大家好，这里是Agang，

首先，我必须对v9版本中存在诸多bug向大家道歉。我们在上个更新周期中重写了存档系统和对话系统，但它们似乎并不如我们想象中的那样稳定。我们已在过去几天内发布了4个补丁，解决了十多个有可能影响到您游戏体验的bug。现在游戏已经处于稳定状态了。

而我们更需要谈谈的是关于更新延期的问题，因为这个问题似乎正随着每次PHOENIXES的更新而变得越来越严重。在每次更新前夕，我都会收到大量的来自对我们抱有极大期待的玩家们的催促更新的信息，而每次延期的消息都会摧毁这些玩家的期待。对此我非常抱歉。我认为我需要向大家介绍我们目前的状况和我们目前面对的问题。

从我们制作VIRTUES开始，我们就为自己定下了2个月的更新周期。而在VIRTUES的16次更新周期中，我们只有两次未能准时将更新呈现给大家。我们对自己的守时感到非常自豪。

而在开始制作PHOENIXES之后，事情渐渐变得难以控制起来。在2个月时间之内完成一次更新逐渐变成了一件挣扎的事情，并且随着每次更新内容的增加而变得越来越困难。

一个客观事实是，PHOENIXES每次更新的体量和制作其所需的工作量都是VIRTUES一次更新的数倍。PHOENIXES拥有比VIRTUES更复杂精致的图像，因此每张图片的制作都需要消耗更多更多的时间；而PHOENIXES每个事件的平均文本量几乎达到了VIRTUES的5倍；更不要提PHOENIXES的游戏系统了，从头编写一个游戏系统比使用Renpy模版制作游戏需要更多时间和精力进行维护、迭代和debug。

我对v9的更新延期感到意外，因为一切都是按计划进行的。这次没有出现什么突发事件，没有难以解决的bug，而这次的更新计划甚至也不是一个很有野心的计划，我们并没有试图加入过多的新事件。但最终，所有工作都超过了死线。

在没有意外的情况下发生这种事情，我只能悲哀地认为，随着每次更新的新图像的渲染越来越精致复杂，我们现在的工作量已经来到了两月更新周期所能承载的极限。而随着在后续更新中我们的工作量越来越大（这似乎是必然的，例如，后续更新中会出现越来越多的后宫事件，即在一张图像中同时出现的女孩越来越多，构图越来越复杂，制作图像的时间自然也会越来越长），或许很快，不延期都将成为一件稀奇的事情。

但是，我们没有让任何延长更新周期或减少更新内容的打算。无论这项任务变得有多困难，我们都会继续坚持下去。我认为赞助者们在明明可以通过盗版渠道玩到游戏的情况下仍然选择支持我们，不是为了看到我们悠闲地“享受工作”的。为了报答你们，我们必须要挤出更多时间来进行更新制作。我们仍然会坚持2个月1次的更新周期，并会尽我们所能在有限时间内为大家带来更高品质的内容。

与此同时，我希望大家能更理解我们。这是一个核心成员仅有2人的制作组，我们在制作更新期间没有任何懈怠。v9是PHOENIXES最大的一次更新，然而在更新发布后，我仍然收到了有玩家关于新内容少的调侃甚至抱怨。我对此非常难过。我实在没有能力在2个月内就制作出能让您游玩数小时的高质量成人游戏内容。我能做到的只有在每次更新中为您提供时长有限但越来越多的色情内容和越来越好的游戏体验。

而在未来的更新周期中，还有一个大问题亟待解决 -- 我无法准确预测我们还要多久才能发布更新。我常常给出一个时间段，但即便是在没有超出死线的情况下，我们往往也会直到死线临近才发布更新。我认为这很糟糕，长此以往我们或许会失去你们的信任。

而造成这个问题的原因有很多，其中最主要的问题在于我的奇怪习惯。通常我在写剧本和制作渲染时，假设一共有15个新事件，我不会按照顺序将它们一个个完成，而是会先平均把每个事件完成5%，然后是10%，15%，直到最后几乎同时完成所有事件。这样做的好处是，我不用在灵感枯竭时花费数个小时来思考要怎么继续一个事件，而是会在遇到这种情况后转而去写另一个事件，直到几天后我再回到这个事件时，我往往已经知道该怎样发展剧情了。我认为这样对时间管理更有利，就像考试时先做简单的题目而把复杂的留到之后再解决。

但这样做的坏处就是，我会把所有事件中最难以完成的部分留到最后一起完成，而那个时候毫无疑问已经是一个更新周期的末期了（大概每次final peek发布的时间前后。）许多支持者们期盼着我们能在那个时候拿出一个准确的发布日期，但我无法做到这一点，因为我此时还要处理所有新事件中最难的部分，而我也说不好我到底要多久才能完成它们，否则它们也不能被称之为“最难的部分”了。而在我完成这些事情之后，我们还有debug和翻译工作需要进行。

然而，即便我完全无法预测确切的发布日期，我往往也会给出一个非常乐观的预测，一个非常紧迫的死线。这样做的原因是，我想要通过一个充满压力的承诺来逼迫我们在这个期限之前完成任务。

而这种逼迫在过去几年时间里都是有效果的，但随着现在工作量越来越大，这种逼迫也渐渐开始失效了。我已经明白，人的时间和精力都是有极限的，很多事情不是靠逼自己就能完成的。

从v10开始，我不会再提供一个确切的发布日期，而是会在发布final peek之后，每隔2-3天时间在我们的Discord服务器的dev report频道里发布一次进度更新。我希望这样能在保证给予我们足够压力的同时能减轻大家等待更新的焦虑。让我们看看这样做的效果如何。