



報道関係者各位
プレスリリース

2018年6月1日

モノビット、リアルタイム通信エンジン
「Monobit Unity Networking 2.0」が Unity の WebGL 出力に対応！
さらにブラウザゲームへのマルチプレイ搭載がスムーズに！！

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6月1日、リアルタイム通信エンジン「Monobit Unity Networking 2.0」のバージョンアップをおこないましたことをお知らせいたします。本製品は Unity の WebGL 出力に対応するなど、ブラウザゲームでのマルチプレイの需要にお応えすべく、アップデートを行いました。



■「Monobit Unity Networking Ver2.0」アップデート概要

【MUN 2.0 機能拡張および機能改善】

現行の最新リリース版(MUN 2.4.0)の機能に合わせ、以下の機能拡張・機能改善が施されました。
本バージョンにて Unity の WebGL 出力に対応いたしました。

▼ 機能追加・改善(全体)

- MRS 1.4.0 のバージョン更新に伴う、通信機能の最適化の適用
- WebSocket/WebSocketSecure の通信機能をサポート
- 動作中の MUN/MRS のバージョンを取得する API の追加



▼ 機能追加・改善(クライアント側)

- Unity5.3 以降において、unitypackage をインポートする際に警告が表示されないように改善しました。
- MUN の通信エラーログについて、細分化・明瞭化しました。
- MonobitServerSettings.asset の設定を offline にした場合、自動的に MonobitNetwork.offline = true になるように機能を改善しました。
- MonobitNetwork.Instantiate() および MonobitNetwork.InstantiateSceneObject() について、DontDestroyOnLoad() を実行するかどうかを設定するためのフラグ指定を追加しました。

▼ 機能追加・改善(サーバ側)

- mun_monitor (Mackerel 対応版 MUN サーバプロセス、モニタリング機能をサポート) の追加
- ログローテート機能の追加

【MunTestServer の接続ポート番号の変更のお知らせ】

MunTestServer をご利用される場合、接続先のポート番号について変更を加えております。

サーバ種別 TCP 接続ポート番号 UDP 接続ポート番号

mun_resolver 50013-50015 50013

mun_proxy 50016-50018 50016

mun_room 50019-50021 50019

▼製品ダウンロード先:<http://www.monobitengine.com/mun/>

▼技術ページ:<http://www.monobitengine.com/doc/mun/>



「Monobit Unity Networking 2.0」製品概要



「Monobit Unity Networking2.0」(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。

▼製品ダウンロード先

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

「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/>



■【GTMF 2018 OSAKA/TOKYO】セッション情報



GTMF

OSAKA 2018.6.27

TOKYO 2018.7.13

【講演詳細】

安田 京人：株式会社モノビットミドルウェア事業部部長

山口 直樹：株式会社インフィニットループ 第四分室 仮想室 室長

【講演内容】

ドワンゴ社及びインフィニットループ社が提供する VR ライブ・コミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」。本サービスのリアルタイム通信を実現するにあたり、企画から実装までのお話をインフィニットループ社様から直接お話を頂きます。マルチプレイを利用した VR/スマホコンテンツ作りのお役に立つ情報をはじめ、モノビットエンジンの最新情報もお届けいたします。

・「バーチャルキャスト」は、バーチャルキャラクターになったユーザーが VR 空間のスタジオで、リアルタイムにコミュニケーションできる VR ライブ・コミュニケーションサービスです。

大阪：6月27日 コングレコンベンションセンター(グランフロント大阪内)

東京：7月13日 秋葉原 UDX GALLERY NEXT THEATER

▼GTMF 公式ページ

<https://gtmf.jp/2018/index.html>



<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。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/>

■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

セールスマーケティング部 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