大家好，这里是带着v10向大家走来的Agang.

这是我们第一次使用“无明确更新日期”的更新流程，我们仍然在探索和适应这个新节奏。目前看来，没有死线减少了我们在临近更新时的心理压力，但并没有让我们产生任何懈怠，我们的工作效率和以前保持一致，这很好。然而另一方面，没有死线也让我们变得难以‘结束’更新，因为我们会想着‘只要再来一天，我就可以让游戏变得更好一点。’这种心态让我们花费了比以往更多的时间和精力制作这次更新，非常抱歉让大家久等了。

V10是比v9更大的一次更新，它拥有1100+新图片和动态场景，事实上，这已经是许多更新的两倍内容量了（v6以前的任意两次更新加在一起才会有这个内容量）。我不认为我们会在之后做出比这次的工作量更大的更新了。在之后的更新周期中，我们将会吸取这次的教训，将更新的内容量和制作时间都压缩在一个更加正常和理智的范围内。

现在让我们看看这次更新都更了些啥：

- 初步改进时钟UI

之前的时钟其实根本不是一个圆，而是一个看起来像圆的粗糙的多边形。现在我们让它变得更圆了，并加入了更好看的光效。

- 重做相簿系统

解决了之前在相簿中查看图片会很卡顿的问题

- 实装传记系统

‘角色信息’界面一直以来都是一个不太重要的界面，因为它与游戏流程完全无关，即使您永远不看这个界面也不影响您的任何游戏体验。但这个界面又必须存在，因为出场角色太多了，理应有一个记录她们信息的地方。

然而，从v2开始，这个不重要的界面就几乎彻底没用了。由于代码问题，角色们的信息无法在这个界面中及时更新吗，比如，即便凯希已经在您家里当了那么久的女仆了，她在‘角色信息’中的介绍仍然是‘我对她的了解不多‘。这显然需要改进。

在v10中，我们用一个传记系统代替了之前的角色介绍。每当您与某位女主的关系进展到了新的重要阶段，都会解锁一段新的关于她的文字内容。我们认为这项改进至少能让这个界面从‘完全无用’变回‘不重要’了。

- 众多bug修复:

- 修复了自从subplot系统实装以来就一直有的‘在skip到事件结束后无法回到subplot界面’的问题

- 修复了在pc版中，打开游戏后触发的第一句文本无法弹出对话框的问题

- 修复了在每个时间段第一次打开‘剧情进度’界面会出现的显示bug

- 修复了存档界面只会显示前15个存档的thumbnail的问题

- 新角色登场：俄涅菈

在v10中，一位新的反派角色将会初次亮相。她是个智商极高的阴谋家和政治家，以会爆炸的高科技扑克为武器。她的出场标志着PHOENIXES的故事进入了一个新的阶段。关于市长竞选的大幕即将揭开，很快还会有更多新角色登场。

- 新的上垒角色：奥梭尼娅

在v10中，您将能与奥梭尼娅初次做爱。需要注意的是，您需要先与索琳达到一定好感后才能推进奥梭尼娅的剧情。不同于其他女孩，这对精灵姐妹的剧情是高度关联的。奥梭尼娅不会在妹妹恋爱之前与男人发展太亲密的关系。

- 艾妮妲，烟，索琳，奥梭尼娅的新个人线剧情