



報道関係者各位
プレスリリース

2016年8月23日

モノビット、CEDEC2016にて「第一回 VR クラウド開発者会議」の
ゲスト登壇者を発表！
セッション聴講者には記念品をガチャで配布も実施！！

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8月23日、「CEDEC 2016」において弊社 CTO 中嶋謙互によるセッション「第1回 VR クラウド開発者会議 @ CEDEC 2016」にゲスト登壇者を迎え、「VR クラウド」を様々な角度からお伝えすることをお知らせいたします。また、モノビットブースではセッション聴講者の皆様に5種の特製缶バッジをガチャガチャにて、ランダムで配布いたします。（※1）





【セッションについて】

■主催登壇者

株式会社モノビット

最高技術責任者 (CTO) 中嶋 謙互 (メインプレゼンター)



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。
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。

株式会社モノビット

代表取締役社長 本城 嘉太郎



1978 年生まれ。神戸出身。
19 歳の時に出会った UltimaOnline、Diablo に衝撃を受け、将来ネットワークゲームを作ると決意。
システムエンジニア、コンシューマゲームプログラマーを経て、2005 年にネットワークゲーム制作会社モノビットを創業。20 タイトル以上のネットワークゲームの開発と運営を手がける。2013 年にゲーム向け通信ミドルウェア『モノビットエンジン』を販売開始。個人活動として、C マガジン記事執筆、CEDEC 講演、スッキリ!! 出演など。



■ゲスト登壇者

株式会社サーバーワークス

代表取締役 大石 良様



1973年新潟市生まれ。東北大学経済学部を卒業後、丸紅株式会社でISP事業に従事。2000年にサーバーワークスを設立し、2008年に国内で初めてAWSのデリバリーを始めたクラウドインテグレーターとして注目を浴びる。同社は2014年より、2年連続でグローバルでも48社しかいないAWSのプレミアムコンサルティングパートナーとして認定を受け、2016年8月現在1,500超のAWS移行実績を誇る。翔泳社主催のDevelopers Summit 2013ではスピーカーとしてベストバリュー賞を受賞。全国の情報産業サービス協会、AWSユーザー会、経済産業省セミナー等講演多数。

NTTコミュニケーションズ株式会社

技術開発部 担当課長 大津谷 亮祐様



1975年生まれ、京都府出身。1997年にNetscapeに触れたのがきっかけとなり、Webを仕事にすることを決心。ベンチャーを経て、2001年NTTコミュニケーションズに入社。ブロードバンドの導入期・成長期に、数々の映像配信／音楽配信サービスを立ち上げた。2012年から、研究開発部門でWeb技術チームのリーダーを務め、HTML5の技術情報を発信するWebメディア「HTML5 Experts.jp」やWebRTCプラットフォーム「SkyWay」を提供中。



株式会社オキット

取締役 土橋 ひとし様



東京都渋谷区出身。1998年にICTサポート会社である株式会社ドヴァを設立。

その後、沖縄での案件依頼をきっかけに2012年沖縄に琉球大学との産学連携で地域IXおよびISP事業者である株式会社オキットを設立。新OIX®を主軸に沖縄県内外、海外を飛び回る日々。

※OIX：地域IXサービス

■セッション内容

CEDEC 2016において、モノビットとパートナー企業が発起人となり、世界で最初となる“VRクラウド開発者会議”をスタートさせます。VRクラウドとは、クラウドを用いた通信を活用したVRアプリのための、新しいカテゴリです。マルチプレイゲームはもちろん、複数人によるリアルタイム共同作業を行うもの、音声や映像の共同視聴アプリなどを含みます。VRクラウドを実現するためには、通信遅延やスループットなどの点にとどまらず、既存のオンラインゲーム開発の技術では足りないことがわかってきました。そこで、本セッションでは、VRクラウドで今後必要となる低遅延・広帯域通信技術の概要と、具体的な開発課題について共有を行います。最後に、VRクラウドにおけるモノビットのビジョンを紹介し、現在のモノビットの製品や技術の位置付けを、共同で製品開発しているパートナー企業とともに紹介します。



【モノビットブースについて】

■「VRクラウド開発者会議」賛同者用グッズをご用意！

「VRクラウド開発者会議」を聴講された方にガチャガチャチケットをお配りいたします。そのチケットをモノビットブースにお持ちいただくと、「VRクラウド開発者会議」オリジナル特製缶バッジが当たるガチャガチャを行うことができます。なお、缶バッジは5種類を用意、数量がバラバラの為、レアなバッジも存在するかもしれません・・・



(※1) 数量は200個限定となっております。なくなり次第、グッズの配布を終了させていただきます。予め、ご了承お願いいたします。



■「Monobit Unity Networking」デモ概要

7月のアップデートを受け、マッチング機能の追加などが行われた「Monobit Unity Networking」を利用したサンプルデモを使用して、MUNの使い心地を体感することができます。また、ブースでは弊社エンジニアが常駐しておりますので、マルチプレイ実装などのご相談もできます。



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

■VR体験デモ概要

このVRデモはジオラマ内で模型の戦艦を使って対戦を行うオンライン対戦ゲームをイメージし制作されています。VR体験は2つのパートに分かれており、「VR空間内で模型の戦艦を掴みジオラマに配置する」という「Oculus Touch」独特の直感的な操作を体験するパートと、「3人 vs 3人」のリアルタイム通信対戦を模したデモンストレーションパートをご体験いただけます。





「Monobit VR Cloud」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。

HP: <http://monobit.co.jp/>

■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