HOTEL XAI HEAVEN

Rewind the Tape.

A PLACE TO RETURN TO.

ジャンル: ストーリー探索 × 弾幕 × ホテル生活

対象: 高校生以上／プレイ時間の目安: 本編8〜12時間

Prod. by KULT*

「帰ってくるゲーム。」

2001年・渋谷の廃ホテルに住む

▼

地下へ潜って音を集める

▼

ノイズが溜まったら帰る

▼

ロビーが少し変わっている

STORY × EXPLORATION × SOUND × HOTEL LIFE

WELCOME BACK

「居場所。」

HEAVEN＝安全な場所ではなく、帰ってきていい場所。

ホテルはきれいでも安全でもない。古い。物資もない。

それでも会話と音楽と、帰ったあとの「おかえり」がある。

だからプレイヤーは、攻略のためではなく、ここに戻る。

居場所の条件は、**3**つだけ。

— 地下にはセーブがない

— 地上に戻ると、人がいる

— 戻るたびに、ホテルが少し変わっている

戻ると、何が起きるか。

ロビーの照明と壁の汚れが、探索の深さを物語る。エレベーターの扉が開く前に、歌姫の歌がフェードインする。いつもの相手がいる。話が通じる。会話は短く、変化は小さいが、記憶できる。

「ゲームを覚えさせるな。 そこで過ごした時間を覚えさせろ。」

何をするか

コアループ図 ── 一回の往復

ホテル → 地下 → 探索・戦闘 → ノイズ増加 → 帰還 → ホテルが変化 → 再潜行

敵は noise に呑まれた 人 / 動かなくなった 設備

6ステップ

ホテルで過ごす →

地下へ潜る →

音を集める →

ノイズが溜まる →

ホテルへ戻る →

ロビーが変わっている

敵は2種類。人とは話せる。動かなくなった設備は壊す。

戻るべき地上があるときに、探索は深くなる。

ノイズと帰還

ノイズ = 潜ったぶんだけ溜まる、帰還判断の唯一の物差し。

▸ ノイズゲージ ── プレイヤーが帰る理由

ノイズゲージ	状態	操作
低い	耳鳴り。まだ探索できる。	戦闘にボーナス。探索 OK。
高い	警告。苛立ち始めている。	帰り始める。仲間を呼ぶ。
最大	もう探索できない。	帰る。帰還演出が走る。

帰還演出

エレベーターが地下から上がる間、ドアが開く前に歌姫の声がフェードインする。地上曲の1フレーズ =「おかえり」の合図。歌のない6フロアを経た後の1フレーズは、天井が開くように響く。

REWIND ── 失敗ではなく、帰還する。

地下で力尽きると、ゲームオーバーにはならない。

失敗しても GAME OVER と出ない。テープが巻き戻って、地下のセーブポイント（喫煙所）に戻る。潜るほどテープが荒れる。

テープが巻き戻り、最後に休憩したセーブスポットから再開する。

ホテルの地下世界（B2-5）が実際に存在するのでなく、ノイズに汚染されたテープから生み出されているという伏線。

ホテル生活

地下の冒険と地上の暮らしの二重奏。

▸ 地下から上がると…

帰るたびに、小さな変化が残る。

昨日まで空いていた部屋に洗濯物が増える。

壁に新しい落書きが増える。

NPCの「おかえり」が少しずつ変わる。

ロビー

土産コーナー、入口、エレベーター。日常の中心。館内放送で、毎晩、歌姫の歌う声が全フロアに流れる。

NPC は友達

NPC は設定を説明するキャラではなく友達。普段は普通のバカなことを話す。会話の端々から人生が少しだけ見えてくる。興味がなければ素通りしてもいい。

セーブ

セーブはホテル内の休憩場所。地下にはセーブがない。

経時変化

フロア	昼	夜
1F ロビー	住人が土産コーナーに寄り道。	ラウンジ満席。0時以降は警備員巡回。
2F ダイニング	昼食は簡素。スタッフ交代。	閉店。皿洗いの音。
5F ランドリー	空き始める。洗濯物が並ぶ。	ほぼ無人。1台だけ回り続ける。
8F 居住階	静寂。人影なし。	テレビが漏れる。0時消灯。
B1F クラブ	閉店のまま。物音はない。	開店。重低音が床を伝う。

4系統の変化：会話が変わる／壁の落書きが増える／汚れ／洗濯物。

CASSETTE ROOM ── 持ち帰った記憶を見る

ホテルには、集めたカセット（1−3個程度）を再生できる小さな視聴室がある。

地下で拾ったテープを持ち帰ると、ホテルの中で再生できる。

そこに映るのは、このホテルに残された過去の記録。

例）実写でのホテルの紹介映像

戦闘は、3手順

音で組み、音で返す。マイク1本で和解する。

▣ **BATTLE SCREEN ── B6F「残照」／ NOISE 64%**

― 中央上 ———— ENEMY ————

残像の父

弾幕 ･･ ･･ ･･ ･･ ･･

[GOTHXM / プレイヤー **]　　[XAIGA /** サンプラー＝**BGM**＝戦闘の場**]**

3手順

1. 音で、戦う。── 弾幕（ノイズ）をギリギリで回避（サンプリング）することで解析。解析完了（ゲージマックス）になると相手のノイズを上書きすることができる。（戦闘の平和的終了）

2. 弾を避ける／弾き返す。── 拍と重なるタイミングでパリィ。もしくは弾をギリギリで回避でゲージを貯める。

3. BOMBING（相手のノイズを上書きして和解する）。── マイクに言葉を乗せて、相手のノイズを上書きする。

操作キャラの役割

GOTHXM：プレイヤーが操作するのはこの1機。言葉を乗せるマイク。

XAIGA：ビートメイカー。ビート = BGM そのものが武器。

仲間：呼ぶと常に支える。回復・火力・全体強化。

もう一つの選択

もう一つの選択は、会話を切って戦闘を即終了（MUTE）すること。こちらを重ねると、帰ったホテルの空気が変わる。（＝一定の条件でGルートへ）

3人

言葉は三人で集める。声と性格は1行ずつ。

名前	声 / 性格	役割
GOTHXM	低い。情熱。守るために潜る。言葉担当。	プレイヤーが直接操る1機。マイクで言葉を乗せる。
XAIGA	乾いた笑い。2F にこもってビートを作っていた。	ビートの BGM そのものが戦闘の場を作っている。
KAS	抑えた、古い声。知っているのに多くは言わない。	エレベーターの案内役。階を案内する。

テープの原理

地下B2F〜B5Fのダンジョン世界は、ノイズに汚染された「幻想」。その幻想の元は、父が残した映像テープ——ホテル地下設備の従業員向け説明映像。ノイズがテープに記録された映像・音声・記憶を増幅・改変し、「理想の未来像」を重ねて幻想世界として投影している。

選択が音にも出る。手間をかけなかった側では、テープの再生が少し崩れる。

話して和解した相手は、**CREW**として戦闘に呼べる。

会話で生まれた関係が、そのまま戦闘中の支援になる。

最大3人まで。

フロア

B1 はまだ音楽がきれい。B6 で幻想が剥がれる。

階	幻想に見えるもの	剥がれたあと	そこにいる相手
1F	—	拠点のロビー。ホテル地上。	住人・歌姫
B1	まだ音楽がきれい	境界。クラブの残響。	—
B2	憧れた未来の街（電影東京）	駐車場	仲間が欲しい
B3	白いモール（銀塩）	倉庫	残されたマスコット
B4	青いウェブの夢（青信号）	機械室	聴いてほしい
B5	終わらない夕景（蜜月）	空のプール	幸福を追い続ける
B6	幻想ではない（残照）	止まった部屋	残された音

ここだけ幻想ではない。

B6 はテープが読めなくなった最深部。ホテルに戻れば、ロビーの空気が一段重くなる。

読み方 ── 左の「幻想」がノイズの投影。中央が原盤の設備。右がボス＝相手の欲望。何が欲しいか、がルートを分ける。

分岐の結果

善悪ではなく、手間のかけ方で結末が変わる。

分岐は善悪の選択画面ではない。手間をかけた側に、人が残る。

	話すルート ── P	切るルート ── G
結果	話して帰ると、ホテルに人が残る。最後はホテルごと、ここを離れる。	会話を切って進めると、ホテルの空気が悪くなる。最後は帰れない。
象徴	ロケットで宇宙へ。	―
タイトル	HEAVEN から E が消えて、HAVEN になる。	―

分岐のしかた

各階で「会話を続けるか／切るか」を選ぶ。明確な選択画面はない。途中までの向きでルートが決まる。カウンタは出さない。

世界

外には出られない。世界は1Fの窓で見せる。



1F 窓 ── 外の景色

真っ黒な煙──渋谷の残骸──遠景に沈んだ雑居ビル

1F の窓ガラスから、外の漆黒のノイズ煙と、歪んで見える街の残骸を確認できる。プレイヤーは外に出られないが、世界の広さと終末感は窓越しに常に見える。

▸ 地下は再生設備が弱いので、潜るほどノイズが溜まる。

ホテル地上は音楽で中和している。外のノイズは精神を壊す。

年表

1988	バブル期に建つ。過剰な設備の一部は、脱出のためでもあった。
1990年代	廃ホテル化。
2000.1.1	ノイズ災害。（＝2000年問題）
2001	ゲーム開始。XAIGA と住人のアジト。

HOTEL XAI HEAVEN

▼

HOTEL XAI HAVEN

胡散臭いホテルだと思っていた場所は、帰ってきていい場所だった。

いつでも帰ってきなよ。

Prod. by KULT*