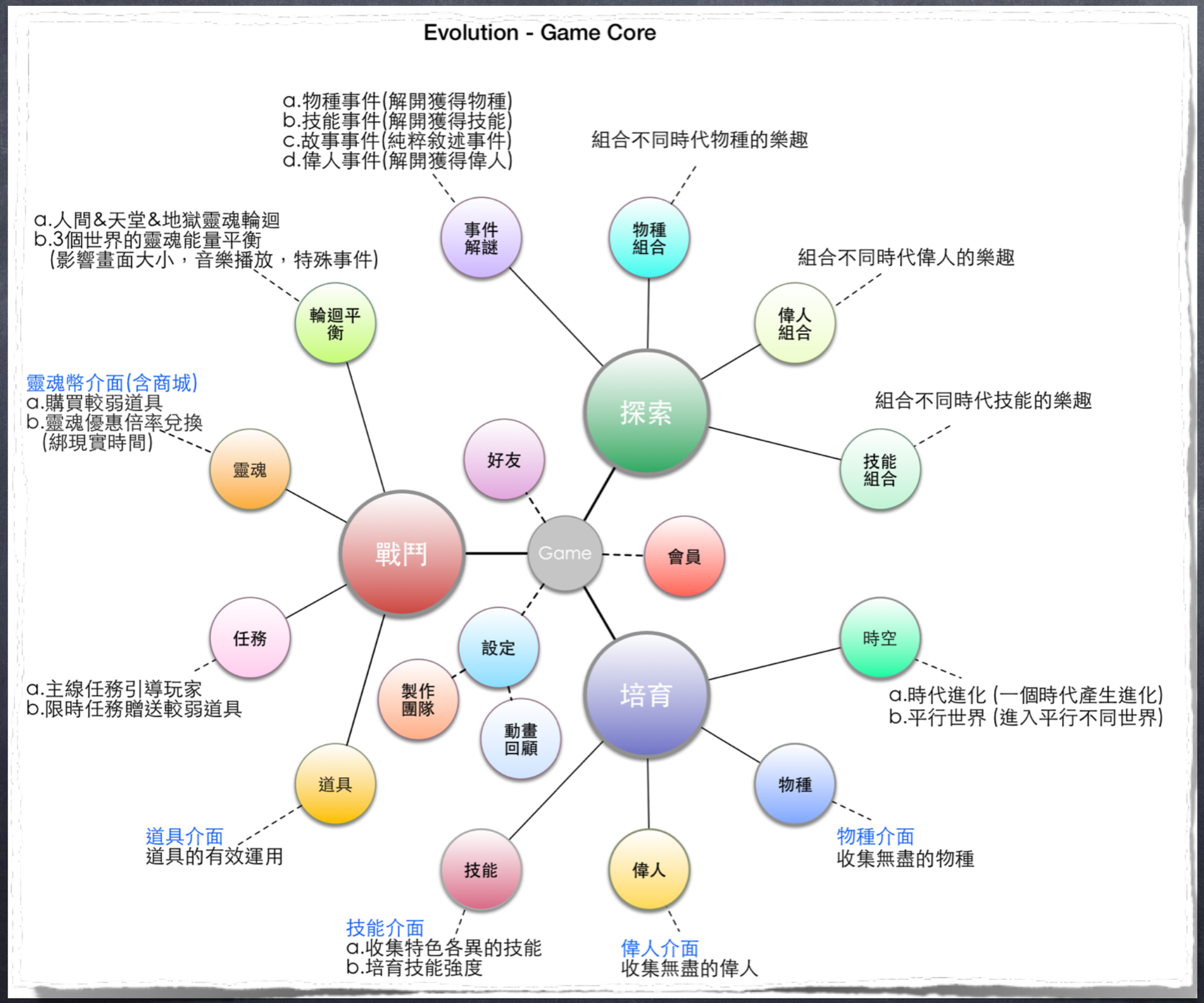
Faatman 飛人娛樂

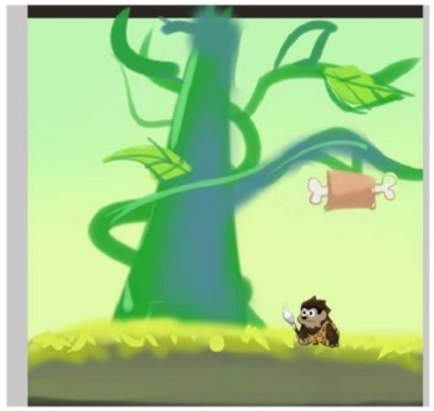
手機遊戲：3Q世界

核心設計

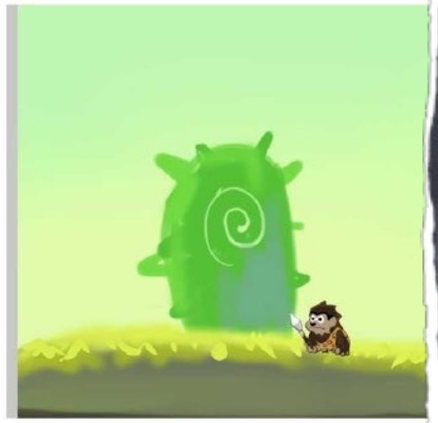

Evolution - Game Core
a.物種事件(解開獲得物種)
b.技能事件(解開獲得技能)
c.故事事件(純粹敘述事件)
d.偉人事件(解開獲得偉人)
組合不同時代物種的樂趣
事件解謎
物種組合
組合不同時代偉人的樂趣
偉人組合
a.人間&天堂&地獄靈魂輪迴
b.3個世界的靈魂能量平衡
(影響畫面大小，音樂播放，特殊事件)
輪迴平衡
探索
組合不同時代技能的樂趣
技能組合
靈魂幣介面(含商城)
a.購買較弱道具
b.靈魂優惠倍率兌換
(綁現實時間)
靈魂
好友
戰鬥
Game
會員
任務
設定
時空
a.主線任務引導玩家
b.限時任務贈送較弱道具
製作團隊
培育
a.時代進化 (一個時代產生進化)
b.平行世界 (進入平行不同世界)
動畫回顧
道具
物種
道具介面
道具的有效運用
物種介面
收集無盡的物種
技能
偉人
技能介面
a.收集特色各異的技能
b.培育技能強度
偉人介面
收集無盡的偉人

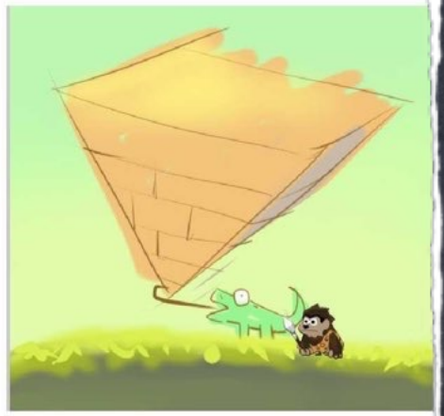
畫面發想設計

石器時代

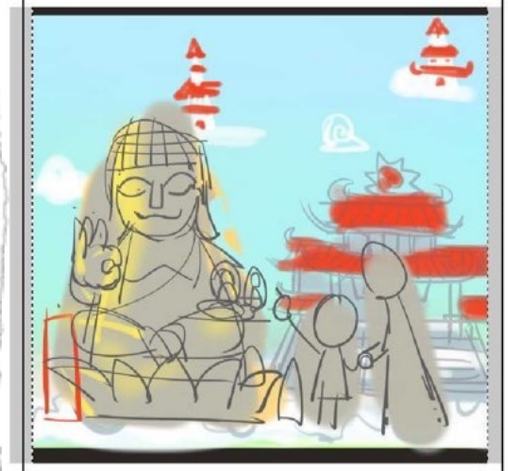


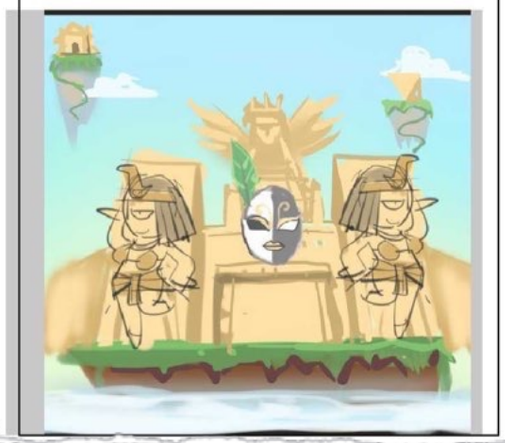
黃金時代





大室





地獄

角色故事設計

《雞碰姬》

設定

雞碰姬原為宇宙中北方七宿的天雞星的王室繼承人，出生時無意中落入陌生的「3Q世界」。由於她聰明勇敢加上努力不懈的個性，逐漸受到「3Q世界」人們的喜愛。
也由於這樣的個性使然，某一年在世界瀕臨滅亡危機時，選擇挺身保護人類。由於所受傷害太重，無法順利施展重生靈魂，使靈魂永遠回歸了銀河。由於這次滅絕事件因而在倖存者心目中樹起幸福使者的光明形象，後來受世人尊稱為《雞碰王女》。
回歸銀河後，雞碰王女再次降臨「3Q世界」之時，已是千年以後的事。

由來

話說萬年前的一日，天雞星的雪地大草原裡，誕生出一顆光潔耀人的蛋。這顆蛋十分不安份地滾來滾去，一個不小心就滾進了一個連接3Q世界的洞穴中，剛好垂直的掉落在3Q世界的金字塔裡的凹槽，完好的封存起來。

小故事

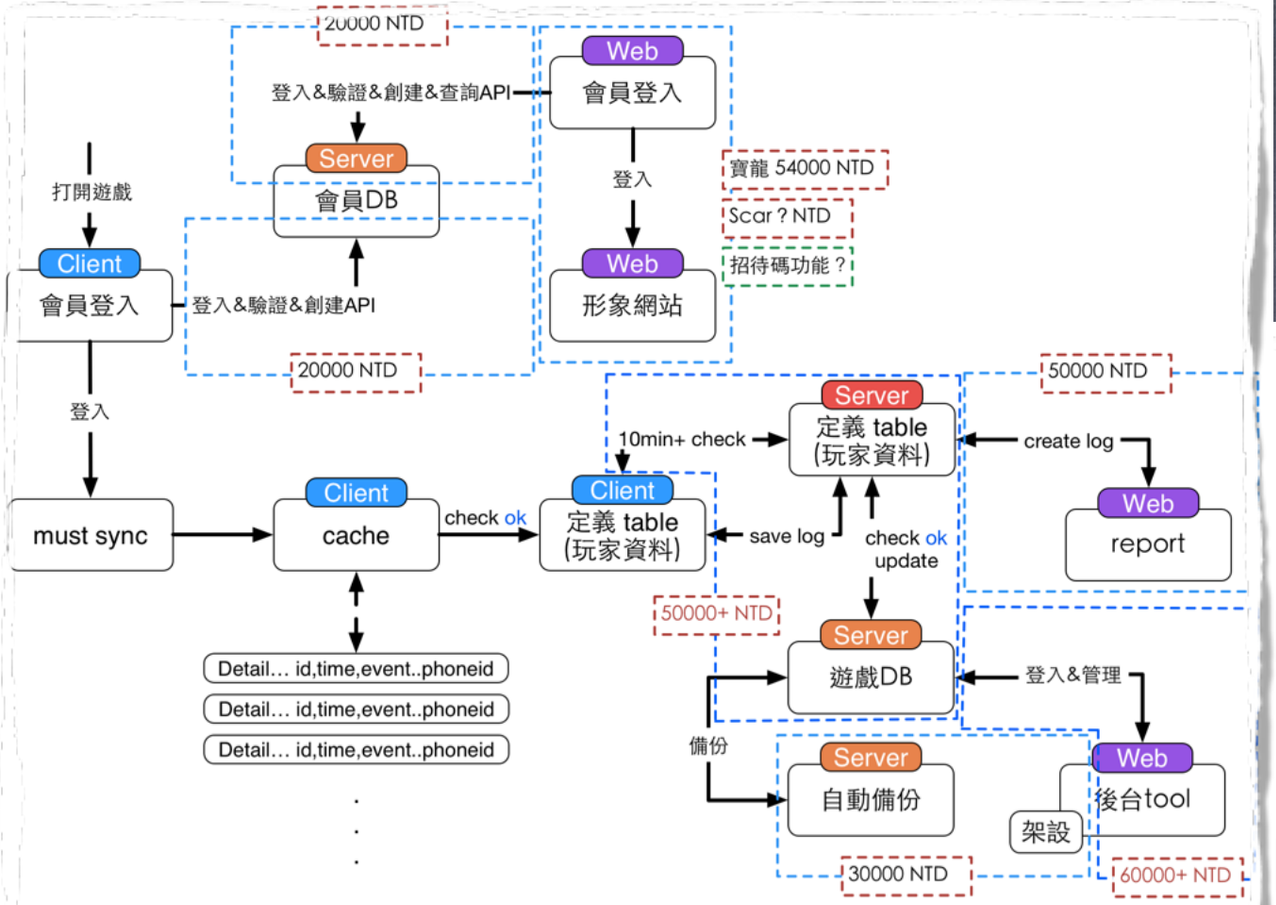
小姬兒的新玩具

「人家不想起床啦」，哐噹！一只可憐的報時蛙被騰空摔出了臥室。報時蛙一如往常的叫了兩聲後，從門旁邊的小徑跳去。
「小姬兒又在鬧脾氣了」。對於寶貝女兒的調皮任性，蜥蜴爸爸十分頭疼。
「恩？有了！」這時蜥蜴爸爸突然靈光一閃！
於是緩緩走進房間在雞碰姬身旁說：「耶穌叔只會讓聖誕老公公給乖孩子很棒的禮物哦，乖孩子就要乖乖起床哦。」

古靈精怪的她聽了老爸這番話之後，小小心裡似乎暗暗打著盤算。過幾天竟溜到教會把聖母瑪麗亞的雕像偷出來，並藏在家裡床底下，然後跑去告訴耶穌叔叔說: 「耶穌叔叔~如果你想看到你媽媽的話，就讓你好朋友聖誕老公公給我禮物吧，我要跑得比誰都快的禮物呦～！。嘻嘻」

耶穌叔聽了大驚失色，「小娃兒連我媽都敢拿來威脅我...但又很可愛怎麼辦？」心一橫於是決定從旁邊偷偷拿來小索爾的風火輪，心想反正也踩不上去吧？
就在小姬兒耳邊輕聲說：「小姬兒，耶穌叔叔拜託妳千萬不可以告訴索爾叔叔哦」，隨即將風火輪遞給小姬兒的小手中。
雞碰姬得到這件可上天入地，瞬息十八萬里的寶貝就歡天喜地的踩上它從大廳飛走了。
耶穌叔看了再次目瞪口呆，「我小時候都不會騎耶...完了！我以為她只是拿來旁邊玩一玩而已，怎麼辦啊～～～～！？」耶穌叔再次崩潰中。

細部設計



可離線

1.靈魂數計量 (不可比族群生長檢驗公式還多)
- a.人間
  - a-1.一般殺
  - a-2.技能殺
- b.天堂
  - b-2.一般殺
  - b-2.技能殺
- c.地獄
  - c-1.一般殺
  - c-2.技能殺

2.族群生長 (不可比族群生長檢驗公式還多)
- a.人間
  - a-1.a族群人數...
  - a-2.b族群人數...
  - more…
- b.天堂
  - b-1.a族群人數...
  - b-2.b族群人數...
  - more…
- c.地獄
  - c-1.a族群人數...
  - c-2.b族群人數...
  - more…

3.技能exp (不可比技能更新檢驗公式還多)
4.道具數量 (道具(大)不可比server數量還多)

不可離線

1.靈魂幣介面
- a.兌換銀魂
- b.商城
  - b-1.買金魂
  - b-2.買銀魂
  - b-3.買商品

2.奇人介面(也不會觸發奇人事件)

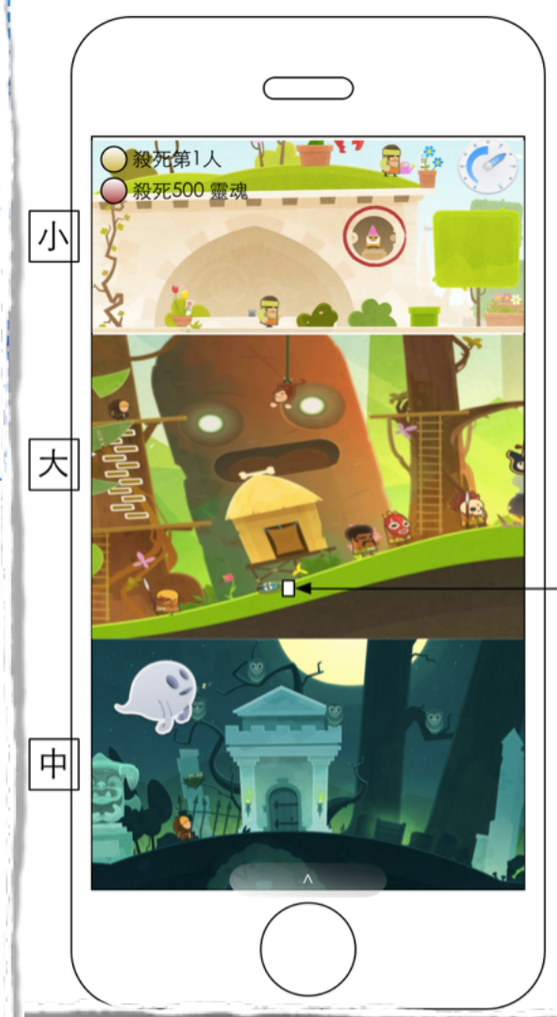
3.族群介面(也不會觸發族群事件)

4.好友介面

族群生長檢驗公式

技能更新檢驗公式

三個世界上下有擠壓可能



世界比例變更條件：某個世界超出某個世界靈魂強度達到某個比例，該比例分為大小參照下列

比例階段比例階段：
每個世界各有四種大小，定義為超大，大，中，小．
中為一般狀態 (約直立畫面33.3%)
小為最小狀態 (約直立畫面23.3%)
大為次大狀態 (約直立畫面43.3%)
超大為最大狀態 (約直立畫面53.4%)

畫面互相影響：有一個世界為大時，其中一個必定為小有一個世界為超大時，其中兩個必定為小

判定條件：
大：其中一個世界靈魂強度超過某1個世界2倍
超大：其中一個世界靈魂強度超過某2個世界2倍

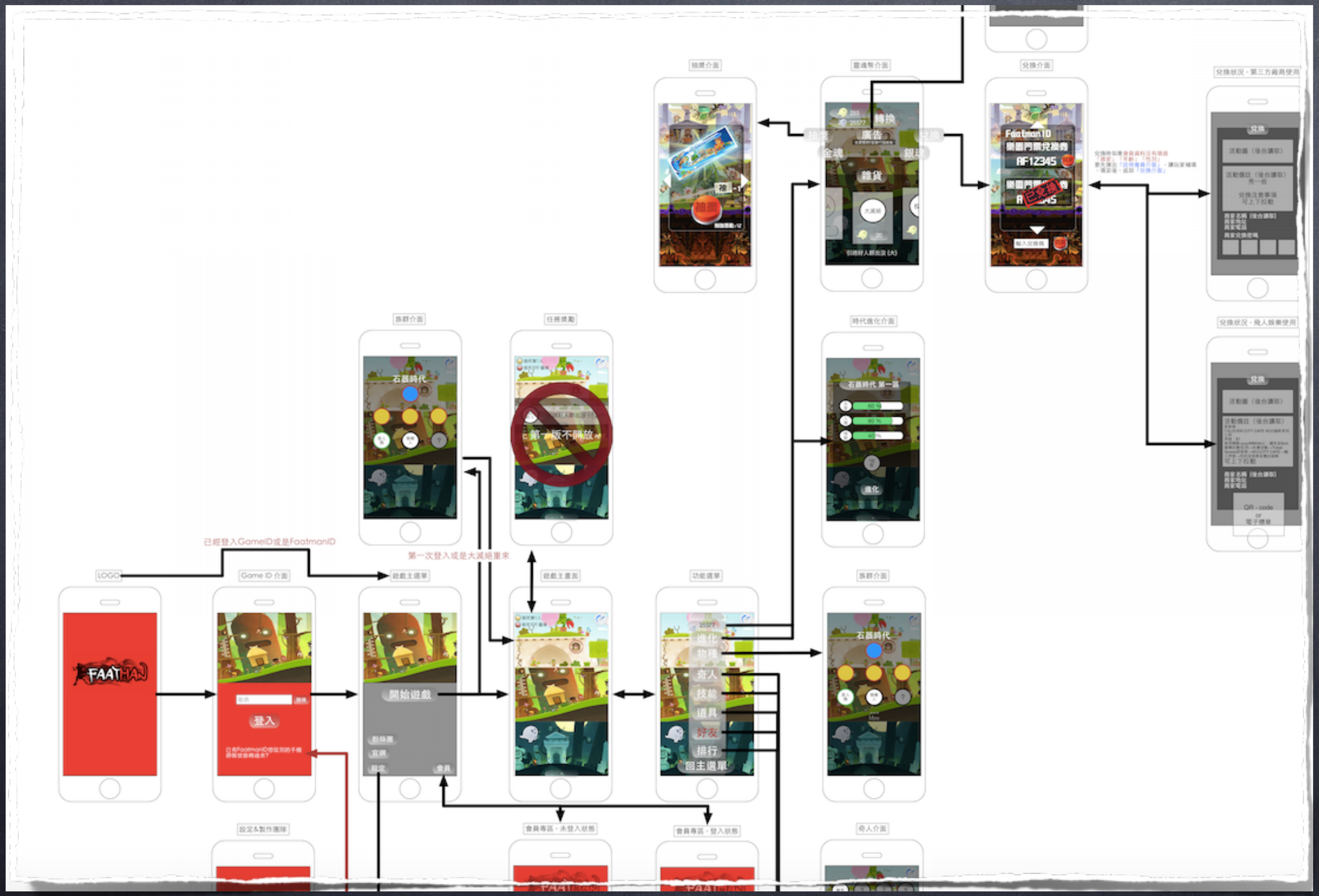
增長方式：該世界可視畫面往上變大，同時調整與其他世界比例

音樂播放變更條件：以人類世界為主其次以大狀態世界為主，再來為超大狀態世界為主

事件影響：
在該世界為大，小，超大才會發生故事&技能&偉人&物種事件

詳情參考 event table

介面與流程設計


抽獎介面
靈魂幣介面
兌換介面
兌換狀況 - 第三方廠商使用
Faatman1D
樂園門票兌換券
AF1Z345
已兌換
輸入兌換碼
廣告
轉換
金魂
銀魂
雜貨
抽獎
兌換
活動圖（後台讀取）
活動備註（後台讀取）
兌換注意事項
可上下拉動
商家名稱（後台讀取）
商家地址
商家電話
商家兌換密碼
QR-code
or
電子標章
族群介面
任務獎勵
時代進化介面
兌換狀況 - 商人娛樂使用
石器時代
第一版不開放
石器時代 第一篇
進化
已經登入GameID或是FaatmanID
第一次登入或是大滅絕重來
LOGO
Game ID 介面
遊戲主選單
遊戲主畫面
功能選單
FAATMAN
登入
開始遊戲
粉絲團
官網
設定
會員
物種
奇人
技能
道具
好友
排行
回主選單
設定&製作團隊
會員專區 - 未登入狀態
會員專區 - 登入狀態
奇人介面

數值表格設計

vent (事件)

事件		事件觸發條件					事件資料	
事件ID	事件名稱	人間的時代	天堂的時代	地獄的時代	完成事件ID	觸發機率	事件X軸範圍	事件Y軸
char	char	char	char	char	char	int	int	int
EventID	EventName	HumanEra	HeavenEra	HellEra	CompleteEventID	EventRate	Xsacle	Ysacle
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	er1001012	null	null	null	20	500	50
ev1001021101	人間_人類世界_黃金時代_第1區_族群事件1	er100						
ev1001022101	人間_人類世界_黃金時代_第2區_族群事件1	er100						
ev1001011201	人間_人類世界_石器時代_第1區_技能事件1	er100						
ev1001012201	人間_人類世界_石器時代_第2區_技能事件1	er100						
ev1001013201	人間_人類世界_石器時代_第3區_技能事件1	er100						
ev1001021201	人間_人類世界_黃金時代_第1區_技能事件1	er100						
ev1001022201	人間_人類世界_黃金時代_第2區_技能事件1	er100						
ev1001023201	人間_人類世界_黃金時代_第3區_技能事件1	er100						
ev200201201	天堂_諸神世界_無時代_第1區_技能事件1							
ev20020								
ev30030								
ev30030								
ev20020								

vent Stage (事件階段)

事件		事件階段資料				
事件ID	事件名稱	事件階段	步驟時間	步驟ID	步驟名稱	條件判斷
char	char	int	int	char	char	int
EventID	EventName	EventStage	NextSec	ActionStepID	ActionStepName	Condition
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	1	2	11	原人類2出現	0
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	1	2	12	戰鼓出現	0
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	2	null	21	巨大蜥蜴1出現	0
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	2	2	22	巨大蜥蜴1走路	0
ev1001013101	人間_人類世界_石器時代_第3區_族群事件1	3	null	31	點擊戰鼓	1
				32	點擊巨大蜥蜴但逃走了	3
				41	戰鼓響起	1
				42	巨大蜥蜴1悠哉樣	0
				43	原人類2飢餓樣	0
				51	點擊原人類2撞到巨大蜥蜴1	2
				52	巨大蜥蜴1被碰撞	2
				53	巨大蜥蜴逃走了	3
				61	全螢幕黑幕愛心	1
				62	戰鼓_移除	0
				63	原人類2_移除	0
				64	巨大蜥蜴1_移除	0
				71	巨大蜥蜴蛋出現	0
				72	點擊巨大蜥蜴蛋破殼	1
				null	null	null
				null	null	null
				11	樹1出現	0

Tracking

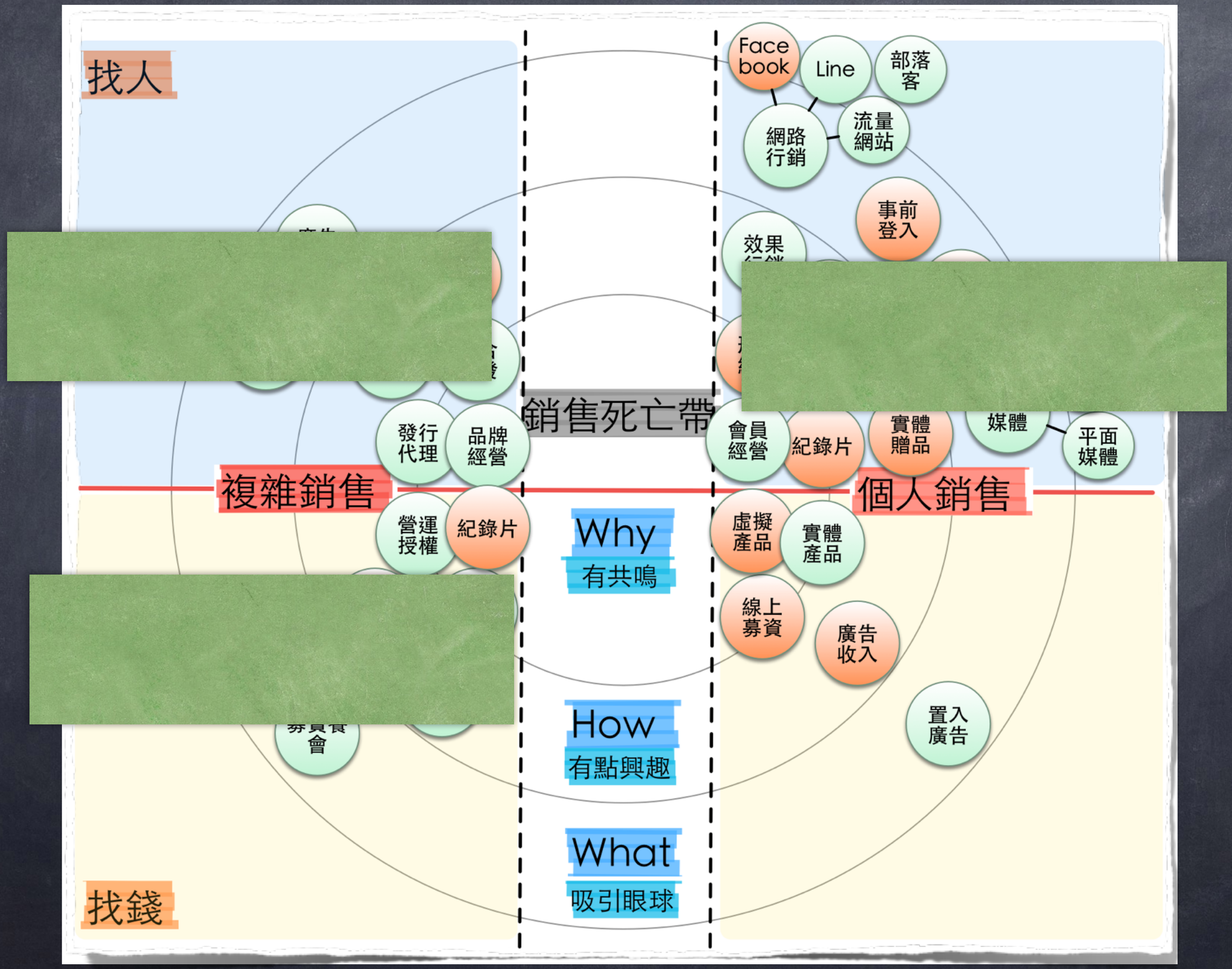
追蹤項目		追蹤資訊	參考資訊		
追蹤ID	追蹤名稱	統計數	屬性	全名	計算方式
char	char	int			
TrackingID	TrackingName	TrackingAmount			
DAI	每日安裝總數	null	吸人	Daily Active Installations	
WAI	每週安裝總數	null	吸人	Weekly Active Installations	
MAI	每月安裝總數	null	吸人	Monthly Active Installations	
AAI	安裝總數	null	吸人	All Active Installations	
DKfactor	每日自然成長率	null	吸人	Daily K - factor	DAI/DAU
WKfactor	每週自然成長率	null	吸人	Weekly K - factor	WAI/WAU
MKfactor	每月自然成長率	null	吸人	Monthly K - factor	MAI/MAU
Appopen	開啟APP	null	留人	App open	
DAU	每日活躍用戶	null	留人	Daily Active User	
WAU	每週活躍用戶	null	留人	Weekly Active User	
MAU	每月活躍用戶	null	留人	Monthly Active User	
Sfactor	遊戲黏著度	null	留人	Sticky Factor	DAU/MAU
Engagement	玩家熱衷度	null	留人	Engagement	Appopen/DAU
er1001011	人間_人類世界_石器時代_第1區	null	留人		
er1001012	人間_人類世界_石器時代_第2區	null	留人		
er1001013	人間_人類世界_石器時代_第3區	null	留人		

開發管理

二 三 四 五	日	重要時間點	行政&人事	商務&資金	營運(客服)	推廣	媒體	社群(粉絲&會員)	實體通路&網站	製作資源	RD	Server	Client	Design	Art	美術外包
16 17 18 19 20	22															
2015/2	2015/3	整體規劃討論 核心設計討論 討論保密協定合約內容 - 討論美術&音樂外包合約內	敲定美術電腦規格		營運推廣策略討論	營運推廣策略討論			網站內容規劃 -廖長		網站Demo版本架設?			GameDesign - Poss GameFlow		美術發包洽談
23 24 25 26 27	1															
2015/3		3/2 辦公室落成正式開工 3/2 音樂風格討論(週一馬 3/4 敲定核心設計(包含離 3/5 敲定世界觀 3/5 敲定保密協定合約內容 3/5 敲定美術&音樂外包合 3/6 15:00 Max談美術外包	公司用手機號碼與手機 3/2 飲水機飲用水 地毯 3/6 沙發 3/2 14:00鄭小姐來		營運推廣策略討論	營運推廣策略討論			網站內容討論調整 網站外包討論 網站外包清單 網站外包詢價	apple watch討論	FAATMAN 會員 （包含秀出會員服務	雲端伺服器評估?	prototype build	table spec - Poss,Ivan		敲定實際美術規格 美術外包清單 - Poss 美術發包
2 3 4 5 6	8															
2015/3		3/9 ~ 3/10 敲定美術風格 3/9 下午李先生來訪(印名 3/10 下午傅子來訪(音樂 3/10 敲定音樂風格 3/10 下午 scar來訪(server 3/11 16:00 美術外包簽約 3/12 敲定音樂外包	3/9 logo壁貼&招牌 3/10 印名片 - Poss		營運推廣策略討論	營運推廣策略討論 導演人選清單			網站外包詢價 網站外包甄選 網站外包洽談	apple watch洽詢 spine 評估		server spec server外包洽談	人物骨架測試	GameContent table setting - Poss 玩家資料 table 時代 table skill table item table event table 族群 table ai table	美術風格 人物骨架測試 spine 骨架動畫規格		firstplay
9 10 11 12 13	15															
2015/3		3/16 14:00 周先生(導演) 3/17 社群曝光與經營開始 3/17 敲定故事主軸 3/18 敲定營運推廣策略 3/19 敲定server api外包 3/19 敲定網站外包 3/20 敲定表格格式	3/16 飲水機補水 形象壁貼*2 大樹盆栽	商務資金策略討論	營運推廣社群策略文	導演洽談與甄選 3/18 影片腳本初版		社群帳號申請 FB 推特 Instagram Line? 社群曝光與經營開始	網站外包發包	flighV帳號	推廣碼功能 招待碼功能	敲定server api外包	pre-alpha 1 build 骨架隱藏作法	table setting - Poss 靈魂帶倍數 table 玩家招待兑換碼 table 奇人 table 限制字元 table GameIDExample tabl	確認pre-alpha製作內 人物動作製作 技能動畫規劃? 場景動畫規劃？ 場景製作	3/20 第一次審查	pre-alpha
16 17 18 19 20	22															
2015/3		3/24 敲定技能&技能事件 3/24 異業合作策略討論 3/25 敲定商務資金策略 3/26 敲定第一，二集紀錄 3/27 敲定實體活動內容	3/26 形象壁貼	商務資金策略討論 新加坡商創投公司 加士百啤酒商 異業合作策略討論		導演洽談&報價&發		實體活動通知粉絲	3/23 網站背景圖發 3/26 14:00 迪士尼抵			推廣&招待碼功能加	pre - alpha 2 build	event Level Content - P 人物&動作&技能&場景	確認alpha製作內容 人物動作製作 場景動畫規劃 場景規格規劃 UI風格與製作		
23 24 25 26 27	29															
2015/3 2015/4		3/30 敲定技能&技能事件 3/30 敲定人物&動作&技 3/30 14:00 周導演洽談簽 4/1 實體活動籌備 4/2 敲定實體贈品內容 4/2 13:30 拍攝前訪談				實體活動籌備 --實體活動文案撰寫 --工讀生尋找4/2 敲定實體贈品內容 --(客兒成衣先電話溝 --(SassyDog日韓寵物		事前登入文案撰寫	網站調整	DUNS碼 4/1	推播作法		pre - alpha 3 音樂音效整合 - Ivan 美術整合 - Ivan	商城列表 table 3/30 quest table 3/31 ai 調整 4/1 天堂技能事件	技能動畫規劃 一套人物動作 一套場景 宣傳影片內容	動作發包 4/2	alpha tes

Plan | Develop plan | server API | issue | version status | Monster | ArtUCS studio | Sound studio | 宣傳內容 | web | Channel Flying V | Cost2月 | Cost3月 | Cost4月 | 「Cost5月」

營運推廣策略


找人
找錢
複雜銷售
個人銷售
銷售死亡帶
Face book
Line
部落客
網路行銷
流量網站
事前登入
效果
發行代理
品牌經營
營運授權
紀錄片
會員經營
紀錄片
實體贈品
媒體
平面媒體
虛擬產品
實體產品
線上募資
廣告收入
置入廣告
Why
有共鳴
How
有點興趣
What
吸引眼球

籌辦實體活動

App Store
Google play
3Q世界
3 Quantum World
搓哩等！3Q~
事前登錄送扇子
還能合照喔~
FAATMAN 飛人娛樂
http://www.faatman.com/
Faatman

籌辦紀錄片拍攝

天使&群眾募資籌備

7.未來規劃

短期

『募款』

預計一個月募資計劃，使遊戲順利執行全球擴大推廣計劃。

『公測』

試玩版支持平台：IOS/Android，以及回饋項目寄出。

『極地』

有興
請私洽

2015年 6月 7月 8月

『封測』

六月進行封測，將釋放有限名額給玩家們，結束並修正之後公開測試版。

『正式版』

八月「3Q世界」遊戲正式上架，同時釋放全新內容，敬請期待！

3.特色

遊戲畫面

心情不好嗎？

玩3Q世界讓你心情瞬間3Q3Q！

一個畫面同時操控三個世界！

隨著玩家遊戲時間增加，將會發現隱藏在場景中的謎題，解開它們吧！就可以開始使用更多樣的方式如火燒，水淹，雷電等技能，使用技能來讓那些欠揍角色華麗歸天吧！

合作夥伴

5.合作夥伴

製作面

寶龍數位科技，合作網站設計&伺服器後台

以色列&迪士尼等音樂家，合作音樂

日本繪師，合作美術角色場景繪製

留聲影像製作，合作紀錄片拍攝&後製

聯創整合行銷，合作實體事前登錄活動籌備

証揚國際法律事務所，合作法律諮詢與合約訂定

法智特顧問有限公司，合作公司設立&稅務諮詢與辦理

新加坡商宜睿智慧股份有限公司，合作即享卷序號

潛在廣告主洽談

阮的肉干

&

FAATMAN

廣告合作企劃書

廣告主

新民生戲院，預定合作廣告抽獎內容置入
麗寶樂園，預定合作廣告抽獎內容置入
特樂通台灣，預定合作廣告抽獎內容置入
錢都刷刷鍋，預定合作廣告抽獎內容置入
都可CoCo，預定合作廣告抽獎內容置入
大都會計程車隊，預定合作廣告抽獎內容置入
神腦國際，預定合作廣告抽獎內容置入
阮的肉干，預定合作廣告抽獎內容置入
劍湖山世界，預定合作廣告抽獎內容置入

方案舉例：
您可以把「肉干95折卷」，放到我們遊戲中，供玩家來抽獎，玩家抽到了，就很有可能在想買肉干時，選擇前往阮的肉干門市購買或下單，提高來客率與阮的肉干品牌曝光。

上架作法：