



# 信頼と評価を実績に結びつけつつ、次世代を見据えるCRI・ミドルウェア

今やゲーム開発において、なくてはならない存在となったミドルウェア。その中でも多くのゲームデベロッパーから高い信頼を得ているのが株式会社CRI・ミドルウェアの提供するミドルウェア製品群だ。そこで、同社製品の信頼の高さを検証すると同時に、来るべき次世代ゲームプラットフォームへの取り組みにも迫ってみる。

## 採用タイトル数が物語るCRI・ミドルウェアの実力

今年8月、会社設立5周年を迎えたCRI・ミドルウェア。その原点は1983年10月設立のCSK総合研究所時代にまで遡ることができる。CRI・ミドルウェアとしては丸5年という歴史ながら、実は20年以上前からミドルウェアの研究開発をおこなっていたというわけだ。長年にわたりゲーム開発者の生の声を積極的に反映し、絶えず進化し続けてきた同社のミドルウェア製品は、本格的なマルチプラットフォーム時代の到来以降、ますますその導入企業数を伸ばしている。



▲創立5周年を記念して作られたロゴ

採用タイトル数は今年9月、いよいよ1,000タイトルを突破。頁下に、そのほんの一例を掲載した。1,000タイトルというこの数字こそ、CRI・ミドルウェアの高い信頼と評価の証と言えよう。ゲームデベロッパーの規模を問わず、いかに多くの開発者に愛用されているかを見て取れる。

## 次世代プラットフォームへの備えも万全な製品ラインナップ

今年の年末からいよいよ市場に登場すると見られている次世代プラットフォームだが、そのスペックの高さはご存じの通り。従来レベルをはるかに上回る高クオリティのタイトルがユーザーから期待されることは想像に難くない。こうした要望に応えるためには、大規模な開発体制が必要となり、また、扱うデータ量も膨大になって

いく。こうした状況下、信頼できるミドルウェアへの依存度は必然的に大きくなっていくはずだ。

そんな中、気になるのはCRI・ミドルウェア製品の次世代プラットフォームへの対応状況だが、同社の代表的なミドルウェア製品である「CRI ADX」、「CRI Sofdec」はともに次世代プラットフォームをサポートしている。高画質・高音質の動画再生システム「CRI Sofdec」は、次世代プラットフォームでのHD (High Definition = 高精細) 解像度のムービー再生に対応している。また、「CRI ADX」のマルチストリーム機能を駆使することにより、なんと、同時に64本以上のムービーを独立・非同期に再生することを実現している(右頁参照)。

こうしたミドルウェアのさまざまな機能を効果的に活用することで、ゲームの開発効率を大幅に向上することができるだけでなく、全く新しい表現手法や演出を実現する大きな手助けとなるだろう。もちろん、Xbox 360やPS3にと

どまることなく、Nintendo DSやPSPといった携帯ゲーム機への対応もぬかりはない。家庭用プラットフォーム向けタイトルの携帯ゲーム機への移植性にも配慮しながら研究開発に取り込んでいるとのことだ。

## 「縁の下」の力持ち CRIとゲーム開発者の関係

「ゲームクリエイターの皆さんと一緒にゲームを作りたい」、CRI・ミドルウェアのスタッフからは、そんな熱い思いと使命感がひしひしと伝わってくる。単なるミドルウェアベンダーとしてではなく、ゲームデベロッパーの社外開発スタッフとしての自覚と決意が、多くのゲーム開発者に届き、また切磋琢磨し洗練されていくことで、信頼される製品づくりとサポートが実現されているのだろう。まさにプラットフォームが本格的な変遷期を迎えようとしている今、この両者のパートナーシップはより強固に、より重要なものになっていくに違いない。

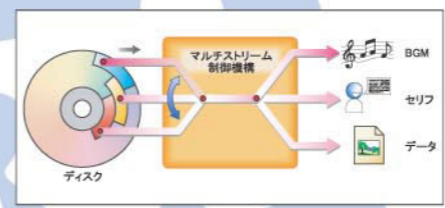


強力なマルチストリーム機能を備えた新時代のサウンドシステム

CRI ADX

**マルチストリーム再生:** 従来は排他的にしか実行できなかったディスクからの音楽再生とデータ読み込みが、並行かつ独立・非同期に実行可能。読み込むデータは音楽データに限らず、グラフィックデータやプログラム自身など、データの種類の問わない。

**ゲーム向け音声コーデック:** オーディオコーデックは、CPUへの負荷が小さいながら、CDオーディオレベルの音質を実現。独自のディスクアクセス制御技術により、インタラクティブゲームに必要な短時間のレスポンスタイムを可能にした。



**シームレスループ再生:** 従来MIDIに頼っていたループ再生をWaveデータでも実現可能に。Waveデータ作成環境だけでゲームサウンド作成ができる。



**シームレス接続再生:** 複数のファイルを連続的に途切れることなく再生可能。ゲームプレイの変化に合わせて、再生順序やセリフ内容をダイナミックに組み替えられる。

**インデックス再生:** 膨大なサウンドクリップは、ひとつのファイルに結合が可能。大量のセリフなどは番号(インデックス)を指定することで再生可能に。

**シネマティックサウンド:** セリフやBGMのボリュームなどを、シーンの演出に合わせて自動的に制御することが可能となる機能。たとえば、セリフを発するときに自動的にBGMのボリュームを下げたり、クロスフェードによってBGMを自然に切り替えたりすることもできる。



「CRI ADX」「CRI Sofdec」などに関するお問い合わせ先  
株式会社CRI・ミドルウェア  
http://www.cri-mw.co.jp/



ゲームに特化した高画質・高音質の動画再生システム

CRI Sofdec

**Sofdec™ 高画質/高性能ソフトウェアデコーダ:** 専用ハードウェアを使うことなく、ソフトウェアだけで高画質・高性能なムービー映像を再生可能。ビットレート、画像サイズは、一定範囲内で自由に選ぶことができる。

**高音質のオーディオ再生:** オーディオはADXにより音楽CD並みの音質(48kHz/44.1kHz、16ビット、ステレオ)で再生することができる。



**CRI ADXとの連携・協調:** ADXとSofdecが両立できるように、共通のソフトウェアモジュールで構成。Sofdec再生中のADX音声再生など、同時再生も可能。



**マルチストリーム再生:** ADXのマルチストリーム機能を利用することにより、複数の動画ストリームを並行かつ独立・非同期に再生可能。

**シームレス再生:** 複数の動画ストリームを継ぎ目なく(映像・音声とも途切れることなく)連続的に再生。シームレス分岐再生やシームレスループ再生も可能。

**シームレス再生:** 複数の動画ストリームを継ぎ目なく(映像・音声とも途切れることなく)連続的に再生。シームレス分岐再生やシームレスループ再生も可能。

**Sofdec F/X:** テクスチャムービー(ポリゴンのテクスチャとしてムービー映像を貼り込む機能)、αムービー(ムービーデータ自体にαチャンネル情報を持たせゲーム画面と違和感のない合成表示を実現する機能)、Zムービー(ムービー画像上にZ値を与えムービーを奥行きのある3Dとして扱うことが可能となる機能)といった、ムービーを活用した多様な演出が可能。



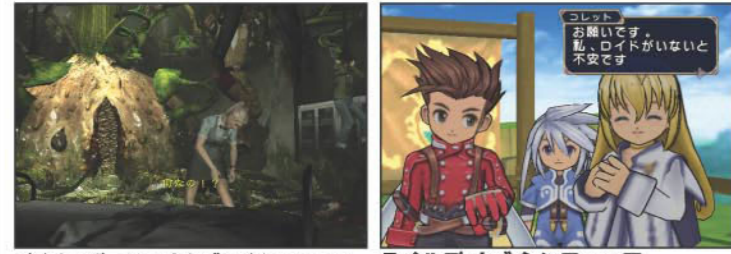
〒107-0062 東京都港区南青山3-13-18 313南青山ビル7F  
TEL: 03-5414-3011 FAX: 03-5414-3012  
E-mail: info@cri-mw.co.jp

## ついに1,000本を超えた、CRI・ミドルウェア その中から最新

## ミドルウェア製品採用タイトル タイトルの一部をご紹介します!



モンスターハンターG カプコン DEAD OR ALIVE Ultimate テクモ



バイオハザード アウトブレイク FILE 2 カプコン テイルズ オブ シンフォニア ナムコ



ザ・キング・オブ・ファイターズ NEOWAVE SNKプレイモア マビノ×スタイル キッド



鬼武者3 カプコン サクラ大戦V ~さらば愛しき人よ~ セガ スター・ウォーズ エピソード3 シスの復讐 EA



ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジーin!ただきストリートSpecial スクウェア・エニックス



影牢II -Dark Illusion- テクモ 新天境界 ジェネレーション オブ カオス V アイディアファクトリー デビル メイ クライ3 カプコン



ドラゴンボールZ3 バンダイ ガンダム トゥルーオデッセイ バンダイ 探偵・発生川瀬介事件 仮面幻影殺人事件 元氣



戦国BASARA カプコン NARUTO-ナルト-ナルティメットヒーロー2 バンダイ 少女義経伝・武~刻を超える契り~ WellMADE シャイニングフォース ネオ セガ