

# 目次

## 目次

### Q&A (導入後)

Q;ジャンプ後にすぐ攻撃が出せないんだが・・・、ノホッピング、石化キャン、クッパの横B無限ジャンプ、などはできなくなったの？

Q;どうしてPluseryセットにはハンディキャップ機能がデフォルトでついているのですか？ 公

Q;「パッファリング」コードって何ですか？ 公

Q;オンラインプレイをより快適なものにするにはどうすればいいですか？ 公

Q;ダッシュダンシングのせいで、すばやく振り向き掴み出せないんだが

Q;ファルコで投げ連できるんだが

Q;コードの効果を教えて

Q;Brawl+には大会とかあるの？その大会に価値はあるの？ 公

Q;いつこのプロジェクトは終わるのですか？ 公

Q;Brawl+にキャラランク表は出来ますか？ 公

Q;自分のコードを使うのに、コードマネージャーが要ると聞いたのですが、どこにあるのですか？

公

Q;GeckoOSかOcarinaを使わなければなりませんか？/どうしてGeckoOSの方を使うべきなのですか？ 公

Q;PALとNTSCのコードに違いは何ですか？使うコードにどのように影響するのですか？ 公

Q;他にコードセットは無いのですか？ 公

Q;テクスチャーハックの仕方を教えて

Q;Brawl+に新キャラクターはいますか？どのような仕組みでそんなことが出来るのですか？ 公

Q;ワンパターン相殺が発生しないので、飛び道具ぶっぱ、スマッシュぶっぱおいしいですwww

### 不具合について

### コメント欄

## Q&A (導入後)

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** ;ジャンプ後にすぐ攻撃が出せないんだが・・・、ノホッピング、石化キャン、クッパの横B無限ジャンプ、などはできなくなったの？

**A** ;一人用モードではまずできませんが、乱闘モードにてハンデの数値を大きく設定してやることでできるようになるはずです。

**Q** ;どうしてPluseryセットにはハンディキャップ機能がデフォルトでついているのですか？ 公

**A** ;ハッカーたちは10ずつ(10,20,30...)パッファ数に対応するように、ハンディキャップ機能を作り変えました。ハンディキャップが10だと1フレーム、20だと2フレーム、100だと10フレームです。もしあなたがスマブラXから来たのなら、推奨ハンディキャップは100です。もしスマブラDXから来たのなら、ハンディキャップを低めに設定するか、いっそ0にするといいでしょ。

## Q ; 「バッファリング」コードって何ですか？ 公

**A** ;スマブラXでは、オンラインでのプレイをよりスムーズにし、ボタン入力を簡単にしようとして、新しいシステムが導入されました。このシステムはバッファリングとして知られています。そのシステムとは以下の通りです：もしあなたが、そのときに出来ないある行動を入力したとすると、ゲームは1/6秒（10フレーム）待って、その行動が出来るかどうかチェックします。アイクが空中NAを暴発させて死んでいく様を思い浮かべるといいでしょう。この現象が起こるのは、アイクがシールド状態でAを押して、そのときにガードキャンセル掴みを出すことが出来なかったために、代わりに空中NAを暴発させて死んでいくのです。BrawlPluseryのコードセットの中に、「バッファ変更」のコードがあります。これは、ゲームが入力を待つ時間を減らして、入力をより精密なものにするものです。ほとんどのプレイヤーは2、3フレームのバッファを好みます、しかし、もしあなたがスマブラDXから来たのなら、0、1フレームが気に入るでしょう。もしスマブラXから来たのなら、10フレームで大丈夫でしょう。まあ、好みの問題です。

## Q ;オンラインプレイをより快適なものにするにはどうすればいいですか？ 公

**A** ;両方のプレイヤーが同じバッファ値を設定しているか確認してください。そうすれば同期ずれはほとんどなくなります。

## Q ;ダッシュダンシングのせいで、すばやく振り向き掴み出せないんだが

**A** ;左にステップした場合はCスティックを右に倒しつつZボタン、これで右にすばやく振り向き掴みが出せるはずで  
す。右にステップした場合は、Cスティックを左に倒しつつZボタンです。  
ヨッシーあたりでは、その場つかみのロールバックが短くなったけど、まだまだ振り向き掴みにはお世話になるはずで  
す。ただ、ほかのキャラでは、振り向き掴みがそれほど役に立つかというと・・・

## Q ;ファルコで投げ連できるんだが

**A** ;CP相手にはできますが対人戦では続かないはずで  
す。下方向にスティックを倒されるとダウン状態に接続されてしまうからです。  
投げの間に弱を挟んだ場合でも、水平成分は、ファルコから遠ざかる方向に、ななめ下にスティックを倒されることで、  
あまり続かなくなるはずで  
す。

## Q ;コードの効果を教えて

**A** ;現在判明している（推測だが確証性が高いものも含む）のは[こちら](#)

**Q** ;Brawl+には大会とかあるの？その大会に価値はあるの？ 公

**A** ;

以下公式から引用

実は、もうあるんですよ。

数多くのBrawl+の大会がすでに行われていて、メジャーなものはPluseryのバージョンの改造を使っています。

Brawl+は、Melee2.0ではありません。そしてスマブラDXをエミュレートする気もさらさらありません。

でも、Brawl+の大会が行われるまでになったのに（まだまだ小規模ですが）、Brawl+に意味を見出さない人が多くいるわけを理解するのは簡単です。いまのところ、Brawl+は完成してもいなくて、本当に意味があるものと言い切るのは難しいからです。でも私たちはより多くの人に遊んでもらいたいし、これが楽しいものだとしてより多くの人に知ってもらいたいのです。私の経験上、Brawl+を試したほとんどの人がこれを楽しみ、そうでなくとも、面白いゲームとして遊ぶことができます。（それがゲームのあるべき姿でしょう？）

ただし、これは **海外での話です**。日本で大会を開くには、まずは **Brawl+をより多くの人に広めましょう！**

**Q** ;いつこのプロジェクトは終わるのですか？ 公

**A** ;Brawl+は完全にコミュニティによって進められている、現在進捗中のプロジェクトです。小さな修正パッチを何度か出されるPCゲームのようなものです。Brawl+は同じような過程を通してでしょう。今、私たちはBrawl+を発展させるのが難しく、発展させるためにとても必要なものは、熟練したテストプレイヤー達（もしくは他のスマッシュブラザーズ系統のゲームのプレイヤー）なのです。

**Q** ;Brawl+にキャラランク表は出来ますか？ 公

**A** ;このゲームは常に変わり続けているため、キャラクターの強さを位置づけることはとても難しいです。もしこのゲームが完成して、より多くの試合を組んでデータを集めれば、キャラをランク付けすることも出来るかもしれませんが、

**Q** ;自分のコードを使うのに、コードマネージャーが要ると聞いたのですが、どこにあるのですか？ 公

**A** ;ここ(<http://vggtsworld.ta-host.com/where/ssbb/codes/ocarina/index.html>)でコードマネージャー1.1をダウンロードできます。

**Q** ;GeckoOSかOcarinaを使わなければなりませんか？/どうしてGeckoOSの方を使うべきなのですか？ 公

**A** ;最初に、Ocarinaとは違ってGeckoOSはそれでゲームを起動するごとに時計をリセットするということはありません。更に重要なことは、GeckoOSではゲーム中にSDカードにアクセスすることが出来ます。OcarinaではSDカードに

リプレイを残したりアクセスしたりすることは出来ませんでした。また、GeckoOS2.0がリリースされる時、Brawl+にとってそれは必須のものとなるでしょう。なぜなら、.gpfファイルを私たちが使おうとしているからです。これはGeckoOS2.0独自のコードファイルです。Ocarinalはいくらか前から更新が途絶え、新しいアップデートを期待することは出来ません。

**Q** ;PALとNTSCのコードに違いは何ですか？使うコードにどのように影響するのですか？ 公

**A** ;簡単に言うと、PALはヨーロッパとオーストラリアの動画形式で、NTSCは北米の動画形式です。(日本はNTSCを使っていますが、ほとんどの場合地域ブロックコンソールによってアメリカで日本のゲームが出来ないため、私たちはNTSC-Jと呼びます。)これらの影響は、NTSCのコードはPALでは動かず、PALのコードではNTSCでは動かないというものです。PALの人たちは独自のコードが必要となります。

**Q** ;他にコードセットは無いのですか？ 公

**A** ;

以下公式から引用

あります。Pluseryのコードセットの他に、様々なコードセットが作られました。とくに、Pluseryが出来た後にでしょうか。

何人かの間で人気なのは、Kupoのコードセットです。KupoのコードセットとPluseryのコードセットのもっとも大きな違いは、Kupoのコードセットは独力で作られたものであり、スマブラDXに似せることに重点を置いてあるということです。KupoはPluseryのコードセットを使い、ひねりを加えることで、Pluseryのコードセットよりも優れた物を作れると思っています。Kupoのコードセットはここ (<http://www.smashboards.com/showpost.php?p=5940247&postcount=121>) でダウンロードできます

日本版のkupoコードセットは[こちら](#)  
Kupo's Nightly build のところからダウンロード

**Q** ;テクスチャーハックの仕方を教えて

**A** ;方法は[こちら](#)を参照してください

[スマブラX 改造wiki](#)  
[Charactor Texture Hack](#)

テクスチャデータは[こちら](#)にあるかもです。

[hacks at Stack Smash](#)  
[Texture Database](#)

**Q** ;Brawl+に新キャラクターはいますか？どのような仕組みでそんなことが出来るのですか？ 公

**A** ;現在では、私たちはBrawl+に新キャラクターを導入することは、できそうだと断言することが出来ます。舞台裏のハッカーたちはこれを達成するために頑張っています。Brawl+プレイヤーとして、あなたは未来に希望を持ってよいでしょう。しかし、私たちにキャラクターのリクエストの集中砲火をしないでください。私たちは自分が出るレベルのことしか出来ないし、その能力は限られています。しかし制限があるとはいえ、可能性は無限大です！  
私たちが思い描いているものは、基本的にはスマブラDX風のもを提供することです。ベースキャラクターの動きを改変して、あるコスチュームにリンクさせるのです。つまり、ロイのムーブセットのマルスなどです。今のところ私たちはモデルを足したり改変したりすることは出来ませんが、しかしテクスチャーを変えることは出来ます。なので、新しいムーブセットを表すために出来る限りテクスチャーを張られたキャラクターだと思ってください。

ここにあなたが試すことが出来るキャラクターがいます。これはベースキャラクターを置き換えたものですが、どのような感じかは分かります。

[ロイ] Goodolganonのロイ、コンボ中心のマルスといったところか、典型的な神火力紙防御 (<http://www.smashboards.com/showthread.php?t=234839>)

**Q** ;ワンパターン相殺が発生しないので、飛び道具ぶっぱ、スマッシュぶっぱおいしいです  
www

**A** ;それで勝てるレベルでは両者ともまだまだ甘チャンですねwww

## 不具合について

[Brawlplusery Official Codeset - Version 4.1B](#)をかなり大雑把に翻訳、+2chの情報をまとめました。

試合終了時に、ボタン押しっぱなし、もしくはスティック倒しっぱなし、だとフリーズすることがある。

大滝登りを選ぶことでオンライン待機部屋で対戦できるのは、オフラインでのプレイのみ。(Wi-Fiでは大滝登りのまま) [RC1]

7.0.2 や wiki ver4などはオンライン待機部屋で対戦できないので関係なし。

オンラインではポケモン個別コードが作動しない。キャラクターセレクトにてゼニガメ、フシギソウ、リザードンを選択しても、もれなくトレーナが付いてきます。やられる、もしくは下Bでポケモンがチェンジされる。  
[7.0.2 海外用]

まれに、オンラインでハンデ設定の数値が無作為にリセットされる。

いくつかのアイテムがスマブラXのときの効果とは違う。

例：タイマーやカオスコントロールで動作を遅くされたキャラの拳動がおかしくなる(一部の突進技や緊急回避の移動距離が大幅に伸びる、など)。

NB ver5.0 8-13 にてファルコンの切り札を使うと、画面が戻るところでフリーズ。(現在は解消された?) 極力スマッシュボールは使わないことをお勧めします。

メタナイトの竜巻が、地上に接してからだと上昇できてしまう。(海外のBrawl+ではあまり上昇しないようになってるらしいです。)

キャラセレクト画面でフリーズすることがある。(原因はよくわかってません...)

## コメント欄

導入後、操作してみてもの不具合などの情報を書き込んでください

キャラが異常に少ないんですが・・・ -- (名無しさん) 2011-10-15 23:32:56

wifiで自分がステージ変えて足場とかも変わってて  
相手が足場とか変えてなかったらたらずれますか?

-- (M) 2011-11-28 21:12:38

<http://www.youtube.com/watch?v=xYnhRJAJNLw>のステージのハックはどこにありますか? -- (名無しさん)  
2011-12-03 15:57:15

The Legendary "Cloud Strife Dissidia V1" OVER OLIMAR (with CSS,CSP,and name!) これがうまく出来ません。やるとフリーズします。どれをいれればいいのかよくわかりません・・・ -- (名無しさん) 2011-12-08 00:02:59

Brawl+ 7.0.3 Gold, Brawl+ wiki ver、Brawl+ OFFICIAL BUILD 5.0、  
オススメはどれですか -- (名無しさん) 2011-12-16 22:24:49

こんにちは、Y O U T U B E でBrawl+の存在を知ってやってみたいと思ったので、導入してみました。  
ステージ選択でフリーズします。。

Disable Custom Stages [Ported by べる]というのが必要らしいのですが・・・  
・・・どこにあるのぉ・・・助けて下さい・・・

コードセットダウンローダーをやってもなんでかダメなのです・・・  
別にあるのでしょうか -- (むうう・・・(ド初心者)) 2011-12-18 23:19:39

逝ってよし(ノ^°)♪ <http://l7i7.com/> -- (ありません) 2012-01-09 00:09:07

サムスとゼロスーツサムスのテクスチャハックをやってみたんですが、もしかしてこいつらって  
テクスチャハックしたら変身できなくなるんですか??

ゼルダとかはできるんですけど・・・ -- (チョリ) 2012-01-17 04:47:43

こんにちは(° °)/最近スマブラにはまっています。熟練者にオススメなキャラクターいませんか? -- (3町目の夕日) 2012-01-21 21:16:01

ステージ選んでやろうとすると止まるw -- (んんん) 2012-03-22 15:12:45

ゼロサムのパイルってサムスと同じですか?  
ゼロをキャラハックしようと思いましたが、パイルが無く  
サムスの場所に入れても、変わりません  
これは、サムスに入れるのか(別の方法で)  
ゼロサムのパイルが元々無いのか  
パイルを入れ忘れたのか  
わかりますか?

(ダウンロードしたのは、ガイドのやつ)

-- (名無しの五郎) 2012-03-24 18:28:48

名無しの吾郎さん

それはszerosuitという名前のファイルをfighter内に作り、  
その中に入れてください、  
後はほかのキャラと同じです、  
別に特別な方法など必要ありませんので、

このwikiのリンクにはいいサイトが集まっているので、  
まずはそちらで調べることを推奨します。  
質問するのはそのあとですね、このことはkenta3573のホームページ  
のテクスチャハックのところにも載っていました。  
そうしたほうが、自分で理解する力が付きます。  
なんかすごい上から目線に聞こえますが、実は僕も改造初めて間もないので、  
お互い、改造を楽しみましょう！ -- (sssk) 2012-03-24 20:16:13

>>ssskさん

ありがとうございました ^ ^

知恵袋でぼちぼち探していましたが、僕の腕の悪さですね、

次はリンクも見ていきます ^ ^

ほんとにありがとうございました ^ ^

-- (名無しの五郎) 2012-03-25 19:44:18

ft\_robot.rel (外国のもの) を

日本のrelファイルに書き換える方法って、

どうすればいいのでしょうか？

ググっても詳しいやり方がどうしても分かりません、、、

やり方が載っているサイトでもいいので、

どなたか教えて下さる方はいらっしゃい

ませんか？

-- (BROS) 2012-03-26 13:30:13

おおおおおお

しいしいしい

ええええええ

てえええええ

!!!!!!!!!! -- (BROS) 2012-04-02 13:28:43

BROSさん

すみません、ft\_robot.relはキャラクターを置き換えるためのrelファイル

という解釈でよろしいですね？

おそらくその変換方法を知っている日本の方はいらっしゃらないので、  
海外スマハックサイトのほうで聞くしかありませんね。 -- (sssk) 2012-04-03 18:15:35

>>ssskさん

回答ありがとうございます！！

一応海外サイトも見てみましたが、

海外の人もキャラ置き換えは

苦戦しているようなので、

もう少し探してみようとおもいます！！ -- (BROS) 2012-04-04 12:03:34

とある一体のキャラのPACに含まれる外観を

変更している画像を、別のキャラのPACファイルに

移植する事はできますか？ -- (やい) 2012-04-12 22:08:57

キャラセレの部分を変えたいのですが

その段階で作ったgctとBrawl+についているgctは

混ぜれないのでしょうか？ -- (ポカク) 2012-04-19 18:52:37

気に入らないコードとか編集できないの？ -- (うこ n) 2012-05-21 20:57:46

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)