



# 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AGEIA社と戦略的ライセンス契約締結

～最先端の物理演算ライブラリ“PhysX”を  
PLAYSTATION®3向けソフトウェア開発キットの一部に採用～

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・カリフォルニア州に拠点を置く、ゲームコンテンツ制作用物理演算ツールおよびハードウェアの開発会社AGEIA Technologies Inc.（以下AGEIA）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AGEIAが開発した物理演算ライブラリ「AGEIA PhysX™ SDK」（別称NovodeX™）のサブライセンス権を獲得いたします。

「AGEIA PhysX™ SDK」は、ゲームコンテンツにおける物理演算に優れた効果を発揮する次世代ソリューションとしてEpic Games社の「Unreal Engine 3」など、さまざまなゲーム制作用エンジンに幅広く採用されています。特に「AGEIA PhysX™ SDK」のもつマルチスレッド機能はCellプロセッサの能力を効果的に引き出すことができます。

今回のライセンス契約を受けて、SCEIとAGEIAは「AGEIA PhysX™ SDK」をPLAYSTATION®3向けに最適化するとともに、それらをPLAYSTATION®3向けSDK（ソフトウェア開発キット）の一部としてコンテンツ開発者に提供し、コンテンツ開発者向けのサポートを行ってまいります。

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：

「AGEIAとの戦略的ライセンス契約の締結は喜ばしいことです。同社の『AGEIA PhysX™ SDK』がPS3向けSDKの一部として幅広く提供されることで、Cellプロセッサの性能を活用し物理演算を利用した新しい映像表現を含むコンテンツの制作に注力していただけるものと期待しています。」

AGEIA Technologies社 ファウンダー兼CEO マンジュ・ヘッジのコメント：

「SCEIとAGEIAとの契約は、最先端の物理演算を利用したゲームコンテンツ制作にとって大きな一歩となります。『AGEIA PhysX™ SDK』の機能とPS3のCellアーキテクチャのパワーを組み合わせ、ゲームの中でダイナミックな物理演算を可能にするツールを提供することで、ゲームソフトウェアのインタラクティブ性が飛躍的に向上することを期待しています。」

以上