

异相重叠

ANOMALY OVERLAP

类型 科幻 × 二次元 风格 浅色科幻 · 波普风·频率 职责 UI 设计 / 视觉规范 工具 ps



01 设计思路

DESIGN THINKING

THINKING / A 世界观与代入 WORLD VIEW 《异相重叠》的核心概念是**频率**。UI 的第一眼即世界观：登录界面的「心智超载」警报以等宽字体滚动播报，「建立锚点」直接成为主按钮，设定不被翻译成说明文字，而是**界面本身**。

THINKING / B 风格定位 ART DIRECTION **浅色科幻**：一反暗色终端风的惯例，用白底 + 紫光承载科幻感，长时间阅读更省眼、信息密度更高。**菱形与棱镜**是该项目的核心表现语言——从头像框到时间轴节点再到奖励晶体，同一族切面语言贯穿全部界面；辉光实行预算制，只批给主操作与奖励，克制不泛滥。

THINKING / C 信息层级策略 VISUAL HIERARCHY 浅色场中最深的颜色承担导航选中态：**深色 + 辉光**在一排浅色入口里对比最强，玩家视线先落在当前所处的位置。角色核心数据右栏聚合——属性、等级、六项指标一屏读完；弹窗轻量化，蒙版压暗 + 玻璃棱镜框，**领取奖励不中断心流**。

02 色彩拟定

COLOR SYSTEM



03 界面展示

UI SHOWCASE



SCREEN 01 登录界面 — 世界观的第一眼

- 标题「异相重叠」以**深色重字**压在白底上，紫色极光频率横贯画面——世界氛围感做底色，不抢主标题。
- 顶部「心智超载 / 数据脉冲 / 同步率异常」警报用等宽字体滚动播报，把设定做成**会呼吸的界面**。
- 「建立锚点」主按钮取紫粉渐变 + 辉光，是全屏**唯一高饱和元素**，操作指向零犹豫。
- 16+ 适龄提示与版权信息沉入底部四角，合规信息不干扰第一视觉。



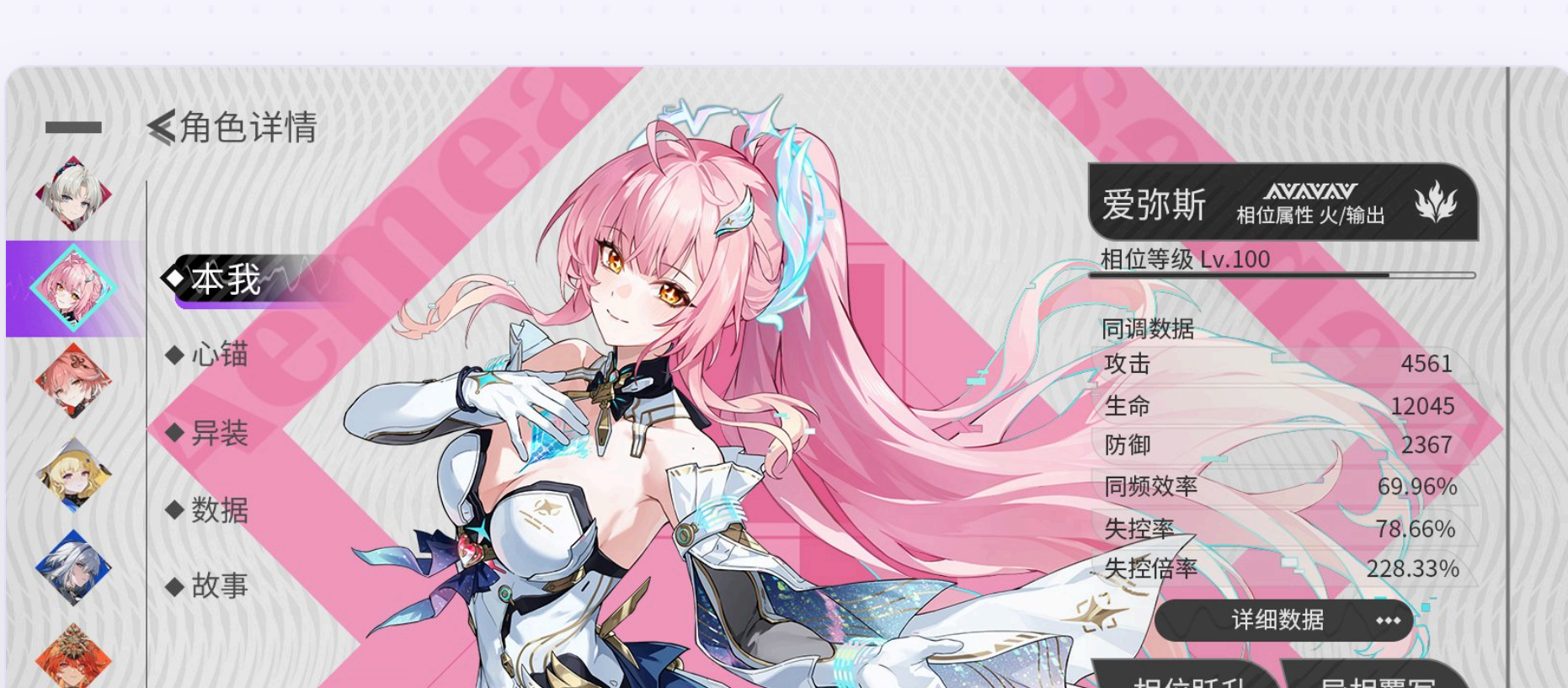
SCREEN 02 活动界面 — 限时活动 · 七日签到

- 左侧导航用**虚线时间轴 + 菱形节点**组织六个活动入口，选中项**深色 + 辉光**，当前位置一眼可辨。
- 七日签到：已领取日显示**勾选**，未领取日用**棱镜 + 数量**预告奖励，进度有刻度。
- 规则与补签消耗折叠在左下角，主视觉区只留奖励本身，信息做减法。
- 角色立绘靠右站立与签到矩阵共享画面，用站位而非描边引导视觉动线。



SCREEN 03 领取界面 — 锚定成功弹窗

- 白色频率轮廓 + 深色抬头条的**轻量模态**，蒙版压暗背后大厅，视线被完全锁进奖励。
- 棱镜居中放大，左右箭头支持连续领取，单次操作成本降到最低。
- 「轻触空白区域退出」——点击热区全屏化，无需精确命中关闭按钮。



SCREEN 04 角色详情 — 相拉数据面板

- 左侧**菱形头像列**纵向切换角色，选中态辉光框 + 返回常驻，列表即导航。
- 本我 / 心锚 / 数据 / 故事五页签分区，长线养成目标各有入口。
- 同调数据六项指标（攻击 / 生命 / 防御 / 同频效率 / 失控率 / 失控倍率）右对齐排布，**一屏读完**。
- 「相位跃升 / 异相覆写」双主操作用**深色 + 青边辉光**，与整个项目同一套材质语言。

04 界面复盘

REVIEW

·**浅色科幻的差异化** 在暗色终端风扎堆的科幻品类里，白底紫光让界面第一眼就区别于同类，长时阅读更省眼、截图分享也更跳。

·**辉光预算制** 全屏辉光只批给主操作与奖励，浅色场景下对比度仍然充足，层级不糊、重点不淹。

·**菱形母题贯穿** 从头像到时间轴节点再到棱镜切面，「频率」有了可触摸的图形语言，跨界面识别成本趋近于零。

·**弹窗轻量化** 领取反惯用蒙版 + 玻璃框解决，不做重弹窗；点击热区全屏化，心流不中断。

从登录的第一眼极光，到领取的一枚棱镜——《异相重叠》的界面试图证明：科幻不必是黑得看不见，而是亮得有章法。