



RECLAIMERS

ジャンル: サバイバルアクション

プラットフォーム: PC/PlayStation/Xbox

ターゲット: 高難易度アクションが好きな 15~35代

企画者: 野本風雅
2026年1月

コンセプト

滅びた地球を奪い返す、サバイバルアクション！

モンスターが支配する地球で、素材を集めながら生き延び、文明を再建する

ゲーム概要

モンスターに支配された地球を奪還するため結成された特殊部隊“**Reclaimers**(リクレイマーズ)”の一員として戦うサバイバルアクションゲームである。

プレイヤーは崩壊した都市や汚染地域を探索し、限られた資源を活用して敵勢力の拠点を攻略します。

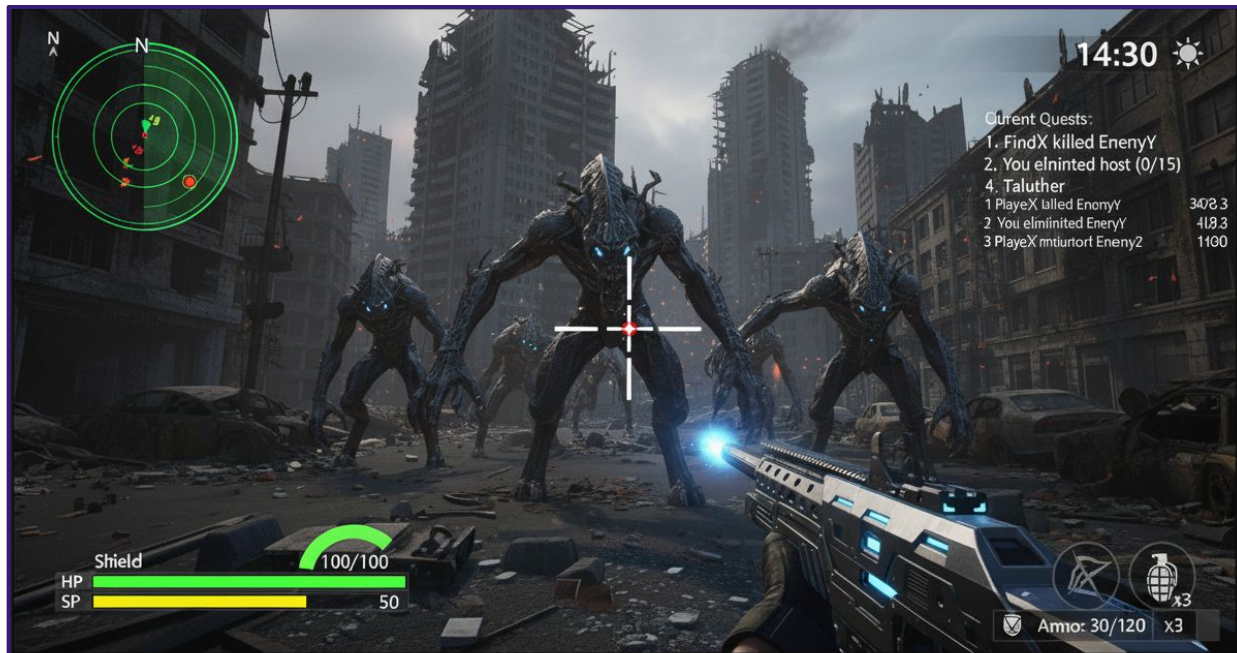
戦闘はステルス・ガジェット・近接・銃撃を状況に応じて切り替える自由度の高いスタイル。

エリアを奪還するたびに拠点機能が強化され、新たな武器や味方 NPC、ミッションが開放されていきます。

“奪われた地球を取り戻す”という積み重なる達成感を軸にした、高没入型アクションゲームです。



画面イメージ



【プレイ状況】

荒廃した都市を探索しながらモンスターと交戦し、素材を回収して拠点強化を進める場面。

【UI説明】

1.ミニマップ

周囲の地形や敵の位置を把握するためのミニマップを表示し、探索と戦闘の判断材料として機能する。

2.保護シールド

汚染地域で消耗する保護シールドの残量を表示し、探索継続や撤退判断の基準となる。

3.弾薬・装備

弾薬残量や装備の耐久度を表示し、補給や装備変更のタイミングを判断できる。

ゲームサイクル

都市探索



戦闘・素材回収



シールド管理



拠点で装備・拡張



探索エリア拡大

ゲームの魅力

【コア体験】

限られたリソースの中で判断を重ねる、緊張感のある探索。

【独自性・強み】

汚染環境を保護シールドで管理することで、探索継続と撤退の判断が常に求められる。

【プレイヤー体験】

生き残るための選択が積み重なり、サバイバルならではの没入感が生まれる。