

2008年8月配信ステージまとめ

- [ドットクッパ DL](#) 2008/08/01

コメント：にてなくてすいません BGM：スーパーマリオブラザーズ / 飛行船BGM(スーパーマリオ3) サムネイル比率：通常

洞窟！洞窟！ヽ(=´ `=)ノ 左上は上方向に幅が狭いので注意しながら戦うべし。中の氷の場所はスリリングな場所の取り合いができる。内側鼻付近でのハマりに注意。頭の上戦いやすいよ

(2011/06/01の再配信を参考に 左上の修正と 数か所反転)

- [ビームソード DL](#) 2008/08/02

コメント：がんばれ！ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズX / 戦場 サムネイル比率：ワイド
今作になり異様にリーチの伸びたヤツのステージ。ステージは伸びません。右のバネは反動が小さいので高く飛べない。キャラによっては昇るのに一苦労。床は氷でできているので滑りながらのスマッシュ攻撃などかわった戦法がとれる。

- [インパクトクレーター DL](#) 2008/08/03

コメント：フェイゾンペプシ BGM：メトロイド / v s . メタリドリー サムネイル比率：通常
反転箇所：下側中央のブロック（大）

GC「メトロイドプライム」のラストステージを再現。分る人にはわかるはず。

- [エイトクロスステージ DL](#) 2008/08/04

コメント：くずれます BGM：スーパーマリオカート / ルイージサーキット サムネイル比率：ワイド

ステージ全体をリスペクトした模様。対人だと決着がなかなか着かない箱庭ステージ。内部は広いので自由度優先のステージである。

- [てんとあく DL](#) 2008/08/05

コメント：あぶない BGM：ゼルダの伝説 / 時のオカリナメドレー サムネイル比率：通常
ステージ左側は戦いには向かない。よくCPがそこに突っ込んで身動き取れなくなるという・・・

- [わすれられたゆか DL](#) 2008/08/06

コメント：ゆかが・・・ BGM：ゼルダの伝説 / 忘れられた里 サムネイル比率：通常
3月11日配信分より多少戦いやすくなったが、それでも戦いにくい。BGMは「忘れられた・・・」つながりで（笑）

アイテム多めにすると上の方から突如ブロックが降ってくる&下の方の足場がなくなるのでなかなかスリリングな戦いに。

- [ホームランコンテスト DL](#) 2008/08/07

コメント：ラン BGM：大乱闘スマッシュブラザーズX / オンライン練習ステージ サムネイル比率：通常

反転箇所：画像参照（赤のブロック）

キャラがサンドバッグを吹っ飛ばしているところをドット絵にしたステージ。バット細すぎ。

(2011/06/07の再配信を参考に 数か所反転)

- [くろ\(?\)でんわ DL](#) 2008/08/08

コメント：ジリリリリリ！ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズ（64、DX）/フラットゾーン（DX）サムネイル比率：通常

かなり昔の黒電話ステージ。上は戦いやすいが、中は混戦必死。

(2011/06/08の再配信を参考に コメントの「リ」が一つ足りなかったので修正)

- [ドラゴン DL](#) 2008/08/09

コメント：ドラゴンにみえる？ BGM：F-ZERO / FIRE FIELD サムネイル比率：ワイド

首の長いドラゴン風ステージ。顔の先端部分は右のバーストラインに案外近いので危険だったりする。なだらかな背中、ごつごつしています。ドラゴンだし。

(2011/06/09の再配信を参考に ツノの先を反転)

- [カベジャンブランド DL](#) 2008/08/10

コメント：カベキッカーク！！ BGM：星のカービィ / ボスのテーマメドレー サムネイル比率：通常

久々の簡素なステージ。高低差があるため涙目キャラが（ry 下部中央は長丁場を覚悟の上で。

(2011/06/10の再配信を参考に コメントの「！」が一つ少なかったので修正)

- [さっぼろとけいだい DL](#) 2008/08/11

コメント：しずかにときをきざむ BGM：どうぶつの森 / 純喫茶 ”ハトの巣” サムネイル比率：ワイド

5月18日に似たステージが配信されたが、こちらはわりと撃墜しやすい。崖捕まりはできません。

- [ランニングコース DL](#) 2008/08/12

コメント：はしりぬけましょう！ BGM：F-ZERO / DEVIL'S CALL IN YOUR HEART サムネイル比率：通常

坂道は下るときに多くカロリーを消費します。見た目通り走り回るキャラが有利な様子。上へのバーストが比較的狙いやすいか。下はトゲ + コンベアで、走らなければ死ぬ。

- [ひだりむきマリオ DL](#) 2008/08/13

コメント：ルイーダにもみえる？ BGM：スーパーマリオブラザーズ / ドルピックタウン サムネイル比率：通常

反転箇所：下から4番目、右から4番目の2×2のブロック

顎が短い兄さんステージ。鼻やもみあげの突出が地味に嫌らしいよ兄さん。立派な鼻の上は危険地帯だね、兄さ（ry 帽子の上では右下りの攻防が楽しめそう。

• [パチンコだい DL](#) 2008/08/14

コメント：うんにまかせましょう BGM：スーパーマリオカート/ワルイージピンボール サムネイル比率：通常
ピンボールとは別物。タル大砲が恋しくなるステージ。せめてタルで代用できるか？ 運要素は...
移動床なのか、本物のパチンコ台なのか。

• [そら とびたいな・・・ DL](#) 2008/08/15

コメント：でたかったんだそうな BGM：ファイアーエムブレム/Winning Road～ロイの希望
サムネイル比率：ワイド
反転箇所：右側の一番上と一番下の移動床
基本的に空中戦となるが、斜めの床の対応にやや手こずるステージ。

• [ミニミニ75M DL](#) 2008/08/16

コメント：ミニばん 75M BGM：ドンキーコング/オープニング(ドンキーコング) サムネイル比率：ワイド
この再現もついにミニステージ化。両側が壁なので、スタイルも全く別物。心なしか、背景が眩しく見える。

• [たにぞちゅうい DL](#) 2008/08/17

コメント：ほんとにおちる BGM：メタルギア/Snake Eater (Instrumental) サムネイル比率：ワイド
横に激しく動くと確かに落ちそうになる。警戒は怠らずに、例によって崖捕まりを封じたプレイも。

• [おれたさんかくじょうぎ DL](#) 2008/08/18

コメント：セロハンよお～い BGM：任天堂/ピクトチャット サムネイル比率：ワイド
45度の三角定規。右上がり階段と変わり無い。下部から攻撃を仕掛けるのが坂のモットーだが、吹っ飛ばす際には工夫が必要。

• [はいけいのやま DL](#) 2008/08/19

コメント：いちばんちかくのやま BGM：任天堂/アイスクライマー サムネイル比率：通常
文字通りステージ作りの背景の山を再現。ワイヤー復帰涙目。

• [てん DL](#) 2008/08/20

コメント：こんなかんじです BGM：ポケットモンスター/メインテーマ(ポケットモンスター) サムネイル比率：ワイド
3/15の「ストマック」を簡略化したようなステージ。構成が割と親切なのでタイマンでも美味。ただ、移動床の上、吹っ飛ばしにくいのが難点。

• [I ~め~ DL](#) 2008/08/21

コメント：たたかいやすいかも？ BGM：任天堂 / テトリス：Type B サムネイル比率：通常

目の形のステージ。ついでに、この日の写真も目。

- [リフトタワー](#) [DL](#) 2008/08/22

コメント：うねってのぼれ！ BGM：メタルギア / Yell"Dead Call" サムネイル比率：通常
上段でしかまともに戦える場所なし。下側はミスしやすい。

- [とうきょうたわ～](#) [DL](#) 2008/08/23

コメント：ジグザグはでんぱです BGM：どうぶつの森 / 役場とたぬきちの店 サムネイル比率：通常

東京都港区芝公園にあるアレ。電波のおかげで割と快適に乱闘ができる。

- [リバーシブル・せんじょう](#) [DL](#) 2008/08/24

コメント：2つのせんじょう BGM：大乱闘スマッシュブラザーズX / 戦場 サムネイル比率：通常

上下に2つの戦場がくっついているステージ。上は説明するまでもないが、下は復帰力が無いと手厳しい。キャラクターに合わせて対応するのが。

- [ふたつのたたかい](#) [DL](#) 2008/08/25

コメント：チームせんでもえろ！ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズ(64, DX) / メニュー (スマブラDX) サムネイル比率：通常

文字通り二つの場所で戦う。上に移動はジャンプが高いキャラならスプリングを使えばokだが、大概のキャラは下から回ってくるしかない。(ワイヤーキャラはこれも不可)ルカリオは自力で登れる。ワープスター推奨。

- [マリオ3 1 - 2](#) [DL](#) 2008/08/26

コメント：パックンはいないさ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズ(64, DX) / スーパーマリオ3 (DX) サムネイル比率：通常

文字通りスーパーマリオブラザーズ3の1 - 2のT字土管を過ぎたあたりを再現。

- [クモのいと](#) [DL](#) 2008/08/27

コメント：みんなでごらくへ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズX / ホームランコンテスト サムネイル比率：ワイド

ハシゴで戦うと痛い目にあうかもよ。

下では落下ブロックのせいで戦いにくい。上での乱闘推薦。

- [ボーナスステージ](#) [DL](#) 2008/08/28

コメント：アイクラのステージ BGM：任天堂 / アイスクライマー サムネイル比率：通常
[3月9日配信分](#)の別Ver. たまにCPが外側に行って帰ってこなかったり...

(2011/06/28の再配信を参考に 左中と左下のトゲを反転)

- [ホッピングゴースト](#) [DL](#) 2008/08/29

コメント：たたかやすいよ！ BGM：星のカービィ / バタービルディング サムネイル比率：
ワイド
配置スペースを全て使い切ったステージ。コメント通り戦いやすいステージではある。

- [ゆみときのや \(弓と木の矢\)](#) [DL](#) 2008/08/30

コメント：ルピーだいじに BGM：ゼルダの伝説 / メインテーマ (ゼルダの伝説) サムネイル
比率：通常
初代ゼルダの伝説の弓と矢を再現。コメントの意味は初代ゼルダは矢の残量をルピーで補っていたから、右には吹っ飛ばせない、でも戦うとしたら弓の方がいい気がする。

- [ゴットロード～てんへのみち～](#) [DL](#) 2008/08/31

コメント：ステージをよくつかえ BGM：大乱闘スマッシュブラザーズX / 終点 サムネイル比
率：通常
右上がりの階段。限界まで伸ばした様はさすがに威圧感がある。しかし、階段ものはなぜいつも右上がりなのか…。

-
- 配信されてくるステージの名前って明らかに投稿する時の名前欄に入れられる文字数より多い気がするんだけど -- 名無しさん (2008-08-13 05:29:32)
 - 投稿するときの「おなまえ」と勘違いしてないか -- 名無しさん (2008-08-13 10:45:45)
 - 投稿時のおなまえは配信には関係ない。ただしコメントはステージコメントに置き換わってるっぽい。コメント全部10文字以内でしょ？ -- 名無しさん (2008-08-13 11:49:49)
 - DLボタンを押したときに、ZIPファイルで出てくるとSDにそのまま保存できないんだよな... どうしてもZIPにしなきゃダメなのか？ -- 名無しさん (2008-08-17 20:58:20)
 - このWiki (配信ステージ) を更新していた人 (2.3.4月分) が、binファイルとtxtファイルをzipで配信していたので、それを引き継いで更新している。他の人がそれでもo kならbinを直すpするのだが... -- ステージうpしている人 (2008-08-17 21:24:05)
 - それやってたの俺だけ別がいいんじゃないかな。最初は製作日時を記録する為だけにtxt作ってたし、今となっては面倒なことさせてしまって申し訳ない。 -- 名無しさん (2008-08-18 01:30:19)
 - という訳でbinを直すpしてみた。問題あるなら言って下さい。 -- ステージうpしている人 (2008-08-18 21:37:58)
 - 何故かzipで再アップしているようだが、binを直すpはダメって事？ -- ステージうpしている人 (2008-08-19 20:47:45)
 - ジャンプの上昇カワースト1はピーチ。ご参考にどうぞ。 -- 名無しさん (2008-08-25 22:25:38)
 - 追記、ワイヤー可能を想定した場合、不可能時はフシギソウ。 -- 名無しさん (2008-08-25 22:26:56)
 - 8/29の画像・ステージデータのリンクミス(?)を修正しました。 -- 名無しさん (2008-08-29 23:57:52)
 - ~め~ はアルファベットの「I」じゃなくて、ナンバーの「1」の可能性がありそう。そのステージ受け取ってないからわからないが。 -- 名無しさん (2008-08-30 14:25:17)
 - 8月分ひと通りチェックしました。今更ですが、ローマ数字の (いち) は使える文字の中にはないので、I (アイ) があります。 -- nitro (2011-07-07 00:07:45)

名前: _____

コメント:

投稿