

基本信息

[sframe]939400[/sframe]

适合人群：还没有女朋友的；不会哄女朋友的

游戏采用人物采用了手绘风格，美术画风很有特色，属于国产游戏中风格还比较不错的那种。

考研狗复习了一天，累成狗，玩玩游戏，结果还被作者喂狗粮，好伤啊

后面的心得包含**剧透**，楼主单身时长=在世时长，故事看看就好，也算是因为游戏而回忆起了一点东西吧。

游戏优点：

1. 手绘画风很讨喜

2. 反套路式的游戏设定很 Nice(๑•̀ㅂ•́)و✧

3. 一个好的游戏，能够承载不同时间不同空间不同人的情感。作者能把自己对爱情的理解和感悟浓缩在这么一个小小的故事中，实属不易。

尝试过写作的人应该清楚，所有文体中最容易写的是记叙文，最难写的是散文。为什么散文难写？因为真情实感很难通过笔锋来描述。

诚然，尚处 EA 阶段的本游戏体量极小，文本量不大；但是这么些个“典型场景”，能够构思出来，实属不易。

4. 结局时女主会用红色字告诉你你哪里做的不好。

5. 音乐说实话还挺好听的。

游戏缺点：

- 1. 尚处 EA，游戏内容简陋
- 2. 有些提示过于明显
- 3. 希望作者能给个详细的更新计划。好游戏需要用心锤炼，只要做得好，EA 三年我都支持，切不可心急火燎。

吐槽：



我一周目差一个就能拿完美结局，错就错在了这里。

这里捏他的是广州的“点都德”，在粤语里面意思是“怎么样都可以”；这里改成了“乜（咩）都德”，在粤语里面意思没变。

身为广州人，我想都没想就选了它，完全忘记之前看到的提示了 Orz。

作者我怀疑你故意挖坑坑我们广东人

[page]

心得：

其实我一开始玩游戏，我就觉得这游戏有点问题。（情商那么低还怎么学商科）

很明显的，稍微有点常识的都知道，和妹子聊天哪能这么生搬硬套。

很明显的，有些地方哪个选项都不能选，送命题啊。

然后我就开始找，作者玩我呢？就这些选项还能拍拖，不绝交就不错了欸.....

[spoiler]于是我找到了惊喜[/spoiler]

想必作者就是希望玩家这样找出正确答案的吧，比传统文字冒险游戏而言，这点反套路值得赞赏。

[page]

故事一：

我有个朋友，老喜欢和我们吹嘘他从来没有和女朋友闹过矛盾。

他看到他女朋友的第一眼，就喜欢上了她。在追到手之前呢，各种节日送东西啊什么的。

好在他长得英俊潇洒，高大威猛，最终成功拍拖了。

但是呢，我个人觉得他女朋友其实没他爱她那样爱他。

每次在图书馆呢，她一定不让他靠近；好不容易一起上课呢，她也要分开来坐——尽管是众所周知的情侣。

两个人什么时候能在一起恩恩爱爱呢？非得要她点头同意，说“我们一起去 XXX 吧”，于是我朋友就会屁颠屁颠地跑过去。

正如同《卡门》里一般，爱情是一场游戏，谁先爱上谁，谁就永远是奴隶。

[page]

故事二：

这个故事的男主角不是我的朋友。持续了两年的爱情，在一天之内分崩离析。

女生要对一个男生死心，只需要 30 秒。

大一刚入学的时候，他追到了她。之后他们琴瑟和鸣，恩恩爱爱，羡煞旁人。

两年后，女生想去逛街，男生说“我昨晚熬夜了，身体不舒服就不去了”，于是她一个人去逛街了。

之后，逛街的时候穿着高跟鞋的她一不小心扭到了脚，打电话想让他过来帮忙提一下东西，他拒绝了，说“过一会儿我要和哥们去踢球”。

女生想起这些年，她让他不要抽烟，他不听；又想起这些年来的鸡毛蒜皮的小事。

于是他们分手了。

[page]

故事三：

曾经有那么一个比较轰动的事件。

一个男孩子爱上了一个女孩子，为了表现出他对她的爱，他叫来了他的好朋友们。

准备了一个星期，租下了一个包间，布置了一个盛大的烛光晚宴。

在摇曳的微光中，他动情地向她告白，她捂着嘴，藏不住嘴角的笑意。

他们在一起了。

浪漫的告白瞬间刷爆了朋友圈和空间。

然而在三个月后，所有相关的空间和朋友圈都在他的恳求下被删掉了。

因为他们分手了。为什么？因为相处之后才发现，两个人各种不对路——即使三个月中有两个月是暑假，也没法冷却两个人心中对对方的不满。