

リアルタイム通信サーバをワンストップでご提供!!



CLOUD
PACKAGE

Monobit Engine

モノビットエンジン クラウドパッケージ

CloudPackage

モノビットエンジンクラウドパッケージ

月額**500円**で
自分だけのリアルタイム通信
サーバが持てる!

24時間365日の有人監視!

本番サーバを**無料**で構築!

料金シミュレータで
カンタン見積り!



IDCF Cloud



セルフクラウドプラン

小規模なリアルタイム通信サーバを簡単・安価に構築したり、
大規模なリアルタイム通信サーバを無料で構築するプランです。

月々500円から! 小規模マルチプレイサーバ構築プラン

1

数クリックでマルチプレイサーバ
が構築完了

2

なんと、MUNのサーバライセンス
が無料で付いてくる!
(S1インスタンス限定)

3

月額500円で自分だけのリアル
タイム通信サーバがもてる!

ご利用のながれ

1

IDCFクラウドの
ログイン画面
<http://idcfcloud.com/>
で、アカウント新規登録

2

電話番号認証、
メール確認

3

基本情報、
お支払い方法を入力
したらアカウント
登録完了

4

IDCFコンソール画面でコンピューティングを
選択後、コミュニティテンプレートで
モノビット社が提供するテンプレートを選択し、
各種設定をクリックすれば構築完了

※構築手順の詳細は、モノビットエンジン公式サイトのカラウドパッケージ構築手順解説ページにてご確認ください。 <http://cloud.monobitengine.com>

こんな人に **おススメ!**

簡単にマルチプレイ
のサーバを
構築したい!

インディーズ
ゲームなどに
安価にマルチプレイ
を組み込みたい!

サーバ構成例



MUN

MUNインストール済みのサーバがすぐに使えます。

料金例

商品名	数量	単価(税別)
クラウドサーバ S1タイプ(1CPU/メモリ1GB)	1台	500円/月
モノビットエンジン サーバライセンス	1台	無料
合計		500円/月

大規模マルチプレイサーバ構築プラン

1

数千人～数万人以上の大規模同
時接続を実現

2

本番サーバをモノビットが無料
で構築

3

料金シミュレーターでカンタン
見積り

ご利用のながれ

1

モノビットエンジン/クラウドパッケージ特設サイト
の料金シミュレーター
<http://cloud.monobitengine.com/price/>
で、プラン、同時接続数を入力し、
料金目安をシミュレーション

2

同サイトの
WEBフォームから
お申し込み

3

モノビットから
正式見積もりを
ご提示～ご契約

4

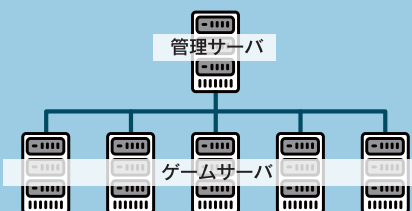
本番サーバ環境
を構築して、テスト後
お引き渡し

こんな人に **おススメ!**

数千人～数万人規模の
マルチプレイ通信サーバを
手間をかけずに作りたい!

サーバ構成例(同時接続1万人規模の場合)

ゲームサーバ1台で、同時接続数2000と想定



料金例(同時接続1万人規模の場合)

商品名	数量	単価(税別)
管理クラウドサーバ L8タイプ(4CPU/メモリ8GB)	1台 ×	18,600円/月
ゲームクラウドサーバ L8タイプ(4CPU/メモリ8GB)	5台 ×	18,600円/月
モノビットエンジン サーバライセンス	6台 ×	33,000円/月
合計		309,600円/月

フルマネージドクラウドプラン

セルフクラウドプランに加え、テスト＆本番サーバの無料構築や、運用開始後の24時間365日サーバ死活監視がセットになったサーバインフラ全部おまかせプランです。

フルマネージドクラウドプラン、4つの特徴

1

テスト＆本番サーバを無料で構築！

2

24時間 365日
障害復旧対応 & 有人監視！

3

サーバ負荷を監視し、
サーバ台数の増減などのオペレーションを実施！

4

サーバ運営をアウトソーシングできるから
サーバ担当エンジニアが新しい開発に注力できる！

ご利用のながれ

1

モノビットエンジンクラウドパッケージ特設サイトの料金シミュレーター

<http://cloud.monobitengine.com/price/>で、プラン、同時接続数を入力し、料金目安をシミュレーション

2

同サイトのWEBフォームからお申し込み

3

モノビットから正式見積もりをご提示～ご契約

4

ご希望のタイミングでテスト環境および本番サーバ環境構築を実施

5

リリース後は運用監視サービスをご提供

こんな人にオススメ！

サーバ運営監視を行う社内の人材がない！

サーバインフラ関連の管理をすべてアウトソーシングしたい！

サーバ構成例(同時接続1万人規模の場合)

ゲームサーバ1台で、同時接続数2000と想定

管理サーバ

ゲームサーバ

料金例(同時接続1万人規模の場合)

商品名	数量	単価(税別)
管理クラウドサーバ L8タイプ(4CPU/メモリ8GB)	1台 ×	18,600円/月
ゲームクラウドサーバ L8タイプ(4CPU/メモリ8GB)	5台 ×	18,600円/月
モノビットエンジンサーバライセンス	6台 ×	33,000円/月
24時間365日 サーバ監視	6台 ×	25,000円/月～ (サーバ台数によって単価変動)
合計		459,600円/月

+

プラス

「フルマネージドクラウドプラン」に含まれるサービス内容

● サーバの初期構築作業
(OSやモノビットエンジンインストールを含む)

● 障害自動検知メール(ZABBIXによる監視) 24時間 365日

● 有人監視エスカレーション 24時間 365日

● 手順書による障害復旧対応 24時間 365日

● 障害復旧対応(専用エンジニアが対応)

● 障害レポート作成

● スケールイン/アウト

● スペックダウン/アップ

● 各種アップデート

● ヘルプデスク(平日10:00～19:00での対応)

ゲームサーバ開発サポートサービス

自社内にゲーム制作スタジオを持つモノビットならではの、きめ細かな開発サポートサービスをご提供しています。

リアルタイム通信部分の設計サポート

様々なゲームの仕様により、どの部分をリアルタイム通信にするべきか、もしくはウェブ技術で構築するかは設計は大変重要なポイントとなります。多数のノウハウを持つ弊社がタイトル毎に最適なリアルタイム通信部分の設計をおこなったり、実装に関するアドバイスを実施させていただきます。

負荷テストの設計と実施

弊社では様々なリアルタイム通信タイトルの負荷テストを行ってきております。その経験とノウハウをいかし、ご希望の同時接続数に合わせた、最適なテストメニュー及びテスト計画の設計・実施を行います。

負荷テスト用ダミークライアントの作成

リアルタイム通信の負荷テストでは、【JMeter】などの一般的なツールでは実施できません。タイトル毎に専用のダミークライアントを作成する必要があります。しかしながら開発終期の開発チームがダミークライアントを作る余裕が無いことも多々ございます。弊社がダミークライアントの開発をスポットで請け負う事が可能です。

オンデマンド開発サポート

開発納期がギリギリに迫った現場では人手が足りない事も多々ございます。その際、弊社のエンジニアが短期でヘルプに入る事で、バグの修正や仕様実装のお手伝いをする事が可能です。

ゲーム内部の通信処理の最適化

リアルタイム通信エンジンを用いて出来上がったゲームでも、通信量が多すぎたり、クライアント間でのゲームの整合性がとれなくなったりと様々な問題が発生します。そのような場合に、弊社のノウハウを持って仕様通りの通信処理が実現できるよう通信処理の最適化をアドバイスもしくは実装させていただきます。

他社通信エンジンでも対応可能

モノビットエンジン以外の製品で実装されたタイトルでも、上記全てのサービスを提供可能です。お気軽にお問い合わせ下さい。

お問い合わせフォームはこちらから

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

Unite2016 限定!

今だけIDCFクラウド利用クーポン1000円分プレゼント!
500円リアルタイム通信サーバが2ヶ月無料で使える!

1000円分
無料!

Cloud Package スタートキャンペーン

以下のクーポンコードでIDCFクラウドが1000円分無料!!

クーポンコード

O1A9E3H4L9F1

クーポンコードは、IDCFクラウドにログイン後、アカウント設定画面で左メニューのクーポンコードを選択し、入力してください。

クーポンコード有効入力期限 **2016年6月30日まで!!**

そしてなんと!! IDCFクラウドとLINE友達に登録すれば、さらに**3000円**クーポンもゲット!!

友達
募集中

@IDCF

LINE@

はじめました!

お友達登録は今すぐ! IDCFクラウド3,000円分
無料クーポンプレゼント!



株式会社モノビット

〒160-0022 東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

モノビットエンジン公式サイト

www.monobitengine.com

モノビットエンジンに関するご質問・お問い合わせ先

contact@monobit.co.jp

モノビットエンジンに関するお問い合わせフォーム

www.monobitengine.com/form/