



報道関係者各位
プレスリリース

2019年7月3日

**モノビットエンジン、Monobit Unity Networking2.0 が Microsoft HoloLens に正式対応！！
モノビットエンジンクラウドでも HoloLens が利用可能に！**

モノビットエンジン株式会社(本社:兵庫県神戸市 代表取締役社長:安田 京人、以下モノビットエンジン)は、2019年7月3日、Unity で利用可能なリアルタイム通信エンジン「Monobit Unity Networking2.0(以下、MUN)」、「VR Voice Chat」及び「モノビットエンジンクラウド」を Mixed Reality(複合現実/MR)を実現する「Microsoft HoloLens」(※1)に正式対応しましたことをお知らせいたします。

また、同時にサンプルデモを開発し、東京・大阪にて行われる GTMF2019 にて、このサンプルデモの実演を行います。



■対応製品概要

モノビットエンジンクラウド β版





「モノビットエンジンクラウド β版」は、バックエンドに MUN を搭載し、マルチプレイゲームを Unity 上で簡単に実現するクラウドサービスです。通信パフォーマンスを最大化するために開発され運用実績豊富な超高速リアルタイム通信ライブラリの Monobit Revolution Server(MRS)をベースに、クラウド基盤として日本マイクロソフトが提供するクラウドプラットフォーム「Microsoft Azure」(※2)を使用することにより、高性能・高コストパフォーマンスのリアルタイム通信サーバを手軽にご利用いただけるようになります。

また、MUN だけでなく、「VR Voice Chat(以下、VRVC)」も標準で利用可能となっており、VR ライブや VR 会議システムなど、ボイスチャットを利用する VR 向けマルチプレイコンテンツでも便利にご利用いただけます。

モノビットエンジンクラウド公式サイト: <https://web.cloud.monobitengine.com>

Monobit Unity Networking 2.0



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コンテンツを簡単に実装できます。さらに新製品「Monobit Revolution Server」(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。

▼製品ダウンロード

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

VR Voice Chat 2.0



今、xR 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。VRVC とは、xR 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 xR 空間を共有することで、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 xR コンテンツにも、ボイスチャットを簡単に搭載できます。なお、VRVC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。

▼製品ダウンロード先

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

■「GTMF2019 OSAKA/TOKYO」情報

7月5日(金)、グランキューブ大阪にて行われる「GTMF2019」を皮切りに、日本マイクロソフト様と共同出展・講演いたします。

【セッション名】

Linux も動く Microsoft Azure

HoloLens にも対応した次世代マルチプレイミドルウェア～モノビットエンジンクラウド～にて採用した理由

【セッション内容】

Microsoft Azure 上で稼働している、新製品モノビットエンジンクラウドはマルチプレイを利用したアプリ、コンテンツ開発だけでなく、xR デバイスでも簡単に扱う事が可能です。

本セッションではマルチデバイスにおける xR コンテンツの実際の事例などを交え、HoloLens にも対応したモノビットエンジンの最新情報もお届けいたします。

Microsoft Azure の VM のおよそ半分が Linux で動いています。

今回は、ゲーム開発の中で取り上げられることの多い Linux で開発されたゲームのケースを交えながら、Microsoft Azure の便利な機能をご紹介します。

【登壇者】

梅津 寛子

日本マイクロソフト株式会社 クラウドソリューションアーキテクト

職種はインフラエンジニア、前職はゲーム会社でオンラインゲームや Web システムのインフラ構築運用を担当。オンプレミスとパブリッククラウドを経験し、現在はマイクロソフトにてゲーム業界向けクラウドソリューションアーキテクトとして活動中。

安田 京人

モノビットエンジン株式会社代表取締役社長

6年間大手デベロッパーでコンシューマーゲームプログラマーとしてアクションゲームを中心に様々なジャンルのゲーム開発に携わったのち株式会社モノビットに入社。現在はモノビットエンジンの開発指揮とエヴァンジェリストとして活動。2018年7月「モノビットエンジン株式会社」代表取締役に就任。



GTMF 情報: <https://gtmf.jp/2019/index.html>

※1: Microsoft HoloLens は Windows 10 を搭載し、携帯電話や PC などの外部機器と接続する必要がなく、ワイヤレスで使用できる、全く制約の無い初めての自己完結型ホログラフィックコンピューターです。Microsoft HoloLens を通して、目の前に見えている現実世界の中にホログラムを配置して、現実世界とデジタルが融合した世界を様々な角度から見たり、デジタルコンテンツを操作したりすることが可能となる新しい世界 (Mixed Reality/複合現実) を実現します。

※2: Microsoft、Azure は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※マイクロソフトの許諾を得て使用しています。

<基礎情報>

「Monobit Revolution Server」製品概要



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。

▼製品ダウンロード先

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



【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。

会社名 : モノビットエンジン株式会社

本社住所 : 神戸市中央区京町78番地 三宮京町ビル

東京支社 : 東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

代表取締役社長 : 安田 京人

会社設立 : 2018年7月2日

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

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