



# Sony Computer Entertainment Inc.

2007年11月19日

## 「プレイステーション 3」タイトル開発環境を大幅強化 ～開発効率の向上、多様な開発スタイルへの対応によりPS3®ゲーム開発を強力に支援～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、傘下にあるゲームプログラミングツール開発会社、SN Systems Limited（以下SNシステムズ）の主力製品であるProDG、および効率的な開発を支援する新製品を含む開発ツール群を「プレイステーション 3」（PS3®）の Software Development Kit（SDK）<sup>(\*)1</sup>に標準搭載することで、より充実したサポート体制を構築してまいります。さらにデバッグ・ステーション（DECHA00J/DECHA00A）でプログラミングを可能にすることで、PS3®の開発ツールであるリファレンス・ツール（DECR-1000/ DECR-1000A）上のタイトル開発をバックアップいたします。併せて本日より、リファレンス・ツールの価格を現行の約半額にまで引き下げ、日本においては95万円、北米は10,250ドル、欧州は7,500ユーロに改定いたします。<sup>(\*)2</sup>

SNシステムズの高い技術力と豊富なノウハウを活かした、高品質で優れた今回のSDK向け製品群の詳細は以下のとおりです。<sup>(\*)3</sup>

### 1. ProDG

開発の効率化やパフォーマンスの向上を加速し、カスタマイズ可能な優れたユーザーインターフェースが評判の統合プログラム開発ツール、ProDGを本日よりSDKの標準ツールとして無償で提供いたします。さらに、機能改良によりこれまでPS3®のリファレンス・ツールのみでサポートしていたProDGがデバッグ・ステーションでも使えるようになり、大幅にコストを抑えたPS3®のタイトル開発が可能になります。

### 2. SN Distributed Build System（SN-DBS）

ご好評いただいているSN-DBSのライセンスおよびサポート費用を、10月12日より全て無償化いたしました。SN-DBSは、社内ネットワーク上にある複数のPCにソースコードを配布し並列処理することにより、コンパイル時間を大幅に短縮するツールで、例えば6台のPCを使用した場合では、コンパイル時間が約80%も短縮され、開發生産性を飛躍的に向上させます。

### 3. SN LINKER

SN LINKERは、コンパイルしたプログラム同士をリンクするビルド工程で使われるプログラムで、リンクスピードは従来のリンカーに比べ約2～8倍と劇的に向上いたします。既に11月2日よりSDKの一部として提供を開始し、ご好評いただいております。

#### 4. SNコンパイラ (SNC)

SNCはPS3®の標準コンパイラとして提供される新しいコンパイラです。業界標準のC++フロントエンドを使用してPS3®向けに最適化されており、コード生成効率が従来のコンパイラに比べ向上することで、生産効率およびゲーム品質のアップに大きく貢献いたします。12月中旬よりSDKの一部としてベータ版を順次提供予定です。

さらに、これまで開発中のPS3®タイトルの品質チェックのために使われていたデバッグ・ステーションを、11月2日に提供を開始したSDKのアップデートで機能を強化することにより、リファレンス・ツールで進めているタイトル開発をサポートすることが可能になります。デバッグ・ステーションにプログラム開発機能を追加し、タイトル開発を支援することでさらなる開発コストの削減と生産性向上に貢献いたします。

PS3®リファレンス・ツールはCell Broadband Engine™ (Cell/B.E.) やRSX®など、PS3®でしか実現できない全く新しいインタラクティブエンタテインメントを創造するために不可欠な最先端の技術を凝縮した開発ツールです。Cell/B.E.やRSXの性能をフルに活かし、PS3®ならではの魅力的なタイトルを開発するため、数多くのゲームソフトウェア開発者の皆様にご活用いただいておりますが、PS3®タイトルの開発がますます加速する中、販売価格を現行の約半額に大幅改定し、ゲームソフトウェア開発者の皆様のコスト削減に直接貢献することで、PS3®の優れたパワーを活かしたタイトル開発の加速を推進します。

SCEはこれらの取り組みを通じて、さらに積極的にゲームソフトウェア開発者の皆様のPS3®タイトル開発を支援し、これまで以上にサポート体制を強化してまいります。今後ともゲームソフトウェア開発者の皆様のご協力を得て、PS3®プラットフォームのさらなる普及を力強く加速してまいります。

(\*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ソフトウェアライブラリーです。

(\*2) 税抜価格です。

(\*3) 記載している全てのSN製品においてライセンスとサポート料金は無償とさせていただきます。

以上