

BRAWL+

“SCREW THAT, I WANT
FUN SPEED ACTIVATE!”

Brawl+ (スマブラX+)は、スマブラXに
コンボ性とスピード感を追加、
さらに、キャラバランスを整えた
スマブラXの改良版です。

Brawl+ (スマブラX+)の使用はすべて自己責任でお願いします。
そして、「当サイトの利用者は、他の当サイト利用者および当サイト管理人に、
一切の責任を追及しない」ということに同意してください。

上記を同意しない、もしくはする気のない人は、当サイトを利用しないでください。
速やかに退出してください。

Brawl+ wiki ver10.1できました！
wiki ver10からおもにぺち修正してます。

Brawl+ 7.0.3 Gold jp8.4できました！
Gold jp8.4からぺち修正してます。

BalancedBrawl v3 rc1 jpのダウンロードリンクを載せました！

Brawl- v2.1.1のダウンロードリンクを載せました！

最新版、および、別バージョンはダウンロードページをクリック

[ダウンロードページ](#)

Brawl+(スマブラX+)とは？

Brawl+は、スマブラXをもっと楽しいものにしようとする
コミュニティによって進められているプロジェクトです。
頑張りやさんのハッカーのみんなが作ったコードを使って、

転ぶ仕様をなくしたり、新しいコンボを作ったり出来ます。
でも、別にスマブラDXを再現しようとしているわけではないのです。

詳細はコチラ

[BRAWL+: The FAQ 'Brawl+ and new Characters'](#)

スマブラXとの主な違い

吹っ飛び後の硬直時間が長い、これで様々なコンボが入りやすくなった
ダッシュジャンプができる
ステップ中にガードができる
ダッシュ中にしゃがめる、これでダッシュ動作からすばやく地上攻撃がしかけられる
ダッシュダンス（ステステ）ができる、多重にフェイントをかけられるようになった
空中攻撃の着地スキが減少（基本的に半減した）
攻撃をガードしたときのひるみ時間が増加

勝つためには、積極的に働きかけることが重要になりました。

上Bでの自動崖つかまり不能（崖待ちはほぼ不可能）
崖捕まり後、すぐに行動可能
ペナルティの消滅

復帰者と復帰阻止者での駆け引きの幅が広がりました。

ダウン連、つかみ連不能
投げ連がほとんど続かない（投げを繰り返すことにこだわらず、他の攻撃も使ってコンボを仕掛けたほうが得）

コンボとは言いがたい、これらのハメワザ廃止で楽しさUP

ワザの性能、運動性能の調整

上記の仕様でもメタナイト1強にはなりません。

Brawl+のシステムはすでに、85%ほどのキャラクターがトーナメントで勝てるレベルに達するほどにバランス調整されています。

動画を見てみたい！という人は…

[Youtubeでbrawl+と検索する](#)

ニコニコ動画で[brawl+と検索する](#)または[スマブラX+と検索する](#)

あとは、[こちら](#)

Brawl+ (スマブラX+)の導入を検討している人は
[Q&A \(導入前\)](#)を参照してください。

今日： 24
昨日： 191