

**PSP®「プレイステーション・ポータブル」  
専用タイトル開発環境をさらに強化  
～PSP®向けグラフィック描画ツールを今春より提供開始～**

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、PSP® 「プレイステーション・ポータブル」向けグラフィック描画ツールPhyreEngine™ for PSP®を、今春からPSP®ソフトウェアタイトル開発者向けに提供を開始いたします。

PhyreEngine™ for PSP®は、これまで「プレイステーション 3」向けに提供され開発者の皆様からご好評をいただいているPhyreEngine™ バージョン2.50の基本機能をベースに、PSP®向けに最適化して開発いたしました。SCEは、PhyreEngine™ for PSP® の提供を通じて、PSP®専用タイトルの開発コストのさらなる削減と生産性向上に貢献してまいります。

PhyreEngine™ for PSP®の提供に先立ち、3月9日よりアメリカ・サンフランシスコで開催されているGame Developer's ConferenceのSCEブースにて、PhyreEngine™ for PSP®ならびにPhyreEngine™の機能の一つである“game templates”を使用し制作されたデモゲーム“Tunnel Shooter”を展示、開発者をはじめ多くの方々にPhyreEngine™ for PSP®の機能を体験していただけます。

「これまで世界中のゲームタイトル開発者の皆様からご支持をいただいているPhyreEngine™を新たにPSP®向けに提供できることを嬉しく思います。今後もPSP®をはじめプレイステーションプラットフォームに参入していただいている多くの開発者の方々に向けて開発環境を強化してまいります。」（SCE テクノロジープラットフォーム シニア・バイス・プレジデント 豊 禎 治）

SCEはPhyreEngine™ for PSP®の提供を通じて、さらに積極的にゲームソフトウェア開発者の皆様のPSP®専用タイトル開発を支援し、PSP®プラットフォームのさらなる普及を推進してまいります。

以上

※「プレイステーション」および「PSP」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。