

暑期实习转正答辩材料

葛沅亭

用户体验中心-FIT设计部

2025 年 09 月 08 日

个人实战述职

1

最终产出:

荒野行动精英系统迭代:

1个月，完成系统内外**12个**页面的设计：新增**5个**页面，优化**7个**页面

精英系统升级拍脸页



模型展示



奖励详情页



温馨提示-详情



大奖展示



道具展示



为您推荐



升级提示页



详情



聊天框&文字展示



温馨提示-商城



升级诱导页



最终产出：

实现玩家**体验链路**的大幅度优化，预期将**大幅提升**系统访问率和付费转化率。



项目背景:



按照**AIDA模型**对现行精英系统进行分析, 发现以下问题:

1. 玩家感知弱
2. 体验品质差
3. 转化效率低

竞品洞察:

通过对以下**优秀竞品**进行调研，我总结出了**三点设计趋势**:



1. 更多进入系统的触点



2. 视觉负荷更小的页面



3. 核心奖励更突出的展示方式



设计目标:

一句话总结**项目背景**:

当前精英系统在**玩家感知**、**体验品质**和**付费引导**上存在短板，难以匹配游戏整体品质，也无法有效激励核心玩家。

基于现存问题和竞品趋势，确定迭代**核心目标**:

增加曝光

体验优化

商业挖掘

迭代策略：

荒野行动精英系统迭代：

在尊重玩家已有心智模型的基础上按照以下策略迭代：

1

强化系统感知

给精英系统更多的曝光，
让玩家对系统有更多的感知，能够主动触达系统。

2

优化奖励展示方式

重塑信息架构，让玩家一眼看到“最好的”，降低认知负担。

3

个性化付费引导

提供个性化付费推荐，多元化付费路径，避免“不知道买什么”的情况。

最终产出:

迭代点一：强化系统感知

迭代前:



单一入口，非直充很难找到精英系统。

迭代后:



新增拍脸页，为等级提高进行战略布局

最终产出：

迭代点一：强化系统感知

新增提醒



商城新增温馨提示，凸显精英系统福利

升级诱导：



增加诱导页中对奖励的预览，吸引玩家继续升级

最终产出:

迭代点二：优化奖励展示方式

迭代前:



奖励平铺排列，模型展示受限

迭代后:



大奖突出展示，等级奖励清晰，扩大模型空间

最终产出:

迭代点二：优化奖励展示方式

迭代前:



已获得奖励重复展示，逻辑混乱

迭代后:



奖励分等级分类别展示，清晰易读

最终产出:

迭代点二：优化奖励展示方式

迭代前:



聊天字体、聊天框无法预览，可感知性差

迭代后:



调整底板，展示奖励实机画面

最终产出:

迭代点三：个性化付费引导

迭代前:



忽略用户分层，直接跳转军需
对当期军需无感或付费能力有限的玩家大量流失

迭代后:



新增“为您推荐”页面，
实现从单一路径到精准化、分层化付费引导的升级

总结

本次迭代完成了**增加曝光、体验优化、商业挖掘**三个核心目标，
将精英系统从一个**被动、低效**的陈旧系统，升级为了一个**主动触
达用户、精准化付费引导**的商业化增长引擎。

个人大作业

2

情景引入：

你是一个**羽毛球爱好者**。某天，你吃过午饭，想在宝贵的午休时间来一场酣畅淋漓的羽毛球对局。

你的选择是：

- A. 和朋友去球场打——场地难约、外出不易
- B. 选择传统移动端手游——操作受限，没有打球的感觉
- C. 选择VR+手柄进行羽毛球游戏——需要的空间大，容易疲惫
- D. **或许，还有更舒适的选择...**

情景引入：

D. VR+手机：

- 利用VR提供**完整的3D空间感知**（沉浸感、临场感、立体视觉）
- 将**随身携带**的手机作为一块高精度的羽毛球轨迹“控制面板”
- 玩家的眼睛在VR世界里，但双手可以在一个**便携、熟悉、对空间要求小**的介质上操作。

为什么是VR?

更大的空间 更多自由度 更有身临其境的感觉

为什么是羽毛球?

玩家基数大，受众群体广泛

动作多样，战术维度丰富

羽毛球需要关注的水平视角约为114度，与VR设备的视场相吻合

为什么是手机?

随身携带，随时开玩，相比于手柄便于保管，使用场景更多样。

一句话总结设计机会：

羽毛球爱好者出于**方便快捷进行沉浸式游戏**的目的，
通过使用**VR+手机**的组合，可以**随时随地轻松**打球。

基于上述分析，我确定了这款游戏的设计目标：

沉浸感 易上手 竞技性

并在针对性地提出了三条设计原则：

- 1. 去UI设计**——把游戏必要的信息融入到场景中，避免影响沉浸感
- 2. 符合直觉**——设计中要沿用移动端的常规操作，或符合对羽毛球的直接映射
- 3. 赋予操作空间**——在设计中拉开新手和高手的差距

沉浸感——局外：

去除UI，将各个模块嵌入场景，从准备界面**无缝**进入对局，最大程度保留沉浸感

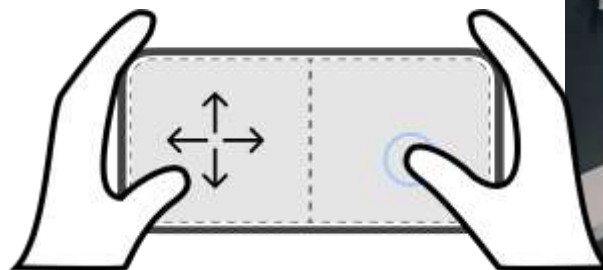
从左至右依次为：

商店

对战

备战

成就



沉浸感——局内：

对信息进行包装；在不破坏沉浸感的前提下，让玩家**看见**赛场上的战术信息，为每一次攻防策略的选择提供支持。

内嵌式：

计分屏、信息面板

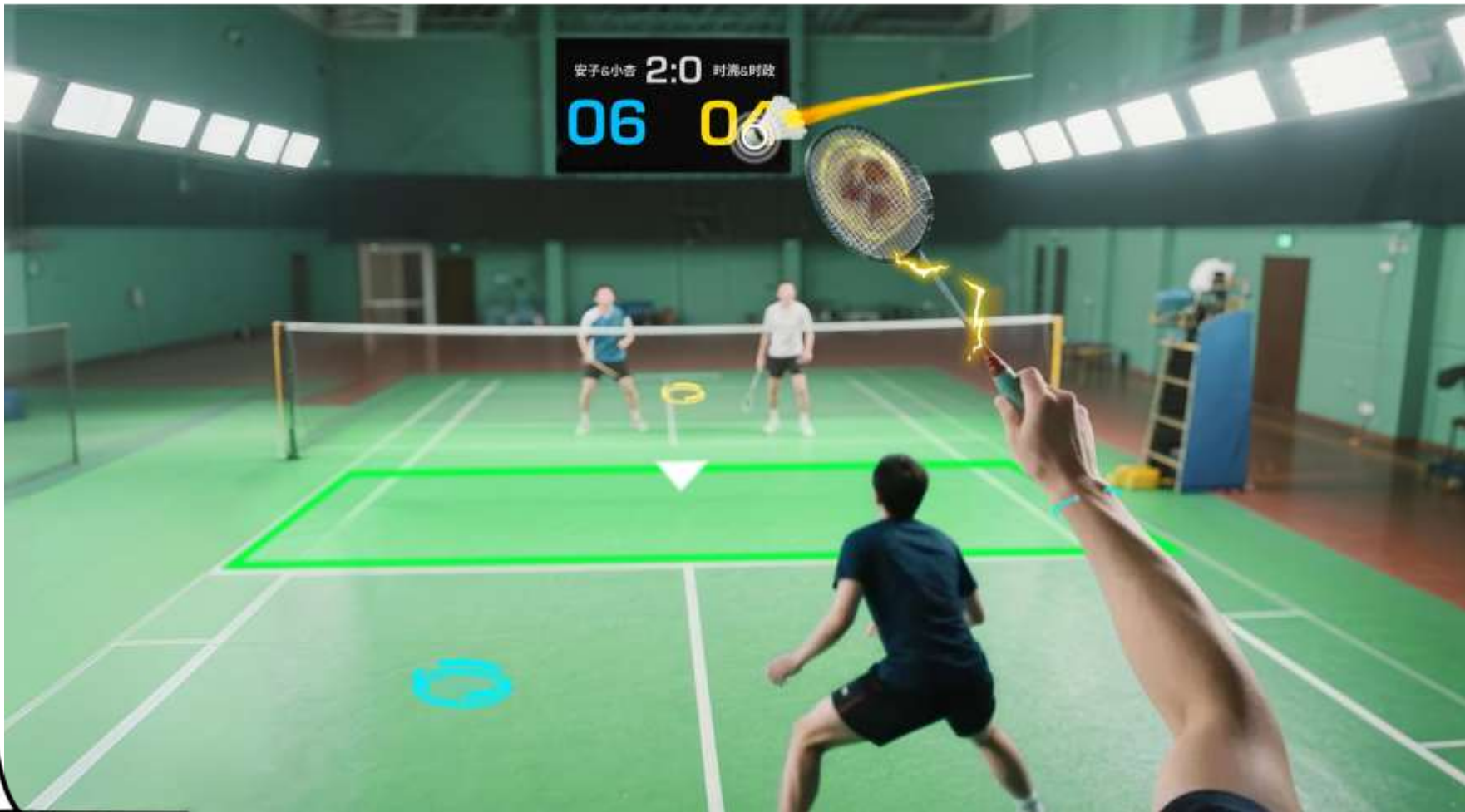
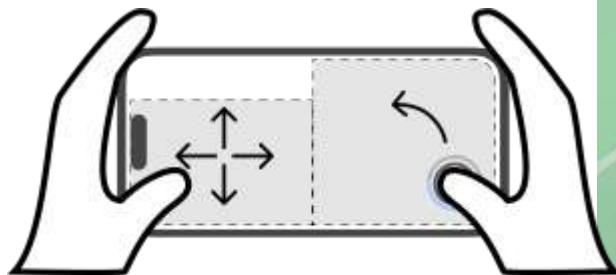
空间式：

落点

战术激活进度

击球判定窗口

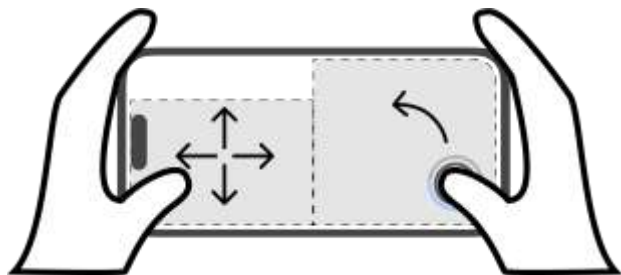
换位指示



沉浸感——局内：

让玩家**感受**角色的身体状态，而非阅读数据。

元叙事：气力值



球拍特效表示蓄力进度

场景还原+轻科幻+去UI -> 沉浸感

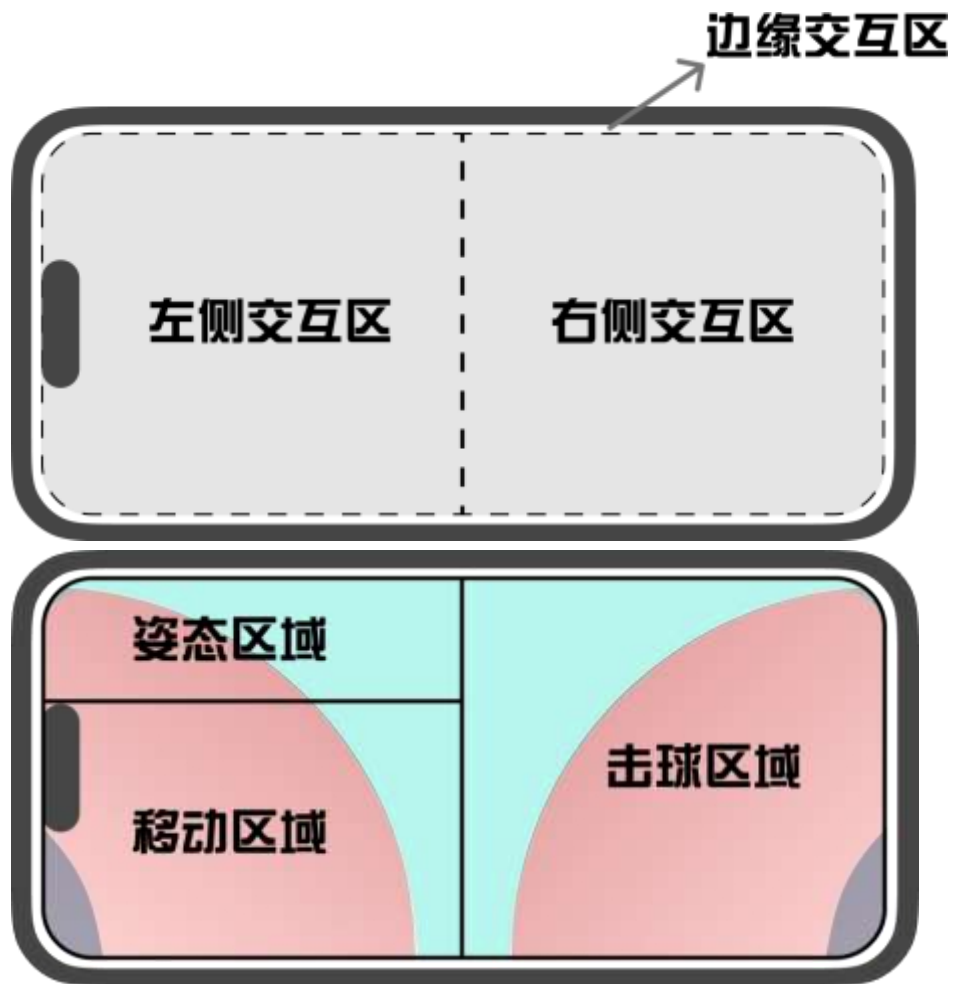
然而，

在进行符合直觉的设计时，对于VR+手机这一非常规组合，我遇到了以下难点：

1. 眼手分离

2. 输入输出维度不匹配

为了解决这两个问题，我对手机端的交互区域进行了如下划分：



对于**眼手分离问题**，我设计了**明确的分区**和**大面积、高容错的手势交互**，极大地降低了因眼手分离造成的认知负荷。

针对**输入输出维度不匹配**，我从**击球动作**获得灵感，将**二维滑动**映射到**击球角度**，**滑动速度**映射**击球力度**，从而实现了对三维击球动作的精准映射。

易上手——局内：

玩家无需学习复杂按键，仅凭**左手移动**、**右手击球**的本能，就能通过简单的滑动完成所有基础对局操作。

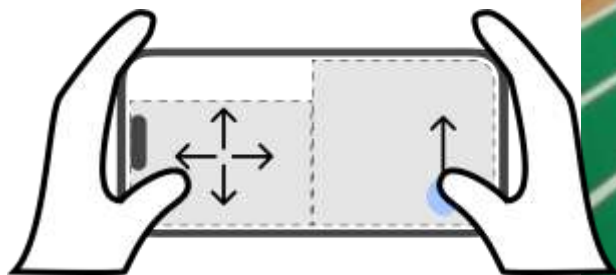
左手移动：

在**移动区域**向对应的方向**滑动**。

右手击球：

在**击球区域**向想要击出的方向**滑动**。

滑动速度决定球的飞行距离。



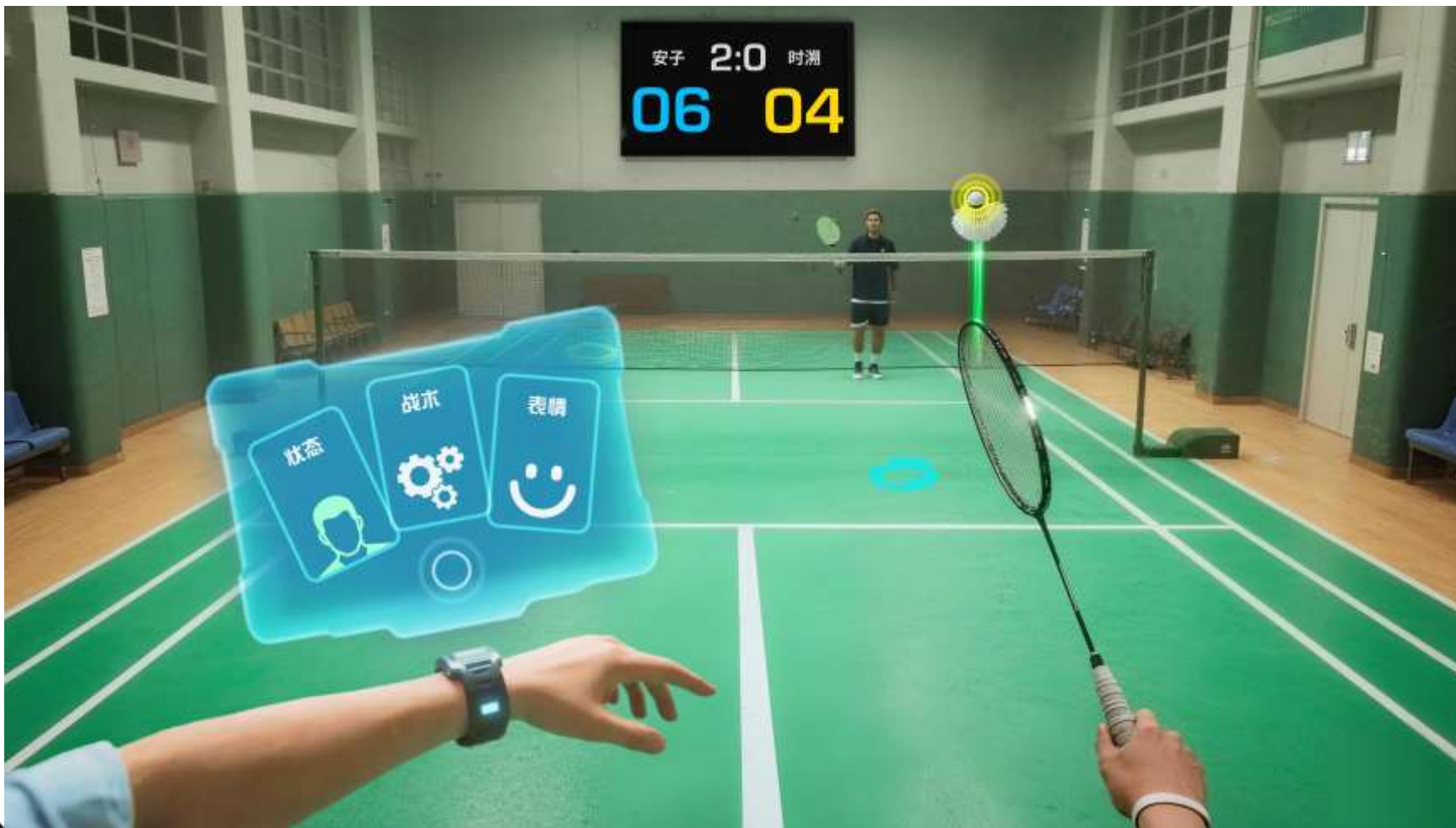
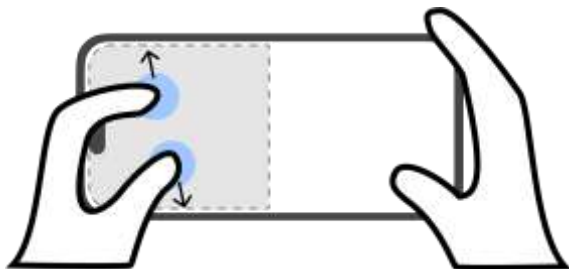
易上手——局内：

通过手机端**常用于图片放大的双指拉开**手势唤出二级菜单。

在**左侧交互区**

双指拉开唤出二级菜单

向对应方向**滑动**进入具体页面



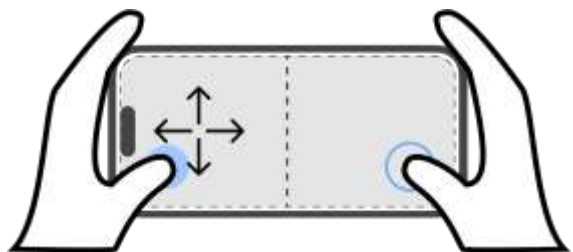
易上手——局外：

使用**高亮**指示选中项，通过**滑动**移动高亮光标，避免手眼分离带来的误操作。

在左侧交互区

左手**滑动**移动光标，

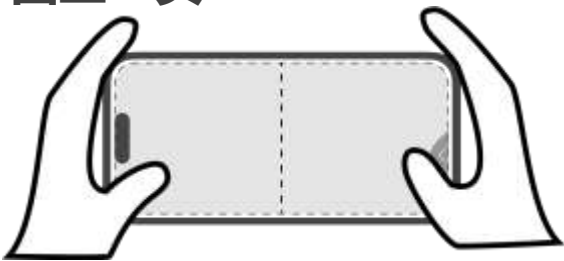
右手**点击**查看详情



在边缘交互区

从屏幕边缘向内滑动返

[回上一頁](#)

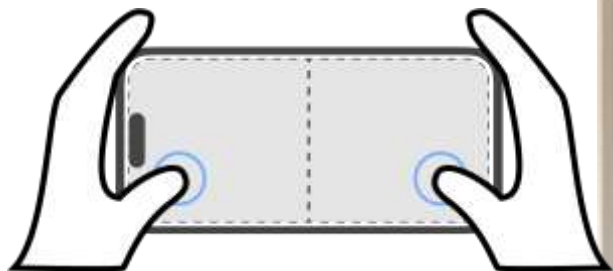


易上手——局外：

使用统一的交互手势，**滑动**选择，**点击**确认。

屏幕上最多只设置左右
各一个功能按钮

点击对应的**半屏交互区**
即可触发相应功能



为了**赋予操作空间**，我进行了以下三部分设计。

1

对于全部玩家：

设计了**3种**高风险决策，**2大**对抗性机制，**7种**常用战术模板，并设计了**气力值机制**。

2

对于进阶玩家：

引入了**蓄力机制**，支持**进阶玩家**打出不同的球路和假动作；
设计了**姿态区域**，为**多指玩家**提供更华丽流畅的连招可能。

3

对于顶级玩家：

开放了**战术自定义**功能。

允许玩家在规则内自由组合游戏中的战术触发条件、击球落点与增益奖励，从而设计出独一无二的战术连招。

此外我还设计了**“高光时刻”**系统

当玩家达成羽毛球史上传奇人物的操作时会触发高光时刻，并获得专属CG和局外奖励。

竞技性——感知：

新手玩家：



**不会蓄力，关注不到局内信息，
只能单纯接发球**

进阶玩家：

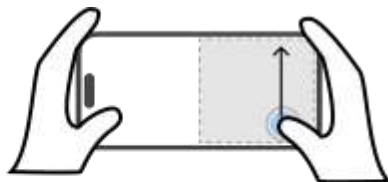


**有意识地把握对抗性反应的时机，
通过气力值的规划和战术的应用占据优势，
实现“降维打击”**

竞技性——进阶操作示例：

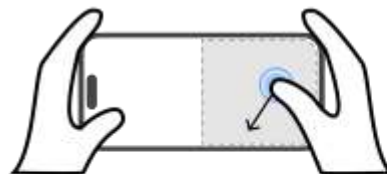
引入蓄力机制后，可以用**基础击球操作+力度控制**打出更多进阶球

击球点在后场高点



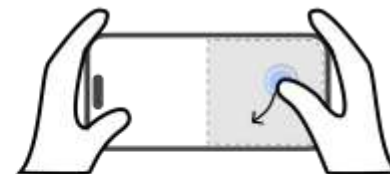
直线高远球

蓄力到最大限度，快速向上滑动



斜线杀球

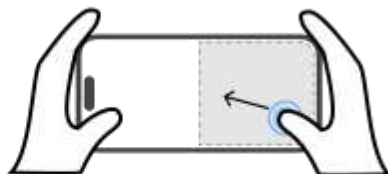
蓄力到最大限度，快速向斜下滑动



吊球

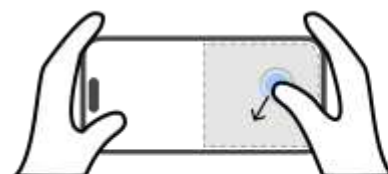
中等程度蓄力，轻柔向下（侧下）滑动

击球点在中场



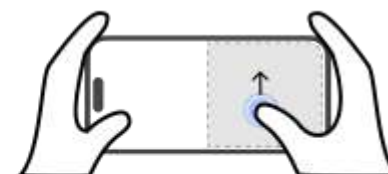
平抽对角

蓄力到最大限度
快速向对角方向水平（向上）滑动



上手位挡网

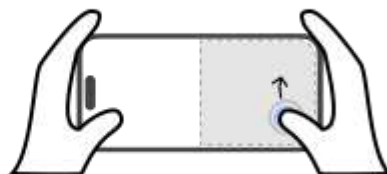
稍稍蓄力，快速向下方（侧下）滑动



推后场

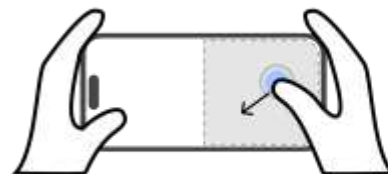
大幅度蓄力，快速向上方（侧上）滑动

击球点在网前



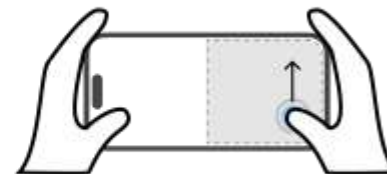
放网

不蓄力，直接轻柔向上（侧上）滑动



勾对角

稍稍蓄力，快速向对角滑动



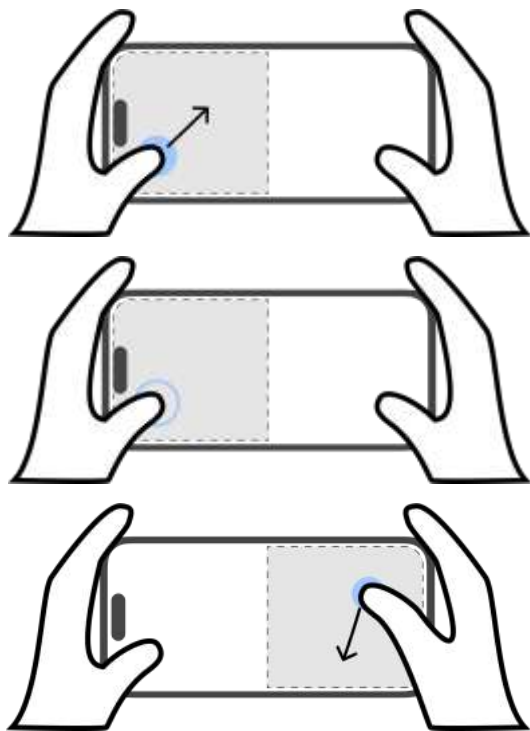
挑球

无需蓄力，快速向上滑动

竞技性——连招操作对比：

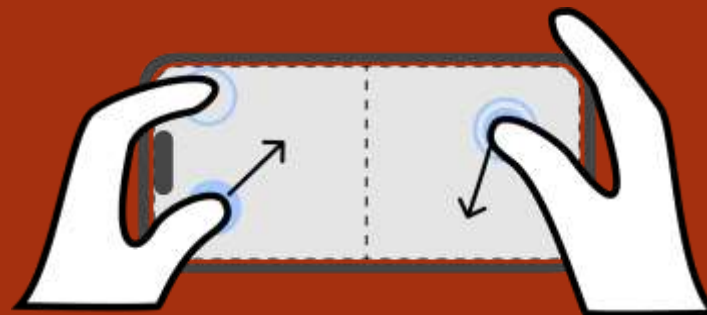
跑跳击球

新手玩家：



跑动->站定->跳起->接球

进阶玩家：

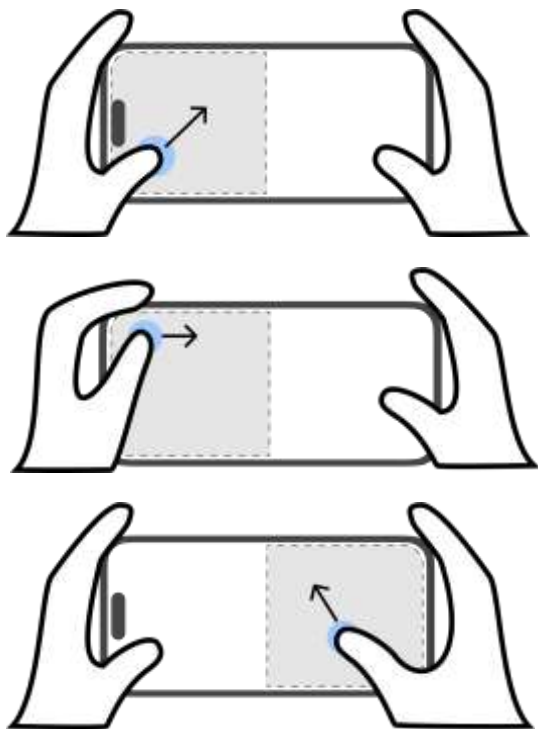


跑动末尾起跳接杀

竞技性——连招操作对比：

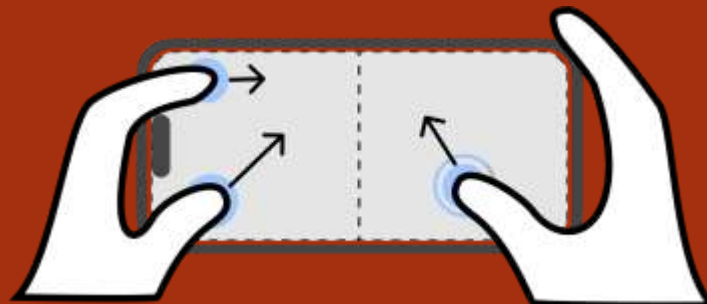
侧身回球

新手玩家：



站定->转身->接球

进阶玩家：

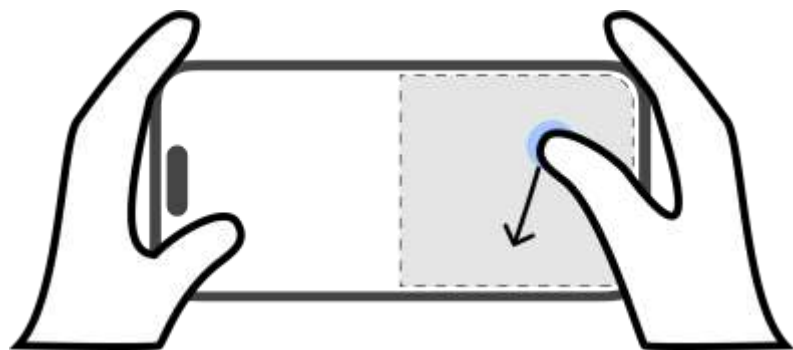


跑动末尾转身回球

竞技性——连招操作对比：

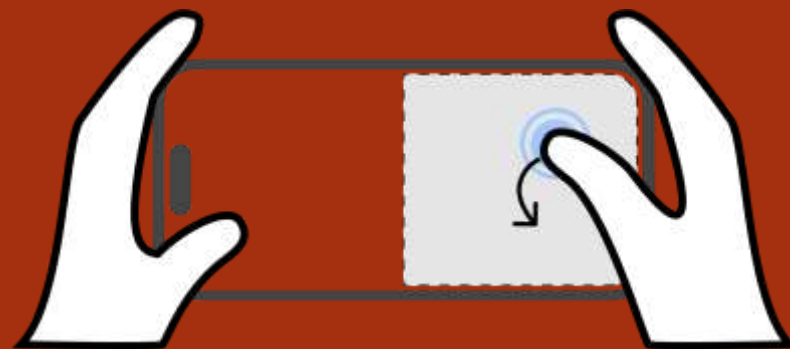
假动作

新手玩家：



不会隐藏进攻意图

进阶玩家：



假动作蓄力，最后打出轻柔的吊球

Q&A

THANK YOU

網易 NETEASE

——网易内部商业机密，请勿外传——