

Genealogy of the Brave

= 取扱説明書 =



2021-2023 Y+Y=M. H

はじめに

この度は、Genealogy of the Braveをダウンロードしてくださいまして、誠にありがとうございます。

このゲームは、白黒時代のゲームボーイのソフト、取り分け一番ハマった「S a g a 2 秘宝伝説」への敬意を胸に秘め制作し、2021年にwindows用に公開したものをスマホ向けに移植したものです。

憧れたゲームには程遠いモノですが、最後まで楽しんでいただければ幸いです。

2023.4 Y+Y=M.H

著作権・免責事項等

- このゲームのダウンロードや使用に際し、一切の料金・手数料等は発生しません。
- このゲームの著作権は、作者であるY+Y=M.Hが保有します。
著作権者の許可無しに、転載・掲載・再配布・改変等を行うことはできません。
- このゲームの使用することで発生するいかなるトラブル・エラーについて、作者は責任を負いません。
- スクリーンショットをネット上にアップロードすることは使用者の自由であり制限はありません。

プライバシーポリシー

制作者は、個人情報保護の重要性を認識し、日本の法令その他規範を遵守し、個人情報保護に努めます。

■情報取得について■

このゲームにおいて、個人情報、位置情報、写真・動画・連絡先・メモ等のデータを取得することはありません。

目 次

1. S T O R Y（ストーリー）	3
2. 操作方法	4
3. メニュー画面	5
4. のうりよく	6
5. 戦闘	7
6. 制作に使用したツール類の紹介と謝辞	9

STORY -物語-

遙か悠久の昔
魔王と勇者達の激しい戦いがあった

世界征服を目論む強大な力を持った魔王の前に
成す術も無かったが
人間・獣人・アンドロイドの勇者達の手により
辛くも魔王を倒すことができた

それから幾百年の月日が流れ
皆が平和に暮らしていたある日
魔王が復活したとの噂が世界中に流布した

突如現れた魔物達に
人々の暮らしは脅かされ
恐怖と不安が世界を包む中






ヤーマンのお城では
魔王軍の手により
王女様が連れ去られてしまった

途方に暮れた王様は
勇者の末裔を探し出し
王女救出をお願いすることとなった

操作方法



- **キャラクターの移動**
画面をタッチし、ドラッグした方向に動きます。
- **町の人と話す、宝箱を取る、扉を開ける**
対象となる人や物をタッチすれば話を聞いたり、宝箱や扉を開けることができます。
- **ボタン操作**
画面に表示されたボタンをタッチします。
- **アイテムや図鑑のスクロール**
ボタンをタッチし、ドラッグすればスクロールできます。
- **特別なボタン**

	メニューを開きます。
	歩く／ダッシュを切り替えます。
	地図を見ます。
	セーブします。
	1つ前に戻ります。

メニュー画面



● のうりょく

キャラクターの強さの確認、アイテムの装備、装備中のアイテムの使用ができます。

装備しなければ戦闘で使うことはできませんので、必ず装備しましょう。

● アイテム

所持しているアイテムを使ったり捨てたりします。

● じゅんばん

順番を入れ替えます。前に行くほど魔物から狙われやすくなります。

● ずかん

戦ったことがある魔物を閲覧できる図鑑です。

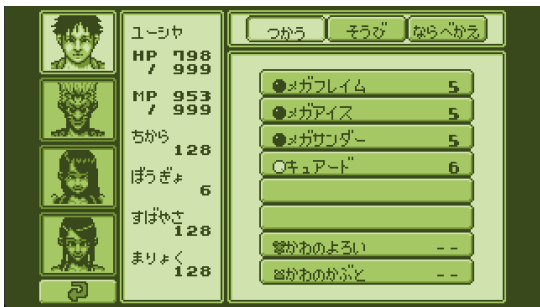
● せってい

BGMと効果音の音量を設定できます。

● タイトル

タイトル画面に戻ります。

のうりよく



●のうりよく

①HP

生命力。0になると戦闘不能になりますが、戦闘終了後は1で復活します。また、魔物からダメージを受けることで成長します。

②MP

魔法を使うための力です。戦闘でたくさん魔法を使うことで成長します。

③ちから

パワー系武器の威力と必殺率に影響します。

パワー系武器を使うことで成長します。

④ぼうぎょ

魔物からの直接攻撃を防ぐ力です。

成長することは無く、防具の装備により強化できます。

⑤すばやさ

スピード系武器の威力と行動順に影響します。

スピード系武器を使うことで成長します。

⑥まりよく

魔法の威力や成功率に影響します。魔法を使うことで成長します。

●つかう

装備しているアイテムや魔法を使います。

●そうび

所持しているアイテムや魔法を装備します。

●ならべかえ

装備しているアイテムの順番を入れ替えます。

戦闘



魔物との戦闘画面です。勝てばお金やアイテムが手に入り、能力が上昇することもあります。また、獣人がいれば、魔物が肉を落とすので、それを食べることで能力を変化させることができます。

なお、パーティ全員が戦闘不能になったら全滅となり、最後に泊まった宿屋に戻されます。（お金が半減する等のペナルティはありません）

戦闘開始

戦闘が始まったら「たたかう」「にげる」を選択します。

●たたかう

パーティの行動を選択し、魔物と戦います。

●にげる

戦わずして逃げることで戦闘を回避することができます。

敵・味方の最も素早い者同士を比較し成功率が決まります。

行動選択

使用したい武器や魔法、アイテムを選択し、ターゲットを選びます。





なお、防具等の使用不能アイテムを選ぶことはできません。

行動開始

ランダム要素はありますが、素早さの数値が高い者から行動します。ただし、寝ているときは何もできません。

状態異常

次の4つの状態異常があります。なお、状態異常は戦闘が終了すると回復します。

	幻	武器の命中率が半減します。
	眠り	行動不能になります。運が良ければターンの最初に回復します。
	毒	ターン開始時に毒のダメージを受けます。ただし、毒のダメージで戦闘不能になることはありません。
	戦闘不能	その戦闘中は何もできなくなります。なお、回復させるアイテムや魔法があります。

制作に使用したツール類の紹介と謝辞

●プログラム・・・H S P

制作者：おにたまさん…[HSP TV](#)

●ドット絵・・・E D G E

制作者：たかぼーさん…[TAKABO SOFT](#)

●効果音・・・K a n a W a v e

制作者：Shouさん…[さくらやまスクエア・跡地](#)

●B G M・・・Lovely Composer (ラブリーコンポーザ)

製作者：ドク(doc100)さん…[よろず作品いちまるまる](#)
[ラブリーコンポーザ公式twitter](#)

このゲームを作るにあたり

とてもお世話になった方達です

みなさま、本当にありがとうございました！

●データエディタ・・・拙作「cheese2」