



究極のホテル経営シム『Hotel Architect(ホテル・アーキテクト)』が、アーリーアクセスを経てついに**2026年5月14日に1.0正式版をリリース!**

新ロケーション「ロンドン」「バイエルン」が登場。深化した経営システムと自由度を極めたサンドボックスで、あなたの経営手腕が試される。

イギリス・ワトフォード — **2026年4月17日**: パブリッシャー**Wired Productions**とデベロッパー**Pathos Interactive**は、本日、アーリーアクセス期間中の際立った成果と継続的な大型アップデートを経て、『Hotel Architect』が正式なグランドオープンを迎える準備が整ったことを発表しました。正式版1.0はアーリーアクセス開始から1年後となる**5月14日**にリリースされ、カスタムサンドボックスモード、2つの新ロケーション、さらにゲーム体験全体にわたるさまざまな改善など、プレイヤーから要望の多かった要素が多数追加されます。

成長を続けるコミュニティと密接に連携しながら開発されてきた『Hotel Architect』は、現在Steamにおいて最も高い評価を獲得しているホテル経営シミュレーションゲームのひとつです。プレイヤーはこれまで以上に高い自由度と創造性を活かしながら、自分だけの理想のホテル運営を楽しむことができます。五つ星ホテルを目指して完成度の高い施設を作り上げたり、チェックインの混雑に追われながら慌ただしい運営を乗り切ったりできます。

リリース日発表トレーラーはこちらからご覧いただけます:

<https://youtu.be/TEQnMXaM3Qs>

アーリーアクセス版の登場以来、『Hotel Architect』はSteamにおいて、高い作り込みとプレイヤー主体の自由度を兼ね備えたホテル経営シミュレーションゲームのひとつへと成長してきました。正式版では、その基盤をさらに発展させる多彩な新機能や各種改善が追加されます。バージョン1.0では、以下の新要素が導入されます。

- **カスタムサンドボックスモード** — 建設可能エリアや最大階数の上限を設定できるようになり、自分だけのホテルを設計・建設・運営するための創造的な自由度がさらに広がります。
- **シナリオモードの拡張** — 新たな難易度設定の追加に加え、プレイヤー自身がオリジナルのシナリオを作成できるようになります。

- 新ロケーション2種の追加 —ドイツのブラックフォレストとイギリスのロンドンが、新たなホテル経営の舞台として登場します。
- カップルシステム —宿泊客が単独ではなく、カップルで訪れるようになります。
- システム拡張および各種改善 —バランス調整の幅広いアップデートに加え、新たな言語対応や操作性・快適性を向上させる各種改善がゲーム全体にわたって施されます。

『Hotel Architect』は奥深く、柔軟なホテル経営体験を楽しめる作品です。バージョン1.0では2つの新ロケーションが追加され、イエーテボリ、サントリーニ、パリ、ザンクト・アントン、ニューヨーク、ラスベガスを含む、合計8つの個性豊かなロケーションでホテルを建設できるようになります。各ロケーションでは、メイン目標やボーナス目標を達成することで報酬を獲得しながら、それぞれ異なる要望を持つ多様な宿泊客に対応しながら、強みや弱みの異なるさまざまなスタッフを管理する必要があります。これらのスタッフの特性はホテル運営に直接影響します。さらに、複数階にわたる多数のゾーンを自由に設計・装飾できるため、本作は1からホテルを作り上げていく奥深く柔軟で創造性の高いシミュレーション体験を提供します。

『Hotel Architect』は現在、[Steam](#)にてアーリーアクセス版を配信中です。正式版は5月14日にリリース予定です。通常価格は3,850円で、リリースを記念して22%オフの特別割引が適用されます。

最新ニュースやアップデート情報は、[Discord](#)、[BlueSky](#)、[TikTok](#)のHotel Architect公式コミュニティでご確認いただけます。

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 芳賀友絵

tomoe.haga@gozengames.com

Wired Productions: press@wiredproductions.com

プレスキット: <https://media.wiredproductions.com/games/hotel-architect/>

Wired Productionsについて

Wired Productionsは、優れたストーリーテラーやインディー開発者による厳選された多彩なゲームを世界に届けるインディーパブリッシャーです。MCV / Develop Awardsにおいて「Indie Publisher of the Year」を受賞しています。またWiredは、オリジナルゲームサウンドトラックやリズム体験に特化した自社音楽レーベルBlack Razor Recordsも展開しており、DIG VRやArcade Paradiseといったタイトルを手がけています。これまでにTask Time、Aero 2: Black Razor Edition、KARMA: The Dark World、Gori: Cuddly Carnage、Bulwark: Falconeer Chronicles、Martha Is Deadなどの受賞歴を持つタイトルを展開しています。今後の発売予定タイトルとしてWhen Sirens Fall Silent、BrokenLore: DON'T LIEが控えています。YouTube、Discord、Xでは@WiredP、GoogleではWired Productionsと検索してください。

Pathos Interactiveについて

Pathos Interactiveは2015年に設立された、スウェーデン・イエーテボリに本拠を置くゲームスタジオです。ゲームを愛する開発者たちの強い情熱のもと、最高のゲームを生み出すことを目標に掲げ、品質を重視しながら一作一作丁寧に開発を行っています。これまでにSteamでリアルタイムストラテジーゲーム『Bannermen』をリリース、現在は経営シミュレーションゲーム『Hotel Architect』に取り組んでいます。

<https://pathosinteractive.net/>