



報道関係者各位
プレスリリース

2016年9月12日

**モノビット、KDDI 発表の東京ゲームショウ 2016 公開 VR デモ
「Linked-door loves Space Channel 5」の「Linked-door」に関わるコンテンツを制作！
マルチコミュニケーションもモノビットエンジンで実現！！**

株式会社モノビット（本社：東京都新宿区 代表取締役社長：本城 嘉太郎、以下モノビット）は、2016年9月12日、KDDI が東京ゲームショウ 2016 にて発表・展示いたします複数人参加型の VR デモコンテンツ「Linked-door loves Space Channel 5」において「Linked-door」に関わるコンテンツを制作いたしましたことを発表いたします。（※1）

この制作にあたってはモノビット VR の制作チームにさらにモノビットスタッフのエンジニアやデザイナーなど、ゲーム制作のスペシャリスト達が加わり、専任のチームを結成いたしました。

なお、KDDI が本デモコンテンツでテーマとしている人と人との VR 空間内で繋がる「Linked-door」において弊社の製品であるリアルタイム通信エンジン「モノビットエンジン」を利用して、VR ボイスチャット通信などのマルチコミュニケーションを実現しています。

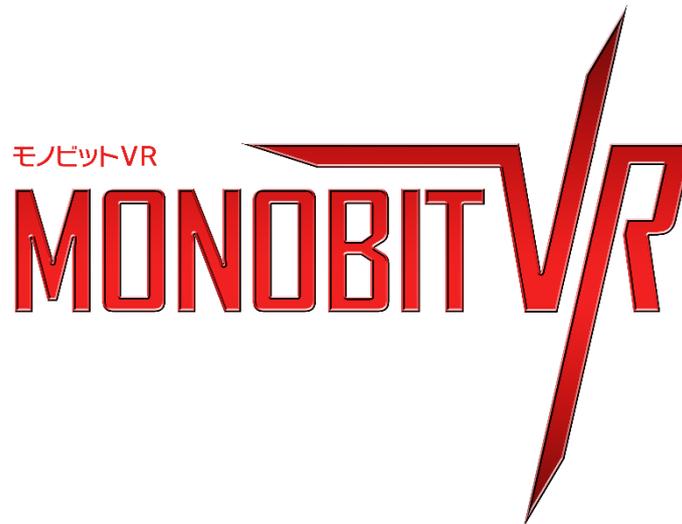




■VR コンテンツ開発に関して

本VRデモコンテンツ制作チームはトータル10名ほどのディレクター、プランナー、プログラマ、デザイナーで構成され、ワンストップで制作を担当。本デモコンテンツでは自社技術のリアルタイム通信エンジン「モノビットエンジン」を利用して、テーマであるマルチコミュニケーションをボイスチャット通信で実現いたしました。

今後、弊社の得意とするネットワーク技術とゲーム制作で培ったノウハウを活かし、独自のネットワーク対応型VRコンテンツの開発研究を中心に各種VRコンテンツ制作を行ってまいります。



モノビットホームページ : <http://monobit.co.jp/>

モノビットVR HP: <http://monobit.co.jp/vr/>

■モノビットエンジンについて

モノビットエンジンとは、本格的なオンラインゲーム制作を前提に設計・開発された、高機能なリアルタイム通信ミドルウェアです。シンプルなターン制のゲームから、高速レスポンスが求められるマルチプレイのアクションゲーム、大規模なサーバーシステムが必要なMMORPGまであらゆるジャンルのオンラインゲームをスムーズに開発することができます。また、VRコンテンツに「ボイスチャット機能」を手軽に実装できるUnity向けVRボイスチャットミドルウェアも無料提供中です。この「VR Voice Chat with MUN β版」を使用し、リアルタイム・コミュニケーション機能をVRコンテンツに搭載することでVRの新たな楽しみ方や深い没入感を創出することができます。なお、モノビットエンジンとサーバの申し込みが可能な総合サーバパッケージ「モノビットエンジン・クラウドパッケージ」など、マルチクラウド対応のパッケージもご提供しております。



モノビットエンジン公式サイト : <http://www.monobitengine.com/>



■ 「Linked-door loves Space Channel 5」 概要

KDDIより展示・公開される通信を活用した複数人参加型のVRデモコンテンツ「Linked-door loves Space Channel 5」（リンクトドア ラブズ スペースチャンネル ファイブ）は「東京ゲームショウ 2016」のVRコーナー内HTCブースで展示されます。「Linked-door loves Space Channel 5」では、VR空間内で他のユーザーと出会い、一緒に歩きながら音声で会話したり、ダーツで遊んだりするといったコミュニケーションをご体験いただけます。さらに、今回のコンテンツの最後には、セガ（現・セガゲームス）より約15年前に発売されたダンスと音楽を題材にしたゲーム「スペースチャンネル5」の世界の中をVRで楽しめるデモ版をご体験いただけます。スペースポートを舞台に「スペースチャンネル5」の主人公で局のリポーター「うらら」が謎の宇宙人「モロ星人」と戦い、踊らされた人々を救出するリポートショーの現場を目の前で観覧しながら、一緒に応援して楽しむことができます。



「Linked-door loves Space Channel 5」画面イメージ（画面は開発中のものです）



「Linked-door loves Space Channel 5」イメージイラスト

[出展情報紹介サイト] : <http://innovation.kddi.com/tgs2016/>

[協力会社] : グランディング株式会社・株式会社モノビット Space Channel 5 : ©SEGA

※1 : 「Linked-door loves Space Channel 5」において「スペースチャンネル5 ウキウキビューイングショー」に関連する開発は、グランディング株式会社が行っています。

- ・ 「HTC VIVE」はHTC Corporationの商標または商標登録です。
- ・ 「Space Channel 5」（スペースチャンネル5）は、株式会社セガホールディングスまたはその関連会社の登録商標または商標です。
- ・ 本資料に記載されている会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。



■「VRクラウド」の開発について

株式会社モノビットのミドルウェア事業部では、『モノビットエンジン』というリアルタイム通信エンジンを開発、販売しており、ネットワークゲームの基幹技術について高いノウハウを持っています。その最先端のネットワークテクノロジーとCTOの中嶋 謙互により、「VRクラウド」の開発を行い、VR内で世界中の人々が集えるVRオンラインコンテンツ制作をスムーズに行える環境を提供いたします。

モノビットエンジン公式サイト：<http://www.monobitengine.com/>

■VRエンターテインメント事業部について

株式会社モノビットではVR/ARの今後の事業性に以前から着目し、研究開発を含めたコンテンツ制作、及び事業モデルの検討を行ってまいりましたが、2016年3月に社内組織を組成して「VRエンターテインメント事業部」を立ち上げました。「VRエンターテインメント事業部」では、VR/AR対応ゲーム、360度動画をはじめとしたVR/ARコンテンツの企画・制作を行うほか、VR/AR事業各社と協力し、VR/ARに関わるビジネスプラン構築までプロデュースをおこなうなど、VR/AR事業におけるトータルサービスを提供いたします。その中でも、リアルタイム通信エンジン開発についての高いノウハウとゲーム制作で培った斬新なアイデアで、類を見ないVR/ARオンラインコンテンツ制作することが、主要な目的となります。

『MONOBIT VR』サイト：<http://monobit.co.jp/vr>

■株式会社モノビットについて

株式会社モノビット（代表取締役社長：本城嘉太郎）は、ゲームとネットワークのテクノロジーをベースに、あらゆるエンターテインメントコンテンツ制作を行っている、エンターテインメントテクノロジーベンチャーです。自社開発のリアルタイム通信エンジンをミドルウェアとして販売しています。そして、近年、注目を浴びているVR/AR市場に本格参入も果たし、VR/AR対応ゲーム、360°動画をはじめとしたVR/ARコンテンツの企画・制作を行うほか、VR/AR事業各社と協力し、VR/ARに関わるビジネスプラン構築までプロデュースをおこなうなど、VR/AR事業を幅広く展開しております。

モノビットは多様な企画力・開発力を推進剤として、常に最新技術を積極的に取り入れながら、『世界で一番面白いゲームをつくる』を企業理念に新しいコンテンツを提供し続けます。

本社住所：東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

設立：2013年1月

資本金：2,000万円

従業員数：90名

企業ホームページ：<http://monobit.co.jp/>

モノビットエンジン公式サイト：<http://www.monobitengine.com/>

モノビットVR HP：<http://monobit.co.jp/vr/>



■本件に関する報道関係者お問い合わせ先

株式会社モノビット

経営企画 担当：鹿住（カズミ） E-mail: j.kazumi@monobit.co.jp

東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

TEL:03-6273-2753