

マ  
ハ  
・  
バ  
ラ  
タ



MahaBarata

MAHA·BARATA USER'S MANUAL





● 権利者の許諾なく賃貸業に使用、もしくは無断でコピーすることは法律で禁じられています。

# I N D E X

## 1. 初期設定

- ・はじめに…………… 1
- ・内容…………… 1
- ・ディスクのバックアップ …… 1
- ・MS-DOSの組み込み…………… 2
- ・ゲームの起動方法…………… 2

## 2. ゲームの操作

- ・移動キー操作…………… 3
- ・SAVE & LOAD …… 3
- ・道具屋で買い物…………… 4
- ・宿屋でお休み…………… 4
- ・装備…………… 4
- ・装備の選び方…………… 4

## 3. パラメータ

- ・能力値…………… 5
- ・基本属性…………… 5
- ・状態について…………… 6
- ・経験値…………… 6

## 4. アイテム

- ・アイテムについて…………… 7
- ・アイテム一覧…………… 8

## 5. 呪文

- ・呪文について…………… 10
- ・呪文一覧…………… 10

## 6. 戦闘

- ・戦闘について…………… 13
- ・モードの切替…………… 13
- ・戦闘の手法…………… 14

## 7. ストーリー

- ・物語の導入…………… 15
- ・キャラクター…………… 16

## 8. ユーザーサポート

- ・ユーザー登録…………… 19
- ・不足、破損…………… 19

# 1 初期設定

## ■はじめに

マハバラタをお買い上げ頂き、まことに有り難うございました。このゲームをプレイするには、2台のディスクドライブとアナログ対応ディスプレイ、及びMS-DOSのシステムディスクが必要です。

(MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。)

## ■内容

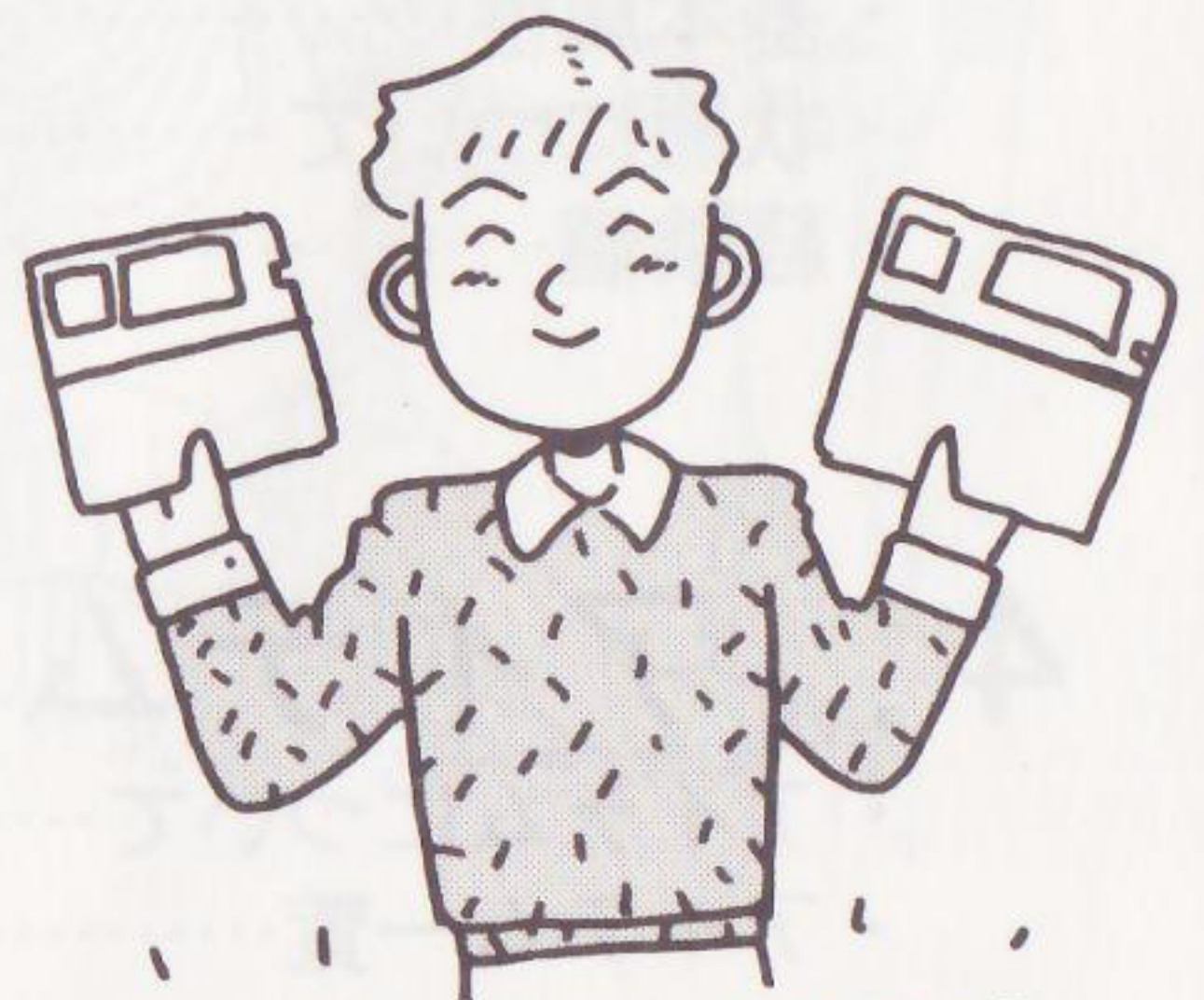
マハバラタのパッケージの中には、ディスク(A~G7枚)、ユーザ登録ハガキ、及びマニュアル(この本)が入っています。もし、不足の品等ございましたら、ユーザ・サポートに示す方法で、弊社宛ご連絡下さい。

## ■ディスクのバックアップ

本ゲームはディスクAに直接SAVEを行いますので、ディスクAは、必ずバックアップを取っておいて下さい。

ディスクAには、プロテクトはかかっておりませんので、バックアップにはMS-DOSのコマンドが使用できます。

万一破損された場合には、弊社宛ご連絡下さい。(ユーザ・サポート参照)



BACK UP!

## ■ MS-DOSの組み込み

---

本GAMEディスクには、MS-DOSのシステムが組み込まれておりません。ご面倒でも以下の要領で組み込んで下さい。

- 1 : MS-DOSのシステムディスクを用意する。  
以下のバージョンのものが使用可能です。  
( VER. 3.10~3.30D )
- 2 : MS-DOSのシステムディスクをドライブ1に、ディスクAをドライブ2に入れ、パソコンの電源を入れる。  
(メニューなどが立ち上がってしまう場合はSTOPキーを押して、A> という表示を出します。)
- 3 : A> と出たら、A>B:SETDOS と入力する。
- 4 : 以上で、システムは組み込まれました。

## ■ ゲームの起動方法

---

ディスクAをドライブ1に、ディスクBをドライブ2に入れてパソコン本体の電源を入れると、以下のようなメニューが出ます

[はじめからする]

[続きからする]

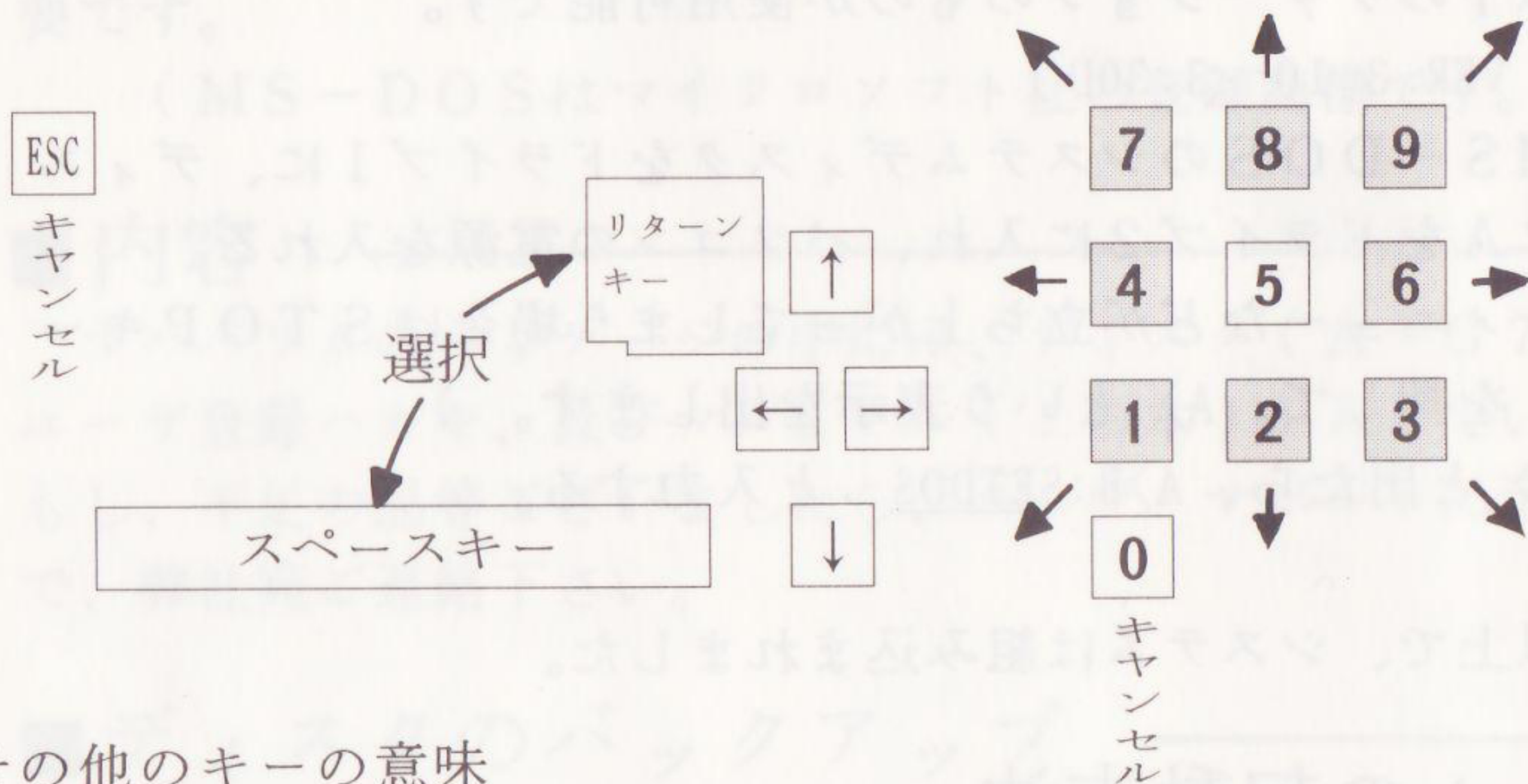
オープニングから始める場合には[はじめからする]を選択し、ドライブ1にディスクGをいれます。オープニングを途中で終了したい場合には、ESCキーでスキップ出来ます。

[続きからする]を選択した場合は、一番最後にSAVEした箇所からゲームを再開します。

# 2 ゲームの操作

## ■移動キー操作

カーソルキーまたは数字キーを押すとキャラクターが移動します。斜めに移動したいときは、7 9 1 3が使用できます。また、8と6を同時に押した場合、右斜め上に進行します。



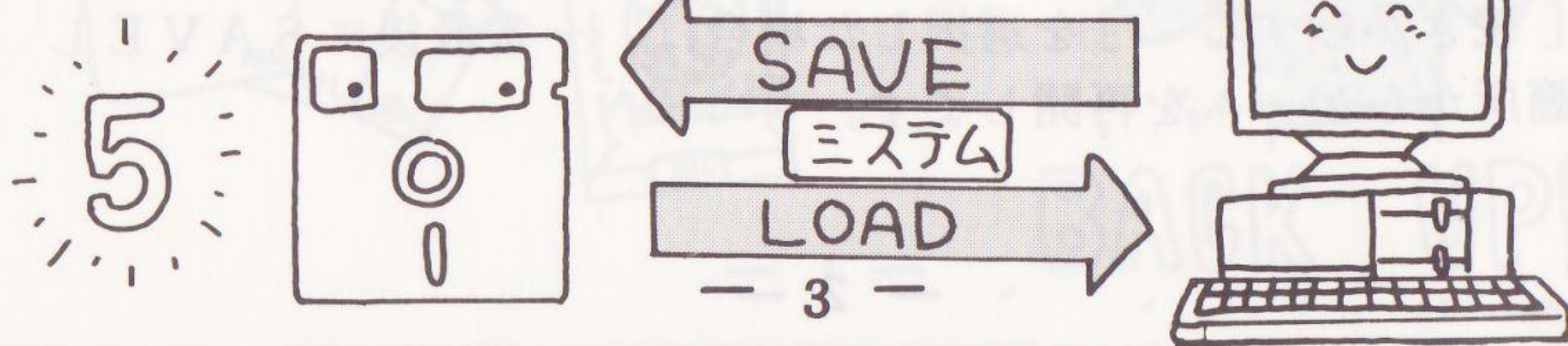
### ●その他のキーの意味

- リターンまたはスペースキー 選択したコマンドを実行する。
- 0キーまたは、ESC キー コマンド選択画面を表示する。  
コマンドをキャンセルする。

## ■SAVE & LOAD

システムメニューから、システムーSAVEを選択すると、ゲームの進行状態を記録する事が出来ます。SAVE箇所は、5箇所用意されています。

また、システムーLOADを選択すると、SAVEしたゲームの続きから再開する事が出来ます。



## ■ 道具屋で買い物

---

道具屋では、持っている道具などの売買が出来ます。道具屋に入ったら、まず[買います][売ります]の選択を行います。売る場合には、自分の持っているアイテムから、売るものを選択します。相手の買い取り値段が納得のいくものであれば、売って下さい。逆に、店の商品を買う場合は、お金(ニシュカ)が足りないと買えないので注意して下さい。

なお、各キャラクターが装備しているアイテムは、一度装備からはずさなければ、売る事は出来ません。また、せっかく買った武器などは装着しないとその効力を発揮しません。

## ■ 宿屋でお休み

---

宿屋で宿泊すると、耐久力 、精神力  が回復します。ただし、所定の金額(ニシュカ)を支払わなければなりません。



## ■ 装備

---

メインキャラクター(6人)の装備は、変更することができます。(その他はあらかじめ決められていて、変更する事は出来ません)まず、どのキャラクターについて装備を変更するかを選び、次に装備の種類を選択します。すると現在持っている装備の一覧が出ますので、その中から選んで変更して下さい。(白い文字で書かれているものが選択できます。)

## ■ 装備の選び方

---

キャラクターの戦闘能力は、耐久力 、精神力 、攻撃力、防御力、敏捷力の5要素から成り立っています。

これらの能力は、装備する武器、防具、服、装飾品によってかなり変化します。また、キャラクターの個々の性格によって、装備出来るものが変わってきますので、注意して下さい。

# 3 パラメータ

## ■能力値

各キャラクターの能力を表すパラメータです。これはキャラクターの成長に応じて、上昇していきます。

### ● 耐久力

キャラクターの生命力です。戦闘中に0になると気絶してしまい、戦闘に参加出来なくなります。戦闘終了後には自動的に1に戻り復活します。ただし、全員が0になると負けになり、ゲーム終了です。

### ● 精神力

気力です。呪文を使うと消費されます。

### ● 攻撃力

攻撃の強さを表します。

### ● 防御力

防御の強さを表します。

### ● 敏捷力

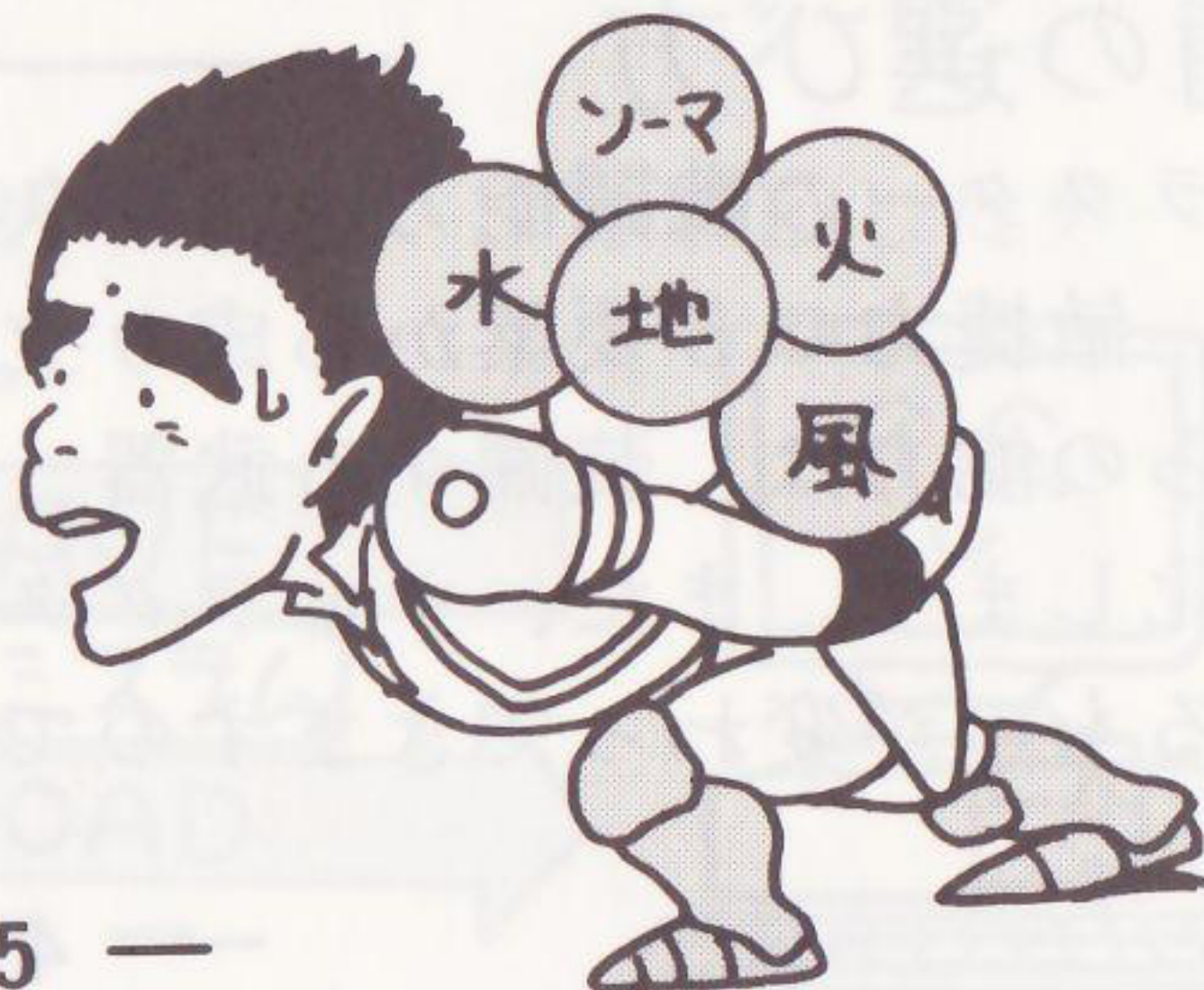
すばしこさを表します。



## ■基本属性

各キャラクターは、ソーマ、地、水、火、風の5つの属性を持っています。これは百分率で表され、持っている装備によって変化します。


( 5. 呪文 の項参照 )





## ■状態について

戦闘シーンで特殊な攻撃を受けると、以下のような状態になる事があります。各名前の右横に現在の状態が表示されます。

- 表示 意味
- 痺 麻痺：攻撃が出来なくなります。
- 毒 毒：ダメージが回復できなくなります。
- 黙 沈黙：呪文が使用できなくなります。
- 乱 混乱：正しい判断が出来なくなります。
- 絶 気絶：耐久力  が0の状態です。



戦闘に参加出来ません。

(全員気絶すると、ゲーム終了になります。)

## ■経験値

戦闘で勝利すると経験値が増えます。経験値が一定のレベルに達すると、能力値が上がります。経験値は、イベントなどをクリアしたときにも上がる場合があります。



# 4 アイテム

## ■ アイテムについて

アイテムは、「所持」、「装備」、「使用」により効果を現します。

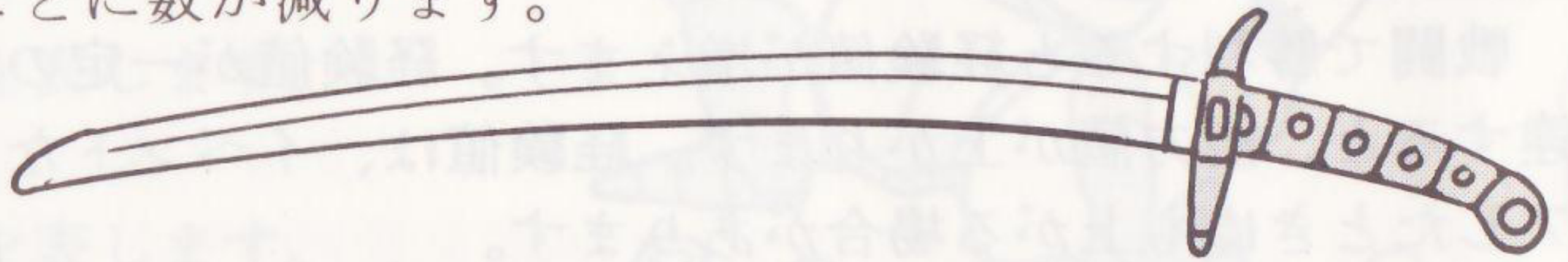
●「所持」とはパーティーがそのアイテムを手にいれた状態のことで、特にコマンドを操作するものではありません。

●「装備」、「使用」はそれぞれ **装備** **道具** コマンドを選択する事により実行されます。

●「所持」により効果を現すアイテムはおもにイベント用のアイテムで、「装備」、「使用」はおろか「売買」することさえ出来ないものが多数です。

●「装備」により効果を現すアイテムはおもに武器、防具類です。メインキャラクターの6人以外は「装備」の変更ができません。

●「使用」により効果を現すアイテムはおもに薬品関係です。「使用」するごとに数が減ります。



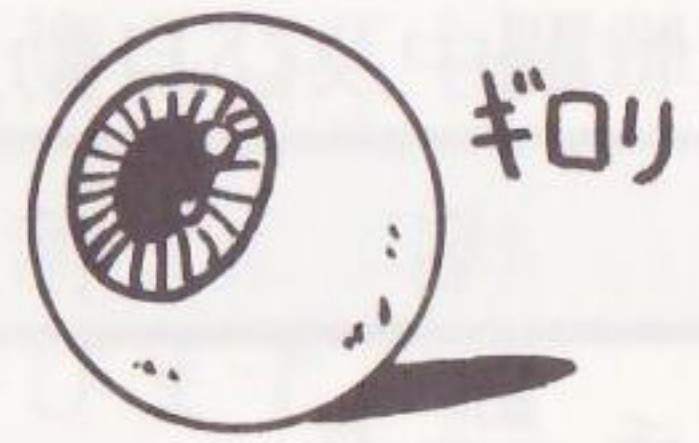
## ● 装備制限表

◎：装備可 ○：大部分装備可 △：一部装備可 ×：装備不可

人物	種別	弓	短剣	剣	棍棒	杖	盾	鎧	装飾
ドラウ＝パディ		×	◎	◎	×	×	◎	○	◎
ユディシュティラ		×	×	×	×	◎	○	○	◎
ビーマ		×	×	×	◎	×	◎	◎	◎
アルジュナ		◎	×	×	×	×	×	◎	◎
ナクラ		×	◎	×	×	×	△	△	◎
サハディーバ		×	×	×	×	◎	×	△	◎

## ■ アイテム一覧

これらのほかにもアイテムは存在します。



### ● 「所持」により効果を現すアイテム

シナリオの展開に伴って自動的に使用されます。

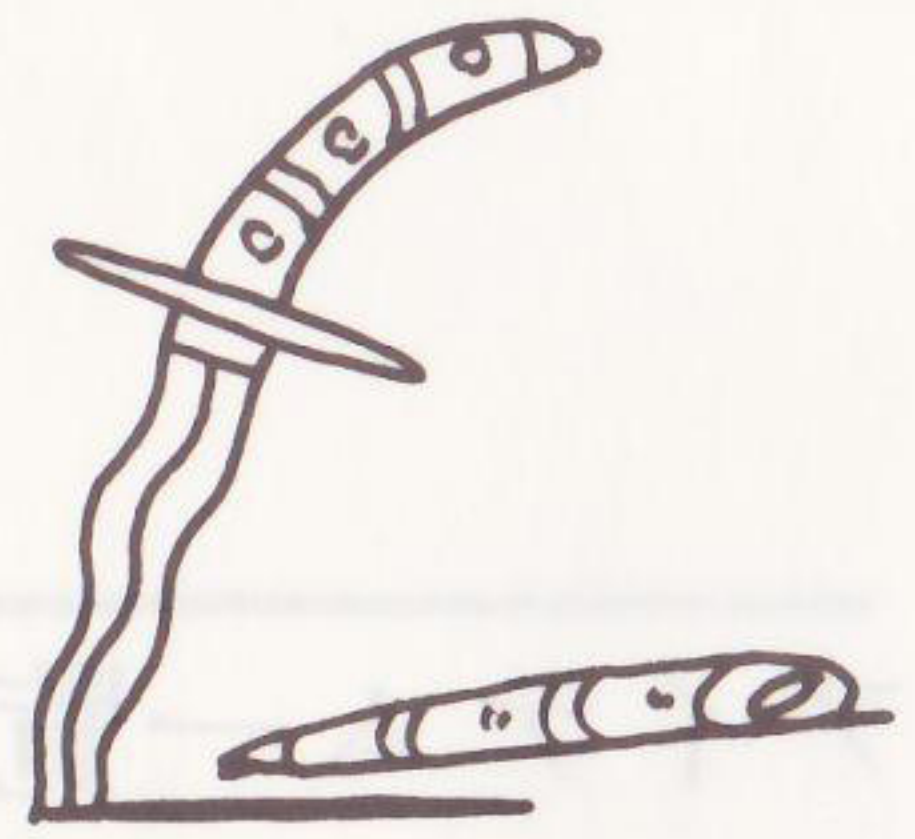
名 称	種 別	効 果
大蛸の目玉	イベント	別のアイテムと交換する
青銅の鍵	イベント	ある扉の鍵を開ける
王家の短剣	イベント	サブシナリオ発生の子件の1つ
アンバーの碧玉	イベント	あるシナリオでの課題の解決に関する



### ● 「使用」により効果を現すアイテム

選択ウィンドーが開けるときであれば、常時使用できます。

名 称	種 別	効 果
ニシュカ	通貨	売買以外の使用は無駄使いです
ラトナ	宝石	店でニシュカに換金可
アンジャス	薬品	軟膏です 麻痺を治します
ダムサ・マドゥ	薬品	虫の蜜です 解毒します
オサディ	薬品	薬草です 耐久力回復
アウサディ	薬品	薬草です 耐久力回復
カンダナ	薬品	香木です 精神力回復
マス・ダンタ	道具	”マス”の呪文が発動します



● 「装備」により効果を現すアイテム

戦闘中及び自動走行中は”装備”はできません。

名 称	種 別	効 果
チャーパ	弓	攻撃力と敏捷力が増加
テュアラ	短剣	攻撃力と防御力が増加
バグナク	短剣	攻撃力と防御力と敏捷力が増加
クックリ	短剣	攻撃力と防御力が増加
タルワール	剣	攻撃力と防御力が増加
カンダ	剣	攻撃力と防御力が増加
カタール	剣	攻撃力と防御力が増加
パタ	剣	攻撃力と防御力が増加
ダール・ムサラ	棍棒	攻撃力が増加 敏捷力が減少
ラグダ	杖	攻撃力と防御力が増加
バジラ	杖	攻撃力と防御力が増加
サーティ	鎧	防御力が増加
トラーナ	鎧	防御力が増加
ダムサナ	鎧	防御力が増加 敏捷力が減少
ハリナ・ハーラ	装飾	防御力が増加
ラクス・プシュパ	装飾	防御力が増加
碧玉のハーラ	装飾	地の属性が増加
ディブ・サーカ	装飾	敏捷力が増加



●地系

大地は汝に仇なすものの力を封ずるであらう

名 称	効 果	対 象
ニドハナ	敏捷値を減少させる	敵個人
ウルビ	防御力を減少させる	敵個人
バンドー	麻痺をおこす	敵個人
ビクルタ	攻撃力を減少させる	敵個人
ベガ	体力を減少させる	敵全員
ムルド・プー	麻痺を治す	味方個人
ムルド・アス	耐久力を回復させる	味方個人

●水系

水は汝の能力を実力以上に高めてくれる

名 称	効 果	対 象
マーヤー	敏捷力を増大させる	味方個人
スカンド	攻撃力を増加させる	味方個人
ビサ	毒で侵す	敵個人
ラクス	防御力を増大させる	味方個人
アップ・アムルジ	解毒する	味方個人
ヒマ	耐久力を減少させる	敵個人
アップ・アス	耐久力を回復させる	味方個人

●火系

紅蓮の炎は汝の敵を焼き尽くすであらう

名 称	効 果	対 象
デジャス	耐久力を減少させる	敵個人
ダー	耐久力を減少させる	敵個人
ジバル	耐久力を減少させる	敵個人
サムカラ	混乱させる	敵個人
バド・デジャス	耐久力を減少させる	敵全員
パリダー	耐久力を減少させる	敵全員
バド・ジバル	耐久力を減少させる	敵全員

●風系

荒ぶる風は汝の敵を引き裂くであらう

名 称	効 果	対 象
パット	耐久力を減少させる	敵全員
マウナ	沈黙させる	敵個人
アンタリクサ	耐久力を減少させる	敵個人
アバカーサ	耐久力を減少させる	敵個人
マス	耐久力を減少させる	敵個人
バユ・ニルムクチ	沈黙を解く	味方全員
クリサ	耐久力を減少させる	敵個人

# 6 戦闘

---

## ■ 戦闘について

---

平野にはいろいろな化けものがあります。これらに遭遇すると、戦闘シーンに入ります。化け物は左側に、味方キャラは右側に交替であらわれます。戦闘には自動、手動などのモードがあります。

## ■ モードの切替

---

途中で戦闘モードを切り替えたい場合には、ESCキーかOキーを押します。敵味方の攻撃が一巡（1ターン）した時点で、戦闘モードの切り替えメニューがでます。下記の中から選択して下さい。

### ● 自動戦闘

戦闘状況を全てコンピュータが判断して、行動を決定してくれるモードです。

### ● 手動戦闘

プレイヤーが状況を判断し、自分で全て設定するモードです。各キャラごとに行動を決定し、次にその対象を決めます。設定が終わると、戦闘に突入します。1ターン後にまた行動を決定し、繰り返します。


### ● 半自動戦闘

戦闘の開始時に各キャラの行動を決定すると、戦闘が終了するか、ESCキーが押されるまでその行動パターンを繰り返すモードです。



## ■ 戦闘の手法

### ● 呪文（マントラ）

呪文をかけるときは、各キャラクターの属性にあった呪文が使用できます。精神力  が足りないときは使用できません。使用できるものは、白色で示されています。

### ● 攻撃

装備している個々の武器で攻撃します。

### ● 防御

防御の体制をとると、防御力が通常より上がります。

### ● 脱出

とても勝ち目がないときには、戦闘を回避して、逃げ出す事が出来ます。ただし状況により、逃げられない場合があります。

### ● 道具

所有しているアイテムの中から選択し、敵や味方に使用できます。回復効果をあらわすもの、攻撃効果をあらわすものなど、さまざまなものがあります。

# 7 ストーリー

## ■物語の導入

物語の発端はクルクシェートラと呼ばれる地より始まる。初代の王バラタの時代より時は流れ、盲目の人ドリタラーシュトラの弟パーンドゥが王位に就いた。パーンドゥの善政により、王都ハスティナープラは繁栄の極めにあった。

しかし、その繁栄が突如として崩れさる時が来た。半神バラタの血を引くパーンドゥでさえも病には勝てなかった。偉大なる王パーンドゥは死の神ヤマに導かれ、五人の王子を残して逝ってしまった。そして、残された五王子の長兄ユディシュティラは亡き王パーンドゥの跡継ぎとして、王都ハスティナープラを五王子の力をあわせて繁栄へと導いていくはずであった。

ところがそれを快く思わない者達がいた。それはドリタラーシュトラの息子達である百人王子であった。その中でも第一王子たるドゥルヨーダナにとって、パーンドゥの五王子はあまりにも眩しすぎた。その人徳、勇気、愛の輝きは、その光を鈍らし消してしまいたいほどに嫉妬の炎を燃え上がらせたのである。

五王子と百人王子の確執に、ドリタラーシュトラは旧都インドラプラスタを五王子に分け与えることで騒動を避けた。ここにバラタ族は五王子のパーンドゥ家と百人王子のクル家に分かれることとなったのである。

平安は東の間であった。インドラプラスタが繁栄するのを見て、ドゥルヨーダナの嫉妬の炎はより強く燃え盛るのであった。その憎しみの炎はついに現実の炎として、インドラプラスタへと燃え上がったのである。

パーンドゥの五王子の生死は闇よりも深く、ガンジスの流れよりも濁った謎に包まれ、数多くの人々の叫びに紛れ込んでいった。

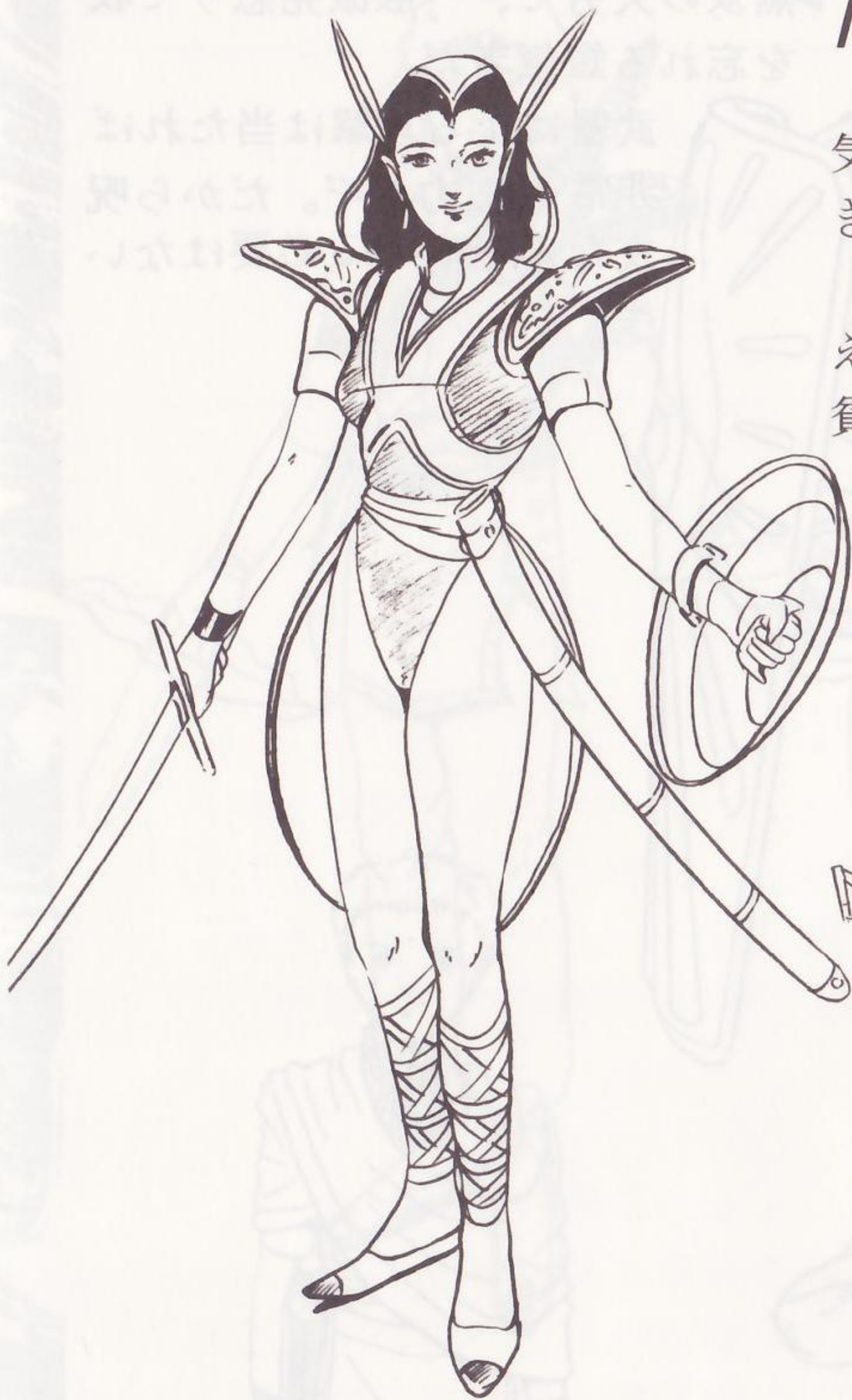
魔は、ドゥルヨーダナを世界への門として満ち溢れた。

## ■ キャラクター

### ドラウ＝パディ

パンチャーラ王国の王女です。気高く正義を愛し、強く優しく生きる気丈な性格かしら。

武器と呪文の両方をそこそこ扱えます。万能であって決して器用貧乏なんかじゃありません。



### ユディシュティラ

パーンドゥ五王子の長兄。冷静沈着で、慈悲深い。徳と正法の人と言われます。

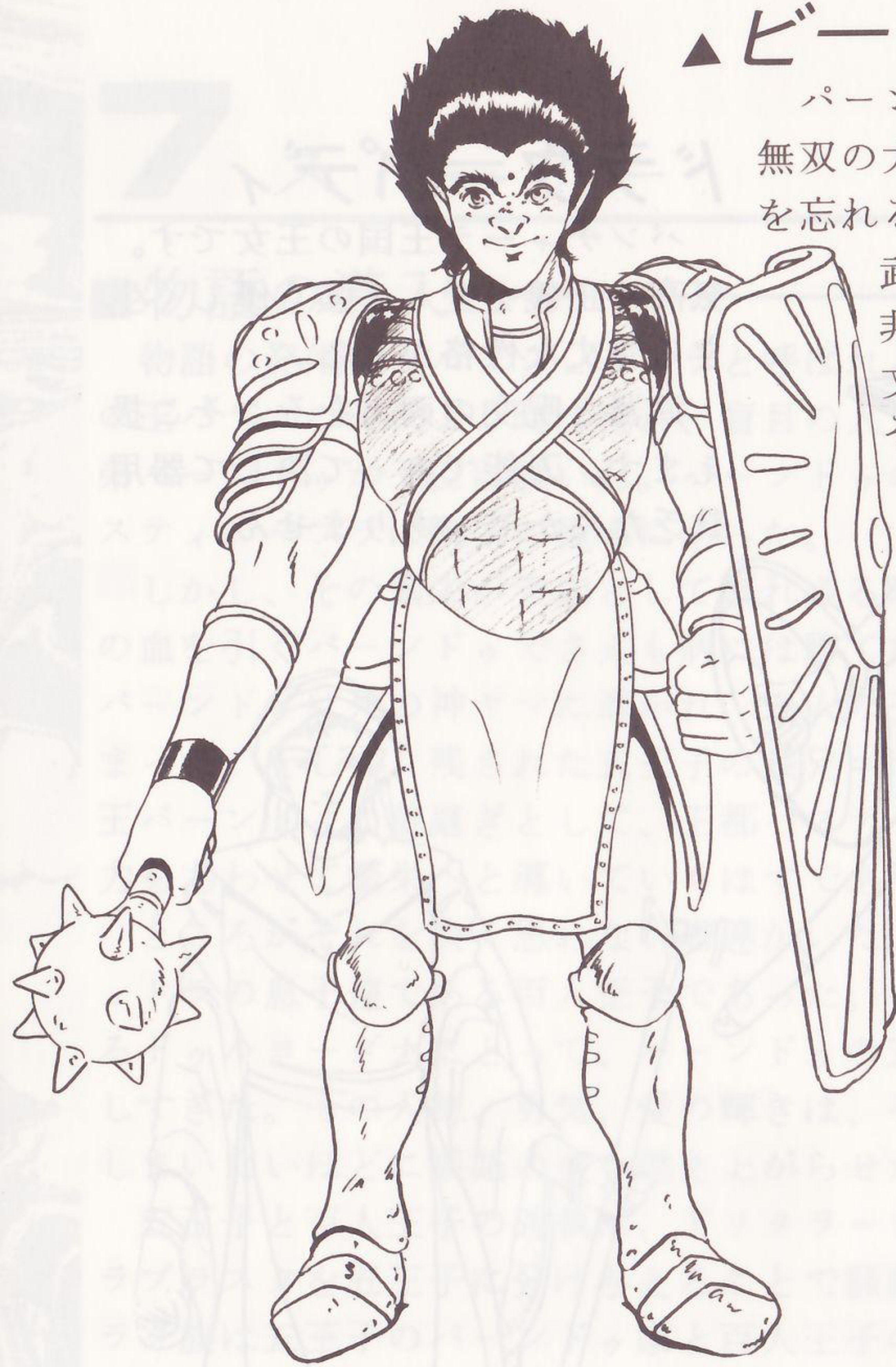
武器はほとんど扱えませんが、高い精神力は呪文の多用に耐えるものでありましょう。



## ▲ビーマ

パーンドゥ5王子の次男。怪力無双の大男で、一触激発怒りで我を忘れる短気者だ。

武器による攻撃は当たれば非常に強力だぞ。だから呪文なんぞ唱える必要はないぞ。



## サハディーバ▶

パーンドゥ5王子の末弟。利発で、大人顔負けの博識家ですが、経験不足が玉にキズでしょうね。

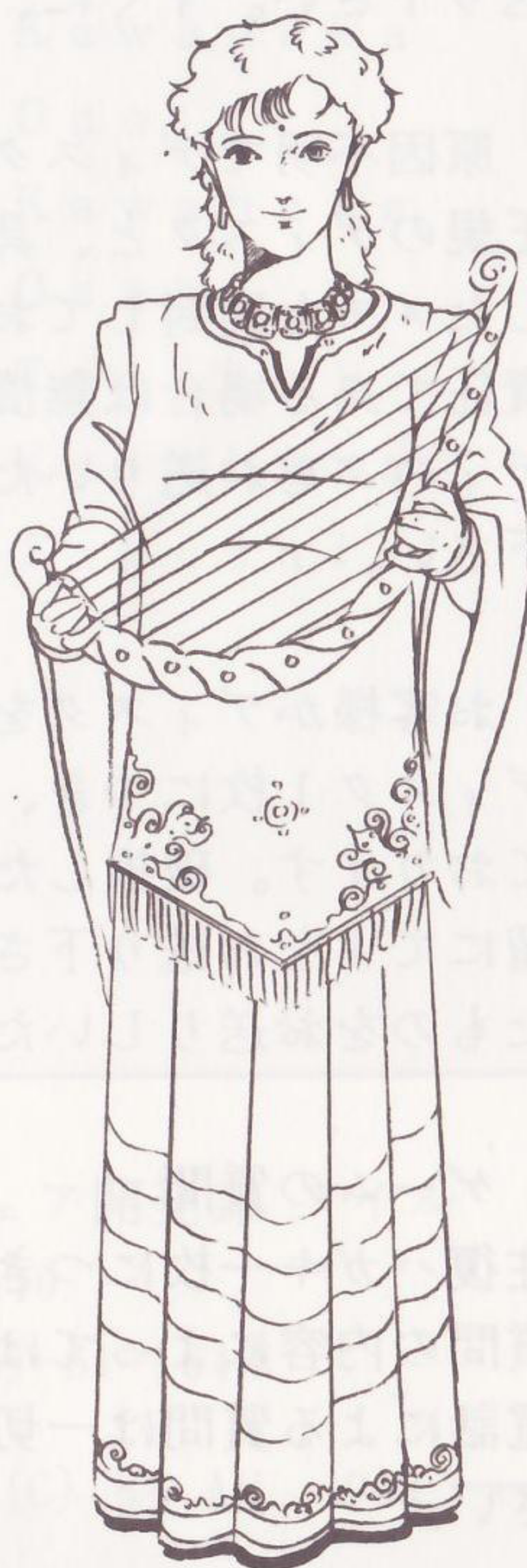
武器の扱い 話になりません。それを高度の呪文で補います。精神力がすぐ無くなりますけど。



## ◀ アルジュナ

パーンドゥ5王子の3男。外見は女のような優男だけど、サッパリはつらつとした好青年さ。

武器の扱いが巧くて、呪文も特定のものなら高度に唱えることができるんだ。



## ナクラ ▶

パーンドゥ5王子の、って女の子なのに王子って呼ばれてかわいそう。キャピキャピるんるんでちょっとわがまま。武器は今イチかな。ソーマ系の呪文が得意なの。治療はナクラにおまかせ！

# 8 ユーザーサポート

---

## ■ ユーザー登録

---

ユーザー登録ハガキに必要事項を記入してお送り下さい。ユーザー登録をされませんとユーザーサポートは受けられません。

## ■ 不足、破損

---

### ● 内容物が不足していた場合

ユーザー登録ハガキの最終項目に朱筆で不足物を記入してお送り下さい。すぐに、不足物をお送りいたします。

### ● 原因不明でディスクに異常が発生した場合

正規のディスクと、具体的な症状、お使いの機器環境を記入したメモを同封してお送り下さい。原因の調査の上、当社の責任である場合は無償にて対処させていただきます。なお、ディスクをお送りいただく際、ダンボール紙などで補強して下さい。

### ● お客様がディスクを破損してしまった場合

ディスク1枚につき、¥1,000にて交換または修理をおこなっております。破損したディスク（郵送にて）と料金（現金書留にて）をお送り下さい。両方の到着後、交換または修理したものを送りいたします。

### ● ゲームの質問

往復ハガキ一枚につき質問をひとつだけ書いてお送り下さい。質問の内容によっては返事に時間のかかる場合がございます。電話による質問は一切受けつけておりませんので、ご了承下さい。

Producer : N. M o r i t a  
Main Programer : N. H a m a i s o  
Programer : T. M i z u n o  
Sub Programer : N. M a t u m o t o  
: K. A r a d o n o  
Scenario Writer : M. S h i b a  
Main Graphic Designer : K. K a w a n a k a  
Sub Graphic Designer : A. O n o  
: A. K a w a h a r a  
: M. O z a k i  
: C. T o r i k a i  
Main Music Composer : M. K a j i h a r a  
Music Composer : Y. T a g u c h i

## MAHA · BARATA

株式会社 森田商店 ソフトウェア開発課 アイル  
本社 和歌山市園部1018-2 〒640  
TEL (0734)-61-0733 FAX (0734)-61-1648

COPYRIGHT (C) BY AIL 1993

■仕様は予告なく変更することがありますのご了承下さい。



株式会社 森田商店 ソフトウェア開発課

**アイル**

和歌山市園部1018-2 〒640  
TEL (0734) 61-0733 FAX (0734) 61-1648

MAHA・BARATA USER'S MANUAL