

DC-2025_5_23_Record

论坛版块： 游戏试玩与反馈区 > Demo体验分享

帖子标题：【《囚徒》Demo讨论】这游戏的物品和声音有点奇怪，你们注意到了吗

发帖人： @循环旅者 (游戏时长：约1小时)

发帖时间： 2025/5/23 14:30

刚玩了个叫《囚徒》的Demo，氛围做得还行。玩的时候发现几个点，不知道是不是我多心了。

一个是东西的摆放。感觉有些小物件，比如桌上的东西，偶尔会自己变个位置。不同循环里场景也有些不同，可能有什么规律，还没去尝试。另外我发现，那些移动的物品**只要我一直盯着它们看，它们就不会动**。视线一离开，过会儿再看，就有可能不在原位了。

我还试了下把那些东西随处放，不放在该放的地方，有几次触发了一些平时没有的轻微声音。不是吓人的那种，更像是某种...很细微的信号音。

我目前确定一个，把那个能提着的旧提灯，放到屋里那把**红色的木椅子上**，等几秒钟就会有一阵类似电流干扰的声音，很短就没了。试了几次都能触发。

大家有类似的发现吗，或者知道其他组合？这Demo看着不大，但好像有藏着些解密的东西。

回复：

1楼： @铁皮盒子 (游戏时长：约40分钟)

回复时间： 2025/5/23 14:45

嗯，物品移动我好像也遇到了。我还以为是自己记混了。盯着就不动这点我倒是没特别注意，下次进游戏我看看。

红色椅子放灯笼那个声音，我好像也听到过一次，当时没太在意，顾着来回跑了。

2楼： @谜题爱好者 (游戏时长：约1.5小时)

回复时间： 2025/5/23 15:10

这个发现有点意思。物品的移动方式，听起来像是有意设计的，在你“不看”的时候才生效，还挺符合这游戏有点神秘的感觉。

隐藏声音我倒是没听到过，可能因为我一直按规则走。楼主说的灯笼放红椅子，我刚去游戏里试了下，确实有。声音很特别，不像是普通的环境音，比较像电流声之类的。

3楼： @沙漏计时 (游戏时长：约1小时)

回复时间： 2025/5/23 16:00

可以啊楼主。红色椅子放提灯这个我也试出来了。

我之前瞎摆弄的时候，好像也触发过一次类似的声音。印象里，我当时好像是**把那个桌子上的木头沙漏，放在了房间一侧的舞台中间**。当时也听到一阵很轻的声音，跟提灯那个声音有点像。

你们可以试试，沙漏放那个舞台中间。

4楼： @循环旅者 (游戏时长：约1小时) - 楼主

回复时间： 2025/5/23 16:30

回复 @沙漏计时: 行，我等下就去试试。

5楼： @深度观察 (游戏时长：约2小时)

回复时间： 2025/5/23 18:00

各位的发现都挺有价值。我一直在琢磨这个Demo的机制。物品这种特殊的移动方式，和特定摆放触发的声音，可能不只是小彩蛋，也许是指向了某种更深层的互动。

结合我测试的结果和你们的提示，我尝试了：

1. 将灯笼放在红色椅子上。
2. 将沙漏放在那个小舞台上。

然后，关键是，**在同时完成这两件事之后，什么也不做，就等这一轮Demo流程结束**（就是到时间自动重置那里）。就在重置前几秒，我听到了一种和之前单次触发不太一样的声音。比之前的清晰一些，也稍微长一点，感觉像是一小段...有规律的声响。

大家可以去试试，**先完成灯笼放红椅子，再完成沙漏放舞台，然后就等着这一局结束看**。我觉得这可能是个比较重要的点。

6楼： @刚进来看看 (游戏时长：约20分钟)

回复时间： 2025/5/23 18:40

？刚开始玩，没看懂，看起来很厉害的样子。

7楼： @循环旅者 (游戏时长：约1小时) - 楼主

回复时间： 2025/5/23 19:15

回复 @深度观察:确实，还没试过两个一起放在特定位置，

一会去游戏里试试。

有什么新发现我会继续在这个帖子里分享。