

疯狂齿轮车库

CRAZY GEAR GARAGE

类型 合并消除 × 放置经营 风格 欧美卡通 · 西部废土 职责 UI 设计 / 图标 / 视觉规范



DESIGN THINKING

01 设计思路

THINKING / A

玩法与体验

CORE LOOP

核心循环是**棋盘合并**→**车辆订单**→**离线收益**。是一款休闲游戏的定位。所以在UI制作上选择欧美卡通风格，再加上一些特色风格。围绕“经营一座锈镇车库”的代入感展开：昼夜与打烊倒计时制造经营节奏，离线回归用卷轴开箱给予仪式感奖励，等待与回归都被设计成正反馈演出。

关键词 打烊倒计时 · 离线仪式感 · 等待即演出

THINKING / B

风格定位

ART DIRECTION

欧美卡通 × 西部废土：粗深棕描边、扁平暖色块、高饱和点缀。材质上锁定做旧木质、锈蚀铁皮、羊皮纸、铆钉金属，全部界面克制地只使用这四种质感，保证系列感。

关键词 粗描边 · 扁平色块 · 四材质契约

THINKING / C

信息层级策略

VISUAL HIERARCHY

用材质区分功能语义：**木牌**=导航，**羊皮纸**=信息，**金属铆钉**=功能开关。HUD 跨界面同位

关键词 材质 · HUD 同位复用 · 固定锚点

复用——资源栏常驻左上、车库入口固定左下，玩家在任意界面都能零学习成本定位。

02 色彩拟定

COLOR SYSTEM

HEXA	#E6A04E	#A57E3F	#3A2416	#F0F4C3	#66BF6A	#5DB7D8	#E6B23C	#D9534F
荒漠沙金	皮革棕	轮胎深棕	羊皮纸	活力绿	天空蓝	墨金	警示红	
场景底色 / 大面积氛围	面板 / 木牌	全局描边	信息底板 / 正文底	主操作	次操作 / 广告	奖励 / 进度	红点	

材质关键词 四件套锁定，全部界面不出现第五种质感

做旧木质	锈蚀铁皮	羊皮纸	铆钉金属
木牌 / 面板 / 导航	面板 / 金属功能件	封面 / 信息底板	按钮 / 功能开关

色带宽度按各色在界面中的实际使用占比分配——大面积氛围色宽、点缀色窄，一眼读出色彩权重；材质质感即预判控件用途。

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 01 登录界面 | 入口体验关键词：识别 > 信息量——登录只做一件事，让人想点“开始营业”。

UI SHOWCASE



标题Logo以齿轮+扳手徽章呈现，双色字体直接交代“修车”主题，并将“疯狂”与“齿轮车库”用设计和大小进行区分组合，在突出核心玩法的同时减少大字号的布局；场景即世界观——荒漠、台地、报废皮卡，未点击已读懂游戏气质。

一 在合理排版给出信息同时展现世界观第一眼

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 02 加载界面

UI SHOWCASE



深色斜底降低视觉刺激，小卡车随进度行驶把等待变成趣味演出；底部“每日一招”小贴士，把碎片等待时间转化为新手教学入口。

一 等待的情绪设计

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 03 大厅界面

UI SHOWCASE



绿色箭头即玩法入口（插画配合绿色箭头），用最醒目的颜色引导玩家玩法入口的位置，左侧主要为资产信息和功能入口。礼包 / 离线收益右置不抢主视觉的同时，让玩家不自觉查看，提高氪金曝光度。

一 功能以及视觉导向设计

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 04 离线奖励弹窗

UI SHOWCASE



领取 / 看广告 ×2 双按钮并排，转化入口与主奖励同级不抢焦。弹窗背后大厅压暗降，视线被完全锁进卷轴。

一 弹窗界面设计

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 05 玩法界面

UI SHOWCASE



玩法棋盘占据绝对主体，左栏纵向收纳资源 / 天数 / 打烊倒计时 / 效率清单，一屏读完经营状态；车库入口固定左下，与大厅空间记忆呼应。同时将商店、活动等功能入口整合放在右侧抽拉显示。以便玩家记不住任务可以随时查看，不用频繁返回。

一 玩法核心页面

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

03 界面展示

SCREEN 06 任务界面

UI SHOWCASE



日 / 周 / 月三段页签，任务条内进度条+前往按钮同层排布，缩短跳转路径；主线章节化（第1章 / 共10章）给长期目标可见刻度。

一 任务界面设计

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

04 图标与资产

ICONS



图标语言：AI输出，人工修整。统一视角 · 左上柔光 · 粗深棕描边 · 64px 下仍可识别；不带文字，文字由引擎排版。

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE

05 界面复盘

REVIEW

◆ 材质含义

木牌导航、羊皮纸信息、金属功能，四类材质贯穿全部界面，认知成本趋近于零。

◆ HUD 同位复用

资源栏、车库入口、主线进度在大厅与玩法界面保持同位，切页面不迷路。

◆ 情绪化等待

加载小卡车、离线卷轴、打烊倒计时，把等待与回归场景做成正反馈演出。

◆ AIGC workflow

“图标确认→契约约束→批量派生”，图标与控件的风格统一性和产出效率兼得。

◆ 思考对接

规划界面功能展示时考虑信息展示是否明确，制作控件时考虑后续制作动作难度。

—— 感谢观看 THANKS

疯狂齿轮车库 · CRAZY GEAR GARAGE