



ロンドン、パリ、ラスベガス、サントリーニ——世界各地にあなただけのホテルを建てる。究極のホテル経営シム『Hotel Architect(ホテル・アーキテクト)』、5月14日に正式版をローンチ。

イギリス・ワトフォード — 2026年5月12日：インディーパブリッシャー Wired Productions と開発元 Pathos Interactive は、Steamで「非常に好評」を獲得し続けてきたホテル経営シミュレーション『Hotel Architect』を、2026年5月14日(木)にSteamで正式版(1.0)として配信開始することを発表しました。約1年間のアーリーアクセスを通じて、コミュニティのフィードバックを反映しながら磨き上げてきた完成版として登場します。

▶ ローンチトレーラー：<https://youtu.be/O0Q-0YnQJ5c>

『Hotel Architect』は、現代的にアレンジされた本格経営シミュレーション。プレイヤーはホテルのオーナーとして、設計・建築・運営のすべてを手掛け、スタッフ、ゲスト、収支、運営全体に影響する判断を一つひとつ重ねていきます。五つ星の理想郷を作り上げるか、混沌のなかから奇想天外なホテルを生み出すか——プレイの数だけ物語が生まれる、自由度の高いシミュレーションが本作の魅力です。

パブリッシャー・開発元コメント

Wired Productions マネージング・ディレクター、レオ・ズロ(Leo Zullo)は次のように述べています。

「業界では『Subnautica 2』と同日にローンチすることへの不安の声もあります。しかし、私たちはあえてそれを歓迎します。『Hotel Architect』はアーリーアクセス期間を静かに過ごしたわけではありません。絶え間ない進化、コミュニティからのフィードバック、そして毎回の

アップデートでより大きなものを目指してきたチームの姿勢によって、Steamで最も高く評価されるホテル経営ゲームの一つとしての地位を築きました。Pathos Interactive が作り上げたこの作品は、賢く、混沌としていて、創造的で、何度でも遊びたくなるものです。アーリーアクセスの卒業はゴールではなく、すべてのプレイヤーに向けた『グランドオープン』なのです」

Pathos Interactive CEO 兼共同創業者、アクセル・シェーストレム (Accel Sjöström) は次のように述べています。

「素晴らしい1年のアーリーアクセスを経て、いよいよプレイヤーの皆さまを『Hotel Architect』にお迎えできることを大変嬉しく思います。初日からコミュニティはフィードバック、アイデア、バグ報告、そして数えきれないほどの熱い議論を通じて、本作の形作りに大きな役割を果たしてくれました。1.0版に搭載される機能や改善の多くは、その協働の直接的な成果です。この旅を通じて支え、辛抱強く、創造性を発揮してくれたすべてのプレイヤーに、心から感謝します」

1.0版の主な特徴

正式版は、好評を博したアーリーアクセス版の基盤の上に、以下の新要素・拡張要素を盛り込んでいます。

- チェックインできる8つのロケーション:それぞれ独自のシナリオモードとフリープレイモードに対応。マップサイズや気候も多彩
- カスタムサンドボックスモード:建築可能エリアのサイズ、最大階数、難易度、気候まで自由に設定し、自分だけのホテル設計・運営が楽しめる新モード
- 難易度設定:シナリオモード、フリープレイモード、カスタムサンドボックスモードのすべてに搭載
- 多彩なゲストタイプ:1人客やカップルなど、ゲストごとに異なる要望と滞在ニーズに応える必要あり
- 批評家を納得させる:エリア構成、料理の質、提供する設備まで、ゲスト体験のすべてが評価対象。高評価で富裕層を呼び込み、ホテル経営を拡大
- 奥深いスタッフ管理システム:採用・解雇・育成を駆使し、ビジネスのニーズに合ったチームを編成。スタッフごとに長所・短所となる個性を持ち、運営に直接影響
- ダイナミックな建築×綿密なプランニング:レイアウトを自ら設計し、施工業者を雇い、構想が形になる様子を眺めよう。ただし騒音でゲストを起こしたり邪魔したりしないよう注意

- 多彩なゾーン: 受付や客室といった定番に加え、スパやカジノなどの高級施設も自由に配置可能
- 庭園・バルコニー・屋外空間: ゲストや批評家を魅了するには、外装の演出も内装と同じく重要

8つの舞台

ロンドン、シュヴァルツヴァルト(黒い森)、ラスベガス、ニューヨーク、ヨーテボリ、サントリーニ、パリ、サンクト・アントン。それぞれの都市で、目標達成、個性的なゲスト対応、長所・短所を持つスタッフ運用といった独自の挑戦が待ち受けます。

複数階・複数システムにまたがる設計、装飾、最適化、あるいは“あえての迷走経営”——。『Hotel Architect』は、奥深く、柔軟で、創造性に満ちたシミュレーション体験を、ゼロから提供します。

価格・配信情報

- 配信日: 2026年5月14日(木)
 - プラットフォーム: Steam(PC)
 - 価格: 3,850円
 - ローンチ割引: 22% OFF
 - 対応言語: 日本語、英語、簡体字中国語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、韓国語、ポルトガル語(ブラジル)、ロシア語
- 最新情報は、公式 [Discord](#)、[BlueSky](#)、[TikTok](#) でお届けします。

製品概要

項目	内容
タイトル	Hotel Architect(ホテル・アーキテクト)
ジャンル	ホテル建設・経営シミュレーション
対応プラットフォーム	Steam(PC / Windows)

項目	内容
発売日(日本)	2026年5月14日(木)
価格	3,850円
ローンチ割引	22% OFF
プレイ人数	1人
対応言語	日本語、英語、簡体字中国語、仏、伊、独、西、韓、葡(伯)、露
開発元	Pathos Interactive AB
販売元	Wired Productions Ltd
公式サイト	https://hotelarchitectgame.com/
Steamストア(日本語)	https://store.steampowered.com/app/1602000/Hotel_Architect/?l=japanese
ローンチトレーラー	https://youtu.be/O0Q-0YnQJ5c
プレスキット	https://media.wiredproductions.com/games/hotel-architect/

Wired Productions について

Wired Productions は、英国を拠点とする独立系インディーパブリッシャー。優れたストーリーテラーや独立系開発者によるタイトルを丁寧にキュレーションし展開しています。MCV / DEVELOP Awards で「Indie Publisher of the Year」を受賞。オリジナルゲームサウンドトラックやリズム系作品を扱う自社音楽レーベル Black Razor Records も運営しており、『DIG VR』『Arcade Paradise』などを世に送り出しています。

代表作には、『Hotel Architect』『Task Time』『KARMA: The Dark World』『Gori: Cuddly Carnage』『Bulwark: Falconeer Chronicles』『Martha Is Dead』など、数々の受賞歴を持つタイトルがあり、近日発表のタイトルとして『When Sirens Fall Silent』『BrokenLore: DON'T LIE』が控えています。

YouTube・Discord・X で @WiredP をフォロー、または "Wired Productions" でも検索可能です。

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。

公式サイト: <https://pathosinteractive.net/>

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 (海外PR窓口)

Katie Carfax / Anastasia Denisova

press@wiredproductions.com

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