



當黑暗降臨 「遊」鬱症的世界

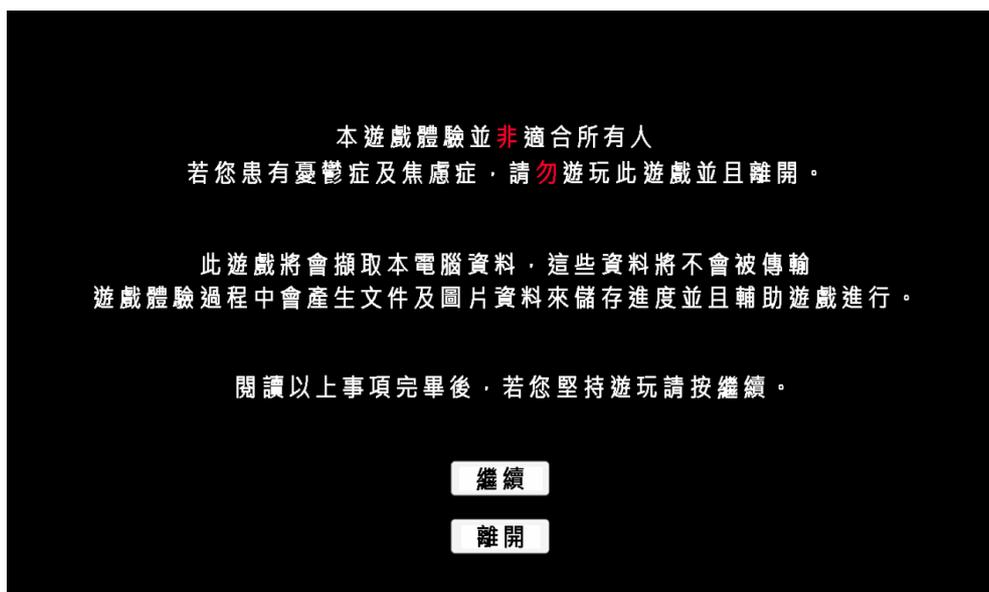
呂奕廷 文

2019/05/26

以下遊戲評論含有部分內容，請斟酌觀看。

《當黑暗降臨 (When the darkness comes) 》這款遊戲於2019年3月初在 Steam 平台上免費推出，內容涉及焦慮、憂鬱症及自殺等議題。作者 Sirhaian 也提到此作靈感發源於他本人的親身經歷，希望能藉由遊戲的方式，讓玩家從中發掘自己生存的意義。

整部作品不乏恐怖元素，主要以線性的章節敘事配合簡單的解謎及跑酷為主；遊戲過程中旁白、敘述會不斷打破「第四道牆」，直接與玩家對話，甚至在遊戲中使用玩家的真實名字、電腦桌布，也會製造遊戲外的圖片、文字檔案，甚至是竄改玩家的電腦桌布。



遊戲開始前有文字提醒玩家即將面臨的遊戲體驗，避免身心狀況不適合的人受到遊戲負面影響。(圖片來源 / 呂奕廷重製) 資料來源：[《當黑暗降臨》](#)

憂鬱並非與生俱來，而是在個人與社會互動的過程中逐漸產生的負向思考模式，由淺入深，例如因為認為自己表現差勁而產生自卑感，而自卑感又使人無法有好的表現。一旦陷入這種思考模式，就會像被永無止境的黑洞吞噬，喪失前進的動力，使每一天都如走在冗長乏趣的道路上，日復一日的重複，不知道目的究竟為何，直到最後身心崩潰。

在《當黑暗降臨》這部作品中的第六章〈詩〉，就用長達四、五分鐘路程的白光道路描繪這個過程。玩家走在寂靜無聲的白光道路上，聆聽自己心中的聲音，原本充滿希望，聽見鋼琴的音符踏著腳尖旋轉舞步；剎那間聲音都消失了，開始感到疼痛、尖叫、恐懼，最後什麼聲音都聽不到，只有那些不斷干擾的負面思緒，粉碎了最後的理智。



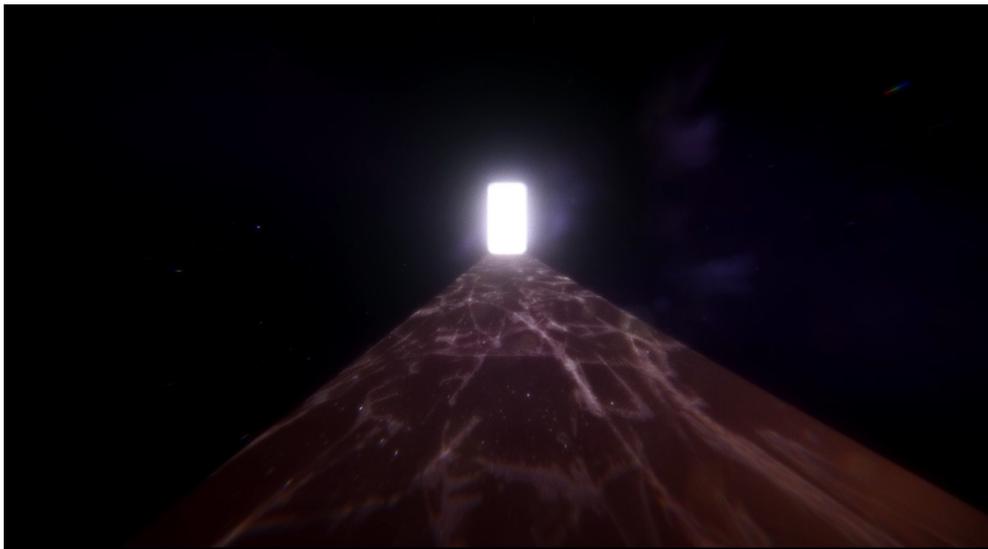
在白光道路的盡頭，「粉碎 (shatter)」兩字震懾了一路走來的寧靜。
(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)

另外，在第十二章「黑洞」，玩家必須從長廊走近一顆如土星般巨大的黑球，在恍恍惚惚的步伐中，問了自己一句「你為什麼要逃避恐懼？」後，地板開始崩裂，必須趕快回頭，遠離黑洞，在地板完全碎裂之前跳入光中，否則就會被黑暗吞噬。但是在遊戲之外，我們不禁好奇問自己，為什麼要逃避？跳入黑洞之中還是回頭跑向光芒，怎樣算逃避？在這樣的情境之下，逐漸碎裂的地板與不等人的現實生活般逼迫著我們做出抉擇，我們該怎麼辦，什麼又是我們面臨的困難？





土星般的黑洞正在吞噬這世界，在道路的盡頭，我們看見：「為什麼要逃避恐懼？」（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）



地板正在崩解，必須迅速跑入光中。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

同樣的手法我們可以在另外一款2014年發行的獨立恐怖遊戲《無盡夢魘（Neverending Nightmares）》中看到，這兩款遊戲都是描繪憂鬱症與世界奮鬥的過程，而《無盡夢魘》使用平面橫向卷軸對比《當黑暗降臨》的3D第一人稱視角，配合壓迫性強的獨特美術風格，給予玩家一種絕望的感覺。在遊玩《無盡夢魘》的過程中，玩家會不斷經過長得十分類似的住宅長廊、精神病院長廊，彷彿不知道走多久才能走到出口，這個設計與《當黑暗降臨》的關卡有異曲同工之妙。





在《無盡夢魘》遊戲中，黑白抑鬱的美術風格配合無盡的走廊，企圖讓玩家體驗無助的感覺。(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)

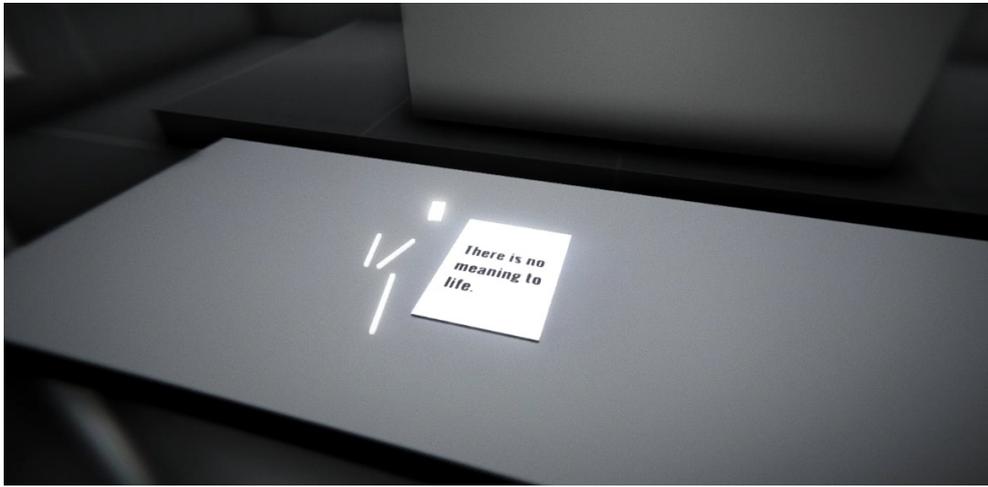
兒時創傷 一具失去愛的皮囊

在《被討厭的勇氣》一書中提到，若是用佛洛伊德心理學觀點探討，兒時受到的心理創傷便會造成某人日後生活的陰影，例如受到父母離婚的影響，自己也無法在婚姻中幸福。而《當黑暗降臨》也透過幾個關卡描繪這種創傷帶來的影響：在第七章〈雪〉中，當玩家靠近聚光燈下的兩人時，會被嫌棄、怒視及辱罵「輸家 (Loser)」、「噁心 (Gross)」、「可怕 (Scary)」、「自私 (Egoist)」，並且在每個辱罵後得到「鬧鐘」，隨之降下鬧鐘雨。鬧鐘象徵「時間」與「警示」，也代表了人在受到負面刺激時被凝結在當下的時間，成為了往後不斷警示、給予自己高標準以免重蹈覆轍的警告標誌。



原本看似在交談的兩人，會在玩家靠近後向玩家丟出鬧鐘並且盯著玩家，同時顯示負面的字詞。(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)

在第九章〈學校〉中，玩家在第一次遊玩時(一週目)需要在一片漆黑的森林及校園中找到失散的八個鬧鐘，而鬧鐘所在的地點分別為泳池、教室、販賣機、實驗室、食堂、健身房、宿舍及下水道。從宿舍裡許多帶有負面字彙的人影、食堂找完鬧鐘後窗外的「意義何在? (What's the point?)」字樣、在泳池必須憋氣潛到水底才能找到的鬧鐘、教室課本上寫的「我們不過為塵為影 (We are but dust and shadows.)」、找完健身房的鬧鐘後必須通過迷宮才能出來以及非常可疑的下水道場景等，可以判斷主角於校園生活有非常不好的經歷。學校應為每個人成長背景中非常重要的一環，也是在這個過程中，容易累積負面經驗，嚴重者則影響到日後的生活。



在教室場景中，可以看到書本上寫著「人生毫無意義」。(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)

回到第三章〈城市〉，有了前面的解釋我們就較能理解這章的內容。在這章中旁白會請玩家前往市場買東西，但規定「不能觸碰到任何人」，為什麼不能觸碰到任何人？配合著無處不在的監視器及走過人群時窸窣的碎語，我們了解到是因為過去的創傷讓我們無法再面對人群，無法從別人身上得到正面回饋，因此選擇逃避，寧可逃到沒有人的地方，情願躲在家裡不要出門。



即使都是路人，卻總是覺得大家都在盯著自己，彷彿自己哪裡做錯事。(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)





不可避免地在市場觸碰到路人，覺得自己被人團團圍住，無處可躲。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

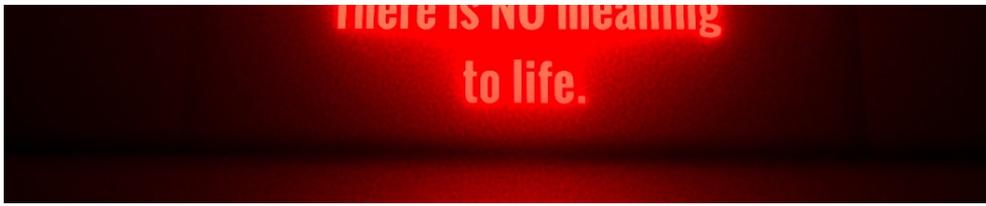
現實人生與遊戲 遍尋不著的意義

當探討到憂鬱、死亡的議題，我們就不能不想「究竟生命的意義何在？」《當黑暗降臨》也在第十三章〈意義〉中問玩家認為生命的意義為何。然而，走到這一章的玩家無論選擇遊戲提供的哪一個選項（創造、名聲、財富、快樂、知識）都無法被滿足，無論選擇為何，遊戲都會告訴玩家「人生沒有意義」。畢竟，若是認同五個選項中的任何一項，就代表失去該項的人生就失去了意義，例如選擇「快樂」的人，無法說明為何人生的意義是「快樂」卻仍然存在許多「悲傷」與「憤怒」；選擇「財富」的人，無法說明沒有財富的人，人生意義何在。



「人生的意義是什麼？」換作是你，會怎麼選擇呢？（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）





當玩家做出選擇的同時，馬上被遊戲用紅色的大字否決，「就跟這遊戲沒有意義一樣，人生沒有任何意義。」（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

那麼，存在的意義究竟是什麼？在玩家將遊戲玩到第三輪，也就是在前兩輪的最後都選擇了活下去的結局，則會在第三次遊玩時開啟一道通往光明的「意義之路」，告訴玩家「每個人都會死，死亡不過是光明之路的終點、不過是鋼琴譜上的最後一顆音符、不過是時鐘的最後一聲滴答」，最後也給予了玩家一個參考性的回答：「人生的意義就是你自己，你自己就是人生的意義。」告訴玩家也許自己怎麼活才是最重要的，活出自己的人生，無論這個人生最後如何，都是你為自己創造的意義。



在意義之路上，玩家會看到一路走過的遊戲畫面所代表的人生意義，也是作者想告訴玩家的事。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

此外《當黑暗降臨》這款遊戲也企圖將遊戲與現實人生做比擬，像是在遊玩遊戲的過程中，除非呼叫工作管理員利用後台強制關閉，否則無法用傳統的方式（選單、alt+F4等）退出。當玩家企圖退出時會獲得「No Escape」的成就，也象徵「人生無法輕易退出（There is no escape to life.）」此遊戲有兩個結局，壞結局在最後選擇上吊獲得，好結局為在最後關頭皆選擇接電話求救，值得一提的是，一旦選擇上吊結局，所有遊戲資料都會被銷毀，也無法再度進行遊戲，就像現實人生一樣無法重來。

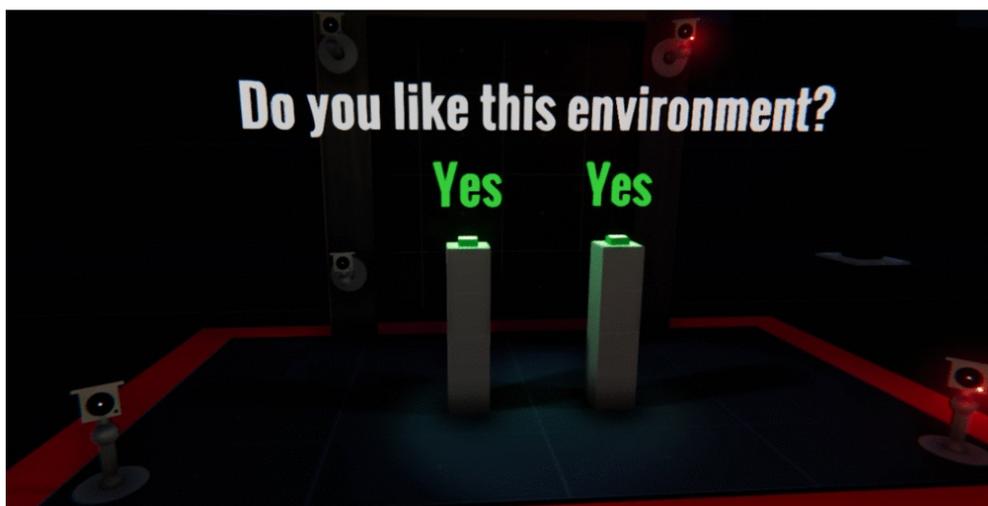




最後關頭，玩家眼前會出現繩子與椅子，同時背後響起電話聲，如果是你將如何做出抉擇？（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

被套住的解脫？誰能聽見我的呼救？

作為一個描寫憂鬱症的遊戲，除了憂鬱症患者本身的因素之外，最重要的就是其如何看待幫助自己的人，如何對外界求救？而這點遊戲也做了很好的描繪。在第二章〈工廠〉裡，旁白會希望玩家發表自己對環境的看法，然而雖然選項都是「很棒」，卻會在按下去的那一瞬間變成「糟透了」；接下來的幾個問題玩家也都無法按照自己內心真正的想法表達，顯現了憂鬱症患者內心與表達不一的矛盾衝突。另外在第四章〈森林〉，玩家會遇到一個需要交談的對象，當對方詢問玩家好不好時，玩家雖然想回答不好，卻只能回答好，隨後問題走向便越來越負面，玩家也對此無能為力，彷彿有個聲音一直想發出，卻無法被任何人聽見。



當玩家按下肯定的答案時，會馬上變成否定的答案，無法明確表達自己的想法。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）



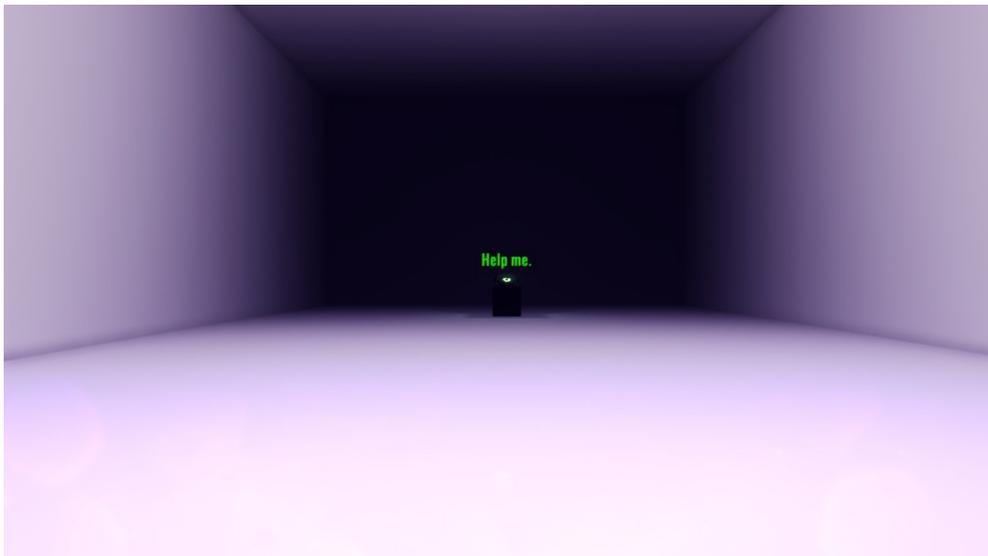
當玩家嘗試邀約時，不論選擇左邊「沒關係」或中間「下次吧」的選項都毫無意義，而右邊的選項「讓我出去」則被封閉無法選擇。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

在第十二章〈黑洞〉中交談對象（推測大概是朋友或家人）又再度出現，詢問玩家需不需要幫助，但是玩家身體無法動彈，只能看見背後被憂鬱症控制的大字，以及近在眼前卻不可得的求救按鈕。玩家可以感覺到地板漸漸消失，體會到極度憂鬱的絕望感，並不是病人不想接受幫助，而是他們沒有能力去接受。



坐在鞦韆上的人偶是要幫助玩家，但玩家卻被憂鬱情緒控制而無法動彈，無法按到前面的求救按鈕。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

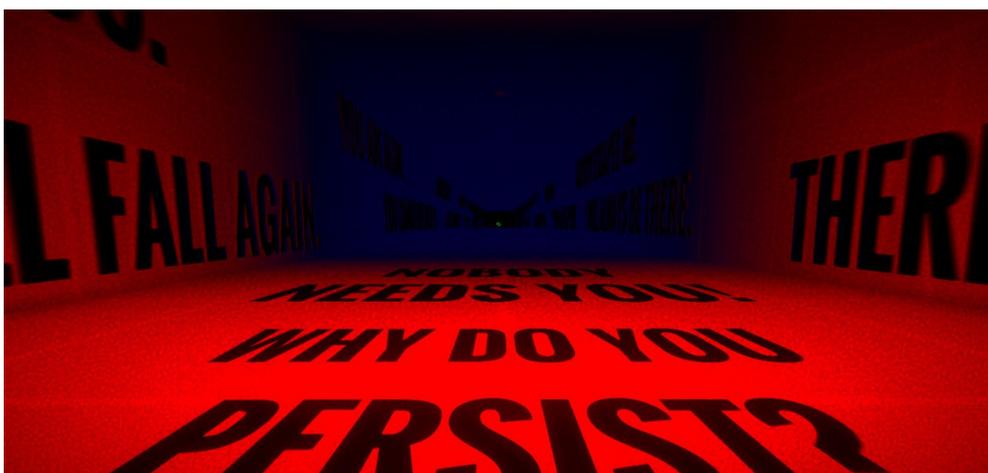
在此遊戲的結局中，玩家若不選擇上吊，而是回頭接起電話，則會通關第一週目。然而此遊戲並非於此結束，就像憂鬱症患者即使狀況好轉，在現實生活中也會復發一般，在第二輪的遊玩中，玩家會在第二章〈工廠〉發現電話「並非每次都會剛好響起」的負面訊息，而在最後面臨選擇時若是選擇回頭接電話，則要走更長遠的路程，並且看到許多使人喪氣的話語。在這個過程中，一次次的求救都更加艱難，也使選擇此路的玩家發覺即使求生困難，仍要堅持下去的決心。



在看見繩子與椅子後回頭，會發現不斷作響的電話上頭寫著「救救我」。
(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)



第二次進行遊戲時，會發現電話附近寫著「救命電話並不會每次都成功響起」。
(圖片來源 / 截圖自遊戲畫面)





第二輪要接救命電話時，必須經過寫滿喪氣話的長廊，如圖中的「沒有人需要你，何必堅持？」（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

那麼，若是選擇上吊結局會如何呢？當玩家站到椅子上，將頭伸入繩圈中，一切將會被刪除，就如現實人生般。再次打開遊戲會出現充滿雜訊詭異的圖片，無法遊玩，寫著「你已經不在這個世界，你無法再做出任何改變。」讓我們思考也許還活著的我們，即使痛苦不堪，仍然能夠行動，利用生命做出即使十分微小卻對個人來說非常有意義的改變；反觀死亡後，一切歸零，即使逃避了，不必再面對任何問題了，也枉費了原本還能利用創造價值的生命。



當玩家選擇上吊結局後，電腦桌面會被強制改成此圖，寫著「已經警告過你了」。（圖片來源 / 截圖自遊戲畫面）

每個人在世上都只有一條生命，一旦結束就無法回頭，也許我們都應該好好珍惜，活出自己最燦爛的人生。勇敢求救並非弱者，生命一定可以找到出路，給所有徘徊在生命邊緣的人，我們一同堅強的活下去。

生命線協談專線：1995



記者 呂奕廷



編輯 汪彥彤

