



BAFTAノミネート開発者トーマス・サラの新作、造船サンドボックス『ShipShaper』がSteamにて早期アクセス開始

完成した船はボトルに飾ったり、『Bulwark: Falconeer Chronicles』に持ち込んだり、商用利用フリーのライセンス付きで3Dモデルに書き出すことも。

イギリス・ワトフォード — 2026年9月2日：インディーパブリッシャーのWired Productionsと、BAFTAノミネート経験を持つ個人開発者トーマス・サラ氏は、『ShipShaper(シップシェイパー)』のSteam早期アクセスを開始しました。グレート・アーシーの海を舞台に、並外れた船を思うままにつくり、かたちを整え、走らせる造船サンドボックスです。

今回のローンチは、Wired Productionsとトーマス・サラ氏が長年続けてきたパートナーシップの新しい一章にあたります。『The Falconeer(ファルコニア)』『Bulwark: Falconeer Chronicles(ブルワーク：ファルコニア・クロニクルズ)』に続く一作で、両者は先ごろ、7年間の新たなパブリッシング契約を結びました。

この契約により、サラ氏は『Falconeer』の世界を掘り下げ続ける自由を手に入れました。あわせて、この先に飛び出してくるであろう風変わりな型破りな着想にも挑めます。Wired Productionsは、その航海にずっと並走します。

ローンチトレーラーはこちら：<https://youtu.be/WhalfFiB-tg>

『ShipShaper』を貫くのは、「船の設計は、それ自体が気持ちいいものであるはずだ」というシンプルな一点です。きわめて個人的な創作へのこだわりを、誰もが自分の手で何かをつくれる入り口に変えてしまう。舵を握るトーマス・サラ氏の、いちばんの得意技です。

戦闘はありません。経営管理もなければ、こう建てるのが正解という手順もありません。身構えるような3Dツールも、窮屈なグリッドも、正解もなし。プレイヤーはただ引っ張り、押し、曲げ、かたちを整えていくだけで

す。漁船も、帆船も、装甲艦も、潜水艦も思いのまま。まともな造船所ならまず首を縦に振らない、堂々たる海の珍作だってつくれます。

船が造船所を出られる状態になったら、水平線に揺れる姿を眺めるもよし、ボトルや手づくりのジオラマに収めるもよし。『Bulwark: Falconeer Chronicles』に持ち込むこともできますし、3Dモデルをまるごと別の制作プロジェクトに流用することもできます。デザインと出力方法によっては、外部ソフトを使って3Dプリント用のデータに整えることも可能です。

『ShipShaper』には無償の商用ライセンスが付きます。開発者、モッダー、メイカーをはじめとするクリエイターは、つくったデザインを個人の作品にも商用プロジェクトにも使えます。すでに、小規模なインディーゲームでモデルの採用が始まっています。

早期アクセス版の主な内容

- ・ 型にとらわれない自由な船づくり
- ・ 航海に出られる！
- ・ 手の動きにすぐ追従する形状編集
- ・ 増え続けるディテールとパーツのライブラリ
- ・ Steam Workshop連携
- ・ FBX形式の3Dファイル書き出し（用途を問わず自由に使えるライセンス付き）
- ・ 『Bulwark: Falconeer Chronicles』への書き出し

開発者コメント

『ShipShaper』開発者 トーマス・サラ氏

「誰でも一度は、自分だけの砦を頭の中に思い描くものです。それを遊ぶためのゲームは、もうつくりました。だったら次は、その砦に似合う旗艦を思い描くための道具があってもいい頃だろう、と思ったんです」

「自分が本当に楽しいと思えるもの、つくることそのものが与えてくれる高揚感。それをそのまま再現する方向へ、私はどんどん近づいてきました。3Dで船をつくる作業には、その要素がまとめて詰まっています。自分の制作プロセスと道具をいったん分解して、手探りで遊べる、創造的で楽しい何かに煮詰める。そこに帆と艦砲を後付けしたわけです」

Wired Productions 共同創業者兼マネージングディレクター レオ・ズーロ氏

「『ShipShaper』はトーマス・サラの真骨頂です。創造的で、先が読めず、ほかのどこにもない。早期アクセスという形は、この作品を本来あるべき場所、つまりプレイヤーの手の中に届けるための選択です。つくって、試して、次にどこへ向かうかを一緒に決めてほしい。私たちは『The Falconeer』の頃からトーマスを支えてきましたし、当分やめるつもりもありません。ただ、今日に関しては話は単純です。『ShipShaper』は出ました。さあ、とびきりのものをつくってください」

配信情報

『ShipShaper』はSteamで早期アクセス配信中です([Steamストアページ](#))。

さあ、自分だけの船を造って、海へ繰り出そう。(Build it. Shape it. Sail it.)

製品概要

タイトル	ShipShaper(シップシェイパー)
ジャンル	造船サンドボックス
対応プラットフォーム	PC(Steam)
配信形態	早期アクセス
配信日	2026年9月2日 23:00(JST)解禁
開発元	Tomas Sala(トーマス・サラ)
販売元	Wired Productions
ストアページ	https://store.steampowered.com/app/4339280/ShipShaper/

報道関係者向けお問い合わせ先

■ 日本PRコンタクト

株式会社ごぜんゲームズ

お問い合わせ: <https://gozengames.com/contact-us>

プレスキット: <https://media.wiredproductions.com/games/shipshaper/>

Wired Productions について

Wired Productionsは、イギリス・ワトフォードに拠点を置く独立系ゲームパブリッシャーです。創業から18年、世界中のつくり手と組み、大胆で個性の際立つゲームをパッケージとデジタルの両方で届けてきました。受賞歴のあるラインナップには『Hotel Architect』『Task Time』『KARMA: The Dark World』『Bulwark: Falconeer Chronicles』『Martha Is Dead』など。今後は『Kumarn: The Wandering Spirit』『Mr. Records』『AGNI: Village of Calamity』『When Sirens Fall Silent』『BrokenLore: DON'T LIE』の展開を予定しています。
@WiredP をぜひ [YouTube](#)、[Discord](#)、[Bluesky](#)、[X](#) でフォローしてください。

トーマス・サラ について

トーマス・サラ氏は、BAFTAノミネート経験を持つ独立系のゲームアーティスト兼デザイナーで、個人開発者として活動するかたわら、Little Chicken Game Companyの共同創業者も務めています。高い評価を集めた『The Falconeer』『Bulwark: Falconeer Chronicles』の生みの親です。ゲーム制作の出発点はMod制作で、Skyrim向けの評価の高いMod「Moonpath to Elsweyr」などを手がけました。その後、Rekt!、SXPD、TrackLab といったプロジェクトを通じて、独自のビジュアルと創作スタイルを築いています。