

2014年6月5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

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



CRI、ゲーム開発向け CRIWARE 2014 ロードマップを発表 Unity 対応拡充でスマートフォン&ゲーム機のマルチ開発環境を強化

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、ゲーム開発向け「CRIWARE®（※）」（シーアールアイウェア、以下CRIWARE）について、2014年のロードマップを発表致します。

2014年のCRIWAREは、スマートフォンとゲーム機のマルチプラットフォーム開発環境を強化し、より多くのプラットフォームへのゲームタイトル展開を支援します。ゲームエンジンへの対応を拡充するとともに、開発工数を短縮する各種機能の強化を行います。

※CRIWAREは、CRI・ミドルウェアが提供するツール&ミドルウェア製品の総称です。

CRIWARE 2014 ロードマップ

		2014年6月リリース	9月リリース	12月リリース
	スマートフォン向け	Cocos2d-x 3.0	Unityバージョンアップ対応 実機プレビュー インゲームプレビュー	
	ゲーム機向け	Unity対応 PS Vita/PS3 Unreal Engine 4対応 PS4 XACTプロジェクトコンバータ	Unity対応 PS4/Xbox One Unreal Engine 4対応 Xbox One	
	機能追加（共通）	プロファイラβ版	プロファイラ Final版 マイクサポート機能	ビート検出機能 PERFORCE対応
	スマートフォン向け	ムービー演出サポート：アルファムービーサンプル素材公開/マニュアル強化（随時）		
	ゲーム機向け	Unity、Unreal Engine 4 対応（随時） H.264マルチプラットフォーム対応		
その他（調査）		Linux対応 MAC版ツール		

対象製品：

統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX™ 2」（以下 ADX2）

高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec™ 2」（以下 Sofdec2）

(1)

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

スマートフォン向けに、

ネイティブアプリ開発のスピードアップ&クオリティアップ対応強化として、ADX2をUnityやCocos2d-xの最新バージョンに対応していくとともに、スマートフォン実機を使ったサウンド調整機能を追加します。また、Sofdec2のムービー演出をより活用していただくために、リッチ演出を効果的・効率的に実現する「アルファムービー」作成のためのサンプル素材公開やマニュアル強化を行います。

ゲーム機向けに、

マルチプラットフォーム強化としてゲームエンジンへの対応を拡大します。また、サウンド演出のデバッグを飛躍的に効率化する新機能「プロファイラ」を搭載します。さらに、H.264ビデオコーデックをマルチプラットフォームで共通利用可能にし、高画質フル画面ムービーの圧縮率と、エンコードツールの利便性を大幅にアップします。

■新機能概要

CRI ADX2

● スマートフォン向けプレビュー機能（実機プレビュー／インゲームプレビュー）

実機プレビューは、作成中のサウンドを、ゲームに組み込まなくてもスマートフォン実機上で再生できる機能です。実際のスマートフォンでの聞こえ方を確認しながら、音の作り込みが可能になります。

インゲームプレビューは、開発中のゲームプログラムのサウンドを、ゲームを動作させながら調整することができる機能です。音量やパン、エフェクトなどのパラメータ設定をADX2のオーサリングツールから直接操作でき、サウンド調整を大幅に効率化します。

● プロファイラ機能

発音数が多くなり複雑化するサウンド演出について、ゲームプレイ中のサウンド情報の可視化を行い、デバッグの飛躍的な効率化を実現します。サウンドの再生ログ（音数、CPU負荷など）を数値やグラフに置き換えることで、視覚的な解析を可能にし、調整やデバッグにかかる時間を大幅に短縮します。

以下は解析情報例（予定）です。

- ・サウンドやボイスの再生開始/停止タイミングのタイムライン表示
- ・パフォーマンス状態変化のグラフ表示
- ・時刻、項目名、動作内容などのログのテキストデータ表示
- ・3Dで配置したボイスにおける時刻に対する位置情報表示

● PERFORCE 対応

多人数開発などで重要となる、サウンドやプロジェクトデータの履歴管理機能を強化します。オーサリングツールのバージョン管理ツール連携機能を、すでに対応済みの「Apache™ Subversion®」に加えて「PERFORCE」に対応します。

CRI Sofdec2

- **H.264 ビデオコーデック対応**

従来の独自ビデオコーデックに加えて H.264 ビデオコーデックに対応し、マルチプラットフォームでの H.264 ムービー再生をサポートします。プラットフォームごとに最適化したパラメータ調整を、Sofdec2 エンコーダーが自動で行います。

対象プラットフォーム：PS4™、Xbox One、PS3®、PS Vita、Wii U

- お問い合わせフォーム（「製品についてのお問い合わせ」をご利用ください。）

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

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

- 製品版の無償試用お申し込み

ADX2 および Sofdec2 は、無償で試用・評価が可能です。試用にはフル製品版をお使いいただけます。

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

- CRI・ミドルウェア 製品紹介ページ

すでに対応済みの機能や、プラットフォーム・ゲームエンジン等の詳細情報については、各製品ページをご覧ください。

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

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 Sofdec」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/>