

Audiokineticが日本法人を開設

カナダのオーディオソリューションのリーダー企業、
日本のゲーム市場に最先端のソリューションを提供

インタラクティブメディアとゲーム産業向けクロスプラットフォーム・オーディオソリューションのリーディングプロバイダであるカナダの Audiokinetic 社（以下 Audiokinetic）は本日、同社の日本法人 Audiokinetic K.K.の開設を発表しました。アジアおよびグローバルなゲーム市場における日本の中心的役割を踏まえ、Audiokinetic のアジアにおける初の拠点を東京に選びました。

Audiokinetic の創業者、社長 兼 最高経営責任者（CEO）のマーティン H. クラインは、次のように述べています。「Audiokinetic は、このたびの日本法人開設は、当社のビジネス成長にとって重要かつ絶好の機会であると考えています。世界中で増加しているオーディオ・ミドルウェアソリューションを必要とする企業に最適なソリューションを提供いたします。日本のゲーム産業は活気があり、日本のゲームスタジオに当社の専門技術を提供できることを光栄に思います。当社にとって日本への進出は、常に重要な優先課題でした。今回の日本法人の開設により、日本のゲーム市場に対して、Audiokinetic のソリューション、サービスおよびサポートのすべてを提供し、日本のゲーム業界のニーズに応えることができます。」

Audiokinetic の営業および事業開発担当副社長ジャック・ドゥボーは次のように述べています。

「日本法人の開設は、当社の事業成長を目指した我々の継続的な取り組みを象徴するものです。これにより、当社の日本市場での関係構築、Audiokinetic ブランドのプロモーション、および、世界市場において評価を得ている Audiokinetic の技術サポートを新たなレベルで提供することが可能になります。」

カナダ連邦政府の国際貿易大臣 兼 アジア太平洋ゲートウェイ担当大臣のエド・ファスト氏は次のように述べています。「この度の Audiokinetic による画期的な事業展開を祝福したいと思います。情報通信技術の分野でカナダ企業は世界をリードしており、Audiokinetic 社は日本市場での協働に大きな可能性があることをよく理解しています。カナダ政府トレード・コミッショナー・サービスは、日本をはじめとする重要な市場で 7 年にわたって Audiokinetic と緊密に連携し、同社が世界のゲーム業界で優れたソリューションプロバイダーとして認知される企業に成長するための支援をしてきました。」

Audiokinetic K.K.は、テクニカルセールス代表の田島政朋を含む 5 名の陣容で発足します。

また同日に東京のカナダ大使館にて日本法人開設の発表イベントが行われ、イベントでは、KONAMI/小島プロダクションおよびプラチナゲームズより、2 社コラボの最新超大作ゲーム「メタルギア ライジング リベンジェンス」における Audiokinetic の技術の活用事例が披露されます。

Audiokinetic 社について

Audiokinetic（本社、カナダ ケベック州モントリオール）は、インタラクティブメディアとゲームのオーディオ制作に新しいスタンダードを築き上げました。数々の賞を受賞した Wwise®および SoundSeed®を含む Audiokinetic のミドルウェア・ソリューションは、革新的なゲーム体験の制作を実現するコスト効率の高い包括的なオーサリングツールおよびオーディオエンジンを提供します。

Audiokineticが提供するソリューションは、サウンドデザイナーやオーディオプログラマーの制作現場を支えます。Audiokineticについての詳細はウェブサイト www.audiokinetic.com（英語）もしくは www.audiokinetic.com/ja（日本語）をご覧ください。

Wwise®について

Wwiseは、業界唯一の完全なオーディオ・パイプラインソリューションで、Audiokineticの高度なオーディオ・オーサリングツールと強力なサウンドエンジンの緊密な統合を特色としています。ゲーム開発者は、Wwiseで作業することにより、あらゆるゲームタイトルのオーディオ制作にかかる時間と費用を節約しながら生産性と創造性を高めることができます。