

由于我們針對「工口狀態」及戰鬥時的「工口攻擊」系統做了整改，故向大家解說一下變更點。

關於「工口狀態」



《Imperial Knights》裏的「工口狀態」大致就是這樣子。

遊戲在《Chris Survival》的基礎上，對內容進行了些更改。

精神狀態

預定在畫面右上方加入「感度Lv」來表示蒂雅娜當前的“感受”。

這與前幾天向大家介紹《後勇》時，提到的「告知窗口」很類似——用來顯示當前人物「H狀態」的窗口功能。

之外左側項目

幾乎都是用來記錄玩家遊戲進度的計數功能。

感度、開發度

因為《Imperial knights》沒有「戰鬥H」，與《Chris Survival》相比項目少了很多，所以看上去更為整潔。

當「開發度」超過一定等級時，城鎮裏可觸發的「H Event」也會隨之增多，「賣淫」的報酬也更豐厚。

「感度」等級提升後，蒂雅娜「賣淫」時就會變得更為積極，「H情節」時的反應也會有所變化。

另外，畫面中央處蒂雅娜立繪的表情也會隨「感度」等級變化而變化。

這次沒有怎麼準備「工口裝備」的差分圖，「BAD狀態」也就「精液洗身」和「淫紋」，所以「工口狀態」要和《Chris Survival》相比的話只能算是附贈系統了。

關於戰鬥中的工口系統



戰鬥中發動「工口攻擊」的流程變爲了如下式樣。

敵方發情

當隊伍中的女性角色HP低于『33%』，則敵方會有很高概率進入『發情狀態』。

發情狀態

敵方的攻擊力與敏捷性大幅上升。

敵方會向HP低于33%的女性角色發動“色色的攻擊”。

當敵方『受到傷害』或『女方抵抗成功(特殊行動)』則會解除狀態。

工口攻擊





受到「發情狀態」中的敵方「工口攻撃」的女性角色會當場被無情侵犯。

當敵方開始發動「工口攻撃」時，角色狀態如下。

敵方狀態

敵方會一邊“襲擊”女性角色一邊發動通常攻擊。

直到自己無法行動為止都不會停下。

※「發情狀態」在受到攻擊後會解除，但行為不會停下。

被襲擊時的女性角色狀態

只能做出「特殊行動」。

當女性角色被射精時會被附于『精液洗身(能力值降低)』狀態。

要解除此狀態有下列3種方式。

結束戰鬥(敵方全滅或者成功逃走)

通過「特殊行動」自力解除。

敵方無法行動(麻痹、催眠或者敵人HP為0等)

事後狀態





當持續受到敵方「工口攻撃」時，女性角色將徹底陷入無法抵抗狀態。
此狀態與「無法戰鬥」狀態(HP0)相同,會變得無法行動，但與「無法戰鬥」狀態有如下區別。

事後狀態

無法用復活系魔法與道具使角色復活
當戰鬥結束後便會恢復正常。

通常的「無法戰鬥」狀態：

在戰鬥中可以使用復活系魔法、道具等將對象復活；「無法戰鬥」的角色在戰鬥結束後不會自動復活。

而「事後狀態」可說與其相反。

但是，陷入這狀態時敵人也能對角色發動攻擊，當HP為0時也就變成了「無法戰鬥」。

另外，此狀態的判定也與「無法戰鬥」相同。

比如隊伍裏的女性角色都陷入了「事後」狀態，而男角色又已經「無法戰鬥」，那麼這場戰鬥就會以失敗

例1：隊伍裏只有蒂雅娜1人時

當蒂雅娜陷入「事後」or「無法戰鬥」狀態時遊戲便會以戰敗處理。

例2：隊伍由蒂雅娜和男性角色組成時

當蒂雅娜陷入「事後」or「無法戰鬥」狀態；並且男性角色也陷入了「無法戰鬥」狀態時，遊戲便會以戰敗處理。

當蒂雅娜陷入「事後」or「無法戰鬥」狀態；

當莉絲緹雅也陷入「事後」or「無法戰鬥」狀態；

並且男性角色也陷入了「無法戰鬥」狀態時，遊戲便會以戰敗處理。

我們想在試玩版Ver0.3中加入這一系統，所以具體內容還希望到時候大家能通過試玩來確認(´▽`)