

# バーンウェルト

DIE Bahnwejt

Map 仕様 (第2版)

平沢 健一

平成4年 4月 23日

制作・平沢 '92 1/16

編集・桑田 '92 1/26

第2版 修正・平沢 '92 4/23

## 目次

<b>STAGE 1 廃都フォレクス</b>	<b>2</b>
Map 1 廃墟の都市 . . . . .	2
Map 2 軍事基地内部 . . . . .	2
Map 3 神殿内部 . . . . .	3
背景アニメ & Monster & トラップ . . . . .	3
イベント & ビジュアルシーン . . . . .	4
特殊アイテム . . . . .	4
<b>STAGE 2 地底都市バルティモア</b>	<b>5</b>
Map 4 地底洞窟 1 . . . . .	5
Map 5 地底洞窟 2 . . . . .	5
Map 6 地底都市上層部 . . . . .	6
Map 7 地底都市下層部 . . . . .	6
背景アニメ & Monster & トラップ . . . . .	6
イベント & ビジュアルシーン . . . . .	7
特殊アイテム . . . . .	7
<b>STAGE 3 海底都市フェリオール</b>	<b>8</b>
Map 8 海底都市の内部 . . . . .	8
Map 9 海底都市の上部 . . . . .	8
Map 10 中央タワー内部 . . . . .	9
背景アニメ & Monster & トラップ . . . . .	9
イベント & ビジュアルシーン . . . . .	10
特殊アイテム . . . . .	10
<b>STAGE 4 天空都市レクサー</b>	<b>11</b>
Map 11 天空都市の上部 . . . . .	11
Map 12 天空都市の内部 . . . . .	11
背景アニメ & Monster & トラップ . . . . .	12
イベント & ビジュアルシーン . . . . .	12
<b>STAGE 5 時空船ラーカイア</b>	<b>13</b>
Map 13 ラーカイア船内 . . . . .	13
背景アニメ & Monster & トラップ . . . . .	13
イベント & ビジュアルシーン . . . . .	13

## STAGE 1 廃都フォレクス

マップは廃虚の都市、軍事基地内部、都市外れの神殿及びその内部で構成される。

### Map 1 廃墟の都市

廃虚の都市は、近代的なビル群が崩れ落ちたようなイメージ。しかし、その中には、呪術的なイメージも兼ね備えた建築物もある。巨大な軍事基地と古代神殿風の建造物を配置する。

都市は巨大な軍事基地までの前半部と神殿へ向う後半部に2分する。道路をクレバス(裂け目)によって寸断し、スタートからは軍事基地へ向うルートしかないようにする。また、軍事基地は正面と軍事基地に開いた裂け目の二つの入口を用意する。先にたどり着くのはもちろん正面の入口。

敵キャラとしてレーザー砲台が出て来るが、そのための台座をマップ上に配置する。

後半の神殿へのルートでは前半と似たような建物や地形が並ぶが、道路がシャッターなどによっても閉じられているのが特徴。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … (どっか適当な所)

#### ◆ 敵

雑魚モンスター	ゲーリー教授の小型メカ
	市自動防衛システム(レーザー砲台)
中ボス	大型自動砲台

### Map 2 軍事基地内部

軍事基地内部は情報端末を多数箇所設ける。(現在位置の表示を得ることができる。マップ代わり)

内部奥深くに主端末ルームのような箇所を設ける。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 軍事基地コンピュータ端末ルーム

#### ◆ 敵

雑魚モンスター	ゲーリー教授の小型メカ
	基地内自動防衛システム

## Map 3 神殿内部

神殿内部は3階層ぐらいの地下構造を持たせ、第一階層は一般的な神殿としてヴェルビナスを象徴化した紋章(特に意味はなし)や多数の偶像を配置する。ホールのような場所もあるべきである。

第二階層はマザーコンピュータールーム及びその先の巨大神像へと通じるルートを配置する。

第三階層は倉庫などの隠れ部屋っぽい場所を配置する。

### ◆ Camping 地点

Point 1 … 倉庫

Point 2 … マザーコンピュータールーム

### ◆ 敵

雑魚モンスター 動く偶像

中ボス なし

最終ボス 巨大神像

### ● 背景アニメ & Monster & トラップ

#### ● 神殿内の偶像 1

通路、宝箱の監視役。眼、口、手足などが動く。薄気味悪いだけで害はない。

信者の印を持つ者に対してヒントを与えてくれる偶像もある。

#### \* 処理方法

トラップチップを踏むことにより、位置固定モンスターを活性化。

#### ● 神殿内の偶像 2

近づくと歩きます。信者の印を持たない者の道を塞ぐ。

#### \* 処理方法

トラップチップを踏むことにより、位置固定モンスターを活性化。

#### ● 神殿内の偶像 3

近づくと攻撃を仕掛けてくる。

#### \* 処理方法

トラップチップを踏むことにより、位置固定モンスターを活性化。

#### ● 崩れる壁

壁が崩れて、通路が現れる。

**\* 処理方法**

トラップチップを踏むことにより、背景アニメを起動。

位置固定モンスターを破壊することにより、背景アニメを起動。

**● 閉じる壁**

壁がせり出してきて、通路(部屋)が閉じられる(つぶされる)。

**\* 処理方法**

トラップチップを踏むことにより、背景アニメを起動。

**● 崩れ落ちる床**

床が崩れ落ちる。

**\* 処理方法**

トラップチップを踏むことにより、背景アニメを起動。

**● 神殿内の宝箱**

各種アイテムが入っている。罨が仕掛けられていることもある。罨としては、宝箱を開くと足元に開く落とし穴、宝箱を開くと爆発などが考えられる。

信者の印を持っていると近くの偶像の表情で罨を見分けることができることもある。

**\* 処理方法**

宝箱の前のトラップチップを踏むことにより、背景アニメを起動。

宝箱を開けることにより、背景アニメを起動。

**● イベント & ビジュアルシーン****マザーコンピュータの警報**

廃虚の都市フォレクスにゲーリー教授の戦闘艦が侵入したことを、コンピュータ端末が報告するシーン。

**● 特殊アイテム****漆黒の金属板(レデウースの鍵)**

ゲームスタート時からカノールの持っているアイテム。表面にうっすらと文字と図形らしきものが描かれている。オープニング中でカノールがこれを手にいれた経緯が説明される。

**ID カード**

神殿入口の通行許可証。なくても、通行できるが攻撃を受ける。

**信者の印**

信者であることの証。これを持っていると一部の偶像は友好的になる。これなしでは、マザーコンピュータールームには行けない。

## STAGE 2 地底都市バルティモア

マップは地底洞窟が2つ、地底都市上層部(先住民族の村)、地底都市下層部で構成される。

### Map 4 地底洞窟 1

地底洞窟は広大な迷路と地下水脈で構成される。所々用意する滝のいくつかの裏側に安全地帯を設ける。

また、大岩が転がり、水脈の流れを塞ぐ事で通行可能となるような場所も設ける。

地底都市につながる洞窟には、毒ガスが充満している。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 …… 滝の後ろの安全地帯

#### ◆ 敵

雑魚モンスター	対人攻撃ロボット
	地底モンスター
中ボス	巨大甲虫

### Map 5 地底洞窟 2

先住民族の少女リセルの救出シナリオ用マップ。

最後のデスハーンとの戦いの場所は広めに確保して、地形を利用した戦闘ができる  
とよい。

ここは、カノール1人用マップなので、比較的トラップの自由度が高い。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 …… (どこか適当な場所)

#### ◆ 敵

雑魚モンスター	対人攻撃ロボット
	地底モンスター
中ボス	なし
最終ボス	デスハーン

## Map 6 地底都市上層部

地底都市上層部には、かつてのヴェレアトールの人々の子孫が住んでいる。彼らは、崩れ落ちた建物の後に粗末な家を建てたり、廃虚そのものを家として利用している。

マップの一部をサブシナリオに使用する可能性もある。

### ◆ Camping 地点

Point 1 …… 先住民の村（どこでも）

### ◆ 敵

雑魚モンスター	なし
中ボス	なし
最終ボス	なし

## Map 7 地底都市下層部

地底都市下層部には、かつてのヴェレアトールの遺産が残されている。

下層部には都市の防御装置を多数配置する。ただし暴走しているだけあって、結構いいかげんに撃っているものも多い。防御装置が無い代わりに地底モンスターが徘徊している場合もある。

最下層部には転送ルームを設置する。

### ◆ Camping 地点

Point 1 …… 下層部武器庫（適当なところ）

### ◆ 敵

雑魚モンスター	ガードロボット 都市自動防衛システム（レーザー砲）
中ボス	なし
最終ボス	重装機動歩兵ヘルマインと融合したデスハーン

## ● 背景アニメ & Monster & トラップ

### ● 地下水脈 & 滝

水の流れをアニメさせる

#### \* 処理方法

背景アニメで処理。地下水脈が塞がれるときは、背景アニメを止める。

- 毒ガスの充満する洞窟

洞窟内に毒ガスが充満していて、通るだけでダメージを与える。

**\* 処理方法**

転送型背景アニメで処理。地下水脈が塞がれるときは、背景アニメを止める。ダメージは、トラップチップで処理。

- 地底洞窟 転がる大岩

プレイヤー接近、または弾で撃つ事によって転がり出す大岩。壁などにぶつかれば止まるが、プレイヤーはかわさないとつぶされる。

地下水脈に落として橋の代わりにする場所もある。

**\* 処理方法**

大岩そのものは位置固定モンスターとして処理する。

イベントと併用し、トラップチップを踏むことにより、位置固定モンスターを移動開始。または、攻撃命中により、位置固定モンスターを破壊、イベントを発生させる。

- 地底洞窟 滝や岩影に隠れたモンスター

プレイヤーが接近すると、滝の後ろや岩影からモンスターが飛び出してくる。

**\* 処理方法**

位置固定モンスターとして処理する。

トラップチップを踏むことにより、位置固定モンスターを移動開始。

## ● イベント & ビジュアルシーン

### 地底洞窟の転がる大岩

転がった大岩が地下水脈を塞ぎ、橋代わりになる場面などに、特殊なイベント処理 (移動不可能だった地下水脈の上に大岩の形のオーバーパターンをセットして移動可能にする) が必要。

### 転送ルームでのデスハーンとの対決

デスハーンが、転送ルームの壁を突き破って派手に登場するシーンと、教授がさっさと脱出していくシーンをキャラ劇と簡単なビジュアルで描く。

## ● 特殊アイテム

### ガスマスク

巨大甲虫がためこんでいたアイテムの一つ。これを装備する事により地底都市の入口につながる毒ガスの通路を通過できる。

### 光ディスク

ヴェルビマスに関連した情報が収められている。地底都市の長老からもらう。



## STAGE 3 海底都市フェリオール

海底都市は海底に造られた海底都市の内部、海底都市の上部、そして中央タワー内部の3面構成となる。

### Map 8 海底都市の内部

海底に造られた海底都市の内部である。部分的に、海水の溜まっているところもある。また完全に水没している部屋もある。

送り出された転送ルームから出たところには、海底都市であることを思い知るような全周ラウンジのようなホールを設ける。

内部には脱出用小型ポッド格納庫、エルテノを格納したカプセルのある研究室、そして都市管制室を設定する。都市管制室へのルートには完全に水没した通路があり、巨大モンスターが配備されている。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 転送ルーム

Point 2 … 研究室

#### ◆ 敵

雑魚モンスター 水棲生物

中ボス 巨大水棲生物 (2匹)

### Map 9 海底都市の上部

海底都市上部では、腐蝕した建築物が並んでいる。建物の入口のいくつかは隠れ部屋や隠れ通路となる。隠れ通路は海底都市の防御装置を迂回するものや、直接中央タワーに入れるものなどを用意する。

ルートは中央タワーへ向うような設定とする。中央タワーに近づくとつれて攻撃が厳しくなる。中央タワーの入口には砲台を設置する。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 内部とつながるエレベーターのあるビル

## ◆ 敵

雑魚モンスター	水棲生物 ガードロボット
中ボス	なし

## Map 10 中央タワー内部

タワーの入口付近には武器庫がある。タワー内部にはエレベーターがあり、これを利用してフロア間を移動する。

タワー上部には都市自動防衛システムの制御ルームがある。制御ルームのすぐそばにシャトルの格納庫がある。

## ◆ Camping 地点

Point 1 …… 入口付近の武器庫

## ◆ 敵

雑魚モンスター	ガードロボット 都市自動防衛システム (レーザー砲など)
中ボス	なし
最終ボス	巨大ガードロボット

## ● 背景アニメ &amp; Monster &amp; トラップ

- 海底都市内部の海水が漏れている所  
水の流れをアニメさせる

## \* 処理方法

背景アニメで処理。

- 海底都市内部水中  
水中の潜っている雰囲気表現する。

## \* 処理方法

転送型の背景アニメで処理。または、STOP IMAGE 面に海水の色を塗り、半透明合成する

- 海底都市の浮上、中央タワーの崩壊の振動  
地面が揺れる。

## \* 処理方法

マップ面の表示位置をランダムにずらす

## ● イベント & ビジュアルシーン

### 格納庫

ラーニアを乗せた脱出ポッドが飛び去っていくシーン。ビジュアルではなくキャラ劇などで処理する。

### 研究室

カプセル内のエルテノが目覚めるシーン。ビジュアルで処理する。

### 制御ルーム

ゲーリー教授の登場&撤退のシーン。キャラ劇で処理する。

最後にエルテノがシャトルを発射するシーン。ビジュアルで処理する。

### シャトル

ゲーム中のシャトルは、マップ画面に描く。ただし、最後にシャトルが中央タワーから飛び去っていくシーンをビジュアルで処理する。

最後にエルテノが崩れる橋の上を走るシーン。キャラ劇&高度な背景アニメで処理する。

## ● 特殊アイテム

**潜水服** 防具の一種として扱う。水中に潜れるようになる。

## STAGE 4 天空都市レクサー

天空都市レクサーは上部の都市と都市内部の2面構成となる。

天空都市の外観は銀色に輝く球体であり、下半球上に都市が乗っている。さらに都市全体を外殻で囲むことで完全な球体の形になるが、上半球の外殻は1/3程度しかなく、外殻が破壊されたような印象を与える。

### Map 11 天空都市の上部

天空都市はシャトルの着陸した格納庫から始まる。

天空都市レクサーの上部の都市は本来ならば超高層ビル群から構成されるはずだが、それではやってられないので、みんな倒れてしまった事にしよう。その中で比較的大きめの建物の内部にコンピュータ端末室を用意する。

都市のどこかに最初は閉じられた地下通路へのゲートを設ける。地下通路は直線状でその先にガードロボットが待ち構えている。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 飛行場のシャトル内部

#### ◆ 敵

雑魚モンスター    ガードロボット  
都市自動防衛システム (レーザー砲など)  
中ボス            地下通路を塞ぐガードロボット

### Map 12 天空都市の内部

天空都市内部はラーニアの着陸した脱出ポッド格納庫からスタートする。天空都市の内部では最初ラーニアがメインキャラ、ロボット「オーパー」がサブキャラとなる。マザーコンピュータールームが目的地である。

マザーコンピュータールームに向う通路の一部にエネルギーシールドで塞がれた箇所とシールドジェネレータの設置された部屋がある。

マザーコンピュータールームにはラーカリア船内に通じるエレベータがある。(最初は動かない)

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 脱出ポッド格納庫

**◆ 敵**

雑魚モンスター    ガードロボット  
都市自動防衛システム (レーザー砲など)  
中ボス                マザーコンピュータールーム前の巨大ガードロボット

**● 背景アニメ & Monster & トラップ**

- エネルギーシールド  
放電しているように見えるシールド。触れるとダメージを受ける。

**\* 処理方法**

転送型の背景アニメで処理。

**● イベント & ビジュアルシーン****シールドジェネレータ**

オーバーによってシールドジェネレータが破壊されるシーンをキャラ劇と背景アニメ等で描く。

**カノールとラーニアの再会**

カノールとラーニアの再会シーンをトークで作成。

**マザーコンピュータールーム**

- ヴェレアトール崩壊の映像
- ゲーリー教授の登場
- 時空船ラーカイアの出現&天空都市レクサーとのドッキングシーン
- 海底都市フェリオールの崩壊

以上をビジュアルで描く。

## STAGE 5 時空船ラーカイア

### Map 13 ラーカイア船内

エレベータ出口からヴェルビマス制御ホールまでは直線状の長い通路がある。ヴェルビマスの制御ホールの前にはさらに頑丈な扉に進路を阻まれる。もう最後なので、しのごの言わず簡単明瞭なマップ。一応船内という事で。

#### ◆ Camping 地点

Point 1 … 入口付近の武器庫

#### ◆ 敵

雑魚モンスター	ガードロボット ラーカイアの自動防衛システム(レーザー砲など)
中ボス	ゲーリー教授のロボット2体 パワードスーツを装着したエルテノ
最終ボス	パワードスーツを装着したゲーリー教授

#### ● 背景アニメ & Monster & トラップ

- ヴェルビマス暴走の振動  
地面が揺れる。

##### \* 処理方法

マップ面の表示位置をランダムにずらす。

#### ● イベント & ビジュアルシーン

##### ヴェルビマス制御ホール前

- エルテノの登場
- エルテノが傷つき倒れるシーン&カノールが助け起こすシーン
- エルテノの最後のシーン
- ゲーリー教授の登場

以上をビジュアルで描く。

オーパーがヴェルビマスの暴走を告げるシーンは、トークのみで処理する。