

# 目次

## [目次](#)

### [Q&A \(導入前\)](#)

- [Q:wiiの改造 \(Homebrew Channel の導入\) にゼルダ不要というのは本当?](#)
- [Q:コードはどのようにゲームプレイに影響を与えますか? Brawl+をするにおいて気をつけるべき点は何ですか? 公](#)
- [Q:どのようなコードがありますか? 公](#)
- [Q:どうしてスマブラDXでやらないのですか? 公](#)
- [Q:Pluseryは私のキャラを強化/弱体化しますか? 公](#)
- [Q:Brawl+ってオンラインでも動作するの? 公](#)
- [Q:Brawl+の動画ってないの? 公](#)
- [Q:Wiiのハック後、Brawl+の導入、起動方法を詳しく](#)
- [Q:普通のスマブラXは遊び続けられますか? 公](#)

### [コメント欄](#)

## Q&A (導入前)

実際には寄せられてない質問がほとんどだが、今後出てきそうな質問に答えておく  
公 は[BRAWL+: The FAQ 'Brawl+ and new Characters'](#)より引用  
(日本語訳は[このファイル](#)を参照(パスはbrawl)、翻訳してくれた方、ありがとうございます)

### **Q** ;wiiの改造 (Homebrew Channel の導入) にゼルダ不要というのは本当?

**A** ;はい、

- 4.1J以下ならBannerbomb v1, 4.2JならBannerbomb v2で超お手軽に、
- 4.3JならSmash Stack、準備できるならYu-gi-vahもいいでしょう、

つまり、現在、ほぼ無料でBrawl+を導入できます

このwiki通りにやればほぼ安全・無痕跡で遊べます。しかしWiiの非正規な遊びなのは確実なので、おかしくなったからといって公式サポート受けるとかはやめましょう。

### **Q** ;コードはどのようにゲームプレイに影響を与えますか? Brawl+をするにおいて気をつけるべき点は何ですか? 公

**A** ;格闘ゲームはリスクとリターンによって成り立っています。

スマブラXは過剰な待ちのメタゲームで、まるで待ちのバーゲンセールです。Brawl+はそれを取り除き、スピード感を取り戻し、かつてのスマブラの血が滾るような熱い戦いを再現します。スマブラの試合をしたり見たりするのを、コンボしたりコンボされたりでうきうきとするような、スピード感のあってリスキーな手段がとられる試合は、あなたのテクニクによって生み出され、撃墜されるのを防ぐためのあなたのずらしの技術にかかっています。ヒットスタンのコード導入によって、全てのキャラクターに敵を撃墜するための連続攻撃の手段を与え、全てのキャラクターを同じ土俵に立たせました。スマブラXにあった特徴は無くなったのです。つまり、Brawl+はまったく新しい、そして素晴らしく楽しいゲームなのです。

## Q ;どのようなコードがありますか？ 公

A ;

= 攻撃関連 =

空中での隙減少 - 着地隙が減少。  
ヒット硬直 - 攻撃を受けたときの硬直が長くなった。  
シールド硬直 - シールド状態で攻撃を受けたとき、より多くのノックバックと硬直を受けるようになった。  
ヒットラグの変更 - 攻撃があたったときに、その攻撃が終わるのを早める。ゼルダの蹴りを思い浮かべるといいでしょう。このコードはそのヒットラグを減少させるものです。  
ワンパターン相殺 - ワンパターン相殺がなくなりました

= 移動関連 =

ダッシュダンス - 前後ステップが連続でできるようになった  
ダッシュキャンセル - ダッシュをしゃがみでキャンセルできる。  
転び無し - ランダムでの転びを廃止。(攻撃によるものは残す)

= システム関連 =

崖での遅延減少 - より早く崖から離れることが出来るようになった。  
裏ステージ - この効果のもとにあるステージは仕掛けの動きが止まる。  
自動崖捕まりの廃止 - 上Bが終了するまで崖につかまることが出来ない。  
バッファリング - 先行入力の猶予を短くした  
ジャストガード弱体化 - ジャストガード受付時間を短くした  
受身 - 受身のスピードアップ

= バグフィックス =

Cスティックによる急降下を廃止 Cスティックで空中下を出したときに急降下しなくなった  
ペナルティ廃止 - ここ(<http://www.youtube.com/watch?v=pfpJ4Ln1Uc>)を見れば何を直そうとしているのかわかります。

= 重力関連 =

下方への重力 - 落下と急降下のスピード上昇  
上方への重力 - キャラクターの浮かびやすさ上昇

他にもいろいろあります  
詳しくは[こちら](#)を参照

## Q どうしてスマブラDXでやらないのですか？ 公

A ;スマブラシリーズの特徴はスマブラXにも引き継がれているだろうと、多くの人が考えていたでしょう。にもかかわらず、スマブラシリーズのユニークな特徴は、なぜかスマブラXには引き継がれませんでした。そのことでがっかりした人も多いと思います。もしあなたが、Wiiを列に並んで買って、毎日スマブラ拳を覗いたのなら、どうしてそのような努力を無にしなければならないのでしょうか？

キャラクターバランスについても、文句があります。(これを初めに言うべきでした。)スマブラDXはバランスの悪さで有名で、スマブラXも同じくらい悪いものです。このBrawl+プロジェクトは、弱キャラを使えるようにするための努力を惜しみません。また、Brawl+のシステムはすでに、85%ほどのキャラクターがすでに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。もしあなたがこの改造であなたのキャラがゴミに成り下がると心配しているのならば、心配ありません。

Brawl+の目標は、ハイスピード化した、バランスのいい、楽しめるゲームだからです。

**Q** ;Pluseryは私のキャラを強化/弱体化しますか？ 公

**A** ;Brawl+の目標の一つは、全てのキャラクターがトーナメントで勝てるようにすることです。でも、キャラクターの弱点と利点を均質化するということはしません。私たちはキャラクターの弱点をそのままにしようと努めますが、彼らのいいところも同時に伸ばしてあげます。つまり、このプロジェクトは、全てのキャラクターに勝つための武器を授けることを約束します。

**Q** ;Brawl+ってオンラインでも動作するの？ 公

**A** ;はい。

両方のプレイヤーの入れたファイルが完全に同じだった場合オンラインでも動きます。つまり、まったく同じファイルをダウンロードするか、あなたの友達に自分がダウンロードしたファイルを送る必要があります。友達に自分の入れるコードを指定するだけでは不十分です。Brawl+はほとんどの場合オンラインで動きますが、古いバージョンのBrawl+では、「同期ずれ」という現象が起こることがあり、それは長くて複雑なコードによって引き起こされます。というのも、Brawl+はオンラインプレイを意図されたものではないからです。(しかし、これが重要にならないというわけではありません。)新しいバージョンでは、BrawlPluseryの私の知らない何か不思議な力によって、ほとんど同期ずれが起きなくなっています。

以上の仕様により、不特定の人と対戦する、「おきらく乱闘」などではBrawl+を遊ぶことができません。

**Q** ;Brawl+の動画ってないの？ 公

**A** ;[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](#)

**Q** ;Wiiのハック後、Brawl+の導入、起動方法を詳しく

**A** ;[インストールガイド/フォルダ、ファイル、アプリの説明](#)を参照してください

**Q** ;普通のスマブラXは遊び続けられますか？ 公

**A** ;はい。

Brawl+はhomebrew channelを通して起動します。スマブラXを遊ぶときはそのままゲームを起動してください。

## コメント欄

brawl+導入前(フォルダのセットの仕方など)に関する質問、  
導入を検討している方はこちらに書き込んでください、

バージョンアップはどうやってやるんですか？ -- (名無しさん) 2010-05-15 16:12:05

死なんかい

-- (はあ) 2010-05-15 18:45:03

Brawl- Beta1.0 jp 修正

<http://www1.axfc.net/uploader/Al/so/36915&key=brawl> -- (名無しさん) 2010-05-30 21:47:31

Brawl-の導入方法を詳しく教えてください！

HBCは導入してますBrawl - をDLしてからどうすればいいのか -- (名無しさん) 2010-06-11 15:48:00

私はSDカードじゃなくHDに入れてるんですがどうすれば？ -- (名無しさん) 2010-08-31 09:49:53

Brawl+を起動しようとする、  
Loading title

Code error

となってステージなどはかわってるんですが

キャラになにも変化がありません

どうしたらいいですか？ -- (名無しさん) 2010-09-03 09:10:32

これって自作ゲー？ -- (ばか) 2010-12-14 22:48:24

Brawl-のDLリンクが404エラーになってますよ

-- (普通が一番) 2011-06-13 21:28:37

出来ません。°・(ノ´)°・、教えてください-- (名無しさん) 2011-09-03 15:32:00

SDに書かれている通りに配置して、作ったステージを全部消したのに「ステージ作成」を選んでもGECKO OSが起動しないです・・・(れっさー) -- (名無しさん) 2011-09-18 18:14:57

st一回消してもう一回作ってst\_smashstackjp.bin入れてもいいんですか？ -- (名無しさん) 2011-11-08 22:22:37

B r a w i + の導入方法を詳しく教えてー！

-- (名無しさん) 2011-12-10 15:42:00

ダウンロードしたけど、そこからよく分らん

(ちなみにB r a w i + 7 . 0 . 3 )

-- (名無しさん) 2011-12-10 15:45:23

codesError:Too many codes

1522 Lines Found,424LinesAllowedって起動したら出てきた、

何これ？

-- (名無しさん) 2011-12-14 03:10:49

HBCは導入してますBrawl+を導入してステージが変わっているんですけど選択するとフリーズします。なぜでしょうか

-- (名無しさん) 2011-12-29 11:46:01

これからBrawl+を導入して見ようかと迷っている者です。

スマブラXの改造により、全キャラのテクスチャを変更し  
またPSAデータの導入で全キャラの技も変更しました。

しかし、システム面においてはまだスマブラXのまま  
コンボゲーとはいかずただ吹っ飛ばして遊ぶゲームに変わりはありません。

そこで、Brawl+の導入によりスピード感のあるスマブラXにできるのでは  
と期待を持ったのですが・・・

テクスチャ及び技の変更がされている普通の改造スマブラXに  
Brawl+を導入しても大丈夫でしょうか？

wikiでダウンロードしたBrawl+のフォルダの中身を見た所  
PSAとなるFit~~.pacがダウンロードしたフォルダの中に  
既に入っていたので、これに上書きしないとスピード感のある  
Brawl+はできないのでしょうか？

尚、現在私のSDに入れたキャラの強さは、今の所全体的に均一に  
なっています。技の変更により誰が強いという感じにはなっていないので、  
このバランスのままスピード感のあるスマブラX(Brawl+)にしたいのです。

長文失礼しました。ご回答頂ければ幸いです。 -- (スマブLove) 2012-01-03 16:45:21

これって無改造でもいいんですか -- (名無しさん) 2012-01-19 18:05:19

>>スマブLoveさん

自分ですでにPSAでキャラを作成しているのでしたら、  
一部のコードを入れるだけでスピード感のある仕様にできます。  
コードについては[コードの効果一覧](#)

しかし、コードは原則キャラ全体に影響を与え、  
その影響の恩恵を受けやすいキャラ、受けにくいキャラがでてしまいます。  
したがって、そちらで作成したバランスのまま、...というのは難しいかと思えます。

まずはSD内にあるデータをいったん別の場所に退避させておいてから  
スマブラX+(Brawl+)のファイルすべてをセットして遊んでみてください。  
その上で、自作のFit~~.pacを入れるなり、PSA変更を加えるなりしてみてはいかがでしょうか -- (僕) 2012-01-20  
00:40:35

キャラの見ただけを変えて、モーションは普通のにしたいのですが  
キャラのパックを全て消しても動きはBrawl+の動きになってしまいます  
どうすればいいのでしょうか？

無知ですみません。 -- (ナトリウム) 2012-01-24 21:19:24

masuta-ganontsukaitai -- (ihghfcdfbcfbbcv) 2012-02-20 16:09:18

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

---