

# 浅析手机游戏 UI 设计——以《明日方舟》为例

伍恩臣

四川大学锦城学院, 计算机与软件学院 四川 成都 611731)

**【摘要】**随着互联网的普及和大众对于娱乐的需求和品味日益提升, 游戏成了大众的最佳选择之一。而相较于端游而言, 手机游戏更为方便。在这个手机游戏用户庞大的时代, 也同样滋生出了许多的手机游戏, 剧烈的竞争使得手机游戏的 UI 设计成为手机游戏竞争力的核心之一。本文以一款 UI 口碑较佳的手游《明日方舟》为例, 从游戏的界面风格、信息特色、交互体验等方面分析其 UI 设计。

**【关键词】**UI 设计移动端; 手机游戏

随着时代的发展、社会压力的增加, 更多的用户选择通过简单便捷的手机游戏来消遣娱乐。市场对于游戏的需求增大与移动端迅猛发展的趋势也使得手机游戏剧增, 随着人们的思想与品味不断进步, 对于游戏的可玩性与视觉效果的要求也更加严格。《明日方舟》上线后其独一无二的 UI 设计, 赢得了多数玩家的一致好评。本文就《明日方舟》的 UI 设计展开浅析。

## 1 手机游戏 UI 与传统应用 UI 的区别

UI 是 User Interface 的简称, 是系统和用户之间进行交互和信息交换的媒介。UI 设计分为交互设计、界面设计、用户体验三个部分。在早期的 UI 设计中, 因为过度注重界面设计而忽略了最重要的交互和用户体验, 使得人机交互仅仅得到了视觉上的满足。现如今广大消费者对 UI 的要求逐渐提高, 更注重交互体验, 因此一个好的 UI 设计绝非仅依靠美观的界面, 更是交互逻辑、信息层次的高效便捷。游戏的 UI 设计则与普通的 UI 有些不同, 一款完整的游戏有着独立于客观存在世界的世界观及该游戏中的专属术语, 需要进行信息的引导和解释。这与一目了然的应用类软件 UI 有着很大区别。不同类型世界观的游戏相对应的 UI 界面风格与元素也各不相同, 应用类软件的 UI 则少了这些特点, 同类型的 UI 界面大致相同, 有些不同类型的也甚至相差无几。

## 2 分析手机游戏《明日方舟》的 UI 设计



### (1) 风格

在《明日方舟》的游戏中, 玩家将作为罗德岛的领导者“博士”通过一种远程系统接入, 进行指挥战斗, 带领罗德岛的一众干员处理矿石争端以及对抗整合运动。游戏的主界面类似于《全境封锁》的物品栏界面, 全息投影、虚拟指示窗等, 仿佛玩家戴着高科技头盔时眼前所展示的画面。手机上的信号、电量、时间都被按照统一的风格放入了主界面的右上方, 这一设计称为沉浸式界面, 该设计试图把画面中角色所能看到的信息以相同的方式呈现给玩家, 从而让玩家与角色融为一体。基于后启示录科幻这一风格, 《明日方舟》的 UI 充满了极简与扁平风格, 在当今的手游市场独树一帜。虽然界面风格扁平, 但层级间的对比度却很高。在区分层级关系时, 《明日方舟》的 UI 采用了背景模糊与卡片搭配阴影的设计。背景模糊使色彩结合更加柔和, 与画面中层级关系较高的部分产生鲜明对比, 即使是冗杂的信息, 也能让玩家抓住重点。背景模糊的另一特点是其覆盖的特性, 可以让玩家看见被覆盖页面下方的信息轮廓, 加强了空间感。游戏中的多处界面中也能看见卡片设计, 通过卡片的视觉提示加以阴影的空间效果, 抓住了玩家眼球的同时也凸显了页面的深度, 让扁平的设计风格变得有层次感。《明日方舟》的界面主基色为黑、白、灰, 辅红、黄、蓝, 图标由纯色简约的线性和面性作为未选中和选中的区分。一方面色彩的选择与后启示录科幻风格相呼应, 营造一种简约、高端的氛围, 另一方面黑白的基色令画面中主要信息更加突出, 简约的图标减少了文字信息的说明, 除去了画面中不必要的信息, 贯彻了游戏的极简与扁平风格。游戏大面积的使用了粒子、烟雾、光影和景深的效果来营造一种战后废墟重建的感觉, 也使扁平化的界面更为丰富, 具有空间感。

### (2) 交互

《明日方舟》的交互是偏静态呈现的方式, 基本

以浅入浅出的动画效果作为反馈。游戏中的界面切换使用了过场动画的方式,减少了玩家的感知等待时间。作为一款卡牌养成游戏,最核心的玩法之一自然是抽卡。与大多游戏的抽卡交互不同,不是点击抽卡按钮,然后观看一段过渡动画就能够完成,而是通过一个手提包的画面,并加以线条引导玩家通过手指点击拉链并拉开手提包才能完成这一抽卡的交互。通过这种交互方式,让玩家对于抽卡这一行为的印象不再是通过点击按钮,由程序进行抽卡的行为模式,而是更为直接的由玩家自己亲手抽卡。不仅让玩家能够产生新鲜感,更能让玩家身临其境。《明日方舟》最为经典与称赞的交互是子页面之间可以快速切换而不必退回主页面,当玩家进入任一子页面时,主页面的图标则出现在左上角返回按钮的右方,点击主页面按钮会下拉出现其他界面的图标,点击图标即可切换到该子页面。通过对固定元素的位移,形成新的信息与交互空间,免去了返回主页面再重新进入其他子页面的繁琐操作。

### 3 针对《明日方舟》UI 界面的优化建议

1. 游戏大面积的使用了粒子、烟雾、光影来丰富画面,增强空间感,但缺少了交互性。可以在玩家操作时,搭配粒子、烟雾、光影这些元素的交互反馈,比如左右滑动屏幕时光影的位置关系相应改变,点击屏幕时搭配粒子的散开效果等,整体反馈感会增强许多。2. 大量玩家称赞 UI 的顺滑度在另一方面来看是由于游戏交互方式上的保守选择,点击是最常规的交互方式,但大量并长久地使用此交互容易存在体验单调的问题。可以将部分元素的交互方式进行更改,例如游戏角色的拖拽、游戏道具通过向上滑动删除等改善单纯靠点击按钮而产生的粘滞手感。3. 干员编排界面排序与筛选方式的设计将使用率较低的方式作为排序选项,将其余的作为下拉筛选选项。这一设计使得干员编排的操作变得十分繁琐,玩家需要频繁使用下拉筛选才能对干员进行快速且有效率的编排。我认为以使用率最高的游戏职业作为排序,其他作为下拉筛选选项,可以大大地提升干员编排效率与体验。4. 基建中的好友访问玩法,在拜访不同的好友时需要退回好友页面再访问另一好

友基建,降低了连贯性且交互复杂。可以在访问好友基建的界面中添加好友列表按钮,这样可以直接跳转到另一好友基建,简化了操作。5. 游戏中最主要的是战斗,每位干员在战斗中的血量、技能条等信息极为重要,而在战斗中却经常因为干员位置摆放的紧凑或过于松散,造成干员信息的显示受到影响,有时也会按错干员释放错误的技能。建议从底部拖拽干员上场后保留底部的干员头像,并以视觉效果与未上场的干员头像进行区分,在头像下方或上方显示血量、技能条,点击头像也能发动干员技能。方便监测干员的信息,准确的释放技能,优化战斗体验。6. 游戏的任务系统分为见习、活动、周常、主线四个大类,而在主线任务下又包含了主线和支线两种任务,反观其余三种则没有出现进步一支这种情况,且支线任务的画面占比比主线任务更多。任务完成后的领取奖励按钮隐藏在奖励物品上,需要点击奖励的物品才会完成交互,但在一开始接触任务面板时却没有进行引导和指示,使玩家感到疑惑的同时也会因为流程的中断影响游戏体验。因为主线和支线任务皆为玩家角色在成长中获得的任务,所以可以将主线任务改为成长任务,并在成长任务下进一步分支为主线任务和支线任务,任务奖励获取也可以增加图案或文字的引导,甚至可以增加领取奖励的按钮,更为直观的进行奖励领取。任务界面的另一缺陷是通过一轮游戏可以完成大量的任务,但只能单个领取任务奖励,需要玩家短时间内进行重复的交互,对玩家带来了不便。建议在任务界面添加一键领取按钮,减少不必要的交互次数,为玩家带来便捷。

### 4 结束语

在市面上众多手机游戏中脱颖而出的《明日方舟》它的成功绝非偶然,我们不难发现它与其他手机游戏在设计与美术方面所展现出的不同与创新。游戏风格的高度统一、细节信息的人文关怀、交互体验的简洁方便是其他广大手机游戏值得学习和借鉴的。手机游戏的 UI 设计也不该仅限于表面的美观,而是要深入游戏的各个方面,从玩家的角度出发,勇于借鉴与创新,不断对游戏进行优化,从而提升游戏设计的水平,推动中国手机游戏 UI 的发展。

### 【参考文献】

- [1] 韩林. 浅析手机游戏 UI 设计中视觉艺术元素的构成[J]. 美术教育研究, 2018(16): 72—73.
- [2] 张睿. 视觉传达构成要素在游戏 UI 中的运用研究[J]. 无线互联科技, 2017(21): 82—83.
- [3] 黄莓子, 郑黄昱纓. 基于 UI 设计视角的移动端游戏开发研究[J]. 美术大观, 2019(06): 104—105.
- [4] 田宇彤, 王佳, 张华. 探究手机游戏中的 UI 设计——以《纪念碑谷》为例[J]. 科技资讯, 2019(04): 26—28.

作者简介: 伍恩臣(1998. 8. 23—)男, 白族, 湖北宜昌人, 本科学历, 研究方向: UI 设计。