

2013年2月14日
 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
 TEL 03-6418-7081 FAX 03-6418-7082
 URL <http://www.cri-mw.co.jp/>

CRI、無償版サウンド開発ツール「CRI ADX2 LE」の提供を開始 ゲーム・アプリ向けに、高音質データ圧縮から高度な演出まで手軽に実現

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 古川憲司、以下CRI）は、インディーズゲーム開発者に向けた無償版サウンド開発ツール「CRI ADX™2 LE（エルイー）」（以下「ADX2 LE」）の提供を2013年2月14日から開始致します。ゲームサウンド開発を第一線で支えながら長年蓄積してきたノウハウやテクニックを、誰もが存分に活用できる環境として提供することで、ゲーム業界およびエンタテインメント業界の発展を支援して参ります。



「ADX2 LE」は、ゲームならではのサウンド演出を手軽に実現する、便利な機能を数多く搭載したサウンド開発ツールです。最先端のゲームサウンド制作現場でのニーズやノウハウが反映されており、高度なサウンド演出から細かい音の調整まで、全てがグラフィカルなツール上で直感的に行えます。

「ADX2 LE」はインディーズ向けの無償版ツールですが、ゲームエンジン「Unity Pro」に対応しており、制作したサウンドはiOS、Android、PC向けのゲーム・アプリに組込むことが可能です。また、汎用性の高いWAVフォーマットでの保存にも対応しているため、ゲーム以外の用途にも広く活用いただけます。

ADX2 LEの主な機能	Unity Proでの利用	WAV形式での利用
高圧縮・高音質・低負荷サウンドコーデックの利用	○	
ゲーム・アプリへのライブラリ組込み(iOS, Android, PC)	○	
エフェクト、フィルタ類の利用	○※	○
・空間系(リバーブ、エコー、ディレイ、サラウンド、コーラス、フランジャー)	○※	○
・破壊系(ディストーション)	○※	○
・調整系(コンプレッサ、イコライザ)	○※	○
・特殊系(ピッチシフト)	○※	○
BGMのイントロ付きループ再生	○	
エフェクト、フィルタのランダム化	○	
UnityプレビューとADX2 LEツールとの連携、リアルタイム調整	○	
特定音声トリガーとしたダッキング効果(REACT)	○	
複数音を任意のタイミングで再生するシーケンス作成	○	
ゲームの状況に合わせて変化するインタラクティブサウンド	○	
加工したサウンドデータのバウンス(WAVフォーマット保存)	○	○
活用例	iOS, Android, PC向けのゲーム・アプリ制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム/アプリのためのサウンド素材制作 ・動画素材と合わせるためのサウンド素材制作 ・ドラマCD等、音声コンテンツの効果音/ジングル制作 ・サンプラーのためのサウンド素材制作 等

※ ライブラリによる波形のリアルタイム処理が可能

■ 「ADX2 LE」の特長

(1) 音質を損なわず 1/16 に圧縮

「ADX2 LE」は、高圧縮・高音質・低負荷な独自のサウンドコーデックを備えています。48kHzのステレオ音楽を最大 1/16 まで圧縮し、また、同等の圧縮率を持つコーデック(MP3、AAC など)と比べて、複数音同時再生でも低い CPU 負荷を実現します (iPhone4S で 16 音の同時再生を行った場合、CPU 負荷 8%程度)。サウンドクリエイターの方々が求めるクオリティに応じて 5 段階の圧縮レベルから選択できるようになっており、データサイズを圧縮できる分、多くの演出の実現が可能になります。

(2) ゲームならではのサウンド演出を手軽に実現

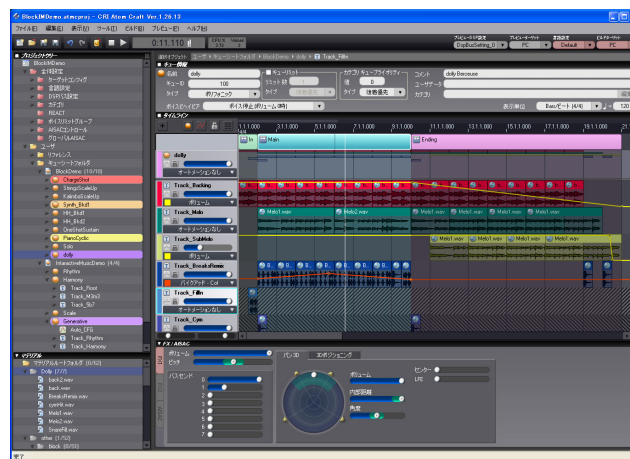
足音のランダム再生や乗り物のエンジン音のように変化のある音、また、ゲームの状況に応じて変化する最先端のインタラクティブミュージックの構築など、ゲームならではのサウンド演出が手軽に実現できます。プログラム側でシンプルに名前や ID をコントロールするだけで、音を変化させることが可能になります (例: バトルが盛り上がると歓声が増える、など)。

(3) 多彩な DSP エフェクトを搭載

サウンドを手軽にリッチ化するリバーブやエコー、バランス調整に便利なサイドチェイン付きコンプレッサ、特殊な声を作るピッチシフタ、遮へい物の演出ができるフィルタなど、多彩なエフェクトやフィルタを搭載しており、様々な効果をプログラムを一切介さずにゲームに与えることができます。

(4) 直感的に操作できるサウンドオーサリングツール

「ADX2 LE」のツール画面は、グラフィカルなインターフェースで、エフェクトを組み合わせた音の作り込みや、インタラクティブなサウンド演出などの直感的な操作を助けます。リアルタイムに音を聴きながらの細かいパラメータ調整が容易です。発音数のリミットなどゲームに必要なケアが随所にされているのも、ゲームサウンド開発ツールならではの特長です。



(5) 用途が広がる WAV フォーマットに対応

どんな環境でも再生が可能な WAV フォーマットでの保存に対応しているため、ゲームはもちろん、Web やドラマ CD、各種映像向けのサウンド素材を作るツールとしても、幅広くご利用いただけます。

■「ADX2 LE」の詳細およびダウンロード

<http://www.adx2le.com>

■主な使用条件

「ADX2 LE」は次の用途にお使いいただけます（※日本国内での開発に限ります）。

- ・個人／インディーズによるゲーム・アプリの開発、配信
- ・各種音素材の制作
- ・企業・団体での「ADX2」の評価、プロトタイプ作成

以下についてはライセンス料が発生することがあります。

- ・前年の年商が 1,000 万円を超える企業・団体が「ADX2 LE」で開発したコンテンツを配信する場合
- ・パブリッシャーまたはエージェントを介して「ADX2 LE」で開発したコンテンツを配信する場合
- ・「ADX2 LE」で開発したコンテンツの累計売上額が 1,000 万円を超えた場合

■技術サポートについて

「ADX2 LE」は個別サポートに対応しておりません。「ADX2 LE」の使い方や技術的なご不明点等については、下記がご利用いただけます。

- ・「ADX2 LE」ウェブサイト：<http://www.adx2le.com/faq/index.html>
- ・Facebook ページ「ADX2 ユーザー助け合い所」：<http://www.facebook.com/groups/adx2userj/>

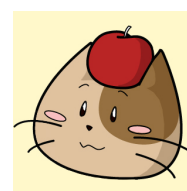
■ワークショップの開催

CRIでは定期的に「ADX2 LE」のワークショップを開催しております（無料）。初心者向け、中級者向けなど様々な内容で開催して参りますので、お気軽にご参加ください。

イベント・セミナー情報：<http://www.adx2le.com/event/index.html>

Twitter アカウント：@ringo_cri（CRIや「ADX2 LE」のお知らせがいち早く受け取れます）

Facebook：<http://www.facebook.com/CRI.Middleware>



@ringo_cri

CRI・ミドルウェアは、ゲーム開発をサポートする多彩なツール&ミドルウェア製品群『CRIWARE』の個人向け展開で、ゲームサウンド開発の魅力を広く伝えるとともに、インディーズゲームや個人ゲーム開発者といった新たなゲーム開発者の方々を支援し、ゲーム業界およびエンタテインメント業界の発展に貢献して参ります。



※「Unity」はUnity Technologies社の商標です。
※CRI・ミドルウェア、CRI・ミドルウェアロゴ、「CRIWARE」、「CRI ADX」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
TEL 03-6418-7081 FAX 03-6418-7082
E-mail : press@cri-mw.co.jp
URL : <http://www.cri-mw.co.jp/>