

ゲーム：ファイアーエムブレム（SFC・DS）

テーマ：リメイク

追加要素→親切設計→手強いシミュレーション？になっている→親切しすぎ

兵種変更→会話

追加でクソになることも イージーモード

ポケモンは前作を有効利用

追加少ない+リメイク=微妙

音のアレンジは重要

グラフィック改善

古株が時代に追いつくのがつらい

要素が広がることは良いが、根本が変わってはいけない。

チュートリアルは良い。

ビジネス面

ターゲット層の変化

昔遊んだ人を呼び寄せる

二次制作ほいほい

昔やっていた人を考慮したけど追加で鼻につく

手強くできるシミュレーション、コンセプトの問題

新規と古参のバランス

CMが古参と新参がでる

今持ってくるに際して手を加える

乙ゲーもひどい

カービィ USD Xはいじってない

パネポン キャラクター性が抜けた

テイルズ

---

リメイクの古参と新参の両方の獲得

手強いシミュレーションというコンセプトのあり方

古参は増えないが新参は増える可能性がある

両者が楽しめる仕様が大事

まとめ

リメイクとは

古参・新参の両方が楽しめるモノでなければならない！！