

關於《Imperial knights》的制作進度

遊戲劇情 (20/100%)



就制作進度來說，遊戲整體中的2成（20%）現已可玩。

本作《Imperial knights》中所存在的3大分歧，根據路線不同遊戲劇情將會發生90%的變化。

如果玩家們不繞路、不進行賣淫、不做公會任務，只是走劇情的話，作者估算了一下1路線大約要花4小時。

所以，2成也就意味著將近1路線的內容已經完成了。

遊戲系統 (80/100%)





敵方的「工口攻撃」系統，也是本作最複雜的系統目前已經構建完畢，所以可以說遊戲整體的系統部分已接近完成。

而由于“後勇”中的「工口狀態」及「回想模式」的構建十分優秀，我們想將其加入《Imperial knights》中，所以遊戲系統部分目前還剩下20%的繼承作業有待消化。

只是兩作的系統構造完全不同，如果繼承作業出現困難的話我們會保持現有的狀態，所以遊戲當前的系統進度即便說100%已完工也不為過。

劇情CG等關聯內容 (40/100%)



除去立繪，目前戰鬥中的工口CG+劇情CG已有70張。

要問還剩多少的話……大、大概還剩1、100張左右吧！（狂汗）

而且我們還想為每位角色加入一些戰鬥中的工口攻擊CG，估計遊戲CG部分會是最後收工的部分。

H情節 (10/100%)





老實說，還只寫了試玩版的部分！

我們預定將這部分外包，所以總感覺這部分會在最後的最後會陷入持久戰的樣子……

預定發售日



我們希望能在2024年春季發售，但CG數等都已超乎了預期的規模，所以說實話目前還很難做出保證。

爲了讓大家盡快玩到遊戲我們會努力，還望大家能理解。

關於試玩版

感謝大家寄來了對試玩版Ver0.81的感想及BUG報告。

有些BUG及問題光靠1人測試很難發現，大家的客觀建議對我們的制作開發來說貢獻非常巨大。

今後導入新內容時，我們還會在Ci-en上提前公開。

另外，我們在日後想借用遊戲測試的名義，向贊助plan的玩家們公開作品可玩範圍內的最新版本。

（最快估計明年1月時候公開第一版本？）

就如上面寫的那樣，遊戲離完成還很遙遠。

好在核心部分已經完成，之後便能專心搭建遊戲故事及工口劇情了。

應該會輕鬆不少。

順便補充一句，公會任務和城鎮中能觸發的H事件究竟用哪個角色等之類的問題還沒做出決定。

如果大家有“想看這樣的H！”等想法、意見的話不妨告訴我們（`▽`）

贊助plan+特典內容

本次我們為贊助plan+的朋友們開放在贊助plan中所公開的劇情CG原畫，其PSD格式的先行下載。

（大家可以自行選擇金發・銀發等搭配進行欣賞）

但請注意，原畫尺寸已縮小至遊戲內尺寸，性器等部分已遵照日本國內法律規定，經過了打碼處理。