

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，可以降低屏幕上弹幕的密度。

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、以产品为中心的营销到双向的、以客户体验 (CX) 为中心的营销的转变。

在广告/营销领域，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