Continue

Jewelry hearts academia 评价

galgame通关简评-「宝石心学院」（ジュエリー・ハーツ・アカデミア）开门见山地说，gal脱敏人今年的新作只推了两部，之前的恋爱成双和这部卷心菜的新作（除此之外就是第n遍重推了脏翅膀）。但是属实是被这部作品惊艳到了。首先是惯例的打分环节，这次要很不客气地给个95了。（基准：95～ 神作　90～ 优秀的，有充分理由可以推荐的　85～ 有优点的，值得一试的　80～ 普通水准，可以玩　75～ 某种意义上可以玩玩看，总体不太推荐）能给到95这一档的我迄今为止也就十部左右，为什么它可以给这么高？有以下几个方面。 1、世界观及调性。其实作为一个acg老古董，我对异世界题材一直有着特别的情怀，早期信仰的零之使魔也好，在游戏界里一直都吹捧的td系列、魔女花园也好，这类王道异世界作品往往能带来很纯粹的快乐。它会给你一个独立的世界观，以战斗作为中轴线，你可以忘记烦恼，忘记情感的勾心斗角，非常沉浸式地去享受一个完整的故事。是的，这类作品中往往本应作为gal主题的恋爱要素多少会被淡化，在这作中的表现就更为明显。这作可以说友情线索才是主心骨，恋爱以及个人线是被完全边缘化的，我相信不同人对这种做法肯定褒贬不一，但这又有什么呢，谁说gal就一定得谈恋爱了（笑）。能把友情和集团归属感写得如此动人也是一种艺术，它做到了，而且不乏激动与感人的部分。一整部作品下来有几个大的情感波动点，相比大部分只能在个人线结局煽一下情的作品来说已经赢太多了。而作为异世界题材本身，这部作品的设定足够完善。在游戏发布之前，光是看到冗长的官网设定表有不少人会对卷心菜能不能写出这么宏大的世界观感到怀疑，包括反观剧本作家冬茜本人之前的作品确实从来没有过这类题材。但是冬茜最让人安心的就是他至今几乎是一作换一个风格的情况下，依然能保证稳定的出品（如果说早期的星恋之类只能说是稳定，近几年就真的是神作频出了），所以在游戏发售前就相信了一手，事实证明，相信是对的，他真的能把这个全新的世界写得很精巧，像一个艺术品。其实玩过这作会发现，整个世界构造并不复杂，是一个偏盒式的，且发展流程呈现一个闭环的小巧世界。结果就是在玩这部作品的时候世界观并不是一个很需要关注的点，只需要顺应作者给出的思路推下去就好，使得玩家能把重心放在角色设计以及谜题本身上。（顺带提一句我自己对王道异世界作的定义：①、故事全程发生在异世界②、旧世界科技水平③、有能力设定④、有战斗要素）2、谜题。是的，虽然这作乍一看是个王道异世界作，但是我不得不给它贴上一个大大的“悬疑类”的标签。这作最大的特点就是一环套一环的层层解谜与无休止的反转，对我来说它已经超出了一个常规异世界作品的框架。它带来的不是那种过关斩将式的爽感，而是封锁的信息逐渐被打开的豁然开朗的感觉，这使它本质上更像是一部悬疑作。两种不同风格的交融所带来的冲击，有谁不爱呢？3、音乐。首先全作op+插入歌+ed共五首，本身就是个比较有诚意的配置，五首曲子又是风格迥异，尤其插入歌在剧情中对情感的冲击非常到位。其余bgm整体是电子乐的风格，其中部分融入了提琴、钢琴、大键琴等有古典味道的要素，整体素质够高且有些辨识度极高的曲子。这作的作曲在我心中可以排到上等。4、 作画。白团团一个人的舞台，这作作画整体崩得并不是很严重（这里崩得不严重是褒义，因为在gal商业作画里人体架构崩简直就是家常便饭，哪怕是再优秀的画师一到这种产量至上的时候不崩是很难的，所以并不能用看待单图的眼光去看gal作画），同时角色的可爱面与黑暗面都得到很好的诠释，整体来说作画足够使人舒适。总的来说，这是一部带给人足够惊喜的作品。至于唯一的美中不足，就是结局的确有些都合主义，导致稍显头重脚轻。所以我在95分档里也只给到了最低分。但瑕不掩瑜，这部作品依旧会是我极力推荐的2022之王。最后：冬茜永远的神！ 和往常一样，通关之后写个小感想。也方便日后自己回忆。明明今年感觉都没什么想玩的游戏，但一看硬盘，要玩的游戏还是堆在一起来不及玩.....7月底发售的这部「ジュエリー・ハーツ・アカデミア -We will wing wonder world-」是七月我唯一想玩的游戏.....名字翻译过来的话是宝石心学院。卖点是白玉的人设的欧洲幻想风的冒险故事。好像卷心菜没做过这种题材的游戏，白玉的风格好像也与这种中世纪背景有些不符，一度怀疑她能不能掌控这种风格。从结果上来看，除了开始时对大量设定堆砌有些不适应外，整体完成度还是挺高的。关于剧情的好坏见仁见智。大体上只要和作者的电波对上就会让人觉得是一部好的作品。我只会用自己的主观感受介绍游戏，如有不同意见或补充欢迎理性讨论。可攻略女主角有4位——虽然这么说，但实际上不存在什么单独的角色线剧情。仅仅是在道中让你选一个选项，之后根据游戏进展，开启在首页点进去的附加剧情来交代二人恋爱中发生的小故事。无论你选择和那一名女主角交往，都不会影响故事主线的流程和走向。 其实从游戏封面就让人难以琢磨那些是可以攻略女主，封面几乎把故事中出现一半的角色都搬上去了，甚至有些角色没多少戏份或是故事刚开始就死了的..... 故事用大量的设定堆砌出了一个虚拟的诸亚大陆。设定了国家、组织、历史、种族以及名为“意志”的能力。设定量和完整度在当代GALGAME中属于少有的了。作为纯粹的架空世界，这设定量是有点大。但通关后让人觉得他要讲通这个游戏，确实还是需要这些设定的。基本设定和剧情基本的设定可以在游戏官网或者一些翻译的宣传文章中找到。 游戏比较详细的分了几个以“人类”为主的国家和以“兽人”为主的国家。而这个世界的人会诞生出一种名为“意志”的能力。“意志”以宝石的形式让持有者携带在身上。对某样事务强烈的执念会让人诞生出这些能力，但总的而言，“意识”的持有者在人类总数中只占了很小比例。一旦持有者对事物的执念消失，宝石就会碎裂；或是改变了自己关注的对象时，“意志”也会同时产生变化。而若是“意识”的持有者死亡了，强烈的意志会被残存下来，供捡到的人使用，这种情况下的宝石被称为“遗志”。虽然说的很复杂，实际上当做是一种固有技能就行。游戏初期看起来像是校园故事。主角是隶属于“宵暗联盟”的特工，来学院为的是夺取“贤者之石”。故事初期的主角并不知道贤者之石是什么、长什么样、有什么用。只知道在这所学院中能找到它，但详细的一切都需要自己进行调查。进入学院的主角，本该凭着入学考试第二名的成绩加入精英学生才能加入的“钻石班”，通过钻石班的特权在校园内展开间谍活动。但校长突发奇想的设立了新的“天马班”。班上的学生包含主角在内只有6名，并且都是强力的能力持有者或是入学考试成绩优秀的学生。尽管如此，这个班比起钻石班，实际上并什么特权。班上的6名成员也纷纷想离开这个班，设法加入钻石班。就在潜伏在校园期间，出现了破坏世界平衡的组织“美杜莎”，他们已经摧毁了世界北部的一个军事大国，并侵略了主角所在的国家，宣称要征服整个大陆。他们也提到了贤者之石。与主角所在组织要夺取贤者之石不同，他们的目的是破坏贤者之石。大致上就是这么一个国家和国家、组织和组织间互相斗争的故事。通过历史的设定解释了每个组织的动机和行动。而作为这类游戏一样，剧情初期的反派往往有个看起来合理的动机，但不会在游戏前中期告诉你。而看起来的好人也未必是好人，可能暗藏了不为人知的阴谋。总的来说就是这样翻转再翻转的剧情。袭击整个大陆的组织有他们合理的理由，而真正在整个事件中穿针引线的幕后黑手则另有其人.....大概就是这样的故事。剧情的风格上也是由不断的战斗串联起来，在于不同敌人的战斗中——或是战斗后，与他们交流来获取信息，从而前往下一个目的地与新的敌人作战。在不断的战斗中来到最后的决战地。从这点来说十分像一些RPG游戏或是少年漫画。战斗部分的表现 本作中出现的拥有立绘的角色还挺多的。随便算算应该有18位之多（没有细数，可能更多）。而这些角色中，绝大多数拥有名为“意志”的能力。运用名为意志的能力进行战斗。由于作品中出现了颇多的战斗场面，战斗描写的好坏与否，在很大程度上决定了这款游戏的乐趣的多寡。其实游戏中对于战斗的演出还是比较贫穷的，大体上就是为每位角色定制了一张战斗POSE图，之后在几张POSE CG中来回切换，加上简单的特效，用文字来描述战斗过程。和其他被我分类为“超能力战斗”的作品有所不同。景观不同的宝石给角色带来了不同的能力，但他们之间的运用和互动都很简单。单纯只是你的设定很强，所以你的战斗很强这种程度。就战斗的过程本身没什么乐趣可言，每场战斗基本都是一目了然的孰强谁弱，也没有什么智斗的内容在里面。简单的演出和普通的剧本，完全靠“气势”来拖动。不同角色的信念用语言表达出来化作力量，或是用友情的力量来协同渡过难关。可以说是输出全靠吼——就这一点上，真就和那些少年漫画的战斗叙述如出一辙。有没有趣见仁见智，在我这几这种少年漫画式的战斗还是能勉强及格玩下去的——虽然真的很简陋就是了。 另外由于主角团们的身份是学生，不知道是不是考虑到了这一点，尽管拥有可以以一敌百的意志作为能力，但在故事中还常常需要受到故事中其他大人们的保护。但很微妙的是大部分大人，包括一些军人的战斗能力其实都不及这些学生.....在战力的设定上看个乐就行，毕竟少年漫画中的战斗力都是唯心主义的。剧情优笔这类反派由于不明原因发动袭击的作品，在最后都要给反派的行为按上个合理的动机。虽然从广义上讲，无论反派遭遇了什么，都不该走极端途径来解决。但毕竟只是个故事，反派的这个动机是否足够合理，将成为整部游戏完整度考量的一个重要标准。从结论上来说，反派组织的动机还是挺能让人接受的。要细谈这个理由会牵涉到剧透，这里放在后文再细说。从游戏前期开始就通过插叙的方式来解释反派首领的动机。在第十章揭露了一个被埋藏的真相后，反派突然的进攻行为变的可以让人接受，甚至还有些让人同情。情感描写和角色分线开头提过，游戏没有角色分线。所有的角色剧情都以额外故事的形式在首页单独卷看。以至于在游戏初期我都很难判断有那些是可攻略角色。实际上的可攻略角色是天马班上的3名同学，加上在故为阵营中的主角的“妹妹”。如果想看恋爱故事的，基本可以放弃这款游戏，或者找个全CG档单独看那些首页上的独立故事。不过游戏本身故事体量很大，主线的剧本量和现在游戏3～4条线的剧情量实际差不多大。如果通过角色分支来拆分结局的话，游戏可能就要分副发售了.....故事结局游戏结局搞了个小反转.....不过玩的挺花的，不太好解释，但总的来说是好结局。由于牵涉到大量剧情和设定，具体的结局放在剧透篇说。总的来说结局是好的，主角们顺利从学校中毕业，世界也回归和平——这样的故事。总评除了演出显得贫穷了一点，整个故事的完整性还是可以保证的。由于世界观相当庞大，细节部分难以经得起推敲。例如明明拥有主角团的一大团人的军队中却几乎没有持有意志的。但只是看主线走向的话似乎也没有那么多问题.....故事中有两位主要角色阵亡——而且都死的很突然。如果做个欢乐向的故事他们都可以不用死的.....虽然觉得不能接受，但由于都不是主角班上的人和可攻略角色.....不行，我还是觉得不能接受。除此之外的部分都还行，表面的坏人获得洗白，真正的坏人得到制裁。动机解释的完整——合不合理另当别论。主角和反派的生平故事也都有提到。属于相对比较完整，虽然不是很精细，但至少没有虎头蛇尾。如果对这种类型的剧情能对上电波的话，还是可以一玩的游戏。剧透篇我只简述自己印象特别深刻的桥段。故事中的设定和情节相当丰富，并且环环相扣，全文叙述就会变成超长流水账.....但大体上故事从天马班6名学生（包括主角自己）每个人的成长入手，每名角色都有自己的桥段让自己找得到精神上的成长。这一点颇有冒险故事的感觉。 下面写提到的剧情点基本都是我想到就写，和剧情顺序无关。① 种族、国家与阵营从游戏开始就埋藏着的贯彻整个游戏的最大的伏笔。从外表上看，这个世界的“人”——这里的“人”泛指所有类人有智慧的生物——分为两类。人类和兽人。在故事的间章中提到了在人与兽人之外，还存在着第三种生物——吸血鬼。他们的寿命、身体能力都远优于其他种族。但唯一的缺点是害怕阳光，因此种族数量稀少。然而这种说法其实是烟雾弹，间章中的设定交代是一种断章取义式的说法，事实上吸血鬼几百年前的某个时间点已经克服了这种缺点，剩下的就只有远超其他种族身体机能的优越性，从而成为了世界主要种族。故事将吸血鬼的存在隐藏到第十章，也就是故事中后段——主角在对策美杜莎的讨论中突然大喊我不是吸血鬼。开始让人觉得一头雾水，后来揭示了这个世界上的“人类”已经几乎绝迹，世界被身体能力更强的吸血鬼和兽人占据的事实。这也是这个游戏中最大的伏笔，主角为什么要作为间谍潜入学校，为什么名为美杜莎的组织要攻打大陆——第十章开始，把本来让人认为是地域和民族冲突的故事拉开到了种族冲突的层面。另外说说主角所在的阵营肯暗联盟，名字听起来很霸气.....实际有出镜的只有主角与他的上司二人（还有一些龙套配角，但并没有发挥什么实际作用）。他们说是要寻找贤者之石，但到最后也没明白他们要贤者之石做什么。似乎他们寻找贤者之石的目的就是为了不让美杜莎拿到贤者之石。在故事开始的时候美杜莎组织还没崭露头角。对宵暗联盟来说，贤者之石只是一个“可能很厉害”的道具。 作为由“人类”建立的组织，他们自称少数精英路线。培养了主角作为特工潜入学院，去做一件自己都不知道为什么要做的事（寻找贤者石）。而在美杜莎出现后，他们的目标又变成了阻止美杜莎，最后又变成了拯救世界.....作为一个有头有脸的组织来说，这多少让人有点疑惑。至于美杜莎的目的就很明确了，尽管几乎所有干部都有自己的个人目的，但他们总的目的是消灭吸血鬼，重返人类荣光。只不过当中许多的干部都心怀鬼胎，也并不是所有人都想无差别的消灭所有吸血鬼.....②episode 之故事一共有10多章，至于为什么我难以一下子说出有多少章，是因为尽管在前期大约30分钟左右就能打完一章，章节TITLE就几乎不更新了。但一些奇怪的章节仍然会出现，例如游戏中自始至终都穿插着名为episode 之的间章。 之章一般出现在前期章节和章节的交界处。在后期主线章节数不更新之后，还是会时不时的出现之章。 说句题外话，除了episode 之之外，还有一章名字是乱码的章名.....之章节讲述了一对被疯狂的炼金术师ゲゼルマン（Gsellmann，好像是欧洲那边的名字，不知道怎么翻.....搜了一下有一个葡萄酒的品牌名字叫这个）因禁起来的少年和吸血鬼的故事。ゲゼルマン的目的是通过人为的制造欲望来生成意志——例如长期饥饿就会想要进食。虽然没有交代将二人关在此地的目的，但在这些章节中，介绍了少年χ与名为塞西莉亚（セシリア）的吸血鬼少女二人共同存活的故事。塞西莉亚拥有名为天眼的特殊能力，能看到过去发生的事。以她和χ对话的形式告诉玩家一些游戏设定上的情报——例如世界上本来有许多吸血鬼，但由于无法克服阳光等弱点，吸血鬼的数量逐渐减少——等等。让人认为塞西莉亚是世界上仅剩的吸血鬼。而ゲゼルマン也是主角作为间谍需要重点关注的对象，他的年龄高达200多岁。被组织认为其和贤者之石有种种联系——但也没说究竟有什么联系，需要主角自己去探寻。鉴于这层设定，非常容易让玩家认为塞西莉亚与少年χ是贤者之石的关键线索。结合这两层关系，从最初的间章开始时，就让人有一种期待——什么时候主角能找到这被困的二人，来突破剧情。随着剧情的推进，间章中的二人渐渐习惯了地下的生活——虽然这么说，作为吸血鬼的塞西莉亚在忍耐虚弱与无聊之余，还要忍耐吸血冲动。在主线ゲゼルマン被打败后的间章中，地下的二人提到好久没有见到老头（ゲゼルマン）了。本就稀缺的食物越发匮乏，塞西莉亚终于忍耐不住吸血冲动袭击了χ.....这时ゲゼルマン冲了进来高呼他成功了——这时玩家才知道实际上所有的间章与主线并不在一个时间线上，而是在过去发生的故事——因为在主线时点，ゲゼルマン已经被主角们击败了。而事实上塞西莉亚也在最后时刻强忍住了吸血冲动，少年χ对ゲゼルマン进行了反击，二人成功逃出地牢。回到地面上的塞西莉亚决定在阳光底下消灭自己。通过天眼得知吸血鬼的存在会破坏这个世界的平衡，所有吸血鬼都应该被消灭。而χ作为爱着塞西莉亚的人类，在悲痛之余，决定继承塞西莉亚的遗愿——消灭所有吸血鬼。这也成为了他日后成为反派首领，对大陆进行反攻的唯一契机。③贤者之石日本人很喜欢用贤者之石来做文章。如果需要一样能改变剧情走向的关键道具，在想不到更好的东西之前，这样东西很有可能就是贤者之石。主角被委派到学校寻找贤者之石，在学校中遇到了潜入学校，同样是来寻找贤者之石的“美杜莎”组织的干部——并且那人还是自己曾经在孤儿院时期的妹妹。但主角所处组织与美杜莎不同，他们的目标只是找到贤者之石，而美杜莎的目的是摧毁它。但相同的是，他们都不知道贤者之石是什么。故事围绕贤者之石展开，但在关于贤者之石的设定上设置了许多烟雾弹。在ゲゼルマン的研究资料中，主角只找到了关于塞西莉亚与少年χ的观察记录——当然还有许多其他试验对象的研究记录。让人将目光转向ゲゼルマン。而贤者之石实际上就是学校中庭的英雄雕像——这已经是游戏大后期发现的事实了。英雄将自己石化封印，从而像护身符一样让所有大陆上的吸血鬼获得对阳光免疫的特权。500年来没人发现英雄雕像有这等作用，甚至没人发现雕像就是人变的。校园背景中的雕像就是主角们要寻找的贤者之石在故事的最后，真正的boss趁着主角们与美杜莎战斗时，摧毁了英雄雕像，世界上的吸血鬼陷入灾难。从而开启真正的大决战。 ④老师和王女之死天马班的班主任夏洛特·杰罗姆，是一名对学生亲和力很强的教师。虽然看起来工作态度随随便便，但实际上对学生的事儿十分上心。在第一次美杜莎袭击城市时，为了保护学生与敌方boss单挑殒命。诸亚是天马班学生——同时也是弗里吉亚公国王子马库斯的妹妹，也就是皇女。待人柔和而优雅，拥有博爱的精神和对万物的包容力，是能成为我母亲的人。在故事后期主角坦白自己是人类的身份后，作为吸血鬼皇女的诸亚决定推动种族大融合。在宣布自己对于人类、兽人与吸血鬼共存的演讲中被吸血鬼种族至上主义者暗杀。由于其身份和游戏发售的时间，我还见过这就请教传谣与日本发生的那件事有关.....挺扯的。二人死的都很突然，作为引导者的老师虽然是为了保护学生而牺牲。但由于其牺牲时间点过早，让人觉得有些突然.....而老师的死似乎也没什么特别大的意义，因为即使老师没死，美杜莎的袭击也给城市带来了巨大的伤痛。而其死后留下的遗志——控制电气的能力，也不是不能用其他方式来替代的存在。至于诸亚的死就更离奇了，故事后半段高歌猛进的推进吸血鬼与人类共存，为人类谋出路的诸亚在演讲时几乎没有征兆的被刺杀了。二人的死亡最大的意义是给主角团中的独狼角色“维欧”的成长做出铺垫。二人是少数与独狼有所接触的人物，但都相继意外死亡，多少对维欧的成长做出了贡献。但毕竟维欧不是主角，为其塑造心理成长的过程虽然不是没有意义，但牺牲两位惹人怜爱的女配角来支撑一位配角男性的成长，能不能称作算是一个优秀的刻画，就看每个玩家自己的想法了。⑤ 阵营的倒戈故事中发生了4次主角们“内战”的故事（如果把露比也看做女主角的话）。分别是梅娅由于害怕博士，被迫加入美杜莎袭击主角们；主角因为宝石共鸣被精神控制，决定消灭自己的同学；露比作为美杜莎的一员，与主角团们战斗后加入主角阵营；爱丽安娜心中的阴影被人利用将所有人关入梦境。1）首先是作为知识和情报担当的梅娅，曾经是上文提到的炼金术师ゲゼルマン的体试验品。盲在今其诞生出代表智慧的翡翠的意志。尽管后来说法逃出ゲゼルマン的控制，但事与愿违的事加入学院的梅娅，又一次在学院里遇到了ゲゼルマン，重回掌控。梅雅被诱惑着主角们到名为古战场的中间地带，并控制石巨人攻击了主角们。险些使得主角团团灭。之后主角们重新与梅雅取得联系，希望她能回归团队。但由于对博士的恐惧，她依然选择跟博士走，离开的主角团。迫使主角们深入虎穴去拯救梅雅。从结果来说，营救到最后，梅雅意志发生了变化。从希望获得知识变成了希望与大家在一起。这段叛变也成为了梅雅成长的经历。但一波三折的背叛及其作为25仔时冷漠的言语，似乎让许多玩家感到并不好受。不过就前面几段剧情而言，这的确是梅娅没有出现什么人员伤亡，并且结局是好的。能不能接受就看个人了。2）主角袭击同学这段故事有点怪.....大致说的是在主角告诉大家自己并非吸血鬼后，尽管同学都向他表示不会袭击他吸血的血，但出于某种天性，他还是担心自己会袭击袭击。同时，一心想想让哥哥加入人类阵营的妹妹露比，通过宝石的共鸣，引诱露比来到主角团。但由于不知情的人，身为狼兽人，是被本族人忌讳的，在开始有团队意识的时候，曾经给予自己最大帮助的人，相继遇难，一点一点打开自己又被封闭，是一个很坚强的人，但是孤独确实也唯一可以保持自我的东西了，人物塑造是很好的，从头到尾都是一个悲情但是充满着力量的角色，很喜欢他的塑造，因为我曾经也有过类似的迷茫。马库斯：全剧中变化最大的角色。一开始仗着自己家族的身份无所忌惮，对自己的错误没有意识到彻底解除戒备，但作为一个训练有素的特工，突然就被洗脑了，总觉得有点怪怪的。3）然后是作为美杜莎阵营的干部——大体上拥有强力“意志”的人都能当上干部——的露比，在入侵学院寻找贤者之石的过程中发现了自己的哥哥。 游戏前中期没有交代她和主角的过往，从对话中隐约可以读出虽然二人不是亲兄妹，但露比和主角曾经拥有相当亲密的关系。中后期交代了二人的过往，大概就是吸血鬼入侵人类的自治村烧杀裂掠时，二人失散。失去任所的他们分别被“美杜莎”与“宵暗联盟”的人捡到并养大，并成为了敌对关系。尽管美杜莎与宵暗联盟都是以人类为主的组织，但二者的做事风格却有所不同。美杜莎旨在消灭所有吸血鬼；而宵暗联盟虽然寻求的不是种族共存，但起码可以视作为保守派，不会做出如此激进的行为。在阵营的对立下，主角与露比也成为了敌人。实际上从故事中的很多地方都能看出露比对主角有好感。但由于敌对阵营+前期登场次数少，一直让人怀疑是不是可攻略女主角——虽然从结局来看是的，但正如前文所言，这游戏的分线其实很微妙。由于被吸血鬼当着面杀了所有亲人，露比对于吸血鬼应该是恨之入骨。其觉醒的宝石意志也证明了这一点。其能力是能操控自己或吸血鬼的血，将其抽出或是固化作为武器。这样的能力对于吸血鬼而言几乎是必杀。也可见其吸血鬼的恨意之深。在故事中后期还发生了一件事，在人类临时居住地，有一位露比的好友。已经怀孕准备生孩子了，而露比也很乐意见证新生命的诞生，但就在她离开村落的时间里，吸血鬼袭击了人类村庄。由于身体能力上的差异，人类根本无法抵抗，他就没有首先的人，就是长得漂亮，然后压迫监室石的原主人，然后被报复，得到石化的能力，然后把英雄石化，她就没有合适的动机，还有一种唯我独尊的感觉，说实话已经很久没有这么讨厌一个角色了，就算是剧中的博士我也会给他安上一个疯狂科学家的名号然后接受他。基米尔，一直受到博士的摧残，和白发吸血鬼在国境中不断建立了友谊，但是因为吸血鬼照射到太阳就会死去最后化为了虚无，所以他继承了她的遗志，想要消灭所有的吸血鬼，因为他们不应该存在于世界上。说实话这样的动机都更合理，而且一直有线索。而不是凭空一个恶意集合体。剧中还是有熟悉的叙述，比如那个主角团除开亲马都是吸血鬼的部分，只要没有设置食堂的环境，就不会意识到索马真正的动机，在一点点的线索中揭示他们不是一般人，平均寿命很长（博士甚至200+岁），可以在溶洞不吃东西生存很长时间，可以轻装上阵不吃不喝两周飞到另一个国家，同时索马得到的博士的吸血鬼记录的本子里，吸血鬼数量压倒性的多，并且同时有人和吸血鬼的出现，都在暗示他们不是一样的物种，还有说实话卡拉的形象我觉得就是一般吸血鬼的模样了吧，难道这就是选白玉作为原画的原因（笑）。角色意志的力量膨胀得不像话，之前一队的人都解决不掉的蛇怪，在最后韦奥一个人就能全部解决。石头人也是，之前把主角团打的找不到北，后来他们在救梅亚的时候，都能轻松对付。主角团所有人都不过的前辈，直接被钻石班的老师拿下。只尔卡在决战打基尔斯汀的时候前一秒还被压着，后面直接爆种把对面秒了。。。我知道他们很努力，但是时间就这么短，他们提升太大一方面是意志其实和遭遇有关，所以人类的意志强，还有就是剧情推动必须，感觉这就见仁见智了，至少我不喜欢热血漫的那一套爆种的玩法，有点不合逻辑。我在中期感觉主角团是一定打不过对面的boss甚至觉得在诸亚的演讲之后故事就结束了，后面的部分有点为了人物升华而升华的感觉了，有点不适应。。。不过再怎么挑错，整体的剧本素质还是过硬的，所以但就剧本方面可以给很高的分数，但是为了剧本舍弃角色塑造的特质说实话我不理解。记录一下我还记得的没有填坑的部分，希望续作可以填上：（1）master为什么讨厌兽人，而不是吸血鬼，索马他们的组织真正的目的到底是什么？（说到这，索马的master是图书管理员扮的说实话蛮有意思的，意料之外，情理之中，也能解释为什么他们可以很快在那次坍塌的事件中找回主角团。）（2）只尔卡憧憬的女人去哪里了？她嫁入家族的人被女战士基尔斯汀杀掉后，她消失了吗？。。。剧情的bug：（1）阿莉安娜为什么可以解除石化，还有为什么最后可以把地下战争的痕迹全部恢复？那阿莉安娜最后的形象是什么？为什么从“圆环之理”一样的存在恢复后（2年的时间）获得了力量并且能够给全体吸血鬼新的约束（不吸食人类的血）？（2）英雄存在的时间应该远远早于博士出生，那个时候应该吸血鬼已经不畏惧阳光了，为什么塞西莉亚还会在阳光下消失？博士到底和学校的建成有什么联系（毕竟实验室一开始就在学校下面）？（3）袭击诸亚的子弹被形容为有蓝色光泽的子弹，是不是存在和master一样有其他的对吸血鬼有同样能力的敌对势力的能力者？因为我不知道这样的描述是为了描述心情还是有实际的意义。（4）为什么索马在第一代蓝宝石意志的主人的意志下赋予意志的子弹可以把无机质的物体变成蓝宝石，因为就算是之后的蛇女也不行吧，如果可以直接把主角团的武器给变成蓝宝石不行吗？（5）为什么凯特第一次出现是异色瞳，但是右眼蓝，左眼绿，不知道有什么用意？还有就是为什么可以破坏掉英雄的雕像？毕竟石化的能力为什么被夺走了？（6）为什么露比可以用自己的血发动意志，她不是只是操控吸血鬼的血吗？。。。音乐：非常喜欢“Reddish Mission”的sax，“With Yours”的抒情以及“Rebellion Tears”的战斗的部分，说实话就是这个反叛的泪水（誓译）让我期待后续的剧情，结果没有这么预期，有点失望，还有索马的背叛行为几乎没有受到惩罚，感觉在听到音乐的时候是很震撼的，但是没有后劲。Op，ed，插曲的部分，在玩之前想的是怎么和白玉的画风这么不搭，说实话推完之后再看感觉还行，总体来说整个bgm的质量很高画面：一开始觉得所有角色都是天鹅颈有点突兀，后来接受吸血鬼的设定了感觉也还行，在关键的部分的CG不含糊，基本的战斗CG可以接受了，但是不会画男人打架的画面，或者说只会画美型的角色的战斗，日常的画面完成度很高，特别是贝尔卡和梅亚画的很可爱，阿莉安娜怎么说呢？反而没什么感觉。索马画得说实话还蛮符合人设的（雾）声优：整体都挺不错的，把绝望，仇恨等强烈的感情演绎的很到位。评分：剧情：（整体7.5）接力赛 7　打蛇　8　救梅亚　8　演讲　8　决战　8　大决战　7音乐：8.5画面：8.5声优：8总评：8不管合不合理，我都很喜欢毕业的感觉，有一种完成了很多事情的感觉，希望故事中的角色都能找到自己的未来吧，也希望故事能够开始走向新的和平的时代

Do judge a book by its cover. Blindly skim through everything this game and everyone who read it introduced to you. Give your most authentic reaction to how overhyped you're gonna be or how trash it looks and be as verbal as possible to anyone around. Then finish the game. I can guarantee that not in a million years would anyone in your circle guess correctly what this game is truly supposed to be about. Would you be able to like it if that was the case?As a representation of solely me and myself, I prefer saying why I wanted to read this game. Finding a kamige is a story of bygone days. I could care less about plotges but if they are good then worth to give credits where they're due. And yes, this plot is really good, but.Mare is everything I care about and is who motivates me to step in. I mean look at her. She smol, is cat, kuudere, has Shiratama as mama, instant 100/10 best loli. I bought her daki and owned all her 4 tapestries. OMG I love Mare she is going to change my life and this is going to be the best game ever. What I wanted most from Jeweha was how well she would be centralized into the plot. Anything that would make me flip the world upside down to love her more.Contrary to popular beliefs that Arianna is the obvious central character among heroines (not right to call her central heroine), Mare has the most fleshed out backstory and character arcs compared to the rest. This does make me satisfied. Shiratama also gave comments in her rkgk book about Mare that she tears up, a lot, at Mare scenes (source trust me bro just buy Etude 29). While I have to thank Mr. Tom for doing Mare justice, how he had to put me through a rollercoaster of emotions here leaves quite a bitter taste. Now, I have nothing to complain about Mare's final coming of her arc, they all made perfect sense and the cat is as cute as ever. So, if you had to put her through all of that, give her the love she deserves. Going past this point is where I saw that the romance factor is, to still put it lightly, incredibly pathetic. I still like what the novel has to offer, but this is far below the level of other writers. My interest in the game also drops quite a bit after, when past those chapters Mare is written as a supporting character to progress the plot instead of the plot being the thing to praise her. It is not a full 100 to 0 because the plot is still a hype train that twists non stop, but I am too Favorite-pilled to like this kind of writing. If only MC could have the desire to solve the main conflict by himself and give up the world for his loved one's sake, instead of the girls being with him to solve it, I would have liked this novel more. If only it was for Mare instead of Cecilia, I'm sorry Gimell have never read another work by Mister Tom, but this being my first one made me notice something quite unique about him. Might be an insane guess, but I always have a feeling that this novel was created and drafted using the Reverse Snowflake Method - creating the most basic final conflict of the story and how it would end, then write backwards to how each characters would get there. This kind of progression is really easy to understand while also creating a hyper sophisticated entrance point attracting readers. It is like building a road on top of a mountain to the bottom valley. While I must say that the plot had no holes and it ended with quite some satisfaction, the ending is rather... lame. It is far from an asspull into incompletion when everything makes sense despite everyone would consider differently, but I would rather say it is so light-hearted considering the journey you had to get here. Couple mobile gacha games these days have a deeper, more depressing plot than that even. Again, being a Favoritecon means I would prefer a plot progression of a confusing puzzle board, but still. How does the buildup feel so bloated compared to the ending in Jeweha? It would only make sense if Mr. Tom developed backwards. This isn't just the only occurrence when a ton of other action scenes have the same problem of building up to an insane battle that kept me on the edge of my bed, only to end in the power of friendship or something. I do not have other examples of any writers doing this method because I made it the fuck up, but I would not be surprised if this game was written that way.Jeweha is pretty much on the top of my list of VNs that ever made me audibly scream from hype moments the most. Sometimes it is not about the girl at your destination, but it is about the pain and suffering she batters you around the way that makes the experience worth. I still would have wanted a lot more from this game though.Also, anyone finished this game also feel that the plot structure here is perfect to turn it into a seasonal anime? I could care less if it could have one, but everything about it just screams so way more than anything else ever could 前言前年各苦的作品，当时看宝石名字有点看不下去就搁置了，上周打完unravel trigger，同时有该系列的新作消息就从头开始又推了一遍，作为getchu那一年综合第二的作品，对它的期望值还是有的，当时在很多论坛都有较大的争议，不过我完整游玩下来体验还行，符合了预期相关链接：Getchu排名： ►►戏官网： ►►娘百科： ►►事梗概故事背景：弗里吉亚王国领地中研究宝石的学院。招收各种族的存在“意志”宝石的学生。四大宝石：钻石，蓝宝石，红宝石，绿宝石贤者之石：打破世界平衡的石头电气石：提供学校电力的道具，也有这样的意志，可以作为通信装置和动力源角色：ソーマ（索马），アリアンナ（阿莉安娜），ベルカ（贝尔卡），メア（梅亚），ルビイ（露比），ヴェオ（韦奥），マークス（马库斯），ノア（诺亚）剧情梳理：索马听从master的要求，伪造身份作为间谍进入学校，为了帮助组织得到贤者之石。但是他却被分到了“飞马组”错失了直接进入钻石班通过学期末的晚会来的计划，为了转入钻石班，他和天马组的同学打算一起为不同的目标得到荣誉奖章。接力赛中，贝尔卡通过先手击毁其他组的接力棒，索马找到了捷径，韦奥发挥身体的优势，笨蛋马库斯帮倒忙，梅亚事先铺设电气石实现磁力飞盘，以及阿莉安娜的翅膀飞翔，他们最终在比赛规则内获得了比赛的胜利，获得了第一枚奖章。隔壁的大国特洛伊突然整个国土被石化，学校本来的修学旅行被搁置，恐怖组织美杜莎出现了，为了防止事态恶化，军队介入了学校，想借助学生的力量，在进行了鸡蛇兽的狩猎后，飞马组最终被选为牵引的翼，他们开始训练自己对意志的控制。因为索马原先的计划破产了，他选择在晚会那天借助组织其他成员的力量来实现对贤者之石的获取，在他们正式行动之前的晚会上付诸实践。在晚会上，阿莉安娜和索马约定要一起毕业，期待着未来。突然之前在国界的巨大蛇怪在学校的操场肆虐，教职工和学生的意志都对它无效，为了保护其他的学生，阿莉安娜飞行来吸引蛇怪的注意力，但是被击落，在危急关头，索马选择背叛组织隐藏能力的命令，使用蓝宝石的力量把蛇怪变成了蓝宝石山来解除危机。但是之后美杜莎boss的出现又打破了平衡，使用陨石使得大半部分的学校和学生都变成了石头，原来他才是特洛伊全境被石化的罪魁祸首。陷入绝境时，为了救助学生，飞马组的班主任使用自己电气石的意志和boss决一死战，但是被石化击碎，但并为造成可见的伤害，为了给班主任报仇，韦奥单挑boss，但是被打碎了意志宝石，boss留下战争的宣言，带着露比和另一个毕业生前辈离开了。随着学校的沦陷，班主任的献身，学生和老师大多失去了斗争的意识离开了学校。索马因为隐瞒自己的真实意志被调查，但是获得了学校和同学的原谅，开始对未来迷茫。剩下的军队和飞马组的同学也都意志消沉。但是贝尔卡不一样，她开始磨砺自己的剑，想要砍断石化的物体，一天一天，逐渐感染了其他的同学，索马，马库斯，梅亚。被打碎意志的韦奥也重新借着“孤独”的想法恢复了自己的宝石。阿莉安娜在相通之后重新回归，飞马组决定做自己能做的事情来对抗恐怖组织。在两国的国境间出现了石头人，主角团前去讨伐，但是被梅亚背叛，掉下了地底的溶洞中，在master的帮助下，主角团获救了。在不断的猜疑中，他们选择相信梅亚，在粉毛的任意门的帮助下，他们在古战场找到了梅亚，在间出真意前被银发的盔甲女战士基尔斯汀拦住，梅亚前去完成人造“贤者之石”最后的步骤。在通过粉毛的任意门把威胁送走后，主角团来到了地方的地下基地，和露比擦肩而过后，他们和拥有创造的紫宝石的博士开始对抗，梅亚在这时候感激了博士对她的教育，并相信和同伴对她更重要，黄宝石变彩成水蓝宝石，从可以解析物质变成了链接的意志，化解了危机，打败了博士，主角团重归于好。之前让露比给boss送去的信件得到了回复，双方来到学院的城市进行谈判，但是由于被轻视boss直接把弗里吉亚王国的首都整个通过意志石化，让国际形式一下子崩坏，然后宣告了彻底的决裂。父母