



Sony Computer Entertainment Inc.

2013年2月21日

ソニー・コンピュータエンタテインメント、 米国ニューヨークのPlayStation Meeting 2013で 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 4」を発表

高い処理能力、ソーシャルとの融合、コンテンツへの速やかなアクセスを兼ね備えた
「プレイステーション 4」向けに、開発中の魅力的なタイトルの一部を紹介

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント (SCE) は、米国時間2月20日に米国ニューヨークでPlayStation®Meeting 2013 (PS Meeting 2013) を開催し、ゲーム業界屈指の開発者の皆様とともに、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 4」(以下PS4™) を発表いたしました。高い処理能力とソーシャルとの融合、思い立ったらすぐに遊べるコンテンツへのアクセスを兼ね備えたPS4™は、クリエイターの皆様の創造力を解き放ち、今までにない新しいエンタテインメント体験を提供することが可能なプラットフォームです。PS Meeting 2013では、PS4™の紹介とあわせて、開発中のタイトルの一部が披露され、出席者のみならず、インターネット同時中継を通じて、世界中の皆様にも、PS4™の魅力をお届けいたしました。

同発表会の冒頭、当社代表取締役 社長 兼 グループCEO、アンドリュー・ハウスが登壇し、「プレイステーション」は、リビングルームだけではなく、ユーザーの皆様がどこにいてもお楽しみいただける「最高の遊び場」へと進化していくという今後のビジョンを示しました。

アンドリュー・ハウスのコメント：

「SCEは、開発者の皆様の制作意欲を刺激し続け、常に『プレイステーション』の中心にいるユーザーの皆様にも、これまでの常識を覆すようなゲーム体験をお届けしてまいります。私たちは、本日、ゲーム体験の将来像を語るにあたり、ユーザーや開発者の皆様の飽くなきご要望にお応えするべく、無限の可能性を秘めたアイデアの一端を紹介しました。」

ハウスに続き、ゲーム業界の発展に多大な貢献をしてきたゲームデザイナーであり、PS4™のシステムアーキテクトであるマーク・サーニーが、登壇しました。サーニーは、開発者の皆様の豊かな創造力を最大限に引き出し、最高の没入感を実現するPS4™の高度なシステムについて、詳細に触れるとともに、PS4™が提供するエンタテインメント体験を表す5つのキーワード、使いやすさ (Simple)、サクサク (Immediate)、ソーシャルとの融合 (Social)、様々なデバイス/サービスとの連携 (Integrated)、ユーザー体験の最適化 (Personalized)を紹介しました。

マーク・サーニーのコメント：

「ユーザーの皆様は、『プレイステーション』ならではの体験を、PS4™、PlayStation®Vita (PS Vita) や様々なモバイル端末、PlayStation®Network (PSN) 上で、思い立ったらすぐに、シームレスにお楽しみいただけることを主眼に、システムの開発を重ねてきました。このたび、PS4™が、開発者の皆様による、開発者の皆様のためのプラットフォームとして完成したことを、大変喜ばしく感じています。」

昨年、SCEグループに加わったGaikai, Inc. CEOのデビッド・ペリーは、PSN の展望と、PS4™がクラウド技術を活用し、ゲームの「発見」、「入手」、「共有」、「遊び」を劇的に変えていくことを強調しました。ソーシャルとPS4™の融合を通じて、ユーザーの皆様は、PSNとSNSを連携させながら、自分のゲームプレイを瞬時に外部に公開することができるほか、友達に自分のゲームプレイを手助けしてもらうことなどが可能になります。

デビッド・ペリーのコメント：

「『ユーザーの皆様が、興味のあるタイトルを試遊し、気に入ったら友達にシェアして、本当に欲しいゲームに出会う』というコンセプトの下、将来的には、PlayStation®Store (PS Store) で配信される様々なタイトルをユーザーの皆様がお気軽にお試しいただけるよう、開発を進めてまいります。

さらに、お客様は、PS Vita、スマートフォンやタブレットをPS4™のセカンドスクリーンとして利用し、場所を選ばず、お好みのコンテンツをお楽しみいただけます。PS4™の最適な連携デバイスとして機能するPS Vitaは、その美しい5インチディスプレイ上で、PS4™専用タイトルの快適なプレイを可能にします。将来的には、Wi-Fi経由でのストリーミングにより、ほぼ全てのPS4™専用タイトルをPS Vita上で、リモートプレイを通じてお楽しみいただけるよう尽力してまいります。」

PS4™専用タイトルとして開発中のタイトルについては、自社およびソフトウェアメーカー各社様の開発者が登壇し、これまでのゲームでは得られなかった新たな感情を呼び覚ます、ハードウェアとソフトウェアの融合をPS4™がいかにか実現するかについて語りました。

SCE WWS SVP マイケル・デニーのコメント：

「『プレイステーション』は、これまで、素晴らしいタイトルの数々によって支えられてきました。今後も、世界中の優秀なクリエイターの皆様の創造力によって、ユーザーの皆様を刺激する新しい体験がもたらされることを期待しています。」

続いて、PS4™専用タイトルの開発に取り組んでいる、Guerrilla Studioのヘルメン・ハルスト Evolution Studiosのマット・サザンおよびSucker Punch Productionsのネイト・フォックスがそれぞれのタイトルを紹介しました。

マット・サザンのコメント：

「今回発表された次世代機の魅力は、単に、ハードウェア性能の向上だけにとどまりません。私たち自身が次世代のゲームユーザーとして、より楽しいゲームを求めると同時に、人と人が常につながる現代のライフスタイルにあった新たな遊び方を求めています。Evolution Studiosは、チームを組んで遊ぶゲームスタイルを提案します。制作スタジオとして、新しい『プレイステーション』の技術を活用しながら、*Driveclub*の開発を通じて、仲間と一緒に楽しむレーシングゲームの興奮を届けられることにワクワクしています。」

また、インディーズゲーム開発者のジョナサン・ブロー氏より、ゲーム機向けとしてはPS4™専用タイトルとなる、*The Witness*の第一弾トレーラーが紹介されました。同タイトルを含め、SCEは、エンタテインメント体験の境界線をさらに広げたいという意欲に満ちた開発者の皆様に積極的にサポートしてまいります。

Quantic Dreamのデイビッド・ケイジ氏と、Media Moleculeのアレックス・エヴァンスが登場し、PS4™が提供する新たなユーザー体験について触れました。Quantic Dreamのデイビッド・ケイジ氏は、PS4™の高度な処理能力がいかにか、ユーザーの感情に訴えかけるような、ストーリー性の高いゲーム開発を可能にするかを語りました。

デイビッド・ケイジ氏のコメント：.

「ユーザーの皆様が、現実との区別がつかないような、今まで見たことのない世界へ誘い、現実の生活では味わったことのない感情を抱くようなタイトルを制作していきます。これは、PS4™を通してこそ実現できる未来です。」

続いて、Media Moleculeのアレックス・エヴァンスは、PlayStation®Move (PS Move) を使用したデモを披露し、PS4™との連携により、開発者の皆様だけでなく、ユーザーの皆様も創造力を自由に駆使して、独自のコンテンツを新たに生み出し、ゲームを楽しめることを改めて述べました。

アレックス・エヴァンスのコメント：

「PS4™は、ユーザーと開発者双方の創造力を刺激するシステムになると確信しています。PS4™は、頭に思い描いたことを実現するためのツールです。PS4™を通じ、音楽、ゲームプレイ、脚本など、あらゆる面にわたって、ゲーム制作のあり方を変えていきたいと思います。」

「プレイステーション」のプラットフォームは、ソフトウェアメーカー各社様の多大なご支援に支えられ、成長してまいりました。本日発表したPS4™も、世界中の皆様からサポートをいただきながら、普及拡大を目指してまいります。同発表会では、Activision Publishing, Inc.、Blizzard Entertainment, Inc.、Bungie, Inc.、CAPCOM、Epic Games, Inc.、Havok、SQUARE ENIX Co., Ltd.、Ubisoft Entertainmentなどから、現在開発中のタイトルや技術デモの一部が紹介されました。

Ubisoft Entertainmentの共同創設者およびCEOのイブ・ギユモ氏は、PS4™に合わせて発売予定の*Watch Dogs*を紹介しました。本作品は、2012年のE3で発表され、高い評価を得ています。

イブ・ギユモ氏のコメント：

「本日SCEは、素晴らしいプラットフォームの発表を行いました。このプラットフォームの登場により、我々を含めた開発者は、これまでの家庭用ゲーム機では実現できなかったことを叶えられるでしょう。我々が考える『未来のゲーム』をPS4™ユーザーの皆様にお届けすることができると確信しています。」

Blizzard Entertainment, Inc.のクリス・メッツンSVPは、高い評価を受けている*Diablo*シリーズをゲーム専用機としては始めて、「プレイステーション」向けに発売することを明らかにしました。PS4™のコントローラでも自然に操作できるよう、PS4™向けの*Diablo III*は専用のインターフェイスを採用します。

Activision Publishing, Inc. のエリック・ハーシュバークCEOは、PS4™に向けたタイトルの開発を強力にサポートしていくと述べ、次の大作シリーズとして期待される*Destiny*を開発しているBungie, Inc.を紹介しました。

Bungie, Inc.プレジデント ハロルド・ライアン氏のコメント：

「『プレイステーション』ユーザーの皆様には*Destiny*の専用ダウンロードコンテンツをお届けします。PS4™と同じく、*Destiny*は、いつでもどこでも遊べるだけではなく、同タイトルを介して、お気に入りのゲームをあらゆるデバイスでお楽しみいただけます。また、PS4™と同じく、*Destiny*は、ソーシャルと融合し、プレイヤー同士のつながりを一層深める機会を提供します。*Destiny*をPS4™ユーザーの皆様にお届けできることをとても楽しみにしています。」

PS Meeting 2013で発表された、一部のタイトルは以下の通りです。

- *Driveclub* (WWS Evolution Studios)
- *inFAMOUS Second Son* (WWS Sucker Punch Productions)
- *Killzone: Shadow Fall* (WWS Guerrilla Games)
- *Knack* (WWS Japan Studio)
- *Deep Down* (working title) (CAPCOM)
- *Destiny* (Activision Publishers, Inc. / Bungie, Inc.)
- *Diablo III* (Blizzard Entertainment, Inc.)
- *The Witness* (Jonathan Blow)
- *Watch_Dogs* (Ubisoft Entertainment)

上記のタイトル以外にも、ソフトウェアメーカー各社様および開発者様の強力なサポートをいただきながら、自社タイトルを含め、今後も続々と発表してまいります。

アンドリュー・ハウスのコメント：

「PS4™では、ゲームプレイを劇的に進化させ続けながら、想像を遥かに超える新たな体験をもたらしたいと思っています。ソーシャル機能の向上に加え、より良い、より楽しいそしてより没入感のあるゲームプレイの提供、そしてもっとシンプルで親しみやすさを追及したユーザーインターフェースの実現まで、これまでにないほどの豊富な体験をユーザーの皆様にお届けできるプラットフォームだと確信しています。」

以上

※「PlayStation」、「プレイステーション」、「PS4」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または商標です。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。