

<ご参考>

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
2013年3月28日

**「プレイステーション 4」、「プレイステーション 3」および
「プレイステーション ヴィータ」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™の最新バージョンを提供開始～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、これまでご好評をいただいている「プレイステーション」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™ 3.5を「プレイステーション 3」（PS3®）、「プレイステーション ヴィータ」（PS Vita）、および「プレイステーション 4」（PS4™）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ご利用いただけるツールで、PS3®、PS Vita、またPS4™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利用いただけます。PhyreEngine™はこれまで世界のソフトウェアメーカー各社様に採用され、90を超えるPS3およびPS Vita専用ソフトウェアタイトルの制作に貢献してまいりました。

今回新たに提供を開始したPhyreEngine™ 3.5は、これまでPhyreEngine™を実際にご利用いただいているゲームソフトウェア開発者の皆様からのフィードバックをもとに、数々の新機能を導入いたしました。また、PhyreEngine™は新たにPS4™にも対応、PS4™の高い演算能力を活用できるほか、これまでPS3®やPS Vita向けに提供している各種機能もご利用いただけます。

ゲームソフトウェア開発者の皆様はゲームソフトウェアの制作において、ツール&ミドルウェア各社様から提供される各種ミドルウェアとPhyreEngine™を組み合わせることで、「プレイステーション」プラットフォーム向けに高品質な専用タイトルをご提供いただけます。

「世界中のゲームタイトル開発者の皆様から厚いご支持をいただいているPhyreEngine™の機能をさらに強化し、PS4™をはじめとした『プレイステーション』プラットフォーム向けに提供できること大変嬉しく思います。これまで培ってきた確かな技術で、独立系開発者の皆様のPS3®、PS VitaおよびPS4™専用タイトルの制作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®、PS VitaおよびPS4™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

に、「プレイステーション」ならでのエンタテインメント体験を提供するべく、プラットフォームのさらなる拡大を協力を推進してまいります。

以上

※「プレイステーション」、「PS」、「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。「PS4」、「PhyreEngine」は同社の商標です。
※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。

SONY
make.believe