1、游戏的目的

玩家在密室中通过各种线索，寻找到钥匙/密码，进入到下一个密室，最后走出密室

2、游戏的障碍

误导线索（烤箱关）

理解线索内涵（“余无坦博士的杯垫永远可以使用”，“没有真正的北方”，“EKG”等等）

时间压迫（除了小屋关）

生命威胁（除了小屋关）

行动障碍（颠倒屋关，迷幻屋关）

心理压力

部分关卡需要团队合作，发挥个人特长（颠倒屋关、分诊室关）

部分关卡需要资源抢夺（冰密室关、迷幻屋关、压缩饼干关）

3、玩家能进行的操作

移动跳跃，翻箱倒柜，与场景道具交互（使用或触发或解锁）（氧气面罩假死也算是使用场景道具），发挥自身机体优势，对队友造成伤害

4、整理完整的游戏流程

解开方块谜题→获得密室资格→进入等候厅等待人员到齐→烤箱关→小屋关→冰密室关→颠倒屋关→分诊室关→迷幻屋关→压缩饼干关→观察者关→理论上难逃一死

5、分析剧情和关卡设计的结合

关卡设计最大亮点是复刻了终极幸存者（玩家）的幸存经历，是私人订制的，使每个关卡都对应了一名玩家的遭遇并对其产生心理压力。

在关卡中，提供了通关线索，但该线索的内涵，需要结合特定玩家的自身经历联想才能破译。

采用多密室结合，让玩家体验了不同风格的密室，面临不同的威胁。

关卡氛围营造逼真，沉浸式体验（烤箱关的红色让观众变得焦急）。

关卡障碍设计会让队友主动或被迫牺牲以达到减员效果（不算可怜的丹尼），但又给人以希望可以全员一起通过。

关卡通过音效来提示危险避免一开始就减员影响游戏体验（冰密室关和颠倒屋关），通过障碍逐渐产生引导加快破解速度（烤箱关、分诊室关、压缩饼干关）。

不能太难，也不能太容易，要正好掐中体验者难与易的平衡点，再加上一些成就感和吸引力，关卡了解每个玩家角色的能力，还有玩家的性格和行为模式，从而制造出平衡性很好的密室逃生。

通关的线索不一定是钥匙或密码，跳出思维（烤箱关、颠倒屋关、分诊室关）。

关卡设计节奏感强，烤箱关的急促-小屋关休息调整-冰密室关的缓慢扣血-颠倒屋关的突然暴毙-分诊室关的倒计时压迫-迷幻屋关的行动障碍-压缩饼干关的时间压迫，呈现快慢快的交替，给玩家充分的节奏感。

在分诊室关，女主祭出量子芝诺效应得以逃生，算是游戏彩蛋。

贴合主题，find the clues or die。