



# 体育游戏产品成功交互优化公式

——打造创新机制，改善核心战斗体验

刘媛媛 网易

雷火UX用户体验研究中心

资深交互设计师

## 个人简介

刘媛媛

雷火UX用户体验中心-资深交互设计师

毕业于清华大学美术学院，作为《全明星街球派对》主交互设计师，助力产品上线，交互品质在用户间口碑好，打造篮球游戏的体验设计标杆，积累了大量提升篮球类手游体验设计方法论。曾参与多款大型手游产品交互体验设计工作，帮助游戏提升用户留存，致力于创造项目口碑和商业双重成功。







# 目录

优化核心体验-打造体育游戏天花板

优化思路-三角力量解决体验问题

核心实践-打造创新 workflow

成果展示

总结与复盘、展望未来

# 优化核心体验-打造体育游戏天花板

核心玩家和非核心玩家间的体验隔离问题：老用户习惯利用复杂信息决策；新用户面临学不会的困境。

结果：影响留存，阻碍新用户新增



**挑战：**

接手后发现该项目急需改善核心战斗，按常规设计流程改的话，结果不可控，会有体验不好而导致的反复；







## 措施：

主动商量开设分支，针对用研测出的问题直接给出交互优化方案，然后由原型工程师在分支实现方案，同时让用户分别玩主干和分支包给出评价，可以有效验证改动的有效性，并滚动把有效的改动放入主干中。

主干工程

分支工程

平行开发





### 结果：

打造了创新的主干+分支同步滚动测试和设计优化流程，并且真正改善了L33的核心战斗体验。这个流程未来也是适用于其他项目的。



## 从核心交互入手，快速提升游戏体验

接手该项目后，迅速定位核心战斗交互优化目标，真正改善《全明星街球派对》核心交互体验，小众品类迅速出圈，成为体育类手游天花板。这个流程未来也将适用于其他产品。

交互界面做的真的是国内天花板了

★★★★★

!!!

周四

苏 xxxxyx

交互界面很舒服，很流畅

★★★★★

给你们的 ui 设计师加鸡腿！希望能继续保持下去，千万不要像 tx 的游戏 ui 界面被各种乱七八糟的活动和充值界面占用了空间

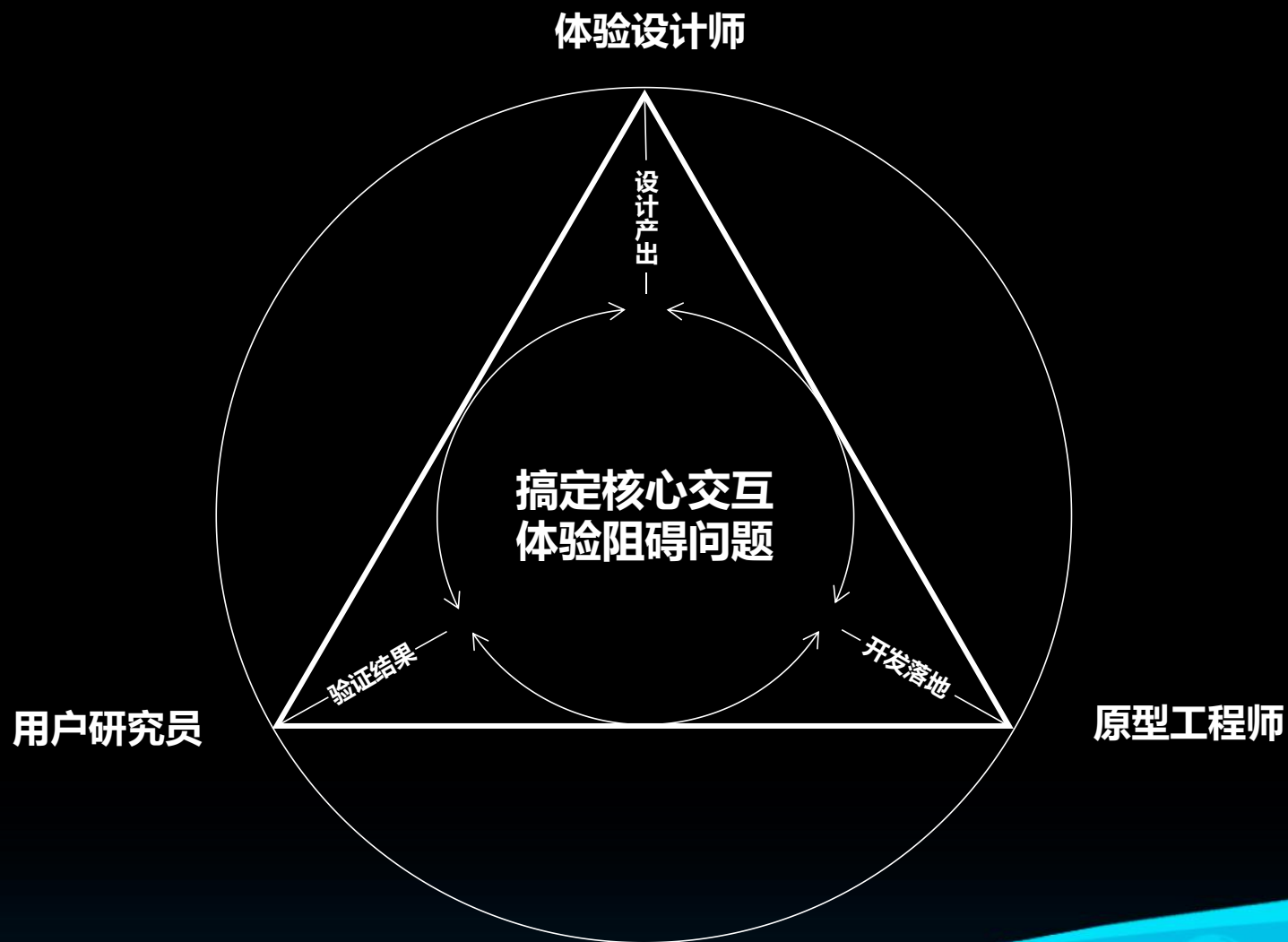
周三

suerlu



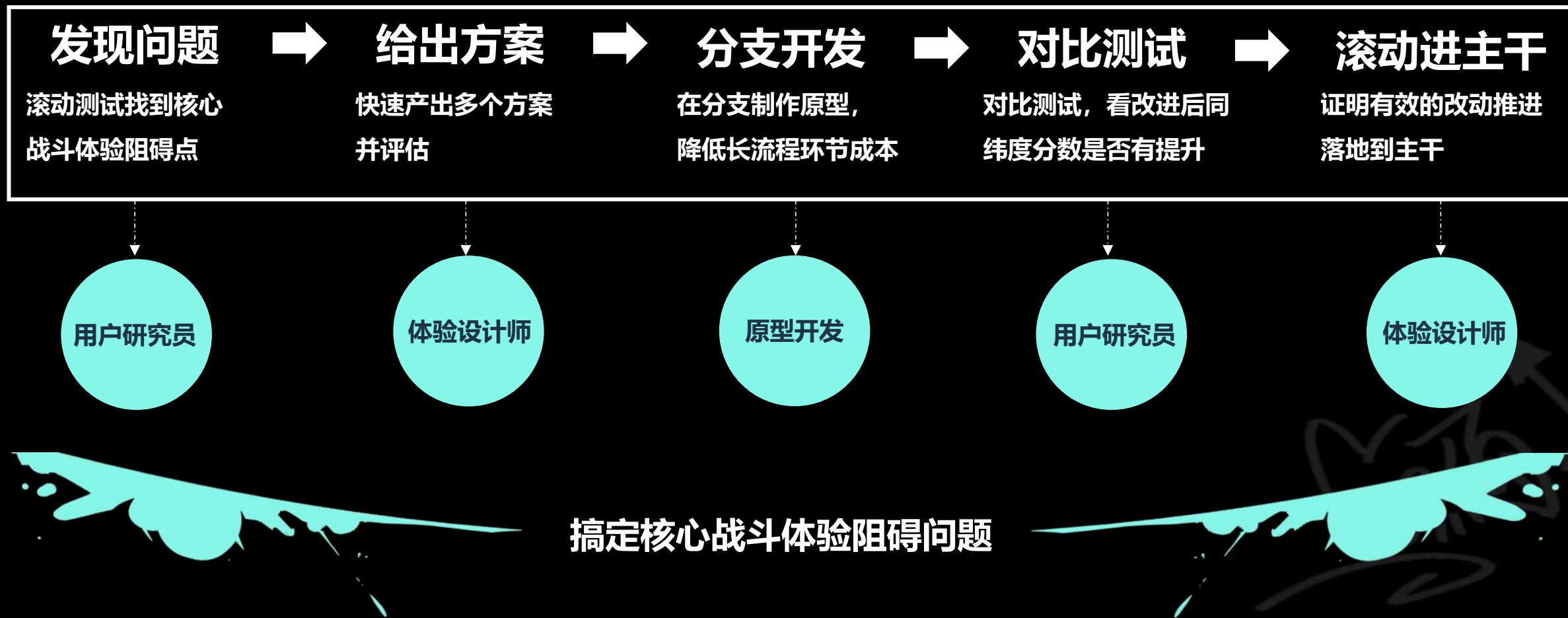
## 优化思路-三角力量解决体验问题

🧐 《全明星街球派对》交互优化的成功，开创了全新的交互优化 workflow，这个流程未来也将适用于其他产品。





## 滚动优化流程, 通力合作打造创新机制, 改善核心战斗体验



# 核心实践-打造创新 workflow

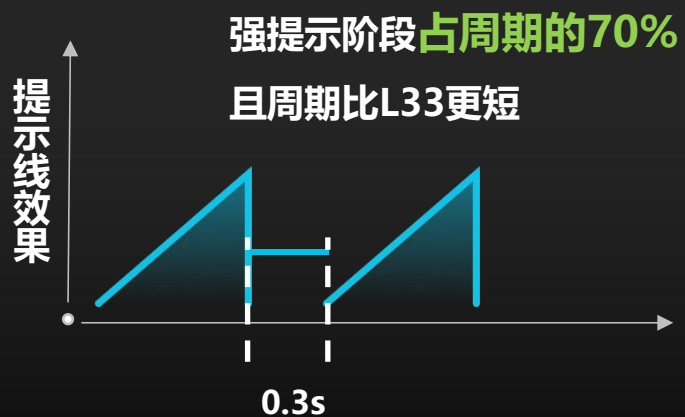
# 1.发现问题

👁️ 滚动测试找到核心战斗体验阻碍点

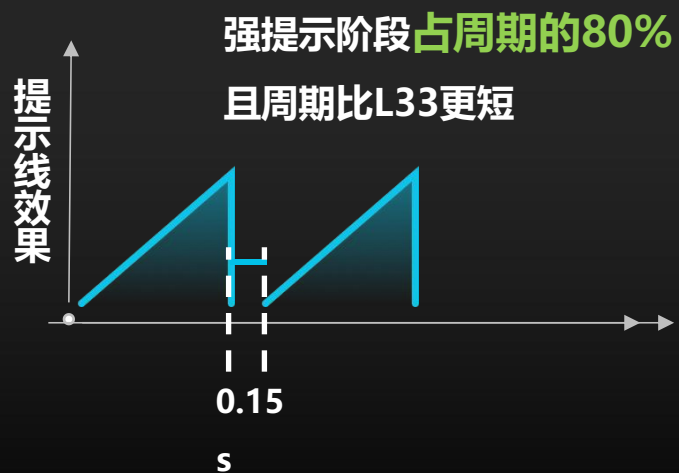
体验设计师与用户研究员每日开滚动测试问题对接会，从用户描述中判断问题优先级

问题位置	详细问题列表	玩家描述	问题处理	体验问题等级
跟防	玩家不知道防守可以自动跟进，在AI对局第二局中才发现	以进行球员替换的样子	出方案	3
持球	认为队友和敌人的持球区分有一定难度，有时候不知道是队友持球还是对手持球	有时候我不知道我要防守，以为是队友拿着球，敌人和队友有点分不清	查找选项	
传球/要球	传球不知道怎么操作传给指定队友，经常传给不想传的那个队友（绿色箭头+操作）	我知道传远球容易掉球，但是我是想传给那个队友的，我不知道怎么指定队友传	考虑下	
跳球	跳球时机不清晰，目前基本就是靠一直按，不知道应该什么时候点击跳球；	新手教程都没有教我跳球，对于跳球的时机我并不是很清晰	出方案	✓
篮板	玩家表示不了解抢篮板的时机，球的落点位置不好分辨，会出现和球场颜色相近或被其他球员遮挡的情况		不处理	
传球/要球	传球没有间隔，玩家多次点击要球，AI传球后时玩家没反应过来一直点击，直接传回给AI		重复	
补给箱	玩家不知道抽卡后的奖励列表可以拖动左滑查看后面的奖励，导致认为奖励怎么这么少		再测一下	
大招	对战中，大招转好时玩家没有注意到大招状态		已处理	
			@BUG	
			出方案	2

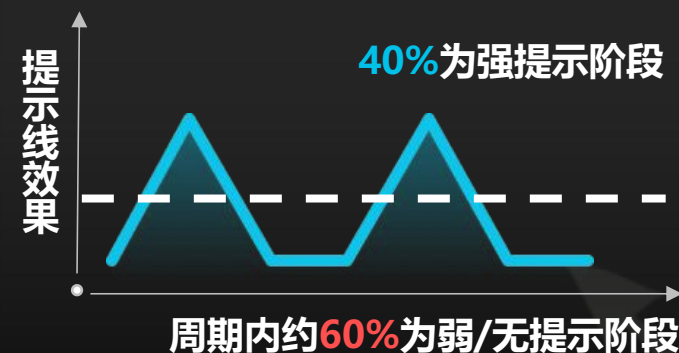




灌篮高手三分线时间周期



最强NBA三分线时间周期



全明星街球派对三分线时间周期

## 信息重要程度和获取

## 自身位置

我认为的重要程度

8

(主干) 实际获取程度

6 (↓2)

(分支) 实际获取程度

9 (↑1)

信息重要程度:

信息重要程度评分 (0~10)	篮球位置	篮球落点	攻防转换	大招状态	敌我区分	干扰状态
重要程度	8	4	10	8	10	7
信息重要程度评分 (0~10)	跟防球员	持球队友	持球对手	技能可用范围	自身位置 (3V3)	球员位置标签
重要程度	7	8	9	10	10	9

划分信息主次: 突出关键信息, 弱化复杂干扰信息, 整合冗余信息

- ④ 对设计师，从测试问题中思考什么是要改的内容，分清问题优先级
- ④ 与用研同学多沟通，确定测试重点
- ④ 每个设计师都参与到测试中

## 2.给出方案

- ④ 快速产出多个方案并评估
- ④ 服务决策层并快速推进优化项落地



## 问题总结

1. UI太多太满，影响核心操作

2. UI相互遮挡，相互冲突

3. UI信息看不懂

4. UI品质不高，画面凌乱

## 怎么做

1. 处理信息层级,对UI进行取舍

2. 同类信息整合，统一弹出位置

3. 同类UI颜色框架建立

4. 提升UI表现，优化UI造型

## 设计推动

4轮UI优化

整理多份报告

解决长期遗留设计问题

整体提升ingame交互体验

...

## 建立设计规范

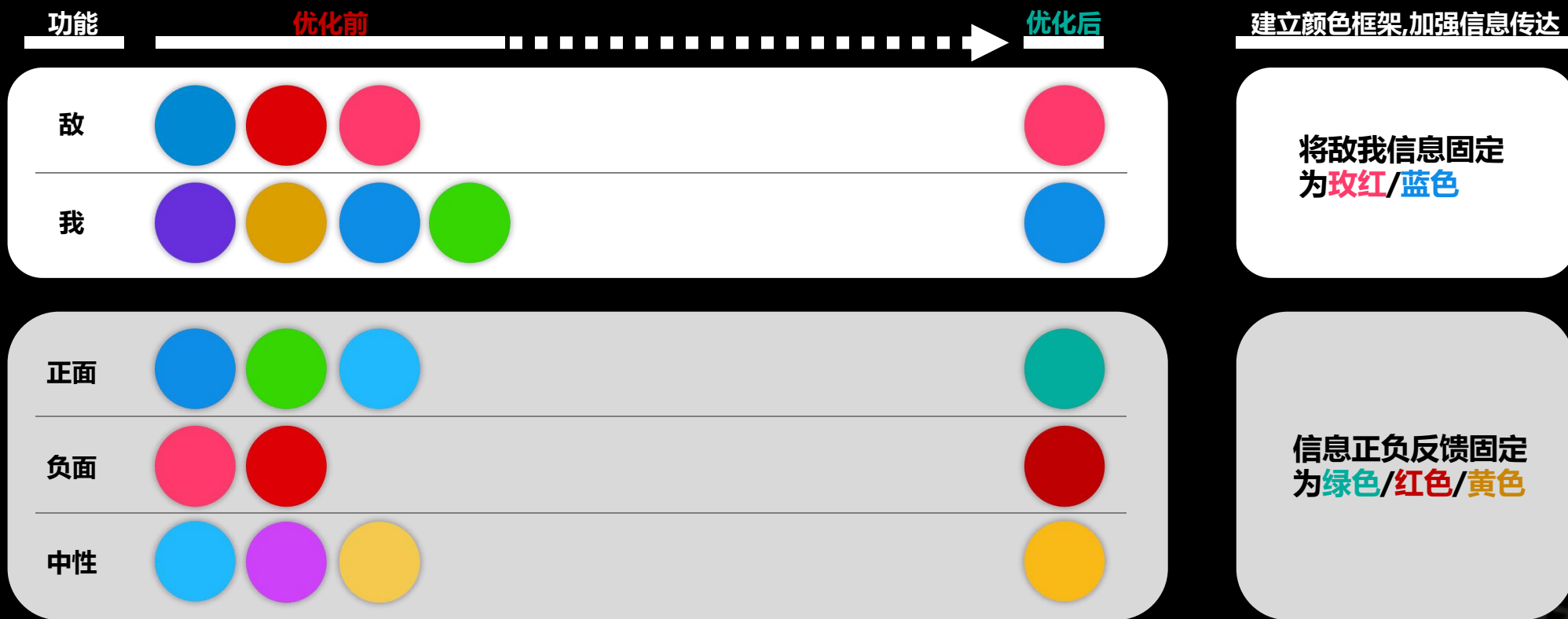
ingame信息颜色框架

UI类型框架

特效框架

...

让颜色讲故事：建立颜色框架，每个颜色代表一类信息，且保证只有5种颜色，加强信息表达



- ① 快速产出多个方案，为后续对比测试及方案调整争取更多时间
- ② 输出方案考虑相关功能，设计优化要成系统，解决一个问题时常会带来其他问题，做好长期优化的准备，先解决主要问题后解决次要问题。
- ③ 认清服务对象，区分问题优先级



### 3.分支开发

- ④在分支制作原型，降低长流程环节成本
- ④体验设计师产出可交互界面原型

## 设计师输出可交互原型，更方便决策者做出决策

### 进入项目开发落地流程

#### 优化方案：

- 1.将左侧tab设计取消，【潜能推荐】【潜能背包】入口改在潜能信息栏。
- 2.将所有潜能操作的UI位置固定，【装配】、【替换】、【升级】等等按钮都放置在右侧信息栏下方。



正式开发

🧠 快速输出多个方案，给原型开发预留更多时间，更多地尝试和选择创新交互体验方案。

## 4.对比测试

- ④ 对比测试，看改进后同纬度分数是否有提升
- ④ 通过对比测试结果，再次调整设计方案直到反馈良好



优化后：用时<1s



- ④ 对比测试的方式，原型和交互设计通力合作，产出可交互原型，保证项目进度的同时，让游戏能更多地尝试和选择创新交互体验方案。

## 5.滚动进入主干

- 🧐 证明有效的改动推进落地到主干
- 🧐 定期与产品开交付会，交付对比测试有效优化



- 大幅改善核心战斗和核心系统体验，在分支开发核心战斗交互体验优化内容，对比测试反馈良好的31项优化已确认落地到主干；同时通过原型对比测试也改善了局外多个重要系统的体验



对比测试反馈良好的31项优化清单



定期开产品交付会，交付对比测试有效优化

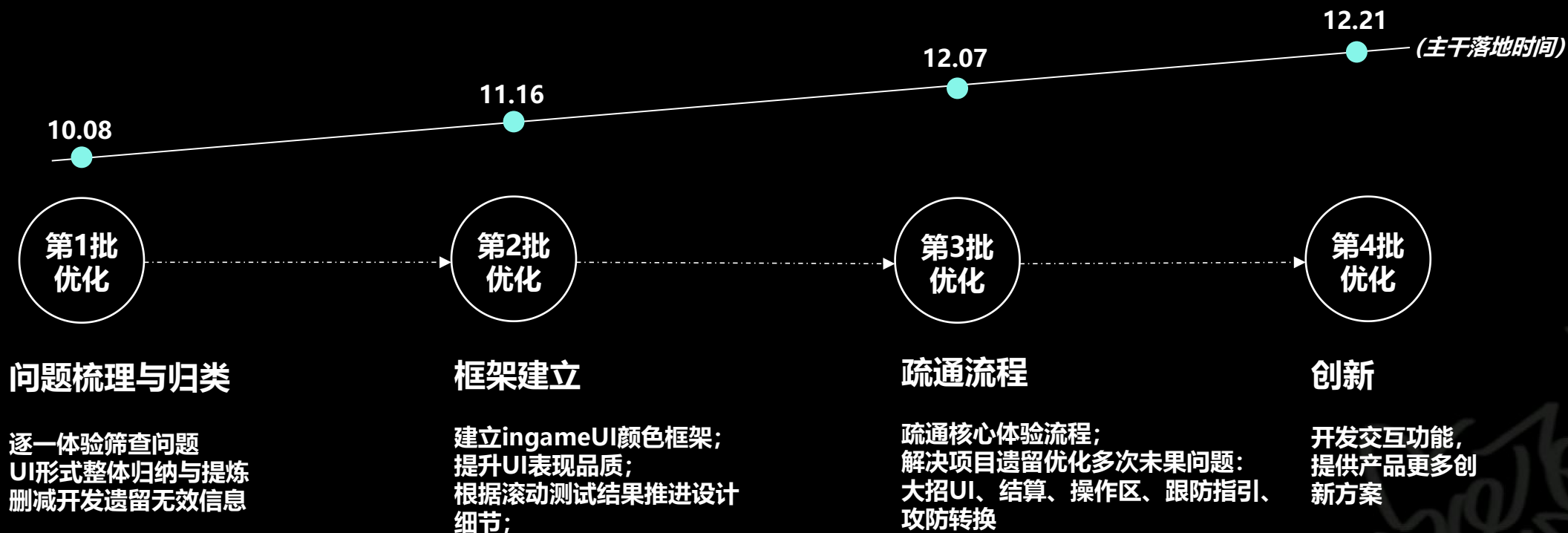


## 滚动进入主干——小结

- ④ 持续关注用研反馈，持续调整方案。
- ④ 认真准备面向产品的工作内容交付

# 成果展示

根据滚动测试与实际体验，4轮优化中测试反馈良好31项确认落地



## 真正改善《全明星街球派对》核心战斗体验





## 真正改善《全明星街球派对》核心战斗体验

打造了创新的主干+分支同步滚动测试和设计优化流程，真正改善了《全明星街球派对》的核心战斗体验。

大幅提升《全明星街球派对》核心玩法交互体验，助力留存提升数据。



16:9

1920x1080  
100 50

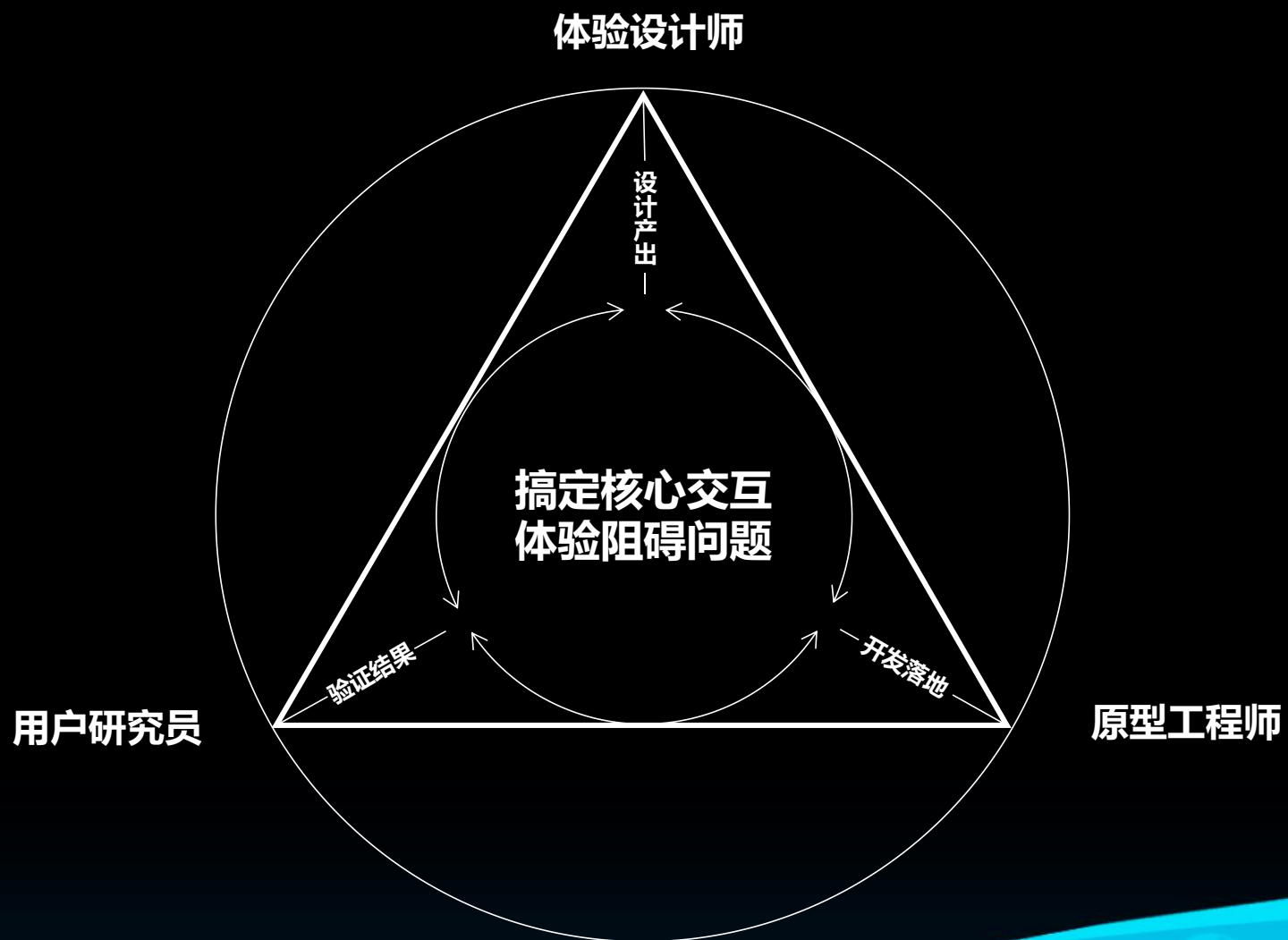
00:00:01:29



## 总结与复盘、展望未来

## 总结

👤 用户研究员-体验设计师-原型开发工程师通力合作，“三角力量”高效提升产品核心战斗体验，这个流程未来也将适用于其他产品。

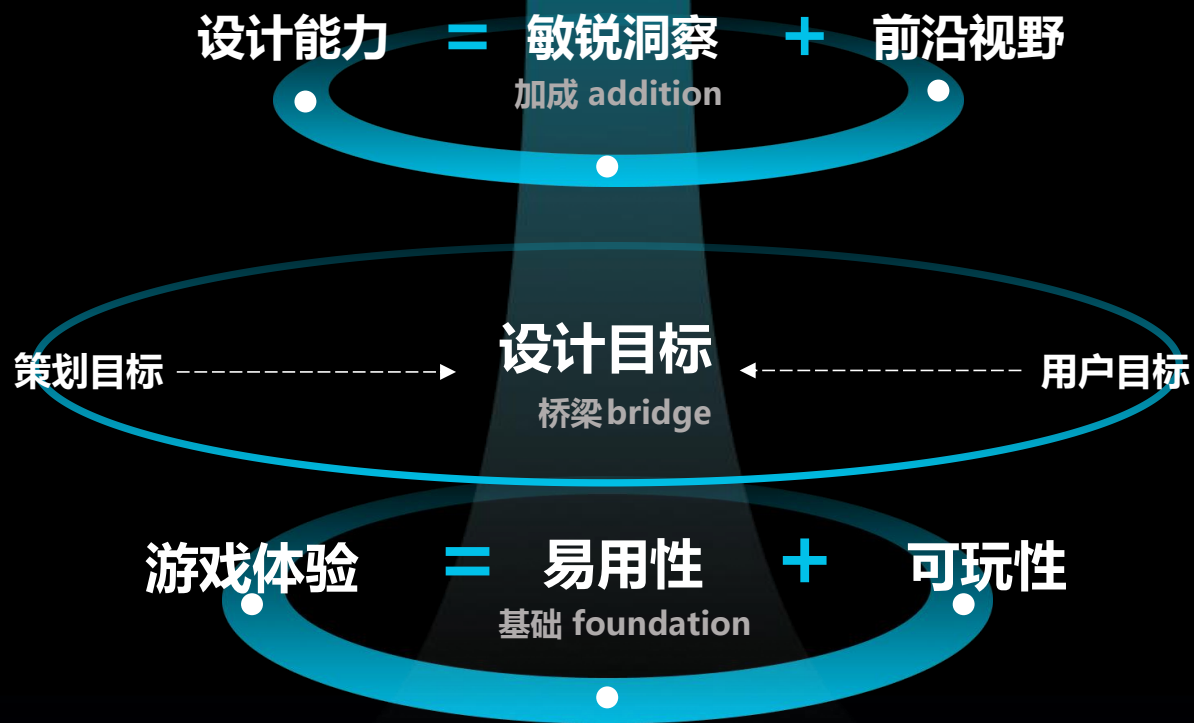




- 👁️ 通过滚动测试走进玩家，帮助设计师积累设计经验
- 👁️ 设计输出也可以借鉴此流程，通过设计软件输出简单原型
- 👁️ 认清服务对象，持续服务决策层并推进优化项落地
- 👁️ 通过创新流程+每日滚动眼动测试+每日进度汇报+阶段性整体工作交付，保证服务质量。

🧐 体验设计作为策划与用户之间的桥梁，设计师需要不断提升能力刷新认知，以前沿的专业视角帮助产品以最佳方式实现目标。

# 助力产品成功



游戏热爱者





THANKS