大家好，這裡是Agang，

首先，我必須對v9版本中存在諸多bug向大家道歉。我們在上個更新周期中重寫了存檔系統和對話系統，但它們似乎不如我們想像中的那樣穩定。我們在過去幾天內發布了4個補丁，解決了十多個有可能影響到您遊戲體驗的bug。現在遊戲已經處於穩定狀態了。

而我們更需要談談的是關於更新延期的問題，因為這個問題似乎正隨著每次PHOENIXES的更新而變得越來越嚴重。在每次更新前夕，我都會收到大量的來自對我們抱有極大期待的玩家們的催促更新的信息，而每次延期的消息都會摧毀這些玩家的期待。對此我非常抱歉。我認為我需要向大家介紹我們目前的狀況和我們目前面對的問題。

從我們製作VIRTUES開始，我們就為自己設定了2個月的更新週期。而在VIRTUES的16次更新週期中，我們只有兩次未能準時將更新呈現給大家。我們對自己的守時感到非常自豪。

而在開始製作PHOENIXES之後，事情漸漸變得難以控制。在2個月時間內完成一次更新逐漸變成了一件掙扎的事情，並且隨著每次更新內容的增加而變得越來越困難。

一個客觀事實是，PHOENIXES每次更新的體積和製作所需的工作量都是VIRTUES一次更新的數倍。PHOENIXES擁有比VIRTUES更複雜精緻的圖像，因此每張圖片的製作都需要消耗更多更多的時間；而PHOENIXES每個事件的平均文字量幾乎達到了VIRTUES的5倍；更不要提PHOENIXES的遊戲系統了，從頭編寫遊戲系統比使用Renpy模版製作遊戲需要更多時間和精力進行維護、迭代和debug。

我對v9的更新延期感到意外，因為一切都是按計劃進行的。這次沒有出現什麼突發事件，沒有難以解決的bug，而這次的更新計劃甚至也不是一個很有野心的計劃，我們並沒有試圖加入過多的新事件。但最終，所有工作都超過了死線。

在沒有意外的情況下發生這種事情，我只能悲哀地認為，隨著每次更新的新圖像的渲染越來越精緻複雜，我們現在的工作量已經來到了兩月更新周期所能承載的極限。而隨著在後續更新中我們的工作量越來越大（這似乎是必然的，例如，後續更新中會出現越來越多的後宮事件，即在一張圖像中同時出現的女孩越來越多，構圖越來越複雜，製作图像的時間自然也會越來越長），或許很快，不延期都將成為一件稀奇的事。

但是，我們沒有讓任何延長更新周期或減少更新內容的打算。 無論這項任務變得有多困難，我們都會繼續堅持下去。我認為贊助者們在明明可以透過盜版渠道玩到遊戲的情況下仍然選擇支持我們，不是為了看到我們悠閒地「享受工作」的。為了報答你們，我們必須要擠出更多時間來進行更新製作。我們仍然會堅持2個月1次的更新週期，並會盡我們所能在有限時間內為大家帶來更高品質的內容。

同時，我希望大家能更理解我們。這是一個核心成員僅有2人的製作組，我們在製作更新期間沒有任何懈怠。v9是PHOENIXES最大的一次更新，然而在更新發布後，我仍然收到了有玩家關於新內容少的調侃甚至抱怨。我對此非常難過。我實在沒有能力在2個月內就製作出能讓您遊玩數小時的高品質成人遊戲內容。我能做到的只有在每次更新中為您提供時間有限但越來越多的色情內容和越來越好的遊戲體驗。

而在未來的更新周期中，還有一個大問題亟待解決 -- 我無法準確預測我們還要多久才能發布更新。我常常給出一個時間段，但即便是在沒有超出死線的情況下，我們往往也會直到死線臨近才發布更新。我認為這很糟糕，長此以往我們或許會失去你們的信任。

而造成這個問題的原因有很多，其中最主要的問題在於我的奇怪習慣。通常我在寫劇本和製作渲染時，假設一共有15個新事件，我不會按照順序將它們一個個完成，而是會先平均把每個事件完成5%，然後是10%，15%，直到最後幾乎同時完成所有事件。這樣做的好處是，我不用在靈感枯竭時花費數個小時來思考要怎麼繼續一個事件，而是會在遇到這種情況後轉而去寫另一個事件，直到幾天后我再回到 這個事件時，我往往已經知道該怎樣發展劇情了。我認為這樣對時間管理比較有利，就像考試時先做簡單的題目而把複雜的留到之後再解決。

但這樣做的壞處就是，我會把所有事件中最難完成的部分留到最後一起完成，而那個時候毫無疑問已經是一個更新周期的末期了（大概每次final peek發布的時間前後。）許多支持者們期盼我們能在那個時候拿出一個準確的發布日期，但我無法做到這一點，因為我此時還要處理所有新事件中最難的部分，而我也說不好我到底要多久才能完成它們，否則它們也不能被稱之為「最困難的部分」了。而在我完成這些事情之後，我們還有debug和翻譯工作需要進行。

然而，即便我完全無法預測確切的發布日期，我往往也會給出一個非常樂觀的預測，一個非常緊迫的死線。這樣做的原因是，我想要透過一個充滿壓力的承諾來逼迫我們在這個期限之前完成任務。

而這種逼迫在過去幾年裡都是有效果的，但隨著現在工作量越來越大，這種逼迫也漸漸開始失效了。我已經明白，人的時間和精力都是有極限的，很多事情不是靠逼自己就能完成的。

從v10開始，我不會再提供一個確切的發布日期，而是會在發布final peek之後，每隔2-3天時間在我們的Discord伺服器的dev report頻道裡發布一次進度更新。我希望這樣能在保證給予我們足夠壓力的同時能減輕大家等待更新的焦慮。讓我們看看這樣做的效果如何。