



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 Havokと戦略的ライセンス契約締結 ～世界最先端の物理エンジンを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、アイルランド・ダブリンおよび米国・サンフランシスコに拠点を置く、ゲームソフトウェア開発者用物理エンジン開発会社Havok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Havokが開発したPLAYSTATION®3用の物理エンジンおよびアニメーションエンジンと膨大なミドルウェア群のサブライセンス権を獲得いたします。

物理エンジンを利用することにより、コンテンツ開発者は、現実の世界に存在する物理法則をコンピュータエンタテインメントの世界の中に忠実に再現できるようになります。重力、物体同士の衝突や摩擦など、現実存在する様々な要素をキャラクターのアニメーションとシームレスに組み合わせ、それらを瞬時にリアルタイムで描画することが可能です。

今回のライセンス契約を受けて、SCEIはPLAYSTATION®3に最適化されたHavokの物理エンジンおよびアニメーションエンジンと、リンカーやデバッガーなどの関連するツール群を一つのソリューションとしてまとめ、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：

「Havokと戦略的ライセンス契約を締結することができ、大変光栄です。同社の物理エンジンはその先進性により全世界のコンテンツ開発者から高い評価を受けています。今後PS3向けSDKの一部として幅広く提供されることで、物理演算を利用した今までにない自然でリアルな次世代のコンテンツが多数開発されることを強く期待しています。」

Havok CEO デビッド・オメアラのコメント：

「SCEIと協力し、我々の物理およびアニメーション技術をPS3向け開発キットの一部として提供できることを大変喜んでおります。Havokの技術は世界中の主要なコンテンツ開発者の皆様にご利用いただいております、すでに100を超えるゲームタイトルに採用されています。SCEIとの契約により、全てのPS3用コンテンツの開発者の皆様がHavokの技術を用いて、驚くほどリアルな特殊エフェクトや、インタラクティブなキャラクターを使ったゲームの世界を創造してくれることを期待しています。」

以上