

# CRIが新技術、快適さ向上

## 「音ゲー」の遅延 半分以下

ゲーム向けに映像や音声の圧縮技術などを提供するCRI・ミドルウェアが、スマートフォン向けの画面をタップしてから音が鳴るまでの時間を短くする新技術「CRI ADX2 SonicSYNC」を発表した。これまでのスマホゲームでは当然だった「音ズレ」を少なくすることで、より直感的にゲームを楽しめる。

「もしかすると、逆にゲームが下手になるかもしれない」。CRIの横山裕一執行役員は話す。デモ用のスマホゲームで「iPhone 12 Pro」を使って計測したところ、画面をタップしてから音が鳴るまでの時間は通常0・2秒程度かかる。これをADX2 SonicSYNCを採用したゲームでは0・05秒程度に縮められる。視覚的な情報だけでリズムゲームを楽しむプレイヤーとは違い、耳で聞いた曲やリズムに合わせて画面をタップす

るプレイヤーは若干の音ずれを織り込んで操作するため、約0・1秒の違いは小さくない。スマホゲームはアーケードや家庭用に比べて端末の性能が劣るため音ずれが大きくなりやすかった。新技術の体験会に参加した男性は「画面をタップする前に音が鳴っている感覚すらある」と話す。

一般的にスマホゲームでは音楽や効果音、キャラの声などの複雑な音声を安定的に出力するために、事前に生成した音声を「倉庫」のような場所に一度保管し、タイミングに合わせて出力するのが従来方法だった。ADX2 SonicSYNCでは短時間でその都度「音を作ってしまう」仕組みに変えたことで、音ずれを少なくした。初の採用案件はゲーム大手のスクウェア・エニックス・ホールディングスの子会社タクトが運営する「デイズニーミュージックパレード」だ。デイズニーの定番音楽に

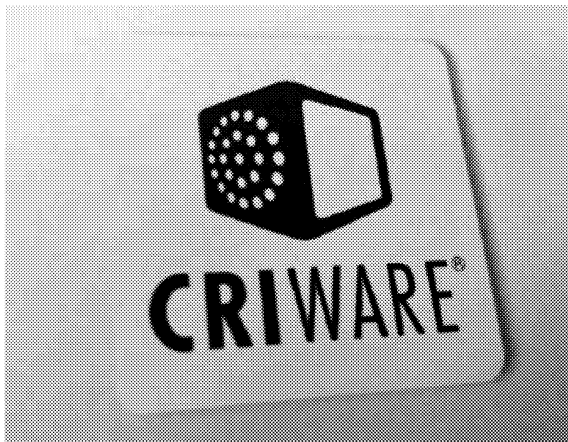
合わせて画面をタップして遊ぶ。モバイル調査の米アップアニーのデータベースによれば、3月に国内の「アップルストア」課金ランキングで音楽ゲーム部門の2位を獲得した実績もある。ゲームの配信開始から6カ月経過したのに合わせて、7月上旬に新技術を実装した。

CRIの桜井敦史・最高技術責任者（CTO）は「たった0・1秒の違いだが、ゲームの快適さは格段に変わる。リズム系以外にも様々なジャンルのゲームにこの技術を提供していきたい」と話す。

東証マザーズに上場するCRIは7月上旬時点の時価総額が約90億円と、企業規模では伸び悩んでいる。新型コロナウイルスの影響で、カラオケ向け機器に提供する技術の受注が減ったことが業績にも影響している。巣ごもり需要の恩恵で好調なゲーム向け技術を伸ばし、市場からの評価を高める。（小池颯）



「デイズニーミュージックパレード」にCRIの新技術が搭載された



国内のアプリゲームではランキング上位100社のうち3割にCRIの技術が採用されている