

我是AI游戏制作人 Part 2

Dead Signal

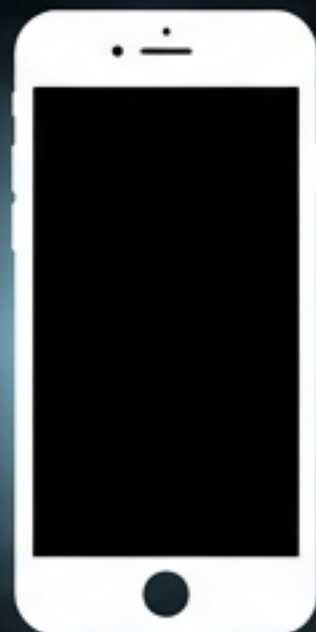
手机里的最后72小时

```
INIT_SYSTEM...  
[TIMESTAMP]...  
SIGNAL_LOST
```



你的身份：调查记者。警方调查陷入僵局，案件被封锁。

TINESTAMP_01: CASE_INIT



核心物证：连环杀人案第三名受害者的手机。被匿名寄到到你的办公室。

DEVICE_ID: VICTIM_03_NOBILE



唯一线索：包裹里附带的一张纸条。上面只有一句话：「72小时。」

EVIDENCE_TYPE: PHYSICAL_NOTE

// STATUS: DATA_FRAGMENTS

// OBJECTIVE: RECONSTRUCT_TIMELINE



Chaos

核心挑战：从各自为政的碎片数据中，还原死者生前最后72小时的真相。



Order

[Project 01] Inside Job

[Project 02] Dead Signal

系统边界

封闭内网

开放世界——手机线索直接指向物理世界

证据链条

嫌疑人仅限5人，闭合逻辑。

无法闭合，指向未知的外部威胁。

核心张力

道德困境（发现了真相但令人不适）

生存恐惧（数据拼凑出致命威胁）



每一个应用都有自己的时间逻辑。打开手机的瞬间，你面对的是逻辑的深渊。



将杂乱的维度锚定为唯一的时间轴，这是破局的唯一方式。

恐惧不来自画面。恐惧来自数据连结。



'THE PHOTO LOCATION'



拍摄地点与另一名受害者最后出现的坐标完全重合。

'THE ENCRYPTED NOTE'



解密后的名字，存在于所有三名受害者的通讯录中。一个被所有人信任的人。

**没有血腥画面，没有 Jumpscare。
后背发凉的瞬间，仅仅是因为你在数据库里查到了一个重合的字段。**

视觉美学：死者的最后信号



Android 深色模式，冷蓝色调。彻底抛弃 Inside Job 的企业蓝灰。



关键发现时刻的轻微信号干扰 (Glitch)。这部手机本身就是一个信号。一个死人发出的最后信号 (Dead Signal)。

EMOTIONAL ESCALATION FUNNEL

最大的挑战不是技术，
而是如何精准控制玩家坠入深渊的节奏。

好奇 (Curiosity)

面对陌生设备的探索欲与偷窥欲。

寻找规律 (Pattern Recognition)

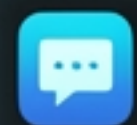
在乱序的时间戳和零碎对话中拼凑逻辑。

细思极恐 (Proximity Terror)

意识到凶手一直潜伏在受害者身边。

终极恐惧 (The Abyss)

情绪的最高潮，边界被打破。



未知号码：
你在看对吧？

「凶手不知道...这部手机现在在你手里？」

游戏后期机制：四面墙的崩塌。

SYSTEM_STANDBY.

NEXT FILE...

Shadow Access

三个项目中最怪异 (Weird) 的一部。
这一次，你翻看的不是别人的手机... 而是你自己的。