



MO ENGINE

for Unity

リアルタイム系オンラインゲーム専用ミドルウェア Monobit MO Engine for Unity

ネットワークプログラミングなしで、MO系・MOBA系ゲームが簡単に作成可能!



フリー版無料公開中!

Monobit MO Engine for Unity

マルチプレイヤーオンライン

Monobit MO Engine for Unityとは、
Unity上で稼動する、
MOやMOBAなど多人数同時プレイゲーム専用の
サーバ&クライアントエンジンです。
ネットワークプログラミングを行う必要が一切なく、
MO系、MOBA系のゲームを
簡単に作成することができます。



5つの特徴

1 サーバ駆動でホスト端末に負担をかけず、安定した多人数通信処理を実現

特定の端末だけ通信負荷が高くなったり、ホスト端末のせいでは全員の通信が不安定になってしまうことが無く、モバイル通信環境でも快適で安定した同期処理を実現しています。

2 サーバ側でゲームを調停。チートが不可能な安心設計

本エンジンではサーバ側で全てのゲーム内容を処理し、正しい結果のみを全端末に配信するため、チート行為を行う事が不可能です。

3 極少パケット同期技術で、128kbpsの通信制限状態でも多人数対戦を実現

同期に必要な情報を極限まで削減した極少パケット同期技術を搭載しており、通信制限のかかったモバイル通信環境でも安定した多人数同期通信を実現しています。

4 プレイヤーの入力が即時にゲームに反映される、クライアント同時駆動型ゲームエンジン搭載

ゲーム処理エンジンがサーバだけでなく、クライアント内でも平行駆動しているため、プレイヤーの入力をそのフレーム内でゲームに反映させることが可能に。アクションゲームにも対応できる、素早いレスポンスを実現しています。

5 スクリプト書き換えで、別ジャンルのゲームも作成可能

ゲームルール部分はすべてスクリプト言語で書き換えるため、MOやMOBA、RTSなど、いろいろなジャンルのゲームを作成可能です。



GUIツールについて

[スクリプトデータとエンジンの関係]			[ツール類]	
スクリプトデータ			ツール類	ステージエディタ
ユニット制御関連	ステージ制御関連	ゲーム制御関連		
アクション	地形設定	勝敗判定	アニメーションコンバータ	地形配置
モーション	背景モデル	スコア制御	キャラクタエディタ	オブジェ配置
エフェクト	背景アタリ	ゲーム進行制御	マスタデータエディタ	ユニット配置
モデル	敵配置情報		AIエディタ	コリジョン設定
AI	オブジェ配置情報			イベント配置
サウンド				
アタリ判定				

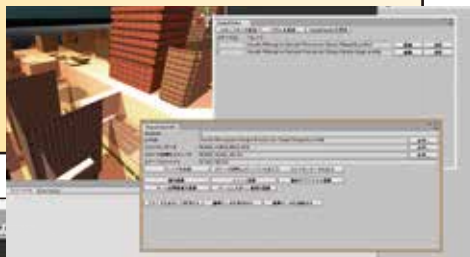
※ユニット制御はプレイヤー及びエネミーで共通です。

MOエンジン本体	
スクリプトエンジン	AI駆動エンジン
ゲーム進行制御	コリジョン判定ルーチン
地形配置制御	通信処理
イベント制御	キャラクタ制御
静的オブジェクト制御	シーン制御制御

キャラクタエディタ



ステージエディタ



AIエディタ



MOエンジンは、Unity上で動作する「キャラクターエディタ」「AIエディタ」「ステージエディタ」といったGUIツールが標準搭載されています。これらツールを用より、MOエンジンで使用出来るデータとして各種情報の出力が可能です。出力されたデータをサーバとクライアント双方に転送することで、キャラクター情報やステージ情報等がクライアントとサーバ間で同期されます。また、MOエンジンのバトルサーバはWindows/Mac上でも動作するので、編集したデータをすぐにお使いのPC上で確認する事が出来ます。また、専用スクリプトを編集することで、オリジナルのルールやシステムを組み込むことが出来ます。

MOエンジン価格表

フリープラン

個人やインディーズ、非営利目的に限定して、完全に無料でご利用いただけるプランです。

費用

初期費用	:	0円
開発期間中ライセンス料	:	0円
リリース後ライセンス料	:	0円

機能制限

同時接続数が、100UUに限定されたシステムとなります。制限解除が必要になる場合は、個別にお問い合わせください。

利用条件

フリープランは下記の用途に限定してご利用可能です。

- 【1】 MOエンジンの評価、学習目的での利用
- 【2】 非営利目的、広告目的やアート作品での利用
- 【3】 課金システムや広告リワードシステムを搭載しないゲームタイトルでの利用
- 【4】 年商1000万円以下の個人、法人での自社タイトル向け開発利用

サポート

個別サポートの提供はございません

ロイヤリティプラン

それほど開発費や広告費をかけないタイトルや、初期費用を抑えたい場合に使いやすいプランです。

費用

初期費用	:	0円
開発期間中ライセンス料	:	0円
リリース後ライセンス料	:	グロス売上の5%

機能制限

開発中は、同時接続数が100UUに限定されたフリープランをご利用ください。リリース間近になり、制限解除が必要になりましたら、お問い合わせいただければ機能制限を解除いたします。

利用条件

利用制限はございません

サポート

個別サポートの提供はございません

プロフェッショナルプラン

完全な商用プロジェクト向けプランです。サーバエンジニア1人月分のコストで、本格的なMOゲームエンジンをすぐに導入することができ、ゼロから開発する場合に比べて、開発費を大幅に圧縮することができます。また、最初から機能制限のないSDKが提供されるほか、専属サポート窓口が開設され、メール、電話による1営業日以内の返答が保証されます。そのほかいろいろなサポートメニューが用意されており、タイトル完成から安定運用まで、モノビット社が責任をもってサポートを行います。また、リリース後ライセンス料には「モノビットリアルタイム通信エンジン」の大規模向けライセンス(月額26万円)も含まれており、追加料金なしでサーバ台数を無制限に利用することができます。

費用

初期費用	:	0円
開発期間中ライセンス料	:	95万円/月
リリース後ライセンス料	:	42.5万円/月

機能制限

機能制限はございません

利用条件

利用制限はございません

サポート

専属サポート窓口が開設され、メール、電話による1営業日以内の返答が保証されます。そのほか、ゲームサーバの論理設計、サーバインフラ設計、負荷テスト代行、脆弱性チェック、個別の機能拡張、ソースコード開示オプションなど、さまざまなオプションも用意されており、タイトル完成から安定運用まで、モノビット社が責任をもってサポートを行います。

採用実績

モノビットエンジン全ての製品 (MOエンジン、リアルタイム通信エンジン、ネットワークゲームフレームワーク) を含みます。



(c) 2014 Asobism Co., Ltd. All Rights Reserved.



c 2014-2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



(c)2014 Spike Chunsoft Co., Ltd. ※サービスは終了致しました。



(c)2014 Applibot Inc.



(c)YAMASA



(c)2012-2013 SQUARE ENIX CO., LTD.



(C)Aniplex Mobile

Facebook、Twitter上で質問受付中

情報交換をはじめ、開発者への質問まで随時受け付けております。ご活用ください。



モノビットエンジン
ユーザー助け合い所



<https://www.facebook.com/groups/monobitengineusers/>



@monobit_engine



https://twitter.com/monobit_engine

モノビットエンジン開発日記配信中!

モノビットエンジンの最新情報を不定期で配信中です。



<http://www.monobitengine.com/mailmagazine.html>

フリー版のダウンロードはこちらから

モノビットエンジン公式サイト
MOエンジンページ



http://www.monobitengine.com/dl_moe.html

いま企画中のゲームにMOエンジンは使えるの?
どんなサーバ構成になるの?今すぐ試したいんだけど?
もっと詳しく話を聞かせて欲しい、etc...

ご質問、お問合せは...

contact@monobit.co.jp



モノビットエンジン公式サイト

www.monobitengine.com

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
www.monobit.co.jp