



平成 20 年 8 月 15 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
取締役コーポレート本部長 小嶋 正樹
(電話番号 03-5428-8830)

Vicious Cycle Software, Inc. と Frozen Codebase LLC が
「Vicious Engine®」のマルチライセンス契約を締結

当社の連結子会社 D3Publisher of America, Inc. (D3PA) は、D3PA の開発スタジオ、Vicious Cycle Software, Inc. (Vicious Cycle Software 社) が、近日発売予定のタイトル『Zombie Wranglers』と『Fresco Beach (仮題)』で Frozen Codebase LLC (Frozen Codebase 社) とのパートナーシップを引き続き継続することを発表いたしましたので、お知らせいたします。

Vicious Cycle Software 社は、2008 年 8 月、ノースキャロライナ州モリスビルにて、Frozen Codebase 社の新作の Xbox LIVE®アーケード用ゲーム『Zombie Wranglers』、コナミより WiiWare™用に発売される砂の城を作り上げるシミュレーションゲーム『Fresco Beach (仮題)』、そして未発表の 3 つ目のゲームに、Vicious Cycle Software 社の優れたミドルウェア・ソリューションである「Vicious Engine®」が採用されたことを発表いたしました。

「Xbox LIVE®向けの前作『Elements of Destruction™』の開発を通して、近日発売予定の 3 つの新作ゲームで『Vicious Engine®』を再び使用することは、当然のことと結論付けました。」と Ben Geisler 氏 (Frozen Codebase 社の Executive Producer and President) は語っています。

「これまでのところ、すべてのタイトルの製作プロセスは、Vicious Cycle Software 社によって提供される高性能なツールキットのおかげで円滑に進められています。」

「Frozen Codebase 社の制作スタッフは、『Zombie Wranglers』や『Fresco Beach (仮題)』を通して、『Vicious Engine®』の多用途性を示してくれました。」と Eric Peterson (Vicious Cycle Software 社の President and CEO) は語っています。

「『Vicious Engine®』はコメディータッチのサバイバルアクションの開発からシミュレーション構築にいたるまで、いかなるタスクにも柔軟性と安定性のバランスを提供します。」

『Zombie Wranglers』と『Fresco Beach (仮題)』は「Vicious Engine®」を使用して開発されたありとあらゆるジャンルをミックスしたゲームの最新作です。柔軟性があり、簡単で覚えやすいこのミドルウェアは、アドベンチャー・プラットフォームゲームの『DEAD HEAD FRED™』、ベストセラーの『Flushed Away™』、Wii®や PlayStation®2、PSP®向けの中毒性のあるゲーム『Puzzle Quest: Challenge of the Warlords™』、さらには、『Discover Babylon®』や『INNOV8』のような教育的なゲームなど、様々なゲームデザインに使われてきました。

また、Vicious Cycle Software社は、現在使用されている全プラットフォームに最適な新しいバージョンのゲームエンジン「Vicious Engine®2 (V^{e2})」を最近発表いたしました。

「V^{e2}」は、Xbox 360®やPLAYSTATION®3に向けて新しく改善された最新の「Lighting engine」、「Animation blending component」、「Modern pixel shader technology」などといった機能一式を兼ね備えています。2008年、「V^{e2}」は、デベロッパーに広く利用可能になります。現在、「V^{e2}」の評価に関心のある早期導入者を受付けていますので興味のある関係者の方はlicensing@viciousengine.comまでご連絡ください。

「Vicious Engine®」と「V^{e2}」の詳細については、以下のウェブサイトをご覧ください。

www.viciousengine.com

Frozen Codebase LLC

Frozen Codebase社は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。ゲーム業界に長年携わるBen Geisler氏により創設され、NEW Capital Fundの支援を受ける同社は、2006年前半、業界内で豊富な経験を持つスタッフと共に、Xbox 360®向けのゲーム開発会社としてスタートしました。そして、初めての作品『Screwjumper!™』が2007年末にリリースされました。

現在、同社は機能的なチームで構成され、Software (Activision) やRadical Entertainment (Vivendi)、GarageGamesに在籍したメンバー等を含みます。ライトユーザーとハードコアゲーマー市場に焦点を合わせ、PLAYSTATION®3、Xbox 360®、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社の詳細については、以下のウェブサイトをご覧ください。

<http://www.frozencodebase.com>

Vicious Cycle Software, Inc.

Vicious Cycle Software社は、ノースキャロライナ州モリスビルに本拠地を置く、初の全プラットフォームを対象としたインタラクティブ・エンターテイメント・ソフトウェア開発会社です。2000年に創立した同社は、デビュータイトル『Robotech:Battlecry』で突如としてゲーム業界に現れ、存在感をアピールし、その後もライセンス及びオリジナルコンテンツに基づいた魅力あるゲームを、幅広い年齢層に向け開発しています。また、同社は、据置機、携帯ゲーム機やPCに使用されている包括的なポータブル・ミドルウェア・ソリューション「Vicious Engine®」の開発者であり、またライセンサーでもあります。最近、新しいバージョンのゲームエンジン「V^{e2}」も発表しました。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す。

詳細については、以下のウェブサイトをご覧ください。

www.viciouscycleinc.com

www.viciousengine.com

Vicious Cycle Software社はD3PAの開発スタジオです。

*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。