**音乐游戏与VR设备结合的有关用户调研**

第1题 您是否有游玩了解过音乐游戏？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 74 | 48.37% |
| 否 | 79 | 51.63% |
| 本题有效填写人次 | 153 |  |

第2题 您是否有想要了解过VR类音乐游戏？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 40 | 50.63% |
| 否 | 39 | 49.37% |
| 本题有效填写人次 | 79 |  |

第3题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 缺乏对VR技术的了解 | 26 | 65% |
| 没有合适的VR设备 | 20 | 50% |
| 对其不感兴趣 | 30 | 75% |
| 其他 | 34 | 85% |
| 本题有效填写人次 | 40 |  |

第4题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 提升沉浸感 | 34 | 85% |
| 更高的互动性 | 26 | 65% |
| 视觉效果出色 | 32 | 80% |
| 对于新技术的好奇 | 22 | 55% |
| 本题有效填写人次 | 40 |  |

第5题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 更多的音乐选择 | 20 | 50% |
| 更创新的游戏模式 | 31 | 77.5% |
| 更高级的VR技术 | 16 | 40% |
| 社交互动的增强 | 22 | 55% |
| 其他 | 8 | 20% |
| 本题有效填写人次 | 40 |  |

第6题 您游玩音乐游戏的频率是？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 每天 | 24 | 32.43% |
| 每周 | 21 | 28.38% |
| 每月 | 11 | 14.86% |
| 只是游玩过，没有经常游玩 | 18 | 24.32% |
| 本题有效填写人次 | 74 |  |

第7题 您是否有了解过以下类型的音乐游戏？ [多选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 移动端音游（phigros、节奏大师、arcaea等） | 48 | 64.86% |
| 街机端音游（maimai、sdvx、chunithm、ongeki等） | 22 | 29.73% |
| VR类音游（节奏光剑、audica等） | 34 | 45.95% |
| PC端音游（musedash、osu！mania、冰与火之舞等） | 35 | 47.3% |
| 本题有效填写人次 | 74 |  |

第8题 您是否有游玩过VR类型音乐游戏？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 4 | 80% |
| 否 | 1 | 20% |
| 本题有效填写人次 | 5 |  |

第9题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 沉浸感更强 | 3 | 75% |
| 互动性更高 | 1 | 25% |
| 视觉效果更加出色 | 2 | 50% |
| 游戏反馈效果更好 | 3 | 75% |
| 本题有效填写人次 | 4 |  |

第10题 在下列VR音乐游戏中，您更喜欢那种游戏模式？ [单选题]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 节奏光剑 | 1 | 25% |
| 舞蹈模式 | 1 | 25% |
| 射击与音乐结合 | 1 | 25% |
| 其他 | 1 | 25% |
| 本题有效填写人次 | 4 |  |

第11题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 个人 | 1 | 25% |
| 团队 | 1 | 25% |
| 一样适合 | 2 | 50% |
| 本题有效填写人次 | 4 |  |

第12题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 非常大 | 1 | 25% |
| 较大 | 0 | 0% |
| 一般 | 2 | 50% |
| 较小 | 1 | 25% |
| 微乎其微 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 4 |  |

第13题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 缺乏对VR技术的了解 | 0 | 0% |
| 没有合适的VR设备 | 1 | 100% |
| 对其不感兴趣 | 0 | 0% |
| 其他 | 1 | 100% |
| 本题有效填写人次 | 1 |  |

第14题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 是 | 1 | 100% |
| 否 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 1 |  |

第15题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 提升沉浸感 | 0 | 0% |
| 更高的互动性 | 1 | 100% |
| 视觉效果出色 | 0 | 0% |
| 对于新技术的好奇 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 1 |  |

第16题 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]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 选项 | 小计 | 比例 |
| 更多的音乐选择 | 1 | 25% |
| 更创新的游戏模式 | 3 | 75% |
| 更高级的VR技术 | 0 | 0% |
| 社交互动的增强 | 1 | 25% |
| 其他 | 0 | 0% |
| 本题有效填写人次 | 4 |  |