

# バーンウェルト

DIE Bahnwejt

構想設計書

桑田 浩之 平沢 健一

平成4年 1月 27日

## 目次

1	はじめに	2
2	ゲーム概要	2
3	特殊な操作	2
3.1	アイテム GET/PUT . . . . .	2
3.2	トークウィンドウで可能な操作 . . . . .	3
3.3	キャンプウィンドウで可能な操作 . . . . .	3
4	マップ	3
5	トラップ	3
5.1	トラップの例 . . . . .	4
6	背景アニメーション	5
7	モンスター	5
8	アイテム	5
8.1	Wepon(武器) . . . . .	6
8.2	Aarmor(防具) . . . . .	6
8.3	通常アイテム . . . . .	6
8.4	特殊アイテム . . . . .	6
8.5	エネルギーパック . . . . .	6

## 1 はじめに

ゲーム「DIE Bahnwejt (バーンウェルト)」は、トレジャーハンターのカノールがパートナーのラーニアと共に、超時空世界ヴェレアトールで繰り広げる冒険物語である。

## 2 ゲーム概要

ゲームは広いマップを歩き回りながら、現れるモンスターを撃ち倒していくアクションゲームである。

画面中央にいるメインキャラと、その脇を歩くサブキャラ (パートナー) の二人がざこキャラ、ビッグキャラと戦いながらマップ内を歩き回る。

プレイヤーはメインキャラのみを操作し、サブキャラはコンピュータによるオートマチック制御となる。

マップ内を落ちていた武器・アイテムを拾ってパワーアップしていく。さらに戦闘中に武器を交換する事も可能。

## 3 特殊な操作

ゲームはアクションだけではなく、以下の操作ができる。

- アイテム GET/PUT  
マップ内に落ちているアイテムを拾ったり、置いたりできる。
- トークウィンドウ  
戦闘中にウィンドウを開き、細かい指示 (アイテム PUT など) ができる。
- キャンプウィンドウ  
キャンピングポイントでウィンドウを開き、SAVE/LOAD などができる。

### 3.1 アイテム GET/PUT

基本的にアイテムは拾ったり (GET), 置いたり (PUT) ができる。  
また、置く (PUT) という行為を利用したトラップ・イベントを作成する。

### 3.2 トークウィンドウで可能な操作

- アイテムを置く (PUT)
- アイテムの装備/交換 (2 人の持ち物は共用)
- パートナーへの指示
- MAP 表示

### 3.3 キャンプウィンドウで可能な操作

- アイテムを置く (PUT)
- アイテムの装備/交換 (2 人の持ち物は共用)
- パートナーへの指示
- MAP 表示
- 体力回復
- 相談モード
- データの Load/Save

## 4 マップ

ゲームは以下の 5 ステージ構成となる。  
各ステージ毎に数枚のマップを持つ。

ステージ	マップ数
廃都フォレクス	3
地底都市バルティモア	2
海底都市フェリオール	3
天空都市レクサー	2
時空船ラーカリア	1

## 5 トラップ

マップ内には様々な罠や仕掛けが用意されている。  
プレイヤーにダメージを与えたり、ゲームの進行を変えたりする役目を持つ。  
また、プレイヤーがモンスターを誘い込んで、罠として利用もできるもの  
があっても良い。

## 5.1 トラップの例

- **ピット**  
落とし穴。
- **フォーリング・フロア**  
徐々に崩れ落ちる床。応用として、崩れ落ちていく橋なども考えられる。
- **ムービング・フロア**  
動く床。ベルトコンベア等。
- **ローリング・ストーン**  
大きな岩が転がって追っかけてくる。
- **カメレオン (擬態)**  
壁、扉、彫像、絵画、宝箱に化けたモンスターが、襲いかかる。例えば、彫像の並んだ回廊を歩いている途中、その中の数体がいきなり襲いかかる。
- **自動ドア**  
扉、壁、鉄格子、ギロチンなどが開閉する。ずっと動き続けるものと、そうでないものがある。ダメージを与えたり、来た道を戻れなくする効果がある。
- **シュート**  
滑り台みたいなもの。滑り続けてどこかに運ばれてしまう。
- **ワープ**  
ワープする。
- **隠しとびら**  
弾を撃つことなどによって隠れたとびらを開けたり破壊したりする。
- **トラップ・アイテム**  
アイテムを取ると、とびらが開いたり罠が作動したりする。
- **エネルギーシールド**  
触れるをダメージを受ける。一目でわかるものや眼に見えないもの、通り抜けられるものと通り抜けられないものがある。
- **レーザー砲**  
キャラが前に来ると弾を発射する。

## 6 背景アニメーション

マップ内でアニメーションするトラップ・背景を作成する事が可能である。

これらを描くために、背景マップの上に重ね合わせられるオーバーマップがある。オーバーマップは背景マップの上にセル画を重ね合わせるように表示される。

### 背景アニメーションの例

- 川・滝
- 彫像・絵画の眼が動く
- ろうそく、たいまつの炎

## 7 モンスター

モンスターは大きく分けた場合 3 種類ある。

1. 雑魚キャラ級  
無限に出現する。マップ毎に 4~6 種類。
2. 中ボス級  
マップ毎に 1,2 体。
3. 巨大ボス級  
ステージ毎に 1 体。

モンスターはそれぞれ、個性的な動き、攻撃パターン、武器、HP などを持つ。

また、プレイヤーの持つ武器に対する抵抗力も設定され、モンスター毎に、まったく無効な武器、非常に有効な武器などがある。

## 8 アイテム

アイテムはマップ内に落ちているものを手にいれるが、特定の人物あるいは場所で手に入ったり、敵を倒すと手に入るものもある。

アイテムは使うことでなくなるものや、無限に使えるもの、イベント等に関連する特殊アイテムなどがある。

## 8.1 Wepon(武器)

プレイヤーは標準でハンドガンを装備する。それ以外に武器を7個まで装備することができる。

武器は持っているだけでは、使用できない。武器の装備はトークウィンドウ/キャンプウィンドウで可能。装備している武器(ハンドガン+7種類の武器)のみが画面上に表示され、戦闘中に交換して使用できる。

武器は無限に使用可能なタイプと、エネルギーを消費するタイプがある。武器は16種類程度で、それぞれ連射数、破壊力、攻撃パターンなどに違いがある。

## 8.2 Armor(防具)

防具は装備する事によってダメージを軽減する。

防具は8種類程度で、中には装備することにより特殊効果(水中に潜れる等)がある場合もある。

## 8.3 通常アイテム

キャンプキット、回復アイテム、マップなど

## 8.4 特殊アイテム

イベントなどを発生させるためのアイテム

特殊アイテムはシナリオ上重要でPUTできないものや、PUTすることによってトラップを制御したりするなどのものがある。

## 8.5 エネルギーパック

超小型のカプセルの中に、エネルギーが充填されている。

エネルギーパックはタイプA~Gの7種類あり、一部の武器のエネルギー源となる。

武器ごとに、その消費量と使用するエネルギーパックの種類は異なる。

マップ中に落ちているが、敵を破壊すると手にはいる事もある。