恐怖遊戲的**「代入感」**是整個遊戲的重點，如果有任何很**突兀感**會很影響遊戲的體驗會稍微地出戲「看不到又好像看到的才是最恐怖, 完全呈現出來的恐怖就不是恐怖了」**探索末知**是恐怖遊戲精華。**「沉默之丘4」**是一個可以參考的遊戲。

有距離感的**威脅**，可以增加玩家感受到的**壓力**，**壓力的增加對應著代入感的增加**，讓整個遊戲更加恐怖，增加壓力的方法比如畫面，機制和聲音。追逐戲沒有**壓迫感**普通走路就可以解決了，而且同一機制使用的次數有點多會讓玩家感到**煩躁**，關卡設計可以改進。關卡保存點可以更多一點

場景很**寫實，「代入感」**增加這點做得不錯。

在手機上的圖片建議直接用真實的照片不用太過於虛擬化，可以有效增加**「代入感」**。

場景中可以加入一些環境聲音讓**「代入感」**加強

在某些地方做的**彩彈不錯**，有笑點

互動性改善﹕在打開門時可以增加手部動畫增加**「代入感」**

人物講話的嘴型可以調整得更好

**劇情不合理**，人都消失了不一起找回來，用預演當作是借口回去集合點不好而且那女的都經歷過剛剛那一些事了就不應該講話那麼冷靜。

怕是一時的，我建議是在第二章鬼出來人消失後，逃了之後一群人再回到剛剛的地方找消失的人，找了一段時間後都沒回應才回去集合點比較好，這裡的做法可以是在逃離之後有一個對話再進CG去找剛剛消失的人，在找不到後討論集合點跟後續怎麼處理，這樣做比較有**邏輯性**。

**角色的轉換或是轉場太過突然**，之前有**疊加好的情緒**會在轉換時**直接消失**，讓恐怖感的下降太多這問題出現在第二，三，四次的角色轉換上。

比如在第二次轉場時放完避邪物品後的，說了不錯後不要立刻轉場這樣**太突兀**，可以再加一點對話和動作一邊走到角色旁坐下，一邊說「既然都弄好法陣了，就等他們來再好好地嚇他們吧」

再比如第三次轉場時拍下門自己打門後就轉場**太突兀**了，可以因為第四章節的打電話情節增加一段對話說「奇怪了手機的信號怎麼那麼不好，德全我們一起去找信號好的地方通知一下其他人我們在那裡吧」在出門時可以吧鏡頭從第一人稱變成第三人稱看著他們走出門，此時可以再增加一些恐怖元素繼續堆疊情感。

第四次轉場前不是文耀在那邊大叫，可以在他叫的時候沒人注意到，在說什麼時可以大聲一點讓後面在親熱的一對嚇到，德全追出來解釋，柏汝說「你怎麼會無聲無色地出現在這裡，快嚇死人了」在文耀解釋時可以用一面的手法在文耀追柏汝解釋時直接從第一人稱變第三人稱看著他們追趕彼此下樓和解釋。這樣的做法也是降低突兀感，自然的可以接到下一章節。比起角色直接摔後轉場的各種不自然，讓玩家有一種**「就這樣!?」**還好。

第五章開始可以繼續上面的述事，說心很煩不要一直跟過來後，在一段時間後柏汝忍不住了問文耀到底為什麼要跟過來，就可以解釋發生什麼事和找個信號好的地方打電話給德全，在打電話時可以在最後增加一些地點資訊和突然的大叫聲增加緊急感。