

【報道関係者各位】

2016年12月8日
株式会社エーアイ

NHN PlayArt × niconico共同ゲームプロジェクト 『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』に エーアイの音声合成AITalk®が採用

株式会社エーアイ（本社：東京都文京区、代表取締役：吉田 大介、以下エーアイ）は、NHN PlayArt 株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：加藤 雅樹、以下NHNPlayArt）と株式会社ドワンゴ（本社：東京都中央区、代表取締役社長：荒木 隆司、以下ドワンゴ）の共同ゲームプロジェクト、iOS/Android対応ゲーム『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』（2016年12月内提供開始）に高品質音声合成エンジンAITalk®が採用されたことをお知らせいたします。



**戦闘摂理
解析システム**
#コンパス

製品サイト

<http://app.nhn-playart.com/compass/lp/>



©NHN PlayArt Corp. ©DWANGO Co., Ltd.

『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』は、「1バトル3分間」で仲間とチームを組み、他プレイヤーのチームと3x3のバトルで、ステージに配置された拠点を奪い合うiOS/Android対応のリアルタイム対戦ゲームです。また、スキルカードを集めて、組み合わせによる多彩な戦略で最強のデッキを作り、対戦に備えることができます。

『#コンパス』は、NHN PlayArtがゲームシステムの開発・運用を手がけ、ドワンゴが同社の動画サービス「niconico」で活動するクリエイターによるIP制作をするなど、両社の強みを生かしながら、ゲームの企画開発からデザイン、音楽制作、ゲーム実況にいたるまでおこなっています。

■ #コンパスへのAITalk®採用について

『#コンパス』のゲーム世界のナビゲーター及び対戦バトルのアナウンス音声には、エーアイのクラウド音声作成サービス「AITalk®声の職人®クラウド版」で作成された標準話者すみれの合成音声を利用されています。

AITalk®声の職人®クラウド版は、ウェブブラウザ上にテキストを入力するだけで、誰でも簡単に高品質な合成音声を作成できるクラウドサービスです。クラウドサービスならではの安価なプラン、契約後のアカウント発行だけで、複数の話者による高品質な合成音声を自社内で手軽に作成できます。

●AITalk®声の職人®クラウド版 サービス詳細サイト

AITalk® 声の職人®



AITalk®声の職人®クラウド版
<http://www.ai-j.jp/cloud/voice/>

■ 音声合成AITalk®とは

AITalk®は、コーパスベース音声合成方式を採用し、より人間らしく自然な音声で、自由に音声合成をすることができる音声合成エンジンです。

● 3つの特徴

① 豊富な話者と言語

日本語話者は大人から子供まで男女15種類、関西弁にも対応。言語の種類は36種類以上の豊富な音声ラインナップ。

② 感情表現も実現

使用するシチュエーションやご用途に合わせた喜怒哀楽の感情表現を実現。

③ 誰の声でも合成データに

芸能人や声優、自分の声でも短時間の収録で音声合成用データに変換。

※1：プランにより収録文章数が異なり、また個人によって読上げスピードや読み間違い等があるため、収録時間に差があります。

※2：一般的に収録文章数が多いほど音質は向上します。ご用途によって最適な収録数・音声辞書作成方法をご提案いたします。

■ 株式会社エーアイ 会社概要

ホームページURL：<http://www.ai-j.jp>

本社：東京都文京区西片1-15-15 KDX春日ビル10階

設立：2003年4月

事業内容：音声合成エンジンの開発および関連するソリューションの提供



■ 本リリースに関するお問い合わせ

株式会社エーアイ 担当：藤本

Email：pr@ai-j.jp 電話番号：03-6801-8461

※Android、Google Playは、Google Inc.の商標または登録商標です。

※iPhone、iTunesおよびApp Storeは、米国およびその他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。

※記載されている会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。