



遊戲橘子 網頁設計提案

遊戲橘子簡介

沿革與背景

遊戲橘子數位科技股份有限公司成立於1995年6月12日，前身為富峰群資訊，於1999年更為現名。2002年5月21日上櫃，為國內第二大線上遊戲通路、營運及開發商，以代理國外線上遊戲為主。

在台灣、日本、香港、大陸、韓國、美國及歐洲等地皆設有子公司營運。

主力遊戲

天堂、楓之谷、龍之谷、跑跑卡丁車、絕對武力等。

主要業務

網路遊戲代理營運、電子商務、支付業務、新媒體及網路服務等多元領域。

原始網站分析

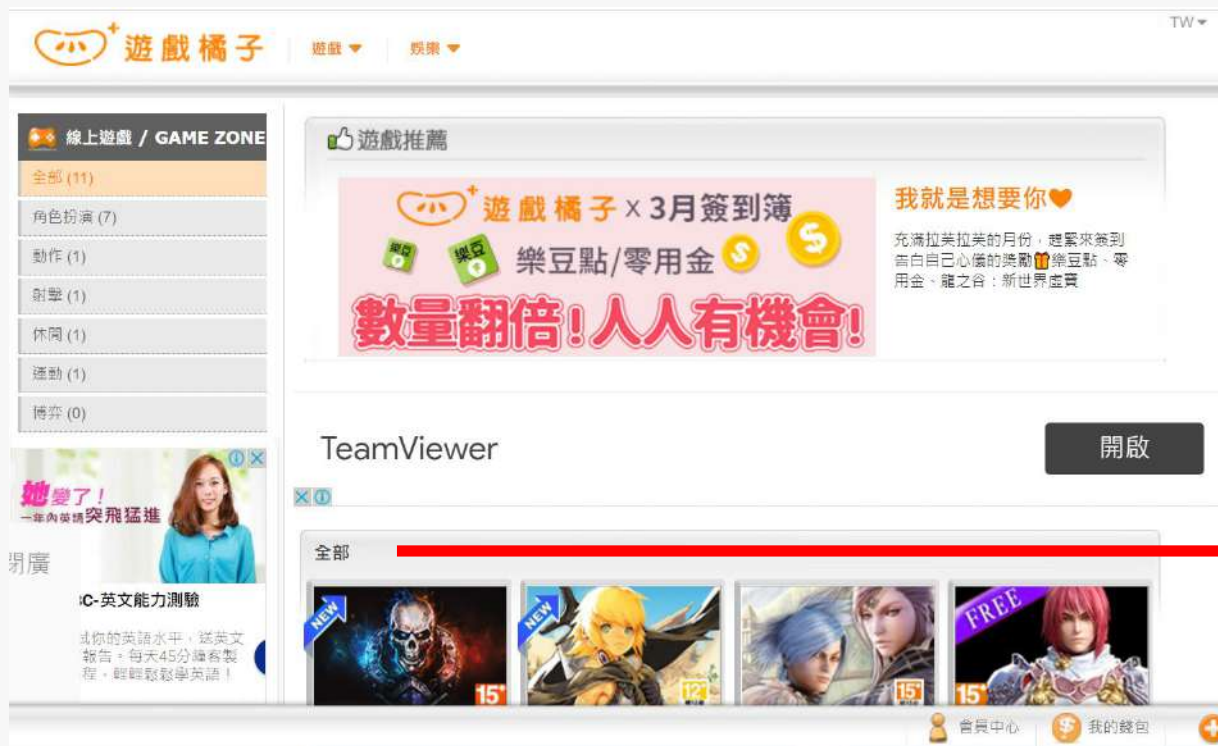
首頁

- 魅力主圖輪播僅有活動宣傳，還有不合尺寸的圖片
- 遊戲縮圖缺乏一致性，線上遊戲是直角並加框線，手機遊戲是圓角無框線
- 資訊太多太雜，一進入網站抓不太到重點(廣告太多、看不出關聯的YouTube影片)



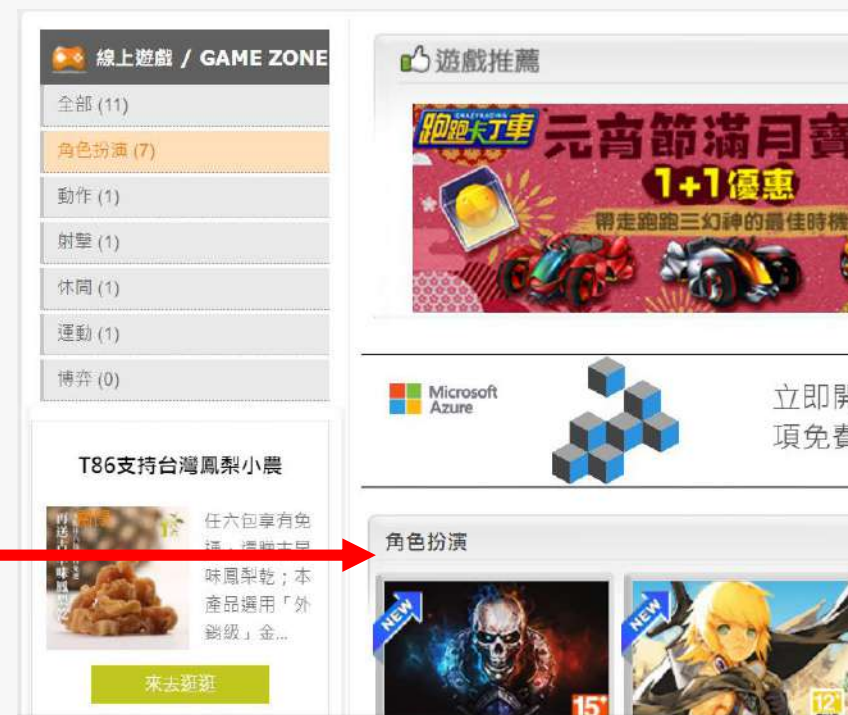
置頂導覽列為兩個下拉式選單，但兩個選單內都僅有一個選項，成為多餘步驟

原始網站分析 內頁



點擊角色扮演後看不出改變，除非螢幕夠長

- 點擊左側選單後難發現頁面轉換
- 廣告太多



原始網站分析

內頁



確認重新提交表單

這個網頁需要使用你先前輸入的資料才能正確顯示。你可以重新傳送這些資料，不過這麼做會重複執行這個網頁先前執行過的任何動作。

按下重新載入按鈕，重新提交載入網頁所需的資料。

ERR_CACHE_MISS

從內頁點擊上一頁還要重新提交表單...

原始網站分析 首內頁



- 首內頁缺乏一致性：導覽列、選單樣式不同、首頁滿版內頁沒有

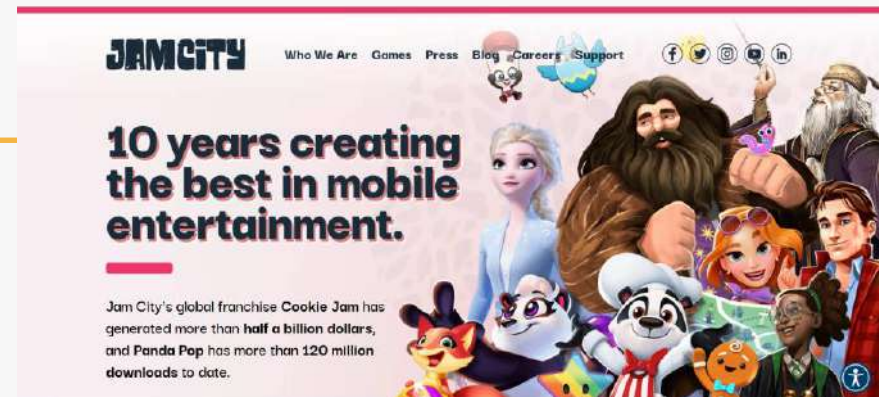
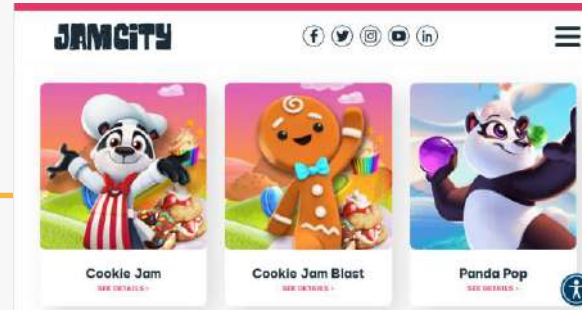


同業案例



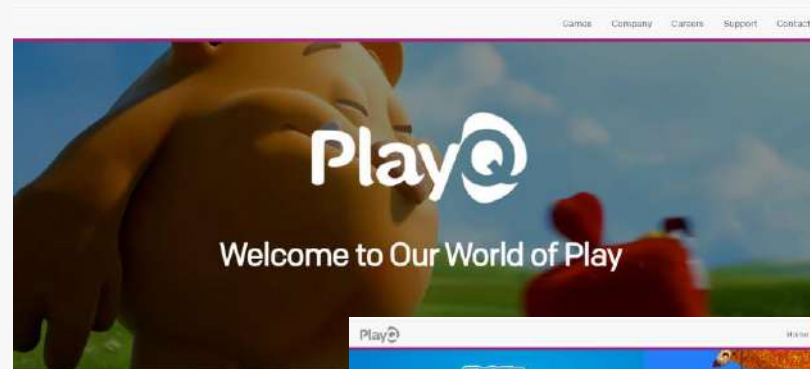
Blizzard暴雪

- 導覽列功能完善
- 主圖滿版有張力
- 明確CTA



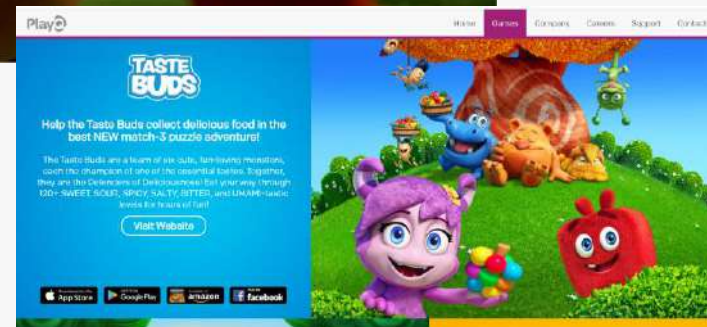
Jam City

- 導覽列釘選
- 有品牌介紹
- 有社群連結



Play Q

- 滿版動畫吸引人
- 有品牌介紹
- 遊戲介紹易於探索



UX目標與目標

- TA設定：10-30歲之遊戲玩家
- 達成版面一致性，建立明確簡單的導覽
- 將訊息集中在遊戲及遊戲相關活動
- 目標迅速導流使用者至各遊戲、活動頁面
遊玩參與，同時也引導至品牌社群連結。

提案：一頁式設計

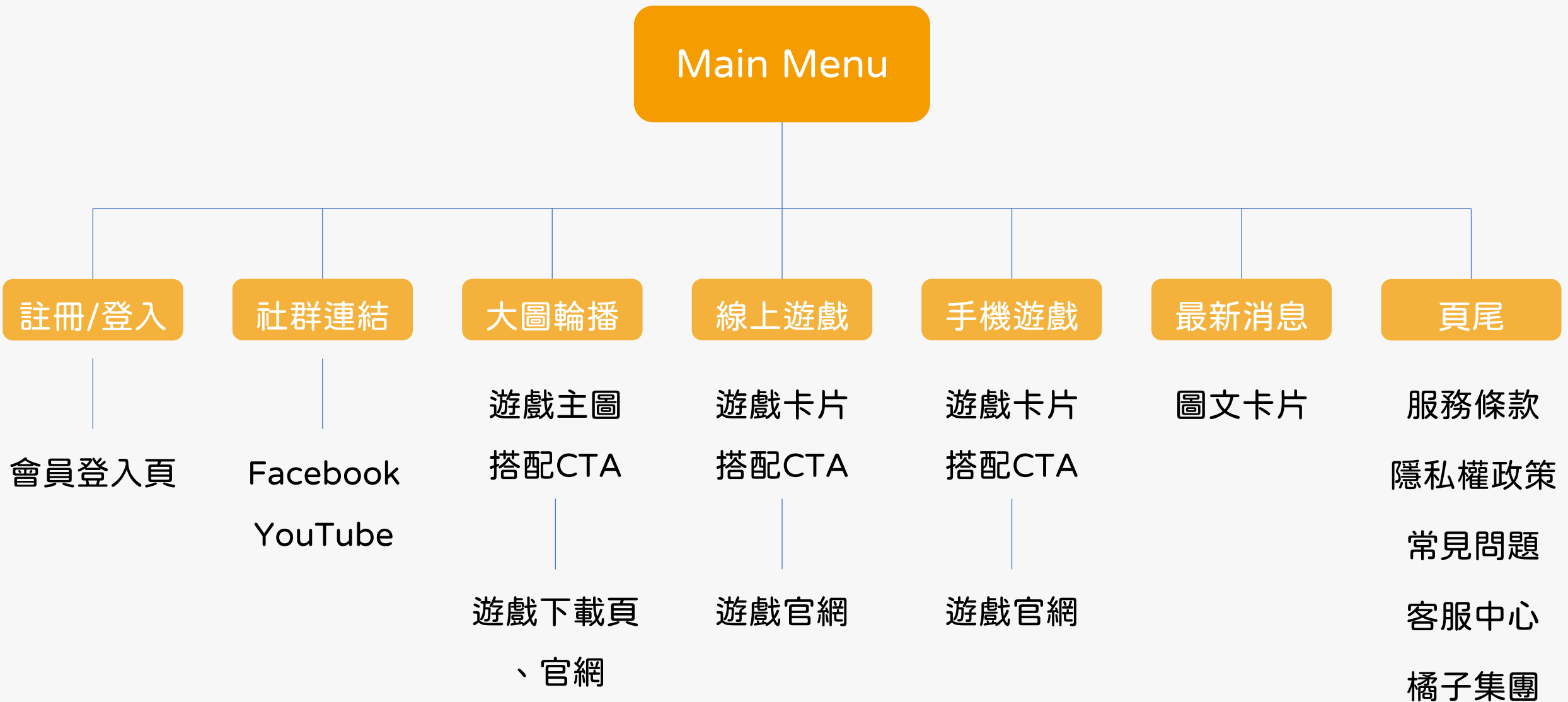
- 視覺風格：簡約俐落

色調採用配合品牌視覺的橘色和白色，而版面設計主要追求簡單大方又簡易操作，希望使用者能迅速找尋想要的遊戲及其相關訊息。

- 更簡單的網頁導覽
- 更直觀的資訊設計
- 更簡潔的版面視覺



網站架構

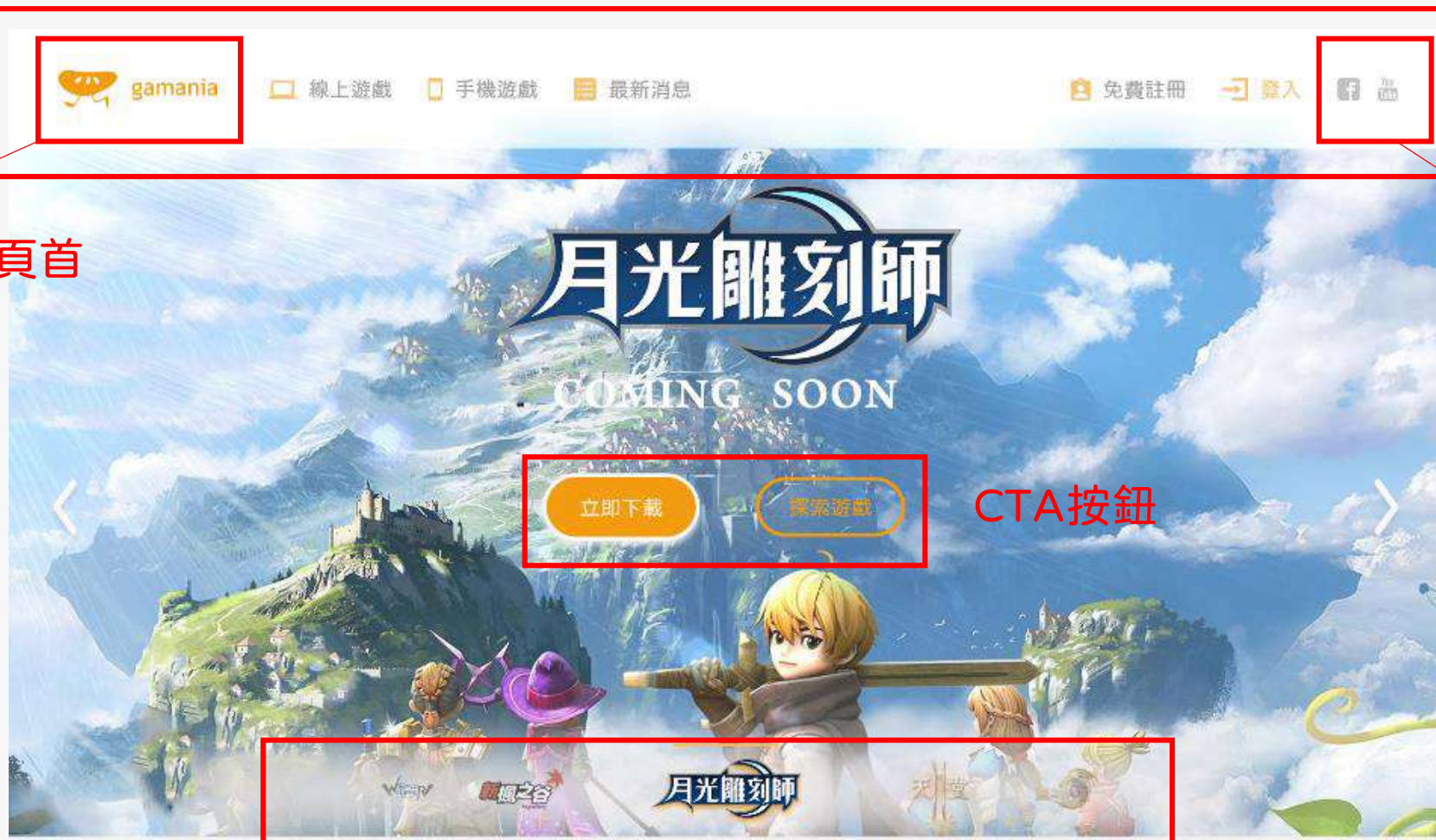


導覽列及主圖

釘選導覽列

點擊logo可回頁首

品牌社群連結



CTA按鈕

輪播選單

遊戲及最新消息

線上遊戲



天堂



立即探索



新楓之谷



新楓之谷



天堂國際版



新瑪奇



跑跑卡丁車



爆爆王



絕對武力



艾爾之光

手機遊戲



月光耀武



龍之谷：新世界



彈射世界



天堂M



魔力寶貝M



小森生活



罪惡童話



立即探索

模組化卡片呈現遊戲 及最新消息

最新消息



《天堂M》旗幟戰

《菁英賽第三季》4/10(六)準時開戰！活動總獎金近2百萬！
看直播搶限量序號！



天天簽到，驚喜無限！

首次簽到再送零用金~快來領超棒獎勵🎁SONY藍芽喇叭、
天M藍鑽包虛寶、樂豆點、有閑折價券🎁



清明節GP賽

快來參加清明節GP賽，將飛龍史波雷21號-α帶回家~~~

載入更多...

點擊回頁首



A BRAND NEW
GAMANIA GROUP

橘子集團連結

©2021 Gamania Digital Entertainment Co.,Ltd. All Rights Reserved.

[服務條款](#) | [隱私權政策](#) | [常見問題](#) | [客服中心](#)

Thanks for Listening