

遊戲繁體說明 （Game Description_tw）

[遊戲名稱]

Ad SHOOt

[官方網站]

<https://bocste.com/AdSHOOt/index-tw.html>

[標語]廣告x帥哥x射擊遊戲

[概述]

所有老闆都屬於虛構公司。他們為自己的產品發布了大量廣告。

主角遊佐奧迪是一名年輕人，當廣告幹擾他的影片觀看時，他會感到憤怒。

他加入射擊遊戲時承諾，如果他清除了擊落廣告的STG，他將在一段時間內不會看到任何廣告。

[標題意義]

廣告（ad / advertising）和

射擊（shooting）或射擊遊戲(shooter game)

它是一個縮寫，是 的組合。

[主題]

沒玩過STG的人

[與現有STG的差異]

- 所有角色都是有著美麗聲音的英俊男子（美男子）。
- 敵機、敵彈都是（虛構的）廣告
- 可能是世界上第一個以「旋轉打錠機」和「公寓的詠物詩」為主題的彈幕
- 可能是世界上第一個召喚房地產交易代理人的Boss

[愛情元素]

沒有任何

[成人說明]

沒有任何

[主角]

包括臉部圖形，名稱固定（遊佐奧迪），男性固定

[基本資訊]

發售日期：2024年11月5日左右

售價：未定，大約在1500日元左右（約78人民幣）。

平台：Windows PC/Steam

*計劃移植到 Nintendo Switch、Xbox 和 PlayStation5

Steam 商店：https://store.steampowered.com/app/2954360/Ad_SHOOT/

類型：垂直捲軸射擊遊戲

開發商：BOCSTE有限公司

發行商: BOCSTE有限公司

語音支援語言：僅限日語

UI/字幕支援語言：日文/英文/中文（簡體）/中文（繁體）

[2024年行程]

6月中旬：Steam商店、預告片PV、官方網站發布

7月-8月：發布試用版（最多3頁）

*也作為Beta測試，特別檢查與Steam配合的功能

參加10月下旬的Steam Next Fes

11 月 5 日：Steam 上發布產品版本

隨時進行調試和修正。

[遊戲引擎]

Unity

[系統]

[成人說明]

沒有任何

[主角]

包括臉部圖形，名稱固定（遊佐奧迪），男性固定

[基本資訊]

發售日期：2024 年 11 月 5 日左右

售價：未定，大約在 1500 日元左右（約 78 人民幣）。

平台：Windows PC/Steam

*計劃移植到 Nintendo Switch、Xbox 和 PlayStation5

Steam 商店：https://store.steampowered.com/app/2954360/Ad_SHOOT/

類型：垂直捲軸射擊遊戲

開發商：BOCSTE 有限公司

發行商: BOCSTE 有限公司

語音支援語言：僅限日語

UI/字幕支援語言：日文/英文/中文（簡體）/中文（繁體）

[2024 年行程]

6 月中旬：Steam 商店、預告片 PV、官方網站發布

7 月-8 月：發布試用版（最多 3 頁）

*也作為 Beta 測試，特別檢查與 Steam 配合的功能

參加 10 月下旬的 Steam Next Fes

11 月 5 日：Steam 上發布產品版本

隨時進行調試和修正。

[遊戲引擎]

Unity

[系統]

- 垂直滾動
- 單人用戶（無合作遊戲或競技遊戲）
- 2D
- 剩餘壽命+HP 系統
- 炸彈
- 釉（被敵方子彈擊中）點數
- Boss 早期擊敗獎勵
- Steam 全球難度排名
- Steam 成就

[關卡構成]

主線：6 個，EX：1 個

[困難]

主線：3 種，EX：1 種

[子鏡頭]

主線：無，EX：6 種

[對話]

主線：1 種，EX：6 種

[音樂]

全部原創

每個階段和 Boss 都有專用的歌曲。

[生產合作]

語音音訊製作 Kotori Voice

翻譯 Mie Translation Services

[生產]

上述以外的所有資訊均由 BOCSTE 有限公司 提供。

規劃/彈幕設計/背景 3D 建模/配件/角色設計/插畫

音樂/最終選角/音響監督/本地化/動畫/程式設計/

UI/UX/系統/調試/公關/網站製作

問答

[為什麼選擇廣告作為主題？]

<現況>

現代廣告對消費者、廣告公司和平台都有負面影響。

- 消費者：看到令人不快的宣傳、觀看影片和瀏覽社群媒體時被打擾
- 廣告公司：儘管支付了廣告費，但其產品形象卻越來越差，自己的廣告被視為「訂閱就刪除廣告」或「刪除廣告」等懲罰遊戲。
- 平台…由於使用廣告攔截器而無法賺取廣告收入。

廣告詐騙受害者的審判審查指南、執行和監控都很困難

<這個遊戲>

（不考慮可行性和獲利能力）即使在遊戲中也能實現兩全其美*。

- 消費者：可以免費玩 STG，去除廣告可以消除壓力。
- 廣告公司：可以利用自己的產品作為彈幕來宣傳自己的產品和服務。
- 平台…廣告可以不被跳過地觀看（雖然會被擊落）

可以獲得大量的廣告費

透過創造新的遊戲型廣告空間，廣告商的數量將會增加
遊戲開發費用和系統使用費可向廣告主取得

*近江商人的三大利益似乎是賣方、買方和社會貢獻。
在這裡，我們不是為社會做貢獻，而是使用一個平台。

[為什麼角色這麼帥？]

<沒有浪漫元素的女性熱門遊戲>

近年來，在愛情模擬以外的各種類型中。

女性遊戲*很受歡迎。 *大多數玩家都是女性

分類為女性的遊戲有：

解謎、回合製戰鬥、訓練、RPG、ADV、節奏遊戲、扭蛋付費等。

遊戲類型和系統本身與現有的針對大眾和男性的遊戲沒有什麼不同。

既然如此，我覺得 STG 就可以了。

<STG 敵人>

傳統 STG 中的敵人包括太空生物、機器人、戰鬥機、生物、無機物體、

巨大的建築物（東京都廳舍等）、生物圖案（大腦等）、

說到人形生物，有很多美麗的女孩和女人。

然而，漂亮的人形男性角色卻很少出現，而且很容易受到女性的歡迎。

（嚴厲的老人、酷酷的戰士、職業軍人、以及可能受到男人歡迎的野獸出現）

因此，女性 STG 玩家比例低並不是因為遊戲的操控不適合。

是因為出現的角色不是針對女性的嗎？和

我決定把他們都變成帥哥。

非捲軸射擊遊戲的射擊

近年來，這種類型在女性中流行。

即使在 3D 遊戲中，您也可以在躲避敵人攻擊的同時射擊敵人。

2D 遊戲應該更容易操作和享受。

[為什麼選擇 STG]

開發者為同人 STG《東方 Project》系列圈粉“上海愛麗絲原樂團”，

因為我想嘗試製作一個 STG。

[為什麼是二維]

即使開發者是那種會產生 3D 暈動症和同樣拍攝的類型

第一人稱（FPS）和第三人稱視角（TPS）遊戲的開發非常困難。

對於所有沉迷於 3D 的遊戲玩家來說，這是一款簡單的遊戲。

[開發者的 STG 日曆] *包括非 STG

在塞斯納飛機上玩“Takeshi's Challenge”的 STG 版本。

再加上沒有懸掛式滑翔機是不可能通關的，所以塞斯納玩再多都沒有用。

Hudson 的紅白機遊戲《哆啦 A 夢》的第二面「大魔王篇」是 STG 面

我當時在玩

您可能接觸過“Xevious”。

你一定玩過一點「Parodius」和「Scoon」。

（很難區分從側面觀看某人比賽的區別。）

我通關了《Twinbee》遊戲。

我通關了“Ikaruga”已使用“Continue”。

在《東方 Project》系列中，Windows 版中的所有整數都已被通關至 EX（Ph）。

換句話說，Koumakyō、Youyoumu、Eiyasho、Kaeizuka、Fujinroku、Chireiden、Seirenfune、Shinreimyo、Kishinjou、Konjuden、Tenkusho、

通關妖獸、虹龍洞、獸王花園。

對於某些作品，無需繼續即可在最高難度下通關《Lunatic》。也嘗試得分攻擊。

不過，我不太擅長，所以我的技術水平更像是中級人，不再是初學者。

《東方 Project》的小數點位數是，

東方文化町、雙重劇透、彈幕天奴、秘密惡夢日記、Bulletphilia 的黑市
已被通關。

在《東方 Project》二次創作 STG 中，圈子「改善堂（暫定名）」的「東方珍珠島」和「東方魔葬劍」已被通關。

我對 STG 整體並不熟悉，因為我對 STG 的體驗偏向《東方 Project》系列。

Ad SHOOT 的鍵盤佈局、UI、彈幕模式名稱、關卡構成等。

與其說是一款 STG，不如說它是一款東方類遊戲。

然而，與其他東方粉絲創作的 STG 和使用東方彈幕風格腳本的作品不同，
幻想鄉的設定、靈夢、魔理沙等人物、神話怪物和野獸的主題都沒有出現。

[為什麼我們使用 HP 計量系統？]

我以一種格式創建了它，其中一次命中導致一次未命中（減少剩餘壽命），
如果不繼續則無法清除。

雖然是一款適合新手的遊戲，但難度太大了。

顯示主角（玩家角色）周圍的 HP 量表，

我這樣做是為了在被擊中大約 4 至 6 次後剩餘生命數才會減少。

另外，如上所述，它受《東方 Project》的影響太大，所以

我想要改變一些東西，即使只是剩餘的生命系統。

[為什麼停止射擊有好處？]

第二關卡之後，有一個只有在停止射擊時才能獲得的好處。

這是一款射擊遊戲，射擊越來越多的敵人會更加刺激。

如果攻擊速度快的話，可以降低螢幕上彈幕的密度。

因此，停止擊球會給球員帶來壓力，

它可能會增加難度。

那麼，為什麼我們不把不射擊當作技能發動的條件呢？

射擊和炸彈都是“跳過廣告”，

老闆們希望人們不要跳過廣告

你正在勸說他們停止射擊。

[你想要什麼樣的發展？]

- 擴大 STG 玩家基礎，增加 STG 人口
- 其他公司也將策劃並銷售以女性為對象的 STG。
- 向真實公司徵集他們希望看到的產品圖片作為彈幕展示

作為免費遊戲發布價格：單價 x 幀數 x 發布週期

- 培養支持角色的粉絲

[第一關卡 Boss 藥師寺克里斯負責公關，但是他負責付費廣告和促銷嗎？]

開發商

PR（公共關係，基本上免費，是否發布新聞稿取決於媒體）和

這是由於廣告之間的混淆（付費廣告，公司決定展示廣告的地點和時間）。

由於他的聲音已經被錄下來，我們無法改變他是公關的事實。

事實上，公關活動並不是完全免費的。

有很多公共關係也處理廣告工作的例子，所以也許克里斯就是這樣，或者…

克里斯所說的「我們」不只是公關部門，而是他工作的整個公司安全製藥。

我希望你思考並傾聽它。

[就算看 BOSS 所屬的部門名稱，我也看不出它是做什麼的。]

部門名稱各不相同，但這個名稱與過去所謂的「廣告部」、「銷售計畫部」和「產品開發部」相對應。

（第一關卡 Boss 克里斯是公關人員）

儘管這些名字至今仍在使用的，近年來，歷史悠久的日本大公司已不再使用「廣告部」等名稱，而是使用更受國際認可的名稱。

許多網站和書籍都談到從單向的、以產品為中心的行銷到雙向的、以客戶體驗 (CX) 為中

心的行銷的轉變。

在廣告/行銷領域，術語的分類非常詳細且難以定義。

從廣義上講，你可以將其視為一個旨在實現公司利潤最大化的部門。

[開發人員是否有廣告和促銷經驗？

沒有