

**「プレイステーション 3」および次世代携帯型エンタテインメントシステム
(コードネーム:NGP)専用タイトル開発環境の強化**

～グラフィック描画ツールPhyreEngine™を大幅にアップデート～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント (SCE) は、これまでご好評をいただいているPlayStation®プラットフォーム向けグラフィック描画ツールPhyreEngine™ の最新版PhyreEngine™ 3.0を、「プレイステーション 3」 (PS3®) および次世代携帯型エンタテインメントシステム (コードネーム:NGP) のゲームソフトウェア開発者の皆様に向け提供を開始いたしました。

PhyreEngine™ はプラットフォームを越えてお使いいただけるツールで、PS3®やNGP専用のゲームソフトウェア開発者の皆様はもちろん、ツール&ミドルウェアメーカー各社様にもご使用いただけます。PhyreEngine™ はこれまで世界中の数多くのソフトウェアメーカー各社様に採用され、PlayStation®StoreやBlu-ray ディスクにて提供されている多くのタイトル制作に貢献してまいりました。

PhyreEngine™ 3.0は、SCEがこれまで提供している PhyreEngine™ を実際にご使用いただいている開発者の皆様からのフィードバックをもとに、新たにPS3®およびNGP向けに開発されました。飛躍的に進化したゲーム制作エンジンを備えると共に、数々の新機能も導入しています。

今回のPhyreEngine™ 3.0のご提供に合わせて、アメリカ・サンフランシスコにて開催中のGame Developer's Conference 2011において、現地時間の3月3日 (木) にPhyreEngine™ 3.0の詳細を含め最新の開発環境について報告いたします。

「PhyreEngine™ が世界中の開発者の皆様からご支持をいただいていることを大変嬉しく思います。実績ある確かな技術で、今後も、特に小規模体制でPS3®およびNGP専用タイトルの開発を進める皆様を強力に支援してまいります。」 (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、PS3®およびNGP専用タイトルの開発を強化する様々な施策を展開するとともに、PlayStation®ならではのインタラクティブなエンタテインメント体験をご提供するべく、プラットフォームのさらなる拡大を強力に推進してまいります。

以上

※ 「プレイステーション」、「PS3」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。
※ その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。