



Sony Computer Entertainment Inc.

2006年5月9日

PLAYSTATION®3専用コントローラ発表 ～高精度・高速応答6軸検出システムを標準装備～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、次世代コンピュータエンタテインメントシステム「プレイステーション 3」（PS3）に標準装備される「PS3専用コントローラ」を、2006年5月10日～12日に米国ロサンゼルスで開催されるエレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ（E3）で一般公開いたします。

「PS3専用コントローラ」は、全世界で数億個に及ぶ普及となったプレイステーション用コントローラの基本コンセプト・デザインを踏襲しながら、操作性を向上させるための様々な改良を加えました。新たに搭載する高精度・高速応答の6軸検出システムは、コントローラ以外の外部装置の設置を必要としない、従来にない画期的なものです。これにより、テレビ等への専用機器の取付けなどの煩わしいシステムの設置作業が不要になりました。同時に、新たに加わった6軸検出機能を保持したままネットワークを介して外部からPS3にアクセスが可能になるなど、従来にない新しい楽しみ方が可能になります。

「PS3専用コントローラ」は新たに、Roll（左右傾き）、Pitch（前後傾き）、Yaw（左右振り）の『姿勢3軸』に加えて、コントローラ自体の『3軸（XYZ）加速度』の情報を、高精度でリアルタイムに検知可能です。これにより、従来のデジタル／アナログ双方のキー入力情報に加え、コントローラがあたかもプレイヤーの体の一部になったかのような「自然」で「直感的」な操作が可能になりました。

この新たな6軸検出システムの導入に伴い、従来の「プレイステーション」および「プレイステーション 2」の標準コントローラ「DUALSHOCK」「DUALSHOCK 2」に装備されていた振動機能は、振動そのものが検出情報と干渉するため「PS3専用コントローラ」から取り外されます。

この他にコントローラの上面に位置するL2/R2ボタンの形状を変更し、ストローク量を確保することで、ゲーム中のアクセルやブレーキ操作などでより繊細なコントロールが可能になりました。同時にアナログジョイスティックの傾斜角度を従来よりも広げ、より繊細でダイナミックな操作が可能になりました。これに伴い当該部分のアナログ情報の検出精度を従来の8ビットから10ビットに拡大いたしました。

これらの入力情報は全て無線通信技術「Bluetooth」により、高速かつ正確にPS3本体に伝達されます。またUSBケーブルを介して、シームレスに無線接続から有線接続に切り替えられるだけでなく、操作中のバッテリー充電や、充電後の無線接続への復帰もUSBケーブルを取り外すだけでスムーズに移行可能です。

これらの全ての機能を、世界で最も普及し親しまれているプレイステーション用コントローラの基本コンセプト・デザインに標準機能として一体的に組み込むことで、PS3が拓く次世代のコンピュータエンタテインメントの世界が、より一層加速するものと期待しています。SCEIは世界中のクリエイターの皆様と共に、「PS3専用コントローラ」の機能をフルに活用した、今までにない新しい遊び方やエンタテインメントの世界を積極的に広げてまいります。

以上