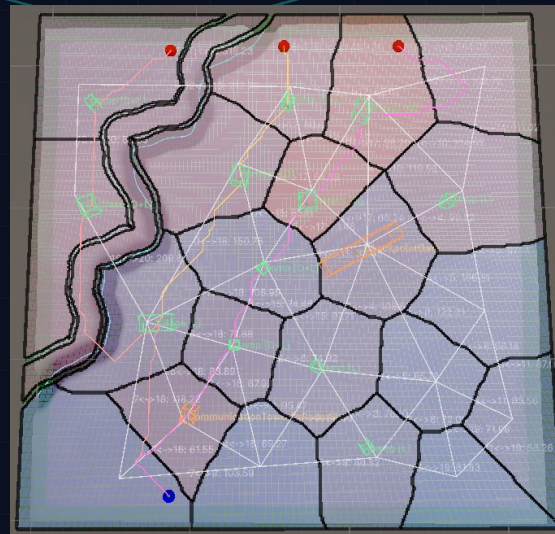


Procedural Extraction Shooter (仮)

AI × Procedural Generation × Single-player Extraction

PC向け procedural 生成ゲーム / 開発中プロトタイプ

プレイするたびに地形や戦利品の配置が変化し、未知の場所を探索するワクワクと、何が起きるかわからないドキドキを何度でも楽しめるゲームを目指しています。



Uyamo Creation
Junya Sasaki

このゲームの特徴

Core Features

毎回変化する地形・ルート・戦利品配置を読み解きながら探索するエクストラクションシューター

An extraction shooter where each run challenges players to read procedurally changing terrain, routes, and loot placement.

毎回変化する探索空間

地形、ルート、戦利品配置、POI候補などをプロシージャルに生成し、固定マップを覚える攻略ではなく、毎回「未知の場所を読む」探索体験を目指します。

AIによる生成評価・バランス調整

生成されたマップやアイテム配置、ゲーム内経済、開発中のバランス調整にAIを活用し、手作業だけでは難しい複雑な調整を支援する構想です。

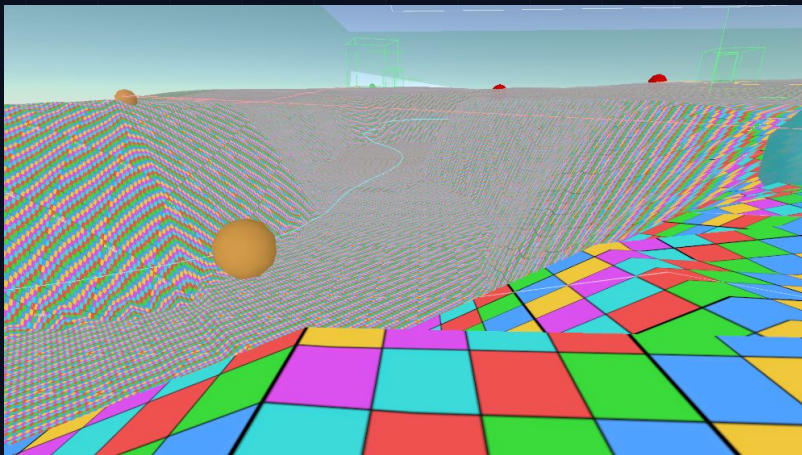
何度でも緊張感が続く脱出体験

エクストラクションシューターの「持ち帰るか、さらに踏み込むか」という判断に、毎回変化する環境を組み合わせ、繰り返し遊んでも新鮮な緊張感が続く体験を目指します。

現在できていること

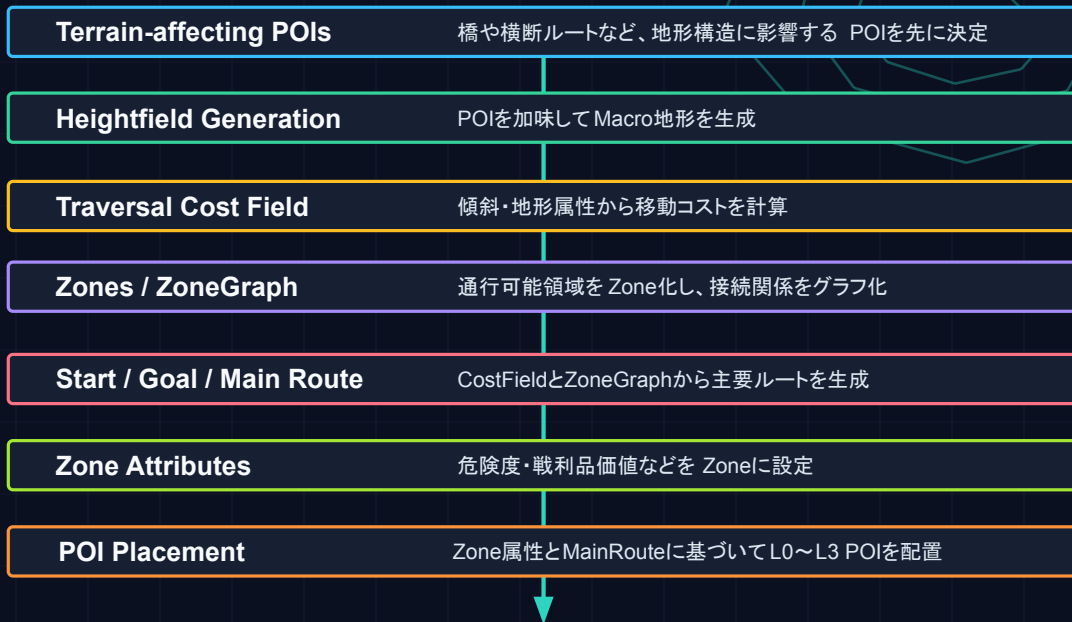
Current prototype status

- ・1.6km四方ワールドのSeedベース地形生成
- ・傾斜・地形属性による移動コスト評価
- ・移動コストに基づくメインルート生成
- ・ワールド全体のゾーン分割・属性設定
- ・POI候補のプレースホルダ配置
- ・地形・コスト・ルート・ゾーン・POIのデバッグ可視化
- ・1人称視点での簡易移動



生成パイプライン

Generation Pipeline



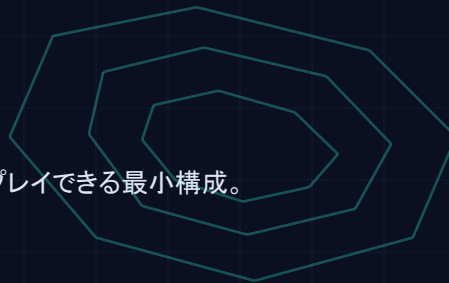
地形・通行コスト・ゾーン・ルート・POIを段階的に生成し、探索が成立するワールドを構築します。

これから作るもの

Next milestones

● **Prototype v0**

探索・回収・脱出・持ち帰りまでを一通りプレイできる最小構成。



● **Base & World Building**

拠点での準備、装備更新、取引、開発、ゲーム内経済を整備し、探索と拠点をつなげる。

● **Combat System**

武器、敵、危険区域、索敵、交戦判断を作り込み、探索中の緊張感を高める。

● **Balancing**

戦利品価値、危険度、装備コスト、拠点成長、脱出難度を調整する。

11月8日に開催される「デジゲー博 2026」でPrototype v0を展示を目標に開発中

連絡先

Contact



うやもクリエイション
— UYAMO CREATION —

Junya Sasaki / 佐々木 淳哉

Indie Game Developer / AI & Procedural Generation

