

eraFantasy

界面设计示意书

目录

1. 主要界面设计
2. 封面设计
3. 角色信息页设计
4. 地图页设计
5. 物品页设计
6. 调教页设计
7. 战斗页设计
8. LOGO 及其他

主要界面设计

主要界面设计是对于基本的页面分区、功能区的设计构思，以期尽可能为游戏内容提供风格统一、外观舒适的界面。

本板块将会以主要界面分区为基础，对各个区域进行一定的设计和说明，并提供供参考的设计效果图。

出血框（保留空白区）

常驻信息区

主要交互区

次要交互区

角色区（左）

角色区（右）

主要界面分区

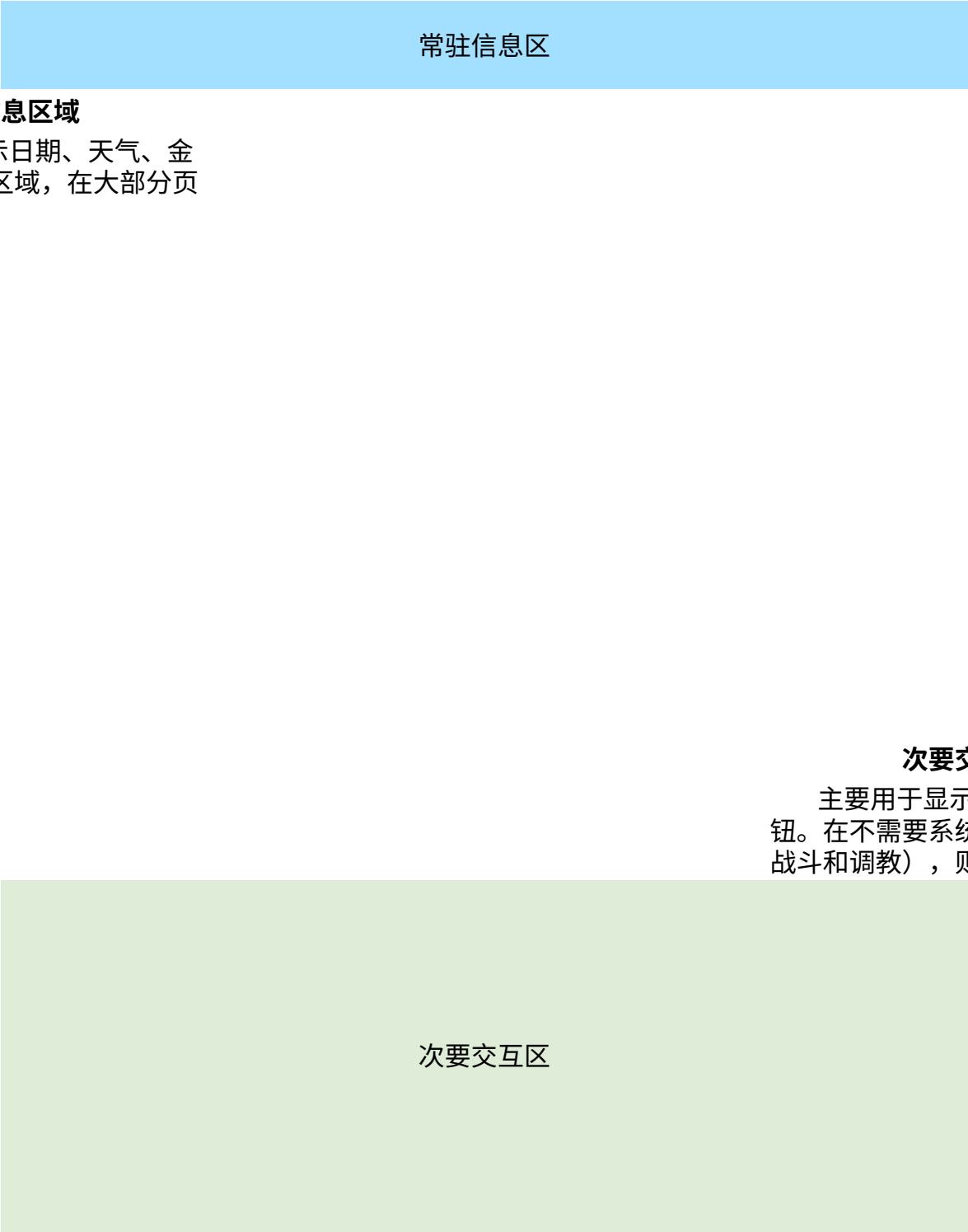
主要交互区

主要交互区

显示和游戏交互的最核心区域，大部分的文字、图像和按钮等信息都在这一区域。

当界面不需要系统按键时，此区域作主要的显示功能，而交互功能则转移到次要交互区。

主要交互区



常驻信息区

常驻信息区域

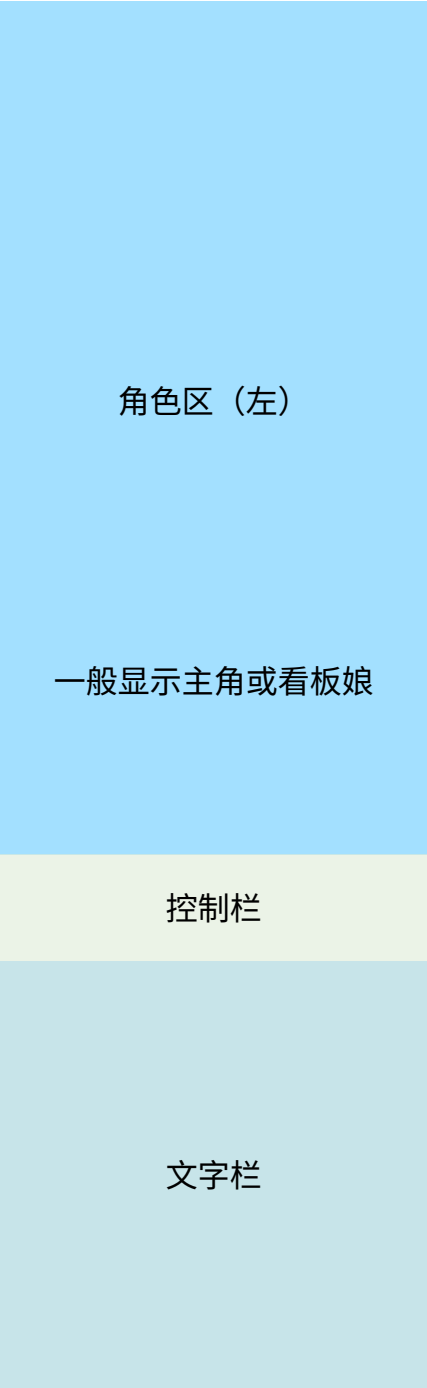
主要用于显示日期、天气、金钱等固定信息的区域，在大部分页面都不会消失

次要交互区

主要用于显示系统相关的按钮。在不需要系统选项的页面（如战斗和调教），则提供交互功能

次要交互区

常驻信息



常驻信息区域

顶部留出空隙，避免界面过于紧张

角色立绘区域

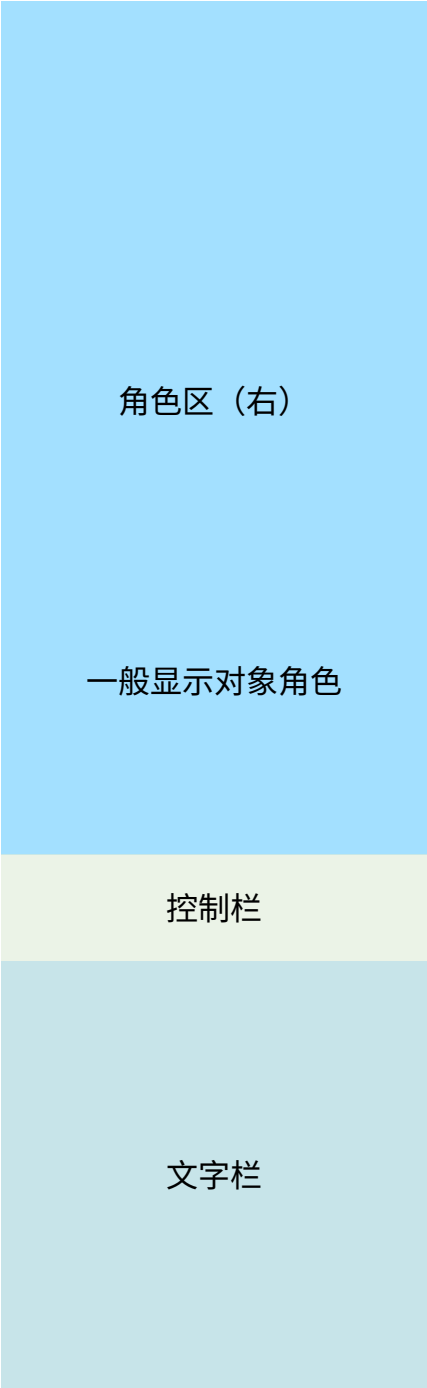
放置角色立绘的区域，可以提供状态和服饰预览

控制栏

排列控制按钮，控制部位显示开关（如穴内、子宫、膀胱、菊内断面图的显示 / 关闭）

文字栏

显示文字，一般用于显示非交互对话，类似手游看板娘
P.S. 是否可以每几秒钟更新一段文字呢？如果文字始终不变直到因为按按钮而刷新页面，趣味可能大打折扣



角色区简介

主人公：紫

体力

魔力

精力：45/60(3)

长剑 | 小圆盾

[浅蓝衬衫] [黑胖次] [黑长裤] [皮鞋]

对象：娜娜莉

体力

好感：1500

侍奉快乐：900

触媒水晶

[浅蓝连衣裙] [白蕾丝胖次] [浅蓝荷叶边腿环] [白过膝袜] [小皮鞋]

【立绘（看板娘）】

【立绘（娜娜莉）】

[菊内] [穴内] [子宫] [膀胱]

[菊内] [穴内] [子宫] [膀胱]

游戏引导 / 使用提示

[娜娜莉]
早上好，紫桑，今天的阳光很温暖哦，一起出去逛逛吗？

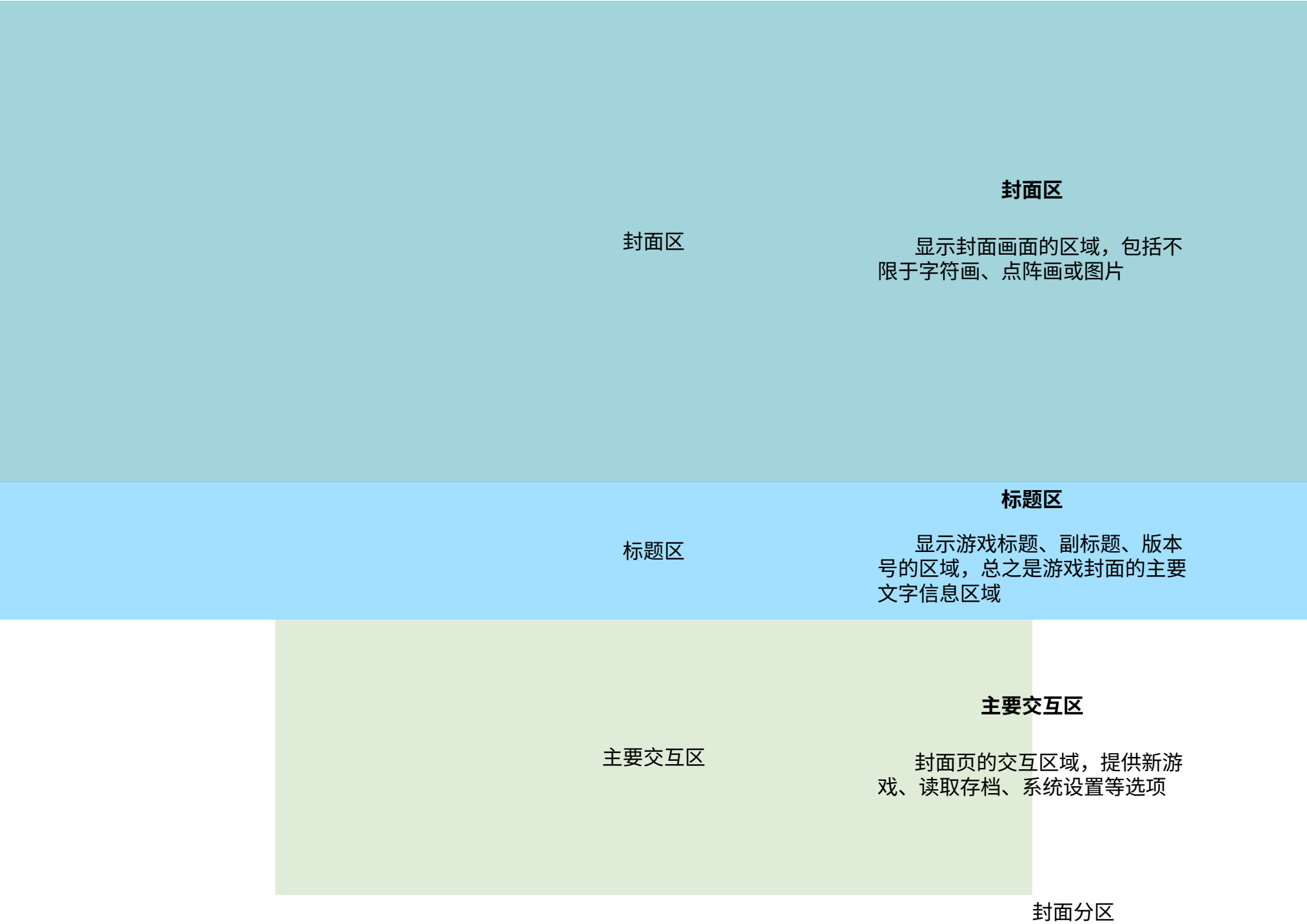
封面设计

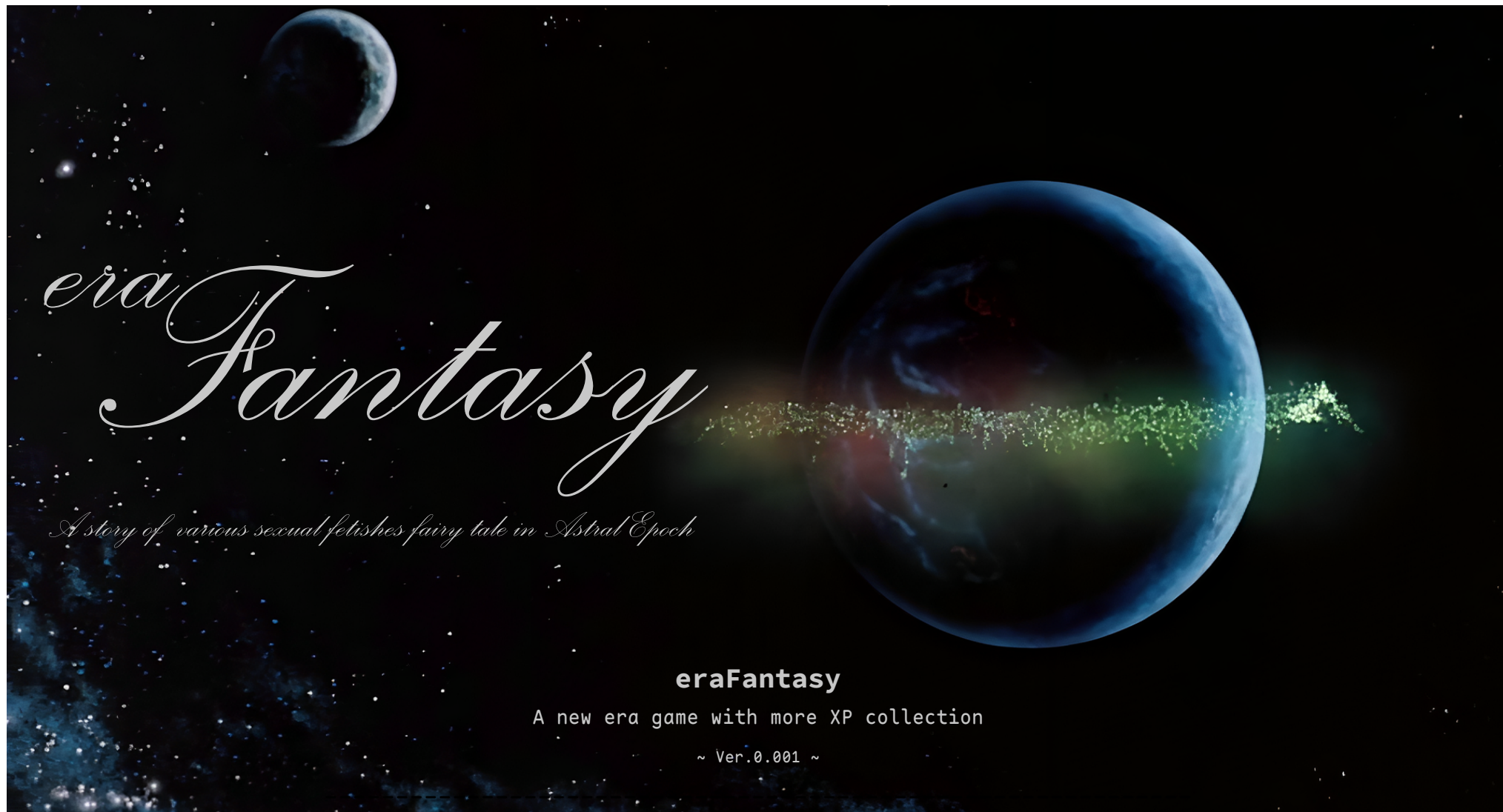
era 游戏的封面较为简单，但由于与主要页面差别较大，因此单独列出。

主要展示区

主要交互区

封面分区





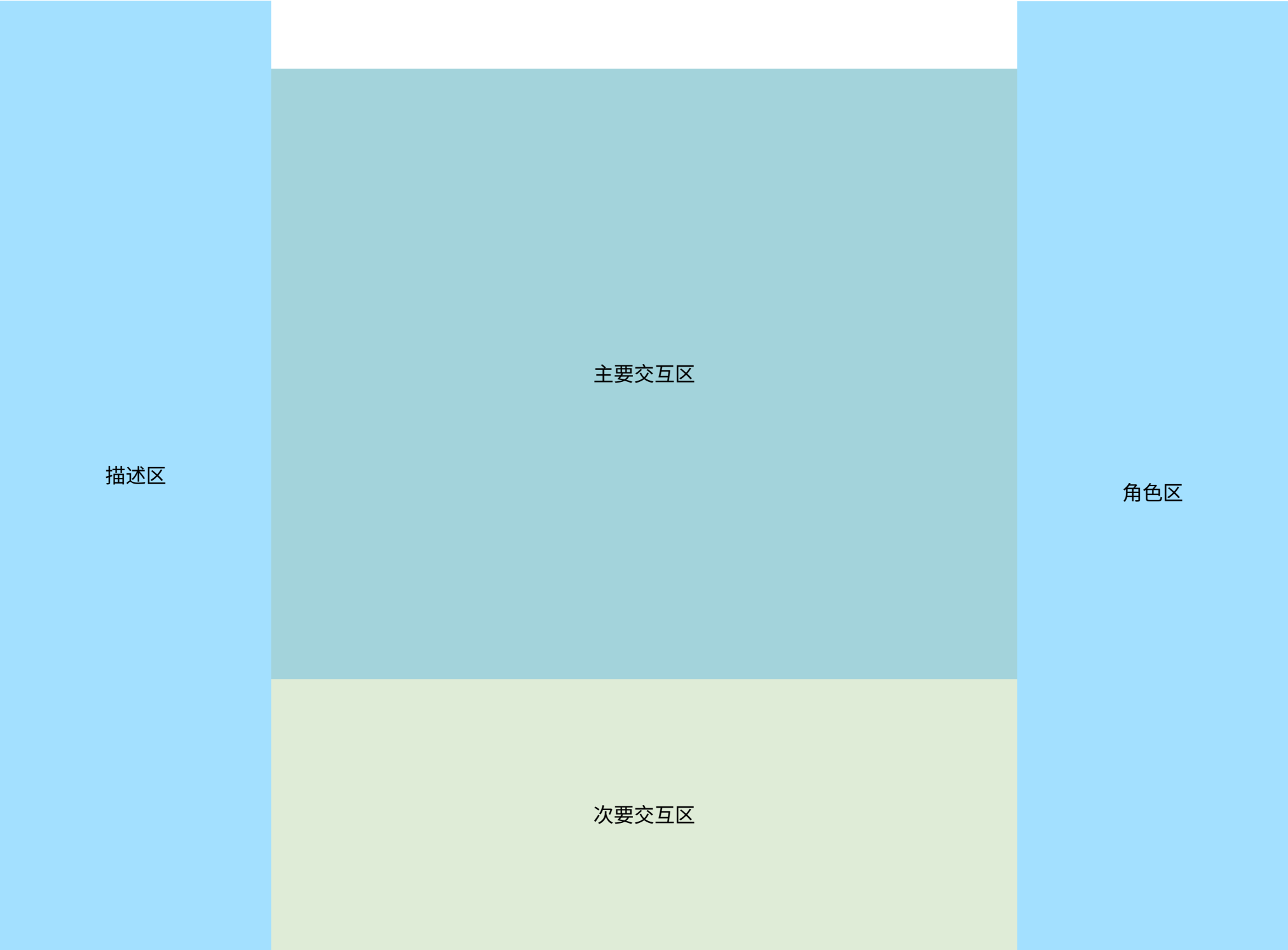
[1] 新的开始

[2] 继续游戏

[3] 系统设置

角色信息页设计

角色信息页面是进行角色选择和浏览角色信息的页面，通常以表格的形式展示。本板块将以主要页面设计为基础，尝试进行角色信息、人物创建等相关页面的设计。



角色创建页分区



描述区域
对选中参数及其当前选项分别
进行描述，为玩家制定角色提供参
考的区域

选项栏
显示一些系统选项，诸如放弃
更改等

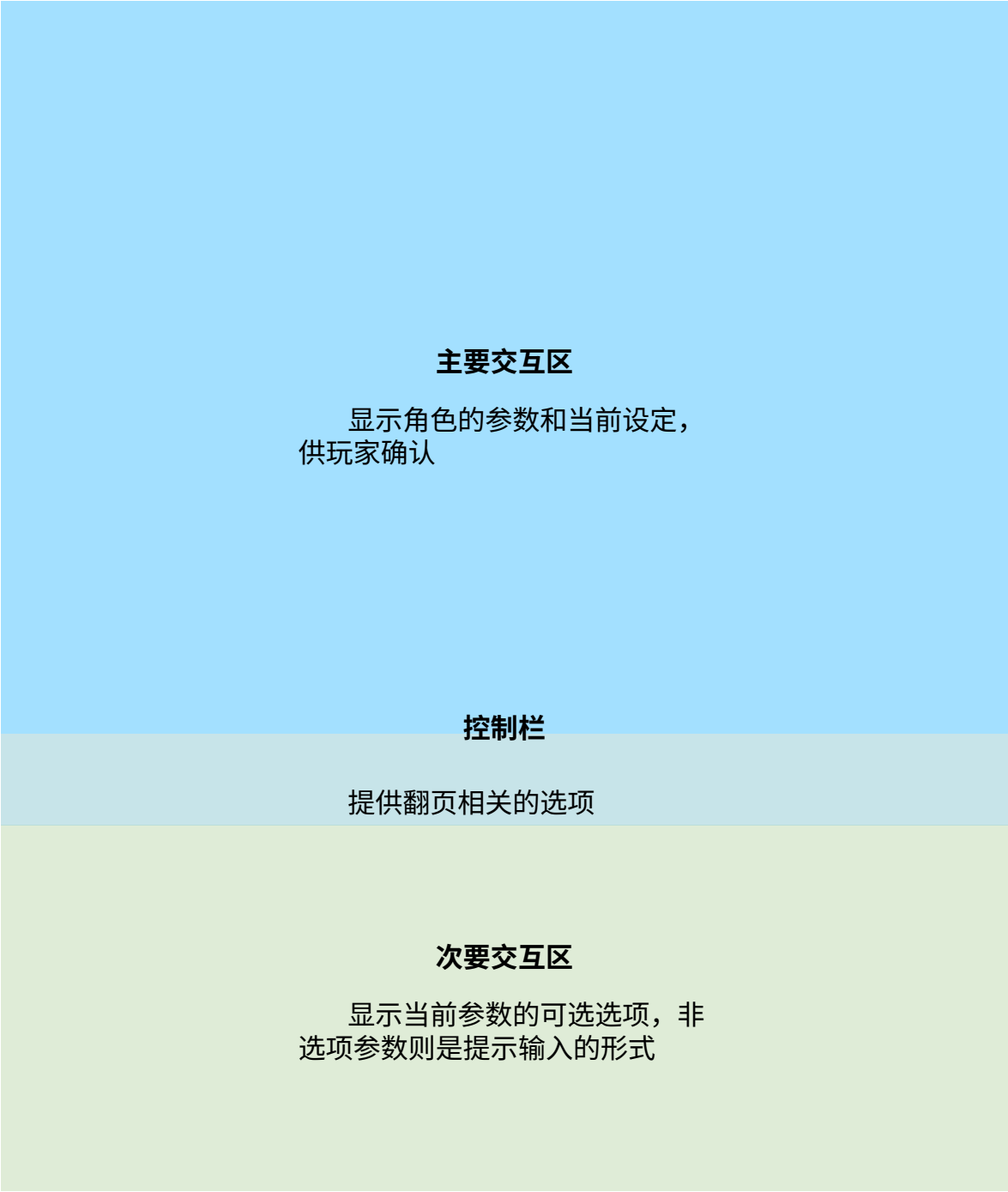
角色立绘区域
放置角色立绘的区域，可以提
供形象、状态和服饰预览

控制栏
排列控制按钮，控制部位显示
开关（如穴内、子宫、膀胱、菊内
断面图的显示 / 关闭）

LOGO
（总之因为空着的话一大片黑
色很不平衡，先假定放个 LOGO）



角色创建页分区



角色创建页分区

角色创建页分页规划

角色信息的文本量很大，因此必然需要分页。

基于一定的逻辑关系或主次关系，对创建页信息进行归类，从而组织有条理的角色创建页是有意义的，以下对角色创建页的分页进行尝试规划。

1. 初步设定

1.1 基本属性与数据

力量、速度、体质、精神、感知、魅力、幸运、出生日期以及基础部分的内容，体力精力等属性主角可采取默认值

1.2 基本角色参数

身材、肤色、发型等

2. 细节设定

2.1 基本数据

身高、三围等参数

2.2 细节数据

BASE、FLAG 的其他属性设定

2.3 能力数据

ABL 的属性设定

2.4 特质选取

TALENT 的选取

角色创建：主人公

种族
决定角色的种族，不同的种族在寿命、体型、身体特征等方面有所不同。不同种族都是【人类】的一员，彼此平等。

人族
无论环境如何、有没有魔素，宜居星球上最容易诞生的智慧生命种族。寿命较短，但是有着高昂的热情、旺盛的创造力、好奇心。

----- ☐基础信息☐ -----

名字：紫

种族：【人族】

自称：我

昵称：小紫

性别：【男性】

生日：【03 年 07 月 01 日】

职业：【调教师】

私密职业：【无】

----- ☐基础属性☐ -----

力量：65/100

精神：70/100

速度：65/100

感知：65/100

体质：60/100

魅力：85/100

幸运：85/100

【立绘（主人公）】

[800] 前一页

[803] 首页

[804] 末页

[802] 后一页

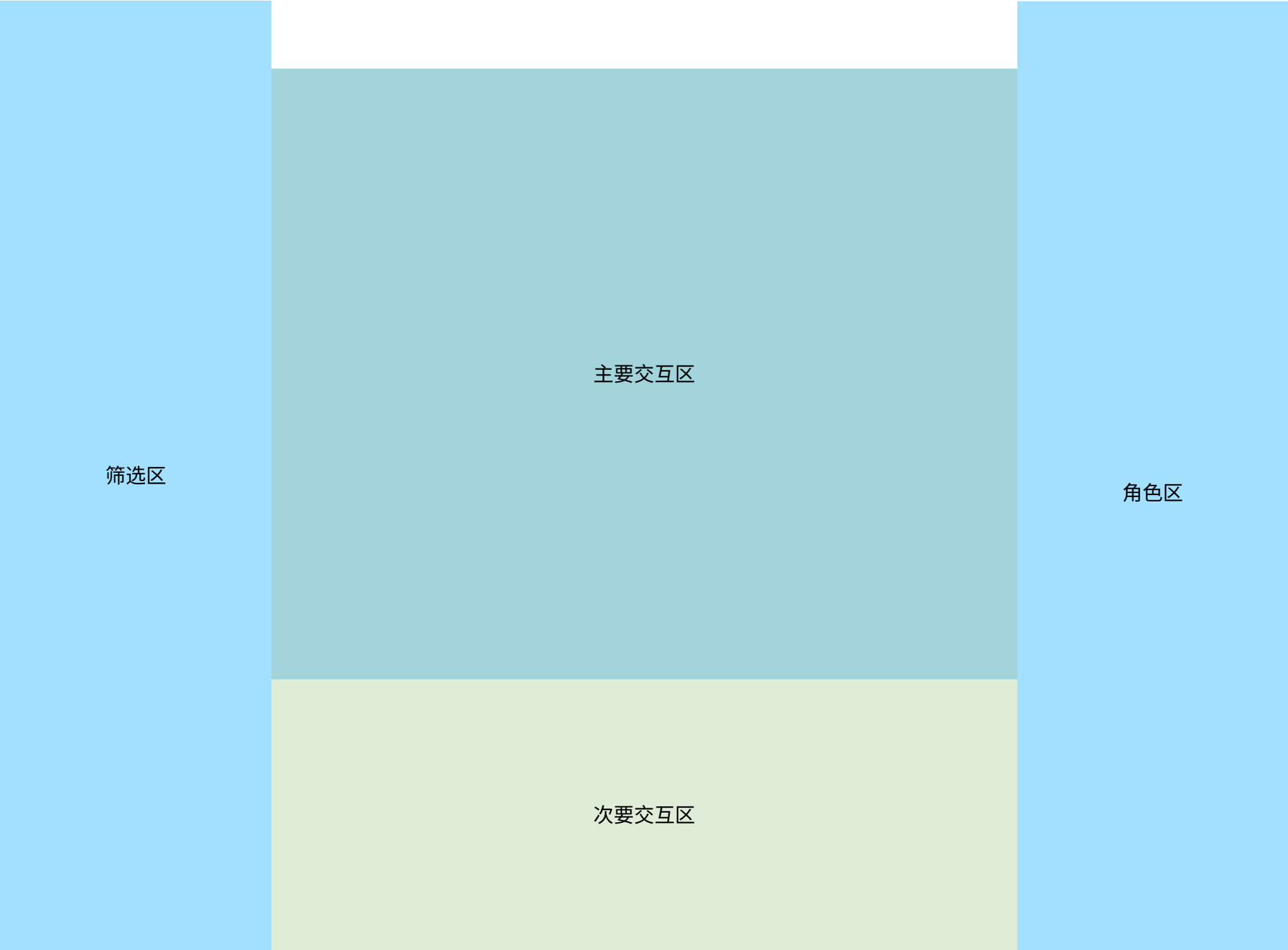
[910] 撤销修改

[911] 全部恢复默认

[902] 系统设定

- [1] 人族
- [2] 精灵
- [3] 矮人
- [4] 拉比
- [5] 人鱼
- [6] 斯库拉
- [400] 高等精灵
- [401] 真龙

【LOGO】



筛选区

主要交互区

次要交互区

角色区



筛选工具栏

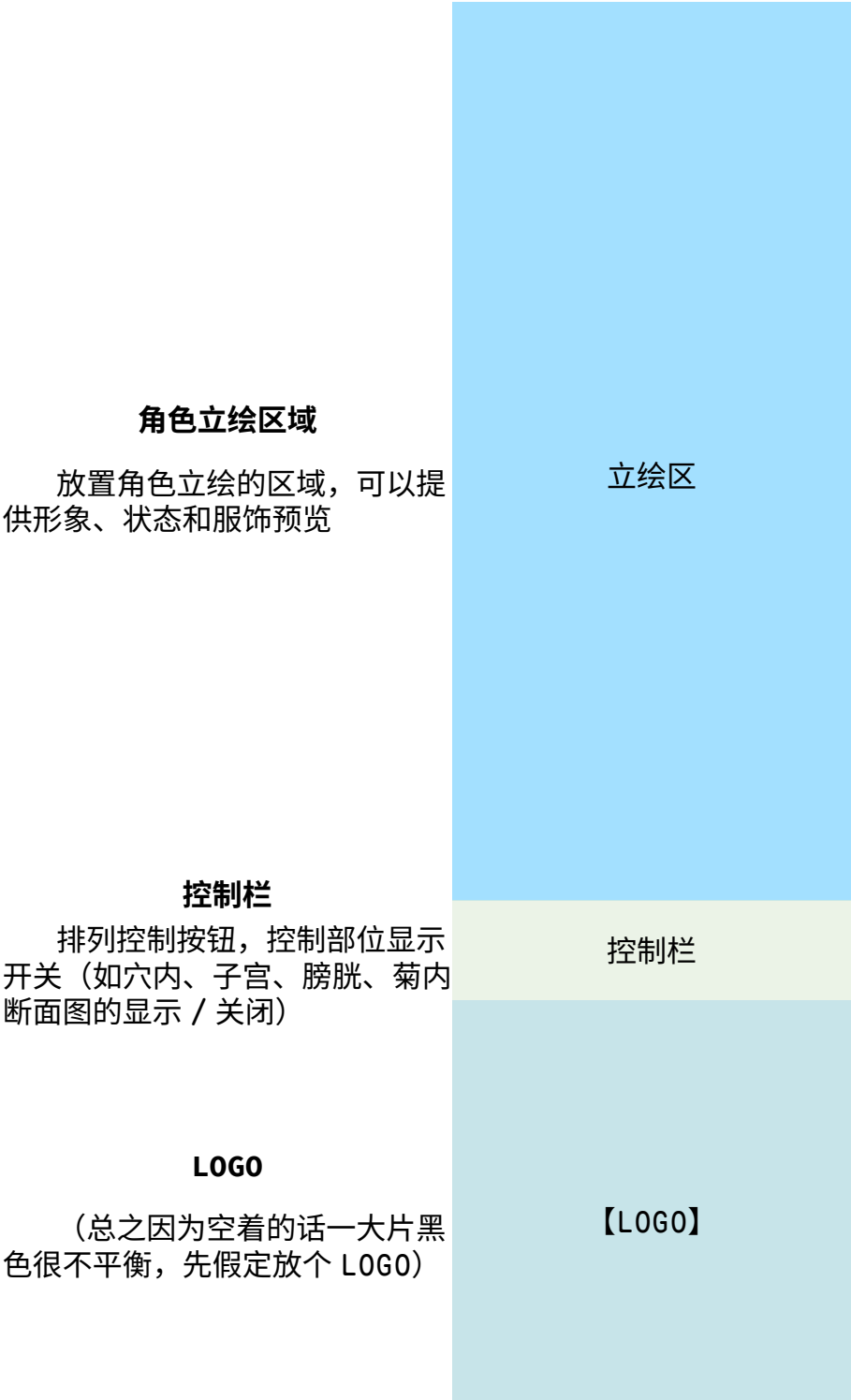
筛选工具栏

提供一些筛选工具或快速跳转工具，帮助快速检索角色

选项栏

选项栏

显示一些系统选项，诸如设置偏爱等



角色立绘区域

放置角色立绘的区域，可以提供形象、状态和服饰预览

立绘区

控制栏

排列控制按钮，控制部位显示开关（如穴内、子宫、膀胱、菊内断面图的显示 / 关闭）

控制栏

LOGO

（总之因为空着的话一大片黑色很不平衡，先假定放个 LOGO）

【LOGO】

主要交互区

显示角色参数，供玩家确认

控制栏

提供翻页相关的选项

次要交互区

显示角色列表，供玩家选择

角色创建页分页规划

角色信息的文本量很大，因此必然需要分页。

基于一定的逻辑关系或主次关系，对创建页信息进行归类，从而组织有条理的角色创建页是有意义的，以下对角色创建页的分页进行尝试规划。

1. 基本信息

1.1 基本属性与数据

力量、速度、体质、精神、感知、魅力、幸运、出生日期以及基础部分的内容，以及体力精力等属性主角可采取默认值

1.2 基本角色参数

身材、肤色、发型等

2. 细节信息

2.1 细节数据

BASE、FLAG 的其他属性设定

2.2 能力数据

ABL 的属性设定

2.3 特质

TALENT 的选取

3. 装备

3.1 服饰装备

服装、武器和防具、装饰品

3.2 色情装备 / 身嗜管理

角色信息：紫（您）

- [901] 偏爱
- [901] 可设为助手
- [901] 危险期
- [901] 关系：从属
- [901] 关系：恋人
- [901] 出席：咖啡厅
- [901] 出席：牧场

☐基础信息☐

名字：紫

种族：【人族】

自称：我

昵称：小紫

性别：【男性】

生日：【03 年 07 月 01 日】

职业：【调教师】

私密职业：【无】

☐基础属性☐

力量：65/100

精神：70/100

速度：65/100

感知：65/100

体质：60/100

魅力：85/100

幸运：85/100

【立绘（主人公）】

- [901] 设为对象
- [902] 设为助手
- [903] 设为偏爱
- [904] 设为看板娘
- [900] 返回

名称	种族	性别	Lv.	好感	偏爱	危险期	关系	出席

* 紫	人族	男	Lv.1	-	-	-	-	-
娜娜莉	高等精灵	女	Lv.1	1500	■	-	恋人	-

【LOGO】

地图页设计

地图与移动是部分 era 游戏相当重要的一部分。本作允许了多个世界之间的穿梭，因此地图系统也有着相当的重要性。

本版块将基于主要页面设计的成果，进一步对地图和移动相关的页面进行初步设计。

物品页设计

浏览库存（或浏览背包）是 RPG 类型游戏无法绕过的关键功能，考虑到本作对于这一功能也许同样有需求，设立这一板块对物品 / 库存页面进行设计

调教页设计

调教系统说是 era 游戏的核心之一也不为过，因此对于调教系统的 UI 也尝试进行一定的设计。

战斗页设计

由于对兼容不同世界观和能力体系，设置了经验、升级、取得能力等功能。为令这些功能更好地融入游戏，提供游戏乐趣，本作可能设置战斗环节，因此对战斗页面做出设计。

LOGO 和其他

为本作的其他方面提供可供参考和选择的设计方案。