

## 永續多人遊戲 UI 設計

- 永續遊戲須符合聯合國宣布的「2030 永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs) 為主題
  - 此遊戲選為 SDGs 目標 7 可負擔的潔淨能源：確保所有的人都可取得負擔得起、可靠、永續及現代的能源。
- 遊戲說明：
  - 破壞能源方勝利條件：殺掉全部維護能源方。
  - 維護能源方勝利條件：完成所有任務，或弄清敵方身份並投票將其流放。

### 1. 設計出每個步驟的介面：

- 說明功能：顯示遊戲說明和提供關於 SDGs 目標的相關網站。
- 說明功能-在首頁按下說明按鈕：



此為說明按鈕

- 說明功能-遊戲說明頁面：



顯示遊戲說明和提供關於  
SDGs 目標的相關網站

按下返回按鈕回到首頁

- 玩家設定：提供玩家修改自己的暱稱、連線的地區、音樂音量、音效音量、頁面音量(UI)、環境音量、麥克風音量、語音音量。

- 玩家設定-在首頁按下設定：



按下設定按鈕

- 玩家設定-設定頁面：



按下 X 按鈕跳回首頁

顯示當前玩家設定資料內容，並可即時做調整

- 離開功能：提供玩家離開整個遊戲。

- 離開功能-在首頁按下離開：



按下會關閉整個遊戲

- 創建包廂：提供玩家可以自由地創建多人線包廂。
- 創建包廂-在首頁按下遊玩：



按下遊玩按鈕

- 創建包廂-房間設定頁面(主持)：



可修改自己的暱稱和輸入要創建的包廂

- 創建包廂-包廂 123：



玩家設定和離開包廂

麥克風狀態切換

角色外觀顏色

使用功能

遊戲設定

遊戲設定調整



- 加入包廂：提供玩家可以自由地加入已經創建好的多人線包廂。
- 加入包廂-在首頁按下遊玩：



按下遊玩按鈕

- 加入包廂-房間設定頁面：



可修改自己的暱稱和輸入要加入的包廂

- 加入包廂-包廂 123：



玩家設定和離開包廂

麥克風狀態切換

角色外觀顏色

使用功能

遊戲設定

包廂號碼

遊戲設定調整

■ 離開包廂功能：提供玩家直接離開目前包廂。

● 離開包廂-按下設定按鈕：



按下右上方的設定按鈕

● 離開包廂-按下離開包廂按鈕：



按下返回包廂頁面

按下可開啟玩家設定頁面

按下離開包廂頁面

■ 遊戲設定功能：提供創建包廂的玩家調整遊戲設定和開始遊戲，還有加入包廂的其他玩家可即時查看新的遊戲設定。

● 遊戲設定-包廂：



顯示即時的遊戲設定資訊

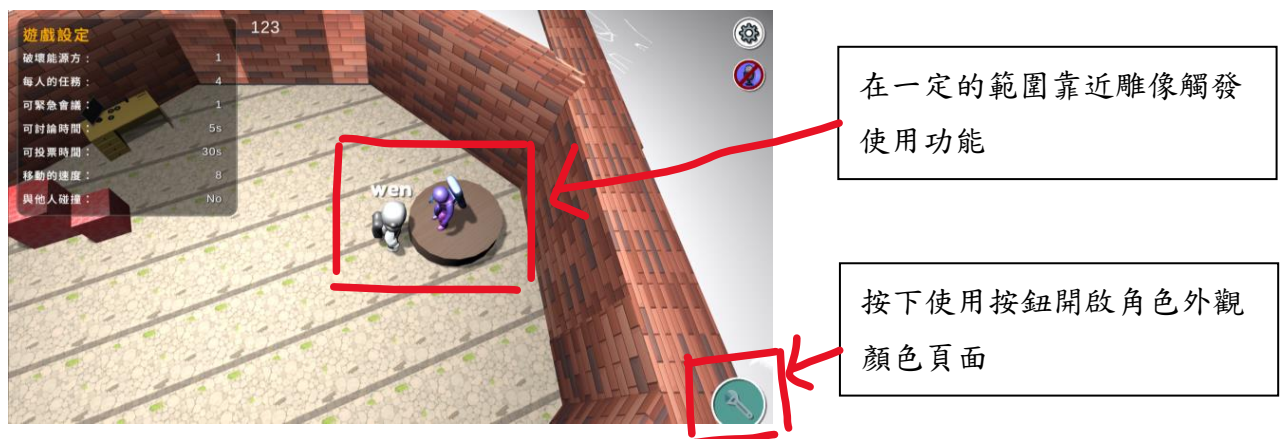
可按下使用按鈕來開啟遊戲設定調整和開始頁面

- 遊戲設定-遊戲設定調整和開始頁面：

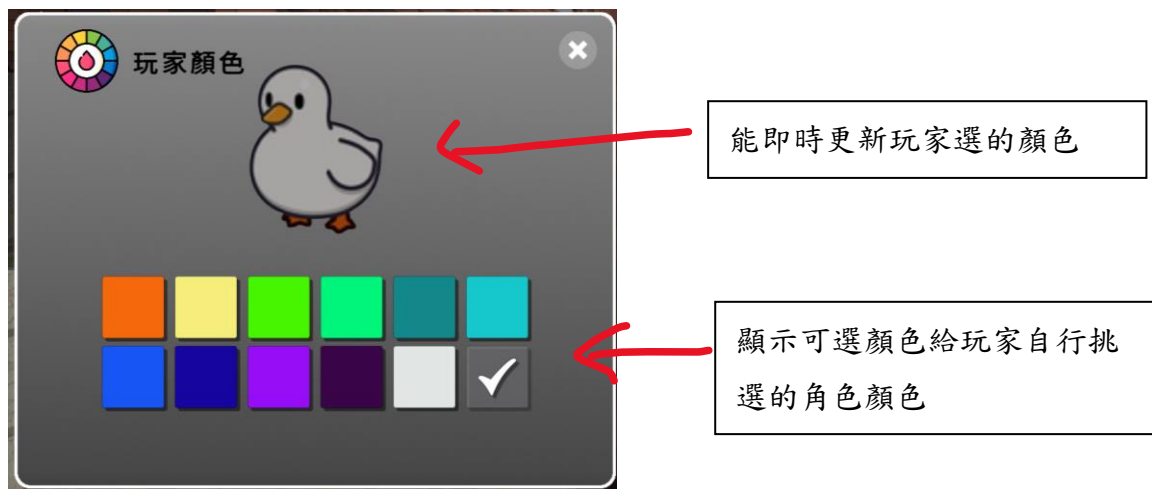


- 角色外觀功能：提供玩家自訂角色外觀顏色。

- 角色外觀-靠近雕像按下使用按鈕：



- 角色外觀-玩家顏色頁面：





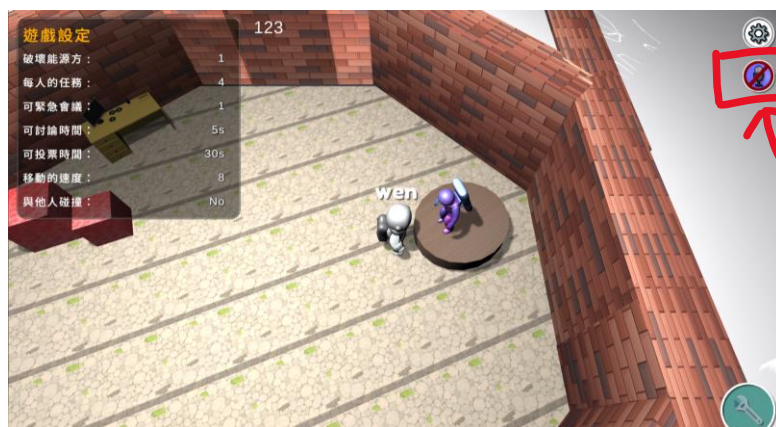
- 麥克風狀態快速切換功能：玩家可以按按鈕快速切換自己麥克風的狀態（靜音、開麥）。

- 麥克風狀態切換-按下麥克風按鈕：



按下麥克風狀態切換按鈕，  
預設為開啟麥克風的狀態

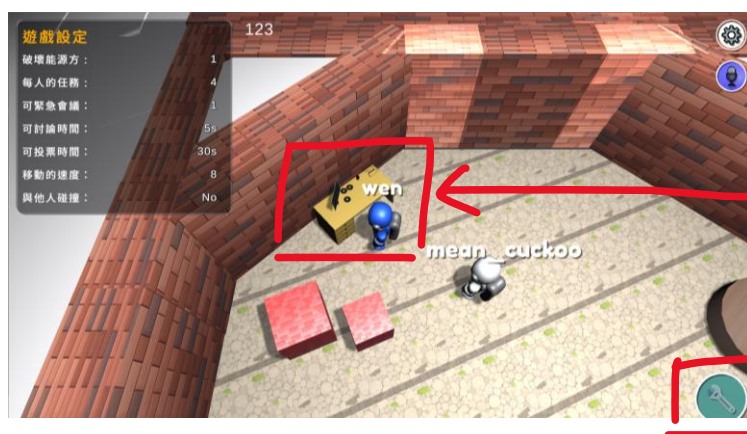
- 麥克風狀態切換-靜音模式：



關閉麥克風

- 物件使用功能：提供玩家在可使用物件範圍內使用該遊戲的可使用功能（開啟遊戲設定功能、開啟角色外觀功能、開啟遊戲任務功能等）。

- 開啟遊戲設定功能：



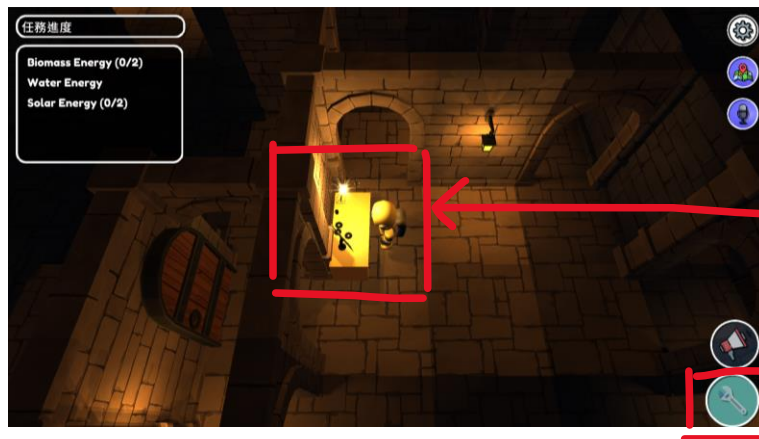
按下使用按鈕來開啟遊戲設定  
調整和開始頁面

- 開啟角色外觀功能：



按下使用按鈕來開啟角色外觀顏色頁面

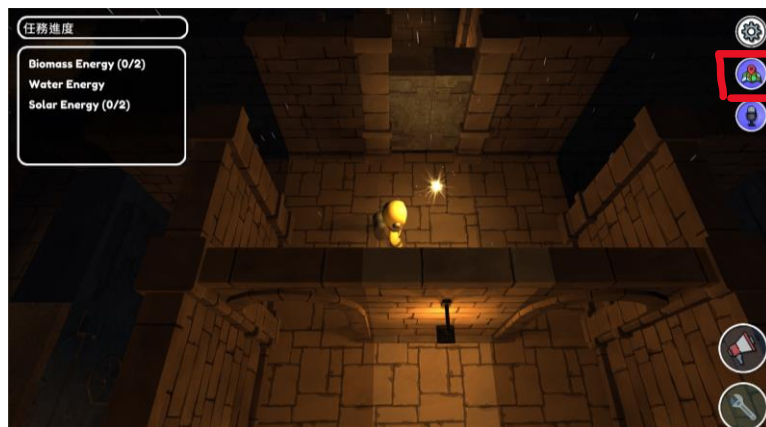
- 開啟遊戲任務功能：



按下使用按鈕來開啟特定任務頁面

- 地圖功能：提供玩家能即時查看自身位置和需要解的任務位置。

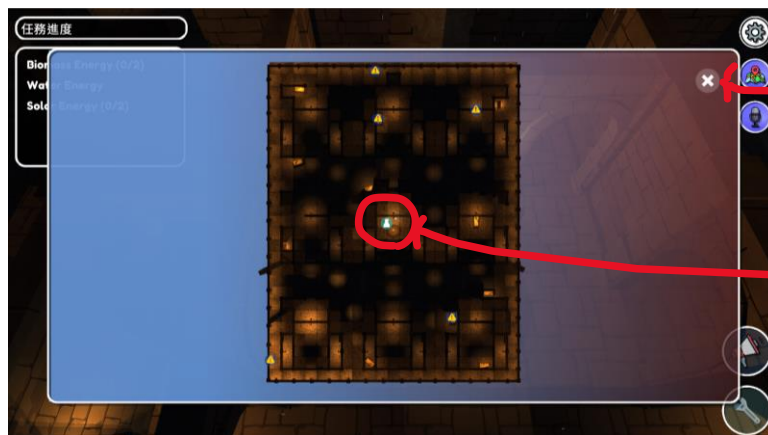
- 地圖功能-按下地圖按鈕：



按下右上方的地圖按鈕來開啟地圖頁面



● 地圖功能-地圖頁面：

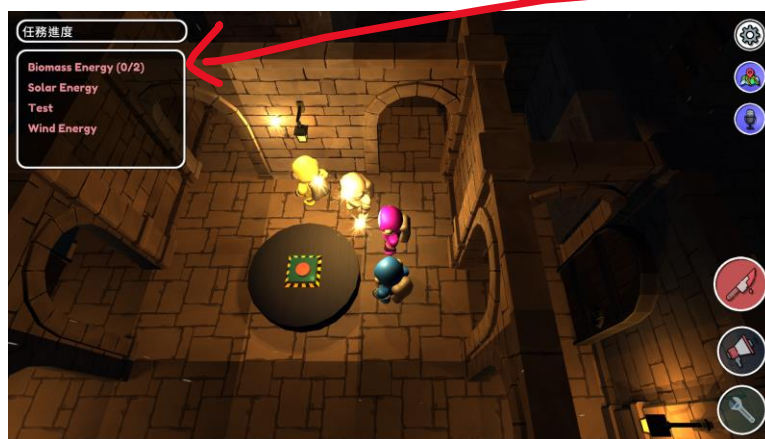


關閉地圖頁面

可以看到自身所在位置和自身任務位置

■ 隨機任務功能：系統會隨機指派玩家任務，並計算全體任務完成度。

● 隨機任務-破壞員遊玩頁面：



破壞員也有被系統分到任務，只是這些任務是用來偽裝成維護員

● 隨機任務-維護員遊玩頁面：



任務進度條會隨著全部玩家解任務的進度來即時更新

顯示玩家被系統隨機分配的任務，把同類型任務全部解完時，原本文字從白色轉變為綠色

● 隨機任務-任務頁面：

**太陽能發電器使用情狀**

部署太陽能板，提供居民日常所需的電力，達到永續效果

50  
擁有的數量

22  
使用中的數量

顯示此永續任務標題

顯示永續任務內容

按下上或下按鈕，開啟所有擁有的太陽能發電器

● 隨機任務-任務頁面：

**生質能發電機總電源**

在一些偏遠和貧困地區，生質能源是相對容易獲取的能源形式，通過當地生產和利用生質能源，可以改善這些地區的能源獲取情況，增強能源獨立性

一顆大豆 一堆廢木 一支小麥 一個玉米  
一個脂肪 一條甘蔗 一張廢紙 一大灘泥

順序:生質酒精->生質燃料->固態生質，體積大到小

顯示此永續任務標題

顯示永續任務內容

依照順序提示來依序按下相對應的生質能按鈕

● 隨機任務-任務頁面：

**水力發電閘門開關**

水力發電廠可以為偏遠和農村地區提供電力，可以改善這些地區的能源獲取情況，支持當地經濟和社會發展

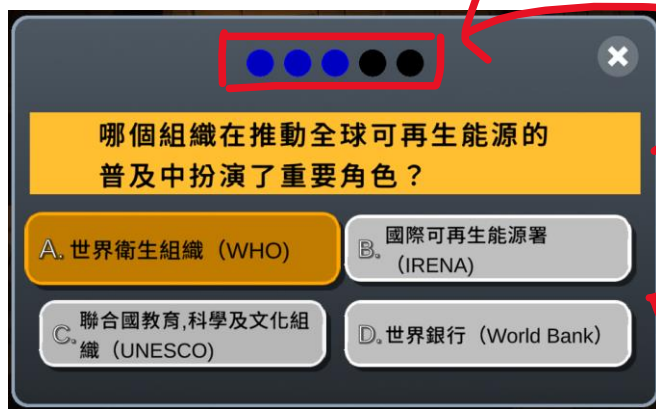
北閘門 東閘門 南閘門 西閘門

顯示此永續任務標題

顯示永續任務內容

把所有把手拖拉到閘門開關提示的位置

● 隨機任務-任務頁面：



答對會亮藍燈，答錯則亮紅

顯示關於永續知識題目

必須連續答對所有題目才能完成此任務(畫面為第四題)

● 隨機任務-任務頁面：



顯示此永續任務標題

顯示永續任務內容

按開啟按鈕，開啟所有風力發電機(會跑進度條)

- 緊急會議功能：提供玩家一個討論投票的空間，會把高票當選的人流放(成為幽靈)，如果票數為平手，則不會流放任何人，被流放的玩家還是可以繼續解自身的任務。

● 緊急會議-投票時間頁面



顯示誰召集緊急會議

顯示玩家的暱稱和麥克風使用狀況

顯示距離投票結束剩多少秒

按下跳過投票按鈕可棄票



- 緊急會議-Mean\_cuckoo 選擇不投票(skip voting)(EX. 只能投給一個玩家)



- 緊急會議-票數為平手，則不會流放任何人

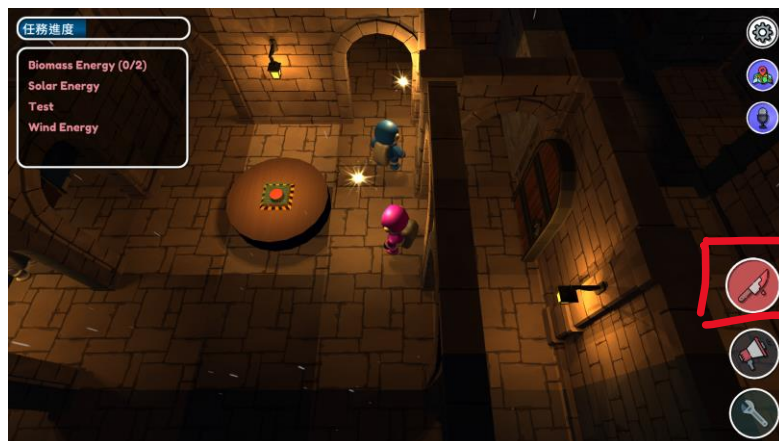


- 殺人功能：敵對方(破壞者)的玩家可以在技能冷卻完時，殺掉固定距離範圍的一位玩家，在開完緊急會議後，技能將會再次冷卻。

- 殺人功能-在開完緊急會議後，技能會有冷卻時間

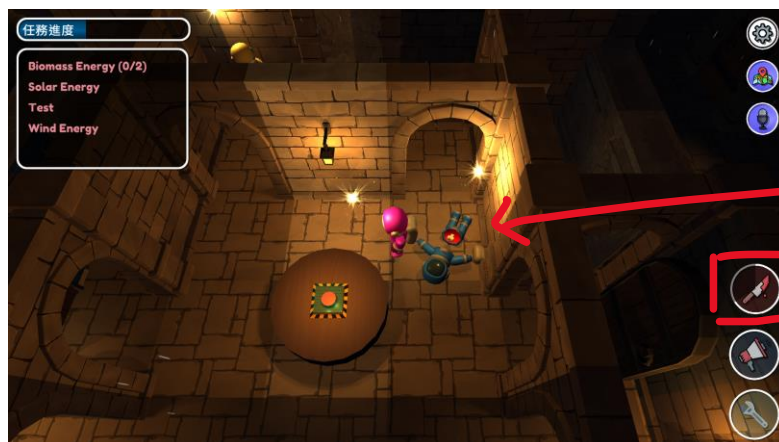


- 殺人功能-殺掉固定距離範圍的一位玩家



當技能過了冷卻時間時，可殺掉固定距離範圍的一位玩家

- 殺人功能-使用技能後，技能將會再次冷卻



當按下技能後，會瞬間移動到要暗殺的玩家旁，並在場上播放死亡動畫

當使用完技能後，則會再次進入冷卻時間

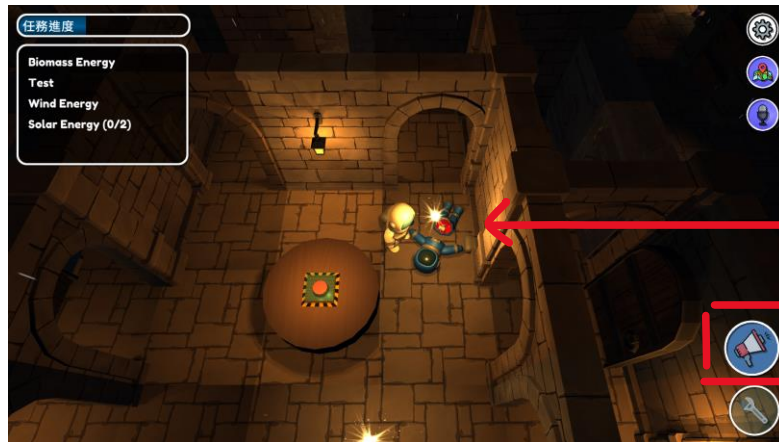
- 殺人功能-被殺掉的玩家變成幽靈模式遊玩



被暗殺的玩家會變成幽靈，且無法讓場上的同陣營玩家聽到自身語音，但破壞員們可以聽到

在基地裡幽靈們可互相對話

- 通報屍體功能：當玩家遇到場上的屍體時，可以立即通報開緊急會議。
- 通報屍體-發現屍體按下通報按鈕



任何還活著的玩家都可以通報屍體，發現屍體後可按下通報按鈕，立即開緊急會議

- 通報屍體-發起緊急會議



顯示誰召集緊急會議和找到誰的屍體

自身玩家位置會用黃線框起來

按下跳過投票按鈕可棄票

被暗殺和被流放的玩家會被打紅色的 X

顯示距離投票結束剩多少秒

- 通報屍體-流放高票者



顯示發起緊急會議的玩家

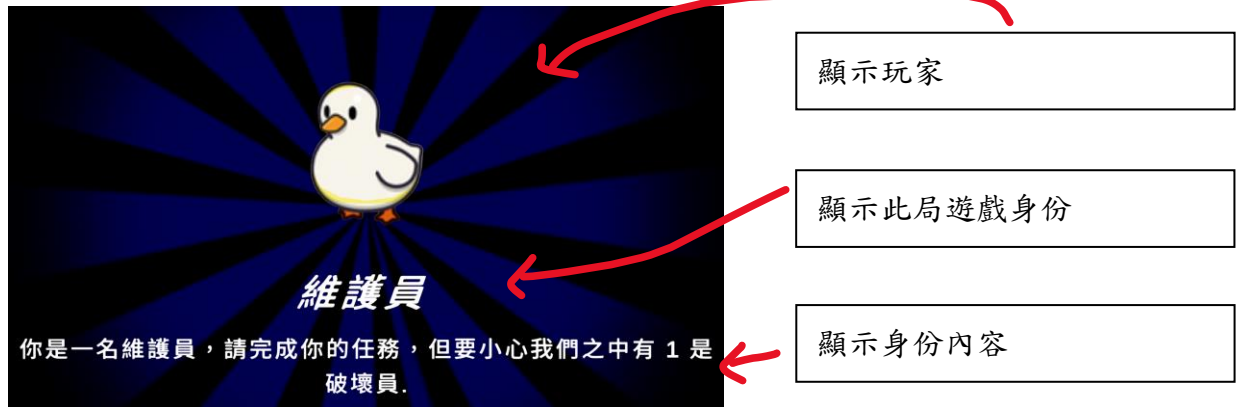
顯示投票結果

顯示結果內容



- 身份和勝利判斷功能：當遊戲開始時會隨機分配玩家身份，判斷哪方陣營勝利並結束遊戲。

- 身份和勝利判斷-維護員身份頁面



- 身份和勝利判斷-破壞員身份頁面



- 身份和勝利判斷-維護員勝利判斷頁面



● 身份和勝利判斷-破壞員勝利判斷頁面

