

『Esslend Store』 開発総合仕様書 (Master Design Document)

| 項目 | 内容 |
|----------|---|
| タイトル | Esslend Store (エスレンドストア) |
| ジャンル | 異変探しホラー / ウォーキングシミュレーター |
| プラットフォーム | PC (Steam) ※将来的なSwitch移植を考慮 |
| 開発エンジン | Unity (URP - Universal Render Pipeline) |
| バージョン | 1.2 (Revised: 35min Time System) |

1. コンセプト & コア体験

「深夜のコンビニという『日常』に潜む、リミナルスペース的な恐怖と疑心暗鬼」

- **Esslend to Endless:** 通常は「Esslend Store」だが、ループから脱出した真のエンディング時のみ、看板がアニメーションして「Endless (終わらない)」に変形する。
- **リアル志向:** 画面フィルター（VHS風など）は使用せず、肉眼に近いクリアな恐怖を追求する。

2. ゲームループ & ルール

「終わらない夜勤（Graveyard Shift）から脱出せよ」

基本フロー

1. **開始:** バックヤード（スタッフルーム）で「夜勤マニュアル」を読む。現在時刻は **AM 0:00**。
2. **探索:** 店内通路を進む。
3. **判定:**
 - **異変なし:** そのまま奥へ進み、レジ前を通過して廊下を抜ける → 時間経過（**+35分**）
 - **異変あり:** 「引き返す」動きをし、入り口の自動ドアから外に出ようとする → 時間経過（**+35分**）
4. **リセット条件:**
 - 異変の見落とし / 誤った引き返し。
 - 即死トラップ（Shelf Man, 逆流トイレ, 奈落など）への接触。
 - → 暗転後、時刻が **AM 0:00** に巻き戻り、再スタート。
5. **クリア:** 時刻を **AM 4:40** まで進め（8回正解）、シフトを完了して店を出る。（進行例: 0:00 -> 0:35 -> 1:10 -> 1:45 -> 2:20 -> 2:55 -> 3:30 -> 4:05 -> 4:40 Finish）

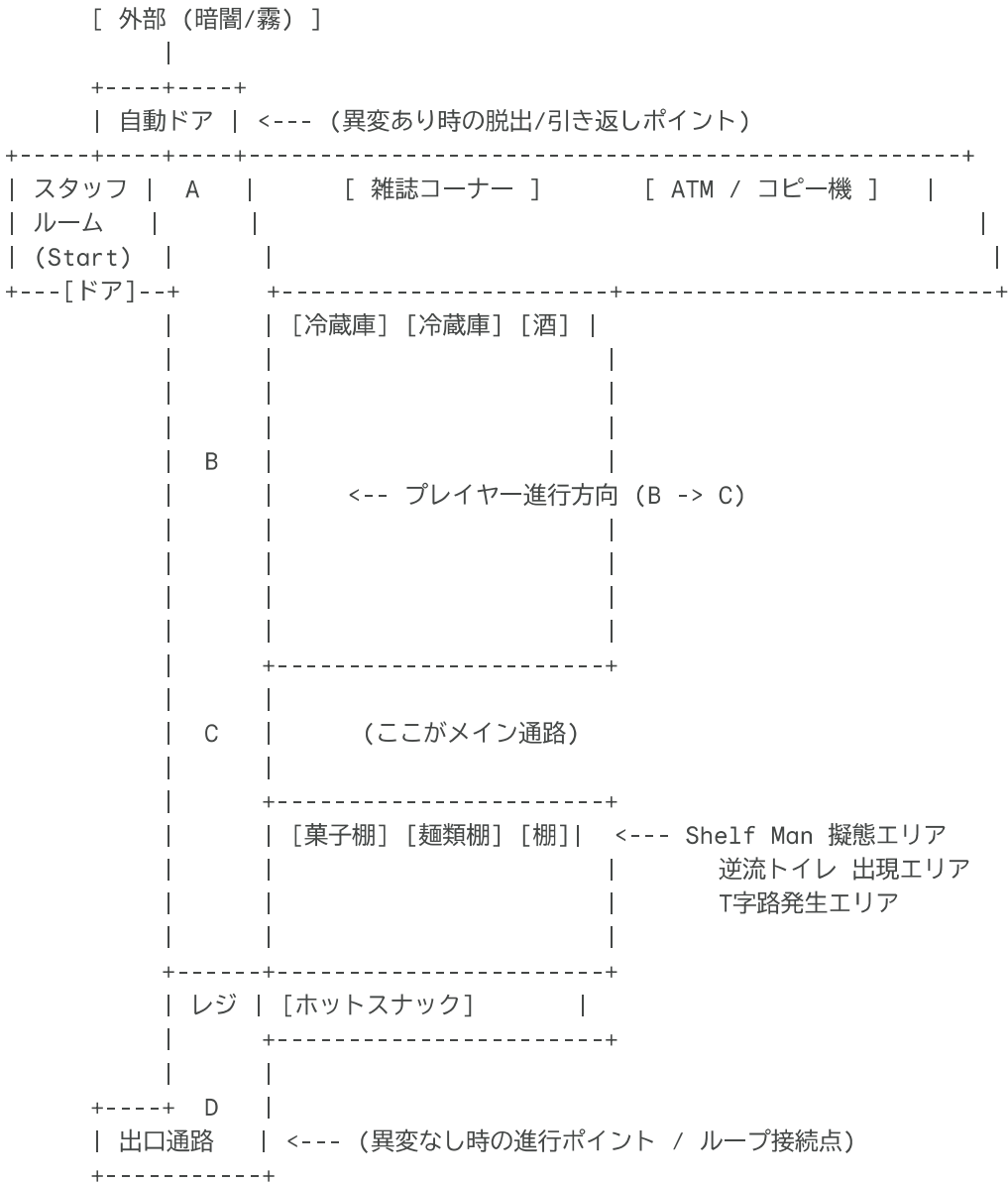
プレイヤーアクション

- **視点:** FPS（完全一人称）。レティクル（照準点）なし。
- **移動:** WASD（歩き）。
- **ダッシュ:** Shift（Shelf Manから逃げるため、および周回短縮用）。
- **しゃがみ:** Ctrl（低い位置の異変確認、ステルス）。
- **ズーム:** 右クリック（商品ラベル等の確認）。

3. レベルデザイン(マップ配置案)

ステージは「**L字型（またはコの字型）**」の一本道を基本とする。狭い通路による圧迫感を重視する。

エリア構成図 (Top Down View)



各エリア詳細

- **Aエリア (導入):** スタッフルームから出る。ここには異変は発生しにくい。
- **Bエリア (直線通路):** メインの「間違い探し」エリア。
 - **左手:** ガラス張りの冷蔵ショーケース（反射表現が重要）。
 - **右手:** 高さのある商品棚（視界を遮る壁となる）。
- **Cエリア (角・死角):** Shelf Manが待ち構えていることが多いエリア。
- **Dエリア (判定):** レジカウンター内には誰もいない。ここを抜けるとループ判定が入る。

4. 異変リスト (Anomalies)

※開発時は ScriptableObject 等でデータベース化し、**完全ランダム**で抽選する。

【即死・空間変化 (Tier 1)】 - 最優先実装

| ID | 名称 | 内容・挙動 |
|-----|----------------|---|
| S01 | Shelf Man (擬態) | 商品棚の一部に「手」や「目」が混ざる。近づく/視線を外すと擬態を解き、襲ってくる。捕まると恐怖演出→リセット。 |
| S02 | Shelf Man (徘徊) | 通路奥で棚型の怪物が道を塞いでいる。見つかるとダッシュで追ってくる。 |
| S03 | 逆流トイレ | 棚と棚の間に突如「トイレのドア」が出現。近づくとき汚水が逆流。触れると転倒→リセット。 |
| S04 | 地下への階段 | 本来の「スタッフルームのドア」または「壁」が開き、コンクリートの地下階段が出現。降りると暗転リセット。 |
| S05 | 突然のT字路 | 一本道の途中に分かれ道が出現。進むと突き当たりが「漆黒の壁」になり、飲まれてリセット。 |
| S06 | ブラックアウト | 突然停電。暗闇から足音が接近。逃げないと捕まる。 |

【ホラー・精神的恐怖 (Tier 2)】

| ID | 名称 | 内容・挙動 |
|-----|--------|-----------------------------|
| H01 | 視線 | 棚の隙間から目が覗いている。近づくとき消える。 |
| H02 | 監視カメラ | 全てのカメラがプレイヤーを追尾して動く（駆動音あり）。 |
| H03 | 増殖する店員 | 通路奥に店員がいるが、首が180度回転している。 |
| H04 | 手招き | レジ奥の闇から白い手の手招きする。 |
| H05 | 高速チャイム | 自動ドアの进店音が高速連打される。 |

H06 ポスターの顔 壁の広告モデルの顔が黒く塗りつぶされている。

【違和感・環境変化 (Tier 3)】

| ID | 名称 | 内容・挙動 |
|-----|---------|-----------------------------------|
| E01 | 商品裏返し | 特定の棚の商品がすべて裏面（成分表示）を向いている。 |
| E02 | 巨大化 | レシートやゴミが座布団サイズになっている。 |
| E03 | 異常な値札 | 電子値札がすべて「¥0」や「¥HELP」表記。 |
| E04 | 無限の奥行き | 棚の奥の壁がなく、棚が無限に続いている。 |
| E05 | コピー商品 | 棚の商品がすべて同じポテチになっている。 |
| E06 | 水浸し | 床全体が薄く水浸し。足音が「パチャパチャ」に変わる。 |
| E07 | 異臭（緑の霧） | ホットスナック周りに緑色のモヤがかかっている。 |
| E08 | 照明点滅 | 蛍光灯が激しくチカチカする。 |
| E09 | ポップ消失 | 天井の広告ポップが全て消えている。 |
| E10 | 赤い床 | 床のタイルが全て赤色になっている。 |
| E11 | 位置ズレ | 清掃看板（黄色）の位置が微妙に中央からズレている。 |
| E12 | 完全無音 | 冷蔵庫の環境音が消え、無音になる。 |
| E13 | ロゴ変化 | 商品ロゴの綴りが変わっている（Potato → Potatno）。 |
| E14 | 鏡なし | 防犯ミラーが真っ黒で反射しない。 |
| E15 | 空調強風 | エアコンから激しい風が出ている。 |

【ストーリー伏線 (Tier 4)】

| ID | 名称 | 内容・挙動 |
|-----|-------------|----------------------------|
| M01 | Endlessレシート | 床のレシートの店名が「Endless」になっている。 |
| M02 | 時計逆回転 | 壁掛け時計が逆回転、または高速回転している。 |

5. 技術仕様 (Technical Specs)

Unity設定

- **Render Pipeline:** URP (Universal Render Pipeline)
 - *Post-Processing:* Bloom, Vignette (微弱), Color Adjustmentsを使用。Film Grainは使用しない（クリア画質優先）。
- **Input System:** Input System Package (New)
 - Action Mapを作成し、Gamepad / Keyboard Mouse 両方をバインドする。
- **Lighting:** Baked Lighting (静的オブジェクト) + Realtime Lights (動的異変用)。

アセット制作方針

- **什器・建物:** Asset Store等の高品質なコンビニモデルを購入し、ベースとして使用。
- **商品:**
 - モデルは共通化（缶、袋、箱の数パターン）。
 - テクスチャは生成AI等を活用して「架空の商品ロゴ」を大量生産し、マテリアルバリエーションで数を稼ぐ。
- **Shelf Man:**
 - 通常の商品棚モデルに、Humanoidリグを無理やり適用するか、棚パーツを貼り付けた人型モデルを作成する。

6. オーディオ仕様

- **BGM:** 基本なし。
 - イベント: 3回に1回程度の確率で、安っぽい有線放送風BGMを流す。
- **SE:**
 - **Loop:** 冷蔵庫のコンプレッサー音（必須）、空調ノイズ。
 - **Player:** 足音（スニーカー）、衣擦れ。
 - **Horror:** 氷が落ちる音、ラップ音、電気ノイズ。

7. UI / UX

- **HUD (プレイ画面):** 完全になし。レティクルも表示しない。
- **進行度表示:** 「時刻」で表現する。
 - 店内の**デジタル時計**（レジ、ATM画面、壁掛け時計など）が、正解するごとに**35分ずつ**進んでいく。
 - **AM 4:40** になればシフト終了（クリア）。
- **メニュー:**
 - Start / Settings / Exit
 - Settings項目: 音量、感度、**Head Bob (画面揺れ) ON/OFF**、言語設定（日/英）。

