

# Unity游戏优化项目调查问卷

第1题：您是否有兴趣尝试新开发的游戏？ [单选题]

选项	小计	比例
是，非常感兴趣	10	45.45%
是，但要看游戏类型和介绍	4	18.18%
不确定，先看看问卷内容	3	13.64%
否，不太感兴趣（如果选择否，可考虑结束问卷，因为以下问题大多基于对该游戏的了解	5	22.73%
本题有效填写人次	22	

第2题：如果您尝试这款新游戏，您可能更倾向于以下哪种模式（可多选） [多选题]

选项	小计	比例
单人剧情模式	12	70.59%
多人合作模式	3	17.65%
多人对战模式	4	23.53%
生存模式	8	47.06%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第3题：对于一款新游戏，您认为物品拾取和交互操作的顺畅性重要吗？ [单选题]

选项	小计	比例
非常重要，这会极大影响游戏体验	13	76.47%
比较重要，但不是关键因素	4	23.53%
一般重要，有基本功能就行	0	0%
不太重要，我更关注其他方面	0	0%
本题有效填写人次	17	

第4题：在您的期望中，物品拾取和交互操作应该具备哪些特点（可多选）？ [多选题]

选项	小计	比例
有视觉提示，如发光或闪烁	11	64.71%
自然的拾取动画	8	47.06%
物理效果，如拿起物品时的重量感	5	29.41%
简单快捷，一键拾取	8	47.06%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第5题：您认为一款新游戏是否需要有多角色可供选择？ [单选题]

选项	小计	比例
是，这是增加游戏趣味性和多样性的重要元素	12	70.59%
否，我不介意是否有角色选择	2	11.76%
看情况，如果有不同角色技能和特点则需要	3	17.65%
本题有效填写人次	17	

第6题：如果有角色选择屏幕，您希望看到哪些信息展示（可多选）？ [多选题]

选项	小计	比例
角色图像	15	88.24%
角色技能介绍	14	82.35%
角色属性数据	14	82.35%
角色背景故事	8	47.06%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第7题：对于一款新游戏的场景，您更看重哪些方面（可多选）？ [多选题]

选项	小计	比例
场景数量，越多越好	11	64.71%
场景多样性，有不同主题和环境	13	76.47%
场景细节，包括纹理、光照等	11	64.71%
场景动态元素，如天气变化、可互动物体	9	52.94%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第8题：在游戏怪物设计方面，您认为以下哪些因素更重要（可多选）？ [多选题]

选项	小计	比例
怪物的外观设计	12	70.59%
怪物的AI逻辑，如智能行为和攻击模式	12	70.59%
怪物的种类多样性	11	64.71%
怪物与场景的适配性	13	76.47%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第9题：综合来看，您对一款新开发游戏的整体期望更侧重于哪些方面（可多选）？ [多选题]

选项	小计	比例
游戏画面质量	15	88.24%
游戏玩法和机制	14	82.35%
游戏故事和剧情	10	58.82%
游戏社交性，如多人互动	4	23.53%
其他（请注明） <a href="#">[详细]</a>	0	0%
本题有效填写人次	17	

第10题：您对这款新开发的游戏还有哪些其他的建议或期望？ [\[填空题\]](#)