

Ad SHOOT(アドシュー)プレスキット ver.1.0.0

2024/06/18 公開

## はじめに

### 【キットの目的】

縦スクロールシューティングゲーム(STG)「Ad SHOOT(アドシュー)」(以下、「本作」とします)についての記事、紹介コンテンツを制作する際にそのまま使用できる画像とテキストのセット

---

### 【目次】

はじめに … 1

ゲーム概要(仮想 Q&A 付) …2

キャラクター紹介…11

開発者プロフィール…14

---

### 【キットの対象コンテンツ】

メディア…ゲーム情報サイト、雑誌、エンタメニュース、サブカルチャーニュース、攻略情報、ゲーム紹介記事、ネットニュース、動画配信サービス、まとめ記事、テレビ、新聞、フリーペーパー、市町村広報等

SNS 等個人…本作実況プレイ配信、本作プレイ動画、個人ブログ、Note、攻略 wiki、SNS(本作を紹介する場合のみ)

---

### 【利用許可申込・使用報告】

不要

本作公式 Web サイトでキットを使用して下さったコンテンツを紹介をすることができます

---

### 【利用料金】

無料 0 円

---

### 【使用時クレジット】

任意

<タイトル> Ad SHOOT(アドシュー)

<開発者/販売社> ボクステ株式会社 または BOCSTE, Ltd.  
<公式 Web サイト> <https://bocste.com/AdSHOOt>

---

#### 【禁止事項】

- ・素材そのものをメインとした再配布・有料配布・商用利用
  - ・生成 AI の学習に用いること
  - ・無料有料問わず、素材サイトに登録すること
  - ・公式を名乗る、公式と誤認させる
  - ・公認であるかのように誤認させること
- 

## ゲーム概要

---

#### 【公式 Web サイト】

<https://bocste.com/AdSHOOt>

---

#### 【キャッチコピー】 広告×イケメン×縦シューティング

---

#### 【概要】

ボスは全員、架空企業に所属。自社製品を広告弾幕にして放ってくる。

主人公の遊佐(ゆさ)アウディは、動画視聴を広告に邪魔されて憤った若い男性。「広告を撃ち落とす STG(シューティングゲーム)をクリアすれば当分広告を出さない」という約束でゲームに参加する。

---

#### 【タイトルの意味】

広告(ad / advertising)と  
シューティング(shooting) または シューターゲーム(shooter game)  
を組み合わせで略したものです。

---

#### 【対象】

これまで STG をプレイしなかった人

---

## 【既存 STG と異なる点】

- ・登場人物が全員イケボ(美声)のイケメン(美男)
- ・敵機や敵弾が(架空の)広告
- ・「回転式打錠機」や「マンションポエム」をモチーフにした弾幕はおそらく世界初
- ・宅地建物取引士を召喚するボスもおそらく世界初

---

## 【恋愛要素】

なし

---

## 【成人向け描写】

なし

## 【主人公】

顔グラフィックあり、名前固定(遊佐アウディ)、男性固定

---

## 【基本情報】

発売日: 2024 年 11 月 5 日頃

販売価格: 未定 1500 円前後

プラットフォーム: Windows PC/Steam

\*Nintendo Switch,Xbox,PlayStation5 にも移植予定

Steam ストア:

[https://store.steampowered.com/app/2954360/Ad\\_SHOOT/](https://store.steampowered.com/app/2954360/Ad_SHOOT/)

ジャンル: 縦スクロール弾幕シューティング

開発元: ボクステ株式会社(BOCSTE, Ltd.)

パブリッシャー: ボクステ株式会社(BOCSTE, Ltd.)

ボイス対応言語:日本語のみ

UI・字幕対応言語:日本語/英語/中国語(簡体字)/中国語(繁体字)

---

## 【2024 年のスケジュール】

6 月中旬 Steam ストアと予告編 PV、公式 Web サイトの公開

7 月~8 月 体験版(3 面まで)の公開を開始

\*ベータテストを兼ねる 特に Steam と連携する機能の確認

10 月下旬 Steam Next フェスに参加

11月5日 Steamで製品版発売

デバッグや修正は随時行います

---

【ゲームエンジン】

Unity

---

【システム】

- ・縦スクロール
- ・一人用(協力プレイも対戦もなし)
- ・2D
- ・残機+HP制
- ・ボム
- ・グレイズ(敵弾にかする)点
- ・ボス早期撃破ボーナス
- ・難易度別のSteamグローバルランキング
- ・Steam実績

---

【ステージ構成】

本編:6面、EX:1面

---

【難易度】

本編:3種類、EX:1種類

---

【サブショット】

本編:なし、EX:6種類

---

【会話】

本編:1種類、EX:6種類

---

【音楽】

すべてオリジナルで  
ステージとボスごとに専用曲が存在する

---

## 【制作協力】

ボイス音声制作 株式会社コトリボイス

翻訳 ミエトランスレーションサービス合同会社

## 【制作】

上記以外のすべてが ボクステ株式会社 による

企画/弾幕デザイン/背景3D モデリング/小物/キャラクターデザイン/イラスト  
音楽/最終キャスティング/音響監修/ローカライズ/アニメーション/プログラム/  
UI・UX/システム/デバッグ/広報/Web サイト制作

---

## Q&A

### Q.なぜ広告をテーマにしたのか

A.

現代の広告は消費者、出稿企業、プラットフォーム三方に悪い所がある

#### <現状>

- ・消費者…不快広告を見せられる、動画視聴や SNS 閲覧を邪魔される
- ・出稿企業…広告料を出しているのに商品イメージが悪くなる、邪魔にされる  
「サブスクで広告を消す」「有料会員になると広告を消す」など  
自社広告が罰ゲーム扱いされる
- ・プラットフォーム…広告ブロッカーを使われた分広告収入が得られない  
広告詐欺被害者から裁判を起こされる  
ガイドラインの見直しや取り締まり、監視が大変

---

#### <当ゲーム>

(実現可能性・収益性は置いておいて)ゲーム内だけでも三方良し\*を実現。

- ・消費者…無料で STG が遊べる、広告を撃ち落とせるのでストレス解消ができる

- ・出稿企業…自社製品を弾幕にすることで製品・サービスを宣伝できる  
強いボスや印象的な弾幕であるほど格が上がり  
プレイヤー間で攻略情報が共有される過程で知名度が増す
- ・プラットフォーム…広告をスキップされずに見てもらえ(撃ち落とされるが)  
多くの広告手数料が手に入る  
ゲーム型の広告枠として新たな場を設けることで出稿者が増える  
広告出稿者からゲームの開発費やシステム利用料が得られる

\*近江商人の三方良しは、売り手、買い手、社会貢献であるらしいが  
ここでは社会貢献のかわりにプラットフォーム

## Q.なぜ人物がイケメンか

A.

<恋愛要素のない女性向けゲームの人気>

近年、恋愛シミュレーション以外の様々なジャンルで  
女性向けゲーム\*が人気です。 \*プレイヤーの大半が女性

女性向けに分類されるゲームは、  
パズル、ターン制バトル、育成、RPG、ADV、リズムゲーム、ガチャによる課金など  
ゲームジャンル・システム自体は既存の一般向け、男性向けゲームと変わりません。  
であれば、STG であっても良いだろうと判断しました。

---

<STG の敵>

従来 STG における敵は、宇宙生物、ロボット、戦闘機、生物、無機物、  
巨大建造物(都庁など)、生体モチーフ(脳など)、  
人型であれば美少女、美女が多いです。

しかし、人型かつ女性に人気がありそうなタイプの美形男性キャラクターはほとん  
ど登場しません。  
(男性に人気のありそうな爺ついおじさん、渋い武人、職業軍人、ケモノは登場す  
る)

そこで、STG プレイヤーの女性率の低さはゲームの操作が合わないのではなく登場するキャラクターが女性向けではないからでは？と全員イケメンとすることにしました。

スクロールシューターではないシューティングは近年女性にも人気のジャンルです。3D ゲームでも敵の攻撃をかわしながら敵を撃つことができるのですから、2D ゲームならもっと楽に対応し、楽しめるはずです。

あ

---

### Q.なぜ STG か

開発者がサークル「上海アリス幻楽団」の同人 STG「東方 Project」シリーズファンで、STG を作ってみたかったからです。

---

### Q.なぜ 2D か

A. 開発者が 3D 酔いの激しいタイプであり、同じシューティングでも一人称(FPS)や三人称視点(TPS)のゲームはとても開発できないため。

世の 3D 酔いゲーマーの皆さんに易しいゲームです。

---

### Q.開発者の STG 暦は？ \*非 STG 含む

A.

「たけしの挑戦状」の STG 面をセスナでプレイ。  
なお、ハングライダーでなければクリア不可能であるため、いくらセスナでプレイしても無駄でした。

ハドソンのファミコンゲーム「ドラえもん」の2面「大魔境編」が STG 面でそれをプレイしていました。

おそらく「ゼビウス」に触ったことがあります。

「パロディウス」と「スクーン」は少しプレイしたことがあるはずです。

(ひとのプレイを横で見ただけのものとの区別がつかない)

「ツインビー」は通しでクリア済み。

「斑鳩」は、コンティニューを使用してクリア済み。

「東方 Project」シリーズは、Windows 版の整数ナンバーはすべて EX(Ph)までクリア済み。

つまり、紅魔郷、妖々夢、永夜抄、花映塚、風神録、地霊殿、星蓮船、新霊廟、輝針城、紺珠伝、天空璋、鬼形獣、虹龍洞、獣王園をクリア済み。

一部の作品では最高難易度 Lunatic をノーコンティニューでクリア。スコアアタックにも挑戦。

しかし、上手くはないので初心者を超した中級者程度の腕前です。

「東方 Project」の小数点ナンバーだと、  
東方文花帖、ダブルスポイラー、弾幕アマノジャク、秘封ナイトメアダイアリー、バレットフィリア達の闇市場  
をクリア済み。

「東方 Project」の二次創作 STG では、サークル「海鮮堂(仮)」の「東方真珠島」  
「東方鬼葬剣」をクリア済み

STG 経験が「東方 Project」シリーズに偏っているため、STG 全体には詳しくありません。

Ad SHOOT(アドシュー)のキーボード配置や UI、弾幕パターンに名前がある点、ステージ構成などが STG というより、「東方ライクゲーム」とも呼ぶべきものになっております。

しかし、他の東方二次創作 STG や東方弾幕風スクリプト使用の作品とは異なり、幻想郷の設定や霊夢・魔理沙などの登場人物、神話妖怪幻獣モチーフは登場しません。

---

## Q.なぜ HP ゲージ制にしたか

A.1被弾で1ミスになる(残機が減る)形式で制作していましたが、ノーコンティニュークリアができませんでした。



初心者向けゲームであるのに難しすぎることから  
主人公(プレイヤーキャラ)の周りに HP ゲージを表示し、  
4~6 回ほど被弾してはじめて残機が減るようにしました。

また、前述のとおり「東方 Project」の影響を受けすぎているため、  
残機システムだけでも変更したいというのがありました。

---

#### Q.なぜノーショット(ショットを止める)特典があるのか

A.

2 面以降「ショットを止めている間」だけ得られる恩恵があります。  
シューティングですからどんどん敵を撃った方が爽快ですし、  
速攻した方が画面の弾幕密度を抑えることができます。  
よって、ショットを止めることは、プレイヤーにストレスであったり、  
難易度を上昇させるかもしれません。

では、なぜノーショットをスキル発動の条件にしたのかと申しますと、  
ショットやボムは「広告をスキップする」ことであり、  
ボス達は「広告をスキップしないでほしい」から  
ショットを止めるように誘導しているのです。

---

#### Q.どういったコンテンツ展開を望むか

A.

- ・STG のプレイヤー層を広げ STG 人口が増える
  - ・他社からも女性に向けた STG が企画販売されるようになる
  - ・実在企業から弾幕として飛ばして欲しい商品画像を募り  
無料ゲームにして公開 料金: 枠単価×枠数×掲載期間
  - ・キャラクターを推すファンができる
- 

#### Q.1 面ボスの薬師寺クリスは広報なのに有償広告・宣伝を担当している？

A.開発者が PR(パブリックリレーションズ・基本無料・プレスリリースが掲載される

かはメディア次第)と広告(有料、かつ、掲載先や掲載期間を企業側が決める)を混同していたため。

すでにボイス収録済みであったことから彼が広報である点は動かさませんでした。

現実には PR 活動も全くの無料ではなく、広報が宣伝広告業務も兼任している実例は多いため、クリスもそうであるか、または、クリスの言う「ワタシども」は、は PR 部だけでなく彼の所属する「セイフ製薬」全体のことだと思って聞き流していただきたいです。

#### Q.ボス達の所属部署名が横文字で何をしているのか分からない

名称は様々ですが、かつて「広告宣伝部」「販売企画部」「商品開発部」と呼ばれていたものに相当する部署です。

(1面ボスのクリスは広報)

現在でもこれらの名称は用いられていますが、近年、日本の老舗大手企業が「宣伝部」等の看板を下ろし国際的に通用する名称にしているそうです。

一方向的な製品中心のマーケティングから

双方向かつ顧客体験(CX)中心のマーケティングに移行していると、多くの Web サイトや書籍で述べられています。

広告/マーケティング界限は、用語の分類が細かく定義が難しいので大雑把には企業利益の最大化を目指している部署だとお思ってください。

---

#### 【開発者に広告や宣伝についての経験はあるか】

ありません

## キャラクター紹介

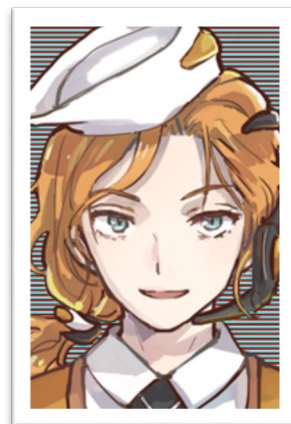
名前: 遊佐アウディ  
読み: ゆさ あうでい  
CV: 夏目 響平  
役割: 主人公  
所属組織: ???  
所属部署: ???  
年齢: 25 歳  
趣味: 音楽鑑賞  
イメージカラー: 黒  
一人称: 俺



名前: 薬師寺クリス  
読み: やくしじ くりす  
CV: 朝田 陽貴  
役割: 1 面ボス  
所属組織: セイフ製薬  
所属部署: パブリックリレーション部  
年齢: 29 歳  
趣味: 医薬品集を読む  
イメージカラー: 赤  
一人称: ワタシ



名前: 波賀パトリック  
読み: はが ぱとりっく  
CV: 朝田 陽貴  
役割: 2 面ボス  
所属組織: パワフルハンバーガー  
所属部署: ブランドマネジメント部  
年齢: 27 歳  
趣味: 料理  
イメージカラー: オレンジ  
一人称: 私(わたし)



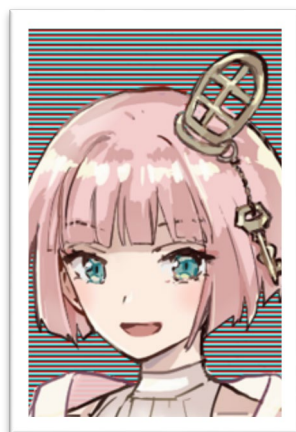
名前: 運上キャリー  
読み: うんじょう きゃりー  
CV: 雨澤 祐貴  
役割: 3面ボス  
所属組織: コレクト運送  
所属部署: CX プランニング部  
年齢: 23歳  
趣味: 筋トレ  
イメージカラー: 青  
一人称: 僕



名前: 本宮ヴィクター  
読み: もとみや ういくたー  
CV: 雨澤 祐貴  
役割: 4面ボス  
所属組織: エアーズモーター  
所属部署: カスタマーマーケティング部  
年齢: 31歳  
趣味: アウトドア  
イメージカラー: 緑  
一人称: 俺

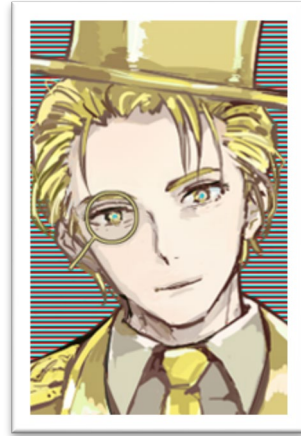


名前: 屋敷ブラウニー  
読み: やしき ぶらうにー  
CV: 夏目 響平  
役割: 5面ボス  
所属組織: スミカリ不動産  
所属部署: クライアントプロモーション部  
年齢: 19歳  
趣味: 筐体ゲーム  
イメージカラー: ピンク  
一人称: ボク



---

名前: 蓮華王テスカ  
読み: れんげおう てすか  
CV: 平川 大輔  
役割: 6面ボス  
所属組織: アド・サーチ  
役職: CEO  
年齢: 45歳  
趣味: 時刻表を読む  
イメージカラー: 金  
一人称複数: 我々



---

名前: 護摩禍ハイブ  
読み: ごまか はいぶ  
CV: 山中 真尋  
役割: EXボス  
所属組織: ファンワールエージェンシー  
役職: クリエイティブディレクター  
年齢: 36歳  
趣味: ネットの炎上騒ぎやレスバをヲチ  
イメージカラー: 紫  
一人称: オレ



## 開発者プロフィール

公式ホームページ <https://bocste.com/>

---

### 会社概要

名称: ボクステ株式会社(BOCSTE, Ltd.)

法人番号: 4420001018557

適格請求書発行事業者登録番号(インボイス): T4420001018557

業務内容: ゲーム・WEB・3D モデルの制作と販売

資本金: 300 万円

創立日: 2024 年 1 月 15 日

年度: 1 月 1 日~12 月 31 日

事業所住所: 030-1737 青森県東津軽郡外ヶ浜町三厩東町 100-1

対応時間: 平日 10:00-18:00

休日: 土・日・祝

代表取締役: 三浦 禎子(ていこ)

主要取引銀行: 住信 SBI ネット銀行、青森銀行

メールアドレス: [official@bocste.com](mailto:official@bocste.com)

メールの受信は安定していますが、  
送信先で迷惑メールフォルダに振り分けられることがあるため  
[norateru@gmail.com](mailto:norateru@gmail.com) 等の gmail から送信することがあります。

---

### 前身

当社の前身は同人サークル「野良箱」(Norabako)です。

<http://norabako8.blog93.fc2.com/>

オリジナル漫画で COMITIA などの同人漫画即売会に参加していましたが、  
コロナ禍で不参加になって以降 3DCG やゲーム制作を始めました。

---

### 前作

「野良箱」で制作したゲーム「市立カクレザ図書館」(司書体験 ADV)

<https://kakurezalibrary.web.fc2.com/index.html>

は、2024 年 3 月 1 日付で販売社(パブリッシャー)が当社になりました。

当社創立のきっかけは、  
「市立カクレザ図書館」をスマートフォンに移植する際、  
ゲームアプリの横に開発者の本名が表示されるのは嫌であったためです。  
なお、2024年6月現在、未だに移植はしていません。

---

## 新作

当社の新作 縦スクロール弾幕 STG「AdSHOOT(アドシュー)」  
<https://bocste.com/AdSHOOT>  
実質ほぼ個人制作のインディーゲームですが、  
ボイス音声制作と中国語翻訳は他社に業務委託いたしました。

---

## 取材

取材のご依頼ありましたらお受けいたします。  
電話や Web 会議 (Zoom 等)、対面、メール・チャットで対応できます。  
対面可能な場所は、函館市内 (当社代表在住)、青森県の外ヶ浜町三厩 (本社事業所)、青森市内、です。札幌や東京への出張も可能です。  
ただし、記事での顔出しは NG です。首から下でも掲載不可。  
ご迷惑をおかけしますがご了承ください。

当社代表を示す画像がないと記事作成に支障のある場合は、  
「Developer SNS icon.jpg」(オリジナルの少女/背景不透過)、  
または、「Developer self-portrait cat.png」(自画像猫/背景透過)をご利用  
ください。

---

## 社名

「ボクステ (BOCSTE)」は、活動拠点である函館の「箱」BOX と三厩の「厩 (うまや)」STABLE  
を合わせた BOX STABLE (ボックス・ステイブル) から成る造語です。

---

## 地名

三厩 (みんまや) … 当社代表の故郷にして事務所所在地



かつては村だったが合併で外ヶ浜町(そとがはままち)の一部となった。  
「津軽海峡冬景色」でも歌われた「龍飛崎(たっぴざき)」や  
「階段国道」こと国道 339 号が観光名所。

三厩全体が「義経北行伝説」  
(源義経は平泉で自刃したのではなく生きて蝦夷に渡ったのだとする偽史)  
をベースにしている

---

函館(はこだて)…当社代表在住  
夜景と GLAY と五稜郭と土方歳三とハセガワストアとラッキーピエロが名物  
様々な漫画、アニメ、映画の舞台となる  
路面電車で行けるコンパクトな範囲に観光地がまとまっていて便利  
訪日外国人が多い  
現在の市長は俳優・大泉洋の兄

船魂神社(ふなだまじんじゃ)は「義経北行伝説」の北海道側エピソードを持つ

---

三厩⇔函館間

新幹線の乗車時間は 50 分を切る程度。

代表は普段函館におり、時々三厩を訪れています。  
郵便物は三厩の事業所に送っていただければ建物の大家が受取ります。  
代表が三厩に戻るか、事業所を函館に移転すればややこしさが解消されるのですが  
諸事情により現在の状態になっています。

---

代表取締役プロフィール

青森県出身 旧三厩村育ち、北海道函館市在住  
大学と社会人の数年は東京都民(最寄駅:京王線/百草園→都営新宿線/船堀駅)  
函館中部高校 卒→明星大学 人文学部 心理・教育学科(心理学専修)卒

---

部活

小学校 音楽クラブ(ミュージックベル) 全員参加の鼓笛隊では小太鼓



中学校 吹奏楽部(パーカッション)  
高校 剣道部 (在学中に二段)  
大学 なし(外部のギターサークルに数回参加)

---

#### 資格

普通自動車免許(マニュアルで取得したがオートマしか乗っていない)  
宅地建物取引士 日商簿記二級

---

#### 試験合格済/未登録

#### 行政書士

---

#### 漫画暦

大学在学中に投稿した漫画で受賞  
その後いくつかの雑誌に漫画が掲載されるも連載会議に落ち、読み切りネームも  
没、連載経験がなく単行本は出たことはありません  
よってセミプロ

#### 掲載暦

- ・エニックス～スクウェア・エニックス  
「少年ガンガンパワード」「少年ガンガン」  
タイトル:パペット浄瑠璃  
その他、読み切りギャグ短編が数本
- ・メディアワークス～アスキー・メディアワークス(現 KADOKAWA)  
「電撃大王」  
タイトル:ミガルガリ
- ・講談社  
「少年マガジン R」  
タイトル:マシカの馬車
- ・ふゅーじょんぷろだくと

「コミック Be」

タイトル:六角ノギス

・同人即売会 COMITIA カタログ兼雑誌

「ティアズマガジン」

タイトル: Push & Review 募集告知漫画

漫画アシスタント

レギュラーのベ 4 本、単発 1 本でプロ漫画家の遠隔デジタルアシスタント

---

漫画以外の職歴

手伝い…昆布漁(昆布干し～出荷までの処理)←小舟は船酔いが酷いので乗船不可

ボランティア…「北海道コミティア」の設営等

アルバイト…CAD による地図製作の補助、スーパーのレジ係

社員…IT 企業の総務、電気工事業の経理

---

同人サークル「野良箱」

創作オリジナル漫画を

2008 年から 2020 年にかけて COMITIA で発表

北海道コミティアや地元函館のオールジャンル即売会にも時々参加

コロナ禍を期にリアル同人イベントには参加しなくなりました

---

趣味

動画視聴/音楽鑑賞/動画制作/合成音声/3DCG/散歩/ゲーム/らくがき(二次創作が多い)

---

ペット

猫を飼っている時期が長かったが現在はペットゼロ