創作者使用說明

第1頁使用說明；第2頁可單獨列印為直播操作卡。

先建立自己的邀請

主持人在鏡頭外完成30題，儲存私人管理檔案。題目與答案生成後凍結。只把公共邀請交給觀眾；每份挑戰90天、最多1000條記錄。

錄製真實反應

先取得出鏡者同意，用暱稱，展示已同意公開的結果。官方演示暱稱不是使用者見證；自我預演不計榜。可按三支演示結構錄製自己的片段。

導流要可用

Stories上傳圖片後新增Link貼紙並貼上公共邀請。Shorts描述與評論的網址不可點選，使用頻道個人資料連結。TikTok網站入口取決於賬號資格和地區；釋出後用手機實際點開核對。

使用與署名

可錄製和剪輯自己的費馬遊玩，包括商業化影片；須取得同場出鏡同意，保留FermatMind與公共邀請或主工具連結。保留演示標註，不把題庫複製成獨立產品，也不暗示費馬贊助。

試玩演示挑戰

演示暱稱，不是使用者見證。到期：2027年1月24日13:19 UTC；也可能提前關閉或滿員。正式活動另建邀請。

直播操作卡 · 一人出題，大家來猜

無需安裝；30題；即時揭曉；同分並列。私人管理介面始終留在鏡頭外。

開播前

鏡頭外建立自己的30題邀請，儲存管理檔案，用另一瀏覽器測驗公共入口。確定誰出題、拍攝同意、暱稱與結束方式。

開場原話

“猜我會怎麼選，不是選你自己的偏好。分數只表示這輪猜中多少，不評價友情。”展示公共邀請二維碼，讓觀眾獨立作答。

參與階段

暫不播出答案與逐題對照。每位觀眾作答後立即揭曉；提前在節目中展示會提示後來者。本遊戲無同步倒計時或延遲揭曉模式。

揭曉與榜單

參與者完成後才展示已同意公開的結果。同分共享名次；每瀏覽器保留首次完成記錄，換裝置無法可靠識別。不同題組不混排。

聊天提示

“這題是你最近變了，還是我一直沒注意？”玩家不想討論的內容直接略過。猜錯或低分不代表不在乎。

再建立與收尾

“繼續挑戰我的邀請，或者建立一份關於你的題，讓朋友猜。”回顧結束後再決定是否關閉，關閉也會阻止讀取結果。鏡頭外隱藏不當暱稱。

活動前填寫：公共邀請 _____ 出題者 _____ 收尾時間 _____