



# Sony Computer Entertainment Inc.

2009年3月24日

## 「プレイステーション 3」専用タイトル開発環境のさらなる強化 ～廉価な開発環境を実現する新リファレンス・ツールの導入～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、「プレイステーション 3」（PS3<sup>®</sup>）発売以来、PS3<sup>®</sup>向けゲームソフトウェアの開発サポートの一環として、効率的なタイトル制作を支援する開発ツール群を拡充・強化し、制作過程における実績を着実に積み重ねてまいりました。今後も引き続き新リファレンス・ツールの導入などにより、積極的にソフトウェアメーカー各社の開発を支援し、PS3<sup>®</sup>タイトルの開発をさらに加速いたします。

2007年には、ゲームソフトウェア開発に必要なリファレンス・ツール DECR-1000/ DECR-1000A の価格改定やデバッグ・ステーション（DECHA00A/ DECHA00J）の機能拡張により開発効率の向上、多様な開発スタイルへの対応を実現しましたが、本年3月にはさらに廉価な開発環境を実現するリファレンス・ツールの新モデル（DECR-1400A/ DECR-1400J）を導入、日本で20万円、北米で2,000ドル、欧州で1,700ユーロにて順次提供を開始いたしました。PS3<sup>®</sup>の筐体にゲームソフトウェア開発に必要な基本機能を集約したこの開発ツールでは、高度なゲームのプログラミングやグラフィックデザインが可能です。お求め易い価格での提供により、ゲームソフト制作のコスト削減に貢献するとともに、大小規模を問わず幅広い開発者へのアプローチを推進いたします。

これらハードウェアの拡充に加え、ソフトウェア面でもツールの充実と迅速なサポート体制の構築により開発環境の強化を実行してまいりました。2008年2月よりPS3<sup>®</sup>開発用Software Development Kit<sup>※1</sup>の一部として提供を開始したコンパイラ『SNC PPU toolchain for PLAYSTATION<sup>®</sup>3』は、PS3<sup>®</sup>向けに最適化されており、高品質かつ効率的なコード生成が可能なことから、ゲームクオリティの向上に貢献するだけでなく、開発期間の短縮をも実現しています。既に『Fallout 3』（Bethesda Softworks LLC）、『Killzone 2』（Guerrilla Games）、『龍が如く3』（株式会社セガ）など数多くのタイトル制作に活用され、ゲームソフトウェア開発者の皆様からご好評をいただいております。引き続き開発者の皆様の様々なご要望にお応えしながら、パフォーマンスの向上および機能の拡張を行ってまいります。

また、2008年2月に米国サンフランシスコ市で開催された「ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス」で発表したグラフィックス描画ツールPhyreEngine<sup>™</sup>は、ソースコードを含めた完全パッケージでの提供に加え、きめ細かなサポートとバージョンアップにより、制作現場の多様な開発スタイルに対応。現在では、PhyreEngine<sup>™</sup>を採用したタイトルが続々と発売されるなど、その用途はますます広がっております。昨年は、物理エンジンとの連携強化や、技術ノウハウの公

開などにより、PhyreEngine™における開発効率をさらに向上いたしました。2009年3月より提供を開始しました最新バージョン2.40では、リアルな木や植物を自動生成できる新機能を搭載し、クリエイターの表現の自由度がさらに高まります。

2009年度も自社およびソフトウェアメーカー各社から豊富かつ魅力的なタイトルの発売が予定されておりますが、SCEはこれらの取り組みを通じて、ゲームソフトウェア開発者の多様なニーズに合った開発環境を強力にサポートすることにより、PS3®プラットフォームのさらなる普及を加速してまいります。

以上

※1 SCEとライセンス契約を結び、リファレンス・ツールおよびデバッグ・ステーションを購入したゲーム開発者様に無償で提供される開発ツールやライブラリ等のセットです。

※ 「PLAYSTATION」、「PlayStation」、「プレイステーション」、「PS3」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。