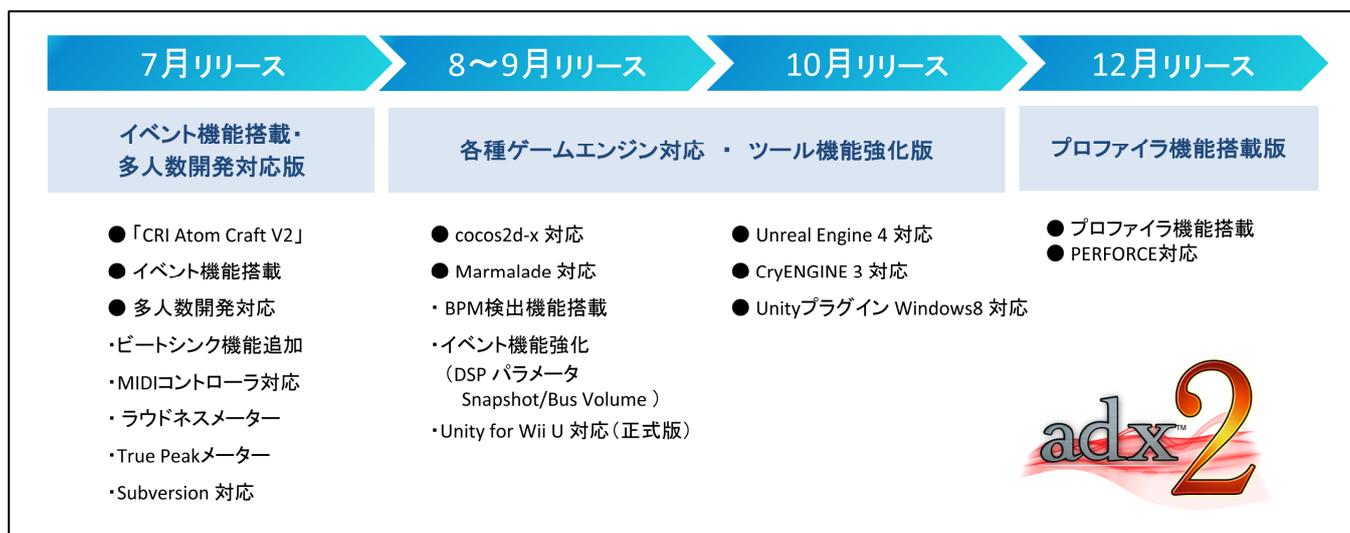


CRI、「CRI ADX2」2013 後期の開発ロードマップを発表 次世代機対応×ゲームエンジン対応×ツール強化で最新の開発環境に対応

各種ゲーム機・スマートフォン向けにミドルウェアを展開する、株式会社CRI・ミドルウェア（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長 押見正雄、以下CRI）は、主力製品であるオール・イン・ワン型 オーディオソリューション「CRI ADX™2」（以下「ADX2」）について、2013 後期の開発ロードマップを発表致します。

「ADX2」のクロスプラットフォーム性を強化する次世代ゲーム機への対応、Unreal Engine 4 など昨今普及しているゲームエンジンを使用した開発に向けた各種エンジン対応、多人数開発への対応をはじめとするツールの機能強化、さらに年内にはサウンドの再生状況を視覚的に確認できる機能の追加など、最新のゲーム開発環境やユーザの皆様からのご要望を考慮した機能強化を実現することで、より一層のタイトル開発の効率化を支援して参ります。

「ADX2」 2013 後期ロードマップ



7月

サウンド機能強化、多人数対応 (CRI Atom Craft V2)

- イベント機能によるサウンド機能の強化

サウンドの停止や、ボリューム等再生パラメータの変更をイベントとして登録できます。それにより、サウンド開発を効率化し、プログラムの負担が少ないサウンドデザイナー主体の開発を実現します。プログラム側での対応が少なく済むため、ゲームエンジンとの親和性もより高まります。

- 多人数開発への対応
プロジェクトを分割し開発できるワークユニットを導入、オーサリングツールからバージョン管理ツール「Apache™ Subversion®」へのチェックイン・チェックアウトにも対応します。
- ビートシンク機能を追加
データにビート情報（拍）を設定することで、ビートに合わせた自然なサウンド制御を実現します。
- MIDI コントローラ対応
ADX2 のツールと MIDI コントローラを連携し、使い勝手のよい外部機器からのサウンド調整を実現します。AISAC のシミュレーションなどが直感的に行えます。
- メーターの追加（ラウドネスメーター／True Peak メーター）
ラウドネスメーター：ITU-R BS.1770-3 に準拠し、ゲームの最終出力音声を人の聴感に合わせる調整に有効です。瞬間ラウドネス、短期ラウドネス、長期ラウドネスに対応しています。
True Peak メーター：ゲームの最終出力音声のクリッピングを検知するのに有効です。

※イベント機能追加、多人数開発対応のより詳しい内容については、下記ニュースリリースをご覧ください。

ニュースリリース：「CRI ADX 2」が大幅に機能強化、多人数開発にも対応

<http://www.cri-mw.co.jp/newsrelease/2013/r73sij0000003g2p.html>

8～9月

スマートフォン向けエンジン対応、ツール機能強化

- cocos2d-x 対応
- Marmalade 対応
- イベント機能の追加（DSP パラメータの Snapshot（保存）／Bus Volume）
- BPM 検出機能の追加（波形登録時に曲のテンポを自動検出）
- Unity for Wii U 対応（正式版）

10月

各種ゲームエンジン対応

- Unreal Engine 4 対応
- CryENGINE® 3 対応
- Unity プラグイン Windows®8 対応（Windows ストアアプリ開発向け）

12月

プロファイラ機能搭載、PERFORCE 対応

- プロファイラ機能の搭載
サウンドの再生状況を数値およびグラフによって視覚化することでデバッグ作業を大幅に効率化します。
- バージョン管理ツール「PERFORCE」へのチェックイン・チェックアウト対応

<参考> 近年に追加した機能

次世代プラットフォーム対応、Windows8 対応、Unity 対応強化

- 「プレイステーション 4」「Xbox One」への対応
- Windows8 への対応
- Unity 関連の対応強化

Unity for Wii U 対応(先行リリース版)／サウンドデータ保護機能追加／Android 向け低レイテンシモード追加

- DSP エフェクトの追加 (I3DL2 リバーブ／サラウンド／マルチタップディレイ)

I3DL2 リバーブ : より高品質な I3DL2 準拠のリバーブを搭載。パラメータの操作も直感的です。

サラウンド : ステレオ音声素材を疑似 4ch サラウンド化します。

マルチタップディレイ : 1 つの音に対して複数のディレイをかけるエフェクトです。ディレイごとにゲインやパンのコントロールができ、モノラル音声で音の広がりを実現します。

- WASAPI (Windows Audio Session API) 出力への対応
XAudio と比較して低遅延の発音制御が可能です。
- CRI Audio からのコンバート機能強化

■お問い合わせ

ロードマップの詳細や上記以外の機能の追加等については、下記よりお気軽にお問い合わせください。

お問い合わせフォーム <http://www.cri-mw.co.jp/contact/>

(「製品についてのお問い合わせ」をご利用ください。)

CRI・ミドルウェアは、多彩なツール&ミドルウェア製品群『CRIWARE®』を通じて、クオリティ向上、ユーザビリティの向上、開発効率化やコスト削減のお手伝いを致します。開発者の皆さまがコンテンツの中身の創造・制作に専念して頂けるような環境の実現をお約束致します。



※CRI・ミドルウェア、CRI・ミドルウェアロゴ、「CRIWARE」、「CRI ADX」「CRI Audio」は、日本およびその他の国における株式会社CRI・ミドルウェアの商標または登録商標です。
※その他、文中に記載されている会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

以 上



本リリースに関するお問い合わせ先
株式会社 CRI・ミドルウェア

担当：尾沢、嶋森

E-mail : press@cri-mw.co.jp

URL : <http://www.cri-mw.co.jp/>

(3)

株式会社CRI・ミドルウェア 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 1-7-7 住友不動産青山通ビル 9階

ホームページアドレス: URL <http://www.cri-mw.co.jp/> E-mail: press@cri-mw.co.jp