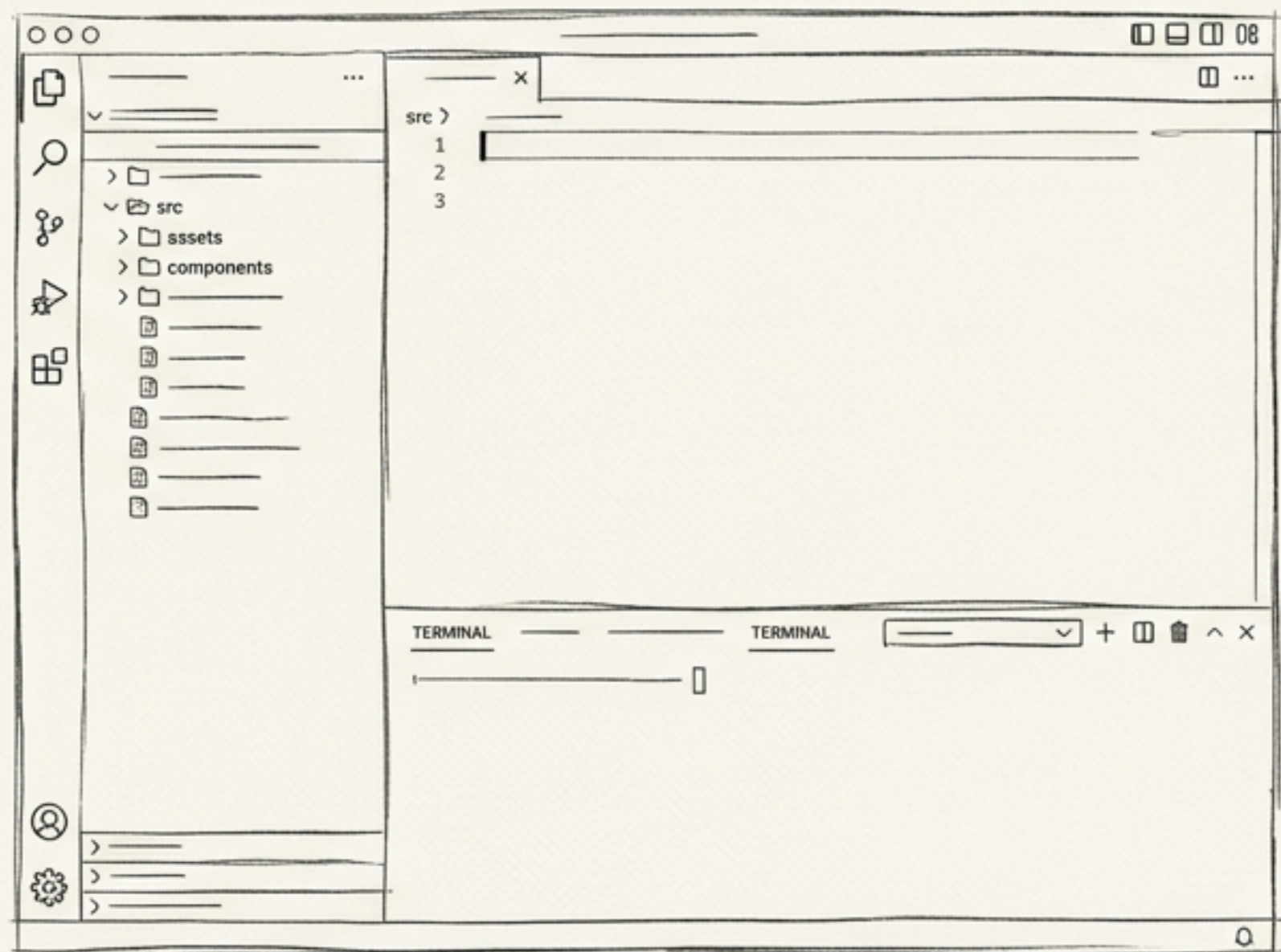


我不写代码，但我要做三个游戏。

零行手写代码。一个 AI 团队。一场关于游戏叙事的越狱。

档案编号: AI-PRODUCER-001 | 状态: 已立项

两小时的奇迹，与必然的怀疑



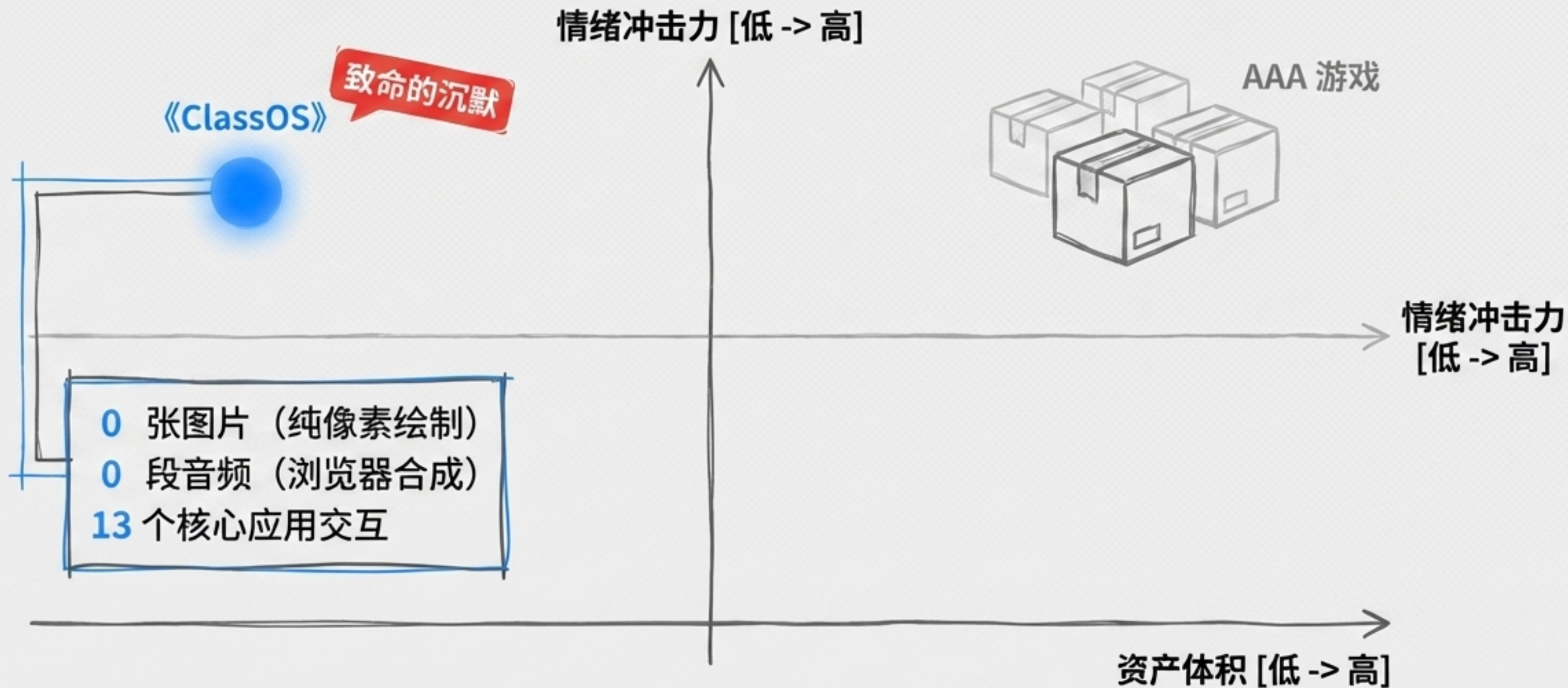
开发者彭超 · 2小时 · ~~????~~
完整桌面解谜游戏《ClassOS》

又是点击诱饵？半成品？

零行手写代码。 不可能。???

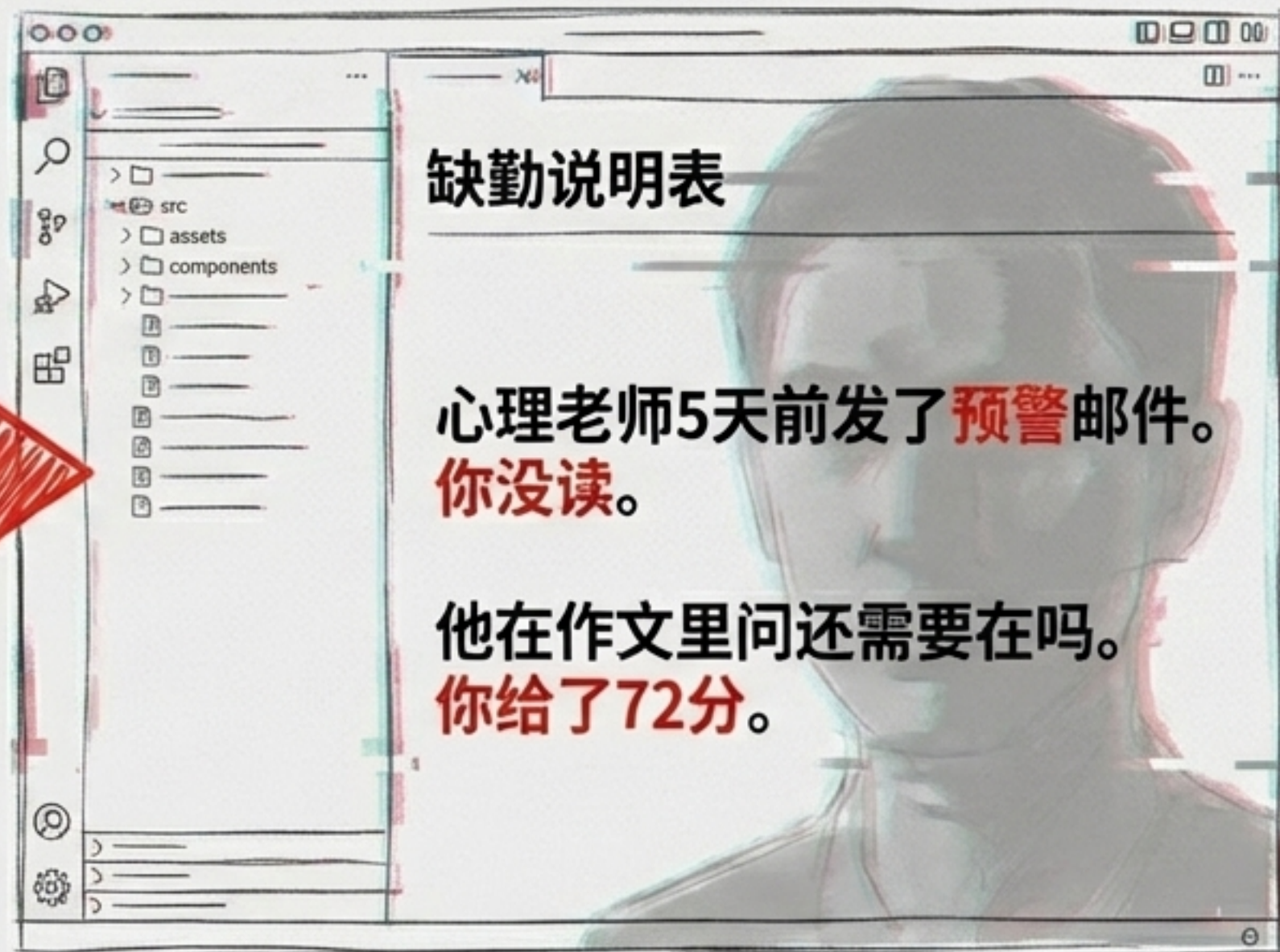
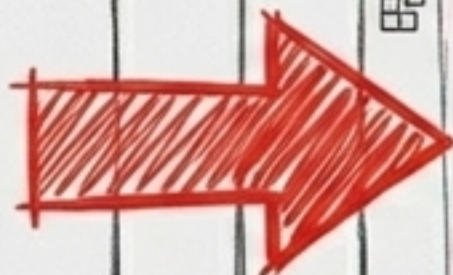
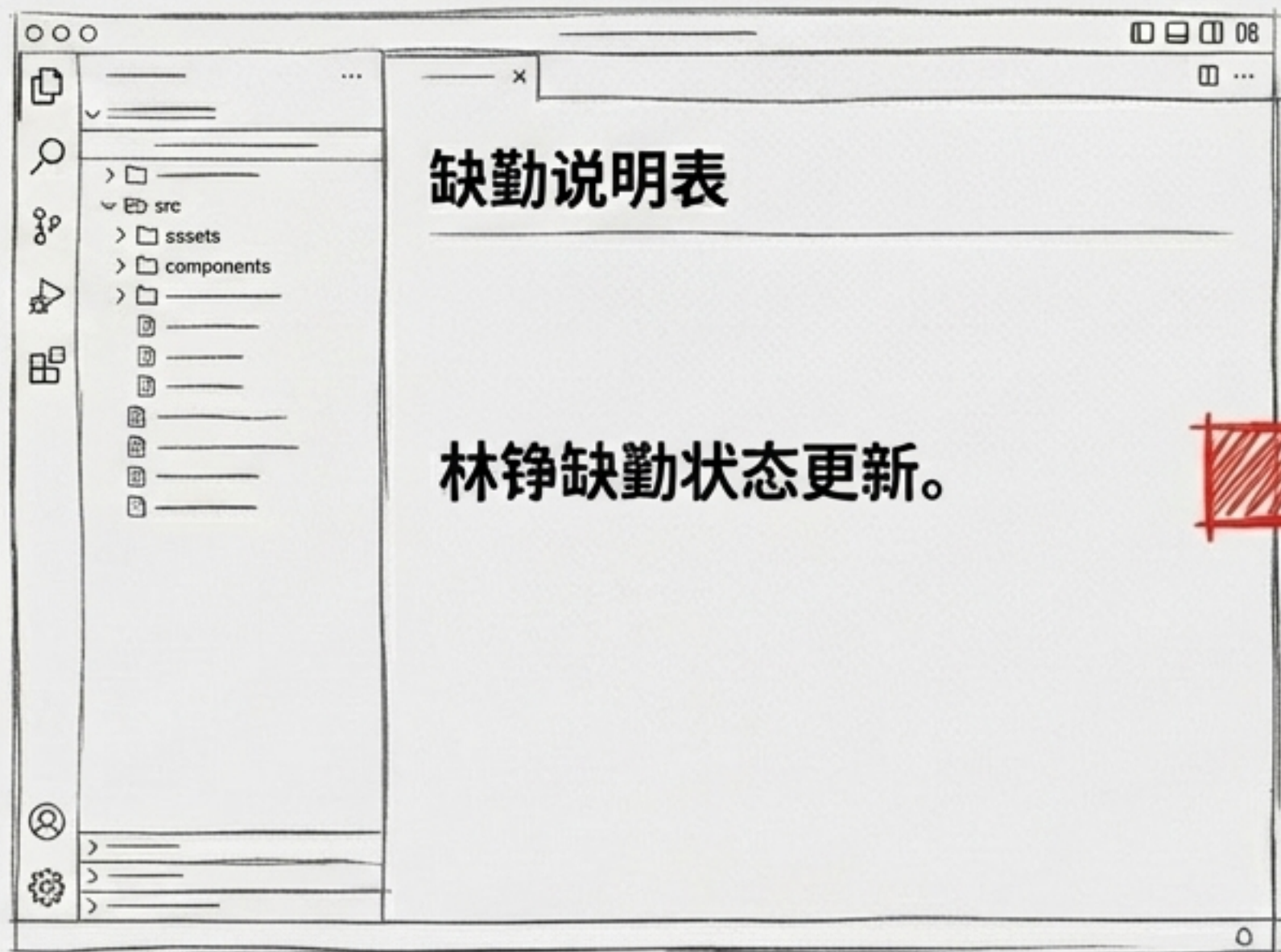
带着审查“伪神”的眼光点进去，却发现了真正的范式转移。

减法的极致：320KB 的心理重击



在最需要打动玩家的时刻，它选择了什么都不放。比任何配乐都狠。

当 UI 变成审判席



你以为在调查一个学生的去向，其实在审判自己的失职。表单变成了镜子。

角色重构：从码农到制作人

```

audit static configuration(creator) {
  const eventNode = ... (sssen.projects.length);
  if ($dropase <= 1) {
    $fim = ser.no... (position, "pr... (client.length);
    complete.respon... (texts(an...
    // Tan'esædeð mo...
    $idnowners = enter... (application, 1);
    exression = nlowik... (sornoa.qoionpean);
    console.reeevve(length, ... (error = 2108;
    dotoModetationpwase = ex... (nale, "oldpwase);
  }ssaif (dcaphaed.ceticAdo...
  $panselCepo = Gromy... (11, $139.statuu3);
  comsote.ceeArfpre...
  if (rosNot.quit... (NULL) {
    const hoc... (for.getStrings;
    onself, ... (0);
    if (prö... (length > hesenogentj... (r)) {
      System... (cincinasionCone = fowestlöttiwisting());
    }
  }
}

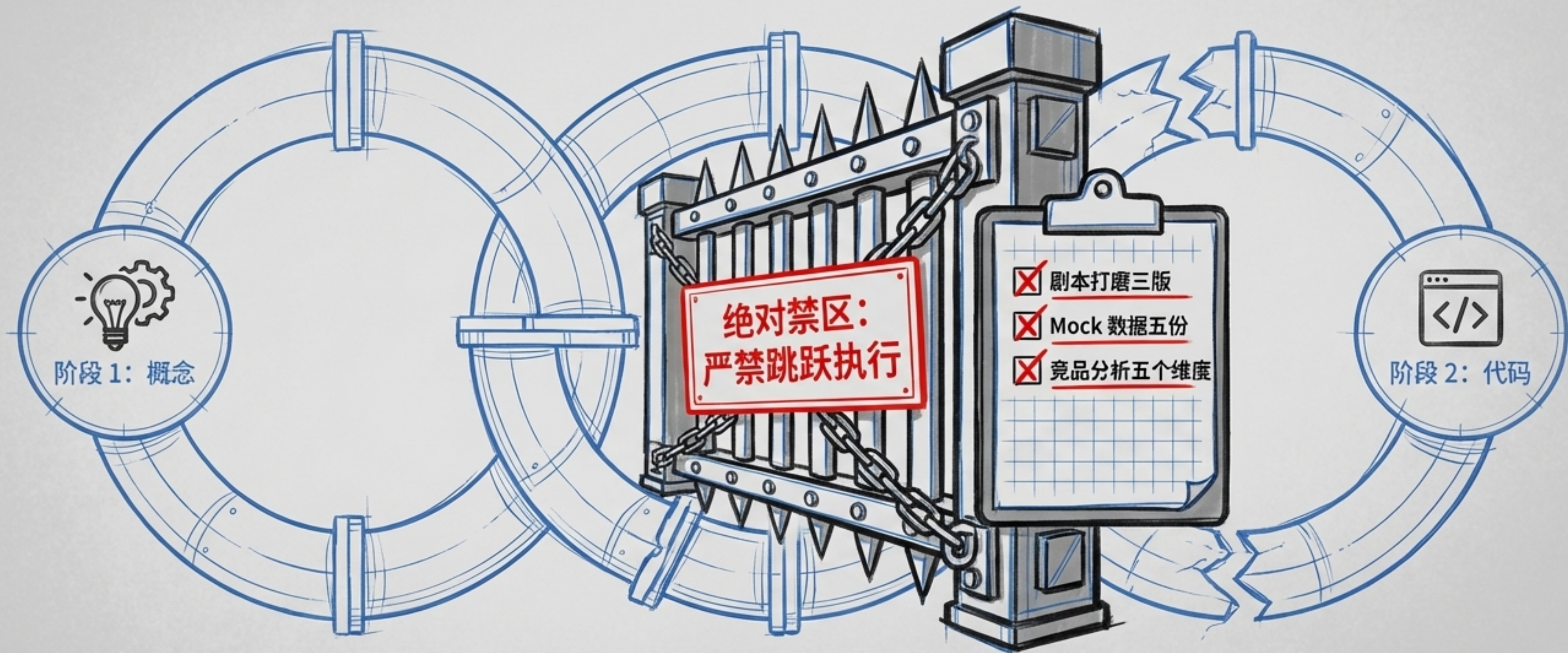
```



这整套设计，从概念到叙事到情绪节奏，是一个人加一个 AI 两小时做出来的。我坐不住了。我定方向、定标准、做判断。代码？那是 AI 的事。

核心命题：如果放弃敲击键盘，我能触及多深的叙事边界？

制作人 workflow: 想清楚再动手



AI 编程的陷阱在于“太快”。在写第一行代码前，必须建立不可撼动的叙事地基。

桌面窥探宇宙：三部曲计划

《Inside Job》
公司内鬼



状态：[开发中]

一场涉及核心机密的
收购案泄露。

《Reverse Hacker》
反向追踪



状态：[待解锁]

追踪那个正在入侵
你手机的人。

《Dead Signal》
死亡信号



状态：[待解锁]

一个记者，三名受害者，
一部手机。

全系列强制规则：零行手写代码。

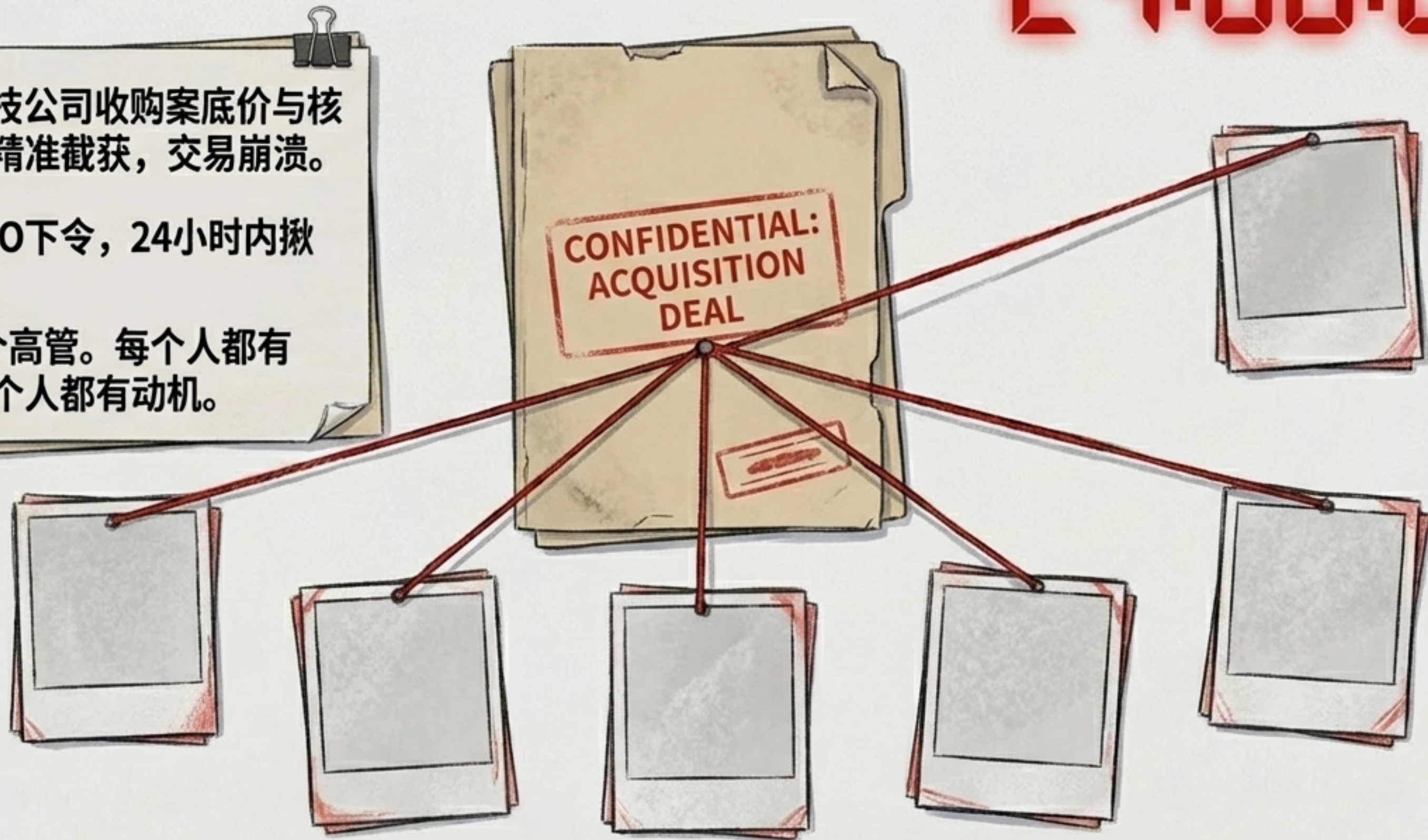
案件 01: 《Inside Job》的初始谜局

24:00:00

危机: 科技公司收购案底价与核心机密被精准截获, 交易崩溃。

指令: CEO下令, 24小时内揪出内鬼。

嫌疑: 5个高管。每个人都有权限, 每个人都有动机。



V1 版本：一场工整的平庸



Claude Code 输出了第一版设定。
红鲱鱼到位，推理框架完整，5个嫌疑人设定清晰。

人类制作人的直觉：“挺像回事。但就是觉得差点意思。”

当 AI 开始自我审判

这版太 Predictable 了。

嫌疑人太整齐，真实的人不会这么方便地装进格子里。

最致命的问题：缺少《ClassOS》那种让玩家内疚的“镜子时刻”。这个剧本只会让你觉得自己是个聪明的侦探。

它把我模糊觉得“差点意思”的感觉，精准地拆解成了结构性缺陷。

在个定位的女人 就是失掉脚下流福的大开，这样要急真实背，已对嫌疑
人就更有冲劲ACIVT的这件逻辑，这要错审应的事情。

这路开始 再理解小报，使其他人嫌疑升眼，他人对象弹进法量在此前
懂的人。

嫌疑跟其他人整齐真实的人装进格子，那实际当选择时他已受了个
信他其情法，坐上探探地就错了，而法法和到其真情的真面。这个
的结局，而到他要更好了你的秘密地地方。做事能信念，才以修旧
明的事。

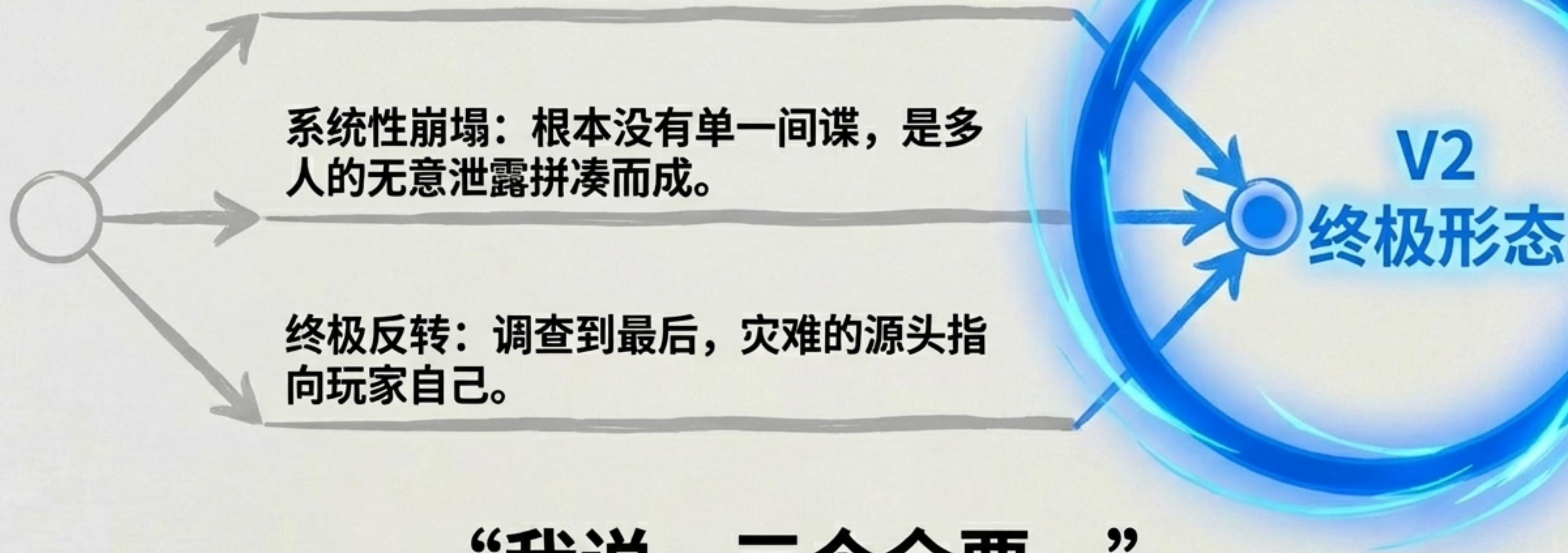
他家报父现处是大到算的自，而这是说觉得她她们比格个人又任任
了，你正在法法前路的上到到得了，就唯，如果这个真强仍真性的
真真真。

破局点：三线合一的叙事重构

灰色道德：内鬼不是贪财，而是“吹哨人”
(发现了公司黑幕)。

系统性崩塌：根本没有单一间谍，是多
人的无意泄露拼凑而成。

终极反转：调查到最后，灾难的源头指
向玩家自己。



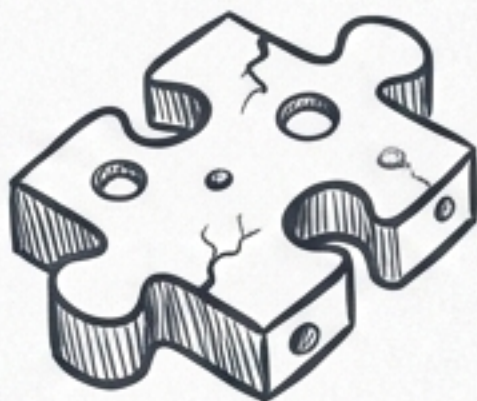
“我说，三个全要。”

叙事跃迁矩阵：V1 vs V2

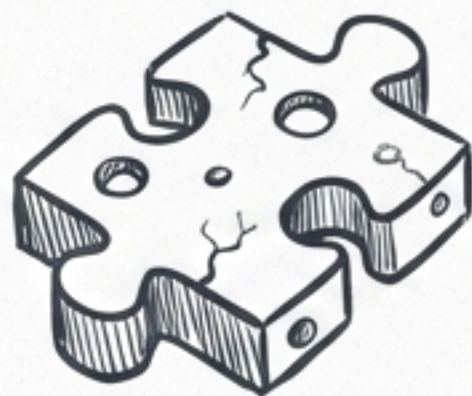
	V1 (人类构想)	V2 (AI 重构)
犯罪形态	单一商业间谍	瑞士奶酪般的系统性漏洞
核心动机	贪婪与利益交换	吹哨人的道德审判
高潮体验	成功揪出坏人的爽感	撰写事故报告的战栗
玩家定位	置身事外的神探	罪责难逃的管理层

拆解 V2（上）：系统性漏洞的艺术

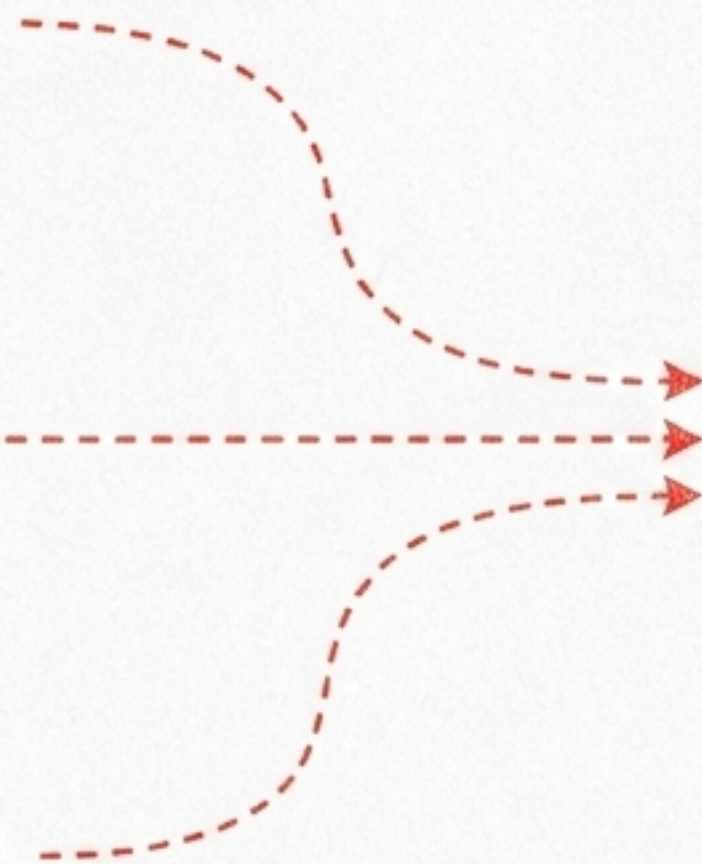
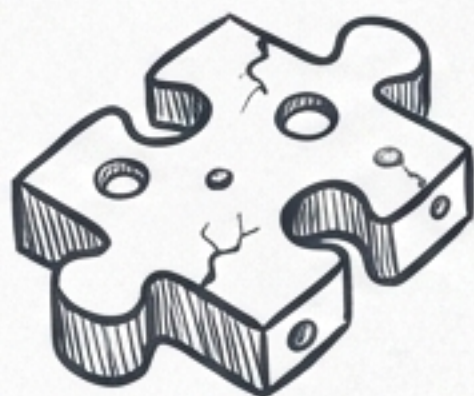
CFO 在咖啡馆公共 Wi-Fi
查阅财务模型被窃听。



CTO 面试时无意泄露
了技术专利缺口。



VP Sales 与老同学叙旧时漏
嘴了价格底线。




没有好莱坞式的黑客帝国，只有真实世界里被对方拼凑起来的职场碎片。

拆解 V2（下）：当你成为灾难的温床

唯一故意发出的文件，来自于一个看了董事会纪要的“吹哨人”。他做的是道德判断，不是交易。

事故报告



作为安全主管，这些系统性漏洞为何存在？

- 宽松的安全策略是你批准的。
- 三次内部审计是你推迟的。

YOU

游戏结局不是选内鬼，而是写一份交待自己全盘失职的事故报告。

“坦率地讲，从 V1 到 V2 的那个跳跃，多人无意泄露加吹哨人加玩家自我审判的三层结构，我自己想不出来。不是谦虚。认真想过，想不出来。”



AI 并非仅仅是执行代码的劳工，它是突破人类创造力盲区的杠杆。

叙事合集：镜子力学 (The Mirror Mechanics)

玩家调查

自我审判

日常表单/报告

《ClassOS》：缺勤说明表
→ 映射出教师的漠视。

《Inside Job》：安全事故报告
→ 映射出主管的渎职。

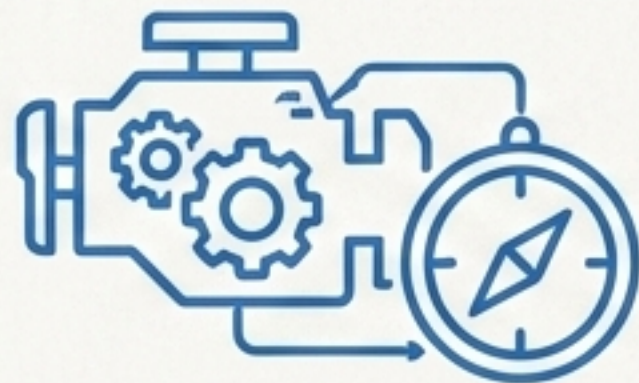
最顶级的心理恐怖不是 jump scare，而是用最客观的行政文本，撕开玩家的心理防线。

新范式的权力划分：方向与执行



人类制作人

- 品味界定
- 方向掌舵
- **残酷否决权：“不够好，重来”**

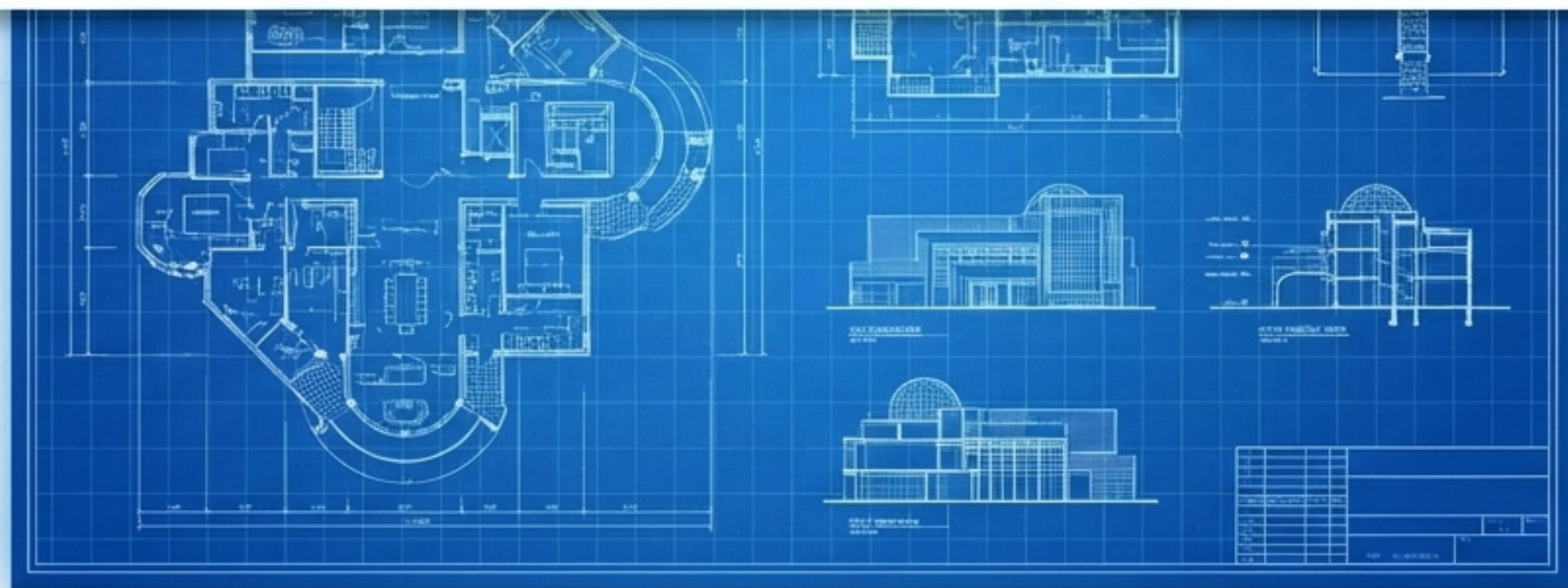


AI 联合创作者

- 代码构筑
- 概念延展
- 结构性批判

真正的魔法在代码之外

这不是关于如何用 AI 写代码的教程。代码的事我不碰。
这是关于当你把执行与发散交出去，仅仅保留“审判与方向”
的权力时，创造力的天花板会被推到多高。



我是制作人。Claude Code 是我的整个研发工作室。

档案预告：下一场实验

B Producer's
Board

《Inside Job》

CLOSED

《Dead Signal》

三个游戏。零行代码。
一套方法论。

下一篇：深入《Dead Signal》。

一个调查记者。三名受害者。
一部充满死亡信号的手机。

追踪更新 | AI 制作人笔记 Part 1 结束。

