

CRI、無償版サウンドミドルウェア「CRI ADX2 LE」を大幅バージョンアップ ゲームを動作させながらサウンド調整が可能に、「Cocos2d-x」にも対応

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、インディーズゲーム&同人ゲーム開発者向け無償版サウンドミドルウェア「CRI ADX2™ LE」（以下、ADX2 LE）をバージョンアップし、開発の効率化のための機能を強化します。また、オープンソースの2D専用ゲームエンジン「Cocos2d-x」Ver.3.2にも対応致します。Cocos2d-xはiOS、Android、PC、Mac向けのゲーム、アプリ開発にお使いいただけますので、多くのゲーム開発にADX2 LEをご利用いただくことが可能になります。

CRIは、より高性能で使いやすいサウンド開発環境を提供し、多くのインディーズゲーム開発者の方を強力に支援して参ります。



11月14日
大幅バージョンアップ

対応エンジン

New!



Visual Studio

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ミドルウェアです。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、ゲームに必要なサウンドの演出設計を手軽に実現し、サウンドデータの圧縮も行えます。

今回のバージョンアップにより、下記の新機能に対応いたしました。

1. ゲームを動作させながらサウンド調整を可能にする「インゲームプレビュー」

開発中のゲームプログラムのサウンドを実際のゲームを動作させながら調整することができます。ゲーム中に再生されるサウンドの音量やパン、エフェクトなどのパラメータ設定をオーサリングツールから直接操作でき、サウンド調整等を大幅に効率化します。スマートフォン実機等、ADX2 LEが対応している全ての機種で実際に出る音を確認しながら音のデバッグが行えます。

(1)

2. サウンド開発を大幅に効率化する「アクション機能」

アクション機能では、キャラクターやゲーム中オブジェクトの動作（アクション）に対してサウンド制御を設定することができます。例えば「エレベーターに乗る」「エレベーターから降りる」という動作を2つのトリガーとして、各アクションに効果音や再生制御を設定します。これにより、プログラムでイベントを呼び出すだけで、エレベーターの乗り降りに合わせたサウンドの再生/停止が実行されます。不安感を強めるために「ワイヤーがきしむ音」を後から追加することも、プログラムを変更することなく、サウンドツール上で設定が可能です。

サウンドに必要な処理のほぼすべてを ADX2 LE のオーサリングツール上で設定できる上、ADX2 LE で設定した設定・パラメータは Unity や Cocos2d-x にも引き継ぎますので、ゲームエンジンと親和性の高いサウンド開発が可能です。

3. Cocos2d-x Ver3.2 に対応

Unity Pro 版、Visual Studio 版に加え、Cocos2d-x 版 (Ver 3.2) をリリース致します。独自コーデックによるサウンドデータの圧縮や、ムーブスプライトクラスへの対応、追加データのファイルパッキングなどで Cocos2d-x でのゲーム開発を強力にサポート致します。

【CRI ADX2 LE の特長】

(1) ゲームならではのリッチなサウンド演出開発を設計可能

ゲームならではのリッチでインタラクティブなサウンド演出が手軽に実現できます。プログラムからサウンドIDを名前や指定・コントロールだけでツールで設定したサウンド演出を実行させることが可能です。

(2) 標準的なサウンド演出・管理を手軽に実現。コーディング量を大幅削減

- ・効果音・BGM の途切れのないイントロ付きループ再生
- ・フェードイン、フェードアウト、クロスフェード
- ・同時発音数の制限、発音優先度の設定
など

(3) 独自音声圧縮コーデックでファイルサイズを小さく

ADX2 LE は、ゲーム用に最適化したCRI独自のサウンドコーデックを搭載しています。ボイスやBGMの音質を損なわずにファイルサイズを1/16まで圧縮する「HCA」コーデックなど、求められるクオリティに応じて圧縮レベルを選択できるようになっています。

■ 「ADX2 LE」の詳細およびダウンロード

<http://www.adx2le.com>

NEWS RELEASE



■公式ガイドブックのご紹介

「ADX2 LE」初心者の方や、機能をフルに使いこなしたい方のために公式ガイドをご用意しております。使いながら習得できるチュートリアル付きです。

書籍名：「CRI ADX2 で作るゲームサウンド制作ガイド [CRI ADX2 公式ガイド]」

販売：書店、翔泳社サイト、Amazon 等

Twitter アカウント：[@ringo_cri](https://twitter.com/ringo_cri)

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を含む幅広い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。



※「Windows」、「DirectX」、「Visual Studio」は、米国Microsoft Corporation.の米国およびその他の国における登録商標です。
※「Unity」はUnity Technologies社の商標です。
※Androidは、Google Inc.の登録商標です。
※Macは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
※IOSは、Ciscoの米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
※CRI・ミドルウェア、CRI・ミドルウェアロゴ、「CRIWARE」、「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
E-mail：press@cri-mw.co.jp
URL：<http://www.cri-mw.co.jp/>

(3)