

『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)

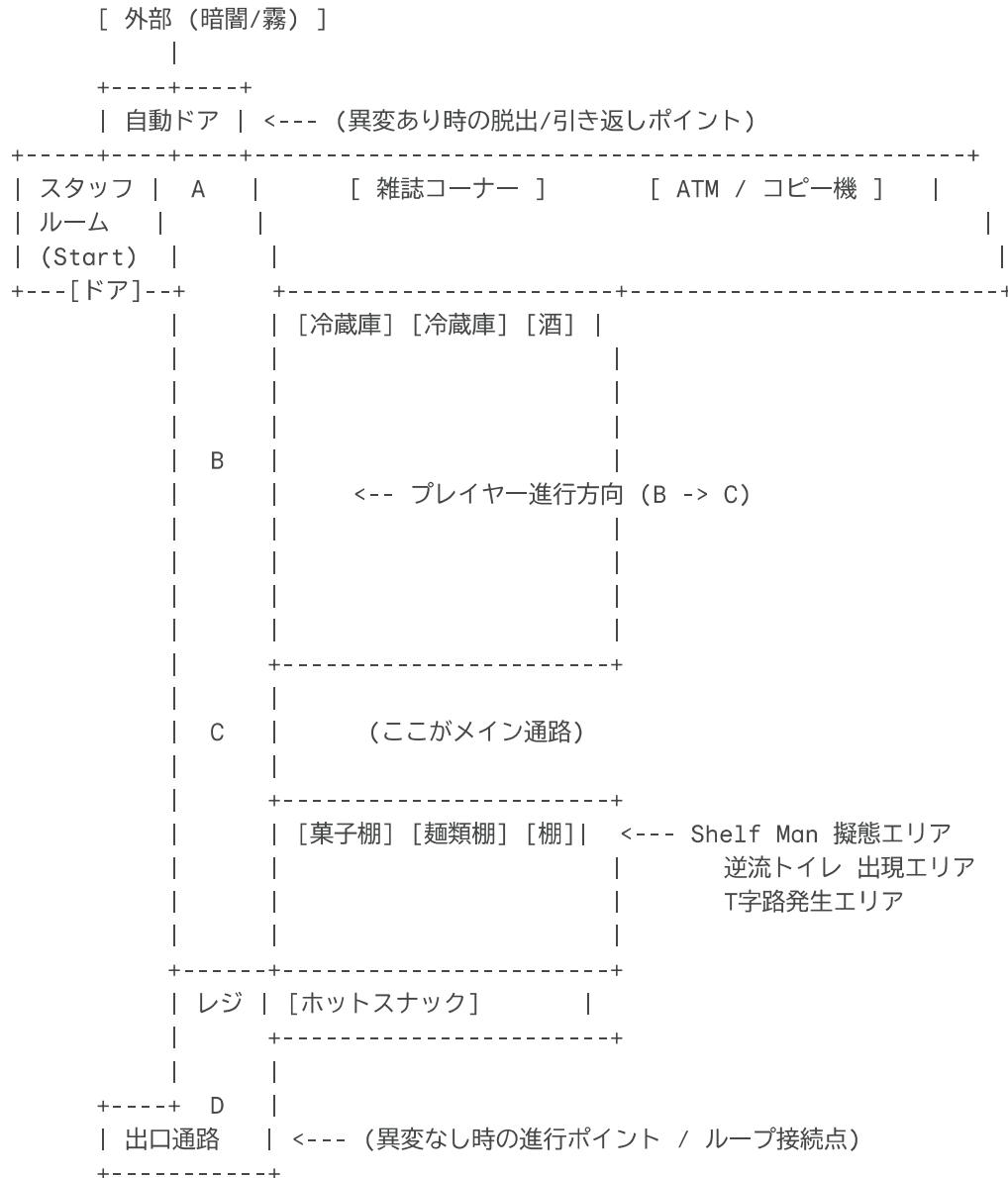
プレイヤーアクション

- **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。近づくと汚水が逆流。触ると転倒→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が手招きする。
H05	高速チャイム	自動ドアの入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れている。
E12	完全無音	冷蔵庫の環境音が消え、無音になる。
E13	口ゴ変化	商品口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)。

