



報道関係者各位
プレスリリース

2018年7月31日

**モノビット、リアルタイム通信エンジン開発専門の「モノビットエンジン株式会社」を設立！！
安田京人と中嶋謙互率いるモノビットエンジン株式会社設立のお知らせ**

株式会社モノビット（本社：兵庫県神戸市 代表取締役社長：本城 嘉太郎、以下モノビット）は、2018年7月31日、国産リアルタイム通信エンジン「モノビットエンジン」を開発・販売を行うモノビットエンジン株式会社（本社：兵庫県神戸市 代表取締役：安田京人、以下モノビットエンジン社）を設立したことをお知らせいたします。モノビットエンジン社は、スマートフォンゲームだけではなくVRエンターテインメントなど、複数人によるコミュニケーションを必要とするコンテンツ市場の急拡大が見込まれる中、様々な企業体との資本提携を含めたアライアンスへ柔軟に対応するべく、モノビット社より通信エンジン事業を事業分割する形で設立致しました。

なお、代表取締役社長には、モノビット社で2013年のミドルウェア事業立ち上げから事業拡大・製品開発に尽力してまいりました安田京人が就任し、取締役として、「オンラインゲームを支える技術—壮大なプレイ空間の舞台裏」の著者であり、国産MMORPGで圧倒的なシェアを誇った通信ミドルウェアVCEの開発や弊社製品の「Monobit Revolution Server」の設計者である中嶋謙互が就任いたします。今後はミドルウェア開発に勤しんできた安田京人と中嶋謙互のノウハウや実績を活かして、ゲームからVRライブなどの複数人対応xRコンテンツのコンサルティングから設計、開発、運用までを請負うミドルウェア開発事業を行ってまいります。





【安田京人より就任のメッセージ】

家庭用ゲームプログラマーとしてゲーム業界に入り、様々なジャンルのゲームの開発を経験し、モノビット社では技術部長としてリアルタイム通信の研究開発、モノビットエンジンの開発と販売に従事して参りましたが、この度モノビットエンジン社の代表取締役という大任をつとめさせていただく事になりました。現在モノビットエンジンは様々なお客様にご利用いただいておりますが、「世界最速！」をテーマに、ワールドワイドに使っていただけるリアルタイム通信エンジンとして更なる品質向上とお客様サポートに注力して参ります。昨今ゲーム以外の分野でもコミュニケーションの一つとしてVR、AR、xR等の空間コミュニケーションに対する需要が非常に高まっており、我々のテクノロジーもお使いいただいておりますが、更なる一歩としてクラウドサービスでの製品展開という所も目指しており、お客様がスムーズにリアルタイムコミュニケーションコンテンツの開発ができる環境の提供を行って参ります。これからのモノビットエンジン社にご期待ください。

【安田京人の略歴】

1980年横浜生まれ。

システムエンジニアを経て、コンシューマゲーム開発にプログラマーとして6年間従事。

携帯ゲーム機から据え置き機まで、アクションを中心に格闘ゲームやスポーツゲーム等様々なタイトル開発に関わる。

その後、ネットワークゲーム時代の到来を予見し、その分野で展開を試みる株式会社モノビットへ入社。モノビットではプログラマー責任者兼ミドルウェア事業部長として、リアルタイム通信の研究開発に従事し、統合サーバパッケージ「モノビットエンジン」の開発ディレクションとエヴァンジェリストとしても活動。

CEDEC、GTMF、Unite、GCC等講演多数。

【中嶋謙互より就任のメッセージ】

この度、モノビットエンジン社の取締役CTOを務めさせて頂くことになりました。モノビットエンジンは、ゲームだけでなくVR、AR、MRによる多人数同時接続型のエンターテインメントコンテンツにも活用いただけるように、ますます使いやすく、機能も充実させて行くつもりです。また、今回の会社設立によって、クラウド事業者や通信事業者との資本提携も含めたアライアンスを加速させ、いままで実現できなかった通信クラウドサービスも提供していきたいと思っています。今後のモノビットエンジン社の新製品にどうぞご期待ください。

【中嶋謙互の略歴】

1974年京都に生まれ、小学生の時からゲームプログラミングを始める。



96年、世界初のJavaアプレットを用いたMMORPGを制作、いくつかのMMORPGが成功した後、2001年にはオンラインゲーム用ミドルウェアVCEを開発し、約50社で利用され、日本のオンラインゲームの黎明期を創出。

その後、国民的人気シリーズのMMORPGをはじめ、様々なネットワークゲームの開発に従事。

また、シンラ・テクノロジー社ではクラウドゲーム用SDKの開発を主導。

2016年6月にモノビット社取締役CTO(Chief Technical Officer、最高技術責任者)に就任。現在のモノビットエンジン製品群の設計をはじめ、同社のプロジェクトのテクニカルアドバイスを行う。

著書に「オンラインゲームを支える技術 ー壮大なプレイ空間の舞台裏」(技術評論社)、CEDECなど講演実績多数。

■CEDEC2018にてモノビットエンジン株式会社として初のセッションを行います。

<セッション名>

**800万ダウンロードを達成した共闘ことばRPG『コトダマン』での
モノビットエンジン採用事例と最新情報**

<セッションの内容>

セガゲームスがパブリッシングし、

わずか3か月で800万ダウンロードを達成した共闘ことばRPG『コトダマン』。

マルチプレイではモノビットエンジン製品群の一つである「Monobit Unity Networking2.0」が採用されています。本サービスの様な大規模な接続環境でのマルチプレイのリアルタイム通信を実現するにあたり、開発から運用にあたっての役立つ情報を事例ベースでセガゲームス様に直接お話をいただきます。また、モノビットエンジンの最新情報もお届けいたします。

<講演者>

株式会社セガゲームス

ゲーム&デジタルサービス統括本部 開発統括部 ソフト開発部 第2ソフト開発セクション

セクションマネージャー/シニアプログラマ 兼 サーバー開発支援課 課長

日合 亨様

モノビットエンジン株式会社 代表取締役社長 安田 京人

<CEDECセッションページ>

<https://2018.cedec.cesa.or.jp/session/detail/s5aefb410d7685>



■ 「VR Voice Chat 2.0」製品概要



VR VOICE CHAT 2.0

今、VRコンテンツにおける“リアルタイム・コミュニケーション”の必要性が高まっています。『VR Voice Chat』（以下、VRVC）とは、VR空間内で複数人による物理同期やボイスチャットを手軽に実装できるUnity専用のアセットです。自分の動きや声をネットワークで通信し、リアルタイムでVR空間を共有することで、VRコンテンツの新たな楽しみ方や深い没入感を創り出すことができます。さらにゲームだけではなく、様々な業種で制作されるVRコンテンツにも、VRボイスチャットを簡単に搭載できます。

▼試用版ダウンロード先

<http://www.monobitengine.com/vrvc/>

■ 「Monobit Unity Networking 2.0」製品概要



UNITY NETWORKING 2.0

「Monobit Unity Networking」（以下、MUN）とは、Unity専用の無料アセットで、クライアントプログラムだけでマルチプレイゲームを簡単に実装できます。さらに新製品「Monobit Revolution Sever」（以下、MRS）の新コアを採用し、TCPに加え、UDP/RDUPも正式サポートするなど大幅な通信性能アップを図りました。また、最近ではUnityのWebGL出力にも対応いたしました。

▼試用版ダウンロード先

<http://www.monobitengine.com/mun/>



■ 「Monobit Revolution Server」製品概要



REVOLUTION SERVER

MRS とは、オンラインゲームやネットワークアプリの開発・運用にご利用いただける高性能な通信エンジン&総合サーバパッケージです。Linux/Windows サーバで動作し、あらゆるジャンルのマルチプレイ要素をスムーズに開発することができます。MRS は「オンラインゲームを支える技術」の著者でもある弊社 CTO 中島謙互設計の下、ネットワークエンジンのエキスパートが開発を手がけ、導入や開発、高スループットと高レスポンスに加えて柔軟な開発・運用を実現しています。なお、MRS はモノビットエンジン公式サイトにて、無料ダウンロードいただけます。

▼試用版ダウンロード先

<http://www.monobitengine.com/mrs/>



【モノビットエンジン実績】

<http://www.monobitengine.com/results/>

採用実績

モノビットエンジンの採用実績のご紹介です。
ここでご紹介しているタイトル以外にも、モノビットエンジン採用タイトルは続々開発中です。



共闘ことばRPG コトダマン

採用製品 Monobit Unity Networking 2.0 (MUN)
プラットフォーム スマートフォン (iOS/Android)
ジャンル ことば合わせRPG
リリース日 2018年4月16日
販売元 セガゲームス様
© SEGA



Virtual CastTM バーチャルキャスト

バーチャルキャスト

採用製品 Monobit Unity Networking 2.0 (MUN) , VR Voice Chat
ジャンル VRライブ・コミュニケーションサービス
リリース日 2018年4月13日
【デバイス】 HTC VIVE
【提供元】 ドワンゴ様・インフィニットループ様
© DWANGO Co., Ltd. / InfniteLoop, Co., Ltd. All rights reserved.



© Fuji Games, Inc. / Marvelous Inc.

ORDINAL STRATA -オーディナル ストラータ

採用製品 Monobit Revolution Server
プラットフォーム スマートフォン (iOS/Android)
ジャンル ドラマチックファンタジーRPG
リリース日 2018年1月9日
© Fuji Games, Inc. / Marvelous Inc.



Trip Trap Travelers (トリップ・トラップ・トラベラーズ)

採用製品 Monobit Unity Networking 2.0 (MUN) , VR Voice Chat
プラットフォーム HTC VIVE
ジャンル VR トラッピングバトル(VTB)
リリース日 2017年12月7日
販売元 モノビット
©2017 MONOBIT Inc.

▲採用実績 HP (一部抜粋)



<基本情報>

【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。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 対応ゲームをはじめとした VR/AR コンテンツの企画・制作を行うなど、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：神戸市中央区京町78番地 三宮京町ビル

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/>

【モノビットエンジン株式会社について】

モノビットエンジン株式会社（代表取締役社長：安田京人）は、モノビットで培ったミドルウェア開発のノウハウや実績を活かして、オンラインゲームからVRライブまで、様々複数人対応コンテンツのコンサルティングから設計、開発、運用までを請負うミドルウェア開発・販売事業を行ってまいります。

本社住所：神戸市中央区京町78番地 三宮京町ビル

設立：2018年7月2日

資本金：900万円

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

■モノビットエンジン社への業務提携、資本提携、製品へのお問い合わせ先

■本件に関する報道関係者お問い合わせ先

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