

密室逃脱,密闭空间里的光与暗

本报记者彭 洁文/摄

“走啊,玩密室逃脱去。”周六晚上7点半,章禾熙和朋友走在熙熙攘攘的台州东商务区街头,被一排密室逃脱的广告招牌吸引了目光。“紧张刺激、胆量挑战”“勇敢者的游戏”“惊险与刺激双重震撼”等字眼配以惊悚的图画,在黑夜的加持下更显凌厉,又带着一股磁石般的吸引力。

两人往电梯方向走去,那里有好几家密室逃脱的门店。

90分钟后,章禾熙和朋友紧握着从黑暗的房间里走出来。大概是因为全程尖叫,她的嗓音变得沙哑:“吓死了,我再也不玩了……”

但一转身,她就和一起“拼团”的另外几个玩家欢快地聊了起来,“也太刺激了吧!NPC(角色扮演游戏中非玩家控制的角色)跟我‘贴脸杀’的时候,我好想打他,又不敢打,只能乱叫……”“下次再组团玩个别的主题吧?”“好啊!”章禾熙立刻答应了,全然忘记自己刚说过“再也不玩了”。事实上,在此之前,她已经玩了至少20场密室逃脱。

作为将一群玩家置身于一个特定场所,通过剧情设计,让玩家在规定时间内寻找线索、推理解谜,最终完成任务逃离空间的游戏方式,密室逃脱,算得上是颇受当下年轻人追捧的消遣方式之一,散发着让人欲罢不能的魅力。

但走出黑暗的密室,重见光亮,这项消遣的问题也随之显现。

不恐怖,无密室

对于一座城市而言,密室逃脱已经或正在成一股热潮——

早前有媒体报道,2019年中国密室逃脱市场规模达到99.7亿元,2020年受疫情影响市场规模有所下滑,随着疫情得到有效控制,预计2021年其市场规模将达到101.2亿元,同比增长29.2%。

在台州,经营密室逃脱的场所越来越多,在“大众点评”APP上搜索“密室逃脱”,显示相关结果940多条。仅在台州东商务区,各种各样密室逃脱的招牌就抬眼可见,在夜晚的霓虹中显得格外醒目。

一场密室逃脱,过程多持续在60分钟到120分钟,人数一般为3到10人。在台州,根据主题不同,密室逃脱的价格从三五十元到150元左右每人每次不等,相比纯粹的推理解谜主题,有真人NPC参与的恐怖主题密室逃脱价格略高一些,在百元左右。

愿意为此买单的,是如章禾熙一样的年轻上班族群体——有调查显示,26-35岁的密室逃脱玩家占比高达57.9%,36-45岁玩家占比16.8%。“我们店目前的消费群体以80后和90后的上班族为主。”台州东商务区巨鼎广场的一家密室逃脱经营者表示。

而恐怖,是当下最吸引玩家的密室逃脱主题之一。

从某种程度上说,由于密闭空间本身自带的紧张压抑氛围,恐怖,也成了密室逃脱带给玩家的最直观印象。“有玩家来店里,还没了解有什么主题,就一副被吓坏了的样子,问‘你们这里的密室有多恐怖啊?’”李建经营的密室逃脱门店开在温岭万象城,共有9个主题,其中4个是机械剧情非恐怖主题,5个为真人NPC沉浸式恐怖主题,“确实,选择恐怖主题的玩家比较多。”

密室逃脱最初的玩家大多是一群喜欢侦探推理的推理迷,对他们而言,谜题的巧妙与合理,更具吸引力。但后来,密室逃脱渐渐承担起消遣休闲的作用,降低谜题难度而增加娱乐性成为大势所趋,其场景和风格也演变成江湖、医院、学校、监狱和古风、中式、日式、美式等,真人NPC沉浸式的恐怖主题密室



各种各样密室逃脱的招牌在夜晚的霓虹中格外醒目。



近几年,密室逃脱门店在台州街头如雨后春笋般冒出来。

逃脱就这样的背景下逐渐兴盛。

“恐怖主题增加了游戏的娱乐性,又具有一定的刺激性,符合现在年轻人的口味。”李建说,“就像年轻人喜欢吃辣一样,就是爽。”

恐怖主题密室逃脱,根据恐怖元素的呈现程度不同,分为微恐、中恐和重恐。但无论恐怖程度如何,玩家在渲染着吊诡紧张氛围的黑暗空间里,感受和体验会更为强烈,这时若再出现一个形象可怖的NPC,印象会更加深刻,融入游戏的程度就会更高。就像章禾熙,恐惧的情绪一旦退去,兴奋的神经就会立刻跳跃至密室逃脱中最恐怖的画面里,“玩的时候被完全带入剧情,很害怕,但出场后,既心有余悸又回味无穷,还想玩。”

商家需要的,正是玩家这种欲罢不能的黏性。

除了受玩家追捧以外,商家钟情恐怖主题的密室逃脱还有一个重要原因,那就是“相对好做”。在所有主题中,恐怖主题场景造价更低,在机关、设备等方面的选择性也更多。一位在路桥经营密室逃脱的老板向记者表示,昏暗或完全黑暗的空间,能在装修上“省不少钱”,氛围也更容易营造。“如果是一个很明亮的空间,那所有的装修都要保证逼真,投入肯定会大得多,不然就不能让玩家有好的沉浸式体验,生意做不长久。”

这一点,玩家孙梁羽深有感触。作为一个“几乎玩遍了椒江所有密室”的资深密室逃脱爱好者,他最开始喜欢的是纯解密的密室逃脱,但“布置和道具机关确实太差了”,后来所有“新冒出来”的密室逃脱几乎都主打恐怖主题,“说到底,就是恐怖密室制作相对容易,接受度也更高。”

“这就是一个供需关系。”作为商家,李建也很清楚这一点,“比如我们做了6个不同类型的主题,恐怖主题做得最好,那后续我们肯定会把更多主题做成恐怖的。但不管做什么主题,商家还是要把玩家的感受和满意度放在首位。”

“再也不玩了”之后

走出黑暗的密室重新站在光亮之下,章禾熙在说了“再也不玩了”这句话后没多久,就立刻答应了小伙伴“下次再组团玩个别的主题”的邀约。

这样的场景,李建见过无数次。害怕又想玩,是大多数玩家的状态。

有一次,三个男生结伴来玩密室逃脱,选择的是一个微恐主题。游戏结束,其中一个男生被同伴搀扶着走出密室,“太吓人了,我再也不玩了”,男生连连摆着手说。李建笑着,刚想安慰几句,只

听那男生语调一转,又对身边的同伴说,“但是真的很好玩啊,下周我们再来换个主题玩吧”。一周后,这个男生果真又来了,还带了好几个朋友,玩了一个中恐主题,“我当时在场控室的监控里看他吓得蹲在地上,出来以后,他又说‘再也不玩了’……”

“我觉得他还会再来,可能还会再玩个重恐主题的。”李建笑着说。

孙梁羽也曾说过“再也不玩密室逃脱了”,但当生活和工作都显得那么平静时,他又会上三三两两好友,走进一家密室逃脱——现在,他已经从椒江玩到了路桥、温岭,甚至杭州、上海,花了好几千。“玩机械解谜类密室的时候,会很投入,解开谜题后又会非常轻松,很有成就感。玩恐怖主题,就是很刺激,人总是想经历自己不可能有的经历。”

章禾熙觉得,除了刺激解压,密室逃脱吸引自己的原因还有,能增进与朋友的感情和认识新的伙伴。“玩密室逃脱,一般都要和陌生人拼成一个团,大家一起合作破解谜题,克服恐惧,一场游戏下来,从陌生人变成了共同战斗过的‘战友’,甚至还可以约下一场。”而作为“胆子算大”的玩家,章禾熙总是会在NPC出来“吓人”时,“保护”身边的朋友,“我还蛮喜欢这种被人依赖的感觉。”

她还说起一件发生在密室逃脱中有趣的事。那次是玩一个微恐主题,一起组团的是三男两女,加上她跟朋友一共7个人。游戏进行到一半,一个单独去做任务的男生迟迟没有回来,这时,对讲机里传出了店家的声音——“你们的朋友现在遇到了危险,你们选择救他吗?”

“不救不救!”黑暗中,听到那几个人毫不迟疑、异口同声的回答,章禾熙“噗”地笑出了声音,原本紧张的气氛瞬间被打破。

店家大概没想到会是这样的回答,愣了一会儿,说:“不行,你们必须得救他!”

“哈哈……”回忆到这里,章禾熙又笑了,“后来我们就成了朋友,又约过两次。这就是玩密室逃脱的好处,能认识一些有趣的人。”

但城市的另一头,路桥姑娘晓晓(化名)在经历了一次不愉快的游戏体验后,说“再也不玩了”,就真的再也没玩过。

那是一个医院场景的中恐主题密室逃脱,她们3个姑娘和另外四男一女组成了一个8人团队。游戏进行到最紧张的时候,NPC频繁地以各种方式闪现吓人,晓晓自认是胆大的,也被吓得紧闭了双眼。那间密室里放着一张床,让原本就不大的空间更显狭窄,她就紧紧地贴在床角。NPC又出现了,尖锐的叫声简直要划破这片黑暗,就在这时,晓晓觉得有人碰了她的脚,速度很快,她以为是别的玩家在慌乱中不小心碰到的,并没在意,可后来,这样的骚扰频繁发生,直到游戏结束走出密室。

在监控视频里,晓晓看到是团里的一个男生伸的手,像是无意的又像是故意的。“密室空间小,大家又都很害怕,肢体接触根本避免不了,我也说不清这种接触是不是正常的。”但那之后,晓晓再也没有玩过密室逃脱,“觉得心里不舒服。”

不止玩家,这样的情况,密室逃脱的工作人员也遇到过。阿琳(化名)在椒江一家“开得蛮早”的密室逃脱里当NPC,曾在黑暗中被男性玩家摸胸摸腰,还多次被语言“调戏”,“他们一看NPC是女的,就会说些很露骨的话,很难听。”但阿琳也表示,这样的玩家只是少数,“大部分玩家都是很友善的。”

还有人在玩密室逃脱时受了伤。临海人董小波也说,“再也不玩了。”那个恐怖主题,到最后要玩一个到房间里拿东西,NPC还不停地闪现,几乎所有人都是连滚带爬跑出来的。我的膝盖蹭破了很大一块皮,流了血。”如今伤口早已痊愈,但密室逃脱,他再也没去过。

雨后春笋能否长大成竹

密室逃脱如雨后春笋般冒出来,但作为一个时下正受到热捧的行业,质疑其到底能否长大成竹的声音也不少,甚至包括相关从业人员。

从大学时就开始玩密室逃脱到如今扮演NPC已近300场,陈启航完成了从玩家到从业者的转变。在他看来,现在的台州,恐怖密室确实太多了。

“全黑环境、电锯电棒、疯狂追逐……现在的恐怖密室基本上都是这样的配置和噱头。但有的置景真的很粗制滥造,反正光线一黑,玩家什么也看不清,NPC戴个假发套,穿个白衣服就出来了,吓人的方式全靠吼……我觉得这不是真正意义上的恐怖密室。”陈启航说,一个好的恐怖密室首先应该在置景、机关、音效、灯光等各个方面做到细致,甚至密室里的的气味,也要根据场景不同而有所变化,“比如场景是医院,那密室里最好就飘着消毒水的味道……什么叫沉浸式?不就是让玩家一走进密室,就从视觉、听觉、嗅觉、触觉等各个方面都与场景融合,有种身临其境的感觉,这才叫沉浸式。”

资深玩家孙梁羽也很有感触,“不是在全黑的空间里出现几个吓人的NPC就叫恐怖密室。商家在剧本的设计上,不能为了恐怖而恐怖,应该根据剧情需要,合理地设计恐怖环节。”

对于密室逃脱来说,这样的设计尤为重要。“现在台州的恐怖密室,主题场景和玩法相似度很高。”孙梁羽说,“想要做好这门生意,商家应该更多地在剧本情节上下功夫,好的故事是一切的基础。”

作为商家,李建对此更有体会,“如果情节不合理,置景粗糙,只靠NPC吓吓人,这样的恐怖密室,玩家绝对不会来第二次,再给个差评,这个密室基本上就‘凉凉’了……而好口碑的密室,是从来不缺玩家的。”

“在台州,密室逃脱还是新兴产业,相关部门应该进行监管,保障场所安全,完善行业标准,比如场景布置的标准、恐怖标准的划分、玩家年龄的限制、安全规范等等,这才是促进这个行业快速健康发展的重要保证。”玩家孙梁羽最后说。

一个合格NPC的诞生

本报记者彭 洁文/摄

几根荧光棒发出的极微弱的光,瞬间被黑暗吞没——整个房间都是黑的。忽然,曲调诡异的音乐声从低沉变得嘹亮。

“啊——”玩家的尖叫声几乎要贯穿陈启航的耳膜。

他伸出手,轻触了其中一个玩家的裤脚。一群人瞬间抱成一团。就在这一刻,陈启航退场了——作为一个NPC(角色扮演游戏中非玩家控制的角色),他对自己这场表演很满意。

如果将密室逃脱中的密室比作一个舞台,那么NPC就是这个舞台上备受瞩目的重要角色,克服恐惧、研究演技,甚至随时准备挨揍——为了给玩家带来最佳的游戏体验,这些都是一个合格的NPC需要具备的。

双向恐惧

在成为NPC之前,陈启航是一名密室逃脱的忠实玩家。现在,他在密室逃脱中扮演NPC已近300场。

胆大心细,是一名合格NPC最基本的品质——毕竟从中午12点到晚上11点,NPC的大多数工作时间都要待在黑暗的空间里。

“白天还好,场景里会渗透进一丝光线,精神状态也好些,但到了夜场,特别是午夜场,人犯困,又长时间地待在封闭的空间里,心里真的是毛毛的。”有一次晚上临近10点,几个玩家来玩一个重恐主题,原本的剧情是陈启航扮演的NPC拿着道具,堵在玩家逃跑路线的拐角处,然后突然出现。但当玩家尖叫着跑来时,陈启航却突然看见黑暗中闪着诡异的翠绿色的光,越来越近,那一瞬,他“连喘气也不会了,道具都砸在了脚上”……

陈启航后来才知道,那绿光,是其中一个玩家小姐姐当晚抹了带夜光效果的眼影和唇膏——“她成了店里第一个把NPC吓懵了的玩家。”

“我们做NPC的,每天都要给自己打气,告诉自己再勇敢!”说着,陈启航自己也笑了。

告诉自己要勇敢的,还有玩家——你知道有人会吓你,但却不知道会在什么时候、什么样的场景、以什么样的形态和方式吓你——对玩家而言,这是他们对恐怖密室逃脱欲罢不能的原因之一。

而这,也考验着NPC的演技。就像陈启航,随着出场次数越来越多,他渐渐觉得,自己更像一个演员。

NPC在出场前是绝对不能让玩家发现的,悄无声息的突然出现和意料之外的瞬间闪现能让惊吓值变到最大;如果穿帮被发现,就要带着气势扑过去;在与玩家追逐的时候,一定要凶猛地冲着追,冲得越快,动静越大,玩家才会越慌乱。

但有一点,陈启航很明白——NPC所有吓人的演出,并不是为了满足自己的趣味和虚荣感,而是“为了在安全的前提下,给玩家一个好的游戏体验,让他们觉得钱花得值”。这最好的体验便是,玩家被吓得恰到好处,感到害怕却又觉得很刺激。

挨揍

工作两年多,陈启航的工资从每月3500元涨到了五六千元。据他说,在台州,NPC的月工资最高在七八千元左右——这在随后记者对台州多家密室逃脱的走访中得到印证:招聘NPC的工资待遇多为每月3500元—7000元。

但有些钱,并不包括挨揍的部分。尽管玩家进场前会被反复强调“严禁辱骂、殴打、挑衅NPC”,但在面对恐惧的时候,第一反应除了尖叫,大概就是动手了。

根据剧情,陈启航躲在一个挂着几件衣服的衣柜里,待玩家打开衣柜寻找线索时,他便尖叫着从衣服后伸出双手……那一场,打开衣柜的玩家是个又高又壮的男生,窸窣窣窣的黑暗中,男生看见一双白晃晃的手缓缓伸出,“嗷”地大叫一声后,抡起手就是一拳,直直打向陈启航的脸,“就像触电一样,‘啾’,我的大脑就短路了。”

在玩家小哥和老板的陪同下,陈启航很快被送去了医院。路上,小哥看着他满脸鼻血,不停地道歉,说自己是受到惊吓身体做出的本能反应,出手太重了,实在不好意思。陈启航也知道对方不是故意的,想安慰两句,却发现疼得张不开嘴。

最后,在医院进行一系列检查确认没有大碍以后,陈启航接受了玩家小哥很诚恳的道歉和赔偿,现在成了关系不错的朋友,“但我叫他再来玩密室逃脱,他说什么也不来了,说再打几次NPC,自己就要去要饭了。”

人在突然受到惊吓时下意识采取的行为是不可控的,这是陈启航做NPC时,越来越明白的事。店里的另一个女NPC,在玩家破解密码打开门时就被踢了一脚,“玩家应该不是故意的,马上就过去弯腰道歉了,但下脚还是很重。”

陈启航愿意相信,打人,是有些玩家的过激反应,并没有什么恶意,但,在那个黑暗的空间,还是会有暴露人性恶的一面可能。

除了挨揍,玩家的差评,也是陈启航难以承受的——这直接影响他当月的工资。

“哪一场哪个环节出了问题,被玩家指明差评,相应的工资就会被扣掉。”陈启航有个朋友,在临海的一家密室逃脱做兼职NPC,因为几条差评,一个月被扣了1000多元的工资。他也亲眼见过,有玩家为了让商家给优惠而恶意差评,而这些钱,基本都要从负责那场游戏的场控和NPC的工资里扣。

但大部分玩家都是友善且温柔的,这让陈启航在工作的大多数时间里,都感到无比快乐。



随着密室逃脱游戏兴起,NPC也成为一种新兴职业。