

[index]  
[#1]简评  
[#2]（剧透警告）剧情分析  
\*[#2]蕾  
\*[#3]菜叶  
\*[#4]千夏  
\*[#5]亚季  
\*[#6]真  
\*[#7]空  
[#8]（剧透警告）剧情梳理  
[#9]总结  
[/index]

感谢 [url=https://store.steampowered.com/curator/7421824]双鱼星♠ω♠皇家飛机场[/url]提供的游戏。

[sh2]总结[/sh2]

[b]优点：[/b]

- 1.富有深度的剧情，放在十年后依然很棒，奠定了系列作品的剧情框架，毋庸置疑的奠基之作。
- 2.萌新也能很好上手的 ACT 系统

[b]缺点：[/b]

- 1.不用心的移植，OP 黑屏 BUG 啥时候修？
- 2.重复度较高的战斗
- 3.早年的 HCG 以现在角度来看有点扭曲

推荐购入人群：不反感 GALGAME 的玩家；这部极富盛名的 baldr sky 是一定要补票的神作。

本作的优秀程度是毫无疑问的，它优秀到什么程度呢？优秀到了哪怕是 baldr heart 之类的后作，基本都沿用其 ACT 机制和剧情框架。如果你玩过 baldr heart，你会惊奇的发现其与本作在剧情结构上的高度相似，以及部分剧情的展开几乎一致。

本作的剧情树采用剧情锁模式，每一条女主角为下一条女主角做铺垫，用女主角来代替传统 GAL 中的章节。这么做会导致两个问题，一个是我在其他测评里面提到过的，有 TE 的游戏会因为 TE 女主剧情的强烈冲击感导致其他女主边缘化；另一个就是非 TE 女主剧情工具人化（个人线为其他线服务），导致 END 很难写，基本都是机械降神（agent 神力）&IF END。当然，这是无可奈何的写法，每条女主角基本集中叙述着一方势力，能解决问题的钥匙在真女主角手中，自然每条路线不好结尾，只能以这种方式结束。

对比一下同类的 muv-luv，本篇里面无论是日常篇还是战斗篇，都遵循传统 GAL 的方式，即共通线+女主个人线。但是众所周知 muv-luv 本篇是为了 alternative 做铺垫，这种剧情处理保证了在本篇中各个女主的塑造，又保证了 alternative 篇的剧情爆发，在处理上来说和假面骑士 drive 很类似，前期慢热中后期超展开，越看越有味。而本作每个女主角逐层递进，这

对各个女主的塑造其实不是特别的有利，因为玩家往往会更专心于每条线揭示的秘密和埋下的伏笔，同时部分女主在非自己的线路沦为路人。

Muv-luv 把关键的秘密藏在了 alternative，而本作 drive1 在认真挖坑，drive2 到真线的时候玩家已经可以了解到大部分的真相。这两种剧情处理方式各有千秋，也不能单纯评论说谁好谁坏，唯一的差异就在于 baldr sky 因为是带剧情锁的个人线，每位女主的 END 有点牵强（muv-luv 的个人线其实也有点）。就我个人而言，我还是希望甲爷能有个后宫 END 的，毕竟隔壁的武爷最后是“真”的开后宫了（笑）。

另外，mu-luv 的剧情冲击基本放在了 alternative（人干、小圆学姐梗的来源），冲击性极大；而本作为维持紧迫感，选择了传统的坑害女主——SAO 里面调教亚丝娜大家都有印象吧？就是那个——这种坑害女主让人感到有被 NTR 的危机是一种很传统的剧情构筑方式，它确实很能激起男性的荷尔蒙，所以 drive1 的三条女主角线（蕾、菜叶、千夏）不仅都有凌辱剧情，如果你手残晚了还真的会被 NTR。此外，本作里面为了突显终章 BOSS 的强大，好几条路线都是依靠 agent 的机械降神救场，这种超乎人力的解决问题方式我不是很喜欢（可能是因为我更喜欢 Muv-luv 里面武爷的自力更生）。

ACT 方面，本作的连招系统对我这个 ACT 沙包来说还是挺友好的，上手没什么太大的难度，实在不行就调 Very Easy。因为大多数时候是杂兵战，近身格斗日常吃瘪所以我还是喜欢巴祖卡+双机枪，BOSS 战就双机枪+加特林突突突的卑鄙的外乡人打法。但是重复战斗的疲劳度挺高的，跳过战斗的插件在很后期，你要是想反过头把一个女主的 END 都通了，重复战斗累成狗。所以建议强迫症玩家每次通一个 END，拿到跳过战斗插件再回头回收结局。本作的积累熟练度解锁武器不是一个什么大的问题，后期连招的配置和摸索挺花时间的，逃课的话就会被惩罚（真打的我都快吐了）。

音乐方面，本作的音乐都还可以，drive 2 的 OP 和 muv-luv alternative 的 OP 并列我最喜欢的 GALOP。然而，移植 BUG 里面的播放完 OP 之后 OP&ED 黑屏过去了四个月了居然还没修。折腾了一个上午，我参照其他测评把 \HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Direct3D\Shims\EnableOverlays 目录下的 baldr sky 从 1 改到 0，终于恢复正常了。然而每次只要一播放 OP/ED 或按到 WIN 键，游戏就会自动把这个值改成 1，然后就又又又黑屏了，我真的是不知道怎么说好，很想给差评，想了想还是算了，只能每次一边开着注册表编辑器一边玩游戏，时刻盯着改回去。但是即使如此，它会在跳 ED 之前一瞬间改成 1，导致 ED 黑屏，真的是一个非常恶性的 BUG。以及打了补丁之后，妄想机密文件里面菜叶的 H 在回想模式里面是锁着的。

[page]

[sh1]剧情分析[/sh1]

[sh2]蕾[/sh2]

本作这样的剧情构筑就注定了在作为共通线担当的蕾线中，蕾作为剧情工具人的比重大于谈情说爱的比重。这点在 baldr heart 里面都没有改动，作为伪·共通线的月咏特别惨，个人线路里面唯唯诺诺，其他女主角重拳出击。在蕾线中，蕾觉得是空去机关做事是为了调和她和父亲，所以是她害死了空，在自己的个人线一直怀着罪恶。抱着这一内疚，谈情说爱的发展

基本是男主回忆中的蕾对男主的好感，而蕾的好感表露几乎都是“牺牲”。蕾线作为共通线，主要还是引入教团、编译器、GOAT，最终 BOSS 是着魔的吉鲁——整条线并未解决任何问题，相反，遗留下了一大堆问题：神父为什么会知道那么多？吉鲁最后为什么性格会豹变？最后摧毁的搬运者灵魂是谁的？神秘出现的类似空的 agent 究竟是谁？为什么会出现时停现象？

蕾线的 END 处理的还行，NE 线是 GE 线的伏笔。NE 线，男主和蕾前去阻止吉鲁，男主重创之下，机械降神救场，之后男主把蕾误认为空，最后幸福快乐的生活下去。GE 线，失明的蕾背着男主逃跑，男主终于想起来之前圣诞节惨案是他背着蕾逃跑，不过那个时候因为刺激他把蕾记忆成了空，最后两人逃离清城市。

是不是有很强的既视感？是的，Baldur Heart 里面和蕾线定位类似的月咏线，在 END 上的处理与这个几乎一致。

[page]

[sh2]菜叶[/sh2]

接下来是菜叶线。菜叶线在蕾线的基础上进一步深入，引出 Dio 啊不是，直树老师，同时把菜叶和千夏之间的理念冲突摆到明面上来。蕾线围绕阿南市长展开，菜叶线中因为菜叶的关系把叙述重点放到了方舟集团和老师上。菜叶线中的感情描写较蕾线多，但是还是摆脱不了工具人的命运，整条线的叙述核心是在老师身上，老师把编译器移植到了菜叶体内，甚至还亲手杀害了千夏。（最深的伏笔就是以前老师给男主的神秘药丸）。老师在这条线里面坦白自己是一切的元凶，导致菜叶线的进度比蕾线来说突飞猛进了一个档次，在剧情上一路狂飙，解开老师的真面目的同时，留下了关于方舟集团的一串疑问。

菜叶线的 END 多达 4 个。如果打吉鲁超时，菜叶被轮 X，Dead END，这个单纯就是一个 H；如果被老师击败，男主拯救菜叶失败，两人被编译器消化掉，失去人形但是存活在编译器之中；NE 就很像 muv-luv 的女主，菜叶仅剩一个脑髓存活，身体全部被切掉了，男主父亲阵亡之后男主接手佣兵团继续战斗；GE，两人被编译器溶解，agent 捞了他们一手，两人身体的被重构成，编译器也消失了，典型的机械降神式结尾。

[page]

[sh2]千夏[/sh2]

菜叶是 AI 派，千夏是反 AI 派，两人正如一个硬币的两面一般相互构成这 drive 1 故事的两面。为了贴近千夏的士兵身份，这条线男主并非丧失了全部记忆，所以男主选择和魔狼一起行动。千夏线基本是男主相关的回忆，比如和 agent 的初次相遇（这个类似桥段在后作的 baldur heart 中有出现过致敬）。同时进一步深化方舟和多米尼恩（Dr.19）的存在感、解释当初 AI 暴走是因为侵蚀、冈格尼尔的失控。千夏线的秘密几乎都和男主有关，GOAT 这边的巴尔德系统是男主母亲的作品，方舟社的 AI 干扰了 GOAT 的系统。唯一的例外是在核设施里面老师自称“理性和疯狂的夹缝中”发来的通信。人物塑造方面，作为男主学院时期的炮友（最后的约定是送炮），千夏脱离了单纯的剧情工具人地位，细节互动比之前两条多很多（蕾和千夏的斗嘴），可以称得上是 drive1 三位女主中塑造最多的了（与蕾相反菜叶就没什么存在感了）。

剧情上的问题一个是不可避免的千夏凌辱 H，同时给雅发了便当，这个便当发的极其突然；以及最后给蕾和魔狼发便当，用完的工具人就直接赐死真的离谱。千夏线的最后和 **baldr heart** 月咏线的最后极为一致，戏画过了这么多年还是喜欢这么搞，说明以千夏线这种跳反的剧情处理方法来设置悬念是一招非常精妙的棋。

千夏线 **BE**，巴尔德系统抢走冈格尼尔控制权，扫射整个都市，圣良叔母表示这是十九搞的鬼，最后统合把城市地毯式轰炸全部木大，男主失去肉体，千夏失去精神。**NE**，男主没打赢大叔，巴尔德系统继续作妖，城市 **BOOM**，男主和千夏生还，反 **AI** 派大胜利，于是两人跑到太空中卿卿我我。**GE**，方舟计划发动，冈格尼尔点射掉目标，长官自杀谢罪，千夏接受细胞克隆，太过心急以萝莉姿态跳出来，和男主一起靠遗产幸福快乐。

至此，**drive 1** 的内容结束。基本是 **drive1** 就是在挖坑，填的坑极少。每条女主线的 **GE** 最后都是忘记烦恼幸福快乐，在谜团一大堆的情况下（例如，千夏线未能确认老师和多米尼恩的覆灭）这么结尾是真的有点扯。**Drive1** 蕾线以阿南市长为轴，主要是引入基础背景介绍；菜叶线引入老师，揭示老师幕后黑手的身份；千夏线引入了方舟和巴尔德系统，给方舟计划开了一个头。这三条线埋下了大量的伏笔：代理人扭曲奇点，身为观测者在观测什么？真为什么变成了巫女？老师为什么夹在理智和疯狂的边缘（他在惨案发生前曾试图警告千夏和男主但是失败了）？为什么男主的母亲说巴尔德系统有问题？多米尼恩究竟在做什么？蕾线最后的吉鲁为何发狂？

[page]

[sh2]亚季[/sh2]

**Drive2** 的第一条线是亚季线。作为 **DRIVE 2** 引子的亚季线，前半段和千夏线相差不大，后半段的主要精力放在了巴尔德系统和神父身上。因为 2 只有包含真女主线在内的三条线，所以亚季线基本上都是在为真线做铺垫。前半段和千夏高度重合，是从方舟的角度叙述千夏线后半段的内容。这条线中亚季的戏份引入一个是靠 **agent**（圣良叔母会坦诚，多米尼恩盗走了被称作连接者的 **AI** 和人类一体化的呼的原型数据）亚季发现 **agent** 不对劲，会强行加入男主调查情爱设施的任务，过程中亚季被神父抓走和男主一起掉进凌辱蕾的池子里，被 **agent** 救出来。该线进一步解释了多米尼恩和男主的渊源（抓走男主老妈的电子体），以及试图通过呼和空之间的量子链接搞事情。另一个是靠巴尔德系统（亚季本身和老师一个宿舍，接受了老师的协力要求一起研究巴尔德系统），亚季被阿南绑架的时候会得到阿南和 **GOAT** 对巴尔德系统感兴趣的情报，男主的母亲被神父抓走之后强行连接上了巴尔德系统并最终导致死亡（千夏线终章的镇静剂是由巴尔德系统制造的，而唯一适格者是男主的母亲，所以必然千夏会精神崩坏），同时让老师连接上巴尔德系统使其变得不正常的也是亚季，亚季本身还是男主母亲的克隆体。亚季线依然贯彻了工具人使命，为真线做铺垫——巴尔德系统和连接者系统是一体两面，神父把连接者技术泄露给了 **GOAT**——再一次让玩家把目光聚焦回多米尼恩上，并且神父在最终战里面的复活（顺带给老爹发便当）以及老师的突然出现。与此同时，亚季线最大的突破就是和 **agent** 的交流，呼和空，男主和模仿体。

亚季 **BE**，未能阻止镇静剂，发疯的千夏疯狂摧毁网络空间，即使是方舟计划发动成功，网络空间全灭也是全灭结局；**NE**，因为隔阂没有接受亚季，神父计划通，亚季被巴尔德系统重创，和男主一起利用方舟计划活下去；**GE**，圣良叔母埋伏了一手，亚季没通过巴尔德系

统的认证，最后和亚季一起在现实中幸福快乐生活。

[page]

[sh2]真[/sh2]

真线的剧情量相当之大，一举把神父、多米尼恩和老师的伏笔全部回收了，基本上前面四条路线的疑问都得到了解答，然而过于密集的信息量自然导致后期的剧情节奏过于紧凑。部分片段非常的魔幻，在探讨真实与虚妄，梦境与现实。简单来说，因为男主没有完全丧失记忆（准确来说还记得大部分，佣兵的记忆还在），于是提前强袭情色场所（在千夏的 GOAT 强袭之前），正好遇到挟持住真的吉鲁，千夏出来救场，但是神父登场（参照亚季线进度），截住了男主一行，千夏受到重创，被男主带回方舟修养。接着真大闹方舟，闯进潜意识之海，然后跳海。真线前半段充斥着各种强烈的矛盾，千夏不愿相信方舟，真顽固的认为世界是虚妄的，同时也充斥着各种“智商上线”，在其他线里面一点情报都不肯吐露的人们突然开始吐露情报（比如，诺伊坦白自己是 19 的女儿），之前 GOAT 被误导让阿南（身上有编译者的启动代码）被神父劫走这回魔狼看穿了神父的行动，真看穿男主一方的行动让吉鲁埋伏一手。进度过半，真是十九培养的连接者，所以被神父和阿南盯上，这也说明了亚季线 GE 最后亚季被巴尔德系统弹出来的原因，作为真的主治医师的诺伊在这条线的戏份非常重，基本上是为在敌营的真的替代。真线为了给空线做铺垫，后期剧情夹在着大量的设定，比如平行世界和代理人对世界的观测，导致进度过快，剧情节奏有点崩：编译者被释放后，前期倔强地坚信长官是正确的千夏又突然倒戈不信了并告知男主长官可能试图夺取作为连接者的真，和用真情实感劝了半天外加诺伊真情相劝才回心转意相信世界是真实的真比起来，态度转变得太快了。以及后期统合军发动攻击，吉鲁联合 GOAT 里面的反 AI 派，诱使真登出网络世界并挟持了真的肉体将之强行连接上镇静剂。真在镇静剂内认为男主死亡，陷入疯癫（另一个原因是她恶作剧导致空买错了车票间接导致死亡的心结），被击倒的吉鲁变成了神父复活，agent 会告诉男主神父是在巴尔德系统中十九的亡灵，同时男主还会在潜意识之海看到空，了解到世界的真相。

如果没能击败镇静剂，进入 BE，男主跳海自尽，全员电子幽灵化，真失去了对男主的记忆；反之，真会爆发从内部打爆镇静剂，然后代理人（实际上是空）选择和镇静剂同归于尽，并在最后说出自己和男主不在一个平行世界同时把老师留下的编译者无力化程序交出来。最后真和男主在编译者造福人类的现实中幸终。

[page]

[sh2]空[/sh2]

真线解决了大部分的疑问，到了空线要讲什么呢？编剧很好的处理了这一点，消失的蕾、错误的网络、城市一个人都没有的末世，出现在三年后的男主，一开始就把悬疑的味道拉满。为了替代本应出现的女主，剧作家让男主拿到了空的日记本。如果是这样的话回忆会冲淡悬疑的味道，所以剧作家马上安排了矛盾的记录以及不合常理的现象，接着一通令人窒息的连战，再正式安排呼男和男主同行。这一段的表现非常好，作为开篇来说剧情张力拉满。之后再重复各个线的剧情，进一步加深剧情矛盾，并让玩家意识到男主潜意识里就知道许多本来不知道的情报（999 第三部中也是这种写法），最终在见到怀抱婴儿期的十九的空之后进入中

期，开始一波中期剧情大爆发，解释了特异点和 **agent** 的谜团（十九和空的平行世界代理人战争）。至此，所有谜团已经解开，剩下就是解决和十九融合的空的问题，此时吉鲁的地雷炸死空，十九复苏，剧情进入最后的高潮。伙伴一个接一个的倒下和 **alternative** 如出一辙（后作 **baldr heart** 的 **TE** 中也有类似桥段），但是没有 **alternative** 那么顺利，甲爷被十九操控的空一刀捅死。万事休矣的这个转折我很喜欢，**AI** 利用吉鲁的呵斥特性，复活了男主和同伴们继续战斗，日式传统的主角团大合战。

就我个人而言，我认为空线的结尾有点太过于日式传统，就真的是很典型的日本式结尾。虽然好歹是个 **Happy End**（没有后宫 **route** 差评），但是最后全员复活打 **BOSS** 然后幸终这个真的太老套了。

[page]

[sh1]剧情梳理[/sh1]

说句实话，**baldr sky** 的剧情部分确实不错，但是和 **muv-luv** 相比还是有一定差距。在我分析之前，我们先来梳理一下每条线究竟在讲什么。

蕾线主要应对阿南市长。其作为城市的实际领导人，吉鲁的雇主，掌握编译者的启动代码，并且知晓连接者，是拐走真的肉体并且试图利用巴尔德系统的幕后黑手。蕾线主要的分歧在于蕾试图刺杀市长、未能在情色设施见到真、在核爆设施中男主解除炸弹并摧毁携带编译者的菜叶的灵魂以阻止惨案。

菜叶线主要对应老师。老师被巴尔德系统侵蚀，虽然因为疯狂引发了之前的惨案，却在仍保有理智的情况下把希望分别交给了男主和空。菜叶线的结局都比较 **IF END**，被老师植入编译者的菜叶，菜叶出奔导致 **GOAT** 和方舟的决战未发生，但也注定了只能靠机械降神式的 **agent** 神力来挽救菜叶。

千夏线主要对应 **GOAT**。**GOAT** 的长官是蕾的父亲，男主母亲的追求者之一，性格在剧情中经常豹变。作为反 **AI** 派的他们，被神父刻意泄露的情报所蛊惑，坚信巴尔德系统可以毁灭 **AI** 挽救编译者带来的危机。纯粹的工具人一方，各方都在勾心斗角当棋手，只有你们被当枪使。千夏线里面和千夏的交集变多，这是区别于其他线路的关键差异，但是线路本身因为男主加入 **GOAT** 的原因，不得不牺牲了蕾和其他魔狼成员，便当发了一箩筐，导致结尾极其难处理。

亚季线主要对应方舟。圣良叔母克隆了男主的母亲，产物就是亚季。虽然亚季并不是连接者，但仍然会引来神父的觊觎。圣良叔母一直在准备逃避到网络世界的全员电子幽灵化的方舟计划，前几条路线里面方舟本社自爆也是从编译者的危机中逃脱的方法。因为亚季线的发展几乎全部都在神父的计算之中，所以不得已再次同菜叶线中一样利用机械降神的 **agent** 神力来试图挽救。当然最后因为神父算错了亚季，导致计划失败而顺利度过难关。

真线主要对应神父。神父是巴尔德系统开发者 **Dr.19** 遗留在巴尔德系统中的恶灵，相当于 **agent**，能侵蚀符合条件的靠近者从而无限复活。作为和 **agent** 类似的存在，他近乎全知，基本上算无遗策，属于少数智商一直在线的反派。真线是剧情处理最难的一条线，信息量大并且都在后期集中爆出，因为爆点太多，所以不得不在神父倒下之后让吉鲁接手反派的位

置强行把真塞进连接者。这又制造出人力无法解决的困境，又只能靠 agent 神力来解决。

空线则是大结局线，不做过多剧透。

很显然，本作的五条线属于逐层递进，越是后面的线包含越丰富的信息。这对应空线中空解释 World Zero 对其他平行世界干涉时候的解释。正是因为这样的逐层递进，导致本作只能以剧情锁的方式逐线推进剧情。对比 **muv-luv**，几乎所有的铺垫在共通部分已经铺垫完毕，女主人线需要埋藏的信息较少，就可以使用传统的 GALGAME 共通线+个人线的展开方式，使得 **muv-luv** 本篇得以以一个较为完整的姿态结束；而本作的 **drive 1** 部分属于刚好把坑挖了一大半，所有的坑在 **drive 2** 的亚季线挖完，伏笔回收大部分在 **drive 2** 的真线，导致分开的两作中 **drive 1** 的完成度并不高。为了解决这一问题，只能每条女主线都加上 **END**。但是正如我之前所叙述，解决问题的关键在真女主线，那么前面女主线的 **END** 的解决方式必然是残缺的，只能依赖机械降神。

当然，也不是说这样做不好或者不行，采用这种剧情框架结构就只能采用这种方式来收尾。本作最后也把每条女主个人线 **GE** 当作了平行世界来处理，这个处理挺圆满的。但是这么处理，部分女主真的是在非个人线存在感稀薄。我在以前的测评里讲过，剧情锁很容易导致中间的女主存在感稀薄。第一顺位女主蕾因为忠犬属性一直跟着男主，在每条线都尽心尽力，所以存在感很高；菜叶因为非战斗人员，除了她自己的线存在感都不高；千夏因为是前女友，又是战斗人员，存在感也挺高的；亚季作为非战斗人员，存在感偏低；真在前面几条线几乎没有出来过，但是因为是偏后期的女主，存在感还行。本作的处理方法则是在空线以“收集队友”的形式把其他女主线的关键剧情都过一遍，以此在 **TE** 线强化各个女主的存在感。这点处理值得赞赏，但是最后所有女主挨个领便当然后再复活这个真的是有点矫枉过正了。

再来谈谈后作 **baldr heart**，很显然本作对后作产生了极大的影响，系统几乎完全一致，剧情展开也完全一致。月咏对标蕾，个人线最后的战斗很明显在致敬镇静剂攻打方舟，然而在自己线因为被洵夜歌的记忆吞噬出问题，在其他线自己解决问题，在自己线靠男主作为心灵支撑这个写法是真的败笔，剧作家完全没有吸取到教训，这么一搞更是使得月咏在其他线路存在感稀薄；而 **Mao** 是芙蕾雅的克隆人，因为雄大想上自己的女儿，所以克隆出来当作孤儿并资助，这条线类似菜叶线，但是更加过分，整条线的目的是解开之前的一些谜团并接着挖坑，剧情工具人化相当严重；**Yuri** 线继续挖坑，地位类似千夏线，同样是引入男主的回忆，同样是挖坑；**Nagi** 线则是 **TE** 线，**Nagi** 是女方的克隆体，男主是男方的克隆体，像极了空和甲的设定，而真 **BOSS** 是从潜意识之海中打捞上来的 **Nagi** 的原型美咲，美咲和 **Nagi** 利用共鸣搅在一起男主要将她们分离这是不是很像本作最后打十九那场？这么一看你就知道本作对 **baldr heart** 产生了多大的影响了——太过于成功以至于后作想要靠复制前作的模式来获得成功。

[page]

[sh1]总结[/sh1]

总体来说，本作真的是一个不错的游戏，游戏性和剧情都很棒。作为一款十年前的游戏，质量依然凌驾于现在很多 GALGAME 之上，是不容错过的一款好游戏。

当然，蕾这种金毛大小姐巨乳忠犬特别戳我XP 没有更深一步的剧情差评，以及本作这种每个妹子在非个人线好感度都刷满的竟然没有“小孩子才做选择，大人全都要”的后宫 END，我也差评。

除此之外，虽然你看我一直在批评部分剧情有问题，有瑕疵，但是瑕不掩瑜，本作的剧情优秀程度是毋庸置疑的。

综上所述，本作 90/100。

[page]