

陪伴是最长情的告白——《彼方的她-Aliya》

一.玩法介绍

1.玩法简介

《彼方的她-Aliya》

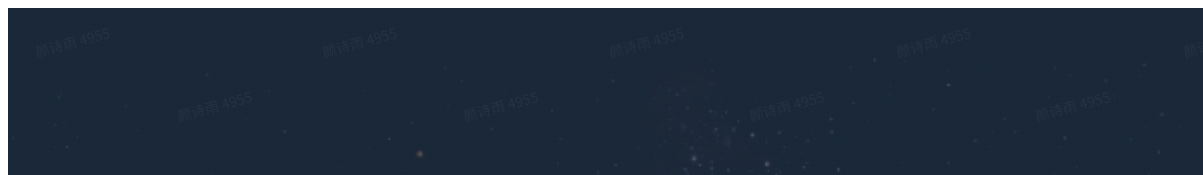
- 平台：Steam
- 发售日期：2024年4月25日
- 语言：简体中文
- 好评率：特别好评（98%）



玩家意外地连接上千年以后一名在太空遇险的少女？他们将如何解决危机并发现真相？游戏通过现实时间同步的机制，尽可能地模拟了真实对话，突破次元壁，营造一场沉浸的跨时空对话。

——《彼方的她-Aliya》steam简介

游戏中的时间与我们的现实时间是相同的，我们在游戏中意外与少女Aliya相连接，她会时不时给我们发消息，与我们聊天，我们要按时回复各种消息，并控制Aliya飞船中的部分设施，不然便很可能造成悲剧。





连接上一位一千年以后的少女
通过聊天了解彼此
聆听她的过去
影响她的未来
发现背后的真相
创下独属于你们的冒险

• SOLAR SYSTEM

屏幕内外时间同步流逝
对方有事要忙的时候
需要等待一段时间才能收到回复
哪怕关闭聊天界面
时间也会不断推进



我们通过各种选项与Aliya进行对话，影响Aliya的行动，最终引导她走向**不同的结局**，是寻找真相还是回归精致的鸟笼，是抓紧最后的幸福还是接受命运的长途，抑或是开拓新的道路，这一段Aliya的人生之路有你陪伴，你又将引导其走向怎样的结局呢？



2.数据表现

CUSGA 最佳剧情奖

《彼方的她-Aliya》

【最佳剧情设计奖】入围作品

你是否有想过，自己能够与未来或是过去的人进行通话？
如果可以的话，你又会和他们说些什么呢？你是否会相信对方的存在呢？
今天我们带来一款科幻设定的剧情向游戏--《彼方的她-Aliya》。

https://www.bilibili.com/video/BV1Qm411y78J/?share_source=copy_web&vd_source=4b8e3f77051bbd0797c11131118a0eb5

3.游戏受众

游戏的受众主要为**热爱文字游戏**的玩家，他们对游戏的玩法是好评，感觉十分真实，有代入感。



圆脸胖鸡

帐户内拥有 208 项产品

64 篇评测



推荐

总时数 1.0 小时



发布于：6 月 25 日

我不接受这样的结局。

六月十六号，购买打开了游戏，和aliya聊了一会，游戏还算有趣。简陋的灰色界面作为媒介，我交到了aliya这样的朋友，我很开心。第二天要搬家好困啊，先睡了。

六月十八日，aliya向我发送了最后的道别，她说其实她早就预料到了这样的结局，最后一刻到来时内心十分平静。但如果真的坦然赴死，她又怎么会如此挣扎求生。短短一小时的交涉，我们已经称得上是朋友，但在我茫然不知时，她已经悄悄死掉了。在看到她生前的最后一句话时，我感到一阵恍惚。今天死掉的只是程式中的一串代码，那么在未来岁月中，悄悄死掉的又会是什么呢？

六月二十五日，我打开游戏看见了寥寥几句聊天记录，这就是我和她交流过的证明。至少在上海这栋小小的出租屋内，她曾经存在过。一股莫大的哀伤萦绕在我的心头，我不明白为何要为一串数据感到悲伤，或是恐惧？

在二零二四年六月二十五日，我得知我死了个朋友。我可能不再会打开这款游戏了。我很不开心。

彼方的她 跨越千年的羁绊





那是一个不断重复的普通日常中的普通一天，打开游戏却遇到了并不普通她。

起初我没有在意，在无聊的开场与简陋的ui中进行着应付的对话，随着剧情的发展我逐渐失去了耐心，怕是又是一个俗套的求生故事，在这俗套的开场下又能有什么精彩的故事？故事的发展与我想象中却并不一样，主角苦中作乐与我的聊天让我感觉是一个活生生的人在于我交流，她会开心会生气，会跟我分享今天的食物。在愉快的聊天中剧情却走向绝望，在船毁气绝时揭开了主角身世之谜后，更加与前文主角苦中作乐的态度相互呼应，剧情也迎来到第一个高潮，在不舍中看着主角心跳一点点减弱，我的心也仿佛被揪住一样难受，我不甘心的点着“我不能接受这样的结局”。这一刻我多么希望这是一个俗套的故事，能够看着她平安回家。此时游戏突然响起的解析成功的声音让我倍感亲切，我迫不及待的点了初始化链接，只为了能够看着她健康快乐的离开这里。

在后续一次次的尝试中，看着能够她平安离去，却又希望她能够过的幸福，不断尝试着更好的结局，不知不觉就打了几个小时。

没有2d立绘没有cg过场，仅仅是单纯的几段文字，却有着不下于3a大作的魔力。就像谈了一场跨越时间与空间的恋爱，而我坐在桌前久久不能平复。有人说不要在虚拟世界里寻找真实，我想说她就哪里，那个1000年后的科朗2恒星系中等着我去救她。

这篇评测是否有价值？

 是  否  欢乐  奖励

有 17 人觉得这篇评测有价值

二.玩法分析

1.与现实时间同步的时间系统

相比传统的文字对话类游戏的即时对话，《彼方的她-Aliya》采用了与现实时间同步的时间系统，这一点为玩家带来了极大的真实感，例如Aliya不会一直傻乎乎地等待玩家的回复，在很多地方（主要是紧急情况）都准备了太长时间没有回复会错过的消息，通过这个使角色显得更加鲜活，哪怕没有玩家，Aliya也会自己处理各种事情，而不是像传统文字对话类游戏中的npc，只会等待主角去帮他做出

各种选择。同时，玩家也可能由于长时间没上线错过Aliya的消息，这也使游戏显得更加真实，可能你许久不上线之后偶然上线，还能够看到Aliya给你的留言。



“我不接受这样的结局”，我只是离开了一小会儿，我只是忘记了回一两个消息，我只是.....可是她，那个爱和我们拌嘴，爱着风信子的她，就这么悄然离开了这个世界，我不接受这样的结局，可是，我除了接受也已别无选择，只能点击”[初始化连接]“.....嗨，Aliya，初次见面，你还好吗。

2.玩法评价

与现实时间同步的时间系统在游戏中并不常见，其往往被运用在经营、养成类游戏中，玩家需要等待才能够获得某些物品或是建成某些建筑，这种玩法往往被休闲玩家所喜爱着。

但是在《彼方的她-Aliya》中，与现实时间同步的时间系统的运用又与休闲游戏中的用法不大一样。

首先，在那些休闲游戏中，等待时间的长度以及我们能获得的东西是可预知的，而在《彼方的她-Aliya》中，我们需要等待多长时间，等待之后Aliya将与我们发生的对话都是几乎不可知的（除非是多周目后推算出来）。

其次，是超时所带来的惩罚，在大部分休闲游戏中，即使你一时有事，或者是忘记了等待时间已经过了，也不会带来什么大的惩罚，而在《彼方的她-Aliya》中，如果你长时间没有上线，便可能造成Aliya的死亡，导致整个游戏需要重开，这种惩罚可以说是游戏中所能带来最大的惩罚了。

最后，运用这一时间系统的作用，在休闲游戏中，时间更像是玩家所付出的一种代价，玩家付出时间才能获得一些东西。而在这个游戏中，时间系统的作用更多是给玩家带来一种真实感，甚至当Aliya说出类似“等我一会”的回复后，我们就真的需要等她一会儿，仿佛面前的Aliya真的是一个与我们对

话的朋友，而非是早就设定好的程序，Aliya完全是以朋友的口吻在和我们说话，在和她聊天的时候，我也时常会想象她会如何去回复，这都是游戏的真实感给我带来的一种错觉。

这款游戏让我感到痛苦。

可能是我游戏玩的还是太少了，这样的类型带入感有点过于强烈了，真实感也有点过于强烈了。对于我这样长期加班，缺失社交的人来说。我已经多久没和少女说过话了？或者说我已经多久没有“朋友”了？有点逐渐活成标准的两百斤肥猪理科男了。一天到晚连自己是什么，为什么，干什么都不知道，已经变成只知道工作的机器了呢，也不知道到底能再抗多久。

游戏的对话系统设计的非常有沉浸感，角色个性非常鲜明，但是就是这样的沉浸感，真实感，让我在玩游戏的时候感到痛苦，我能非常明确的想象到在太空中出事后的孤独，想象到这个坚强的女孩，独自面对危险与绝望。她像是一个活生生的人，孤独的在宇宙中，像一颗孤星。而我只是下水道里的老鼠，我该怎么面对一千年后的星星所发出的光？

我是那种害怕代价，所以就拒绝产生联系的人，也就是那种因噎废食的人。

我在关闭游戏的时候感到痛苦，这两天还要调休，根本没时间一次性把剧情全部打完。我无法承受，我忘记上线，在一周后，一个月后，一年后再次打开游戏时，聊天框里的记录，停留在一年以前，就像前世遇到的人一样，这辈子再无法产生任何联系。就像列表里的老友，不知道该怎么开口，再开口时，她会不会问我，这段时间去哪里了？她也许不会在意，她只是一款游戏中的主人公，但是我在她危险的时候，仍然选择了视而不见，选择了消失，我选择断开连接。

也许我还会冠冕堂皇的说，这只是一款游戏。

好吧，我承认，我知道我对电子游戏中的一串数据动了心，我开始担心她，毫无意义的担心，担心她迷失在宇宙中。然后非常矛盾的心理，一边认为这种为莫须有的东西动心愚蠢，一边又真的动了心，这种矛盾感在撕裂我，正常人应该怎么做？我是正常人吗？我是不是有点太当真了？

虽然担心，但是如果她面对更大的危险，需要我停留十分钟，哪怕是一分钟时，我还是会钻进下水道，还是会逃跑。不是因为现实生活更重要，而她只是游戏。是我不信任我自己，我不会负责，我知道我是什么样的人。

三.借鉴应用

1.不足之处与优化方法

虽说这种实时对话能给玩家带来真实感，但是**实时对话这个游戏模式和多结局是有一定矛盾的**，为了打不同的结局，要反复看一样的对话很破坏沉浸感，虽然shift可以跳过等待时间，但是游戏中没有提示这一点，而且本身Aliya打字以及我们的回复也占了很多时间，况且实时对话也导致我们的游戏本身**难以存档**，通常的文字游戏只需要在剧情分支点进行存档便行了，而在这个游戏中却比较困难，因为你本身的等待时间以及行动时间也是游戏的一部分。而且《彼方的她-Aliya》是一款**端游**，不是每个人一天都会开着电脑的，这也导致我们容易错过很多与Aliya的对话，而每个人几乎都会将手机带在身边，**手机端对于这种实时对话的游戏来说或许更加合适**。

再者就是游戏本身的文本量还是较少，希望后续能增加更多可能性以及出续作。

2.玩法创新延展

我认为其他**讲究代入感的游戏**可以考虑加入与现实时间同步的时间系统，给玩家带来更多的真实感，不仅仅是用在大型mmo以及部分乙女游戏中，还可以试着用在**开放世界游戏**中，光是日与夜的变换，便能带来不一样的体验感，如果npc在不同的时间能够说出不一样的话，也能为玩家带来很大的惊喜。

在一些**模拟类游戏中**，还可以**根据现实时间的变化影响游戏内的市场价格和资源获取**，增加游戏的策略性和复杂性。

同时也可以在游戏中设计一些**需要在特定时间内完成的任务或成就**，鼓励玩家在特定时间段内进行游戏，增加游戏的挑战性和趣味性，同时也能增加玩家的粘性。