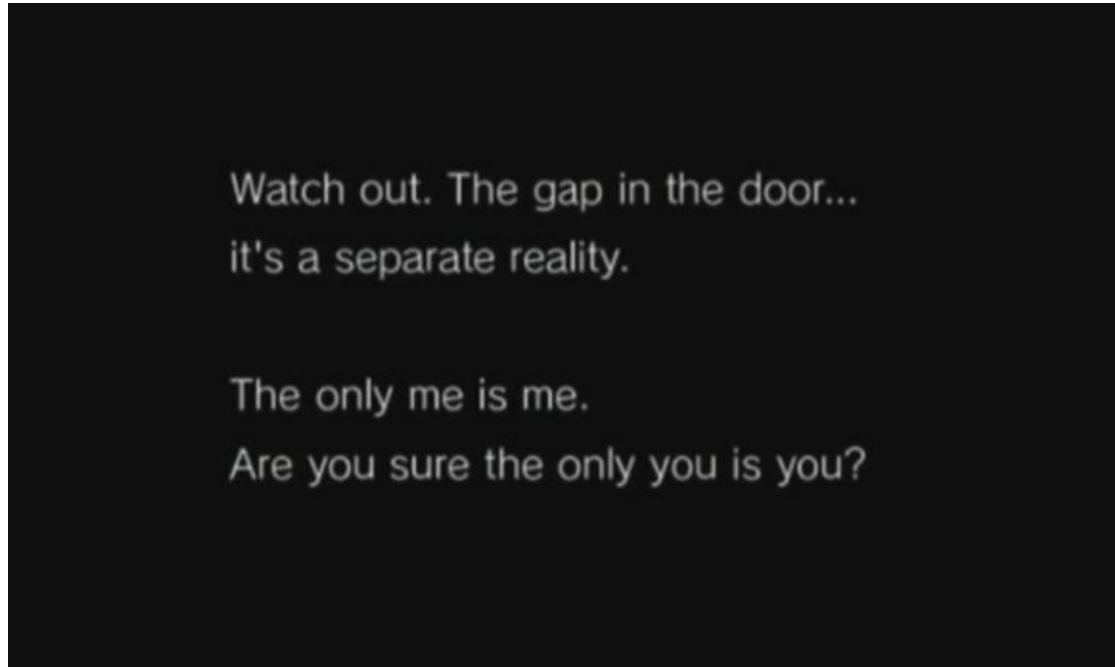


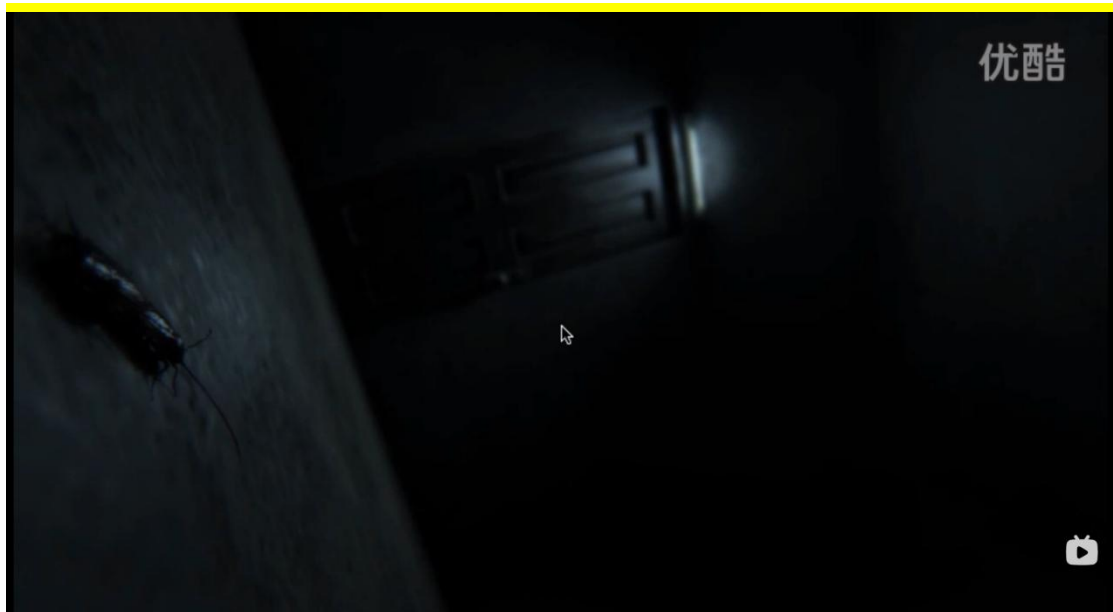
寂静岭 PT 拆解

开篇一段话



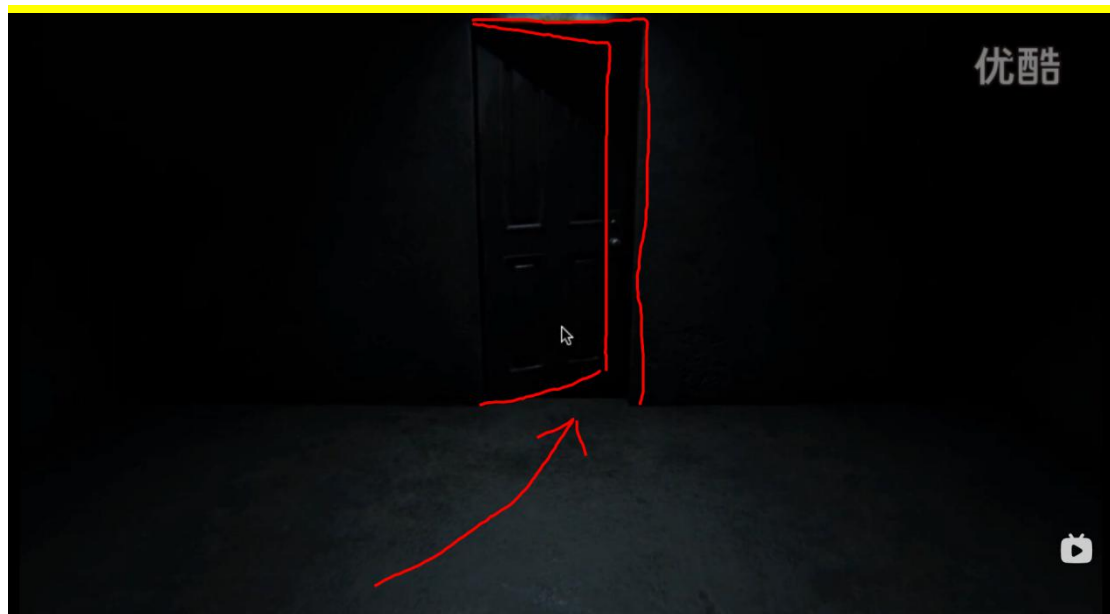
（小心，门上的缝隙。那是一个独立的现实。那唯一的我是我，但是你确定唯一的你是你吗？）

引出玩家的第一感觉，主要是植入两个印象元素，门上的缝隙，关于自我。



睁眼第一个画面，便是趴在一个四周什么也没有的空房间里的水泥地上，眼前是两只交配中的蟑螂爬过。暗示玩家似乎是被囚禁在这个简陋阴暗的房间里的。

蟑螂刚爬到视线中间，眼前的房间门便自动打开了。一个很直接的引导，指示玩家应该从这个门离开房间。也是玩家最开始的游戏动机，离开囚禁自己的地方。



玩家从地上爬起来后，没有任何提示，玩家会自行尝试可以进行的操作方式，也很简单，就是各个方向的慢步走动，再无其他操作。在熟悉操作的同时，玩家也完成了对房间的探索，便是家徒四壁的一个清水水泥房间。然后走向唯一的路径，开门，开启游戏进程。



玩家走到门边后，是会触发自动开门的动画，然后在开门出门关门的动画完成后，面对第二个场景，也是后面会一直重复变化的场景，一条亮堂却又悠长的走廊。

场景氛围的渲染是恐怖游戏中非常重要的一个方面。这里有几个很重要的氛围营造因素（不得不说处处细节）：

1. 走廊的长度较长，然后尽头是一个转角，暗示转角后有很多可能的内容与危险给与玩家想象的空间，也是玩家必须要去到地方。这是对于接下来场景转换的玩家心理预期的一次积累
2. 背后关门声的音效与角色走动时衣服摩擦的声音，还有转角处的收音机里新闻播报的声音在走廊里的回响，三种声音共同营造了这条走廊的空旷幽静的空间感（好的音效对恐怖氛围的营造真是太重要了），而窗外倾盆大雨的哗哗声，暗示着这个房子的封闭与世隔绝难以离开。音效的作用在这里会使玩家的代入感上升一个层次（导致作者第一次哪怕是在手机上看别人玩都毛骨悚然，即使这里什么也没发生）
3. 墙上照片的诡异内容，以及有很强的暗示性的电子钟上的时间点显示（这里的时间点也是一个重要的游戏进程变化的标志），这种与常理相悖的环境要素，向玩家预示着这个幽闭的空间里的反常（你不对劲），反常的环境便会让玩家产生危机感，这几个要素让玩家心理预期再次进行一次积累。



走过长廊与电子表后，玩家会来到走廊尽头的第一个吸引玩家的点，因为这个点的存在，玩家还不会转身去看转角后的内容，这个点也是对游戏故事内容的第一次线索展示。

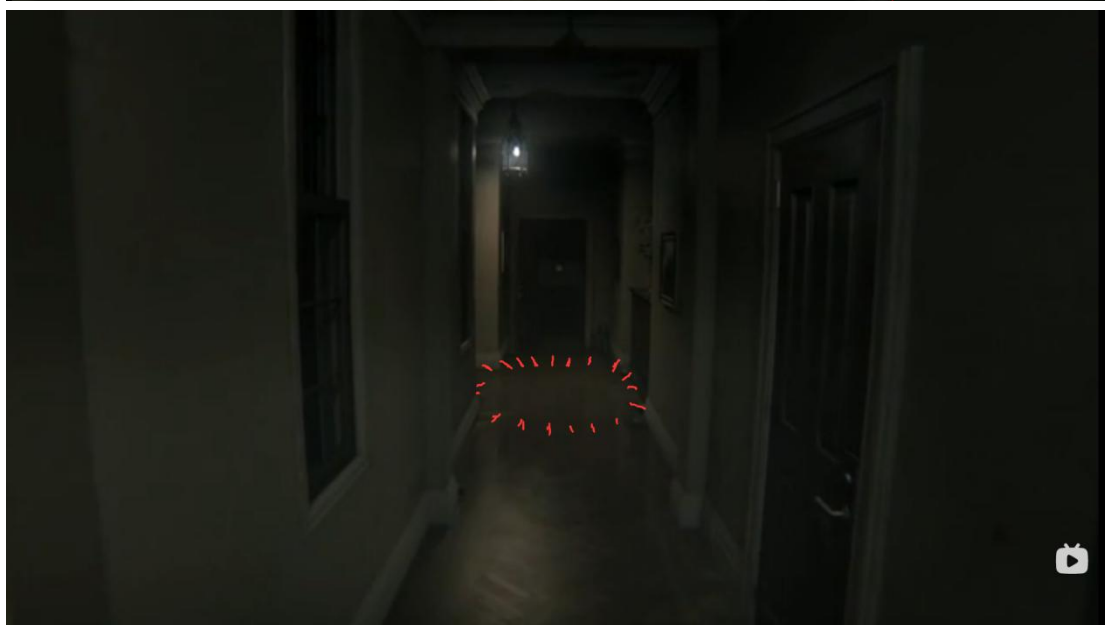
台面上的内容是男人的照片以及这个家庭的照片，表示着曾经的和谐美好的生活。而照片周边却又是凌乱散落一桌的各种药品与零食，表示这个家庭发生过什么后变得疯狂凌乱，似乎与生病或者精神病有关。

照片的内容与桌面的药物形成对比，一个重要的场景叙事，展示了一个家庭的破碎。

玩家走到台边，开始显现收音机内容的字幕：大致便是最近这附近发生了几起相似的男主人用极端方式残忍杀害家庭成员的案件，仿佛凶手都是受到了某种洗脑或者诅咒。而官方似乎还不能得出令人信服的结论。

这里的线索展示区域，为玩家开启了剧情的第一个线索，也为玩家接下来的游玩再添加一层心理预期---这是一个凶宅，这栋房子整个空间都充满了可能的危险。到这里，对于玩家来说，仅仅是走到了走廊的尽头，但是却已经对环境形成了一个比较完整的认知与预期。接着便是转头面对转角后的内容，因为这个剧情线索展示区域的缘故以及转

角后确实没有意外的内容，所以玩家在这个地方转角后并不会受到惊吓，也预期不会。



转角过来后便是第二个走廊，也是整个 **demo** 中最重要的区域，大量的游戏内容展示与场景变换的区域。如果说在这单次的循环中前一段走廊是气氛，心理预期以及剧情线索的铺垫。转角后的走廊就是玩家心理预期与实际现象的碰撞结果以及剧情推动的舞台，是游戏内容的互动、变化以及展示的主要区域。前一段积累，后一段宣泄，先抑后

扬。

这段走廊，拆分成三条路线，分别导向两个内容展示区域与下一个关卡。玩家在看清环境后，首先会被导向离得最近的第一道侧门，也就是厕所门。此时在游戏才刚开始的前期第一次轮回中，总体节奏还属于抑制与铺垫，所以玩家会发现打不开这个门，但是可以产生互动行为，说明以后可以打开。

打不开门，玩家便会转向下一个区域，玄关处，此时两个重要音效元素进入玩家注意力，1 是因为离窗户近了，所以窗户外面的雨声变得更大了。2 是玄关处的吊灯在悠悠的左右晃荡着，发出略刺耳的仿佛老化合叶间的摩擦声。再加上回响很大的脚步声，再次深入表现这个屋子的空旷与诡异。用声音制造出令人悚然安静。

此时有些玩家多半会被玄关门边上立着的衣架吓了一跳，这是一个吸引玩家注意力并且混淆玩家思路的小迷雾，属于虚晃一枪，符合第一次轮回所需要的一个轻微程度的惊吓点。



然后玩家在探索完次区域后，有惊无险的走向最后一道门，开启下一个场景。



开门后下一个场景仍然和之前一样。玩家会理解到这应该是一个循环场景，但是由于第一次轮回的有惊无险，哪怕知道后面肯定还有大活，玩家还是会在这一次稍微放松警惕，因为眼前的都是刚才已经熟悉过得环境。

玩家在走到最后的门时会发现门打不开了，此时心里便会产生疑问，并开始探索房间寻找变化，在这里玩家多半已经放下了大部分戒心，潜意识的认为当前环境比较安全。

这里就安排了第二轮中的第一个惊吓点也是唯一一个，就是当玩家发现最后一道门打不开时，会原路返回，而在接近厕所门时，会突然从里面发出三声沉闷的撞门声，玩家表现因人而异，不过，都会在此心理线有所起伏。此处是第二个轮回中引领玩家心理活动的点，比第一个轮回中程度略大，但不会过激的刺激玩家。当然还有环境中的心理暗示元素也在产生作用，就是地上第一次出现了两只蟑螂。



然后玩家在返回起点的门发现也打不开后，再次走向最后的门，发现可以打开了，便

进入第三个轮回。

前半部分走廊仍然依旧，环境暗示点，电子钟也仍然没有变化。虽然经历了第二轮的小惊吓，第三轮前半部分，玩家依旧会因为熟悉的环境而稍微放松警惕。（你放松了，我就该安排你了，你警惕性太高我还怎么吓你，嘿嘿）

第三轮转角后最后的门是开着的，此时玩家会理所当然的直接走向最后的门，因为目之所及好像没有什么变化产生，厕所门也是依然紧闭，但是就在快速通过的时候厕所门会传来比上一次更急促的敲门声，此时玩家对厕所已经略有心理防备，所以不太会被吓到，但此时这个点的另一个作用是深化玩家对厕所在剧情中的作用的推测。

后面的关卡便是利用环境的变化一步一步的引导玩家的心理预期，又每一次再轮回中打破玩家的预期制造意料之外的惊吓，利用循环层层递进传递越来越丰富的恐怖感以及利用恐怖元素来展现剧情的线索。因为水平有限，后面就不每个关卡挨着解析了，其实中还有很多关于剧情线索的小细节。

关卡设计总结：利用相同场景的循环与变化清晰明了的制造整个流程的总体变化节奏，层层递进。在每一个循环中利用前后两段不同场景制造当前关卡一起一伏的主节奏，而在此之下再在后段场景细分更微妙的变化引导玩家的心理活动。场景环境各个方面对氛围的烘托成为最好的工具。两相结合，为玩家提供了一个完整到位的恐怖心理活动体验。最后动画引出下文，当然，没有下文。

游戏总结：个人感悟，PT 的优秀没得说，其中有几点大部分人都能有的直观感受，这几点其实后来的恐怖游戏就很少有能全部做到的了，一个是最基础的画面，虽然现在有好一些恐怖游戏能到达这个水准了，但是在 PT 当时，是属于最顶尖的画面技术，放在现在也只能说后来者持平了。2 个便是音效了，特别是环境音效的表现，只能用声临其境来形容。这一点很多后来的恐怖游戏很难完全做到相同的水准，即便是技术上做到了，在与场景环境的设计搭配融合上也仍然很难达到 PT 的水准。第三便是诡异的恐怖现象元素，基本完美的继承了寂静岭系列的设计风格，后来的游戏虽多有借鉴学习，却很少能有自成一体的表现风格，小小噩梦这类倒还是比较自成一体。

除了玩家能直观感受到的表面的这些有点以外，在分析了 PT 后，个人觉得，玩家心理引导，场景变化的节奏这一点，是 PT 优秀的潜在要素之一，精准的把握了该在哪里搞你，

该在哪里放松你，把玩家拿捏得死死的，而不是安排的很没有理由，比如《层层恐惧》有些地方就感觉莫名其妙（也挺优秀的，就是水平还是比 PT 差了一大截，主要就差在潜在这些要素里）。

另一个优秀要素是，PT 出现的所有能引起玩家注意力的元素，都不是没有理由的，他们都是经过设计而完全符合剧情逻辑的存在，而不是简单的环境特征描述，所有的环境元素都是紧扣剧情需要，为剧情服务的，几乎没有一个多余的存在。当然也可能也是因为封闭场景，结构也不复杂的原因吧。（这里我也不太确定是否客观正确，至少目前个人主观感受如此），另一个在这方面个人觉得做的比较好的游戏是，某台湾孤儿观音游戏。

最后的最后，PT 至今难以被超越的原因个人觉得是因为后来的游戏都只能在某些方面赶上 PT 的水准，而很难全方位的达到。还有就是体量小而内容丰富，刚好点到为止的体量。如果继续展开成一个完整体量的恐怖游戏，就不太好说了。

以上便是关于 PT 前三回分析的全部内容，笔者场景美术转的新人关卡一枚，刚出炉的那种新，第一次写游戏拆解，很多可能错误和肤浅的地方，还望各位大佬多多指点。