1980年代に流行ったザナドゥの世界観のゲームを作りたい

同じく、その年代に流行ったノベルティー版ウィザードリィーのようなロールプレイングの書籍のようなアナロなゲーム方式にしたい

戦闘シーンの展開もPCゲーム風ウィザードリィーのようなターン制でテキストで展開される方式で

職業は戦士：営業担当（話術、交渉力で戦う）、ヒーラー：財務担当（資金で営業を回復）、魔術師：法務担当（商標や特許などで）などとして、ビジネス風の展開にする

シミュレーションロールプレイングアドベンチャーの陣取りゲーム風にする。

HPの代わりがキャッシュポイント（お金）でお金が尽きるとゲームオーバー。その前に財務担当が融資や借金など追加資金で回復

武器アイテムは商材のほか、ノートやペンやそろばん、六法全書。道場（スクール）でレベルアップも可能。道中で商材を増やし職人、企画職、開発職がそれを強化する。

画像は画像生成用のプロンプト一覧を用意してくれれば指定したディレクトリーに指定したファイル名で用意する。

**🎮 ゲーム要件整理**

**1. ゲームコンセプト**

* **ジャンル**：シミュレーションRPG × テキストアドベンチャー × 陣取りゲーム
* **世界観**：1980年代風ファンタジーRPG（ザナドゥ／ウィザードリィ）をビジネス風にリメイク
* **ゲーム方式**：
  + 本体はテキスト主体（小説風・書籍ゲーム風）
  + 戦闘はターン制コマンドバトル（テキストで展開）
  + マップはエリア制（陣取り要素あり）

**2. プレイヤー要素**

* **パーティ編成**
  + 戦士：営業担当（交渉力・話術でダメージを与える）
  + ヒーラー：財務担当（資金調達・融資・コスト削減で回復）
  + 魔術師：法務担当（知的財産権・契約・規制で敵を無力化）
  + 他キャラ候補：
    - 企画担当（アイデアで商材強化）
    - 開発担当（製品・サービス性能を上げる）
    - 職人（品質や信頼を底上げする）
* **ステータス**
  + キャッシュポイント（HP相当）
  + 信用度（陣取りや取引成功に影響）
  + 経験値（レベルアップ要素、スキル習得）

**3. ゲームシステム**

* **戦闘**：ターン制テキストバトル
  + コマンド例：交渉する／提案する／値引きする／契約する／回復資金を投下する／訴える
  + 敵：競合他社、規制官庁、ブラック企業、顧客モンスター など
* **アイテム（武器／防具／道具）**
  + 武器：商材（製品、サービス）
  + 道具：ノート、ペン、そろばん、六法全書、PC、展示会ブース
  + 回復系：契約金、追加投資、補助金
  + 特殊：商標権、特許、顧客リスト
* **レベルアップ（道場／スクール）**
  + 資格取得 → ステータス上昇
  + MBA修了 → 全体能力アップ
* **陣取り（シミュレーション要素）**
  + エリア：市場、業界、地域
  + 取引成功や競合撃退で陣取り拡大
  + 各エリアで異なる「市場イベント」や「敵キャラ」が出現

**4. 勝敗条件**

* **ゲームオーバー**：キャッシュポイント（資金）がゼロ
* **勝利条件**：市場シェアを一定以上確保／ラスボス企業を倒す

**5. 画像生成プロンプト一覧（例）**

画像生成はレトロゲーム風（ドット絵／イラスト調）を推奨します✨

* **マップ**：「1980年代風ドット絵マップ。市場を模した街や城。ファンタジー風だが看板やビルが混在」
* **キャラクター（営業担当）**：「スーツを着た戦士風キャラクター。剣の代わりにプレゼン資料を持つ」
* **キャラクター（財務担当）**：「電卓やそろばんを持つヒーラー風キャラ。書類カバンを腰に下げる」
* **キャラクター（法務担当）**：「六法全書を杖のように掲げる魔術師。ローブの代わりに弁護士バッジ付きスーツ」
* **敵キャラ（競合企業モンスター）**：「巨大な会社ビルに目と口がついて襲ってくる」
* **戦闘シーン**：「テキストベースでキャラと敵が正面から対峙するウィザードリィ風画面」

# ゲーム要件整理

## 1. 基本コンセプト

* 世界観：1980年代PCゲーム「ザナドゥ」のようなダークファンタジー風＋ウィザードリィのテキストRPG感。
* 形式：紙と冊子ベース（ノベルゲーム的／TRPG的）でも進行可能。
* ジャンル：シミュレーションRPG＋アドベンチャー＋陣取り戦。
* 主題：ビジネスを冒険になぞらえたゲーム。

## 2. プレイヤーキャラクター（職業）

* **戦士＝営業担当**
  + 攻撃：話術、交渉、飛び込み営業
  + スキル：商材販売、顧客開拓
* **ヒーラー＝財務担当**
  + 回復：融資、借入、資金繰り
  + スキル：キャッシュポイントを回復、資産運用
* **魔術師＝法務担当**
  + 攻撃：特許、商標、契約魔法
  + スキル：リスク回避、ライバルへの妨害
* **追加職業候補**
  + 僧侶＝人事担当（士気アップ、離職率低減）
  + 盗賊＝マーケ担当（市場調査、ライバル動向スキャン）

## 3. ゲームシステム

### 3-1. 戦闘

* ターン制（ウィザードリィ風テキスト展開）
* 攻撃対象：ライバル企業、取引先モンスター（例：気難しい顧客「ドラゴン商会」）
* 戦闘結果：キャッシュポイントの増減

### 3-2. リソース管理

* **HP → キャッシュポイント**（資金）
* 0になると「倒産」＝ゲームオーバー
* 財務担当が「資金調達」で回復可能

### 3-3. マップ

* 陣取りゲーム要素：市場エリアを拡大
* 各エリアにイベント／顧客／ライバルが存在

### 3-4. 成長要素

* レベルアップ＝「スクール（道場）」で研修・資格取得
* アイテム：商材・道具（例：ノート、ペン、そろばん、六法全書）
* 職人／企画／開発がアイテムを強化

## 4. 勝利条件

* 市場エリアを一定以上獲得
* 競合他社を撃退し、シェア最大を確保

## 5. ゲーム進行イメージ

1. プレイヤーが職業を選ぶ（営業・財務・法務…）
2. マップ探索（市場拡大）
3. 戦闘（交渉・契約・法務バトル）
4. キャッシュポイントを管理しつつ進行
5. 道場や職人でキャラ強化
6. 最終的に「市場を制覇」または「倒産」でエンディング

## 6. 画像生成プロンプト一覧（例）

以下はご指定ディレクトリに出力できる形式に整理できます。

* **キャラクター**
  + 行商人（営業担当）：スーツ姿で剣の代わりにプレゼン資料を構える
  + 戦士（護衛）
  + ヒーラー（財務担当）：電卓と帳簿を持ち、回復の光を放つ
  + 魔術師（法務担当）：六法全書を掲げて呪文を唱える
  + 御者
* **アイテム**
  + 「ノート」＝冒険者の記録帳風の手帳
  + 「ペン」＝魔法の杖のように光る万年筆
  + 「そろばん」＝古風だけど神秘的な計算道具
  + 「六法全書」＝魔導書風の装丁
  + 「馬」
  + 「荷馬車」
* **敵キャラ**
  + 「ドラゴン商会」＝炎を吐くドラゴン＋企業ロゴ入りの盾
  + 「ブラック企業軍団」＝黒いスーツの兵士たち
* **背景**
  + 1980年代PCゲーム風ドット調マップ
  + 市場エリア（城下町やオフィス街を模したフィールド）

勝利条件：そのエリアに点在する小売店トータルシェアが一番になること。

次のステージへ進める。

商会パーティー制で商材をエリア内に点在する小売店に

取り扱うもの

武器や防具、鉄鋼、木材、農具、穀物(小麦、米とうもろこし)、芋、豆、家畜、香辛料、酒、金・銀・銅、