少内容，一开始以为附带的皮肤结果还需要其他方式购买。	
12	有一段时间和朋友一起玩《堡垒之夜》，往里边氪了大几百，将近 1000，然后大概就玩了两个月之后，他们就不怎么玩了，我也就玩的少了，单排没什么意思。	
13	新年活动的时候一晚上给明日方舟氪了 1000+，当时是为了抽年。就氪金氪上头了，情绪上来了嘎嘎氪金.....清醒过后追悔莫及，一想到这些钱可以买多少吃的就很难受，从此手游就是月卡党了	
回复	可以学习我，方舟 4 年游戏内 0 氪（只是买了一堆周边）。—	
回复	很有道理，周边还保值	
回复	正确的，之前买了别的游戏的初回限定版，现在上咸鱼一看，拆分卖出去可以赚 400 块钱	
14	初中的时候把压岁钱拿去抽英雄联盟皮肤 抽了一堆上古时代的宝贝 从来没用过哈哈哈 后面就不抽了	
回复	长大后感觉直接买喜欢的比抽一大堆更快乐 哪怕贵点都接受	
15	最后悔的消费就是买了 quest2!!! 第一个原因是自己近视眼，玩 vr 设备还需要再定做一个镜片不然非常难受，第二个就是 vr 游戏体验没有想象中的神奇，最后就是 vr 游戏比较少，感觉技术还不够成熟，游戏体验除了音游几乎为负	
回复	我也是，我直接把眼睛夹在里面，出乎意料的合适，但是串流一直失	

	败，很多游戏玩不了，但玩玩节奏光剑锻炼身体也挺好，总的来说小后悔	
回复	哈哈哈，暑假之前买了 Valve index 和 pico3，但是！还没试过，你这么一说等我回去康康需不需要也去定做镜片了	
回复	是的是的，quest2 网络问题也很大，买和下游戏的时候一度非常崩溃	
16	之前买过很多的 steam 福利包，就是送一堆垃圾游戏的那种东西，虽然价钱不高，但是现在整个库里面非常混乱，有点后悔	
17	原价购买的冷兵器格斗游戏《mordhau》，当时是一个新游戏，因为是自己喜欢的类型就直接买了，体验后过了退款时间，感觉非常不值，并不是一个很有新意很有趣的游戏，之后买新发布游戏都会先观望一会儿了	
18	200 多买了 APEX 里面瓦机的一个皮肤，后来发现自己更喜欢玩动力小子，而且买完以后瓦机就被削了。	
19	王者荣耀有个鲁班的舞狮皮肤，是放在当时的战令抽奖里。我好像是保底出的。很奇怪，同期有新年的传说皮肤，而且我更喜欢他喷火的扫射特效。但是就是鬼使神差地猛抽舞狮皮肤。把我抽穷了，最后我抽到了，但是王者我也立马卸载了	
回复	节日活动皮肤太多了，英雄联盟手游抽不中理想的皮肤之后，我选择悬崖勒马控制自己，当个皮肤素人。。	
回复	及时止损也是一种快乐	
回复	提到战令，其实我经常后悔买战令，因为根本肝不到拿奖励的等级	
回复	想起来了，当时因为用免费的战令抽到了钟馗的绝版皮肤，我以为我行了，我是欧皇，没想到是非酋	
回复	这就是战令设计最恶心（对于玩家）的一点，经常性会欺骗玩家	

回复	我反正从来都不会碰任何游戏的通行证，我觉得发明网游通行证的策划应该上断头台	
回复	推荐永劫通行证基本可以回本无限续杯！	
回复	点名批评 dnf 的战令，这个月掀起了玩家和策划的大战	
回复	我的 apex 通行证也经常打不满，还得让朋友帮忙打	
20	守望先锋 2 回归刚上的时候，为了和朋友一起开黑（虽然我用安娜很菜），解锁新英雄氪金，没想到被某运营商背刺，看到要停国服之后再也没打开过，升级也甚至还不到 10 级	
21	我有很严重的晕 3D，在很清楚的知道自己这种生理情况下，还不断的买各种大 3D 镜头特别晃的游戏-在朋友强烈劝解我不要尝试的警告下。一边吐一边打，晕 3d 没有任何好转，很多游戏都是晕的实在不行即使游戏性再好我也玩不了了	
回复	层层恐惧 1 和 2 刚出的时候就是，有点精神污染，所以提前看体验评测，很晕的话就云玩	

Q4：你往往会因为哪些因素判断消费“是否值得”呢？

序号	观点	成员
1	销量，玩家评价，游戏类型是否是我会喜欢的品类，世界观和题材，但对我来说最可能先加入购物车的是身边资深游戏好友安利给我的作品，尤其是如果问了好几个资深玩家，都推荐，那是必买	
2	游戏荒了之后，如果自己孤寡了，没人一起玩，就会特别容易上头原价购买一些游戏，然后认为自己会继续玩下去，就没有退款，直到退款期过了之后才发现这游戏好像也就那样，所以内心的空虚挺容易让人想开买	

回复	+1, 哥们r当年原价购买双人成形然后手柄+键盘单人打, 然后打不下去子 hhhhhh	
3	在我看来判断消费值不值得主要是看是否符合这个东西有没有符合我的预期。就即将在今年7月初发售的今年dnf最新的夏日礼包来说, 一套价格为278, 相比去年的夏日礼包来说仅仅在某一个属性上提升了2%, 其他地方原地踏步, 综合所有属性来看仅提升了不到1%, 花小300块提升不到1%, 这种行为在我看来就是不值的	
4	首先是产品在同类物品中的性价比, 比如同一游戏的不同礼包, 或不同游戏的同一消费形式(月卡、通行证等); 其次是该游戏是否能够长青, 游戏是否有足够热度对于账号的实际价值和心理价值都有很大的影响; 最后是消费前后带来的体验差距, 无论是一款游戏的惊喜程度还是游戏中因为付费给我带来的体验提升。	
5	1.经过一定冷静期后判断自己仍然想要的东西基本都是“值得”的 2.随机选取中, 可能至少超4成概率会抽到的也是“值得”(就比如抽盲盒10个里面至少要有4个我喜欢的才会买, 可能最后抽到不是那4个心里也能说服自己接受)	
6	包括从使用频率, 价格, 使用效益等方面。以游戏为例, 使用频率可能就是打开频率和玩的总时长, 使用效益就是我获得的体验相对于我花费时间的比值, 而价格则是游戏本体的花费。总结一下就是计算我花的时间与钱(成本)与我获得的体验(收益), 将其与其他消费, 比如看轻小说, 睡觉, 吃饭, 旅游等进行比较, 从而判断是否值得。	
7	首先就是这肯定是一款我想玩或者我感兴趣的游戏(or相关消费), 其次就是对比价格, 折扣力度大肯定是值得的, 最后是我买到手之后的体验, 就算是不打折扣的原价消费, 如果游戏好玩或者买到很可爱的周边(漂亮的皮肤), 给我提供足够的情绪价值也很值得	

8	最主要的还是这种消费可以给我带来什么。比如说快乐的游戏时间，或者是绝佳的收藏价值，又或者是纪念意义。	
9	(情感上)：我消费的这个东西，我是否喜欢。 (使用上)：我是否会经常使用它，是否对我有帮助。 (价格上)：我消费得东西价格是否合理（有没有被宰，有没有捡漏此类）。	
10	游戏只要玩的还算开心就算值，周边通常也会比较深思熟虑，美术设定集就纯欣赏+学习一些设定；可能因为这种消费思路，不给自己创造需求，很少感到“不值”	
11	氪金与期待中的体验感之间的落差如果较大，或氪完没多久就打折、甚至白送，容易引发个人怨气。买衣服可以 15 天保差价，但游戏没有	
12	“最后有没有一直使用买到的东西？” “消费时的价格与之后的价格差距如何？” “现在给我这些钱让我消费，我还会不会消费？”	
13	游戏的话就是游戏体验好不好，我最看重的是剧情，但凡是剧情好代入感强的我都会觉得很值，剧情好能带来特别好的情绪价值，很解压。当然像玩法方面特别突出的我也会印象深刻，觉得值。还有一个游戏能让我津津有味地玩多久，能投入时间越长也会觉得越值得吧。反正手游氪金是最肉痛的，花最多的钱买数据，真的会流泪.....	
回复	看重剧情+1	
14	只要我爽了就值了 反之如果花了钱还不爽 那真的是血亏	
15	第一点作为驱动力，永远是自己是否喜欢。喜欢的东西，对其估值掺有很高比例的主观因素，比如林俊杰的生日演唱会，卖 1w 我会觉得贵，我可能咬咬牙还是会买，但我不了解，甚至没有情感连接的歌手，500 第一排我都嫌贵。第二是价格。我会按照自己的逻辑去主观定价，要是	

	它的市场价高于我的主观定价，可能就不接受了。	
16	我得到的快乐，只要开心了一般就不会觉得不值；还有在此消费上的使用时长（一般是游戏时长）	
17	买了以后用很久，玩很久，或者玩的很开心，看的很有启发。比如 9.9 买的原道耳机，用了一年，30 块买的盗版 360 手柄和正版的一样好用。或者玩的很无聊，但就是我喜欢，比如宝可梦：紫，有点千金难买我乐意的信仰消费。	
回复	欸，那么朱和紫你怎么选择的呢？因为剑盾我就是一直犹豫，最后全买了	
回复	紫，因为我喜欢紫色，紫的神兽是电系，我一直喜欢电系宝可梦，所以选起来一点都不痛苦。	

Q5：不同场景是否会影响你的消费判断呢？如果会，可以举例几个例子说说？

序号	观点	成员
1	大晚上容易失去理智，尤其在需要交作业的三更半夜...或许这和压力下的冲动消费有关。比如古墓丽影三部、暴雨三部都是半夜一口气买的，当然后者的叙事让我永远不会后悔；购买游戏很多都是任务密集的时候，不想做事就会很自然地打开愿望单	
2	不同的场景会影响我的消费判断，比如在不同平台发售的同一款游戏，我的主要联机平台在主机端，那么这款游戏如果是联机游戏且有朋友一起玩的话，哪怕价格比其他平台高我也会入手；反之如果没有朋友一起或者这款游戏是单机，那我就会从性价比出手选择最便宜的平台	
3	之前提到，了解工作室或者制作人尿性会影响 自从高中后开始对游戏产业历史和新闻进行了解，岛哥哥的新游戏？宫	

	<p>崎老贼的新游戏？这种极端情况我是直接预购不带犹豫的</p> <p>但是如果有发售前有任何开发传闻或者爆料游戏可能有问题，那我就至少也等一两周后看大致的风评在考虑是否购入</p>	
回复	<p>欸，Korey，你 A2 提到小时候没有条件的机会，那你这种 emmm 线下等首发的想法是一直持续的么，还是随能力逐渐加强 a</p>	
回复	<p>一直有想参与的想法，之后打工了有钱了才有能力和时间去干。不过还有很大的原因是 PC 游戏基本都买电子版，这次难得 Switch 实体卡带才下决心去的</p>	
4	<p>寂寞的夜，寂寞的你，无事可做，想玩点游戏但不知道玩啥，然后一上头原价入一堆游戏</p>	
5	<p>比如与朋友一起玩同一游戏时，对方消费获取某一物品后会使自身产生消费冲动；视频或攻略也会是影响我消费判断的重要因素。</p>	
6	<p>个人角度来说还是会的，比如说一些游戏角色的皮肤，看论坛讨论之前：丑东西不想要，看论坛讨论后：感觉也可以买，不买有点亏，社交媒体的风向和一些亲友之间的意见交换也会影响最后是否要消费</p>	
7	<p>肯定会的！有时候在线下就会有一种莫名其妙想要消费的冲动，但是每次上网查了一下价格就又不想消费了，还有就是 在学校明显比在家里面消费要放得开一点，可能是因为没有家长在旁边看着？</p>	
8	<p>对消费的判断还好，个人消费还是很理性；</p> <p>但是判断了也不代表会根据判断去消费：</p> <p>比如上次逛漫展，我确实知道呃呃，不是很需要，也没看到很心动的东西。但还就是整了点东方的周边，心里知道不值得，但还是消费出去了。类似于一种“来都来了，不整点？”的心态。</p>	
9	<p>肯定会啊，不同场合下，我对于成本的认知与对于体验的需求都是不一样的。举个例子，深夜时，有时就会上头一直买一些奇怪的游戏或者其</p>	

	他东西。还有线下，之前去环球影城时，明明家里有一个魔杖，又买了一个魔杖，结果现在都没怎么拿出来过，亏死了。	
10	拿我自己情况举例的话。在忙的时候，直接电子 yw，再精良的游戏对我来说可能也会无动于衷。比如生化危机 4 的重制。只要我够忙我就没时间玩，忙到它打折了。诶？你打折我可就不忙了，直接半价入哈哈哈哈哈。	
11	送别人游戏的时候基本可以不看价格 如果这个 IP 让我感到很吃的时候也可以不看价格无脑入 但是如果这个游戏不大好玩 那无论花了多少钱基本都感觉有点小亏 不紧亏了钱 还亏了时间	
12	线下买同人周边会很疯狂，就喜欢的角色相关的都会想买一遍，但回家后会发现自己根本没那么想买。线上购物的话就不会有这种情况。	
回复	好家伙，咱俩正好相反，我是各种周边线上网购很疯狂，啥都买，线下唯唯诺诺	
13	最影响的感觉是线下，跟朋友出去心情正好，路过潮玩/盲盒店就有想去逛的想法，看到大概有喜欢的就愿意消费	
14	同意深夜真的非常容易冲动消费；线下也很容易，前几个月去上海迪士尼的时候就冲动消费又光速后悔了	
回复	我也是！抽到了买玩偶的资格，进去买了一个玲娜贝儿的挂件，至今未拆封 TUT	
回复	啊啊啊啊我也是 买了一个贝儿的小痛包	
回复	毕竟都抽到资格了不买多亏啊（买了更亏）	
15	基本不会买抢先体验的游戏，除非是很喜欢的工作室说自己没钱了；不同平台的游戏会仔细对比价格；已经出了很久的游戏基本会等一等接近史低的价格；	

16	前面同学提到的很有道理。在大家都买的时候，自己偶尔会盲从，感情都烘托到这个程度了，不买不合适呀	
17	喜欢的 up 主推荐的游戏会更想买，原因一个是口味比较相近，一个是最近不是很忙，有玩游戏的时间，有的不会后悔比如烟火，有的会后悔比如 GTA5，买了之后落灰	
回复	烟火看散人云玩的 看完后直接买了 虽然不玩（	
回复	买了是想线下看别人玩嘛	
回复	这点说的确实欸，喜欢的 up 推荐的游戏口味相近	
回复	就是那种补票的感觉吧哈哈哈哈哈 愿意为之消费	
回复	已经云过好多游戏了 确实是这样的	
18	确实感觉线下会容易冲动消费，之前在乐高线下店一口气买了 500 的乐高。回来以后确实是后悔，因为自己不是乐高迷，拼完以后就放起来了。	
19	我想到我自己甚至不会去追大游戏的热度，新出的高价游戏一般都是等大趋势评价出了以后第一次打折才会考虑，除非是自己特别喜欢的作品类型	
20	一般来讲我会等面世后两天核心用户的风评反馈再考虑消费，不希望买到怨种货	
回复	别骂了别骂了呜呜呜	
21	又想到一点，有些直播效果比较好的游戏，自己可能也不会买，反而会去看主播云完，开个弹幕，比自己在那儿痛苦面具好多了	
回复	有的游戏只有直播效果好，比如前阵子那个爬高上低的游戏，叫啥来着？那个看主播玩节目效果拉满	
回复	only up? 这个属于 折磨主播专用 要是谁得罪你了可以送他一个看他玩	

回复	Only up 自己玩要脑溢血的吧哈哈哈	
----	----------------------	--

Q6：你在安利消费内容的时候，会着重跟亲朋好友介绍哪方面呢？

序号	观点	成员
1	这个其实看个人吧，我的亲友比较看重价格和可持续游玩性，换句话说性价比与内容深度很重要	
回复	你这都是中重度友友们啊感觉	
2	和亲友安利不出去一点（）只能告诉她们机制好玩画面好看，其他就是主打随缘了，感觉这种安利只有缘分到了她们自己遇到了觉得好玩才会去玩（不）认真回答：1.这游戏最近打折，很便宜还好玩快买，2.里面的某设计某机制特别有意思快买，3.这个角色很有魅力（比如乙游）是你的type 快买之类的	
3	这个问题对我来说要看我明不明白对方的喜好。如果我不知道对方的喜好，那么我就会为他介绍这个消费项里我最喜欢的点，说不定我们爱好一致；如果我知道他的喜好，那我我会看这个消费项里有没有他所喜欢的点，如果没有那就按不知道喜好处理（不确定喜好的情况下就我个人来说只会浅浅安利，确定对方感兴趣了再加大力度）	
4	三个点：1.它很好玩（可玩性，对不对亲友胃口）！2.它性价比很高！（价格）3.我很喜欢玩！（买了可以和我聊这个！）	
5	游戏的话，首先会说明游戏类型，先让朋友有一个大概的认识。其次我会讲明游戏突出的特点，优秀的内容。 讲优点的时候不是很喜欢过度强调，因为这样可能会把期望拉太高，被安利的人可能在玩完之后，游戏没有达到其拉到极高的期望，就没什么感觉了。	

	最后我也喜欢说一点可能出现的缺点，主打的就是一个真诚以及真心希望我的安利有帮助。	
6	大概是我为什么想要 ta 买以及我认为 ta 买了之后会有什么样的体验吧。前者对应为什么“我”想要 ta 买，后者对应为什么我“想要” ta 买	
7	围绕着“不亏”做介绍，介绍它的保底价值；或者介绍购买物能带来的“情绪价值”，买这个就算图个开心也值了；介绍实用性，即使要买的东西形式远大于功能，但买了保底能用	
回复	真实 我给朋友安利东西的时候说的最多的话可能就是“兄弟，信我，真不亏”	
回复	潜台词是要亏一起亏是吧	
回复	不亏？真不亏！真不亏？真不亏【差评如潮】	
8	我一般很少因为某个游戏我觉得特别好就安利别人，更多的是“xxx 真好玩，都来陪我玩”，所以更偏向能让我和朋友一起玩的游戏。	
9	我会着重介绍我的体验以及产品的特别之处，比如这款游戏我玩起来感觉怎么样，或者是这个产品有别的产品所不具备的特点，我更强调区别和特点	
10	首先是性价比，在游戏中单位金额所获取的内容的多少；其次是自身体验或经历，重点描述自身的“爽点”以及认为值得的理由；最后是网上的评价，或是该消费内容在游戏中的地位、对玩家游戏体验的影响程度。	
11	先介绍作品的核心亮点：玩法、内容。然后大致说一下游戏概况，最后介绍价格。	
12	联机的网络好不好 真的有被文明 6 的联机给气死 3 个人联机 22 都 ok 3 个人的时候总有一个人连不上 真的很**蛋 最后网最好的永远是英雄联盟	

	不如大乱斗了	
13	一般都讲讲在玩法或者画面上有什么特色，熟悉的朋友的话还会讲讲剧情内核表达相关的	
14	<p>我会根据我想安利的这个人，以我对他玩过的游戏的了解，告诉他这个游戏哪里可能会吸引他。</p> <p>如果单纯是介绍游戏：</p> <p>可能会介绍这个厂商以前做过什么游戏，是不是大厂商做的游戏，或者某个明星制作人，或者这个游戏是某个品类的经典。</p> <p>还有，如果这个游戏有恋爱养成情节，可以攻略某个男主/女主，那一定会说这个</p>	
15	游戏上首选剧情和美术有独特风格的叙事游戏，除了这种单纯的个人倾向的安利，双人成行、分手厨房这种可以一起玩的游戏会更青睐，一度很喜欢和朋友玩双人黄金矿工打发时间，然后找更多朋友两两一组比评分，简单的快乐	
16	我会着重介绍剧情好不好，角色有没有魅力，有什么 cp 比较好磕	
回复	+1，尤其是向 xp 比较相似的朋友安利	
回复	CP 这个是真的，我朋友买游戏全靠先磕 CP (
17	我和朋友反倒是叛逆的类型，如果按头认真推荐的话反倒不一定会玩，主打一个随缘...	
回复	这个确实，我也遇到过类似的情况 hhh	
18	<p>能联机！能联机！这个游戏它可以联机啊！快买来一起玩。</p> <p>这游戏史低了，现在不买什么时候买。</p> <p>我都买了，你还不买？</p>	

讨论分析以及趋势洞察：