



アクションゲームにも対応可能な携帯電話用音声認識エンジン登場

こだま

『音声ライブラリー【呼魂】』リリース

元気モバイル、アルカディアが共同開発

元気モバイル株式会社(本社:東京都新宿、代表取締役社長 津守 正樹)と、株式会社アルカディア(本社:大阪府箕面市、代表取締役社長 天白 成一)は、この度、携帯電話用音声認識エンジン『音声ライブラリー【呼魂】』(読み:こだま、以下【呼魂】、登録商標出願中)を共同開発いたしました。

【呼魂】は、モバイルコンテンツ事業に於いて、「直感ゲーム™」をはじめとした数々の独創的なエンターテインメントコンテンツの開発に携わってきた元気モバイル社と、最先端の音声技術を研究し、公共機関や、医療、教育等の分野において多くの音声技術開発及び運用の実績を持つアルカディア社の技術を融合し、独自に開発された音声認識エンジンです。**平均認識率95%以上、平均認識速度1秒前後のスペック(※)**で、「音声入力」ゲームアプリも、ストレス無く快適な状況でプレイできます。

また、ユーザーが録音した自分の声と照合する「登録型音声認識」と、任意の単語を認識可能な「非登録型音声認識」の2種類のシステムを持ち、様々なシチュエーションに応じた使用が可能となっております。

【呼魂】はまず、本年11月に、NTTDoCoMoの音声入力システムを取り入れたFOMA®905iシリーズ対応ゲームアプリ6タイトルに導入され、今後、様々な方面への展開が予定されております。

つきましては、【呼魂】のご紹介を是非ともご検討くださいますよう、お願い申し上げます。ロゴ、ゲームアプリに関する詳細は以下と別紙をご参照ください。お問い合わせ、ご取材のご希望等は、以下お問い合わせ先までお願い申し上げます。

(※)サンプル数1,000件。平均認識率、平均認識速度ともに元気モバイル株式会社測定によります。平均認識率は端末ごとに若干の差異があります。平均認識速度は4~6文字の標準的長さで測定し、認識する単語の長さによって異なります。

○「FOMA」と「直感ゲーム」はNTTDoCoMoの商標または登録商標です。

◆『音声ライブラリー【呼魂】』ロゴデザイン



◆『音声ライブラリー【呼魂】』データ

○名称:音声認識エンジン『音声ライブラリー【呼魂】』(読み:こだま、2007年11月1日現在、登録商標出願中)

○認識システム:

1) 特定話者登録型音声認識

携帯電話に向かって録音した自分の声と、その後に発声された自分の声を照合するシステムです。非常に高速な照合処理を実現し、動きの激しいアクションゲームなどにも対応が可能です。

2) 不特定話者非登録型音声認識

事前に決めた言葉のデータをシステム内に組み込むことで、誰が話しても通信などを一切行わずに、音声を認識するシステムです。事前の録音作業が発生しないため、より汎用的な用途に利用が可能です。収録語数は、それぞれの機種に依存します。用途に応じて認識率や速度の調整が可能です。

3) ハイブリッド型

1)と2)のシステムの両方を搭載することも可能です。

○平均認識率/平均認識速度

平均認識率95%以上、平均認識速度1秒前後(サンプル数1,000件。平均認識率、平均認識速度ともに元気モバイル株式会社測定によります。平均認識率はメーカーごとに若干の差異があります。平均認識速度は4~6文字の標準的長さで測定し、認識する単語の長さによって異なります)

〈お問い合わせ先〉

元気モバイル株式会社

〒169-0072 東京都新宿区大久保2丁目4番12号 新宿ラムダックスビル5F

広報担当 櫻井 尚人[sakurai-n@genkimobile.co.jp]

TEL:03-5287-7701 FAX:03-3200-8588

◆【呼魂】使用のゲームアプリ紹介

- 対応キャリア : NTT DoCoMo
 - 対応機種 : 905iシリーズ(音声入力対応端末に限る)
 - 配信開始日 : 905iシリーズ(音声入力対応端末)発売日
 - コピーライト : ©Genki Mobile/ ©Arcadia
- ※ワイドVGA画面对応

■『直感☆剣道』

携帯電話を動かして、敵キャラクターの攻撃を防御します。
『面』『小手』『胴』を携帯に向かって喋ると攻撃できる
『直感操作』と『声で遊ぶ』が融合した3Dアクションアプリです。

■『直感☆ひよこ鑑定』

画面内の逃げ回るひよこを携帯電話を傾けたり、振ったりしてつかまえて、声でひよこのオス、メスを鑑定します。

■『直感☆アナウンサーになろう!』

「老若男女」など、プロのアナウンサーでも難易度が高いとされる単語を発音し、プレイヤーのアナウンサー能力を判定します。

■『直感☆千切り』

携帯電話を机の上に置いて、その周りを指で「トン!トン!」と叩くと音に合わせて画面のキャベツがどんどん刻まれる千切りをモチーフにしたゲームです。

■『直感☆肺活量測定』

携帯電話に「あー」と声を出すと、声を出した時間分だけ画面の風船が膨らみ、声が長く続くほど風船が膨らんで高得点になります。

■『直感☆おみくじ』

携帯電話に向かって手を叩いてキャラクターを呼び出し、キャラクターのガイドに従って携帯を振ると、おみくじが引けて、その日の運勢を占えます。



「直感☆剣道」



「直感☆ひよこ鑑定」



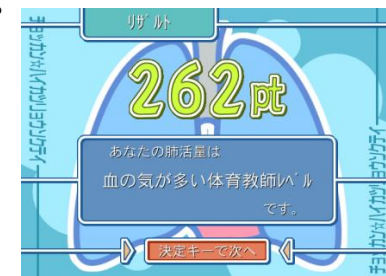
老若男女

を
正確に発音してください。

「直感☆アナウンサーになろう!」



「直感☆千切り」



「直感☆肺活量測定」



「直感☆おみくじ」