

Poison社團2022年的目標

再次恭祝大家新年快樂！

由于年初的時候比較忙，只做了簡單的問候，今天特意在此發布一下社團2022年的目標。

首先是《從此之後，無人再見勇者》的發售！

遊戲感覺要至年底發售的樣子，社團也想將發售日設為年內。

遊戲簡稱“後勇”，已玩過試玩α版的朋友們應該知道，除HCG之外的CG也十分豐富，“攻略遊戲就仿佛在觀看動畫一樣”是本款RPG的特點。

遊戲每章約1～2小時的長度，共計12章，之中「EventCG」與「HCG」不算差分的話就有近200多張。

《後勇》乃是社團容量最大作品，如今正在銳意開發中。

Imperial knights

我們預想在年內公布遊戲試玩正式版。

最初，我們是想在2021年裏發售的，但由于不想在開發制作上妥協，于是CG數和劇情量不停增加，已至于開發時間比原先預計的長了很多。

即便如此，我們還是希望能在2022年底前發布試玩版Ver1.00，在2023上半年正式發售。

steam平台的銷售

此消息主要是面向使用英文、中文的玩家朋友們。

去年發售的《Chris Survival》出于一些原因，我們在與發行商多次商討後，無奈之下做出放棄在steam上公布翻譯版的決定。

雖算不上是補償，對於《從此之後，無人再見勇者》及《Imperial knights》兩款遊戲我們現已決定公布英文版與中文版。

由于翻譯需要時間，所以相對日本版會晚一些發售。

當然也會登入steam平台，還請大家多多期待。

音聲作品新作

現在社團正在策劃著「甜愛」系列的4部作品。

但在2022年裏，我們考慮制作出與以往不同的音聲作品。

“什麼內容比較好呢”……得出的結論是嘗試制作Poison擅長的「凌辱系」與「親和性」較高的「催眠洗腦」作品。

比如加入些像《IF禦神巫女》第2話那樣的凌辱要素……不知道能不能與ASMR的美妙聲音兼容。

目前还没有达成共识，暂时无法确定。

Poison社團的大方向可能是這樣：

比起純「甜愛」，這種的需求應該會更多。不是嗎？

不清楚，所以想試一試。

Comiket 100&101

目前還未定。目前夏季的CM不參加的概率很大。

如果CM101之前《後勇》發售了的話可能會考慮出展，現狀是這樣的。

2022年內預定的活動內容姑且就是這些。

2022年，也望大家多多關照！