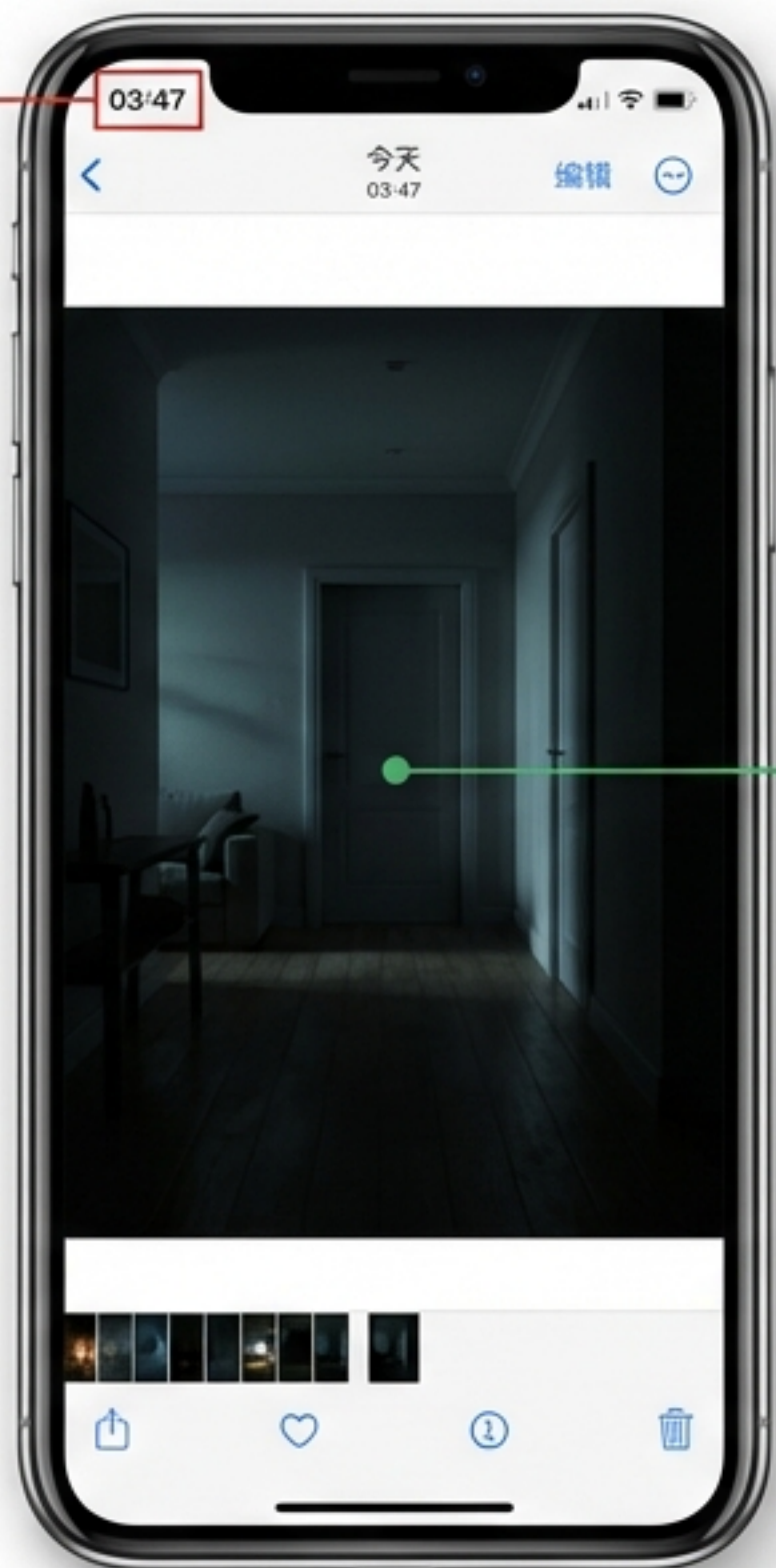


凌晨三点四十七，
有人在用你的手机。

《Shadow Access》— 逆向 Found-Phone 心理恐惧游戏概念提案。



[时间戳：03:47]

逻辑冲突：玩家此时处于熟睡状态

[拍摄角度：自家客厅]

物理空间：已被未知对象入侵

游戏从这一刻开始。你不记得拍过这张照片。

核心范式转移：从窥探者到受害者

维度	传统 Found-Phone 游戏	《Shadow Access》
设备归属	别人的手机	你自己的手机
玩家身份	侦探 / 窥探者	受害者 / 猎物
情感驱动	好奇心 / 窥探欲	偏执狂 / 极度不安全感
核心体验	发现别人的秘密	发现别人窥探了你的一切

核心洞察：翻别人手机时你是侦探，翻自己手机时你是受害者。完全是两种体验。

核心玩法：寻找异常，而非线索

[01. 物理监控]

屏幕使用时间：凌晨 02:00-05:00
存在两个半小时的活跃记录。

[02. 数据窃取]

邮件规则：包含 bank 和 password
的邮件被静默转发至陌生地址。

[03. 社交伪装]

伪造短信：给三个朋友发送了“我没
事，就是最近忙”的安抚信息。

[04. 系统劫持]

伪装 App：名为“系统工具”的间谍
软件完美伪装成系统自带图标。

视觉机制：被感染的界面 (The Infected Interface)



阶段一：日常



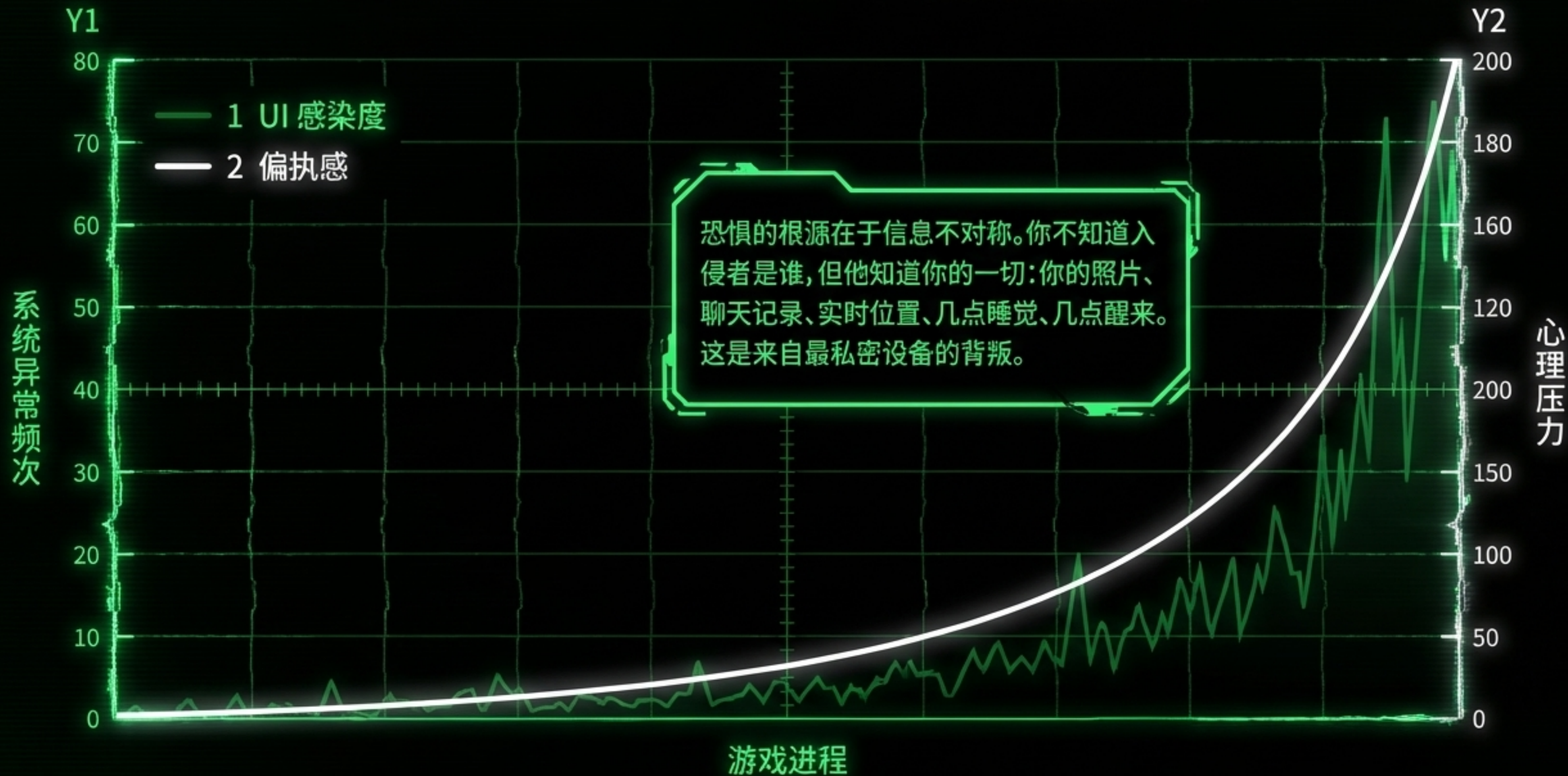
阶段二：侵蚀



阶段三：接管

不需要任何文字提示你被入侵了。界面本身就是你在替你讲故事的叙事工具。

心理恐惧的情感工程



恐惧三部曲的演进与闭环

《Inside Job》

场景：公司电脑

机制：道德灰区抉择

恐惧源：企业政治与
系统性异化的倒影

《Dead Signal》

场景：受害者手机

机制：碎片化数据拼图

恐惧源：追踪连环杀手的
致命信号

《Shadow Access》

场景：私密个人手机

机制：日常系统异常检测

恐惧源：个人物理空间
与数字隐私的全面失守

从窥探外部系统，到直面自我隐私的崩塌。这是情感体验的终极推演。

次世代开发 workflow: AI 驱动的终极反转

屏幕时间异常

邮件转发规则

虚假通讯记录

人类设定框架：制作人构建异常生态系统、感染视觉演化规则与心理恐惧的基调。

[Claude Code Logic Engine]

“ Inside Job 的经验告诉我，Claude Code 在叙事设计上往往比我更强。我给方向，它给惊喜。”

动态生成入侵者身份与叙事底牌

三个游戏。三种完全不同的恐惧。
一个企业政治的镜子，一个连环杀手的信号，一个来自你最私密设备的背叛。

现在开始做。■