



Sony Computer Entertainment Inc.

2005年7月21日

ソニー・コンピュータエンタテインメント 米国エピック・ゲームズ社と戦略的ライセンス契約締結 ～ “Unreal Engine 3” の評価版をPLAYSTATION®3向け ソフトウェア開発キットに併せて提供～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、7月20日、米国・ノースカロライナ州に拠点を置く、ゲームコンテンツ制作用エンジン開発会社Epic Games社（以下エピック・ゲームズ）と、戦略的ライセンス契約を締結しました。今回の契約により、SCEIはエピック・ゲームズが開発したゲームコンテンツ開発用の統合的なフレームワーク・ツールである「Unreal Engine 3」のサブライセンス権を獲得いたします。

「Unreal Engine 3」フレームワークには、プログラマブル・シェーダーや物理エンジン、GUIベースの物理属性ツールなどに加え、シナリオやムービーシーンの開発、アニメーションやパーティクル・アニメーションの制作などに活用される豊富な関連ツールが含まれており、これらの技術を効果的に活用することで、コンテンツ制作者は複雑な計算処理を行うことなく、実写のようにリアルな映像を再現することが可能になります。また、「Unreal Engine 3」の豊富なツール群により、コンテンツ制作者は高度な技術を持つプログラマーの手を借りることなく、基本的なコンテンツ制作が可能になります。

SCEIは「Unreal Engine 3」の評価版をPLAYSTATION®3向けSDK（ソフトウェア開発キット）に併せてコンテンツ開発者に提供するとともに、コンテンツ開発者向けのサポートを行います。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント コーポレート・エグゼクティブ兼CTO 茶谷公之のコメント：

「今回、エピック・ゲームズと戦略的ライセンス契約を締結したことを嬉しく思います。米国E3ショーで同社が披露した技術デモでも立証された『Unreal Engine 3』の優れたゲーム制作技術をPS3向けコンテンツ開発者に幅広く提供することで、PS3の性能を活かしたクオリティの高いコンテンツが多数生まれてくることを確信しています。」

エピック・ゲームズ CEO ティム・スウィーニーのコメント：

「SCEIと協力し、PS3向けコンテンツ開発者に対して完璧なソリューションを提供できることを大変嬉しく思います。これにより、全てのPS3向けコンテンツ開発者が『Unreal Engine 3』を使用し、効率的なコンテンツ制作が実現されるものと期待しています。」

以 上