|  |  |
| --- | --- |
| **音乐游戏与VR设备结合的有关用户调研** | |
| 本问卷不记名，只需根据您的相关游戏经验、认知以及想法来填写。 |  |

|  |
| --- |
|  |
| **1.** 您是否有游玩了解过音乐游戏？[单选题] \* |
| ○ 是    ○ 否 |
|  |
| **2.** 您是否有想要了解过VR类音乐游戏？[单选题] \* |
| ○ 是    ○ 否 |
| 依赖于第1题第2个选项 |
|  |
| **3.** 若您没有了解或游玩过VR音乐游戏，是什么因素阻止了你？ [多选题] \* |
| □ 缺乏对VR技术的了解    □ 没有合适的VR设备    □ 对其不感兴趣    □ 其他 |
| 依赖于第2题第1个选项 |
|  |
| **4.** 您作为未曾体验过VR音乐游戏的人，您认为VR音乐游戏的吸引力在哪里？ [多选题] \* |
| □ 提升沉浸感    □ 更高的互动性    □ 视觉效果出色    □ 对于新技术的好奇 |
| 依赖于第2题第1个选项 |
|  |
| **5.** 对于未来的VR音乐游戏，您期望看到哪些特性或改进？ [多选题] \* |
| □ 更多的音乐选择    □ 更创新的游戏模式    □ 更高级的VR技术    □ 社交互动的增强    □ 其他 |
| 依赖于第2题第1个选项 |
|  |
| **6.** 您游玩音乐游戏的频率是？[单选题] \* |
| ○ 每天    ○ 每周    ○ 每月    ○ 只是游玩过，没有经常游玩 |
| 依赖于第1题第1个选项 |
|  |
| **7.** 您是否有了解过以下类型的音乐游戏？ [多选题] \* |
| □ 移动端音游（phigros、节奏大师、arcaea等）    □ 街机端音游（maimai、sdvx、chunithm、ongeki等）    □ VR类音游（节奏光剑、audica等）    □ PC端音游（musedash、osu！mania、冰与火之舞等） |
| 依赖于第1题第1个选项 |
|  |
| **8.** 您是否有游玩过VR类型音乐游戏？[单选题] \* |
| ○ 是    ○ 否 |
| 依赖于第7题第3个选项 |
|  |
| **9.** 您认为VR类音乐游戏相较于传统音乐游戏有哪些优势？ [多选题] \* |
| □ 沉浸感更强    □ 互动性更高    □ 视觉效果更加出色    □ 游戏反馈效果更好 |
| 依赖于第8题第1个选项 |
|  |
| **10.** 在下列VR音乐游戏中，您更喜欢那种游戏模式？[单选题] \* |
| ○ 节奏光剑    ○ 舞蹈模式    ○ 射击与音乐结合    ○ 其他 |
| 依赖于第8题第1个选项 |
|  |
| **11.** 您认为VR音乐游戏的体验感对于个人更好还是团队更好？[单选题] \* |
| ○ 个人    ○ 团队    ○ 一样适合 |
| 依赖于第8题第1个选项 |
|  |
| **12.** VR音乐游戏中的音乐选择以及音乐质量对您的VR体验有多大影响？[单选题] \* |
| ○ 非常大    ○ 较大    ○ 一般    ○ 较小    ○ 微乎其微 |
| 依赖于第8题第1个选项 |
|  |
| **13.** 若您没有了解或游玩过VR音乐游戏，是什么因素阻止了你？ [多选题] \* |
| □ 缺乏对VR技术的了解    □ 没有合适的VR设备    □ 对其不感兴趣    □ 其他 |
| 依赖于第8题第2个选项 |
|  |
| **14.** 若现在VR设备问题已经解决（您可以通过设备游玩VR音乐游戏），您是否会想要尝试VR音乐游戏？[单选题] \* |
| ○ 是    ○ 否 |
| 依赖于第8题第2个选项 |
|  |
| **15.** 您作为未曾体验过VR音乐游戏的人，您认为VR音乐游戏的吸引力在哪里？ [多选题] \* |
| □ 提升沉浸感    □ 更高的互动性    □ 视觉效果出色    □ 对于新技术的好奇 |
| 依赖于第8题第2个选项 |
|  |
| **16.** 对于未来的VR音乐游戏，您期望看到哪些特性或改进？ [多选题] \* |
| □ 更多的音乐选择    □ 更创新的游戏模式    □ 更高级的VR技术    □ 社交互动的增强    □ 其他 |
| 依赖于第8题第1个选项 |
|  |