

使用したゲーム: PS Vita、PSP、「塊魂ノ・ビータ」、「メタルギアソリッド ピースウォーカー」

#### 本体(PSP、PS Vita)の比較

利点	欠点
<ul style="list-style-type: none"><li>● 画面でかい</li><li>● タッチパネルの感度がいい</li><li>● 画面の解像度が高い</li><li>● 音質アップ</li><li>● DSに近くなった(ボタンサイズが同じ)</li><li>● <b>アナログスティックの変更</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 背面どう使うの？</li><li>● 重い</li><li>● カメラの画質悪い</li><li>● メモリーカードの汎用性がなくなった (専用のモノになった)</li></ul>

#### 「塊魂ノ・ビータ」をやったの感想

- 背面の使い方がいいと思う
- 説明なくてもできる
- 細かいところまで作り込んでるけど飽きないか不安。
- 最初取れなくても、あとで取れるようになる楽しさがある
- 目標、傾向などを作りやすい

#### 「メタルギアソリッド ピースウォーカー」をやったの感想

- 普通にプレイできる
- 画質、音質が多少向上

#### 結論

本体スペックが高い分、きちんと作らないとプレイヤーが納得できない。これからの活躍に期待。