



平成 20 年 4 月 14 日

各 位

会 社 名 株式会社ディースリー  
代表者名 代表取締役社長 伊藤 裕二  
( J A S D A Q ・ コード 4 3 1 1 )  
問合せ先  
役職・氏名 常務取締役 小寺 健治  
電話番号 0 3 - 5 4 2 8 - 8 8 3 0

『Vicious Engine』、Frozen Codebase 社による次回作  
「Elements of Destruction」(Xbox LIVE® Arcade 用)に採用！！

当社の連結子会社 D3Publisher of America, Inc.は、Vicious Cycle Software により開発されたミドルウェア・ソリューションの『Vicious Engine』が、Frozen Codebase 社が制作する次回作「Elements of Destruction」(Xbox LIVE® Arcade 用)に採用された事を発表いたしましたので、お知らせいたします。

『Vicious Engine』よる「Elements of Destruction」は、プレイヤーが壮大な破壊力を使って徹底的な破壊に夢中になり、熱狂させるタイトルであることから、再び、急成長するゲーム開発業界に対し、Vicious Cycle 社のインタラクティブなエンターテインメントの想像力が確認されることでしょう。

「Vicious Engine を使用することにより、本編 Elements of Destruction が予定よりずっと早くお客様にお届けする事が可能になりました。」と Ben Geisler 氏 (Programmer and co-producer at Frozen Codebase) は語ります。「パッケージ用のタイトルに使用するミドルウェアを Xbox LIVE Arcade 用のタイトルに使用することにより開発の効率化に大変役立ちました。」

「私たちは Frozen Codebase 社にて彼らのチームと共に Vicious Engine が Xbox LIVE Arcade 用に最適化するよう親密に力を注いできました。」と Eric Peterson (President and CEO of Vicious Cycle Software) は語ります。「Elements of Destruction は、Vicious Engine の多用途性とその機能性をまさに具現化しています。」

「Elements of Destruction」は『Vicious Engine』を使用して制作されてきた様々なジャンルを超えたタイトルの中の最も新しいタイトルです。この適応しやすく、簡単に学ぶことが出来るミドルウェアは今までも全範囲といえるゲームスタイルをデザインしてきました。例えば、アドベンチャー・プラットフォーム・ゲームの「Dead Head Fred」やベストセラーであった「Flushed Away」、気軽に楽しめてそれでいて奥の深い「Puzzle Quest」(PSP®用)、そして教育的なタイトルの「Discover Babylon」や「INNOV8」までもがデザインされてきたのです。

また、最近 Vicious Cycle Software は現在使用されている全プラットフォームに最適である新しいバージョンのゲームエンジン、『V<sup>e2</sup>』に付いて発表しました。この新しいエンジンは、Xbox 360®や PLAYSTATION®3 に向けて改善された新しい機能一式を提供するもので、最新の「Lighting Engine」、  
「Animation Blending Component」、  
「Modern Pixel Shader Technology」などといった機能を一式兼ね備えています。

『Vicious Engine』と『V<sup>e2</sup>』の詳細に付きましては、[www.viciousengine.com](http://www.viciousengine.com) のウェブサイトへご訪問下さい。

《Vicious Cycle Software, Inc.》について

Vicious Cycle Software はノースキャロライナ州のチャペル・ヒルに本拠地を置く開発会社です。同社（2000年創立）は、デビュータイトル **Robotech: Battlecry** でゲーム業界に突如として存在をアピールし、その後も著作権タイトルやオリジナル IP に基づき、幅広い年齢層に向けてゲームを開発することを続けています。Vicious Cycle Software は、総合的でポータブルなミドルウェア・ソリューション『Vicious Engine』の開発者でもあります。これは、現在の市場で提供されている次世代向けの据置機、携帯ゲーム機や PC に使用されているものです。詳しい詳細に付きましては、以下のウェブサイトをご訪問下さい。

[www.viciouscycleinc.com](http://www.viciouscycleinc.com)

[www.monkeybargames.com](http://www.monkeybargames.com)

[www.viciousengine.com](http://www.viciousengine.com).

《Frozen Codebase》について

Frozen Codebase はゲーム業界のベテラン Ben Geisler 氏により創設され、ウィスコンシン州のグリーン・ベイに本拠地を置くゲーム開発会社です。NEW Capital Fund の支援を受ける Frozen Codebase 社は、2006年の前半からゲーム業界での豊富な経験を持つスタッフ等と共に Xbox 360™用のゲームの開発を始めました。同社が 2007 年末に初めてリリースした作品が「Screwjumper」です。

Frozen Codebase 社は幾つもの画期的なチーム、例えば、Raven Software (Activision) や Radical Entertainment (Vivendi)、GarageGames またその他のチームに在籍していたスタッフで成り立っています。カジュアルにゲームを楽しむ層とコアゲーマー市場に視点を置き、Frozen Codebase 社は PlayStation®3、Xbox 360™ と任天堂 Wii™ といったプラットフォーム用のゲーム制作に取り組んでいます。

Frozen Codebase の詳細に関しましては、以下のウェブサイトをご訪問下さい。

[www.frozenscodebase.com](http://www.frozenscodebase.com)

\*記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

以 上