DESIGN DOCUMENT

HOTEL XAI HEAVEN

世界観 & ゲーム設計メモ — Rewind the Tape.

Prod. by KULT*

2026年10月

目次

1. 登場人物・基本設定 6

[キャラクター] 6

XAIGA 6

GOTHXM 6

悪童(GOTHXMが所属するヒップホップクルー)& XAIGA 6

[クルー『悪童』とXAIGAの立ち位置(設定)] 7

[舞台設定] 7

[大気汚染とビルの正体] 7

2. ストーリー & 導入構成 9

1. プロローグ(2000年問題の伝承) 9

2. 2階アジトでの旅立ち(動機と決意) 9

3. 中盤: 地下探索と伏線の仕込み 9

4. クライマックス: B6Fとロケット発射 9

5. バブルの過剰建築に隠された「ロケット伏線」 10

[XAI HEAVENの歴史 — タイムライン] 10

[父の動機とロケットの真実] 10

[狂気から生まれた『道玄坂ラグジュアリー』の説得力] 11

3. キャラクター & 背景設定 12

GOTHXM(主人公たち) 12

首相&側近(元「敵」) 12

[全体ストーリー/プロット — 時系列] 12

4. マップ設計 & コアループ 13

[ビルの正体(XAI HEAVEN)とXAIGAの真の目的] 13

コアループ — 地上⇄地下の往復 14

[本来の部屋と幻影の完全一致] 14

[地下B2F〜B5F = 父のテープが生んだ幻想世界] 14

[1988年の開業当時のホテル] 16

[13F — バブルへの巻き戻し(fun値限定)] 16

[ホテルBGM — 地上フロア] 17
[地下 — 統一メロディ & フロア別ビート] 17
5. システム & 演出 19
[屋上ドームの演出案] 19
死亡 = REWIND — テープリトライシステム 19
KAS — テープそのもの / 真実の正体 20
[カセットテープ室(ビデオルーム)— 実写再生施設](新規・追加要素の核) 22
[セーブ方法のバリエーション & ミニゲーム] 23
[13階 — ミステリー / 考察ネタ](fun値のおまけ) 23
[ビル内NPC / 住人たち] 23
6. 戦闘システム 24
地下立体駐車場レース(B1F–B3F) — 単一イベントとして維持 24
[全体コンセプト / 役割] — 戦闘システム 24
[敵の種類とエンカウント] 24
画面構成 & 基本操作 27
敵ターン: 弾幕回避 & 画面レイアウト(タッグ切替は廃止) 27
味方ターン: コマンドリスト 27
[Gルート判定— 『めんどくさい』を数値化] 28
戦闘UI仕様 30
操作: ZONE 30
HUD 画面別配置表 31
地下フロア進行 31
死亡演出 REWIND / +GRAZE フラッシュ 31
テープ経済: 所持金の表示 32
ONE-SHOT COMBO(即時フィニッシュ) 32
ルート別プレイスタイル 32
② CYPHER SESSION(フルパーティ攻撃) 32
③ [COMEBACK] 即時BOMBINGコンボ 33
バトル終了 & 結果発表 33
7. アイテム & ブランド 34

[ガジェット&キーアイテム] 34
[高級芸術ライター — KASのライター演出(新設)] 34
アパレル・装備システム設計（19ブランド展開） 35
[ジュエリー&アイウェア] 38
[ガラケー // ストリートアプリ一覧] 38
[ミニゲーム — 1本のみ] 39
8. 自販機・消費アイテム & エンディング 40
[道玄坂アングラ自販機: タバコ全 12 銘柄] 40
[高級手巻きタバコ銘柄(3 SELECTION) & 喫煙ギア] 40
[回復アイテムLIST] 42
飲料自販機 42
エレベーターガールのグラデーション(Pルート) — セクション4参照 42
[Pルートエンド](確定 — KASの正体と消滅) 43
[Gルート(MUTEルート)](更新 — 媒体そのものへのMUTE) 43
9. Gルート（MUTEルート）全体 45
1. Gルートへの突入 45
2. B2〜B4：地上が少しずつ変わっていく 45
例：占い師 45
3. 「Vibes」が別の意味を持ち始める 46
4. 陰口が徐々に大きくなる 46
5. B6への到達 47
6. 父ノイズ 47
7. 「これで帰れる」と思う 48
8. エレベーターで帰ろうとする 48
9. B6に閉じ込められる 49
10. Gルートの最後 49
11. そして最後のスポットライト 50
Pルート 50
Gルート 50
Gルート全体の意味 50

10. 最終決戦・ボス形態・真エンディング 52
[賽町晃(ラストボス) 全3形態詳細] 52
[B6Fのマスターテープ ― 文字通りの『the tape』] 53
[父の戦闘曲 ― 別曲だがフックに統一メロディを引用] 53
[真エンディング ― 確定した方向性] 53
【フロアビート & エリア別 音楽構成】 54
① ファイナルレゾリューション(最終決着) 55
② ホテルを離れる 55
③ そして、ライブショー 55
④ ライブの音を世界へ広げる 55
⑤ そして、ガラケー 55
⑥ 小物 → THE END 56
11. 作品の信念とコア 57
1. 根本理念 ― 「ゲーム」ではなく「居場所」を提供する 57
2. HEAVEN ― 「安全な場所」ではなく「帰ってきていい場所」 57
3. 主人公 ― 「世界の中心」ではなく「世界の中の一人」 57
4. NPC ― 「設定を説明するキャラ」ではなく「友達」 57
5. 寄り道 ― 「無駄」ではなく「思い出」 57
6. 「ゲームをプレイした」ではなく「そこで時間を過ごした」 58
7. Gルート ― プレイヤー自身の思い出を裏返す 58
8. 世界を説明しすぎない 58
コアセンテンス 58
12. 追加要素 & ホテルの経時変化 59

1. 登場人物・基本設定

[キャラクター]

- 主人公(プレイヤー): GOTHXM ― ラッパー
- 準主人公(オーナー): XAIGA ― ビートメイカー / ホテルのオーナーの息子。2階の部屋に引きこもり、ひたすらビート作りに没頭している。
- エレベーターガール: KAS(キャス)― すべての事情を知り尽くしている「裁判官」/ アングラなチル仲間。その正体は、ゲーム冒頭の1988年ホテル紹介ムービー(オープニングムービー)を記録したカセットテープが、Y2Kノイズによって人の姿を得た存在(専用セクション「[KAS ― テープそのもの / 真実の正体]」参照)。

XAIGA

- 本名: 賽町 朔(さいちょう さく)
- 伏字の理由: Saicho の「S」を「X」で隠している
- 属性: 冷徹で計算高い秀才・策士。「賽(サイ)」の名の通り命を賭けた盤面を裏で動かす男。
- 空白の10年(1991〜2001): 父の失踪後、孤独になったXAIGAはヒップホップに出会う。MCになる勇気はなかったが、どうにかしてヒップホップに携わりたいと、無名のビートメイカーとして細々と活動を続けてきた。実力は確かで、ヒップホップを多少知っている人間ならXAIGAの名前は通る。

GOTHXM

- 本名: 麻霧 亞蓮(あさぎり あれん)
- 伏字の理由: Asagiri / Aren の「A」を消し去り「X」に置き換えている
- 属性: 20歳。洗練されたビジュアルと圧倒的な攻撃性を持ちつつ、どこか掴みどころのないカリスマ。
- 動機: クルーと共に生き残ること。彼は死にたくない――そしてクルーを死なせたくない。ノイズはすでに占有フロアへ迫っており、感染すれば自我はなくなる。留まって戦うのは英雄ごっこではなく、自分が持っている唯一の仲間たちを守ること。主人公に捏造されたトラウマは必要ない。20歳のリアルな理由で十分。

悪童(GOTHXMが所属するヒップホップクルー)& XAIGA

名義	本名	年齢	立ち位置 / 役割	特徴・音楽スタイル
XAIGA	賽町 朔	22	Beatmaker(無所属)	ネット上で都市伝説化している天才。ダーク&ロジカルな最先端サウンド。
GOTHXM	麻霧 亞蓮	20	「悪童」Leader / MC	鋭く冷たいソリッドなフロウ。絶対的カリスマ。自身のアパレルブランドも展開。

LUCID	矢久保承	19	「悪童」Melodic MC	GOTHXMの高校の後輩。浮遊感のあるメロディと中毒性の高いオートチューンフック。
VANDAL	神尾玲寿	20	「悪童」Hardcore MC	元・敵対ヤンキーチームの頭。抗争で暴れていた際に声と強さを買われGOTHXMにスカウトされた重低音ボイス。
Sgt.BESSY	片桐陽司	21	「悪童」DJ	GOTHXMたちの高校の先輩。現場のサウンド司令塔。XAIGAのトラックを箱で爆音化させる。

[クルー『悪童』とXAIGAの立ち位置(設定)]

- 編成: GOTHXM / LUCID / VANDAL(3MC)+ Sgt.BESSY(1DJ)。
- 関係性: 無所属の天才ビートメイカーXAIGAが、唯一トラックを提供し続けているのが『悪童』。
- 人気規模: 渋谷のレコード店チャートで軒並み1位、インディーズながら初動20万枚超。ラジオのリクエストチャートを独占し、メジャーレーベルからの契約を蹴り続けているインディーズ無敵状態。

[舞台設定]

- 建物: HOTEL XAI HEAVEN ― 地上13(14)階建て / 2001年が舞台
- 状況: バブル(1988年)の過剰な豪華さが腐り落ち、不法占拠者やギャング、ジャンキー、ハッカーが住み着いた怪しいアパートスラム。オーナー不在で放置された結果、外から逃げてきたストリートの奴らや薬中にビルをジャックされた。

[大気汚染とビルの正体]

- 「大気汚染」の正体(Y2Kバグによる音響ノイズ): 単なる公害や放射能ではなく、2000年問題(Y2K)の更新失敗により世界中の電波塔がクラッシュし、地球全体に充満した「人間の脳を狂わせる高周波ノイズ(情報汚染)」。外の空気を吸う(=ノイズを聴く)と脳波が破壊され精神崩壊・死滅もしくは遺伝子に異常をきたす。可視化された「高濃度のノイズ情報」として空間が歪んで見える。

ノイズ汚染の時間段階:

曝露時間	症状
1時間	耳に違和感が残る
5時間	耳から血が流れる
12時間	精神がぎりぎりになる
19時間	完全に自我がなくなる
24時間以降	遺伝子に直接影響(羽が生える、目が増殖するなど)。不可逆

- 回復: ノイズが一切混じらない完全クリーンな音楽(ホテル内の音楽)をぶっ通しで丸一日聴いて安静にすると、ノイズは晴れる。ただし遺伝子まで到達した場合、身体的特徴は永遠に残ったまま。
- ノイズは2000年問題の発生以降、世界中の電子機器・電波塔から噴出し続けており、永遠に流れ続ける(1年どころか消えない)。

- 「XAI HEAVEN」の役割: 地球上最後のアナログ防音シェルター。外壁の極厚防音フィルターでノイズを遮断。（地下にノイズが残り地上に溢れ出る可能性がある。）
- 外の世界の見せ方: 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。

2. ストーリー & 導入構成

1. プロローグ(2000年問題の伝承)

レトロで静かな紙芝居演出。

- テキスト: 西暦2000年1月1日、新時代を祝う人々の元で、あらゆる電子機器や電波塔から高周波ノイズが噴出した。精神を狂わせ遺伝子すら変容させたこの災厄を、人々は「2000年問題」と呼んだ。
- 接続: 2001年、漆黒のノイズに沈む世界で、渋谷・道玄坂の廃ホテルだけが重低音を鳴らして息づいている。画面が明転し、ずっしりとした重低音(BPM)とともにタイトル画面へ。

2. 2階アジトでの旅立ち(動機と決意)

- 状況: 地上階（＋地下一階）はまだかろうじて安全だが、地下からのノイズ侵食が始まり「あと少しでここも危うい」緊迫した状況。
- 出立のセリフ : 「バブル崩壊で借金を遺して、親父は死んだ。親父は『このホテルは空をも突き抜ける城だ』と言っていた。ただの戯言かもしれないが、俺たちにはもうこれしかない。ついてきてくれ、GOTHXM」

3. 中盤: 地下探索と伏線の仕込み

- 探索目的: 生き残るため、そして地下に取り残されてノイズに汚染された人々(地下ボス)を、重低音とフリースタイルで救出・和解(BOMBING)すること。道中で立ちはだかるノイズ感染した設備は破壊するしかなく、破壊して残った残骸(ジャンク)は回収して売り、装備と生活の資金に換える。地下ボス5体の人物設定は『地下ボス5体 — 人物設定 & 戦闘演出』節に記載。B2F〜B5Fの4体はGOTHXM/XAIGAと面識のない存在であり、接点を持つのはB6Fの賽町 晃(XAIGAの父)のみである。ノイズが晴れれば彼らは味方(CREW)になる。
- 仕込まれる伏線: 過剰な耐熱構造、巨大ダクト、1988年創業当時の「空に近い」パンフレット。一見「バブル期のイカれた過剰建築」に見えるものが、すべてロケットの伏線としてプレイヤーの脳裏に残る。

4. クライマックス: B6Fとロケット発射

- 対峙と真実: カウントダウンが迫る中、首相と側近たちが装甲車で到着。B6Fで、死んだ父のパソコンの前で対峙する。実際には銃を向け合う必要はなかった——首相が来た理由を説明するうちにカセットが落ち、互いにヒップホップヘッズと気づく(「首相&側近」のB6Fの出会い参照)。
- カタルシス: 父のログがメインビートと重なり、XAIGAは「親父のくだらない虚言が、実は本当だった」と気づく。サンプラーを叩きパソコンの起動音「ジャーン……!」が鳴り響いた瞬間、重低音のキックドラムがロケットエンジンの噴射音へと変わる。
- エンディング: 首相と側近たちを巻き込んだまま、ホテル全体が音響宇宙船(アーク)として爆発的な轟音とともに宇宙へ飛び立つ。

5. バブルの過剰建築に隠された「ロケット伏線」

SFの小道具として素直に置くのではなく、1988年の成金趣味のバブル建築として偽装

された伏線群。

- VIP用拘束ベッド — 見せかけ: 酔ったVIP客がベッドから落ちないための高級ベルト。 / 真実: 発射時の極端な加速に耐える高G耐性シート。
- 大理石のライオン像 — 見せかけ: 口から煙を吹く高級クラブ装飾。 / 真実: 姿勢制御スラスター(RCS)ノズル。口元はすすで微妙に黒ずんでいる。
- 金メッキの外装装飾リング — 見せかけ: 道玄坂を見下ろす「王冠」をイメージした豪華な外壁。/ 真実: 発射時にフロアを分離する段間分離構造。
- 巨大なクロム製油圧ダンパー — 見せかけ: 入口に設置された最新技術のデモンストレーション用制震装置。 / 真実: 発射の巨大な衝撃を吸収するメインサスペンション。
- 大容量の高圧HVAC空調システム — 見せかけ: ヘビースモーカーのVIPの煙を瞬時に排気する特注空調。 / 真実: 液体酸素(LOX)循環と推進ガス排気用の高圧排気ダクト。

[XAI HEAVENの歴史 — タイムライン]

- 1988年前後(バブルの絶頂期): HOTEL XAI HEAVENはコストを度外視して建設され、大理石、豪華なシャンデリア、最上階の高級レストランを備えた。
- 1991〜1992年頃(バブル崩壊): 経済が突然冷え込み、ホテルの経営は傾き始める。
- 1990年代後半: 宿泊客が絶え、ホテルは事実上閉鎖され都市の廃墟となる。この頃から半グレ、ストリート、輩共の超定番のたまり場となる。
- 2001年(ゲームのY2K時代): 築13〜14年。バブル期の豪華な内装は崩れ落ち、オーナーの息子XAIGAとビルを占拠したアングラ住人たちがアジトとして利用している。

[父の動機とロケットの真実]

- 1973〜1988年: 終末予言の狂騒とバブルの万能感 — 父は日本中を席巻した1999年人類滅亡予言に本気で傾倒する。1988年のバブル狂騒で得た巨万の富を、道玄坂に「世界の終わりを生き延びる脱出アーク

(ホテル)」を建てることに注ぎ込む。バブルの勢いに乗り、軍用級の耐熱構造と推進シ

ステムを最新の高級設備と偽って密かに設置する。

- 2000年問題(Y2K)勃発、未完の遺産が残る — 2000年1月1日に電子機器から高周波ノイズが噴出し世界は崩壊する。しかし発射プログラム(パソコン、B6F)を完成させる直前に、父はバブル崩壊の借金に押しつぶされてB6Fで命を落とす。葬式も行われており。その死をXAIGAは認識している。そのためB6での戦闘の時に相対しているのが本当の父親でないことに気づく。

- 「父の遺産(ハードウェア)」×「息子のビート(ソフトウェア)」の覚醒 ― XAIGAは父の言葉は死に際の戯言だと思っていたが、ノイズに追い詰められてB6Fに到達したとき、奇跡が起こる。父が残したパソコンが、XAIGAが2Fアジトで作り続けてきたサンプラーの重低音(BPM)と共振する。親父のバカげた遺産は、彼らの音楽を通じて本物のロケットとして起動する。

B6Fの父の死体の扱い:

- 父はバブル崩壊の借金に押しつぶされ、失踪した後、2000年1月1日(Y2Kノイズ勃発のその瞬間)にB6Fで首吊りを遂げた。死体はノイズに包まれたまま、テープが詰まったB6Fの現実空間では時間が経過しないため1年間腐敗しない。そもそもこの父親はノイズの具現化であるため腐りはしない。死体はノイズの焦点(アンカー)となっており、首吊り死体にノイズの渦が巻いている。
- 表現方針:大量出血ではなく、リアリティ重視の生々しさ。死の時間の細部で描く――0時0分を指したまま止まった腕時計、床に落ちた片方の靴、パソコンの画面に残された未完成のメモ(『発射順序: 1.』で途切れる)、ロープの食い込み跡、指先のチアノーゼ。顔は見せない(髪がかかる/逆光/シルエット)。正面カットを避けつつ細部のクローズアップで生々しさを出す。
- XAIGAの戦闘導線(確定・ショックからの復帰): ①発見――カメラ固定・BGM完全停止(心拍音とロープの軋みのみ)。サンプラーが落ちる『カラン』。一言『……親父』。入力受付なし(1〜2秒)。②硬直――XAIGAのコマンドは『(動けない)』のみ。影から伸びる手がXAIGAを狙い、GOTHXMが割って入って庇う=プレイヤーのファーストアクションが『XAIGAを守る』になる。③復帰トリガー――父のパソコンの起動音『ポーン』が鳴る。機械の音が彼を現実に引き戻す(友の呼びかけでもKASの放送でもなく、父の残した機械の音)。2ターン目、『……やるしか、ないか』。④2回目以降――一度見た光景には硬直しない。

[狂気から生まれた『道玄坂ラグジュアリー』の説得力]

1. バブル期の積極的な土地取得: 当時は「土地を買って豪華な建物を建てれば確実に儲かる」と誰もが信じていた。オーナーの「猥雑な道玄坂に世界クラスのタ

ワーを建て、客層ごと変えてやる」という傲慢な野心が、金の束で道玄坂の雑居ビルや

ラブホテルを次々と買い漁らせた。

2. 「音楽と夜のVIP」を狙う異色の選択: 1980年代後半〜1990年代の渋谷/道玄坂はアングラ文化の聖地だった。コンセプトは「ビジネスマンではなく、道玄坂のクラブから世界中の富豪アーティストやセレブを直で呼べる精緻な空間」。

3. スラム化の圧倒的必然性: 道玄坂に建てたがゆえに、バブル崩壊後、クラブキッズ、ギャング、ジャンキー、ストリートカルチャーに瞬時に呑み込まれた――「立地による敗北」。

3. キャラクター & 背景設定

GOTHXM(主人公たち)

- 渋谷・道玄坂のHOTEL XAI HEAVENを根城にするストリートの若者たち。
- 重低音(BPM)の力で世界を救おうと奮闘する。
- 個人的な賭け: 生存。ノイズは占有フロアにまで迫っており、感染すれば自我を失う。GOTHXMが地下に潜るのは何より先に世界を救うためではなく――クルーと住人を死なせたくないからだ。(完全な動機はセクション1のプロフィールを参照)

首相&側近(元「敵」)

- 苦悩(設定変更）: 外国も含めて世界のすべてが崩壊している。政府として国民を守る手段は尽き、首相は最後の一人として何かを変えられる場所を探し続けていた。かつての「核の脅威」設定は廃止。
- 来歴: 首相も側近も若い頃(1990年代)は霞が関の官僚だったが、夜になると渋谷・宇田川町のレコードショップに通い、90年代のヒップホップ12インチを掘っていた筋金入りのヒップホップヘッズ。自殺覚悟で渋谷で死のうとしたその時、重低音を鳴らすHOTEL XAIHEAVENを発見する。
- B6Fの出会い(シーン): 銃を向け合う必要は実はなかった。首相が「なぜここに来たのか」を説明する過程で、コートからポロッとカセット(往年の名盤のどれか)がこぼれ落ち、互いにヒップホップヘッズだと気づいてしまう。首相は崩れ落ちて泣く。
- 側近たちはボケキャラらしくする。しかし有能。

[全体ストーリー/プロット — 時系列]

- [発射→宇宙へ]: XAIGAがB6Fのマスターテープとともに最終ビートを落とした瞬間、パソコンが起動! 重低音の爆発とともに、HOTEL XAI HEAVENはビルごと宇宙へ発射される。
- 首相と側近たちは逃げる間もなく、そのまま宇宙へ連れ去られる。

4. マップ設計 & コアループ

[ビルの正体(XAI HEAVEN)とXAIGAの真の目的]

- 建物の正体: 単なるシェルターではなく、人々の感情(バイブス / 熱量)を増幅して崩壊する惑星を脱出する「音響宇宙船(アーク)」。
- XAIGAの目的:GOTHXMが来るまではホテルを浄化するビートを作りつつなんとかして迫りくるノイズから脱出し仲間たちを守れるか模索した。ホテル中を探索

し、父の残した資料やオブジェクトがホテルにそぐわないことや父親の「このホテルは天をも突き抜ける」という発言からこのホテルがロケットなのかもしれないというバカげた想像をする。しかしこれしかノイズから脱出できるものはないと悟り、今まで危険だった地下へと初めて自分で足を運ぶ。

- [全フロアマップ]

フロア	エリア名	コンセプト / 雰囲気
RF	屋上(ルーフトップ)	排気ベントと電波塔。汚染された街を一望する場所。海賊ラジオDJ「怪明放送」が24時間アングラビートを流している。喫煙所(セーブポイント)は真下にある。
13F	隠し13階	FUN値限定 — ストーリー上決して確定発生しない。低確率イベント。出現時:テープが録音された日のまま凍りついた1988年の黄金時代のホテル。ゲーム内で最も文字通りのREWIND(バブル)。
10F	スカイラウンジ & VIPバー	開業当日の1988年の姿のまま凍りついたリミナルスペース / バブル期の廃墟。壊れた高級空間と音楽ネタの宝庫。
9F	メインレストラン & 放棄された厨房	バブル期の廃墟。壊れた高級空間と音楽ネタの宝庫。
8F	旧スイートエリア	不法占拠された私室。生活感のある雰囲気とアングラの隠れ家。
7F	グランドロビー	オーナーXAIGAの機材室。Pルートの真実ラボ。
1F	ロビー	土産コーナー、入口、エレベーター。日常の中心。ディーヴァ(歌姫)が歌うラウンジ。
B1F	アンダーグラウンドクラブ	至る所で深い重低音が響き、クールな人々が集まる地下空間。降りた瞬間、統一メロディが初めてクリーンな形で流れる。
B2F	電影東京（サイバーパンク）	過去(1999年)が想像したサイバーパンクの未来。XAIGAが憧れた未来。
B3F	銀塩（リミナルスペース）	バスタブから噴水まで、静かな白い住宅街と放棄されたモール(親の死後の孤独と不安)。
B4F	青信号（フルティガーエアロ）	透明な青い水滴と2000年代前半〜中期のWeb夢空間(美しいWebへの逃避)。
B5F	蜜月（ヴェイパーウェーブ）	ピンクの海とギリシャ彫刻。究極の郷愁。ベンチ(親との幸せな思い出)。音楽はメロディが裸で立つ(地下音楽参照)。
B6F	残照（コア）	2001年のパソコンの内部世界の最深部(モノクロ)。親の死の現場——パソコンと首吊り死体。テープの真の終端。

コアループ — 地上⇄地下の往復

- ノイズゲージ: 地下に潜っている間、微量ながらノイズゲージが溜まり続ける。マックスまで溜まると継続ダメージを受ける。理由設定: ホテルのノイズキャンセルは完全ではない——地下(特にB2F〜B6F)は再生設備が弱いため、テープのノイズが漏れ出している。
- B1Fは地下の拠点: B1Fには敵もボスもいない。降りた瞬間、統一メロディがクリーンな形で流れる安全な区画である。ただしノイズゲージが回復するのは地上だけ——回復と、売買・装備の変更・住人との会話は地上でしか行えない。ノイズゲージがプレイヤーに強制できるのは『地下から出ること』までであり、地上へ戻るかどうかはプレイヤー自身が選ぶ。
- 帰還の必然: ノイズゲージがあるため、プレイヤーは定期的に地上へ戻る必要がある。これが地下探索の自然な区切りになり、地上⇄地下の往復こそが本作のコアループになる。この往復が深いのは、戻るべき地上が存在するから。
- 帰還時の体験: 地下から帰ると、いつもの仲間たちが『お疲れ』『お帰り』と声をかけてくれる。自分のいない間に起きた変化(噂、汚れ、グラフィティ、NPCの立ち位置=『ホテルの経時変化』)を知ることができる。
- 変化のサイクル: 地下で得た金で服を買える(見た目が変わる)。ネット(Lookbook SNS等)で他のプレイヤーのファッションコーデを見たり、自分のコーデをアップロードできる。BOMBING(和解)でノイズを晴らせば正気のまま地上へ帰れる——戦った相手が地上にいて、仲間が増える。
- フロアは一回通過型: コアループのマップは広めだが、何十時間も同じフロアに留まる設計にはしない。一度フロアを終わらせたら次へ進む。寄り道・だらだらは地上で過ごす。

[本来の部屋と幻影の完全一致]

[地下B2F〜B5F = 父のテープが生んだ幻想世界]

地下B2F〜B5Fのダンジョン世界は、ノイズに汚染された「幻想」である。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(駐車場、倉庫、

サーバー室、プールを紹介する研修テープ)。ノイズがテープに記録された映像・音声

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。

フロア	現実	ノイズが投影した幻想
B2F	地下VIP駐車場	ネオ東京(1999年が想像したサイバーパンクの未来)
B3F	地下アーケード/ブランド街	デッドモール(静かな白いアトリウム)
B4F	サーバールーム(社内通信)	フルーティガー・エアロ(Web夢空間)
B5F	セレブ専用ローマ式温水プール	ヴェイパーウェーブ(ピンクの海とギリシャ彫刻)

- だからこそ、この世界で死ぬと「REWIND」でカセットが巻き戻る: プレイヤーがいるのは、カセットが生んだノイズの世界そのものだから。地下を覆っていたノイズが晴れる(=テープのクリーン再生)と、テープに記録された現実(駐車場、倉庫、サーバー室、プール)を見ることができる。

- B6Fだけはテープの幻想ではない――パソコンコアの現実空間(テープが詰まって読み取れない最深部)。テープが詰まっているため時間経過がしない: 父の死体は1年前(2000年1月1日)の姿のまま腐敗していない。これは「地下B2階以降=テープ内世界」を正典とした場合の整合。
- ノイズの可視化: 空間の歪みは3段階――B1〜B2: 周囲が帯状に揺らぐ/B3〜B4: 砂嵐が常時かすむ / B5〜B6: グリッチ(映像の破綻・繰り返し)が空間に現れる。
- 『操作のテープ感』とは何か(定義）: 誤解を避けるため明記する。操作そのもの(入力遅延・巻き戻し操作・ボタンへのノイズ混入)にテープ感は載せない。テープ感とは『地下世界そのものがテープである』ことの環境演出として表現する。戦闘だけをテープに見立てるのではなく、地下世界そのものをテープとして浸れるようにする。

  ・テープ走行音: 地下のアンビエントに、テープの走行音(サーフェスノイズ/ヒス/モーターの回転)を常時こっそり流す。

  ・混入ノイズ: テープに録り込まれてしまったノイズ(電波の混線、割れた声、消し忘れた録音)が、地下の途中途中で鳴る。

  ・録れるテープ(動画): 地下には『動画が録れるテープ』が落ちている。拾ってカセットテープ室(ビデオルーム)で再生すれば、そのテープに記録された映像が実写で流れる(1988年当時のホテル、建設記録、従業員研修、CMなど)。
- テープ=父・干渉不可: テープそのものは父である。プレイヤーは地下6階(B6F)に到達するまでテープ(地下世界)に干渉できない――『テープをいじってい

る感覚』を演出に載せるのは不採用。REWIND(死亡時の自動巻き戻り)はあくまでシステム側の現象であり、プレイヤーが任意にテープを操作できるわけではない。

- Gルートのテープ異常: Gルートに乗った瞬間、テープ内の異常が強まる――BGMが少し悲しくなり、テープが緩んだようにゆっくりになったり、音が飛んだりする(『MUTEの演出』とも連動)。これは『プレイヤーが地下を殺戮で汚した結果、テープ(父)の再生が壊れ始めた』ことの表現。
- 地下2階『電影東京』(1988年の姿: 地下VIP駐車場 / カーリフト) — 幻影(ノイズ状態): ネオ東京(ネオンのサイバーパンクハイウェイ / 高速ドリフト)。映画のような、実在しない未来の東京――ネオン、地下駐車場、暴走族、ロボット / 現実(和解後): むき出しコンクリートの狭い地下駐車場。ホコリを被った放置車、積まれたタイヤ、無意味に壁に跳ね返る排気音だけ。
- 地下3階『銀塩』(1988年の姿: 高級ブランド街 / 地下アーケード) — 幻影(ノイズ状態): デッドモール(永遠に続くかのような静かな白いアトリウムモール)。銀塩=フィルム写真――ノイズによって「あの日の記憶」のような幻影が生まれる / 現実(和解後): 15畳ほどの小さなテナント倉庫の跡。倒れたマネキンと割れたガラスショーケースが散乱している。
- 地下4階『青信号』(1988年の姿: 社内通信 / サイバーサーバールーム) — 幻影(ノイズ状態): フルーティガー・エアロ(2000年代の水滴とガラスのきらめくWeb夢空間)。青信号=「進め」の許可＋サーバー室の点滅LED――来なかった未来へ、ずっと青のまま / 現実(和解後): 大型水冷サーバーと剥き出しの配線の束だらけの暗い機械室。水冷配管から結露が滴り落ちる。
- 地下5階『蜜月』(1988年の姿: セレブ専用ローマ式温水プール / スパ) — 幻影(ノイズ状態): ヴェイパーウェーブ(ピンクの海、巨大な浮遊ギリシャ彫刻、終わらない夕陽)。蜜月=Honeymoon――ピンクの

海、リゾート、彫刻の甘美さが次第に重さへ変わる / 現実(和解後):完全に干上がった大理石プールの底。ひび割れたギリシャ風彫刻の柱が横倒しになり、排水口から生温い風が吹く。

- 地下6階『残照』(1988年の姿: 最深部 / メインフレーム制御室) — 幻影&現実:パソコンコア。最初から装飾の一切ない純機能的なモノクロ世界。父が最後の時を過ごした本当の場所。残照=オレンジ色の夕焼け、楽しかった記憶、過ぎ去った時間の最後の光。
- ※地上フロアの詳細構成(確定方針): 地上の名称・内容は決定済み。地下ほどのディティールは持たせない——地上=名称+主要施設1〜2個+住人数人。地下=幻想/現実/和解後/音楽候補まで(密度の差を正式な設計方針とする)。追加の詳細化はしない(スコープ管理)。ロケット要素(過剰建築=推進・装甲の二重機能)は既存の伏線記述の範囲に留める。マップ表(RF / 13F /10F / 9F / 8F / 7F / 1F / B1〜B6)を

正とする。客室フロアは『手を抜かない』方針——入る部屋は丁寧に作る(ただし地下より薄い密度で)。

[1988年の開業当時のホテル]

- 外観: イタリア産の白大理石、柱の本物の金箔。13階屋上に巨大なダイヤモンドドーム(ガラスドーム)。入口には赤絨毯と高級車。
- 1Fグランドロビー: 鏡のように磨かれた床、数千のクリスタルシャンデリア、水の流れる彫刻噴水、高級香水の香り。
- RF屋上サンルーム(ドーム内): 当時は「セレブのための全天候スカイガーデン」。本物のヤシの木とトロピカルフラワー、シャンパングラスを掲げるパーティ会場。
- 13F(隠し13階): VIP専用に作られたオーナーの最高級フロア。豪華なカーペット、一点物の絵画、真鍮のドアノブ。「バブルの黄金時代」が封印された空間。

[13F — バブルへの巻き戻し(fun値限定)]

13Fはfun値イベントであり、ストーリー上決して確定発生しない——

低確率のイベントである。多くのプレイヤーは1周で一度も見ない。出現したとき、

エレベーターの13Fボタンは存在し、押すと1988年の黄金時代——完璧で無傷のバブ

ル期フロアに到着する。テープが録音された日。これこそタイトルで最も文字通りの

REWIND: 世界そのものがバブルへ巻き戻る。

- 13Fは確定発生しないため、どのエンディングに必要なものも一切置かない。真エンドの鍵(父のマスターテープ)はB6Fのパソコンの隣——全プレイヤーが到達できる場所に置く。
- 13F内のfun値バリエーション: 部屋の配置が変わる、1988年の宿泊客の幻影が通り過ぎる、オープニングムービーに記録された、ノイズ侵入前のKASの声(1988年の純粋な声)が聞こえる、1988年製制服の顔のないコンシェルジュが現れる。(セクション4の「13階 — ミステリー / 考察ネタ」も参照)
- この時13Fイベント限定アイテムとしてフロアに居る社長から限定シガレットを貰える。これは限定アイテムとしてもそうだが、あのフロアが現実だったことを知れる鍵ともなる。

[ホテルBGM — 地上フロア]

項目	仕様
ジャンル	スムースなネオソウル / アシッドジャズ
テンポ	90–100BPM(基準95)——歩く速度に合う
キー	C#/Dbメジャーに♭7(ミクソリディアン風味)+ジャジーなII–V–Iの退廃
編成	ローズ(エレピ)、ウォーキングベース(所々スラップ)、ブラシドラム+8分裏ハイハット、カッティングギター、ホーン(サックス/トランペットの合いの手)、薄いストリングス。時折ターンテーブルのスクラッチ=Y2Kノイズのメタファーとして侵入(控えめに)
ボーカル	あり — ラウンジの歌姫(英語詞)+ラッパーのクルーがアドリブとフックを掛け合う
歌詞テーマ	「この夜の城へようこそ」/「夢の残骸」/「まだ終わらない夜」——バブル期の夢とその残骸の同居
作中での鳴り方	ディエジェティック(作中で実際に鳴る音): 歌姫が毎晩1Fラウンジで生演奏し、その音が館内放送で全フロアに流れる。音を統括管理するシェルターだからこそ、歌は全フロアに届く

- 歌姫(新キャラクター — 名前未定): 赤いドレスを着たラウンジシンガー。1Fロビーで毎晩生歌を披露し、バーの常連クルーのラッパーたちがバックボーカルを務める。彼女は「夜の顔」であり、地上の情報網の中心。
- 歌姫の来歴: 元々はホテルに雇われていた歌姫。ホテルが潰れたことで収入を失い、路上生活寸前まで追い詰められる。ノイズ問題が発生した後、必死に避難所を探す中でホテルを見つけて戻り、再び歌い手として活動している。レパートリーは当時の曲(父が書いた曲ではない)しかない。
- 歌姫のビジュアル: 真紅のドレス+ハット(つば広フェドラ)。バックラッパーは80sヒップホップ風の2人組(トラックスーツ+金チェーン+スニーカー)。ノイズ変異: 眼窩から細い茎が伸び、先端に花が咲く。その花びらはすべて水滴でできており、月明かりに揺らめく。歌うと花が微かに震え、ハイトーンで水滴が零れる。口・声帯は無傷(歌う機能を絶対に残す)。顔は美しさを保つ(変異は目・腕・背中などに留める)。

地上曲のフロア別の聴こえ方:

- 1Fロビーラウンジ: クリアな生音ミックス(歌姫が実際にここで歌っている)。
- 2Fアジト: スピーカー越しのこもり(ニアモノラル、ローパス、部屋残響)。
- 3F–5F: 遠鳴り(大きめのリバーブ、高音減衰、-8dB)。
- エレベーター内: ドアの開閉とともにフェードイン/アウト、少しこもる。

[地下 — 統一メロディ & フロア別ビート]

- ノイズは2000年問題の発生以降、世界中の電子機器・電波塔から噴出し続けており、永遠に流れ続ける(1年どころか消えない)。ホテル地上部は「ノイズをサンプリングして組み込んだ音楽」を館内放送

で流し続けることでノイズを中和している。地下は再生設備まで音を届ける機器がなく、音楽を流せないため、ノイズに侵食されている。

地下にはフロアごとの別曲がない。単一の統一メロディ(8小節)が全フロアを支え、変わるのはビートだけ。XAIGAが各フロアのビートをノイズ濃度に合わせてチューニングする——メロディは「まだホテルの中にいる」という定位の錨であり、その歪みが深度ゲージになる。

フロア	ビート / 曲調	統一メロディの状態(Aマイナー・8小節・約100BPM)
B1F	クリーンでほぼ裸のビート。地上の歌が微かに混ざる	初めての裸の提示——降りた瞬間にクリーンで流れる
B2F	ダークヒップホップ(約100BPM)	ビートに乗る
B3F	ドリル / グリッチ	メロディの合間にグリッチノイズが滑り込む
B4F	テクノ / インダストリアル	機械的なビート。メロディは保持される
B5F	アンビエント / ドローン	ヴェイパーウェーブ。浮遊感
B6F	全く別の曲だがボスの戦闘BGMのフックのみ通常戦闘BGMのサンプリング	

- ロビーへの帰還: 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。

5. システム & 演出

[屋上ドームの演出案]

- ドームの性質: 現在は外の汚染大気から守る完全密閉の巨大シェルター。ヒビとグラフィティで覆われている。
- 案A(投影スカイ): バブル期に作られた「24時間快晴」の3次元プロジェクションが故障し、天井いっぱいにピクセル欠けした青空とグリッチした夕陽が映る。
- 案B(大気汚染&ネオン): 外は漆黒の煙と有毒な大気汚染。ビル内のネオンと紫の煙(ガス)がガラス天井に反射し、紫とピンクに染める。
- 住人&役割: 海賊ラジオDJ(「怪明放送」)が電波塔から24時間、アングラビートとラジオを流し続けている。「喫煙所」はその真下にある。

死亡 = REWIND — テープリトライシステム

プレイヤーが死んでも、ゲームは「YOU DIED」を表示しない。世界はカセットテープの

ように巻き戻る。

- 死亡演出(全戦闘共通・1〜2秒): 青いカセットテープ画面。右下に「REWIND」の文字。テープカウンターが数字を逆回転させる。逆再生音(「ピーーーッ……」と降下する音)が鳴る。そしてプレイヤーは喫煙所(セーブポイント)に戻る。
- 喫煙所はセーブポイントのまま——テープが止まっている場所。ライター、吸い殻、天井の換気扇。
- 合計時間は1〜2秒で、決してそれ以上にしない。死は罰の画面ではなく、素早いビート。

テープの摩耗は「死亡回数」ではなく「進行度」で進む

照しない。技量によってゲームの見た目が変わってはいけない。テープの摩耗は物語の深さに従う——誰が遊んでも、同じ場所でまったく同じ段階を見る:

段階(到達条件)	カウンター	音	画面
開始〜B1F	正常に逆回転	クリーンな逆再生音	青のみ
B2F到達	クリーン	ほぼクリーン	青のみ
B3F到達	数字が1桁欠ける	かすかなヒスが混ざる	砂嵐1コマ
B4F到達	欠けが増える	ヒス+低域ノイズ	うっすら常時砂嵐
B5F到達	カウンターが点滅し始める	スキップ音(ツッツッツ)が混入	砂嵐が強まる
B6F到達(ボス前)	カウンター停止	逆再生音が鳴らなくなる	全画面砂嵐
B6Fボス戦	REWINDが機能しない——暗転+スキップ音→ボス戦頭に戻る(セクション8参照)	—	—

- 巻き戻し後、ゲームはクリーンな状態で再開する。ノイズの残り香も、変わった操作も、通常プレイの見た目の劣化もない。摩耗は1〜2秒のリワインド画面の中にだけ存在する。
- ボス戦で死んだ場合、喫煙所(セーブポイント)はボス扉の直前にある——テープは扉までしか読めない。再移動のストレスはゼロ。
- XAIGAは巻き戻しをかすかに感じ取る——決して台詞にせず、動作だけ: 間、視線、ため息。「……また、ここか」が彼の言う最大限(B6Fボスの2回目)。「嫌な夢だ」「…ッチ」彼は一度も説明しない。世界の他の誰も何も知らない。世界は巻き戻しについて非認知。

KAS — テープそのもの / 真実の正体

KAS(キャス)の正体: HOTEL XAI HEAVENのオープニングムービーとして流れる、1988年当時のホテル紹介映像を記録したカセットテープそのものから生まれた存在。ゲーム開始時、プレイヤーは何気なく1988年のホテル紹介ムービーを見る——その映像を記録しているカセットには、長い年月の中でY2K由来のノイズが侵入していた。記録されたホテルの映像・音声・記憶とノイズが異常に結びついた結果、カセットテープそのものが人間の姿を取るようになった。つまり、KASの本体=オープニングムービーのホテル紹介映像が入ったカセットテープであり、人間の姿はKASが取っている仮の形にすぎない。

- KASのカセットはあくまでホテル紹介(オープニングムービー)であり、ダンジョンの幻想(地下B2〜B5)とは一切関係ない。地下幻想は父が残したテープ群が生んだノイズの世界。KASはエレベーター=再生/巻き戻し機構として、その世界のREWINDも含めて俯瞰している。

だからこそ彼女はエレベーターガールなのだ: 彼女は物理的に世界の時間軸を操作する。

だからこそ彼女は裁判官でもある: テープの終端は彼女の終端であり、誰が本当にテープの終端に辿り着く資格を持つかを知っているのは彼女だけ。エレベーターは再生/巻き戻し機構(階=テープ上の位置)。

名前

- KAS(キャス)。「カセット」から取った名前。本名ではなく、KAS自身が自分をそう呼んでいる。カセット本体には何も書かれておらず、1988年当時のホテル紹介映像として普通に管理されたテープになっている。

KASとホテル

- KASはホテルのエレベーターガールとして存在している。GOTHXMやXAIGAとも普通に接し、ホテルの中で当たり前のように生活している。本人も最初から「自分はカセットテープだ」と理解しているわけではない。そのため、プレイヤーから見ても最初は普通の人物に見える。ただし、ところどころに違和感がある。

違和感の伏線(グリッチ演出)

- KASが映ると映像が一瞬だけ乱れる / 声に微かなノイズが混じる / 動きが一瞬だけブレる / 同じ言葉や音が微妙に繰り返される。これらはすべて、KASがノイズとテープから生まれた存在であることへの伏線。

ゲーム冒頭から存在していた(オープニングムービー=本体)

- KASはゲームの途中で突然生まれたのではない。プレイヤーがゲームを始めた、その瞬間からKASは存在していた。プレイヤーは最初にオープニングムービーとして「彼女の本体」をすでに見ている。この事実が回収されるのは、エンディングでアイテム「KAS」を手に入れた時。

中盤のガラケーイベント — 3人自撮り

- GOTHXM・XAIGA・KASの3人で、エレベーターの中で自撮りをするイベントがある。撮影時、KASだけ少しブレて写る。GOTHXMたちは「KAS、ブレてんじゃん」くらいの軽いノリで済ませる。プレイヤーも、この時点では単なる写真の失敗だと思う。そして重要なのは、イベント中では実際の写真をプレイヤーに見せないこと。写真の正体はエンディングまで分からない。前述した通りKASは実質的なノイズであるため写真にはっきりと映ることが出来ない。これがKAS=ノイズの初見じゃわからないが後の伏線回収と鳴る。

彼女のグラデーション(4段階)

段階	挙動	台詞(例)
地上〜B2F(営業モード)	ペラペラな接客笑顔。プレイヤーを部外者扱い	「いらっしゃいませ。本日は何階まで?」——彼女が最も異質な瞬間
B3F(打ち解け)	深いため息。ウィードを吸い始める	「きらくにやんなよ。……どうせ何周かすればまた会うし」
B4F–B5F(相棒)	手すりに寄りかかりガラケーをいじりながら愚痴とアドバイス	「あんたたち、よくここまで来たね。……去年も似たような子が来たよ。覚えてる?」——誰も来ていない
B6F(最終決戦前夜)	重い音とともに扉が開く	「ここが終点。……せいぜい頑張りな。あんたが終わらせられるのは、今日で最後にするのよ」

- これらの台詞——「……あと6階分ね」「……どうせ何周かすればまた会うし」——は、KAS自身も意味を理解していない。テープに記録された内容とノイズが、彼女の口を通して漏れ出しているだけ。プレイヤーが最後にアイテム「KAS」を手にした時、その意味がすべて回収される。

三つの禁止事項

- 仕組みを説明しない。彼女自身も自分の正体を理解していない。
- メタ発言をしない。「プレイヤー」「コントローラー」「セーブ」は口にしない。彼女の異質さは厳密に作中世界の枠内に留まる。
- 巻き戻しに介入しない。セーブポイントを動かさず、リトライを妨げず、主導権を奪わない。彼女は媒体であり、操作者ではない。KASは仕組みそのもの。

- KASのヒント(任意・イベント): KASはたまにエレベーター内で、ボスの弱点をそれとなく示唆することがある(「あそこの番人、音に弱いよ」程度)。地上階の攻略ヒントはプレイヤー自身の探索に委ねる。

彼女のエンディング

- Pルート(和解): ラスボス撃破後、ホテルを覆っていたノイズが消えていく。地下のノイズ汚染された人間たちを浄化する時とまったく同じ演出がKASにも起きる

——ノイズが彼女の身体から剥がれていく。しかし普通の人間ならノイズが消えた後に

人の姿が残る。KASにはそれが起こらない。ノイズが完全に消えた瞬間、KASの人の姿

も消える。そこで初めてプレイヤーは、彼女がノイズに汚染された人間ではなく、ノイ

ズによって人の形を得ていた存在だったと理解する。KASは最後まで大げさな別れの言

葉を言わない。いつも通り、タバコを一本吸う。そしてノイズが完全に消える。KASも

消える。カタン。床に一本のカセットテープだけが残る——それがアイテム欄に入る。

- アイテム「KAS」: 1988年のHOTEL XAI HEAVENを紹介する映像が収録されたカセットテープ。ノイズは、もう入っていない。ここでプレイヤーは、ゲーム開始時に見たオープニングムービーを思い出す。あのホテル紹介映像こそ、KASだった。もう一度ゲームを始めれば、彼女はまたオープニングムービーの中にいる。KASはもういない。でも、KASが存在していたことだけは消えない。
- Gルート(MUTE): 彼女にMUTEを押すと、システムのセキュリティである彼女は「ERROR: ACCESSDENIED」と拒絶する。超高速ドリルビートとともに「審判者」として立ち塞がる(セクション8参照)。テープそのものを消音することは、世界が正しく終わることができなくなることを意味する。Gの「残留世界」は征服ではなく、終わらせられる唯一の存在を消音された、無限ループに嵌ったテープ。

[カセットテープ室(ビデオルーム)— 実写再生施設](新規・追加要素の核)

1Fロビー奥(土産コーナー横)に設置された小さな視聴室。ここで拾った/手に入れたカ

セットテープを実写映像として再生できる。映像はすべて実写(当時のホテル映像、建

設記録、CMなど)。

- 再生できるテープ: 1. KASのカセット(1988年ホテル紹介ムービー=オープニングムービー。エンディング後はノイズのないクリーン版に変化する) / 2. 父のテープ群(地下B2〜B5の幻想の原盤=設備説明映像。該当フロアを訪れるごとに解放される) / 3. ホテルの秘密テープ(隠しテープ:建設記録、発射プログラムの痕跡、バブル期のCMなど——収集要素)。
- ボスの曲や戦闘BGMは流さない(メタ演出を避ける)。収集した楽曲はポーズ画面の「ミックステープ」機能でいつでも再生できる。
- Rewindとの整合: プレイヤーが地下で死ぬたびに巻き戻るのは、父のテープが生んだノイズの世界だから。クリーン版テープの再生(=ノイズのない本来の映像)は、エンディング後に「あの世界はテープ

だった」ことをプレイヤー自身の目で確認する手段になる。

[セーブ方法のバリエーション & ミニゲーム]

- 通常(タバコをねだる): 無料。HP全回復+セーブ。
- 強化(ウィードを巻く): 売人から購入+短いミニゲーム。HP全回復+セーブ+バフ。
- ミニゲームの工程: グラインド(マウス回転)→ローリング(A/Dキー交互で紙を巻く)→ライティング(使い捨てライターで着火(初期装備。高級ライターはKASの受け渡しイベントまで存在しない))。
- バフ: [DEEP DEGRESSION](MPC判定が緩くなる) / [NOISE RESISTANCE](ノイズ攻撃を無効化) /[VIBES UP](EXP×1.5)。

[13階 — ミステリー / 考察ネタ](fun値のおまけ)

1. 人間を引き寄せる巨大アンテナ説: 豪華な13階受付の裏にある巨大な周波数送信機。その波形は地下深くから来るノイズと一致する。(変わり者やジャンキーを引き寄せるために作られた箱ではないかという考察)

2. イベント: 2000年ショック当日のノイズボイスメール、1988年製制服の顔のないコンシェルジュ、伝説のブートレグ音源。

[ビル内NPC / 住人たち]

- トラウマ生存者: 地下深くから壊れた心で逃げてきた人々。(部屋の排水口を全てガムテープで塞ぎ、水面を恐れる男 / 壁一面に青空とイルカを描き続け、地下へ戻りたがる女)
- 中毒者 / ジャンキー: ガス中毒者(紫の煙に依存し「XAIGAの部屋から漏れるガスをくれ」とせがむ) / 周波数ジャンキー(巨大アンプの前で目を白黒させながら高周波ノイズを聴き続ける)。
- 廊下の演出: 中毒者が壁を叩く音、トラウマ患者の叫び声、壊れたジャズレコードが大音量で無限ループする音。

6. 戦闘システム

地下立体駐車場レース(B1F–B3F) — 単一イベントとして維持

プレイ可能なミニゲームとしてはカット。その魂はB3Fの1つのスクリプトイベントとして生き残る: 住人の車が地下へ転落する——2択のタイミングで助けるかどうかのシーン。バブル期の狂気の1コマ。それだけ。

[全体コンセプト / 役割] — 戦闘システム

戦闘は、決定どおりコマンドRPG × 自機弾幕回避。

GLITCH PARRYはアクション判定のパリィであり、残す。

リズムゲーム演出は全廃。

[敵の種類とエンカウント]

- エンカウント: シンボルエンカウント(フィールド上の敵に接触すると戦闘開始)。逃げることも可能。
- 敵の正体: 基本はノイズに汚染されたホテルの備品・設備である。自動ドア、ルームサービスロボ、防犯スピーカー、エレベーターの表示盤、客室備品、厨房機器、清掃カート——地下に残されたあらゆる設備が、ノイズによって人の形や怪物の形を取って襲いかかってくる。設備に自我はなく、和解の余地もない。破壊するしかない相手である。破壊したあとにはジャンクが残り、回収して売ることで金に換わる(ジャンク経済)。時たま、ノイズ地帯に遭難した人間が敵として現れる。遭難者もまたノイズに汚染されて自我を失っており、凶

暴化して襲ってくる。正気ではないため会話は通じず、こちらを敵と認識して攻撃してくる。BOMBINGでノイズを晴らせば自我が戻り、その場で地上へ帰っていく(救出)。MUTEならノイズを晴らす工程すら挟まずに即座に殺され、二度と戻らない。

- 見分のつかなさ: ノイズに組み替えられた設備は原型を留めず、汚染された人間も遺伝子の段階で組み替えられて人の形を保っているとは限らない。そのため、目の前の敵が機械なのか人間なのか、プレイヤーには分からない。MUTEしたあとにマップへ残るものが残骸なのか死体なのかも、見分けはつかない。逆に、救出できる相手であるかどうかは、挙動である程度判別できる——こちらを見る、出口の方向へ歩く、その場にうずくまる、など。
- 救出(BOMBING)の演出: 遭難者は正気ではないため、戦闘中に会話は通じない。BOMBINGが成立してノイズが晴れた瞬間、数秒だけ自我が戻り、本人が一言だけ喋る。その後、KASの短いカットイン(エレベーター越しの一言)とともに地上へ帰っていく。エレベーターまで歩かせる工程は作らない——カットインで済ませる。帰した人数は、そのまま地上の住人の増加として反映される。
- 分類の答え合わせ: 分類できない敵にBOMBINGを選び、それが成立したとき、相手は人間だったと分かる。BOMBINGが成立しなかった場合はPROPSゲージを消費しない——試すことが損にならないようにする。

- ジャンク経済: 金は敵から直接ドロップしない(奪っている感覚を避ける)。銃弾で設備を破壊すると、ジャンクは粉々になって売ることができない。破壊せずBOMBINGで無力化した設備の残骸だけが、FLIP BAYなどの裏オークションで金に換わる。遭難者をMUTEしても金にはならない——死体が残るだけである。リスポーンなしの原則によりジャンクは有限なので、稼ぎ作業(グラインド)は発生しない。和解は資源を残し、殺戮は資源ごと壊す——この非対称がGルートの貧しさを作る。
- 設備の正体(演出): 設備はホテルの身体そのものである。誰もいない部屋に1988年の案内を流し続けるスピーカー、客のいないドアを開けようとする自動ドア、給仕を待ち続けるルームサービスロボ。プレイヤーは長い時間をかけて、ホテルそのものを解体していくことになる。
- [地下ボス5体 — 人物設定 & 戦闘演出] ※本節は地下ボスに関する最新の確定内容。関連する他節(『敵の正体』『探索目的』等)と内容が重複・抵触する場合、本節を正とする。
- 一覧: B2F『電影東京』=神桐 礼(暴走族総長。仲間を大量に従えているように見えるが、実際は孤独) / B3F『銀塩』=サイ君(元ホテル公式キャラクターの着ぐるみ/看板。人外。没になったキャラクターが地下に残っている) / B4F『青信号』=七詩キキ(売れない地下アイドル。2000年前後のアイドル文化+Flash+かわいいネット文化がノイズで融合) / B5F『蜜月』=ポトス(ギリシャ彫刻の人外。強い憧れ・切望を象徴する存在。Vaporwaveの人工楽園) / B6F『残照』=賽町 晃(XAIGAの父。B6Fの現実と、XAIGAの過去・父子関係の中心人物。詳細は8章)。
- CREW加入可否: 人間ボス=神桐 礼・七詩キキは撃破後CREW加入(和解=BOMBINGでノイズが晴れて味方になる)。人外ボス=サイ君・ポトスはCREWにならない。

神桐 礼 — B2F『電影東京』: 暴走族の総長。「俺にはこんなに仲間がいる」という自己

神桐 礼の造形: 暴走族の単車に跨った姿で、全身と車体が炎に包まれている——頭部は炎の骸骨状。燃え盛る骸骨のようなビジュアル。特攻服とチェーンを身につける。車体と体の一部はデジタルノイズのグリッチで破損している。この炎は演出ではなく『ノイズの症状』であり、本人は人間である——BOMBINGが成立してノイズが晴れた瞬間、炎が消えて素の人間の顔(若い男)が数秒だけ見える(『BOMBINGの救出演出』『数秒だけ自我が戻り、本人が一言だけ喋る』と連動)。人外ボス(サイ君・ポトス)と見分けがつかない状態から、『救出できる相手だった』と気づける瞬間を作る。

イメージが非常に強いタイプ。戦闘では最初、大勢のメンバーに囲まれている。プレイヤーが周囲のメンバーを倒していくと、ノイズが剥がれて一人ずつ消えていく。最後に「やめろ……俺は……一人じゃ……ねえ」というところまで追い込まれる。嫌な奴ではあるけど、最後には「こいつ、実はずっと一人だったんだな」という寂しさが残るキャラクター。撃破後は人間なのでCREW加入。

サイ君 — B3F『銀塩』: ホテルの元公式キャラクター。オープニングの1988年ホテル広告にも、端っこのほうに着ぐるみとして一瞬だけ登場する。正式なマスコットとして大成功したわけではなく、なんとなく企画が没になった。着ぐるみや看板などはそのまま残っている。B3のノイズによって、その「残されたキャラクター」が動き出す。第一形態はホテル制服姿の人型キャラクター。「張り

切って作業しよう！」みたいな、妙に明るくテンプレ的なことを言う。第二形態になると、ノイズによって急速に形が崩壊していく。重要なのは、サイ君は最初から人間ではないこと——人間ボスとは違ってCREWにはならない。撃破後、現実の地下モールに戻ると、出口にまた普通のサイ君が立っている。

七詩キキ — B4F『青信号』: ノイズ汚染された、売れない地下アイドル。2000年前後のアイドル文化+電子アイドル感+強いFlash表現+コスプレ・アニメ・かわいい文化+初期ネット文化が全部コラージュされた世界。七詩キキ自身は人間だけど、ノイズによって彼女の「アイドルとしてのイメージ」が現実と混ざってしまっている。単純な「アイドル怪物」ではなく、売れたかった一人の女の子×2000年代ネットが作った理想のアイドル像というキャラクターにするとかなり強い。B2の神桐 礼が「仲間が欲しい」なら、キキは「観客が欲しい」。撃破後CREWへ入れる。

ポトス — B5F『蜜月』: ギリシャ彫刻をモチーフにした完全な人外。「ポトス」は強い憧れ・切望を意味するギリシャ神話由来の名前。B5のテーマ「蜜月」と合わせて、永遠の幸福を手に入れた存在ではなく、永遠に幸福を求め続ける存在という解釈ができる。見た目は完璧なギリシャ彫刻。ピンクの海、高級リゾート、白い彫像、夕焼け……というVaporwave的な人工楽園の中心にいる。美しいけど、どこか「完璧すぎて不気味」。サイ君とは違って、ポトスは最初から「人間だった何か」ではなく、完全に異質な存在。人間ではないためCREWにはならない。

賽町 晃 — B6F『残照』: XAIGAの父。ここだけはB2〜B5の幻の世界ではなく、現実のB6F。古いパソコン、CRT、CD-R、MD、カセット、雑然とした机などが残された白い空間にいる。最大のテーマは「父のハードウェア×息子のソフトウェア」。父親の残したもの、XAIGAとの関係、そしてホテルそのものの過去がB6で収束する。B2〜B5が「ノイズによって記憶が異常な世界として再構成されたもの」なのに対して、晃は最後に残った現実側の人物として存在する。(全3形態のボス戦詳細・演出は8章を参照)

- CREW召喚と音楽性: 和解したCREWメンバーは音楽スタイルがそのまま性能になる——LUCID(メロディックMC)=回復・バフ / VANDAL(ハードコアMC)=高火力 / Sgt.BESSY(DJ)=全体強化。ノイズに侵されたホテル設備は和解できず、CREWにはならない。
- スタイル: ハイスピード × ストリートコマンドアクション。
- 画面レイアウト: 敵は左、味方(GOTHXM)は右。XAIGAは画面後方のサンプラー機材の前に常時表示される(弾幕には巻き込まれず、演出上の存在としてのみ画面に映る)。

- 役割: XAIGA(ビートメイカー / BGM構築、会話またはMUTEの決定権)&GOTHXM(ラッパー / 完成したビートに歌詞を乗せ、和解へ導く)。

画面構成 & 基本操作

- レイアウト: 敵は左、味方(GOTHXM & XAIGA)は右。コマンドRPG。
- プレイヤーキャラの見た目: 装備を反映した「ちびピクセルキャラ」。マップ画面と同一。
- 基本操作: 移動(WASD / 矢印キー)、Enter(パリィ)、Space(BOMBING発動)。

敵ターン: 弾幕回避 & 画面レイアウト(タッグ切替は廃止)

- 射撃機能はない。回避とグレイズに専念する。
- タッグ切替は廃止: 操作するのはGOTHXMの1機体のみ。Spaceによる即時切替は行わない。XAIGAは画面後方に常時表示され、弾幕回避には参加しない——弾幕レイヤーはGOTHXMが担当し、XAIGAは画面端のサンプラーUI(コマンドUI)からのみ介入する。

※ブランドについて: 本作の各ブランドは、カルチャー文脈

とデザインの方向性を共有するための創作上の設定である。ブランド名・ロゴ・意匠・商品

名はすべて本作独自のものであり、実在する企業・ブランドとの提携・許諾関係は一切

ない。

- 横画面の対象: 地下ボス5体(B2F〜B6Fの各ボス。B6F=賽町 晃=父を含む)+Gルート裏ボスのKAS、計6体のみ。この6体の戦闘はすべて横画面で制作する。弾幕の制作コストは嵩むが、『ボスの異質さ』を削るのはナンセンスであるため、ここは削らない。それ以外の全ての戦闘は縦画面。
- 敵種別のフィニッシュ規則: 雑魚戦=ゲージ(約3〜4ターンで満タン)+パリィ(黄弾)の両方が有効。パリィ成功で即時フィニッシュ(ONE-SHOT COMBO)も可能。中ボス戦=パリィなし(黄弾を発生させない)。ゲージのみでのフィニッシュに統一し、ゲージ蓄積は雑魚より遅め(想定5〜7ターン)に設定。即時終了の可能性を排除し、中ボスとしての最低限の戦闘時間を保証する。ただしMUTEはダウン不要で発動できるため、中ボスは『ゲージで粘り切るか、MUTEで即座に終わらせるか』の分岐になる。大ボス戦(地下5ボス・父・KAS)もゲージのみとなる。 PROPSゲージの供給源: 敵ターンの弾幕をギリギリで回避するグレイズと、味方ターンのDAPの成功。パリィ(黄弾)は雑魚戦のみ発生する。パリィを出さない中ボス・大ボスは、グレイズとDAPでゲージを積む。攻撃コマンドは存在しない。

味方ターン: コマンドリスト

コマンド入力のタイミング: 毎ターンの終了時(敵ターンの弾幕を生き延びた直後)に画面が停止し、コマンド入力に移行する。コマンドは毎ターン選べる。パリィに成功した場合はターン終了を待たず、その場でコマンド入力へ移行する(即時フィニッシュ導線)。従来の『PROPSゲージが満タンになった時のみ移行』は廃止。

- XAIGAコマンド: XAIGAは戦闘行動に参加しない。彼は画面後方でサンプラーを叩き続ける——純粋な演出上の存在である。旧v4.7の『時たまバフが生まれる程度』はv4.9で廃止した。XAIGAは数値上の効

果を一切持たず、コマンドメニューにもXAIGA項目は存在しない。和解の経路はGOTHXMのBOMBINGに一本化されている。MUTEはGOTHXMのコマンドとして扱う。

このコマンドリストはGOTHXMの1メニューである。弾幕で操作する機体はGOTHXMの1機のみで、XAIGAは戦闘行動に加わらない——彼は画面後方でサンプラーを叩き続ける演出上の存在であり、メニュー項目を持たない。

- MUTEの細則: MUTEは敵のダウン状態を必要としない——弾幕を生き延びたその場で発動でき、即座に戦闘が終了する(ただしKAS戦・父戦などの特殊戦闘を除く)。和解(BOMBING)がPROPSゲージを満タンにする工程を必要とするのに対し、MUTEはその工程を挟まず1ボタンで終わる。この手間の差が『めんどくささ』として蓄積し、プレイヤーを自然にGルートへ運ぶ。MUTEされた敵は「死ぬ」(ピストル(拳銃)で撃ち抜かれる——ただし射殺の直接描写は最小限(詳細は後述の『MUTEの演出』『死体の表現』参照))。和解(BOMBING)した遭難者はノイズが晴れて自我が戻り、地上へ帰される(ボス級の人間はCREWとして加入する)。MUTEで殺した人間は二度と戻らない。 演出: MUTEを押した瞬間、敵のテーマが逆再生されて消えるような演出は流さない——その場の音楽が即座に無音になり、戦闘が即終了する(スマホ/PCのミュートと同じ即断感)。「やっちゃった」という気持ちはこの即断の速さから生まれる。実質的にやっているのは拳銃で撃ち殺しているだけなので、戦闘画面ではダメージを受けている程度の表示で終わる(射殺の直接描写なし。死体はマップに残る——下記『死体の表現』参照)。
- MUTEの演出: 逆再生演出は廃止。MUTEを押した瞬間、その場の音楽(BGM)が即座に無音になり、戦闘が即終了する——スマホ/PCのミュートボタンと同じ即断感。
- 死体の表現: 実質的にやっているのは拳銃で撃ち殺しているだけなので、戦闘画面ではダメージ表示程度で終わる。だがマップ(フィールド)にはリアルな死体が残る。現実離れした大量出血ではなく、父の死体と同じ『死の時間の細部』のリアリティ(止まった腕時計、落ちた片方の靴など)で描く——マップに残るものが残骸なのか死体なのか、プレイヤーには分からない——分からないものが残り続けることによる不安を狙う。
- 被弾音: ダメージを受けた際の『音が飛ぶ』ような演出は不採用。ダメージ音はマストだが小さめに設定し、画面には一切影響させない。難易度由来のストレスをこれ以上増やさない。

[Gルート判定— 『めんどくさい』を数値化]

- 判断の軸: 生かすか殺すかは感情(倫理)ではなく、プレイヤーの手間(めんどくささ)で決まる。BOMBING(和解)はPROPSゲージを満タンにする工程が必要で、会話演出を挟み、時間がかかる。MUTEは1ボタン、会話をスキップしてすぐ終わる。楽をしたプレイヤーは自然とGルートへ——倫理を問わず『時間を節約したいだけ』の心理のままGに到達できる。
- 確定判定(再確定): 地下4階(B4F)到達時点までに、地下2〜4階(B1Fには敵がいないため)に出現した全エネミー(雑魚・中ボス・各種ボスを含む)を撃破率100%で殲滅(殺戮)している場合、その瞬間にGルートへ確定で

乗る。1体でも倒さず通過・逃走・見逃しがある場合、およびボス戦のみのMUTE・中

途半端な殺戮の場合はNルート(撃破率100%未満)。

- リスポーンなし: 敵のリスポーンはしない(REWINDの進行度制と同思想)。逃げた敵はその場から再出現せず、全滅判定からは自動除外される。プレイヤーは『倒すか・逃がすか』を選べる。B4F到達までなら上層に戻って倒し漏れの清算が可能(清算の手間=めんどくささがMUTEを誘う)。
- カウンタは出さない: 撃破率カウンタは表示しない。NPCの会話(『最近地下、やけに静かだな…』)と、ポーズ画面のミックステープ欄の『REC: 全トラック消去済み』表示のみで示唆する。
- 補足: 『BOMBING(和解)の方が世界が賑やかになってお得』という構図はそのまま維持する。ルート分岐は倫理や感情ではなく、好奇心(Gルートの先が見たい)か、戦闘のダルさを避けたいかで選ばれる——本質はそれでいい。
- GOTHXMコマンド: DAP(相手ごとに変化するサブメニュー。後述『DAPコマンド』節) / BOMBING(Pルート和解フィニッシャー——勝利をスプレー&グラフィティ演出で上書きする) / HOLD DOWN(ガード) / CREW(和解したNPC仲間を召喚、最大3人) / STASH(回復アイテム。CREWもSTASHの中の一部) / MUTE(殺害)。攻撃コマンド(PUNCHLINE)は廃止——本作の戦闘に射撃・攻撃機能は存在しない。

DAPコマンド

DAP: ターン終了時に選ぶコマンド。相手によってサブメニューの中身が変化する。即和解ではなく、BOMBINGの前提となるPROPSゲージの回転を操作する行動である。名前の由来: DAP=握手で相手を認めるヒップホップの挨拶。成功すれば「パチッと決まり」、失敗すれば「手を出したまま宙に浮く(スカされる)」——成功と失敗の絵が名前だけで伝わる。

共通項目『調べる(CHECK)』: DAPのサブメニューに、どの相手にも共通で用意される。相手の情報(名称・状態・欠けているものの示唆)を知ることができる。ゲージ増減はなし。UI表記は英語キャップに揃えてCHECK。置いて損はない。

判定: 相手に合ったDAP=PROPS+20%。合わなかったDAP=−10%。選択肢は3つを基本とし、勘で選べば期待値±0、相手を読めば得をする設計とする。+20%×5=100%であり、中ボスの想定5〜7ターンと整合する。

手がかり: 敵の挙動(こちらを見る / 出口の方向へ歩く / その場にうずくまる等)から正解カテゴリを推測できるようにする。これにより総当たりを防ぎ、『観察して読むゲーム』にする。既存の『救出できる相手であるかどうかは挙動である程度判別できる』と同じ思想。

連打減衰: 同じDAPを連続で選ぶと効きが減衰する。1つの正解を押し続ける抜け道を塞ぐ。

相手ごとの差: ボス=選択肢4〜5(その人物が欠けているものが正解——仲間 / 観客 / 憧れ / 継承)。遭難者=選択肢2〜3(言葉は通じないため、ノリ・ジェスチャーで落ち着かせる方向が正解)。設備=ほぼ1つ(自我がないため反応は機械的で、読む楽しみは薄くてよい)。人間と戦っている時だけ、相手が見える。

遭難者・設備への適用: DAPは会話・説得ではなく、ノリ・パフォーマンスとして定義する。これにより、言葉の通じない遭難者・自我を持たない設備にも適用できる。ボスだけが豊かな反応を返す、という濃淡で表現する。

戦闘UI仕様

表示するもの: 戦闘画面のUIはHPとPROPSゲージの2本のみ。HPはゲージの右隣にパーセント数値(例: 78%)、PROPSゲージも同じくゲージの右隣にパーセント数値(例: 45%)を表示する——残量が一目で読めることを最優先とする。SPは廃止。敵のHPゲージは表示しない(敵の残りはPROPSゲージ側で管理する設計のため)。NOISE GAUGEは戦闘画面には出さない——ノイズゲージはフロア画面専用のUIである。

バーの描画: ゲージの充填部分はクリーンに描く。グリッチ・ノイズの装飾は外枠と未充填部分に寄せる。充填部分にノイズを乗せると『あと何%で満タンか』が戦闘中に読めなくなるため、視認性を装飾より優先する。

ターン遷移: 敵ターン(弾幕回避中)は、左右のパネル群(CREW / サンプラー波形 / コマンドメニュー / 戦闘ログ / 武器欄)と敵名プレート・カットイン肖像をすべて非表示にし、HUDを最小構成(左上のヘッダとHP、下部中央のPROPSゲージ)まで落とす。中央の弾幕エリアは完全に開ける。背景は味方ターンと同一の構図を暗転させたものを使用する(別の場所にはしない)。味方ターン(コマンド選択)ではパネルを全表示し、敵名とカットインも表示する。『弾幕の視認性を最優先する』という原則を、CREW召喚だけでなく全UIに適用する。

グレイズのフィードバック: グレイズでPROPSが溜まった瞬間、ゲージの横に『+GRAZE』をフラッシュ表示する。溜まったことが見えないとグレイズの意味が伝わらないため、この表示は必須とする。

弾幕中のボスの表示: ボスは弾幕中も画面から消さない——上部中央に控えめなサイズで存在させ続ける。理由は3点: ①DAPの挙動ヒント(こちらを見る / 出口の方向へ歩く / その場にうずくまる)の読解対象であり、相手が見えないとDAPがただの勘になる ②攻撃の発生源を示す必要がある ③無人の弾幕はMUTEと同じ景色になり、BOMBING(救出)の意味が消える——『誰と戦っているか』が本作の核であるため。したがって消すのは敵名プレートとカットインのみで、ボス本体は残す。

自機の表示と当たり判定: 自機は装備を反映したちびピクセルキャラ(マップ画面と同一)とし、シアンの縁取り発光で暗い背景から分離する。当たり判定は体に載る赤い五芒星のみであり、絵の大きさは判定に影響しない——見た目が大きくても判定は星のみとする。これにより、装備(服)を画面に見せながら弾幕系の判定作法を保つ。

弾幕の配色: 黄弾(パリィ)は雑魚戦のみ。地下ボス5体・父・KASの戦闘では黄弾を発生させない(パリィ不成立)。ボス戦の弾幕はシアン / マゼンタ / 白系で構成する。

操作: ZONE

ZONEはShiftキー長押しで発動する、本作の回避補助の中心となる操作である。発動中は次の4つが同時に変わる——①自機の周囲 半径46px に入った弾の速度が 0.66倍 になる / ②自機の移動速度が 2.05 から 0.95 へ落ちる / ③グレイズの判定半径が 15 から 26 へ広がる / ④PROPSゲージの伸びが 1.5 から 0.75 へ半減する。

設計意図: ZONEは『攻めの手段』ではなく『読み直しの手段』である。遅くなる代わりに稼ぎ(PROPS)が半減するため、弾が読めない局面を立て直すための時間購入として働く。強くなりすぎないよう、リタ

ーン(グレイズ拡大)とリスク(稼ぎ半減・移動鈍化)を必ず同時に発生させる——これにより『常時ZONE』が最適解にならない。

表記: コマンド名・UI表記は英字の『ZONE』で統一する。日本語の補助表記は付けない。

HUD 画面別配置表

各画面で何をどこに出すかを、下表で固定する。ここに無い要素は表示しない——『弾幕の視認性を最優先する』という原則を、全画面に適用した結果である。

画面	左上	右上	下部中央	左右パネル	敵名/カットイン
戦闘(味方ターン)	ヘッダ+HP%	なし	PROPSゲージ%	全表示	表示
戦闘(敵ターン)	ヘッダ+HP%	なし	PROPSゲージ%	全非表示	非表示
フロア画面	ヘッダ+所持金(暫定)	NOISE GAUGE	なし	なし	なし
ターン遷移	ヘッダ+HP%	なし	PROPSゲージ%	全非表示	非表示(暗転)

補足: SPは廃止済みのためどの画面にも存在しない。敵のHPゲージは表示しない。NOISE GAUGEは戦闘画面には一切出さず、フロア画面の右上にのみ置く。黄弾(パリィ)は雑魚戦のみで、地下ボス5体・父・KASの戦闘では発生しない。

地下フロア進行

地下はB2FからB6Fまでの5フロアで、各フロアにボスが1体ずつ配置される。順序は固定で、ボスを撃破すると次のフロアへ進む。B6Fのボスを撃破した時点で地下パートは終了する。

フロア	ボス	種別	CREW	MUTE	黄弾	曲
B2F 電影東京	神桐 礼	人間	可	可	無	Atlanta Bass / 100
B3F 銀塩	サイ君	人外	不可	可	無	Lo-fi HipHop / 88
B4F 青信号	七詩キキ	人間	可	可	無	Frutiger Aero×PluggnB / 112
B5F 蜜月	ポトス	人外	不可	可	無	Vaporwave / 96
B6F 残照	賽町 晃	人間(父)	可	不可	無	映画ヒップホップ / 140

規則: CREWは最大3人。人外(サイ君・ポトス)はCREWに加えられない——仲間にできるのは人間だけである。ただし戦闘そのものは全ボスで成立する(MUTEも可能)。B6Fの父(賽町 晃)のみMUTEが成立しない——父は『テープに記録された本人』ではなくテープそのものの歪みであるため、媒体へのMUTEは最終局面まで温存される。地下の統一メロディ(Aマイナー・8小節・約100BPM)は全フロア共通で、ビートのみ上表に従って差し替える。

死亡演出 REWIND / +GRAZE フラッシュ

死亡時は『YOU DIED』ではなく『REWIND』を表示する——青いカセット画面に切り替わり、テープが巻き戻る演出で即座にリトライする。この演出は既存のテープリトライシステム(セクション4参照)と一体であり、死亡は物語の失敗ではなく『巻き戻し』として扱う。

グレイズでPROPSが溜まった瞬間は『+GRAZE』をゲージの横にフラッシュ表示する。溜まったことが見えないとグレイズの意味が伝わらないため、この表示は必須とする。ZONE発動中はグレイズ判定が26へ拡大するため、+GRAZEの出現頻度が上がる——これが『ZONEは稼ぎの手段ではなく時間購入である』という設計意図を、プレイヤーの体感として裏付ける。

テープ経済: 所持金の表示

所持金の残高は、フロア画面の左上に置く——暫定とする。金額は『¥8,420』のような4桁+カンマ区切りで表示し、ヘッダの左端に寄せる。

保留事項: この位置は未確定である。所持金をフロア画面に常時表示するか、自販機・ショップの画面に送るかは、UIモックの検証後に決定する——確定するまでは本節の位置を暫定仕様として扱い、実装・モックで独自に位置を決めないこと。

- CREW召喚の画面表示: 和解したCREWは召喚コマンドを使用した時のみ画面上に登場し、その戦闘中は以降画面に映らない——弾幕の視認性を最優先する。効果は選択後、その戦闘中は常時バフとして全員に適用される(LUCID=被ダメージ減少 / VANDAL=火力増加 /Sgt.BESSY=回復量増加)。最大3人。

ONE-SHOT COMBO(即時フィニッシュ)

2. [GLITCH PARRY] 正しいタイミングでEnterを押して弾き返し、敵を「ダウン」状態に(弱点露出)。

- [GLITCH PARRYの演出] パリィ成功時、相手の曲がスローモーションで巻き戻される演出(テープ逆回転の映像+ピッチダウン)——『パリィ=相手に反射される(巻き戻し)』の表現。そのまま敵はダウン状態になり、EnterでBOMBING(MUTE)につなげられ、戦闘が終了する。

3. [PASS THE MIC] 間を置かずGOTHXMにマイクを渡して追撃。

4. [CYPHER SESSION] 全員参加のオールアウトマイクリレー攻撃。

5. [INSTANT FINISH] ゲージ量に関係なく「即時BOMBING」または「MUTE」が確定する。

ルート別プレイスタイル

- Pルート(和解): 敵ターンで弾幕をギリギリ回避(グレイズ)してPROPSを溜め、味方ターンのDAPで相手に合った一手を選んで回転を加速させ、BOMBINGで和解する。XAIGAのバフは廃止されたため、PルートはGOTHXM単独の読みと回避で成立する。
- Gルート(MUTE):即殺戮

② CYPHER SESSION(フルパーティ攻撃)

- 条件: 全敵がダウン(崩れ)状態の時。
- 効果: GOTHXM、XAIGA、そして召喚した全てのCREW(仲間)が殴り込み、怒涛のフルパーティマイクリレー攻撃(ALL-OUT DROP)!

③ [COMEBACK] 即時BOMBINGコンボ

通常はPROPSを100%まで溜める必要があるが、弾き返し後のサイファーコンボを完結

させれば、ゲージを無視して即時撃破が可能!

1. [敵ターン] 黄色い弾が飛んでくる! 2. [ENTER KEY] 弾き返す! → 敵がダウン(弱点露出)! 3.[PASS THE MIC] 発動!(即時GOTHXMへマイクパス) 4. [CYPHER SESSION] 突入!(全員でマイクリ

レー攻撃) 5. [BOMBING → SPACE KEY!](ゲージが満タンでなくても「即時BOMBING」解放

/ 一撃和解) 6. バトル終了&結果発表。

バトル終了 & 結果発表

- フィニッシュ(BOMBING): コマンドメニューでBOMBINGを選びSpaceを叩く。画面下でサンプラーUIが点滅し、重低音のBOMBが爆発!リズムゲームのレーンは表示されない——画面全体がスプレー&グラフィティで上書きされ、敵は和解(またはMUTE)されて撃破される。
- 結果画面: 左にローポリのGOTHXMが登場。スプレー缶で雑に「FRESH!」を描きつつ、その横に簡潔な戦績が表示される: 最大グレイズ数 / 最長コンボ / DAP成功率 / ノイズ中和量(和解時)または残響(MUTE時) / 獲得EXP(ExpressionPoint)。EXPの発生源: 弾幕のグレイズ回避・パリィ成功・DAPの成功の3系統。攻撃コマンドが存在しないため、EXPはこの3系統のみから発生する。Gルート(MUTE)ではEXPは入らない——MUTEは無言の殺害であり、グレイズもDAPも行わないため。評価は「FRESH!」「DOPE!」「CLASSIC!」などの単語+星(1〜3)で表示。厳格なスコア枠(テクニカルポイント等)は復活させない。
- 救済措置の最終手段: 下手なプレイヤーのための最終最終手段として、任意の救済措置を1つだけ用意する(候補: 被ダメージ半減トークン / 弾速低下モード / 復活のお守り——内容は後日決定)。ただしKAS戦とラスボス(父)戦には救済措置を絶対に用意しない。他のボス戦に限り、実装を許容する。前提として『何度でも瞬時にやり直せるREWIND』『大麻バフ』『ボス直前セーブポイント』の3点で十分という判断は変わらない。

7. アイテム & ブランド

[ガジェット&キーアイテム]

1. 不滅のトラップフォン: トラックに轢かれても壊れない。着信音は「テレレレ♪」。通話と依頼の受付の中心。

2. ガラケー: 画面が180度回転しキーボードが現れる。Lookbook UI、裏BBS、ミニゲーム用。

3. KASの高級芸術ライター(設定上、数十万円〜数百万円)。高音の「ピキーン!」というSEとともにアニメーションが再生される。プレミアム煙草に火を点ける用。詳細は『高級芸術ライター ― KASのライター演出』節を参照。

4. NO BRAND 9mm拳銃 [DARK MARKET]: 9mmポリマーフレーム拳銃。刻印削除済み。

[高級芸術ライター ― KASのライター演出(新設)]

- ライターの役割(物語の中心装置): ライターは物語の中で4つの役割を持つ――①アングラの象徴(地下世界の文化・湿度・美学を象徴する小物) / ②キャラ関係の可愛さを出す装置(KAS・GOTHXM・XAIGAの関係性が自然に深まる) / ③主人公の成長の証(使い捨てライター → 高級ライターへの変化が通過儀礼になる) / ④KASの置き土産=死の予兆(KASはノイズでラスボス後に消えるため、ライターが“存在証明”として残る)。
- デザインの意図: 湿度のある“Pond”でアングラ化 / ドラゴンをあえてカタカナ英語風に。蒔絵との相性が強い / 高級モデルの型番を思わせる数字で高級感を両立 / 和風 × 高級 × 芸術。KASの美学と完全一致。知る人にはニヤリとでき、知らない人にもただただカッコいい。
- 価値(世界観的設定): 地下世界でも珍しい“高級芸術ライター”。価格は異常に高い(設定上は数十万円〜数百万円)。KASの美学・財力・謎めいた背景を象徴する。主人公が持つには“重すぎる”アイテム――だからこそ、渡される瞬間が物語の転換点になる。
- 地下3階: 伏線(会話): 主人公「そのライター高くね?くれよ」/ KAS「ガキには良さがわからないよ。」――この一言で、KASの余裕・ライターの価値・主人公の未熟さが一瞬で伝わる。
- 地下3階: キャラ関係の可愛さ: XAIGA「俺にもなんかくれよ」/ KAS(頬に軽くキス)/ XAIGA「……っ、なにすんだよ!!」/ GOTHXM(ニヤニヤ)――KASの小悪魔性・XAIGAの照れ隠し・GOTHXMのメロメロが自然に描かれる。
- 地下6階: ライター受け渡しイベント(通過儀礼): KAS「……持って。これお守りに持ってきな。」/主人公「え、いいのか?」/ KAS「ガキじゃなくなったってことだよ。早くいってきな。」――主人公の成長・KASの優しさ・ライターの重さ・死の伏線が一気に成立する。
- ボス前: 最後のセーブ室(喫煙所)演出: 主人公がライターを開く――“カチッ”という音が重い。火がつく瞬間だけ画面のノイズが揺れる。KASの残滓のような演出。/ NPC「……それ、KASのだろ。大事にしろよ。」――KASの死・主人公の覚悟・地下世界の重さが最大化される。
- ラスボス後: KAS消滅 → ライターが存在証明になる: KASはノイズで消える。だから主人公の手元に残る高級芸術ライターは、KASが生きていた証拠になる。火をつけるたびにKASの痕跡が画面に残る。

——エモすぎる余韻が生まれる。

- なぜ既製品のライターを避けたのが正解なのか: 既製品は大衆的すぎる。主人公の初期装備としてはアリだが、KASの置き土産としては“軽い”。高級芸術ライターだからこそ物語が成立する。使い捨て → 高級ライターの変化がドラマになる。
- 全体の演出意図まとめ: ライターは物語の“火”と“命”の象徴。KASの美学と死の伏線を同時に担う。主人公の成長を視覚的に示す。キャラ関係の可愛さを自然に描く。ボス戦前の緊張感を最大化する。ラスボス後の余韻を強烈に残す。——このライター演出はゲームの魂になる。

アパレル・装備システム設計（19ブランド展開）

1. システム概要・コンセプト

本ゲームにおける装備品は、単なる数値上昇のステータスアイテムではなく、「アパレルカルチャーをディグる（発掘する）体験」そのものです。

Y2Kノイズ・テック・アングラ・アルチザンなどの文脈を持つ全19ブランドを配置し、世界観の深みを担保しつつ、RPGのハクスラ（収集・ビルド構築）要素と直接融合させます。

2. ブランドTier構造とアイテム配置計画

プレイヤーの混乱を防ぎ、開発コストをコントロールするため、19ブランドを4つのTierに分類し、入手ルート・レアリティ・アイテム数を明確に差別化します。

【総アセット規模：全19ブランド / 計 41〜45アイテム】

Tier	ブランド数	1ブランドあたりの点数	小計	入手ルート・役割	表現・グラフィック演出
Tier A（ストリート・闇）	3	3点(トップス/ボトムス/靴)	9点	通常ショップ販売・ジャンク換金での購入 ※統一コーデ(セットバフ)が可能	基本スプライト(標準ドット絵)
Tier S（サイバー・テック）	4	3点(アウター/パンツ/ギア)	12点	高級ショップ販売・ハッキング宝箱/中ボスドロップ ※中盤〜終盤の主力テック装備	ハイテク感のある精細スプライト
Tier SS（Y2K・裏原ノイズ）	4	2点(主役アウター/小物)	8点	裏路地の隠しショップ・エリア最深部のダンジョンチェスト	パレットスワップ＋固有アイコン
Tier SSS（深層カルト・アーカイブ）	8	1〜2点(伝説の1着またはアクセ)	12〜16点	【非売品】VIP部屋の隠しチェスト・裏ボスドロップ / 隠しイベント	パレットスワップ＋バグノイズ/オーラ粒子エフェクト

3. 開発負荷（グラフィック制作コスト）の削減戦略

全19ブランド・約40点強のアイテムを実装しつつ、ドット絵アニメーションの制作負荷を爆発させないために「3段階の切り分け設計」を採用します。

① ドット絵の基礎スプライト（型）は「5系統」に集約

キャラクターが着用した際のアニメーションスプライトの「シルエット（型のドット絵）」は以下の5種類のみ作成します。

1. ストリート・ビッグシルエット型（ダボついたパーカー・ジーンズ等）2. テック・機能美型（ハイネックナイロン・多機能ポケット等）3. アルチザン・アヴァンギャルド型（切りっぱなし・ドレープ・ロング丈等）4. ダークアングラ・ノイズ型（ボロ・ダメージ・スエット等）5. ラグジュアリー・成金型（肩パッドスーツ・ドレス等）

② パレットスワップ（色変え）＋固有エフェクトでの差別化

Tier SSおよびSSSのレアブランドは、新規でゼロからグラフィックを起こすのではなく、上記5系統のシルエットをベースに「色変え（パレットスワップ）」「固有アイコン」「ノイズ・残像・粒子エフェクト」を付与して表現します。

これにより、「カルト的な裏アーカイブが異彩を放っている」という設定上の演出と、制作コストの大幅カットを両立させます。

4. 本設計がもたらすゲームデザイン上のメリット

- 「ディグる（発掘する）」カルチャー体験の再現「カルト的な裏アーカイブは一般店舗では絶対に売っていない」というリアリティがそのままゲームのハクスラ要素（ダンジョン探索や裏ボス周回のインセンティブ）として機能します。
- 「決定回避の法則（目移り）」の防止普段のショップやジャンク換金で目にする選択肢は8〜10ブランド（Tier A〜S）に絞られるため、プレイヤーが装備選びで混乱しません。Tier SSSは「手に入れたら即ビルドの軸になる神アイテム（アーティファクト）」として機能します。
- テーマ性とシステムの完全一致父のハードウェア的暴力（Tier S：テック）と息子のソフトウェア的ノイズ（Tier SS：Y2Kノイズ）、そして深層の謎（Tier SSS：アルチザン）というストーリー構造と装備ブランドの属性が完全に一致し、没入感を高めます。

Tier SSS：深層カルト・アーカイブ（8ブランド） 世界観の“黒い深層”を担う絶対的柱。裏ボスドロップ・VIP部屋・隠しイベント限定の非売品。

説明・カルチャー文脈

- 2000年代初頭のユースカルチャーと暴動の記憶を宿す伝説。深層アーカイブの最高峰。
- ミニマリズムとミリタリーテープワークの始祖。無機質な機能美と引き締まったシルエット。
- 偏執的な縫製、異質な素材、死の匂いが漂うアルチザン。ビルドの前提を壊す異端品。
- ヴィンテージミリタリーの解体・再構築。反戦のメタファーと強い存在感を纏うアウター。
- ネット空間と現実の境界を曖昧にするサイバーテクスチャ。概念的な異彩を放つ一着。

- 匿名性、カレンダータグ、既存構造の解体。世界のルールそのものを揺るがすカルト服。
- 漆黒の生地に宿るスカル。日本発・絶対的ハイエンドラグジュアリーの風格。
- 80sグラフィックと宇宙のモチーフ。ポップで異色なスケート・ルーツ。

層アーカイブの最高峰。

能美と引き締まったシルエット。

強い存在感を纏うアウター。

チャ。概念的な異彩を放つ一着。

そのものを揺るがすカルト服。

ラグジュアリーの風格。

スケート・ルーツ。

Tier S：サイバー・テック（4ブランド）“冷たい暴力性 × 工業 × サイバー”の領域。高スペックかつテクニカルな主力装備。

説明・カルチャー文脈

- 完全防水、スロット拡張、機能システムの代名詞。都市型サイバー戦術ウェア。
- ワークウェアの変容と冷たい工業デザイン。「父のハードウェア的暴力」を体現。
- 始祖鳥の骨格、極限環境への耐性。洗練されたアーバンアウトドアの最高峰。
- コブラバックルの金属音と冷徹な質感。テック領域における純粋な「物理的暴力」の象徴。

戦術ウェア。

ア的暴力」を体現。

アの最高峰。

純粋な「物理的暴力」の象徴。

Tier SS：Y2Kノイズ・裏原宿（4ブランド） ノイズ・監視社会・毒ポップの領域。世界観の色味とストリートの毒気を作るアパレル。

説明・カルチャー文脈

- シーケンシャルノイズと監視社会ディストピア。「息子のソフトウェア的侵食」の象徴。
- パステルと花柄による歪んだサイケデリック。殺伐とした世界に狂気を塗る「毒ポップ」枠。
- 音の記憶、時間跳躍（タイムミグラレーション）。2001年裏原宿の哀愁。
- LAアングラ、ギャングスタ、裏路地のタフネス。アングラな毒気を持つストリートウェア。

ウェア的侵食」の象徴。

Tier A：アングラ・ドリル・トラップ（3ブランド）“ストリートの闇”を担う3つ。街の生々しさとリアリティを補完する日常服。

説明・カルチャー文脈

- コットンフラワーとルーツの記憶。ドリル/トラップシーンの聖域とされるリアルデニム。

- ラインストーンとクロスモチーフ。UKドリルのギラついた生々しい闇と若者の熱量。
- ペイントスプラッターとヴィンテージ加工。アトリエの空気感とストリートのリアルな汚し。

域とされるリアルデニム。

気感とストリートのリアルな汚し。

（旧5段構成(Tier X / SSS / SS / S / A)を新4段構成(Tier SSS / S / SS / A)・全19ブ

ランドへ上書きした。旧Tier X枠および旧リストの一部は本ラインナップ

から外れる。)

[ジュエリー&アイウェア]

カルチャー文脈とゲーム上の役割

- クロス＆ダガー。アパレル（服）とも連動するヘビーシルバーの絶対王者。
- 裏原宿の聖域。フェザー・イーグル。日本発・神話的ネイティブジュエリー。
- 2000年代初頭ヒップホップ・ブリンブリンの象徴。
- 2000年代パンクカルチャー。土星モチーフのY2Kアイコン。
- 巨大安全ピン。ストリートとパンクを繋ぐインダストリアルアクセ。
- 顔に張り付くエイリアン型サイバーグラス。2000年代初頭テックの象徴。

- Lookbook UIパラメータ: REP CLASS(知名度)、DRIP STATUS(映え度)、STREETCRED(アングラ信頼度)。
- Lookbookパラメータの機能: REP CLASS / DRIP STATUS / STREET CREDは実数値のゲーム効果を持たない。「あのブランドを着ている」という世界観のリアリティを上げる演出専用。防御力が高いREP CLASS、といった選び方はさせない。

[ガラケー // ストリートアプリ一覧]

(統合: ビルマップはポーズ画面の地図へ統合、アイテムデリバリーは注文UIのみの実装。

ガラケーに8つのアプリが並ぶ「ノリ」は維持するが、実質の画面数は6本相当に削

減。)

- [ビルマップ] [Lookbook] [裏BBS] [デリバリー] [クルー編成] [ビート受注アプリ] [ミニゲーム]
  1. ビルマップ: HOTEL XAI HEAVENの全19階層(1F〜13F、B1F〜B6F)のナビゲーション。
  2. Lookbook SNS: 装備中のストリートアパレルやジュエリーを撮影して投稿するSNS。DRIP STATUS等をアップ。
  3. 裏掲示板: ビル内に飛び交う電波を拾う匿名掲示板風の裏BBS。噂話や闇仕事の情報収集に使用。
  4. アイテムデリバリー: タバコやエナジードリンクを部屋前へ注文。
  5. クルー編成(ゲストリスト): バトルで召喚する和解した元・敵キャラを編成。
  6. ビート受注・納品: 「トラック発注クエスト」の管理アプリ。

7. ミニゲーム(ガラケー): 街のカルチャーをそのままゲーム化した暇つぶしアプリ。

[ミニゲーム — 1本のみ]

決定: ガラケーに入れるミニゲームはちょうど1本——スケボーミニゲーム。Y2Kインベーダー風ゲームはスマホからカットし、そのY2Kインベーダーのパターンはボス第1形態の演出(セクション8)に吸収。安物の携帯に1本しかゲームが入っていない寂しさこそ、2001年のリアリティ。

- スケボーミニゲーム(恐竜ゲームのスケボー版): 自動走行するスケボーを操作し、障害物をオーリー(ジャンプ)で避けるシンプルアクション。
- 操作: [▲ / Aボタン]でジャンプ(長押しハイオーリー)。
- 障害物: 三角コーン、放置自販機、乗り捨てられた高級車。

8. 自販機・消費アイテム & エンディング

[道玄坂アングラ自販機: タバコ全 12 銘柄]

タバコは１２種類に限定。総量は多いが、同じ銘柄の味なら色味を買えるだけで済む。

※喫煙描写の運用: 喫煙する人物は全員20歳以上とする(二十歳未満ノ者ノ喫煙ノ禁止ニ関スル法律)。本作はCERO Z相当の年齢区分を想定し、喫煙は世界観の“背景”として描く――喫煙を推奨・肯定する表現は一切行わない。

カテゴリ	パッケージ色・グラフィック	役割・カルチャー感
定番	赤×白	王道赤箱。ストリートの原風景
	深緑×黒	ガツンと来る強メンソール
	白×黒星	ドット絵映えする国産14mgクラシック
	青	コバルトブルー。ヒップホップスラング
フレーバー	ミントグリーン	爽やか系メンソール
	黄緑×紫カプセル	パチッと潰すマスカット香
	紺×短箱	太く短い箱。Y2Kネットスラング
	オールブラック	漆黒の箱。バニラ香漂うサブカル系
海外/アングラ	黄色	無添加オーガニックの定番
	赤×ドット顔	革命家風の顔が描かれたワイルド系
	茶×赤	クローブのパチパチ音が鳴るインドネシア系
	鮮烈な赤×金	アジアンマフィア感漂う中華箱

[高級手巻きタバコ銘柄(3 SELECTION) & 喫煙ギア]

（高級手巻きタバコ（以下大麻）はマストで残す要素――回復・バフアイテムの範疇に留める。調合/ミキシングシステム)―本分の金額は相場の数十倍だが、ホテル内に大麻が枯渇しているため高めな価格設定をしているという設定。設定上は大麻の位置づけであるが高級手巻きタバコにすぎない。一度も大麻と明言してはならない。

乾燥大麻

高級手巻き① ― Top-Shelf チル ９５００円

ー「世界最強」の呼び声高いエリート品種。結晶がびっしりついた美しい見た目。

高級手巻き② ― Top-Shelf アッパー　９５００円

ー1990年初頭にニューヨークで生まれたレジェンド品種。ガソリンとレモンの香りがする。

ミッド① ― Mids チル ７５００円

ー世界中で愛されている定番品種。松の爽やかさと甘いスパイシーな香りが心地良い。

ミッド② ― Mids アッパー ７５００円

ーマンゴーのようにフレッシュ。音楽フェスやパーティの超定番。

レギー ― Reggie １０００円

ー種や茎を混ぜたままプレス機でレンガ状に加工されていた。味がひどい。頭痛もする。

ガジェット

ローリングペーパー（巻紙） ３００円

ーホテルオフィシャルペーパー。火をつけても紙特有の雑味がしない。

クラッチ・チップ（吸い口） １００円

ー厚紙で作られたジョイントの土台。M字に折り曲げて根本にセットする。

プラスチック・グラインダー ５００円

ーアクリル製の安価なハーブ粉砕機。カチカチの乾燥したものをセットしてひねる。

ヘンプウィック ３５００円

ー自然の麻と蜜蝋のみで精錬された紐。ライターの火をこいつに移すとハーブの味がよりピュアなものになる。（このアイテムは大麻を使うことに必須ではないが、このアイテムを使って大麻を使うと効果がより高まる。）

巻く工程（ミニゲームとして用意。スキップもあり。）

①大麻を細かく砕く

大麻の塊をグラインダーに入れ、数回ひねって細かくすりつぶす。

②フィルター（吸い口）を作る

厚紙をアコーディオンのように数回M字に折り、それらをくるくると丸めて円柱状の吸い口を作る。③ペーパーにセットする

ペーパーを広げる。この時「のり面」が自分側ではなく、上奥に向くように持つ。

④形を整える（ローリング）

両手の親指と人差し指でペーパーを挟み、優しく前後にすり合わせるように転がします。

⑤巻き込んで固定する（タック＆ロール）

手前のペーパーの端を大麻を包み込むように奥側へ「カチッ」と折りこむ。

⑥先端を仕上げる

巻き上がったら、フィルター側を下にトントンとつく経に叩きつけ、中の隙間を詰める。

[回復アイテムLIST]

劇中アイテム名	ゲーム内の役割・演出
ぬるい水道水	【初期回復】 回復量は微々たるものだが、路地裏の生々しいリアル。
冷めたペパロニピザ	【定番回復】 セーフハウスやゲームっ子の主食。HPを大きく回復。
コンビーフ缶	【保存食】 鍵がかかったアジトや路地裏のチェストから出てくる硬派な食料。
チキン	【肉系回復】 骨だけが足元に残るドット絵モーション付き。
ミントタブレット	【リフレッシュ】 状態異常（眠り・混乱）を一発で解除。
乳酸菌飲料	【持続回復】 腸内環境を整え、少しずつHPが自動回復する。
エナジードリンク	【スタミナ回復】 画面のフチがサイバー色に発光し、移動速度UP。
CBDグミ	【チル・精神回復】 メンタル（MP）を回復し、恐怖・パニック状態を無効化。
缶チューハイ19%	【アングラ酒】 攻撃力大幅UP、ただし命中率低下＆視界が千鳥足。
禁断のシロップ	【ヒップホップ禁断薬】画面全体が紫色に滲み、世界がスローモーション化。

飲料自販機

カルチャー文脈とゲーム演出

- 2001年前後のY2Kカルチャーを象徴する王道炭酸。
- ヒップホップ・トラップ文脈（リーンの割り材）に欠かせない緑のボトル。
- 2000年代アングラ・アキバ・サブカル層の主食ドリンク。
- スケーターやゲーマーの三種の神器。鮮烈なネオングリーン。
- 「翼を授ける」からFLYER。スピード系バフ。
- 街角の自販機で異彩を放つ茶色い瓶のエナジー。
- ストリートで動き回った後の水分補給。
- 安価で買える甘い乳酸菌飲料。
- 殺伐とした路地裏自販機の「癒やし・毒ポップ」枠。
- 自販機で手に入る合法の狂気。度数19%で画面がバグる。

エレベーターガールのグラデーション(Pルート) — セクション4参照

- 地上〜B2F(営業モード): ペラペラな接客笑顔。プレイヤーを部外者扱い。「いらっしゃいませ。本日は何階まで?」——彼女が最も異質な瞬間。
- B3F(打ち解け): 深いため息とともにウィードを吸い始める。「きらくにやんなよ。……どうせ何周かすればまた会うし」
- B4F〜B5F(相棒): 手すりに寄りかかりガラケーをいじりながら愚痴やアドバイス。「あそこの番人性格悪くてさー」/「あんたたち、よくここまで来たね。……去年も似たような子が来たよ。覚えてる?」——誰も来ていない。
- B6Fコア(最終決戦前夜): 重い音とともに扉が開く。「ここが終点。……せいぜい頑張りな。あんたが終わらせられるのは、今日で最後にするのよ」見送る。

- エレベーター=真実の場: 地下への往復には必ずエレベーターに乗る必要がある。その移動中、KASは進行度に応じてさまざまな秘密を語ってくれる——過去に地下へ向かった住人の末路、このビルの正体の断片、テープの世界の仕組みなど。エレベーターが『真相を知る場』になることで中だるみを防ぐ。それでも地下に飽きたら、地上に戻ってだらだら過ごせばいい。

[Pルートエンド](確定 — KASの正体と消滅)

- 展開: B6Fでサンプラーを叩き、パソコンの起動音「ジャーン……!」を爆音で響かせると、低音がロケットエンジンの噴射音へ変化。ビル(XAI HEAVEN)全体がロケットになり地球を脱出。
- KASの消滅: ラスボス撃破後、ノイズ浄化の演出とともにKASの姿が消える。床にはカセットテープ「KAS」だけが残り、アイテム欄に入る(詳細はセクション4「KAS — テープそのもの / 真実の正体」)。大げさな別れの言葉はない。
- エンドロール: 新惑星の荒野に着陸後、宇宙服でグラフィティを描いたり宇宙人とクラブでパーティする写真が『Lookbook』アプリ風に流れる。
- 最後: 新惑星の夜空を見上げる二人。エンディング後のGOTHXMたちの部屋には、中盤で撮影した3人の自撮り写真が飾られている——GOTHXM、XAIGA、そして少しだけブレたKAS。中盤の「KAS、ブレてんじゃん」という何気ない会話が、

ここで伏線として回収される。タイトル画面の待ち受けも、この3人自撮りの写真に変化する。エンディングそのものは暗くしない。KASがいなくなったことは悲しい。それでもGOTHXMとXAIGAは前を向いて、ホテルから解放された世界で普通の日常を生きていく。写真の中には、今もKASがいる。そしてプレイヤーのアイテム欄には、KASという名前のカセットだけが残っている。KASはもういない。でも、KASが存在していたことだけは消えない。

- エンディング後のワンシーン(新設）: タイトル画面が3人自撮りに変わった直後、ネオンの看板が一度だけチラつく。看板の『HOTEL XAI HEAVEN』の綴りからEがひと文字ぱっと消え——HOTEL XAI HAVEN になる。胡散臭いホテルだと思っていた場所は、本当は帰ってきていい場所だった。この一文字の違いが、エンディングの余韻として静かに残る。

[Gルート(MUTEルート)](更新 — 媒体そのものへのMUTE)

- エレベーターガール戦: システムのセキュリティである彼女に対しMUTEを押すと「ERROR:ACCESS DENIED」と拒絶。超高速ドリルビートとともに「審判者」として立ち塞がる。(彼女の戦闘中の死亡演出もグリッチする: REWINDの文字が「MUTE」にちらつく——最終的な調整は保留)
- テープそのものを消音することは、世界が正しく終わることができなくなることを意味する。Gの「残留世界」は征服ではなく、終わらせられる唯一の存在を消音された、無限ループに嵌ったテープ。
- 地上に及ぶMUTEの結果: 地下は完全に隔離されているため、地下で起こした殺戮の詳細は誰も知らない。だがその代わりに、『よくない噂』が流れ、BBS(裏掲示板)で晒される。
- 陰口と居場所の消失: 地上でいい奴だと思っていた住人が陰口を言う——普通にしていれば仲良くできた関係が崩れる。自分の部屋に落書きをされる。噂が広がり、居場所がどんどん狭くなる。『ホームが

狭くなっていく』体験は、新しいテキストや新しい敵が見られる程度の典型的な殺戮ルートよりも、精神的にしんどい余韻を残す。

- G ルートのメリット: 新しいルート / 新しいテキスト / G ルート専用の戦闘(KAS 戦=THE JUDGE)。金銭的な得はない——むしろ損をする(下記『G ルート経済』参照)。したがって『殺せば得をする』構造は廃止し、代わりに『殺すと買えなくなる』構造を採る。
- G ルート経済: 設備のジャンクは銃弾で完全に破壊されているため、売ることができない。金を得る手段は、殺した人間から直接奪うことだけであり、P ルートより稼ぐことはまず不可能である。金がないと服を買うことができない。服が買えないと『ダサい』人間になり、返り血がついているようにも見える怪しい雰囲気も漂う。だから住人から避けられる。陰口が広がり、居場所が狭くなり、Vibes が失われる。Vibes がなければロケットは飛ばない。G ルートは『金がないから買えない』という形で終盤の選択肢を閉じていく。

9. Gルート（MUTEルート）全体

1. Gルートへの突入

B2〜B4までは、基本的に通常プレイと変わらない。

戦闘システムもほぼ同じで、プレイヤー自身が特別な「Gルート用ゲーム」を遊ばされるわけではない。

ただし、Gルートの条件を満たすと、地下での行動が地上に少しずつ影響し始める。

基本的には、

「そのフロアのボスを殺す」

↓「地上の誰か／何かに変化が出る」

という構造。

2. B2〜B4：地上が少しずつ変わっていく

最初から露骨に「お前は悪だ」とは言われない。

気づかないプレイヤーは普通に進められる。

しかし、Pルートなら普通に喋っていた住民たちの言葉や態度が、ボスを殺すことで少しずつ変わっていく。

例：占い師

Pルートなら、

- プレイヤーを励ます
- 冗談を言う
- 明るく接する

ようなNPC。

しかし対応するボスを殺すと、

「もっと良い解決だってあったろうに。」

とか、

「拳銃が手に馴染んできたか？」

のような、プレイヤーの行動を明らかに意識した言葉を言う。

ただし、全員がこういう直接的なことを言うわけではない。

むしろ、このレベルまで踏み込む発言は一部だけ。

3. 「Vibes」が別の意味を持ち始める

他の住民は、もっと自然な陰口として反応する。

例えば、

「あいつマジでVibes足りてねえわ。」

普通に聞けば、

「ノリが悪い」「雰囲気がない」「一緒にいて楽しくない」

くらいの意味。

でもGルートでは、

EXP= Expression Point

LV= Level of Vibes

というゲームシステム上の意味がある。

GルートではEXPを稼げず、LVも上がらない。さらに、金が入らないために服も買えない。装備が整わず、『ダサい』状態のまま終盤へ向かうことになる。Vibes が失われた状態では、ロケットは飛ばない。

だから、

「Vibes足りてねえ」

という日常的な陰口が、同時にゲームシステムそのものを指しているようにも聞こえる。

気づかなければただの会話。

気づけばGルートの状態そのものを言われている。

4. 陰口が徐々に大きくなる

これがGルートの「過程」。

一回ボスを殺しただけで、ホテル全体が敵になるわけではない。

最初は、

「なんか態度が変わった？」

程度。

そこからB2、B3、B4と進むにつれて、

- 陰口
- 人間関係の変化
- 住民同士の空気の悪化

- プレイヤーへの微妙な距離
- 以前なら普通にあった会話の変化

などが徐々に大きくなる。

つまりプレイヤーは、Gルートを「最後に悲惨になるルート」としてではなく、プレイ

している途中から少しずつ異変を感じる。

それでもゲーム自体は普通に進む。

ここが重要。

5. B6への到達

そしてB6。

通常のPルートなら、ここでKASとのイベントがある。

しかしGルートでは、このイベントそのものが変化する。

KASはこれまでのように普通に接してこない。

ここでKASとの戦闘に入る。

KASは人間ではない。

KAS＝1988年のホテル紹介テープ、そのもの。

だからGルートでKASを「殺す」といっても、人間を撃ち殺すのとは違う。

銃弾によって、

- カセットケースが壊れる
- テープが傷つく
- 磁気テープが露出する
- 映像や音声が乱れる
- KASの存在そのものが欠損していく

という形になる。

最終的には、カセット自体が撃ち抜かれたような状態になる。

「人を殺した」のではなく、

「ホテルの記憶／記録そのものを破壊した」

という殺害になる。

6. 父ノイズ

KASを倒した後、父ノイズと戦う。

父は実体として蘇った人間ではない。

賽町晃の死と、B6に残されたノイズから生まれた存在。

だからこちらも普通の人間ではない。

銃弾によって、

「父親の肉体」を撃つのではなく、

「父親の残響・情報・ノイズ」を撃ち抜いていく。

そのため通常の敵より少し長めの戦闘になる。

Gルートではここもかなりしんどい戦いになる。

そして父ノイズも倒す。

7.「これで帰れる」と思う

ここが重要。

プレイヤーからすると、

KASを倒した。

父も倒した。

あとはコアを起動して帰るだけ。

そこで地下の電源／コアを動かしに行く。

しかし――

動かない。

理由は、GルートではLVもEXPも残っていないから。

Pルートなら、今まで地下で積み上げてきたものを使って、もう電力も燃料もないロケットを無理やり動かせる。

Gルートでは、それができない。

今まで「いらない」と思って捨ててきたものが、最後になって帰還に必要だったことが判明する。

8. エレベーターで帰ろうとする

そこで、

「じゃあ一度エレベーターで戻ろう」

となる。

そしてエレベーターへ向かう。

ここで初めて気づく。

エレベーターが壊れている。

KASによって、すでに破壊されていた。

つまり、

KASとの戦闘に勝った。

父ノイズにも勝った。

なのに、

「帰るための道」そのものがもう存在しない。

B6から出られない。

ここでGルートの罠が完成する。

9. B6に閉じ込められる

GOTHXMとXAIGAはB6に取り残される。

特にXAIGAにとってB6は父親の死と結びついたトラウマの場所。

Pルートでは、

父の残したもの＋XAIGA自身の音楽

を繋いで、未来へ進む。

Gルートでは逆に、

父ノイズを殺し、その場所から出ることもできず、最後には父親が死んだ場所そのもの

に取り残される。

「父を乗り越えた」というPの物語とは完全に反対になる。

10. Gルートの最後

ここからタイムラプス。

B6の背景を流しながら、GOTHXMとXAIGAがそこで時間を過ごしていく。

そして徐々に衰弱していき、最終的に二人ともそこで命を失う。

その過程をタイムラプスとして背景に流しながら、エンドロール。

ここでは余計な説明をしない。

「GAME OVER」でもない。

「お前は悪いことをしたから死んだ」という説教でもない。

ただ、

「帰れなかった」

という結果を提示する。

11. そして最後のスポットライト

ここがP/Gの最終的な対比。

Pルート

サイドキックに、

GOTHXMXAIGAKASたち

の写真が映る。

そこにスポットライトが当たる。

「ここにみんながいる」

という、居場所の肯定。

Gルート

同じサイドキック。

同じようにスポットライトが当たる。

しかし、

何も映らない。

写真がない。

誰もいない。

ただ空白だけがスポットライトに照らされる。

そしてそのまま終わる。

Gルート全体の意味

だからGルートは、単純な「殺しまくったらバッドエンド」ではない。

流れとしては、

殺す

↓地上の空気が変わる

↓人々の言葉が変わる

↓Vibesがなくなる

↓KASを破壊する

↓父の残響も破壊する

↓LV/EXPがない

↓コアが動かない

↓エレベーターも壊れている

↓帰れない

↓B6に取り残される

↓そこで二人の時間が終わる

↓最後に照らされるのは「誰もいない場所」

になる。

そしてPルートはその真逆。

地下で過ごす

↓人と出会う

↓CREWが増える

↓EXP/LVが蓄積する

↓それを最後に使う

↓コアが動く

↓地上へ帰る↓みんなと合流する

↓写真にみんなが映る

↓スポットライト

つまり最後のスポットライトまで含めて、

「何を得たか」ではなく「誰と過ごしたか」

がP/Gを分ける構造になってる。

10. 最終決戦・ボス形態・真エンディング

- B6Fボス戦での死亡 = REWINDなし: 青いカセット画面は現れず、REWINDの文字も表示されない。ノイズの砂嵐が画面を呑み込み、数秒の暗転、スキップ音(ツッツッツ)——そしてプレイヤーはボス戦の頭に戻る。テープはこの場所を単純に読み取れない。2回目の挑戦でXAIGAはもう硬直しない: 彼は一度すでに見ている。「……また、ここか」

[賽町晃(ラストボス) 全3形態詳細]

[第1形態] 『冷酷な現実と首吊り死体』

- テーマ: 動かない死体、静寂、パソコンの起動音。
- ビジュアル: B6Fのモノクロ空間。画面中央には当時のパソコン。その真上で、首を吊った状態の賽町晃の死体がゆったりと揺れている。怪物化せず、影と輪郭が異様な生々しさで描かれる。
- 演出・攻撃手法: ○ 無音の恐怖: 激しいBGMは流れず、心拍音と「ギーッ... ギーツ...」というロープが軋む音、そして時折響くパソコンのノイズ音(「ポーン...」)の

み。 ○ 攻撃: 死体自体は殴ってこない。死体の影から伸びる手や、パソコンの画面から溢れ出る「借金通知文」「暴落チャート」がプレイヤーを押しつぶす——削除したミニゲームのY2Kインベーダー風ゲームパターンとして配置。 ○ 狙い: 「ボス戦」と思わせず、プレイヤーに「見たくないトラウマの現場を直接見せつけられている」という重いプレッシャーを与える。

目撃のビート — 操作復帰カーブ

GOTHXMが呼びかける——反応なし。影から伸びる手がXAIGAを狙い、GOTHXMが割って入って庇う——プレイヤーのファーストアクションが「XAIGAを守る」になる。戦闘はXAIGAが動けない状態で始まる:最初のターンの彼のコマンドは「(動けない)」のみ。2ターン目から彼は戻る:「……やるしか、ないか」。流れるのはXAIGAのビートではなく、ボス=父の歪んだテープのノイズテーマ。

- 操作復帰カーブ(確定・上記の補強): ①発見(カメラ固定・BGM停止・入力なし1〜2秒)→②硬直(『(動けない)』のみ→GOTHXMが庇う)→③復帰トリガー(父のパソコンの起動音『ポーン』→2ターン目から操作再開)→④2回目以降は硬直しない。映像は常に『見せすぎない』——顔は見せず、細部のクローズアップと音で生々しさを伝える。

[第2形態] 『膨張するバブルの亡霊』 — 精神の狂気とバグ

- テーマ: トラウマの肥大化、ノイズの暴風、Y2Kグリッチ。
- ビジュアル: ノイズのアンカーが暴走し、死体がパソコンの配線(SCSIケーブル等)や大量の磁気テープ、バブル期の札束を巻き込んで巨大なノイズの異形へと変貌する。首吊りのロープは太い電源コードとなり、ビル全体を締め上げる。
- 演出・攻撃手法: 超高難易度の弾幕: BPMが極限まで上がり、Y2Kグリッチ画面とバブル期の狂乱の残像が弾幕となって降り注ぐ。GLITCH PARRY: 弾幕内に混ざるノイズをサンプリング(ジャストパリィ——音ゲーではなくアクション判定)し、敵のノイズ障壁を削り取る。

[第3形態] 『XAI HEAVEN / Final Track』宇宙への旅立ちと昇華

- テーマ: 父が完成できなかった発射プログラムの継承と完走、重低音による浄化、ラストサイファー。(『トラウマの克服』という枠組みは主題としない——物語の軸はあくまで発射と継承)
- ビジュアル: B6Fから宇宙空間へ飛び出したビルの最頂部。背景には星々と遠ざかる地球のノイズ。賽町晃の霊(バグ)がビルを包み込む。
- 演出・攻撃手法: フリースタイルサイファー: 敵のHPという概念が消滅する。GOTHXM、XAIGA、そして和解した全ての仲間がマイクリレーモードに入る。浄化のフィニッシャー: プレイヤーがキーボードを叩き、究極の重低音(ディープドロップ)を落とす。パソコンの起動音をサンプリング。賽町のトラウマが一曲の大トラックとして完成し、解放と和解へと至る。

[B6Fのマスターテープ — 文字通りの『the tape』]

- 父のマスターテープはB6Fのパソコンの隣にある——全プレイヤーが到達できる場所。どのエンディングに必要なものも13F(fun値限定)には置かない。このテープこそが「Rewind the Tape」の文字通りの「the tape」。内容: 父がホテルにまつわるすべての映像(ホテル紹介・地下設備説明・建設記録)を編集した「マスター原盤」であり、発射プログラムの起動音が記録されている。XAIGAの最終ビートはこのマスターテープをサンプリングする: 父のハードウェア × 息子のソフトウェア——ホテル全体の記憶がビートとなってロケットを起動する。

[父の戦闘曲 — 別曲だがフックに統一メロディを引用]

ボステーマは完全に別の曲——グランドシネマティックヒップホップ / 狂気のオーケス

トレーション、深いAマイナー、約140BPMしかしそのフック(サビ)は地下の統一メロ

ディ(B2–5のメロディ)を引用する。これは、

全く違う戦闘曲でありながら、フックが原曲のモチーフそのもので、

新しい姿ですぐに分かる。

- 第2形態: フックはヴェイパーウェーブ的に歪んで現れる——減速、ピッチダウン、切断、テープヒス。
- 第3形態: フックはクリーンに戻る——B1Fで最初に聴いた裸のメロディ。テープが初めて正しく再生される。ここがこのゲームの音楽的クライマックス: 親父の曲が息子のビートと融合し、完成する。

[真エンディング — 確定した方向性]

- 真エンド = フックがクリーンに戻った状態(マスターテープのビート)で第3形態を終えることで達成されるPルート。fun値不要で全プレイヤーが到達可能。
- Gルート = 残留世界 — 無限ループに嵌ったテープ(「KAS — テープそのもの / 真実の正体」参照)。
- ノイズバッドエンド(確定・条件修正): Gルート確定条件(B2〜B4Fの全エネミー撃破)を満たした上で、さらにKASにもMUTEした場合のみ発動——サンプラーの音が空回りし、ビルごとノイズに呑まれる。

エンドロールがホワイトノイズの砂

嵐になる。KASへのMUTEは世界を完全にループから抜け出せなくする。ボス5体を全

員MUTEしてもNルートのまま(ただしエンディングの余韻は少し暗くなる程度)。(信頼

度ゲージは廃止——分岐はMUTE/和解のアクション累積で決まる)

【フロアビート＆エリア別 音楽構成】

地下は1つのメロディ(8小節・Aマイナー・約100BPM)。各フロアはそのビート処理で

あり、別曲ではない。ジャンルは下表に一本化する——通常BGMは統一メロディの

ビート処理、ボス戦・特殊BGMはその暴走形態である。

エリア	通常BGM	ボス戦・特殊BGM
地上〜B1	Jazz Hip-Hop	—
B2『電影東京』	Atlanta Bass	Eurobeat
B3『銀塩』	Lo-fi HipHop	Breakcore / IDM
B4『青信号』	Frutiger Aero × PluggnB	Drill
B5『蜜月』	Vaporwave × Moombahton	Artcore

- B2F『電影東京』 — SPEED-DEMON(ネオ東京 / サイバーパンク / ボス: 神桐 礼): 通常=Atlanta Bass(爆走する808とホーンの高速グルーヴ) / ボス戦=Eurobeat(高速ドリフトがそのまま戦闘BGM化し、BPMだけが極端に上がる)。
- B3F『銀塩』 — MALL-WALKER(デッドモール / 放棄モール / ボス: サイ君): 通常=Lo-fi HipHop(閉店したモールのPAから漏れる、砂利混じりのラジオ) / ボス戦=Breakcore / IDM(安らぎが引き裂かれ、モールのPAが暴走する)。
- B4F『青信号』 — AERO-GIRL(フルーティガー・エアロ / Web夢空間 / ボス: 七詩キキ): 通常=Frutiger Aero × PluggnB(水滴とバブル音、浮遊するPluggのリズム) / ボス戦=Drill(夢のWeb空間の底から冷たい暴力が立ち上る)。
- B5F『蜜月』 — STATUE OF MEMORIES(ヴェイパーウェーブ / 親との思い出 / ボス:ポトス): 通常=Vaporwave × Moombahton(減速した記憶に、トロピカルなMoombahtonのドラムが時折刺さる) / ボス戦=Artcore(美しい弦楽と暴力的なブレイクが共存する)。
- B5F奥: ポトス撃破後、B6Fへ続く区間は装飾が剥がれ、Moombahtonのドラムも止まり、統一メロディが裸で立つ。ここがB6Fの完全な無音との落差を作る。
- B6F最終ボス『残照』 — 賽町 晃(パソコンコア / 首吊り死体): グランドシネマティックヒップホップ / 狂気のオーケストレーション。フックは地下の統一メロディを引用する(『父の戦闘曲』参照)。
- Gルート裏ボス — [THE JUDGE] KAS(超悪ボス): メロディアスだが残酷なほど難しい超高速UKドリル。

① ファイナルレゾリューション(最終決着)

- まず、普通に物語を終わらせる。ここが感情をしっかり担うべき部分。「この旅は終わった」とプレイヤーが感じる瞬間。
- ↓

② ホテルを離れる

- 少しの間だけ、プレイヤーに操作を返す。ホテルの中をもう一度だけ歩かせる。ここでNPCたちはただ普通の生活を送っている。スケートパークで遊ぶ / 店を開く / 夢に向かって働く / バカな会話をする。「この後どうなったか」の説明ではなく、ただの彼らのいつもの生活。
- CREWのその後: 和解して仲間になった人間ボス2体——神桐 礼と七詩キキ——も、この場面に住人として立っている。神桐 礼は『仲間』を求めていた男だから、友達と連れ立ってライブショーに来ている。七詩キキは観客席の最前列にいる。戦闘で救われた彼らが、地上で普通の生活を送っている——これがBOMBINGの本当の報酬である。
- ↓

③ そして、ライブショー

- みんなそれぞれの理由でライブショーへ向かう。GOTHXMたちは主人公として先頭を歩く必要はない。NPCたちの中に混ざっている。友達と来る者。一人で来る者。GOTHXMたちもそこにいる。そしてライブショーが始まる。ここで初めて、「ああ……この世界にはこんなに人がいたんだ」と感じさせる。
- ↓

④ ライブの音を世界へ広げる

- これは非常に重要。延々とライブ映像を映してはいけない。音楽をつなげたまま、映像は別の場所へ飛んでいく。ホテル。街。惑星。様々な場所。NPCたちがその後どうなったかの断片を見せる。ここで「繁栄した惑星」も登場する。ただし「この後、惑星はこう発展した」と説明してはいけない。ただ見せるだけ: 以前より人が増えている。以前より建物が多い。誰かが働いている。誰かが遊んでいる。それだけ。プレイヤーは気づく、「ああ……本当に時間は進んでいるんだ」と。
- ↓

⑤ そして、ガラケー

- ここで実写のガラケー。世界の広大な景色を見せた後、突然、極めて個人的な画面に戻る。ガラケーのホーム画面。壁紙はあの3人自撮り(GOTHXM、XAIGA、少

しだけブレたKAS)。通知が届く。BBSの投稿かメッセージ、または何か小さな変化。た

だし中身を全部説明してはいけない。「こいつら、まだガラケー使って普通に生活して

るんだ」と思える程度に。そして、その画面から、先ほどの現像写真へと移行する。

- ↓

⑥ 小物 → THE END

- 現像されたホテルの集合写真、ガラケー

11. 作品の信念とコア

1. 根本理念 — 「ゲーム」ではなく「居場所」を提供する

- HOTEL XAI HEAVENは、物語やゲームシステムを提供するだけの作品ではない。それ自体の場所——プレイヤーが旅し、人と出会い、寄り道し、好きなように時間を過ごし、やがて「また帰ってきたい」と思える世界——を提供することを目指す。「楽しませる」ことを強制するのではなく、世界そのものが伝えるべきなのは:「ここに居ていいんだよ。時間は好きに使っていい」と。

2. HEAVEN — 「安全な場所」ではなく「帰ってきていい場所」

- HOTEL XAI HEAVENは決して清潔で安全なユートピアではない。建物は古く、セキュリティは貧弱で、物質的・物理的な豊かさはほとんどない。それでも、そこには関係性、バカな会話、音楽、遊び、趣味、思い出がある。つまり: 物質的には貧しいが、居場所としては豊か。GOTHXMとXAIGAにとってのHEAVENであり、ホテルの住人たちにとってのHEAVEN。そして最終的に、プレイヤー自身のHEAVENになる。作品が「ここがあなたの場所だ」と教えるのではなく、プレイヤーが十分な時間を過ごして「なんか、また帰ってきたいな」と思えることを目指す。

3. 主人公 — 「世界の中心」ではなく「世界の中の一人」

- GOTHXMが主人公なのは、彼が世界の中心だからではない。単にプレイヤーがたまたまGOTHXMの人生を体験するだけ。もしホテルの魚屋が主人公だったら、GOTHXMはNPCだったかもしれない。ホテルの住人たちは、プレイヤーがいなくても自分の人生を生きている。働き、遊び、喧嘩し、笑い、悩み、友達と時間を過ごす。プレイヤーは世界を創造した神ではなく、世界の中にいて、その営み

に参加する一人の人間。だからNPCは「主人公のために配置されたNPC」ではなく、独立した人間である。

4. NPC — 「設定を説明するキャラ」ではなく「友達」

- NPCに過去の壮大な物語を語らせてはいけない。誰にでも悲しい過去と複雑な人生がある。しかし現実の人間は、会ったばかりの相手に人生の全てを説明しない。だからNPCは普段、普通のバカなことを話す。日常会話と挙動の端々から、彼らの人生が少しだけ見えてくる。プレイヤーが興味を持って尋ねれば少し答える。興味がなければ素通りしてもいい。大事なのは「たとえ自分がここにいなくても、この人はそれなりに楽しく生きているだろうな」と感じさせること。NPCはプレイヤーの物語を進めるための装置ではなく、ホテルでたまたま出会う友達のような人々である。

5. 寄り道 — 「無駄」ではなく「思い出」

- メインストーリーとコアなゲームプレイは比較的シンプルに保つ。同時に、ホテルの中を寄り道で満たす。ミニゲーム、BBS、ビート制作、服、デリバリー、奇妙なアプリ、無意味なゲームなど。これらは必ずしも重要なストーリー的意味を持つ必要はない。スケボー恐竜ゲームに世界を救う目的はな

い。それでも、プレイヤーがたまたま見つけたとき:「なんだこれ」「これ本当に作ったのか?」その小さな発見が、作品をプレイヤー個人の思い出に変える。実際の旅行でも、目的地よりも道中で偶然見つけた店や景色の方が強く記憶に残ることがある。XAIHEAVENはそういう寄り道を大切にする。

6. 「ゲームをプレイした」ではなく「そこで時間を過ごした」

- 体験の最終目標は:「ゲームをクリアした」が「あのホテルで時間を過ごした」になること。同じゲームを遊んでも、その人の思い出は違ってよい。ストーリーを進めた人。NPCと話した人。BBSで生きた人。ミニゲームしか遊ばなかった人。音楽を作った人。

7. Gルート — プレイヤー自身の思い出を裏返す

- 「『ここに居られなくしたのは自分だ』になること」その目的は単に悲惨さを増やすことではなく、通常プレイで築いたプレイヤー自身の思い出と愛着を裏返すこと。「ゲームが悲しくなる」のではない。感じるのは「大切にしていた場所を、自分の手で変えてしまった」。

8. 世界を説明しすぎない

- NPCに作品の哲学を長々と語らせてはいけない。「ここがHEAVENだ」と説明するのではなく、NPCとの何気ない会話やホテルでの生活を通して、プレイヤー自身が意味を見つける。HEAVENについて聞かれれば、人それぞれが自分の答えを返す。ある人にとっては逃げ場。ある人にとっては友達に会う場所。ある人に

とってはただ自分が住んでいる場所。HEAVENの意味は人それぞれでいい。最終的に、

プレイヤーがHEAVENの意味を決める。

コアセンテンス

HOTEL XAI HEAVENは攻略されるために設計された世界ではなく、プレイヤーがその住人

の一人になり、旅をし、寄り道をし、人と出会い、自分のやり方で時間を過ごし、やが

て「ここに帰ってきてもいいんだ」と思える場所を作るゲーム。

さらに短く:「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。」

そして、その時間を過ごした場所の名前は: HOTEL XAI HEAVEN

12. 追加要素 & ホテルの経時変化

『HOTEL XAI HEAVEN』は「ホテルに住んでいる感覚」を魅力の一部にすることを目指す

ため、世界観を深める小さなディテールを追加する。

- 開業当時のパンフレット、CM、記念写真などをビル内に配置し、バブル期の華やかな全盛期を感じられるようにする。
- 各客室に異なる内装と用途を持たせる——スイート、和室、子供部屋、エグゼクティブルームなど——それぞれに物語を持たせる。
- 厨房、スタッフ食堂、ランドリー室、清掃スタッフの休憩室などバックヤードを作り、本当に稼働していたホテルであるという感覚を与える。
- ロビーでは、ストーリーと無関係な住人たちの世間話、新聞を読む人、ピアノ演奏に耳を傾ける人など、日常の風景を見せる。
- エレベーターガールのKASがフロアごとに異なるアナウンスをし、本物のホテルの雰囲気を作る。
- パンフレット、ルームキー、マッチ箱、メンバーズカード、灰皿など、ホテルグッズのコレクション要素を追加する。
- 季節やイベントに応じてロビーの装飾や住人の会話を変化させ、時が流れるホテルを生きたものにする。
- 館内BGMをホテルの象徴として扱い、ロビーに戻るたびに安心感を感じさせる記憶に残る音楽を用意する(歌姫の歌——「ホテルBGM」参照)。
- 時計や装飾に1999年の痕跡を残し、時間が止まった場所という雰囲気を作る。
- 開業当初のホテルを描いた短いフラッシュバックシーンを入れ、華やかな過去と現在のコントラストで物語の切なさを強調する。
- カセットテープ室(ビデオルーム): 1Fの土産コーナー横に視聴室を設置。KASのカセット、父のテープ群(地下幻想の原盤)、ホテルの秘密テープを、すべて実写映像として再生できる(詳細はセクション「カセットテープ室」参照)。
- 裏掲示板の「KAS」スレ(マスト): エンディング後に意味が通る匿名投稿を数本埋め込む。「あのエレベーターの子、昔からいる気がする」「1988年入社って書いてあった」「写真、なんかブレてなかった?」。ARG的な発見の楽しみ。
- 2周目以降のちょっとした仕掛け(メタゲームにはしない): オープニングムービーの端にKASのカセットが一瞬映る、序盤のKASの台詞の効き方が変わる、など、本当に小さな発見を用意する。
- グラフィティの永続(場所限定): 和解後、そのフロアの「設計上決められた壁面」にだけ自分のグラフィティが残る。エンディングのライブ写真にも写り込む。変な場所には現れない。
- 時間の流れ方: 現実世界の24時間を6時間に短縮するリアルタイム形式(変換係数4倍速)。ただし適用されるのは地上(1F〜14F)のみ。地下(B1F〜B6F)はテープの世界=常夜のため時間が進まない(既存の固定4段階案『地下=常夜』と整合)。会話中・戦闘中・カットシーン中は時間停止(ソフト式)。換算: 現実1分=ゲーム内4分 / 現実15分=ゲーム内1時間 / 現実1時間=ゲーム内4時間 / 現実6時間=ゲーム内24時間(1

日)。夜になるとNPCは寝て、B1Fクラブが賑わう。プロローグ=夜→発射=夜明け、という昼夜構造と親和――現実に6時間ぶっ通しで遊ぶとゲーム内で1日が経過し、夜明けの発射を迎える。

ホテルの経時変化

示し続ける。プレイヤーが同じフロアを通るたびに、必ず何かが変わっていることを保証する。変化は『NPCの立ち位置』『グラフィティの増加』『汚れの蓄積』『洗濯物の増加』の4系統で表現し、下表(時間帯×フロア)と単純な日数カウンタで駆動する。

代表フロア	朝 6:00〜10:00	昼 10:00〜16:00	夕 16:00〜20:00	夜〜深夜 20:00〜6:00
1F ロビー・フロント	清掃員がモップ掛け。夜勤明けのコンシェルジュが無愛想に交代。宿泊者はほぼゼロ。	住人が土産コーナーに立ち寄る。フロントに問い合わせが1〜2件。壁越しにディーヴァのリハーサル声。	帰館ラッシュ。フロントの顔がシフトで変わる。ラウンジのピアノの調律音。	ディーヴァのライブでラウンジ満席。0時以降は無人になり、警備員が巡回する。
2F ダイニング・厨房	朝食で一日で最も忙しい。厨房の匂いが館内に広がる。	昼食は簡素。スタッフが交代で休憩。客はまばら。	夕食の仕込みで再び動き出す。配膳スタッフの足音。	閉店。厨房の明かりだけが残り、皿洗いの音が響く。
5F コインランドリー	洗濯機が満杯。住人の主婦層が顔を合わせる。	空き始める。干し場に洗濯物が並ぶ。	仕事帰りの住人が取り込みに来る。忘れ物の洗濯物も増える。	ほぼ無人。1台だけ回り続ける。
8F 居住階	出勤の住人。ドアの開閉音が連続する。	静寂。人影なし。	帰宅ラッシュ。各家の夕食の匂い。	テレビの音が漏れる。0時の消灯で静寂。
10F バックステージ	清掃スタッフの点呼。モップとカートの音。	監視室でモニターチェック。当直1人。	シフト交代。ナイト担当に引き継ぎ。	当直1人。廊下の照明が半分落ち、人影がまばらに。
B1F クラブ	閉店。入口にチェーンが掛かる。	閉店のまま。物音はない。	従業員の掃除と音響セッティング。	開店。重低音が床を伝う。深夜にピーク。日数経過で客が減る(ノイズ汚染の進行)。
13F 隠し階	エレベーターは13Fのボタンを通り過ぎる。変化なし。	変化なし。	変化なし。微かに針の落ちる音。	完全な無音。時間帯による変化が一切ないこと自体が不気味さの演出。

- グラフィティの増加: 1日目=プレイヤーの最初の1枚。2日目=B1F〜B3Fの壁面に落書きが増殖。3日目=エレベーターホールに侵食。発射前夜=ロビーの柱にまで達する。清掃員が深夜に一部を消すが、消しきれない箇所が残る。『消え

た壁=和解が進んだフロア』『残った落書き=未解決のフロア』という読み替えが可能に

なる(演出上の暗示に留め、強制しない)。

- 汚れの蓄積: 1日目=大理石は磨かれている。2日目=手脂とチリが目立つ。3日目=共用トイレの石鹸切れ、B1Fクラブの床がベタつく。4日目以降=窓の汚れ、壁のカビ斑点。深夜の清掃イベント(0:00〜2:00)で『朝は一時的にきれい』に戻るが、ノイズに侵された清掃員が深夜に出勤しなくなるイベント(日数で進行)以降は汚れが固定化する。

- 洗濯物の増加: 5Fの干し場と8F居住階の廊下に、日を追うごとに干しっぱなしの衣類が増える。住人が『生活を続けている』証であり、ホテルがまだ機能している実感を出す。発射前夜は衣類が干しっぱなしのまま残り、住人がこの場所を離れる瞬間(発射)と接続する。洗濯物の色味は日数経過とともにくすむ(ノイズの影響)。
- NPCの立ち位置と会話: 上表の時間帯マトリクスが基本。さらに日数経過で『同じ時間帯でも同じ場所に同じNPCがいるとは限らない』——例: 3日目の夜、ラウンジ常連の住人がB1Fクラブにいる。借金の取り立てがロビーに来る。会話内容も日数で変化する(例: 『またお前か』→『最近地下、やけに静かだな…』→『もうすぐ、なにかが起きる』)。
- 怪明放送の番組コンテンツ(任意・コスト次第): BBSがあるので必須ではないが、海賊DJの短い放送(外の噂・リクエスト・他シェルターの電波)は数本だけ用意してもよい。発射の瞬間に彼自身が宇宙へ連れて行かれ、「最初の宇宙ラジオ」になる演出は最高の1コマ。
- 時間限定ギミックの廃止: 『特定の時間にしか出ないNPC』『時間限定で現れるグラフィティ』『待ち時間で発生するイベント』はすべて廃止済み。経時変化は日数カウンタ+時間帯マトリクスによる『世界が生きている』演出であり、特定の時刻に居合わせないと発生しないイベントの門(ゲート)にはしない。深夜の清掃イベントも自動進行で、プレイヤーが現場に居合わせなくても何も損しない。

これらの要素はゲームプレイを根本的に変えることを意図していない。その目的は、プレイヤーがHOTEL XAI HEAVENそのものを好きになり、「またこのホテルに帰ってきたい」と思える世界を作ること。

KULT* — 福島