

使用したゲーム: 大乱闘スマッシュブラザーズ DX、大乱闘スマッシュブラザーズ X、

DXとXの比較

DX (GAMECUBE)	X (Wii)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 復帰しにくい ➤ ゲームスピードが早い →レスポンスが早い ➤ やり込まないと難しい →コアユーザー向け ➤ Xに比べ、できること少ない(ハード的制約) ➤ キャラクターが出しにくい ➤ 純粋な戦闘 ➤ ×ボタン操作しにくい ➤ 機材がないとネット対戦ができない ➤ 様々な世界観がある ➤ 狭く浅く 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ キャラクター巨大化(カメラが近い) ⇔ステージが狭く ◇ 操作しやすい ◇ 見やすい(判別しやすい) ◇ 大乱闘感←ごちゃごちゃしすぎ? ➤ 復帰が楽、吹っ飛びにくい ➤ 登場時の演習が64に回帰 ➤ モーション追加 ➤ 他社キャラの追加 ➤ ×ボタン操作しにくい ➤ やり込み要素 ➤ △コントローラが増えた ➤ ×世界観が統一された ➤ パーティーゲームに近づいた(ファミリー向け) ・・・がオマケが厳しすぎ ➤ ファミリーゲームに近づいた ➤ アイテム増えた ➤ ロードが長い(ハード的制約) ➤ 元ネタが分かりやすい ➤ ギミックが強い ➤ ネット対戦がやりやすい ➤ オマケ要素強すぎる感あり ➤ 広く浅くすぎた

コントローラに関して

元々やっていた人→GCコン、クラコンが向いている

初めてやる人 →Wii+ヌンチャクが向いている

「亜空の使者」に関して

- 世界観統一しすぎ
- 大乱闘とは別のゲーム
- ムービーが多い(映画的)
- キャラクター格差(操作キャラの優遇の差)

まとめ

DX	初代からの純粋な進化で、初代からのユーザー向け。深くすぎた感アリ。
X	初心者歓迎且つ一人でもできるようになった。浅くすぎた感アリ。