基于用户的手机棋牌类游戏界面设计探讨

张立，蒋建军
（湖北经济学院，武汉 430205）

摘要：目的 在棋牌游戏设计中，设计适合不同族群使用的游戏界面，以获得更好的用户体验及更大的用户群体。**方法** 采用内容分析法及比较分析法，对 3 款棋牌类游戏 APP 界面设计与要素进行探讨，根据游戏视觉风格设计、版式设计、控件布局、游戏逻辑，将资料系统化，并将研究结果提供开发者和设计师作为参考依据。**结论** 以用户为中心的设计原则，是游戏界面设计占据市场竞争优势的必要条件。

关键词：棋牌类；手游；界面设计
中图分类号：TB472　　**文献标识码：**A　　**文章编号：**1001-3563(2018)06-0099-06
DOI：10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.06.020

Discussion of the Interface Design for User-based Mobile Chess and Card Games

ZHANG Li, JIANG Jian-jun
(Hubei University of Economics, Wuhan 430205, China)

ABSTRACT: In the design of chess and card games, the design is suitable for different ethnic groups in order to gain a better user experience and a larger group of users. By using content analysis method and comparative analysis method, it carries on the discussion to the 3 chess games and APP interface design elements, according to the visual style of the game design, layout design, layout, game logic, information system, and the research results provide references for designers and developers. The user centered design principle is the necessary condition for the game interface design to occupy the competitive advantage of the market.

KEY WORDS: chess and card games; mobile game; interface design

智能手机的普及也带来了手游的爆发，行业内接触手游设备规模预计可达到 10.4 亿台，全民游戏时代到来。到 2014 年上半年，手游用户占手机用户 47.8%[1]，手游的收入达到了 125.2 亿元，直追端游的 255.7 亿元，两年翻了 4.4 倍[2]。移动棋牌游戏类型主要包括斗地主、棋类、麻将和扑克/纸牌等，棋牌游戏以其低 ARUP 值，高留存率及用户粘黏度和海量用户（2014 年移动游戏用户 3 亿，其中棋牌类游戏用户达 2 亿），在手机等移动端游戏迅猛发展中扮演重要角色。2014 年不同类型移动游戏用户数占比中，棋牌游戏用户数占比 6.4%，在移动游戏中排名第 6 位，在移动游戏公开平台上棋牌类游戏总数约为 200 款，移动游戏用户以男性为主，棋牌游戏相对来说女玩家更多，棋牌游戏在中国至 2018 年，市场规模可达到 100 亿。

1　用户为中心的设计原则

由于用户教育背景、动机、需求的不同而产生不同的使用特性，研究用户经验的目标是达成以用户为中心的设计，以设计出更人性化的界面。

以用户为中心点出发的设计原则，是根据用户的需要和兴趣，强调产品的易用性和易理解性。设计时，以用户角度思考，假想可能的失误都会发生，因此设法以设计去保护，避免问题的产生，让用户的动作后果能加以修正，减少失误并降低后果的严重性。而以用户为主的设计方法，设计师除了考量将用户融入设计过程中外，还需思考用户的需求，并找出符合用户需求的构想，因此，用户为中心的设计方法和模式在于怎样能够让用户获得最大的帮助，以用户需求和用

收稿日期：2017-12-28
作者简介：张立（1975—），女，湖北人，硕士，湖北经济学院副教授，主要研究方向为设计学。

户感受出发，围绕以用户为中心来设计产品，而不是让用户去适应产品，无论产品的使用流程、产品的信息架构、人机互动模式等，都需要考虑用户的使用习惯、预期的互动模式以及视觉感受等方面[3]。

手游界面设计需考量形式，现有的手机游戏多以触控式界面为主，显示在屏幕上的内容决定用户与游戏间的互动模式，因此在呈现的信息上应注意，能否给予用户直接操作的界面特性，以降低用户对手机游戏操作的心理恐慌。设计不仅要符合用户的功能需求，更应满足用户的心理层面。界面设计以“人”为核心本体。设计的主要指导方针为注重用户的需求，善用各种科技额特性，使功能上有更大的空间[4]。

由上述背景的说明引申出，用户对于手游的满意度与持续使用的意愿，除了游戏软件本身的特性策略设定外，操控游戏的界面设计合适与否，是否也是一项重要的影响因素。再者，由于操控游戏的人机界面，因技术的开发不断推陈出新，相对的，深入了解不同人机界面所影响的操作绩效，应可作为软件开发商在发展不同类型游戏与界面上的策略参考。所以，整理上述的说明，游戏内容的玩法相对是吸引用户游玩的主要因素，但是，在游戏中的界面设计和视觉风格设计也是影响用户操作的重要因素之一，由此可见，好的界面设计除了能够正确引导用户操作外，还必须兼具符合界面美感设计才是成功的界面设定目的[5]。本文主要探讨棋牌类游戏界面设计为面向给予用户的感受，透过不同的棋牌游戏款式进行调查，了解是否影响用户在界面上使用上所产生的偏好及认知，而本文所探讨的游戏类型则是以棋牌类游戏为呈现效果的小型游戏 APP。

2 棋牌类手游用户界面设计与要素

棋牌游戏是棋盘游戏和纸牌游戏统称。现代棋牌游戏以休闲为主，影响较深的主要有扑克、斗地主、麻将、中国象棋等[6]。在移动游戏领域，棋牌休闲类游戏以其简单，碎片式娱乐化的特点展现出良好的产品长生命周期，高用户粘黏度的特点，同时区别于其他类别（如卡牌、ARPG、SLG 等）游戏的短期爆发式高营收、短生命周期的产品属性，能够在较长时间获得稳定的收益。

棋牌游戏主要包含了 5 项构成元素，分别为计分、难易度、体力/生命值、游戏时间长度、音乐/音效[7]。任何一项元素都有可能是游戏的卖点或是呈现特殊的玩法及功能，而这些元素所要传达的信息要如何与游戏风格进行结合，界面的视觉动线如何引导使用者解读，亦是游戏设计师在人机视觉界面设计历程中重要的考量要素[8]。

本文主要研究对象为棋牌类游戏用户，需考量到其年龄分布、职业及受教育程度，对于职业不同的用户而言，更需提供一套用户界面的设计架构，棋牌类游戏界面设计应考虑到的设计条件有：画面主画面色彩之意象，必须具备高纯度以及高对比度，背景色以高明度色系为主。清楚传达游戏内容，讲求色彩意象统一[9]；一致性、互动性、主题性、图像化、图像明确性、认知性、趣味性以及色彩鲜艳度[10]；并且提示说明需要易理解、信息明确说明，使用户在游戏中与互动相辅相成，带给用户愉悦的游戏环境，让游戏有更深层次的意愿和兴趣。

3 国内市场主要 3 款棋牌类游戏界面设计分析

本文采用内容分析法及比较分析法，对棋牌类游戏 APP 界面视觉设计与要素进行探讨，根据视觉风格、版式设计、控件布局、游戏逻辑将资料系统化，并将研究结果提供开发者、设计师作为参考依据，使开发者与设计师，通过本资料整理，快速掌握棋牌类游戏用户需求。

依据 360 手机助手、应用宝等下载排名，选择前 3 名的作为筛选依据，这 3 款游戏是《欢乐斗地主》、《天天德州》、《疯狂赢三张》。通过对界面设计原则进行差异性分析，并提出游戏设计准则与建议。

3.1 研究样本设定

3 款游戏介绍见表 1。

3.2 游戏界面设计差异分析

3.2.1 《欢乐斗地主》游戏界面设计差异分析

游戏界面设计差异分析（一）见表 2。

3.2.2 《天天德州》游戏界面差异分析

游戏界面设计差异分析（二）见表 3。

3.2.3 《疯狂赢三张》游戏界面差异分析

游戏界面设计差异分析（三）见表 4。

根据比较分析可发现，在游戏界面差异分析中与国内外数位装置界面设计要素相关研究及学者提出游戏设计要素的相关文献，具有高度的关联性，显示出目前已开发出棋牌类游戏能明确地将游戏用户定位准确，但就其游戏的娱乐性以及玩家对游戏的理解程度上，仍有改善的空间，将进一步的分析与探讨作为结论以及日后棋牌类游戏的开发与建议。

4 界面差异分析建议

4.1 文字辅助图像界面衡量运用

依照以上 3 种样本的游戏界面差异分析中可以

发现大部分信息及操作皆以图像为主，占整体画面为多且居中，文字则使用简单文字作为辅助位画面中的一小部分，因此，若是将由游戏定义在平民化年轻的打工者、中年等土豪游戏的开发者，需衡量到游戏中的提示文字是否能够将文字的字义清楚理解，清楚传达给用户。

表 1　3 款游戏介绍
Tab.1 Three games introduction

游戏设定	应用程式概述
	《欢乐斗地主》是腾讯 QQ 游戏里的一款休闲扑克牌类游戏。该游戏是在传统规则的基础上，引入“欢乐豆”积分，在增加抢地主、明牌、癞子等一系列新玩法后推出的一款更紧张刺激、更富于变化的“斗地主”游戏。因为在线玩家多，玩法简单，斗智斗勇，已成为手游上最热门、最火爆、最受玩家喜爱的棋牌游戏。
	《天天德州》是腾讯游戏旗下的一款扑克游戏，以德州扑克为主题，结合主流的多种扑克玩法，致力于让玩家享受最纯正的扑克休闲游戏。
	《疯狂赢三张》是由网易公司制作的一款炸金花游戏，是中国广泛流传的一种民间游戏，是一种既比胆略又比智慧的游戏，现实中不同的心理因素之间的较量成为了该游戏的一大特色。

表 2　游戏界面设计差异分析（一）
Tab.2 Analysis of game interface design differences Ⅰ

《欢乐斗地主》游戏界面	
界面设计原则	分析说明
视觉风格	中国风，大众化，色彩鲜艳。
版式布局	清晰、简单、明了。
文字设计	使用 Q 版文字，艺术字，轻松活泼。
色彩设计	以红、黄色为色调，使用明亮、欢快的颜色。
控件布局	玩家玩牌中心设计的像牌桌，让玩家身临其境，玩家之间面对面，增加玩家之间的互动性，不同年龄层也可以轻松的玩。
游戏逻辑	逻辑很清晰，即使新手玩家也很容易上手，能清楚知道每一个控件表达的含义。

表 3　游戏界面设计差异分析（二）
Tab.3 Analysis of game interface design differences Ⅱ

《天天德州》游戏界面	
界面设计原则	分析说明
视觉风格	精致、高大上、贵气、人物写实。
版式布局	以水平布局为主。
文字设计	字体选用微软雅黑，严肃、正式、字形偏方，不是圆圆的字体。
色彩设计	冷色调，以紫色为主，稳重、大气。
控件布局	为突出控件，用冷暖色彩做对比。
游戏逻辑	逻辑清晰，突出玩法，突出重点；美女在视觉中心，眼睛朝右边看，玩法也在界面右边，具有指引向性。

表 4 游戏界面设计差异分析（三）
Tab.4 Analysis of game interface design differences Ⅲ

《疯狂赢三张》游戏界面				
界面设计原则	分析说明			
视觉风格	黑金风，看起来比较贵气，人物、画面写实，模拟真实场景。			
版式布局	人物处于界面中心，人物是动态的，突出界面下方的栏目，如充值、商店等。			
文字设计	字体选用黑体，显得更加严肃，字体变化不大，方方正正，中规中矩；颜色以金色为主，与背景产生对比；说明性文字选用蓝灰色，界面整体色彩和谐。			
色彩设计	整体色调黑金色，比较稳重、大气，让玩家不会产生视觉疲劳。			
控件布局	采用三维建模的界面，立体感强。			
游戏逻辑	操作性强，玩家非常容易上手。			

如土豪炸翻天见图 1，游戏取自民间家喻户晓的 3 张扑克比大小的炸金花玩法，是真人玩家之间斗智斗勇的纸牌游戏。在土豪炸翻天游戏界面设计中融入了趣味而夸张的风格与特色，界面华丽、配音独特。土豪炸翻天游戏，将产品定位于喜爱休闲益智游戏的娱乐化、年轻化的 20～30 岁的青年玩家，采用创新性玩法，结合棋牌基础属性与玩法，加入卡牌及策略网络游戏属性玩法，如游戏数值平衡，玩家成长系统以及相关辅助玩法等，很好地提升了玩家在游戏中的成长体验，用户留存、用户生命周期及付费率。注重移动端游戏设计特点信息层级明确清晰，交互体验流畅。在棋牌游戏的细分市场中，获得更好的用户体验及更大的用户群体。

图 1 《土豪炸翻天》
Fig.1 "Fried a Nouveau Riche"

《土豪炸翻天》游戏自上线以来，下载次数达 223 万人次，每天有 5000～6000 人次的下载量，玩家评价 4.0，日活跃率 2 万多人，次日留存率达 30%，玩家在线人数比较多的时间为 21:00—22:00。

该游戏视觉风格以写实为主，游戏场景是二维设计，采用性感美女作为游戏的引导和奖励，俗到底，接地气，游戏的主要用户比较年轻和平民化，游戏视觉和用户群需求相一致。

字体选用圆体，显得更加活泼、轻松，用户很容易理解文字的涵义，不容易产生歧义。字体变化不大，使用二维字体，主界面字体颜色以土豪金为主色调，与背景产生对比；说明性文字选用白色，游戏桌面是绿色，游戏界面整体色彩对比强烈，视觉谐调，见图 2a—b。

4.2 融入图像、声光、动态及高彩度的用户界面

一个好的界面会使用户进行游戏时增加操作的正确性以便得到良好的互动，因此在从事界面设计时需要衡量到用户的认知与需求[11]。从游戏差异分析中能清楚发现，棋牌类游戏界面设计的共同之处，如在页面与页面色系衔接及选单按钮均呈现一致性；信息的回馈则以简单明了的文字或图示，作为动作的回应；游戏中进行返回、继续、或是切换上下页，依照大众的使用习惯及约定成俗的观念进行设计；让用户在无形中对游戏兴趣得以提升，从以上分析能得知游戏界面便是所需重视的设计，因此可作为界面设计依循的方向[12]。

《土豪炸翻天》游戏整体色调紫金色，游戏品牌“土豪”通过紫金色得到诠释。比较稳重、大气，让玩家不会产生视觉疲劳。整个游戏尽量做到简洁轻快，简化桌面元素，弱化非功能性的设计元素以排除视觉干扰，使用户更集中专注于游戏的体验。

4.3 虚拟的游戏角色及设计要素的应用

游戏设计要素上，能够以游戏设计要素作为游戏

a

b

c

d

图 2　《土豪炸翻天》界面设计

Fig.2 "Fried a Nouveau Riche" UI design

的开发检视，试图引起用户的游戏动机以及增加用户使用的持续性。此次的游戏界面差异分析，使用角色来增加游戏的趣味性，利用贯串游戏的角色，让用户感受鲜明角色而迅速将游戏形象记忆[13]。在游戏中能够与虚拟角色互动，使用户下次进行游戏是能够以角色图像联想到此款游戏，增加使用意愿；内容设置上订立清楚明确地游戏规则与奖励制度，能引起用户的游戏动机与情境的融入，让用户在游戏中能够获取成就感及挑战意愿，培养荣誉心及增加游戏兴趣。

《土豪炸翻天》游戏采用三维性感美女，视觉诱惑力强，美女处于界面中心偏左，虚拟的人物角色增加用户的对游戏兴趣和次日留存率。在游戏中突出场次、突出玩法，用暗色为背景突出界面下方的栏目，如充值、商店；弹出框如“送礼包”目的明确，增加玩家的付费率，提高了游戏的下载量和日活跃率，见图 2c—d。

5　结语

手机棋牌类游戏设计以用户为出发点，设计适合不同使用族群，将用户需求放置设计前端，将用户行为，操作理解，引导性等人性化因素考量，并兼具实用性与愉悦性。因此，以用户为中心的设计原则，是手机游戏设计具有市场竞争优势的必要条件。

参考文献：

[1]　腾讯网 2014 手游用户调查报告[EB/OL]. http://biz.265g.com/data/191725.html.
Tencent 2014 Hand Travel User Survey Report [EB/OL]. http://biz.265g.com/data/191725.html.

[2]　科技新报　[EB/OL]. http://technews.cn/2014/12/25/china-will-top-500-million-smartphone-users-for-the-first-time-see-more-at-httpwww-emarketer-comarticle2-billion-consumers-worldwide-smartphones-by-20161011694sthash-1do3dlqq-dpuf/.
Technology News[EB/OL]. http://technews.cn/2014/12/25/china-will-top-500-million-smartphone-users-for-the-first-time-see-more-at-httpwww-emarketer-comarticle2-billion-consumers-worldwide-smartphones-by-20161011694sthash-1do3dlqq-dpuf/.

[3]　GARRETT J J. 用户体验的要素：以用户为中心的 Web 设计[M]. 北京：机械工业出版社, 2011.
GARRETT J J. User Experience Elements: User Centered Web Design[M]. Beijing: Mechanical Industry Press, 2011.

[4]　吴林燕. 以用户为中心平板电脑界面视觉设计研究[D]. 南京：南京理工大学, 2013.
WU Lin-yan. Research on Visual Design of User Centered Tablet PC[D]. Nanjing: Nanjing University of Science and Technology, 2013.

[5]　孙娟. 网页游戏 UI 界面的设计与研究[D]. 武汉：中国地质大学, 2013.
SUN Juan. The Design and Research of UI Interface

for Web Games[D]. Wuhan: China University of Geosciences, 2013.

[6] 互动百科[EB/OL]. http://www.baike.com/wiki/棋牌游戏.
Interactive Encyclopedia[EB/OL]. http://www.baike.com/wiki/棋牌游戏.

[7] 李振鹏. 2ME 手机游戏开发技术详解/Java 开发利器[M]. 北京: 清华大学出版社, 2006.
LI Zhen-peng. 2ME Mobile Phone Game Development Technology Xiangjie/Java Development Tool[M]. Beijing: Tsinghua University Press, 2006.

[8] 张稚茹. 手机游戏的艺术设计与研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2012.
ZHANG Zhi-ru. Mobile Phone Game Art Design and Research[D]. Nanjing: Nanjing Normal University, 2012.

[9] 曹方. 视觉传达设计原理[M]. 南京: 江苏美术出版社, 2005.
CAO Fang. Principles of Visual Communication Design[M]. Nanjing: Jiangsu Fine Arts Publishing House, 2005.

[10] 张雪净. 手机游戏的界面设计色彩分析[J]. 艺术科技, 2014(2): 72.
ZHANG Xue-jing. Interface Design Color Analysis of Mobile Games[J]. Art Science and Technology, 2014 (2): 72.

[11] 陈晓忠. 网络游戏 UI 界面的设计原则[J]. 吉林广播电视大学学报, 2012, 12(9): 119—124.
CHEN Xiao-zhong. Design Principles of UI Interface for Online Games[J]. Journal of Jilin Radio and TV University, 2012, 12(9): 119—124.

[12] 谢蛟. 智能手机游戏 UI 设计的研究[D]. 武汉: 中南民族大学, 2012.
XIE Jiao. Intelligent Mobile Phone Game UI Design[D]. Wuhan: South-Central University for Nationalities, 2012.

[13] 廖宏勇. 图形界面的隐喻设计[J]. 同济大学学报(社会科学版), 2010(6): 77—82.
LIAO Hong-yong. Metaphor Design of Graphical Interface[J]. Journal of Tongji University(Social Science Edition), 2010(6): 77—82.