



2011年5月12日

各位

東京都渋谷区代々木四丁目30番3号
株式会社ディー・エヌ・エー
代表取締役社長兼CEO 南場 智子
(コード番号: 2432 東証第一部)
問い合わせ先:
常務取締役兼CFO 春田 真
電話番号: 03-5304-1701

スマートフォン向けゲームエンジンのサポート拡大に関するお知らせ

当社は、スマートフォン向けゲームコンテンツ開発に携わる全世界のゲームデベロッパーに対し、「Mobage SDK (注)」として最適なゲーム開発環境をサポートしてまいりますので、添付資料のとおりお知らせいたします。

サポートするゲームエンジンを拡大することにより、ゲームデベロッパーは、「Mobage」向けに、ライトでカジュアルなソーシャルゲームからリッチなグラフィックを用いた本格派ゲームまで様々なタイプのゲームコンテンツを開発することが可能となります。国内外のゲームデベロッパーとの連携を強化・拡大し、急成長中のスマートフォン市場において、グローバルNo.1のソーシャルゲームプラットフォームの構築を図ってまいります。

(注) Software Development Kit の略。あるテクノロジー(プログラミング言語やAPI など)を利用してソフトウェアを開発する際に必要なツールのセット

以上

本件に関するお問い合わせ先
株式会社ディー・エヌ・エー(<http://www.dena.jp>)
IR部 (ir@dena.jp)

2011 年 5 月 12 日

株式会社ディー・エヌ・エー

スマートフォン向けゲームエンジンのサポートを拡大 ～多様なゲームコンテンツの提供を促進～

株式会社ディー・エヌ・エー(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長兼 CEO:南場智子、以下 DeNA)は、スマートフォン向けゲームコンテンツ開発に携わる全世界の開発者に対し、「Mobage SDK^{*1}」として最適なゲーム開発環境をサポートします。開発者は、ライトでカジュアルなソーシャルゲームからリッチなグラフィックを用いた本格派ゲームまで、様々なタイプのゲームコンテンツを開発することが可能となり、DeNA はプラットフォームとして多様なゲームの提供を促進していきます。サポート内容は以下の通りです。

■ スマートフォン向けソーシャルゲーム開発に最適な「ngCore」の提供

DeNA グループでは、ゲーム開発パートナーが、国内向けおよび海外向け「Mobage for Smartphone」(以下「Mobage」)^{*2} でソーシャルゲームを提供するための最適なゲームエンジンとして、「Mobage ngCore SDK」(以下「ngCore」)の提供を開始しています。「ngCore」の利用により、Android^{*3}とiOS^{*4}の双方で動作するソーシャルゲームのクイックな開発、およびスマートフォン向けゲームとして遜色ないパフォーマンス性能の双方が実現可能となります。既に多くの開発者が「ngCore」を利用して開発を進めており、国内向けおよび海外向け「Mobage」でゲームが順次提供される予定です。

「ngCore」は、フィーチャーフォン向けソーシャルゲームの開発をしている開発者だけでなく、ブラウザゲームや Web アプリケーションなどの開発をしている開発者、Android または iOS 向けアプリケーションの開発をしている開発者など、幅広い開発者に馴染みやすいソリューションです。また、スタンドアローンのゲーム開発に必要な機能だけでなく、サーバーサイド開発を効率化する機能や、ソーシャルゲーム運用に必須な KPI 把握システム等、スマートフォン向けソーシャルゲーム開発に特化した機能を順次提供していきます。

また、「ngCore」は、開発用環境としてブラウザ/Flash ベースの実行環境も提供していますが、今後はブラウザ/HTML5 ベースの実行環境も提供していく予定です。現時点では、ブラウザ/HTML5 ベースの実行環境で十分なパフォーマンス性能を得られる端末がほとんど存在しないため、Android および iOS にそれぞれ専用の実行環境を用意していますが、本性能問題が解決し次第、ゲームの互換性を維持しつつ、ブラウザ/HTML5 ベースの実行環境にシフトしていきます。これにより、Android/iOS 以外の OS が同時にサポートできるようになると共に、Android/iOS に依存した開発関連作業も不要になります。

■ Android/iOS ネイティブアプリ向け SDK の提供

Android/iOS 向けにネイティブアプリとしてゲームを開発するデベロッパーに対しても、それぞれ対応する「Mobage Android SDK」「Mobage iOS SDK」を用意します。これにより、Android/iOS ネイティブアプリからも国内向けおよび海外向け「Mobage」のソーシャルゲームプラットフォーム機能を直接利用することが可能となるため、デベロッパーは各 OS の性能や機能を最大限に活用したソーシャルゲームを開発することが可能となります。また、既存の Android/iOS ゲームのソーシャルゲーム化なども容易となります。

■ より高度なグラフィックスを用いるゲーム開発に向けて、新たなゲームエンジンをサポート

ハイレベルなグラフィックス表現を利用したゲームを開発するデベロッパーのために、「Unreal Engine 3」(Epic Games, Inc.)に対応します。「Unreal Engine 3」は、コンソール・PC 向けゲームエンジンとして業界屈指の実績を有し、「Gears of War シリーズ」「Unreal Tournament シリーズ」などの大ヒットタイトルを産み出しています。「Unreal Engine 3」は昨年より iOS に正式対応を開始し、現在では「Unreal Engine 3」を用いたゲームが iOS 上だけでなく Android 上においても展開されています。本「Unreal Engine 3」に対応した「Mobage Unreal Engine SDK」を提供するにあたり、Epic Games 社の全面協力のもと、日本語でのサポート体制も同ゲームエンジン側に合わせて整え、相互に利用しやすい環境を用意しております。

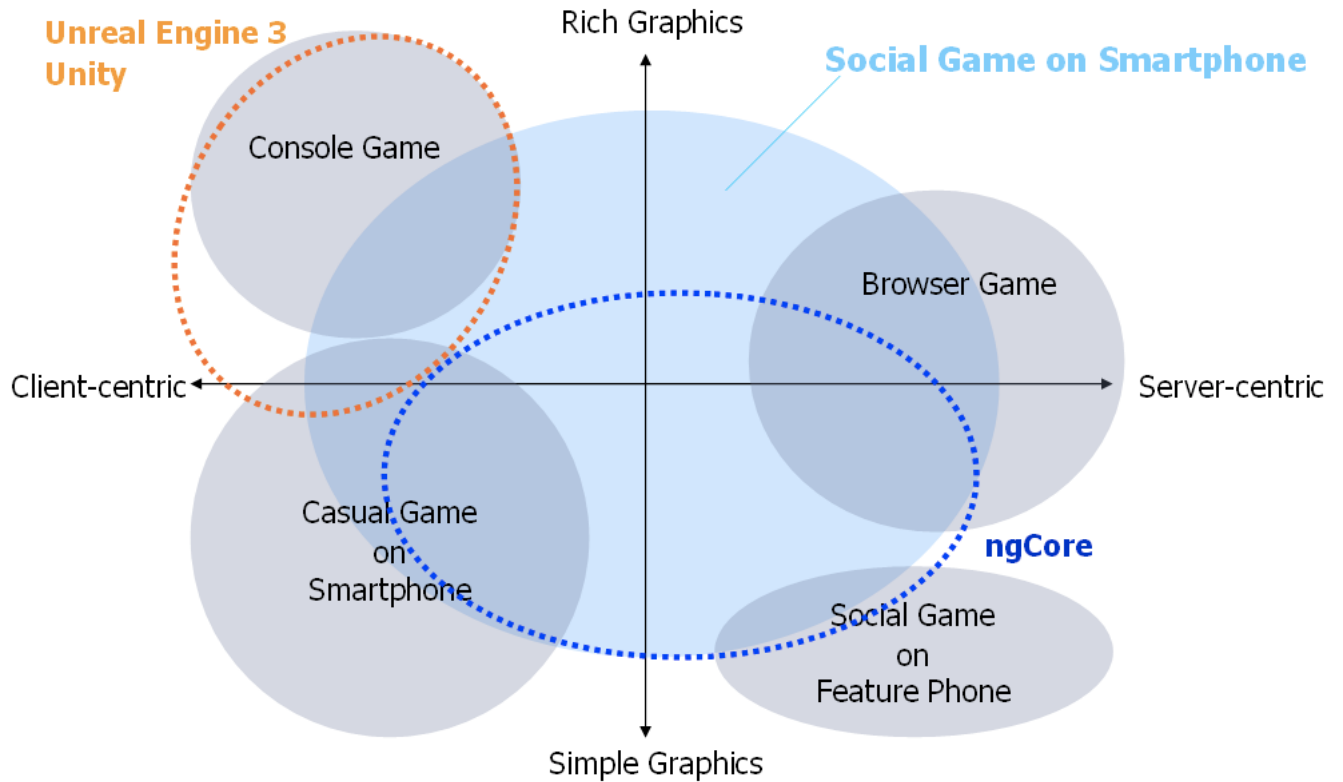
また、世界中で幅広い開発者ネットワークを有する「Unity」(Unity Technologies 社)にも対応し、Unity への Plugin 形式で「Mobage Unity SDK」を提供します。「Unity」は高度な 3D グラフィックス表現を可能にしつつも、開発が容易で少人数からリッチなコンテンツの開発が出来る開発環境であり、世界中に 45 万人を超える開発者がいます。「Unity」によって開発されたゲームはトップヒットを記録しており、「Skee-Ball」は 2009 年度のトップセラーの 1 つで、米国のゲーム開発者向け月刊誌「Gamasutra」によって選ばれた年間トップ5の iPhone ゲームです。また、「Zombievillage USA」は Apple 社の「iTunes Rewind 2009」において選ばれた、トップセールスゲームの 1 つです。「Unity」は version 3.3 より Android に正式対応し、iOS デバイスと Android に向けたコンテンツを同一ソースで開発することが可能となっています。

これらのゲームエンジンから国内向けおよび海外向け「Mobage」の各種機能を利用できるようにする事で、従来のソーシャルゲームの枠を超えた、新たな体験を提供するソーシャルゲームの開発を容易に行うことができます。

2010 年 12 月より、スマートフォン向けゲームのデベロッパーに対して「ngCore」の提供を開始していますが、この度の新たなゲームエンジンのサポートを踏まえ、今後も各デベロッパーのニーズを汲み取って、効率よく迅速にソーシャルゲームの開発ができるよう、さらなる環境の整備を実施していきます。

DeNA グループは、国内／海外のデベロッパーとの連携を強化しながら、急成長中のスマートフォン市場において、「Mobage」を国内、海外ともに No.1 のソーシャルゲームプラットフォームを目指して今後も邁進していきます。

【Mobage for Smartphone におけるゲームエンジンの主要カバー領域】



- * 1 Software Development Kit の略。あるテクノロジー(プログラミング言語や API など)を利用してソフトウェアを開発する際に必要なツールのセット。
- * 2 「Mobage」の利用には、会員登録が必要となります。
- * 3 Android とは、米国 Google 社の携帯電話向け OS です。Android は、Google Inc.の商標または登録商標です。
- * 4 iOS とは、米国 Apple 社の iPhone/iPod touch/iPad に搭載されている OS(オペレーティングシステム)です。iOS は、米国および他の国における Apple Inc.の商標または登録商標です。