



任天堂ゲーム攻略本 Nintendo DREAM

攻略本『大乱闘スマッシュブラザーズX』

お詫びと訂正

SPEC

書名：大乱闘スマッシュブラザーズX
 サイズ：A5判 / 848ページ
 価格：1365円(税込)
 発行：毎日コミュニケーションズ

4月24日に発売したニンドリ攻略本『大乱闘スマッシュブラザーズX』の中に、一部間違った情報が掲載されていました。ご購入いただいた方、および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

記載ミスが生じた理由と本書における測定方法

攻略本をお買い上げいただいた皆さんには大変申し訳ないのですが、制作スタッフのミスにより、本書にはゲームソフト開発者からの監修内容が反映されなかった箇所が多数ありました。この場を借りてお詫び申し上げます。
 なお、「撃墜に必要なダメージ」や、硬直時間および無敵時間のフレーム数については、右ページの表では「実際の数値とは異なるものがあります」と

記載されています。これらの数値はすべて編集部で測定したものであり、ゲームソフト内で使用されている数値とは誤差が生じる可能性があるという意味です。
 そこで、編集部ではどのような測定方法を使い、どの程度の誤差が生じる可能性があり、どの程度プレイに影響してくるのかについて、ご説明させていただきます。

無敵時間の測定方法について

無敵時間の測定では、キャラクターが白く点滅している時間を測定しました。しかし、点滅と点滅の間には2フレームの「点滅しない時間」が存在するため、測定のタイミングによっては最長で5フレームのズレが生じているものもあります。

ただし、すべての無敵時間の測定方法は同じですので、どちらのワザや行動の方が無敵時間が長いという相対的な関係は正しいものが掲載されていますので、どちらの行動を選んだ方が有利かという選択基準としてはそのままご利用いただけます。

撃墜に必要なダメージの測定方法

各ワザごとの「撃墜に必要なダメージ」数値は、ステージ「終点」中央にいるマリオにワザを当て、撃墜できた時のダメージ量を測定しました。すべてのワザを同じ間合いでヒットさせた数値を計測しましたが、ワザによっては密着時やギリギリ届く間合いの時に性能が変化する場合があることを考慮していませんでした。



↑ワザによっては相手との間合いによって威力が変化してしまうため、誤差が生じてしまった

点滅前

↑無敵時間があるワザのモーションが始まってから、点滅するまで

点滅中

↑点滅を開始してから、最後の点滅が完全に消えるまでが4フレーム

点滅後

↑完全にキャラクターの色が通常の色に戻った後、再び点滅するまで2フレーム

硬直時間の測定方法

硬直時間の測定では、ワザなどの終了から、次の行動(歩き)が始まるまでのフレーム数をカウントしました。しかし特定の動作でキャンセルできる動作もあるほか、特にジャンプ前の硬直時間については「5」フレームを「35」と誤った数値が載っています。



↑例えば着地硬直の場合、硬直中からコントローラスティックを傾けておき、キャラクターが動きはじめるまでのフレーム数を測定した

ホームページでも情報を公開

右ページに掲載させていただいた攻略本の訂正、および追加情報については、ニンドリのホームページでも同じ内容のものを公開させていただきました。

ホームページのアドレスは、攻略本の表紙(裏側)にも記載されています。パソコンや、Wiiの「インターネットチャンネル」からご覧ください。



ニンドリドットコム
<http://www.nindori.com/>

基本システムガイド

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|-------|------|---|
| 4～847 | 基本全体 | 本書中で「スティック」や「レバー」と記載されている部分は、正しくは「コントロールスティック」のことです。 |
| 4 | 基礎知識 | 「ワザの効果は大きく分けて2つ」の本文中、「ふっとばし効果があるワザは相手に届くまでの時間がふっとばし効果の無いワザよりも長い」とありますが、異なる性質を持つワザもあります。 |

全39キャラ能力完全解析

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|---------|----------|--|
| 32～419 | ワザリスト | 相手を撃墜するために必要な蓄積ダメージ量は編集部で独自に調査したものであり、実際の数値とは異なるものもあります。 |
| 144～150 | ガノンドロフ | 「ガノンドロフ」の名称を「ガノン」と誤って記載している場所があります。 |
| 181 | ゼロスーツサムス | 「フリップジャンプ」の本文末尾が切れています。正しくは「～ふっとばし力の強いキックを放てる。また、キック中に向きを変えることで前方の敵にも当てることができる」です。 |
| 215 | カービィ | 「重量級には上空からダイブ」の項目で、カービィがストーンに変身中は投げやスマートボムなど、防御できない一部の攻撃以外は無効化できるという説明が不足しています。 |
| 386 | リュカ | 「PKスラッシュ」の部位は「PSI」のみで、「腕」ではありません。 |
| 387 | リュカ | 「PKエアフロントキック」の部位は「PSI」のみで、「足」や「腕」ではありません。 |

アドベンチャー「亜空の使者攻略」

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|-------|------------|---|
| 422 | プレイ前の基礎知識 | 「アイテムボックス」はアイテムではありません。また、亜空の使者専用アイテムとして「カギ」と「仲間フィギュア」が含まれていません。 |
| 442 | Boss レックウザ | 「尻尾振り回し」の本文ではシールドでガードをするよう勧めています。尻尾振り回しをシールドしてもシールドブレイクされやすいので、緊急回避などを使うことをお勧めします。 |
| 465 | 湖畔 | 「強制スクロール中の要注意ポイント」2つ目の写真の説明文で「崩落ブロック」と記載されている部分は、正しくは「落下ブロック」です。同様に、ページ下部にあるマップからの引き出し線文字「崩落ブロック」も「落下ブロック」です。 |
| 467 | 湖畔 | ページ上部にあるマップからの引き出し線文字「崩落ブロック」は、正しくは「落下ブロック」です。 |
| 516 | 戦艦ハルバード 外部 | マップ24-03から24-04に移動する際のケイ線に記号「え」が記載されていません。 |
| 517 | 戦艦ハルバード 外部 | マップ24-04から24-05に移動する際のケイ線に記号「お」が記載されていません。 |

対戦ステージデータ解析

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|---------|-----------|---|
| 607 | ライラットクルーズ | 左下にある写真の説明文で、「成功するとしゃがむ」とありますが、厳密には「成功すると特殊なしゃがみ状態になる」です。 |
| 610 | メイドインワリオ | 本文で「ごくまれにペナルティが発生」とありますが、実際にはペナルティはありません。 |
| 616～617 | ピクトチャット | 各写真の左上にある「くじら?」や「ジャンプ台?」などの名称には、すべて「?」が入りません。 |

イベント戦 62 問回答集

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|-------|----------------|---|
| 641 | ひとり用#21 オネット来訪 | 左下の写真の説明文で、「ここなら画面端に近いので後投げでも簡単に撃墜できる」とありますが、正しくは「ネスを画面端に追い詰めたら、そのまま押し出してしまおう」です。 |

競技場種目攻略

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|-------|------------|---|
| 675 | ホームランコンテスト | キャラ別フロンテック「マリオ」の本文で、「バットを上下に投げたから下Aを数回繰り返そう」とありますが、下Aよりも前空中攻撃を当てた方が効果的です。 |
| 678 | ボスバトルガイド | 「ボスバトルとは?」本文中で「登場するボスは亜空の使者でも登場したボスたちで、～」とありますが、クレイジーハンドは亜空の使者に登場しません。 |

テクニックマニアックス

| 掲載ページ | 項目名 | 訂正内容 |
|---------|----------------------|--|
| 783～843 | テクニックマニアックス全体 | 本項に記載されているフレーム数はすべて編集部による独自調査によるもので、実際の数値とは異なるものがあります。 |
| 785 | はじめに | 「外見と判定の違い」や「外見と判定の違い」は、実際にはダイヤ型ではなく、外見と同じ人型を示しています。 |
| 788 | 地上移動編 | 3枚目の写真の解説「64分の1の確率で転ぶ」とありますが、実際には床の種類や行動内容などによって確率は変動します。 |
| 792 | ジャンプ編 | 「着地硬直は7フレーム」と記載されていますが、着地には「軽い着地」と「重い着地」の2種類があるうえ、硬直はあらゆる行動でキャンセル可能なため、実際の硬直時間ももっと短くなります。 |
| 794 | ジャンプ編「三角跳びの特徴」 | このほかにもファルコやウルス、ゼニガメやトゥーンリンクも三角跳びができます。 |
| 795 | ジャンプ編 | 滑空中には「シールドが使えない」とありますが、正しくは「空中回避が使えない」です。 |
| 797 | 攻撃編 | ページ左下にある「上中・下中強攻撃の入力は横重に」という項がありますが、実際には横強攻撃を斜め上や斜め下へ出し分けられるだけであり、「上中」「下中」攻撃というワザはありません。また、図解の「横強攻撃」の範囲は、実際にはもう少し狭くなっています。 |
| 797 | 攻撃編「スマッシュ攻撃のためとふっとび」 | 本文や解説文などでスマッシュ攻撃の最大時間が50フレームと記載されていますが、実際には約60フレームです。 |
| 797 | 攻撃編「相手の状態」 | 下の写真の解説文で「ふっとび高度が約3分の2になるものの飛距離は伸びる」と記載されていますが、実際には飛距離が減ります。 |
| 798 | 攻撃編「空中攻撃のメテオスマッシュ」 | このほかにも地上で出せるメテオスマッシュ属性を持ったワザがあるという説明が不足しています。 |
| 799 | 攻撃編「上必殺ワザの硬直落下」 | 上必殺ワザ後の硬直の正式名称は「必殺ワザ後落下」といいます。 |
| 799 | 攻撃編「ワンパンター相殺について」 | 3枚目の写真解説文で「最低値は1%で～」と記載されていますが、実際には小数点以下になることもあります。 |
| 806 | 防衛編「ガードカウンターとは?」 | 「ガード」と記載されている名称はすべて「シールド」です。 |
| 809 | なんでもランキング 番外編 | メタナイトの無敵時間は3フレームと記載されていますが、実際には2倍以上長くなっています。 |
| 811 | ふっとび状態編 | ページ右下にある写真の見出し「ダウン回避」の正式名称は「受け身」です。 |
| 812 | ふっとび状態編 | ページ下部にある起き上がり時間や無敵時間の長さなどの式にある「・」は、「=」という意味です。 |
| 813 | ガケつかまり編 | ガケつかまり無敵の長さを16フレームと記載していますが、実際にはもっと長くなっています。 |
| 820 | アイテム編「アイテムが拾える状態とは?」 | 表中で、緊急回避と空中回避中にはアイテムを拾えないことになっていますが、空中回避中はアイテムを拾えます。また、移動系必殺ワザ(一部)中にアイテムを拾えると記載されていますが、必殺ワザ中にアイテムは拾えません。 |
| 821 | アイテム編「射撃系」 | 右上の写真解説文で「射撃中は後ろはじき入力でバックステップをしたり、～」と記載されていますが、スーパーコープの射撃中はコントロールスティックを後ろに倒すだけでも同様に後退します。 |
| 824 | アイテム一覧 特殊効果系 | サンダーの効果には、このほかにも「自分だけが小さくなる」という効果もあります。 |
| 824 | アイテム一覧 性能変化系 | 「ウサギずきん」装備時の移動速度は1.5倍ではなく2倍で、落下速度は1.3倍ではなく1.5倍になっています。 |
| 825 | アイテム一覧 性能変化系 | 「緑ブロック」取得時の落下速度は1.67倍ではなく、2倍です。 |
| 825 | アイテム一覧 | 「毒キノコ」本文でどちらのキノコなのか見分けがまったくつかないため、～と記載されていますが、毒キノコはやや黒ずんでおり、見分けがつかない。 |
| 827 | アイテム一覧 設置系 | 「おとしあなのタネ」1枚目の写真解説文で「落とし穴にはまる約6秒間～」と記載されていますが、拘束時間は落ちたキャラの蓄積ダメージによって変化します。 |
| 833 | アイテム一覧 | 「バサラン」本文で「飛び道具などを当てると5段階まで大きくなり、～」と記載されていますが、成長には段階はなく、アナログ的に成長します。また、成長させるためには炎または電撃属性のある攻撃を当てする必要があります。 |
| 834 | アイテム一覧 回復系 | 「キャンディ」の正式名称は「キャンディ」です。 |
| 834 | アイテム一覧 回復系 | 「リンゴ」取得時のダメージ回復量は5%ではなく4%です。 |
| 838 | アシストフィギュア 全リスト | 「スタフィー」説明文で「攻撃されて一定ダメージを受けると消滅する」と記載されていますが、実際には一定ダメージを受ける画面外に移動します。 |
| 839 | アシストフィギュア 全リスト | 「サイボーグ忍者」説明文で「攻撃をある程度受けて消えてしまうが～」と記載されていますが、サイボーグ忍者を攻撃しても消すことはできず、足場の外側まで移動しても画面外から再度登場します。 |
| 842 | てっとり早く中級者になりたい人へ | 「乱闘時はジャンプしない」本文で「ジャンプボタンを押してから飛び上がるまでは21フレーム(0.35秒)もかかると記載されていますが、実際には最短のキャラで4フレーム、最長のクッパでも8フレームでジャンプできます。 |
| 842 | てっとり早く中級者になりたい人へ | 「敵のジャンプは絶対の攻撃チャンス」本文で「下方向に判定が強い下空中攻撃などは攻撃判定の持続時間が短く、～」と記載されていますが、カービィなどむしろ持続時間が長いキャラクターもいます。 |