



Sony Computer Entertainment Inc.

2007年9月20日

「TGSフォーラム2007」基調講演の概要

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）代表取締役社長兼グループCEOの平井一夫が、本日開催の「TGSフォーラム2007」基調講演においてプレイステーションビジネスをより一層拡大するための取り組みを発表いたしました。

● 「プレイステーション 2」ビジネスのさらなる普及

発売から8年目を迎えるプラットフォームである「プレイステーション 2」は、依然として欧米を中心に堅調なビジネスが続く。初代「プレイステーション」（PS）を上回る普及スピードで早くも1億2,000万台を達成。今後もエマージングマーケットへの展開やソフトウェアラインアップの充実などにより、引き続きビジネスを強力に推進していく。

● 成長戦略の重要な役割を果たすPSP®「プレイステーション・ポータブル」

PSP®は、日米欧全地域においてミリオンヒットのゲームタイトルが生まれ、ハードウェアも2007年6月末時点で全世界の普及台数が2,600万台を超えるなど、ユーザーおよびソフトウェアメーカーの皆様から強力なご支持をいただくプラットフォームとなっている。今後も引き続きコストダウンを進めながら、その携帯性・利便性を高め、普及を加速していく。

- ▶ 本体カラーバリエーションやソフトウェア同梱パックを導入するなど、ライフスタイルに合わせた新しい楽しみ方を提案する。
- ▶ 「ゲーム」の定義をさらに広げる試みとして、カメラ、GPS レシーバー、ワンセグチューナーなどの周辺機器に加え、PSP®ならではのサービスを導入する。
- ▶ 世界の様々な市場の特色を捉えたマーケティング施策を積極的に展開する。

携帯型エンタテインメントシステムとしては圧倒的にパワフルな半導体と高画質な大画面液晶を搭載したPSP®は、インタラクティブエンタテインメントに積極的に対応していく。PSP®本体の基本機能に加え、リモートプレイ機能が持つ、場所やメディアからの解放という優位性を活用することにより、新たなゲーム性を追及する。PSP®を操る複数のプレイヤーが、「プレイステーション 3」（PS3®）で演算されるスポーツ、RPG、シューティングなどの様々なフィールドにおいて、ゲームをインタラクティブに楽しめる世界を創造していく。

● PS3®のソフトウェア開発環境の強化、ならびにソフトウェア・周辺機器の充実

ソフトウェアメーカー各社様に対し、以下の施策を通じてソフトウェア開発のサポート体制を充実していく。

- ▶ SCE ワールドワイド・スタジオ（SCE WWS）で培ったアセット・ノウハウの共有
- ▶ タイトル開発者の皆様の声をお聞きするアドバイザリーボードの定期的な開催
- ▶ 開発効率向上のための数々の施策の実行および情報の共有
- ▶ SCE グループのプログラミングツール開発会社 SN システムズの開発成果の共有

SCE WWSのソフトウェア開発力を強化するため、世界に通用する優れた制作力を持つソフトウェア開発会社Evolution Studios Limited（本拠地：イギリス ランコーン）およびその子会社であるBigbig Studios Limited（本拠地：イギリス リーミントン・スパ）を2007年9月に買収。今回の買収は、SCE WWSのコンテンツ制作力強化のための長期戦略の一環であり、プレイステーションフォーマットにおいてエンタテインメントコンテンツの制作をさらに強力に推進していく。

半導体のチップサイズの縮小や部品点数の削減による積極的なコストダウンを実現。初代PS時代からハードウェアのコストダウンはSCEのビジネス戦略上最も重要なチャレンジの一つであり、PS3®においてもこれをさらに加速させる。

ユーザーの皆様からのご要望を取りまとめ、商品への応用を積極的に展開していく。その取り組みが形になったものとして、6軸検出システムに加え、新たに振動機動を搭載したPS3[®]専用ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK[®]3) を発表。日本市場に向けて2007年11月から、欧米市場では2008年春から別売りにて順次発売。SCE WWSおよびソフトウェアメーカー各社様から提供される数多くの対応タイトルとともに、PS3[®]ならではの新しい遊び方やエンタテインメント体験を拡げていく。

● ネットワーク時代に即した新しいビジネスチャンスの創出

PS3[®]のネットワークユーザー数は現在までに270万アカウントを超え、順調に増え続けている。より多くのユーザーの皆様に向けて、PLAYSTATION[®]Network上でのコンテンツやサービスをさらに充実していく。

- ▶ PS3[®]専用ソフトウェア『グランツーリスモ 5 プロログ』を、ディスク版及びダウンロード版の両方にて12月13日に国内発売予定。ネットワークを通じたクルマ番組の配信であるGT.TVや、自動車メーカーによるオンライン・ディーラーなど、従来のゲームという枠組みを超えた新しいライフスタイルを提案。
- ▶ PS3[®]とネットワークが作り出す3D仮想現実社会のPLAYSTATION[®]Homeについては、様々なコンテンツやサービスを楽しめるコミュニティサービスを展開すべく開発を継続。ユーザーの皆様により楽しくご利用いただくため、サービスの開始時期を2008年春を目処に変更する。
- ▶ 国内のPLAYSTATION[®]Storeでは、「New ゲーム」としてダウンロードできるPS3[®]専用タイトルが体験版等を含め30タイトル以上、ゲームをより楽しくする「追加アイテム」が300アイテム以上、過去のPSタイトルをPS3[®]やPSP[®]で楽しめる「ゲームアーカイブス」タイトルが100タイトル以上配信されている。さらに、映像デモの約90タイトルに加え、500以上ものコンテンツがダウンロード可能。今後も継続的にコンテンツの充実を図る。
- ▶ PLAYSTATION[®]Storeについては、ユーザーの皆様の利便性の向上を図ることを目的として、PCからもアクセス可能なサービスを本日より開始。これにより、「ゲームアーカイブス」やPSP[®]タイトルの体験版やプロモーション映像など幅広いコンテンツをPC経由で手軽にPSP[®]にダウンロードし、お楽しみいただける。

● PS3[®]の将来への可能性

PS3[®]に搭載されたCell Broadband Engine[™] (Cell/B.E.) は、スーパーコンピュータに匹敵する浮動小数点演算性能を有し、ネットワーク上でつながることで膨大な演算能力を発揮する。スタンフォード大学が推進するFolding@homeプロジェクトにおいて、Folding@home全体で1ペタフロップスの演算能力の達成にPS3[®]が大きく貢献。PS3[®]は、PCよりも圧倒的に少ない台数で全体の8割の計算量を実現している。今後もCell/B.E.のパワーやフルHD、Blu-rayフォーマットといった最先端の技術を活用した新しいエンタテインメントの世界をユーザーの皆様提供していく。

以上