INDIE GAME · 24H ESCAPE PROTOCOL



委屈星球大作战

单日版 · 24小时逃离计划

把城市噪音污染做成妖怪的复杂飞行棋 —— 奋斗的猫咪在24格钟表盘上对抗被反复消耗的一天。

一款写给专注奋斗者的

24 小时生存策略飞行棋——

玩法：飞行棋 × 生活模拟 x 策略游戏

玩家扮演长着翅膀的小猫“阿咪”，在 24 格圆形钟表盘上度过一天；每小时选择如何度过，掷骰遭遇“生活妖怪”，在能量、财产、成就三重数值的拉扯中尽力权衡，并体验追求人生突破和成就值的奋斗者被噪音污染反复消耗的无奈。

类型	生存策略 · 飞行棋
平台	纯网页 · 单 HTML 文件
单局时长	约 5–15 分钟
胜利条件	成就值 ≥ 60 且双值不为负

24
格表盘 · 两圈一天

3
核心数值 · 能量/财产/成就

5
类生活妖怪 · 按现实时间出没

3
情绪宣泄小游戏 · 与主线联动

PROLOGUE · 序章

阿咪是一只长着翅膀、可以时空旅行的小猫，某次旅途中，它跌进了一个叫"委屈星球"的地方。

它被“时间牢笼”困在表盘中央。星球调解庭、捉妖队、说理堂这里都有，但它们常常觉得阿咪的麻烦太小了，可以大事化小。

阿咪必须在 24 小时内攒够成就值，才能挣脱牢笼，回到时空旅行的轨道——

圆形钟表盘就是棋盘

24 格走完一圈就是一整天。
阿咪每走一格，就是现实中的一小时。

01 选择这一小时如何度过

搞课业 / 搞事业 / 独处 / 睡觉 / 骑行 / 吃喝玩乐 / 看病

02 掷骰，遭遇随机"经历"

顺利专注、遭遇生活妖怪、或触发支线选择

03 结算三数值，前进一格

能量 / 财产 值，任何一个归零，就**会触发小游戏**



FIG.01 游戏主界面 · 圆形表盘 + 右侧任务与数值面板

视觉上，阿咪随进度在表盘上一格格移动，时间从凌晨1点走到深夜12点。表盘中央写着"委屈星球 · 时间牢笼"，下方实时显示当前是几点。

三个数值，拉扯与权衡

每一次选择都在这三者之间做交易。追求成就会消耗能量和财产；休息回血又浪费了本可产出的时间。

240

能量值 · 身心状态

被噪音攻击、熬夜、忍受都会扣减。归零则进入"点亮自我的迷茫迷宫"——方向键走迷宫，点亮100格路径才回得来。

500

财产值 · 经济状况

降噪耳机、酒店躲噪音、看病都花钱。归零则进入"破产阿咪捉小鱼 / 打地鼠"——纯点击小游戏，一分钟内赚回10点。

⩾ 60

成就值 · 一天产出

搞课业、搞事业、高效专注才加。

走完24格后达到60即胜利，阿咪逃离星球；否则继续被困。

设计意图：胜利门槛被刻意抬高——经过万局自动化检测，约 15% 的局能成功逃离，正如现实中突破泥潭的概率并不高

这些妖怪，都有现实中的原型

它们不是随机生成的怪物，而是城市慢性滋扰的具象化——按现实中污染发生的时间规律出现在表盘上。

妖怪名	现实原型	出没时段	体感伤害
空调滴水怪	楼上空调冷凝水滴落声	全天 · 休息时段 60%	能量 -30 ~ -60
家装噪音怪	居民楼电钻/敲击装修	法定工作时间 30%	能量 -30 ~ -60
马路噪音怪	道路施工/重型车轰鸣	法定工作时间 30%	能量 -30 ~ -60
饭点气味怪	厨房油烟串味	三餐时段 80%	能量 -100 · 鼻炎发作
尼古丁喷毒怪	路上/公园遇吸烟者	骑行路上 70%	能量 -10 ~ -30

设计细节：饭点优先级高于工作时间——现实中做饭的人不一定上班，污染不会因为你在工作就停下。

妖怪按现实时间表出没，不是随机数

这是作者真实一天的污染时间表——饭点油烟、工作时间施工、深夜空调滴水，优先级在代码里写死。



■ 空调滴水怪 60%　■ 饭点气味怪 80%（最高优先）　■ 家装/马路怪 各 30%

饭点优先

做饭的人不一定上班，所以三餐时段的油烟优先级高于工作时间——污染不会因为你在工作就停下。

工作时间

法定工作时间内，家装和马路施工噪音各占30%，顺利专注概率被压到10%——最需要专注的时候最不安静。

休息时间

深夜本该休息，空调滴水怪概率升到60%——它不分工作日和周末，24小时不间断。

备注：**妖怪触发概率随小时变化 · 作者真实生活节律的数据化映射 · 在日夜颠倒地“搞课业”“搞事业”时，成就值也相对白天减半**

遭遇妖怪后的求助系统，都有代价且结果不确定，
——无力感做成游戏机制

遇到妖怪后，玩家看不到具体后果——做出选择后才揭示。正如现实中维权，是否有效存在不确定性。

游戏内选项	现实隐喻	结果分布	代价
自己忍受	戴上降噪耳机硬扛	无随机性，直接结算	能量 -60
向亲友倾诉	家人说"世界不是真空"	固定：问题不会消失	能量 -100
星球捉妖队	打 110 报警	10% 成功 / 90% 敷衍推诿	能量 -50 ~ -100
星球调解庭	12345 / 居委会调解	10% 成功 / 90% 和稀泥或转介	能量 -50 ~ -100
星球说理堂	走司法诉讼 / 起诉	10% 胜诉 / 90% 无限期排期	能量-500 财产-500

设计锐度：制造噪音的始作俑者全程无伤、完美隐身；而每一次求助，消耗的都是受害者自己宝贵的专注时间与心力。

支线：情绪治愈小游戏——

能量 < 0

点亮自我的迷茫迷宫

方向键走唯一出路，正确路径恰好100格，走一格点亮一格柔光灯。
200秒内走完，能量回到+50（第3次起+70）。

隐喻：能量耗尽时的迷茫。
点亮迷宫，也是点亮自己的心房。

财产 < 0 · 选项 A

破产阿咪捉小鱼

每0.2秒从左边游出3条小鱼，鼠标点击得分。1分钟内超过100分，财产回到+10。

财产 < 0 · 选项 B

破产阿咪打地鼠

点击猫爪拍打地鼠头，
1分钟内超过100分，财产回到+10。
纯点击速度测试小游戏。

隐喻模拟：破产后努力搬砖的紧迫感，消耗可刷成就值的小时数。

迷茫阿咪被点亮 · 迷宫逃脱

能量值耗尽！阿咪陷入迷茫迷宫。在200秒内点亮全部100个正确格子即可通关！

第1次进入迷宫，通关奖励：能量+200 | 已点亮：1/100



198

↑

← →

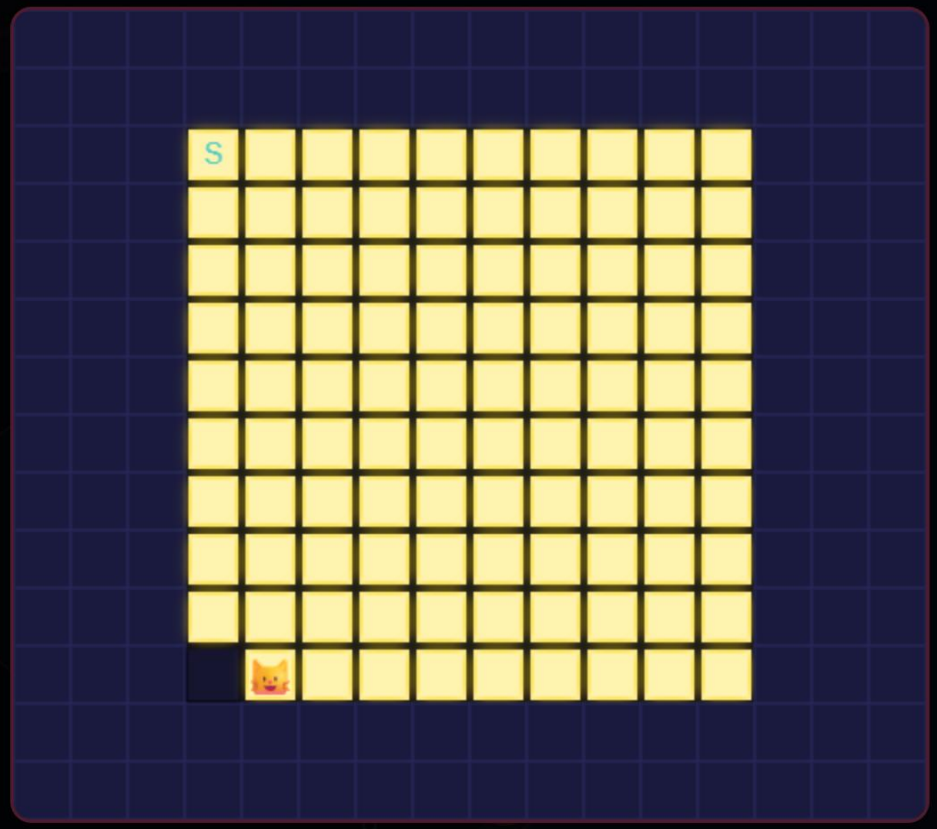
↓

电脑：方向键移动 | 手机：点击方向键或点击相邻格 | 走错格不点亮，超时后全部重置

迷茫阿咪被点亮 · 迷宫逃脱

能量值耗尽！阿咪陷入迷茫迷宫。在200秒内点亮全部100个正确格子即可通关！

第1次进入迷宫，通关奖励：能量+200 ｜ 已点亮：99/100



160

↑

← →

↓

电脑：方向键移动 ｜ 手机：点击方向键或点击相邻格 ｜ 走错格不点亮，超时后全部重置

委屈星球大作战 · 单日版

帮阿咪在24小时内逃离委屈星球

能量值 150

财产值 -100

成就值 -5

当前进度 第 2 / 24 格

凌晨/上午 2 点

选择本小时的任务

[第1格] 来到第1格（凌晨/上午 1 点），请选择任务。

💰 破产阿咪的逆袭

财产值耗尽！选择一个小游戏赚钱，1分钟内积分超过100即可恢复财产至10。

🐟 破产阿咪去捉鱼

🔨 破产阿咪打地鼠

委屈星球大作战·单日版

帮阿咪在24小时内逃离委屈星球

能量值 120

财产值 -590

成就值 0

当前进度 第 3 / 24 格

凌晨/上午 3 点

选择本小时的任务

破产阿咪打地鼠

点击地鼠头上的大猫爪即可积1分！1分钟内积分超过100获胜，财产恢复至10。



59 得分：0/100

[第2格] 使用降噪耳机：阿咪关紧门窗，戴上降噪耳机，世界终

委屈星球大作战 · 单日版

帮阿咪在24小时内逃离委屈星球

能量值 150

财产值 -100

成就值 -5

当前进度 第 2 / 24 格

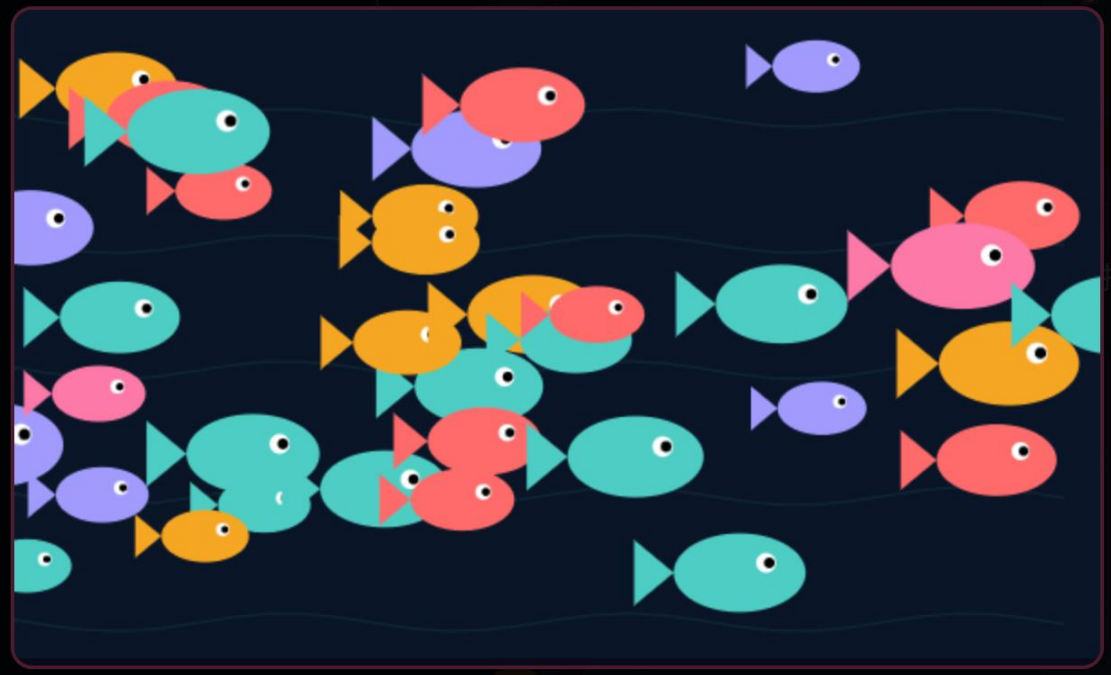
凌晨/上午 2 点

择本小时的任务

[第1格] 来到第1格（凌晨/上午 1 点），请选择任务。

破产阿咪去捉鱼

点击小鱼得分！1分钟内积分超过100获胜，财产恢复至10。



54

得分：0/100

阿咪仍需努力，尚未逃脱牢笼

24小时过去了，委屈星球的妖怪们还在攻击阿咪。但请不要放弃，新的一天总有新的机遇。

35	10	53
能量值	财产值	成就值（需≥60）

再来一天

核心创意属于人，AI承担执行

使用豆包 AI 贯穿设计到实现——4 轮深度对话打磨机制，AI 跑 10000 局自动化平衡测试。

01 设计阶段

人类完成第一轮设计稿与 prompt，随后与 AI 进行 4 轮补充对话，共同打磨机制、概率规则、数值平衡与支线逻辑。

02 实现阶段

AI 生成完整 HTML/CSS/JS：SVG 表盘渲染、概率事件系统、数值管理、三个小游戏的全部代码。

03 迭代阶段

AI 跑 10000 局自动化模拟调平衡，根据试玩反馈快速修 bug、调概率、改 UI。

人类贡献：核心创意 · 主题选择 · 隐喻系统 · 文本内容 · 数值设计意图

AI 贡献：代码生成 · 万局自动化测试 · Bug 修复 · 平衡性调优 · UI 迭代

一个 HTML 文件，承载完整游戏循环

初版游戏为单个 HTML 文件，所有 CSS 和 JavaScript 内联——无需安装、无需服务器，点链接即玩，天然适合传播与试玩。

01 SVG 圆形表盘渲染

24 格表盘用 SVG 绘制，阿咪随进度格格移动，视觉与"时间"主题高度统一。

02 时段动态概率系统

妖怪触发概率按现实时间规律动态计算，饭点优先级最高，模拟真实污染节律。

03 三小游戏嵌入主线数值

迷宫、捉鱼、打地鼠各有独立玩法循环，且与主线三数值直接联动，不是附加内容。

04 信息隐藏与揭示机制

选维权渠道前看不到结果，选择后才揭示——模拟现实维权结果的不可预测性。

A MANIFESTO

这不仅是一个小猫逃离的飞行棋游戏，更是一份关于渴望专注的脑力工作者，在无奈噪声环境中挣扎的 数字自白。

THE VISION

让城市噪音对奋斗者的伤害，被具体地感知——

【立意：基于现实深刻觉察的黑色幽默，与关于 "渴望专注" 的数字自白】

作者长期受困于城市噪音污染 —— 空调滴水、装修、施工，同时还时常因三餐油烟气鼻炎发作。但这些都是传统认知很少正视的问题。于是作者把这些真实体感做成游戏：

“时间牢笼”是需要长时间专注却被反复打断、而难以交付高质量作品/产品获得人生突破的焦虑感；
“委屈星球”既是复杂多元因素下难以挣脱的噪音泥潭，也是作者日夜忧虑无法冲破的人生泥潭；
此间，噪音污染管理/治理的责任常常被忽视，伤害往往被归结为“娇气的人没事找事”，而噪音制造者在保护之下无所顾忌。

旁人常说，"去图书馆/自习室/咖啡厅不就行了"" 戴个耳机嘛 ""就是你太娇气吧”；
为什么并不是？！ 作者希望这个“体验模拟小游戏”能深度解答这个问题，能让需要连续长时间专注的脑力奋斗者的伤害与负重——被更多的人看见。

这是一个兼具趣味（甚至乐观）表层与深刻现实内核的游戏，来自于现实幽微之处的稳重基底。

THE VISION

让城市噪音对奋斗者的伤害，被具体地感知——

其实与作者类似、常常需要在一天中连续十多个小时保持专注做论文/写材料者非常多，
与作者有相似遭遇的生活噪音受害者同样为数众多，
国家法律更为治理生活噪音和受害者保护提供了相应规则；

只是在实际生活中、尤其三四线老城区，长时间高度专注工作者不被打扰的必要性、群体对生活噪声危害性的认知，等等，常常被人们忽视。

THE VISION

让城市噪音对奋斗者的伤害，被具体地感知——

“委屈星球”和“时间牢笼”隐喻了奋斗者在面临高强度工作、论文和学习压力时，被噪声污染伤害专注力而难以保障理想进度的无奈，以及时常不被理解的无助感。

但沉重的话题容易让人回避问题。
所以创作者借用了“飞行棋”休闲趣味的外壳，对问题的表达进行改装。非常希望能以游戏为引，让更多人设身处地地理解噪声污染受害者的处境，并乐于传播，
让城市噪声污染的对城市奋斗者的伤害能具体地获得集体认知，推进噪声污染的有效治理，以及获得更多的社会关注与重视。

此外，作为一个正能量的创作者，特别在游戏中设置了“打地鼠”和“点亮心迷宫”等支线小游戏，这是对玩家的情绪支持和轻量宣泄口，也是创作者在压抑中面对困难依然保持着反抗精神与黑色幽默的韧性。

INDIE GAME · 24H ESCAPE PROTOCOL

你能在 24 小时内帮她逃离委屈星球吗?



委屈星球大作战

单日版 · 24小时逃离计划

把城市噪音污染做成妖怪的复杂飞行棋 —— 奋斗的猫咪在24格钟表盘上对抗被反复消耗的一天。

TapTap新上线测试版游戏主页：https://www.taptap.cn/app/946512?os=pc