游戏简体说明　（Game Description\_cn）

[游戏名称]

Ad SHOOt

-------------------------------------------------- ------------------

[官方网站]

https://bocste.com/AdSHOOt/index-cn.html

-------------------------------------------------- ------------------

[标语]广告x帅哥x射击游戏

-------------------------------------------------- ------------------

[概述]

所有老板都属于虚构公司。他们为自己的产品发布了大量广告。

主角游佐奥迪是一名年轻人，当广告干扰他的影片观看时，他会感到愤怒。

他加入射击游戏时承诺，如果他清除了击落广告的STG，他将在一段时间内不会看到任何广告。

-------------------------------------------------- ------------------

[标题意义]

广告（ad / advertising）和

射击（shooting）或射击游戏(shooter game)

它是一个缩写，是 的组合。

-------------------------------------------------- ------------------

[主题]

没玩过STG的人

-------------------------------------------------- -------------------

[与现有STG的差异]

・所有角色都是有着美丽声音的英俊男子（美男子）

・敌机、敌弹都是（虚构的）广告

・可能是世界上第一个以「旋转打锭机」和「公寓的咏物诗」为主题的弹幕

・可能是世界上第一个召唤房地产交易代理人的Boss

-------------------------------------------------- -------------------

[爱情元素]

没有任何

-------------------------------------------------- -------------------

[成人说明]

没有任何

-------------------------------------------------- -------------------

[主角]

包括脸部图形，名称固定（游佐奥迪），男性固定

-------------------------------------------------- -------------------

[基本资讯]

发售日期：2024年11月5日左右

售价：未定，大约在1500日元左右（约78人民币）。

平台：Windows PC/Steam

\*计划移植到 Nintendo Switch、Xbox 和 PlayStation5

Steam 商店：https://store.steampowered.com/app/2954360/Ad\_SHOOt/

类型：垂直卷轴射击游戏

开发商： BOCSTE有限公司

发行商: BOCSTE有限公司

语音支援语言：仅限日语

UI/字幕支援语言：日文/英文/中文（简体）/中文（繁体）

-------------------------------------------------- -------------------

[2024年行程]

6月中旬：Steam商店、预告片PV、官方网站发布

7月-8月：发布试用版（最多3页）

\*也作为Beta测试，特别检查与Steam配合的功能

参加10月下旬的Steam Next Fes

11 月 5 日：Steam 上发布产品版本

随时进行调试和修正。

-------------------------------------------------- -------------------

[游戏引擎]

Unity

-------------------------------------------------- -------------------

[系统]

・垂直滚动

・单人用户（无合作游戏或竞技游戏）

・2D

・剩余寿命+HP系统

·炸弹

・釉（被敌方子弹击中）点数

・Boss早期击败奖励

・Steam全球难度排名

・Steam成就

-------------------------------------------------- -------------------

[关卡构成]

主线：6个，EX：1个

-------------------------------------------------- -------------------

[困难]

主线：3种，EX：1种

-------------------------------------------------- -------------------

[子镜头]

主线：无，EX：6种

-------------------------------------------------- -------------------

[对话]

主线：1种，EX：6种

-------------------------------------------------- -------------------

[音乐]

全部原创

每个阶段和Boss都有专用的歌曲。

-------------------------------------------------- -------------------

[生产合作]

语音音讯制作 Kotori Voice

翻译 Mie Translation Services

[生产]

上述以外的所有资讯均由BOCSTE有限公司 提供。

规划/弹幕设计/背景3D建模/配件/角色设计/插画

音乐/最终选角/音响监督/本地化/动画/程式设计/UI/UX/系统/调试/公关/网站制作

-------------------------------------------------- -------------------

问答

[为什么选择广告作为主题？ ]

<现况>

现代广告对消费者、广告公司和平台都有负面影响。

・消费者：看到令人不快的宣传、观看影片和浏览社群媒体时被打扰

・广告公司：尽管支付了广告费，但其产品形象却越来越差，自己的广告被视为「订阅就删除广告」或「删除广告」等惩罚游戏。

・平台…由于使用广告拦截器而无法赚取广告收入。

广告诈骗受害者的审判审查指南、执行和监控都很困难

------------

<这个游戏>

（不考虑可行性和获利能力）即使在游戏中也能实现两全其美\*。

・消费者：可以免费玩STG，去除广告可以消除压力。

・广告公司：可以利用自己的产品作为弹幕来宣传自己的产品和服务。

・平台…广告可以不被跳过地观看（虽然会被击落）

可以获得大量的广告费

透过创造新的游戏型广告空间，广告商的数量将会增加

游戏开发费用和系统使用费可向广告主取得

\*近江商人的三大利益似乎是卖方、买方和社会贡献。

在这里，我们不是为社会做贡献，而是使用一个平台。

-------------------------------------------------- --------------

[为什么角色这么帅？ ]

<没有浪漫元素的女性热门游戏>

近年来，在爱情模拟以外的各种类型中。

女性游戏\*很受欢迎。 \*大多数玩家都是女性

分类为女性的游戏有：

解谜、回合制战斗、训练、RPG、ADV、节奏游戏、扭蛋付费等。

游戏类型和系统本身与现有的针对大众和男性的游戏没有什么不同。

既然如此，我觉得STG就可以了。

------------

<STG敌人>

传统 STG 中的敌人包括太空生物、机器人、战斗机、生物、无机物体、

巨大的建筑物（东京都厅舍等）、生物图案（大脑等）、

说到人形生物，有很多美丽的女孩和女人。

然而，漂亮的人形男性角色却很少出现，而且很容易受到女性的欢迎。

（严厉的老人、酷酷的战士、职业军人、以及可能受到男人欢迎的野兽出现）

因此，女性STG玩家比例低并不是因为游戏的操控不适合。

是因为出现的角色不是针对女性的吗？和

我决定把他们都变成帅哥。

非卷轴射击游戏的射击

近年来，这种类型在女性中流行。

即使在 3D 游戏中，您也可以在躲避敌人攻击的同时射击敌人。

2D 游戏应该更容易操作和享受。

-------------------------------------------------- --------------

[为什么选择STG]

开发者为同人STG《东方Project》系列圈粉“上海爱丽丝原乐团”，

因为我想尝试制作一个STG。

-------------------------------------------------- --------------

[为什么是二维]

即使开发者是那种会产生3D晕动症和同样拍摄的类型

第一人称（FPS）和第三人称视角（TPS）游戏的开发非常困难。

对于所有沉迷于 3D 的游戏玩家来说，这是一款简单的游戏。

-------------------------------------------------- --------------

[开发者的STG日历] \*包括非STG

在塞斯纳飞机上玩“Takeshi's Challenge”的 STG 版本。

再加上没有悬挂式滑翔机是不可能通关的，所以塞斯纳玩再多都没有用。

Hudson的红白机游戏《哆啦A梦》的第二面「大魔王篇」是STG面

我当时在玩

您可能接触过“Xevious”。

你一定玩过一点「Parodius」和「Scoon」。

（很难区分从侧面观看某人比赛的区别。）

我通关了《Twinbee》游戏。

我通关了“Ikaruga”已使用“Continue”。

在《东方Project》系列中，Windows版中的所有整数都已被通关至EX（Ph）。

换句话说，Koumakyo、Youyoumu、Eiyasho、Kaeizuka、Fujinroku、Chireiden、Seirenfune、Shinreimyo、Kishinjou、Konjuden、Tenkusho、

通关妖兽、虹龙洞、兽王花园。

对于某些作品，无需继续即可在最高难度下通关《Lunatic》。也尝试得分攻击。

不过，我不太擅长，所以我的技术水平更像是中级人，不再是初学者。

《东方Project》的小数点位数是，

东方文化町、双重剧透、弹幕天奴、秘密恶梦日记、Bulletphilia的黑市

已被通关。

在《东方Project》二次创作STG中，圈子「改善堂（暂定名）」的「东方珍珠岛」和「东方魔葬剑」已被通关。

我对STG整体并不熟悉，因为我对STG的体验偏向《东方Project》系列。

Ad SHOOt的键盘布局、UI、弹幕模式名称、关卡构成等。

与其说是一款STG，不如说它是一款东方类游戏。

然而，与其他东方粉丝创作的 STG 和使用东方弹幕风格脚本的作品不同，

幻想乡的设定、灵梦、魔理沙等人物、神话怪物和野兽的主题都没有出现。

-------------------------------------------------- --------------

[为什么我们要使用 HP 计量系统？ ]

我以一种格式创建了它，其中一次命中导致一次未命中（减少剩余寿命），

如果不继续则无法清除。

虽然是一款适合新手的游戏，但难度太大了。

显示主角（玩家角色）周围的HP量表，

我这样做是为了在被击中大约 4 至 6 次后剩余生命数才会减少。

另外，如上所述，它受《东方Project》的影响太大，所以

我想要改变一些东西，即使只是剩余的生命系统。

-------------------------------------------------- --------------

[为什么停止射击有好处？ ]

第二关卡之后，有一个只有在停止射击时才能获得的好处。

这是一款射击游戏，射击越来越多的敌人会更加刺激。

如果攻击速度快的话，可以降低萤幕上弹幕的密度。

因此，停止击球会给球员带来压力，

它可能会增加难度。

那么，为什么我们不把不射击当作技能发动的条件呢？

射击和炸弹都是“跳过广告”，

老板们希望人们不要跳过广告

你正在劝说他们停止射击。

-------------------------------------------------- --------------

[你想要什么样的发展？ ]

・扩大STG玩家基础，增加STG人口

・其他公司也将策划并销售以女性为对象的STG。

・向真实公司征集他们希望看到的产品图片作为弹幕展示

作为免费游戏发布价格：单价x帧数x发布周期

・培养支持角色的粉丝

-------------------------------------------------- --------------

[第一关卡Boss药师寺克里斯负责公关，但是他负责付费广告和促销吗？ ]

开发商

PR（公共关系，基本上免费，是否发布新闻稿取决于媒体）和

这是由于广告之间的混淆（付费广告，公司决定展示广告的地点和时间）。

由于他的声音已经被录下来，我们无法改变他是公关的事实。

事实上，公关活动并不是完全免费的。

有很多公共关系也处理广告工作的例子，所以也许克里斯就是这样，或者…

克里斯所说的「我们」不只是公关部门，而是他工作的整个公司安全制药。

我希望你思考并倾听它。

-------------------------------------------------- --------------

[就算看BOSS所属的部门名称，我也看不出它是做什么的。 ]

部门名称各不相同，但这个名称与过去所谓的「广告部」、「销售计画部」和「产品开发部」相对应。

（第一关卡Boss克里斯是公关人员）

尽管这些名字至今仍在使用，近年来，历史悠久的日本大公司已不再使用「广告部」等名称，而是使用更受国际认可的名称。

许多网站和书籍都谈到从单向的、以产品为中心的行销到双向的、以客户体验 (CX) 为中心的行销的转变。

在广告/行销领域，术语的分类非常详细且难以定义。

从广义上讲，你可以将其视为一个旨在实现公司利润最大化的部门。-------------------------------------------------- --------------

[开发人员是否有广告和促销经验？

没有