

衣柜系统

玩家在游戏中可以通过换装系统预览、更换、拆解、兑换皮肤。衣柜是玩家使用换装系统的界面入口，以建筑UI的形式体现，可以在家园中建造。

设计需求

1. 衣柜添加套装展示

皮肤类道具存在套装概念，每组套装由头、身、手、腿、脚中的2~5个部位构成，每个部位各1件；可以预览套装信息。

2. 衣柜物品添加排序功能

衣柜内皮肤支持用以下方式排序：默认排序、获得时间排序（由新到旧）、品质排序（由高到低）。

3. 衣柜添加动作展示和设置功能

用于替换角色在各个场景下的默认动作。目前支持自定义的动作场景有：副本通关动作、副本新队友加入动作、副本老队友欢迎动作、角色面板待机动作、其他玩家访问角色面板的欢迎动作，共计5种。

设计目标

- 提高易用性，方便衣柜物品展示、查看和使用
- 添加新功能的同时，优化用户操作并保证衣柜全局的统一性
- 促进玩家潜在的消费行为

快捷

统一

清晰

设计说明

衣柜的入口设置在家园场景中和角色信息界面。

物品筛选



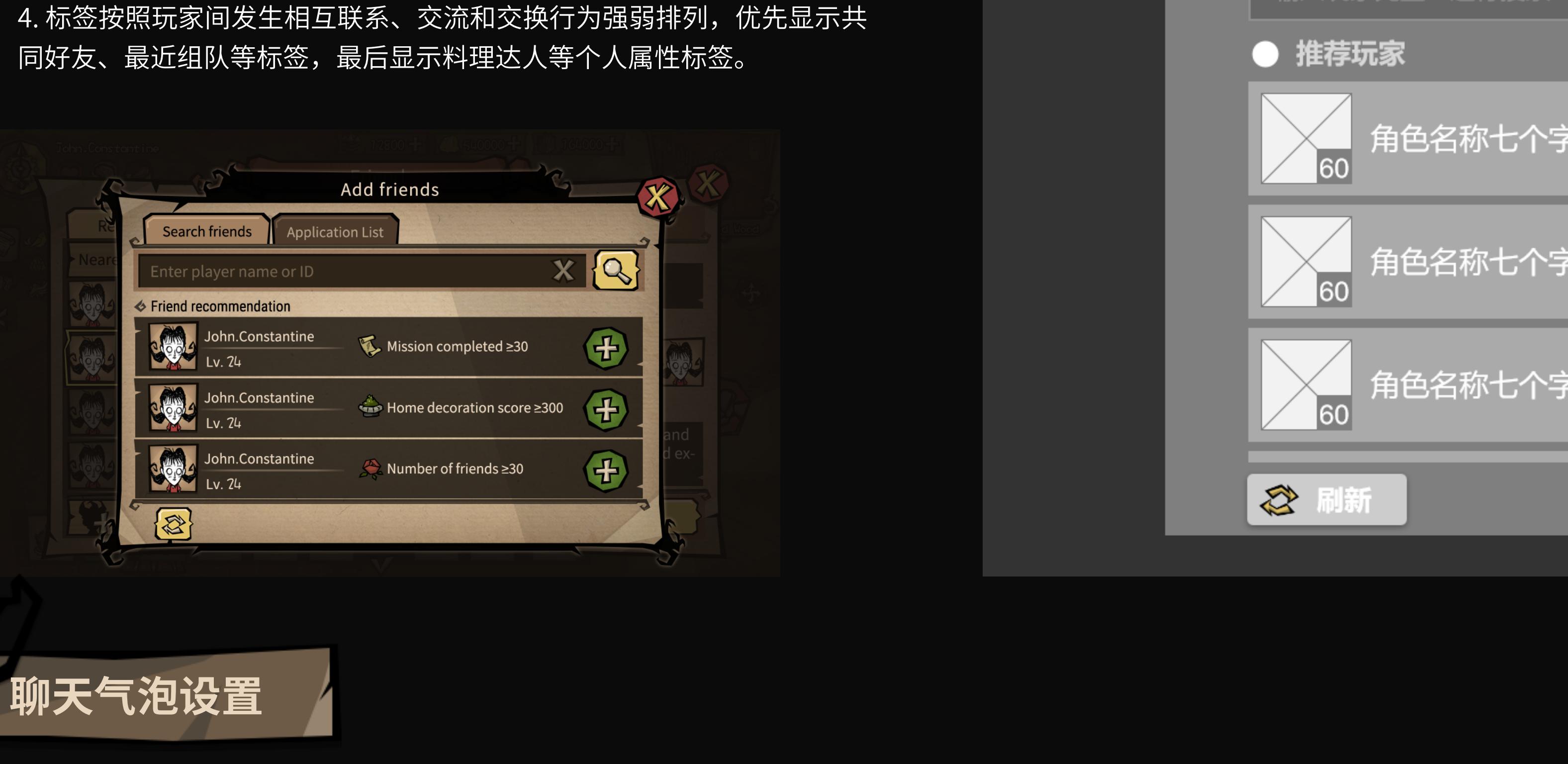
套装展示

套装展示的入口设置在衣柜角色页签中的角色形象展示处。



动作设置

动作相关功能的入口设置在衣柜中的动作页签中。



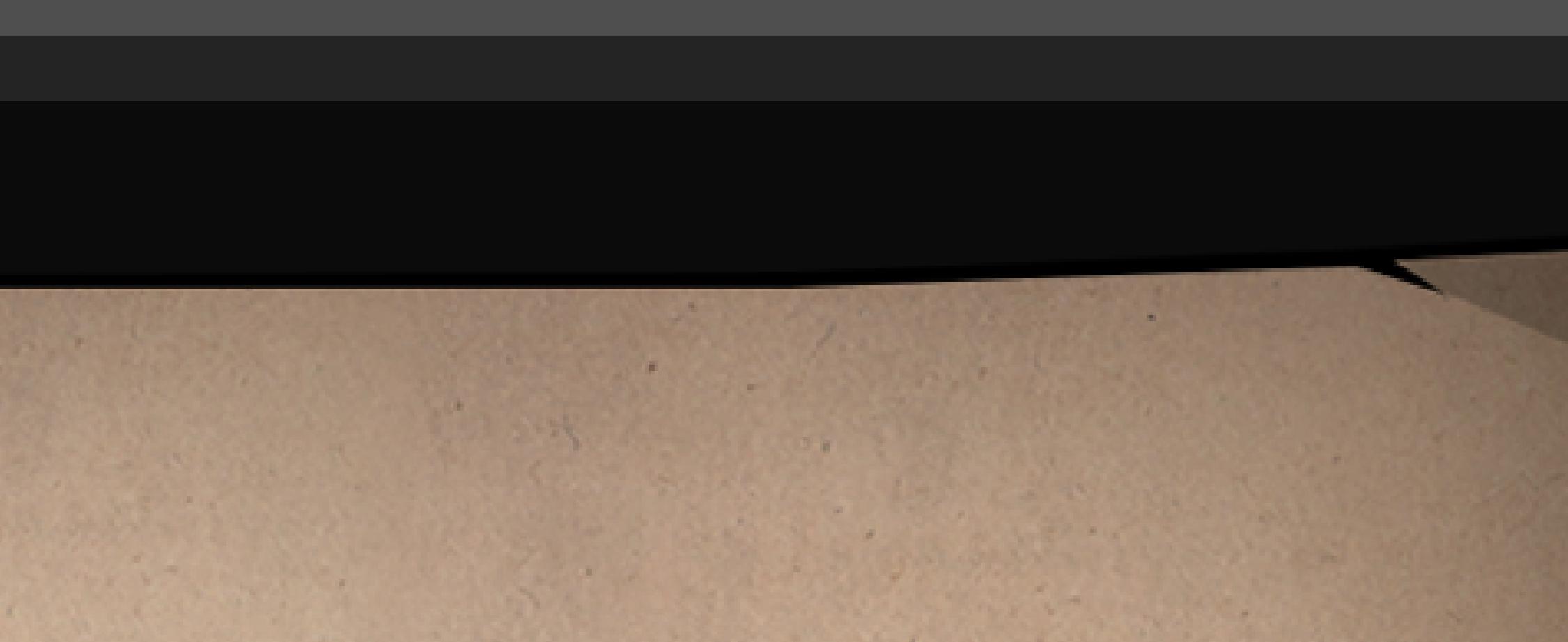
好友推荐

设计需求

每个推荐的好友需要显示玩家头像+头像框、角色名称、角色等级、玩家标签、添加好友按钮。

设计说明

- 只点击搜索不变；输入后点击搜索，显示搜索结果，推荐好友模块关闭。
- 点击推荐好友的头像可以弹出操作list。
- 显示头像框、角色等级、玩家名字、标签icon、标签描述、添加按钮。
- 标签按照玩家间发生相互联系、交流和交换行为强弱排列，优先显示共同好友、最近组队等标签，最后显示料理达人等个人属性标签。



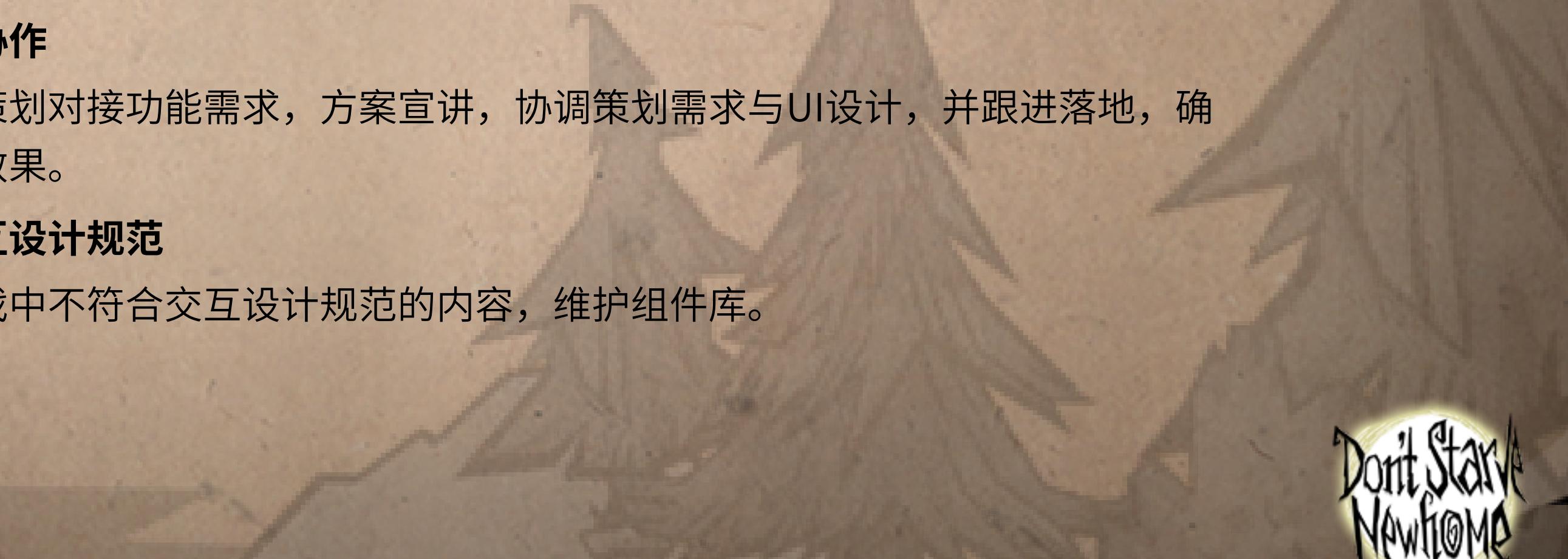
聊天气泡设置

设计需求

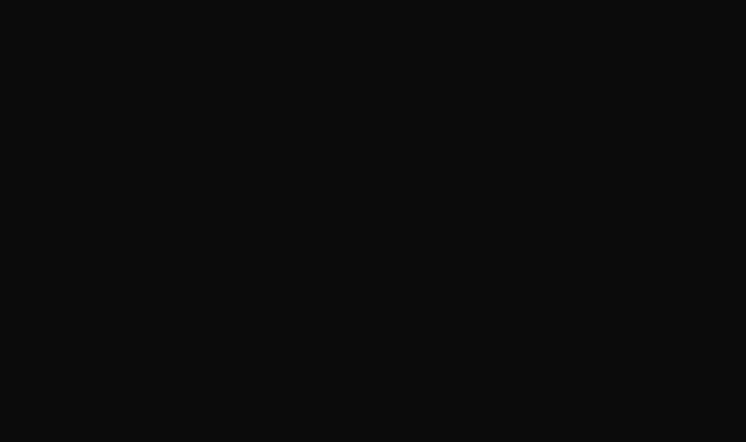
聊天气泡是指玩家在聊天界面发送文字信息、语音信息、招募信息的时候，文字信息展示的边框。玩家可以收集并设置聊天气泡。

设计说明

- 在角色详情界面，点击编辑按钮，进入聊天气泡设置界面。
- 在聊天气泡列表中，显示所有的聊天气泡，不论是否已获得。已获得排序在前。
- 进入默认无选中，右侧变为文字“请选择左侧聊天框更换”。



实习总结



姓名：孙瑞

等级：新手小白

角色：游戏交互实习生

主要工作

负责系统新增功能或优化需求

针对新的需求制作交互方案，针对现有问题提出优化方案。产出交互稿，作为程序和UI的制作依据。

制作预设 修改显示BUG

使用FGUI编辑器与Unity3D制作交互原型预设，替换资源实现UI效果，修复在多语言环境下显示问题，提出新的适配方案。

沟通和协作

独立和策划对接功能需求，方案宣讲，协调策划需求与UI设计，并跟进落地，确保运行效果。

维护交互设计规范

修复游戏中不符合交互设计规范的内容，维护组件库。

更多作品请到我的个人作品集网站查看

<https://srmp1219.github.io/>