



コンシューマからスマートフォンまでリアルタイム通信エンジンの決定版! モノビットリアルタイム通信エンジン

マルチプラットフォーム対応の本格的リアルタイム通信エンジン



Unity版無料公開中!

月額プラン	買い切りライセンス	大規模向けライセンス
柔軟に変更できます。 アップデートやキャンセルはいつでも可能です。	一度払えば生涯利用可能。	サーバ数が無制限に使える 大規模タイトル向けプランです。
同時接続 100クライアントまで	同時接続 100クライアントまで	同時接続 100クライアントまで
無料 半永久的に	無料 半永久的に	¥260,000 (税別) 月額
同時接続数 100クライアントまで アプリケーション/サーバ単位	同時接続数 100クライアントまで アプリケーション/サーバ単位	
同時接続数 無制限	同時接続数 無制限	
¥30,000 (税別)	¥600,000 (税別) 買い切り	
同時接続数 無制限 アプリケーション/サーバ単位	同時接続数 無制限 アプリケーション/サーバ単位	同時接続数 無制限 アプリケーション/サーバ単位

導入サポートメニュー

お客様のスキルやご希望にあわせて、下記のサポートを適宜実施させて頂くメニューです。

- 電話、メールによる1営業日以内の返答保証が付いた専用サポート窓口の開設
- リアルタイム通信エンジンの使い方講習会の実施
- 案件ごとにヒアリングを行い、最適なゲームサーバ構成(ロジック構成、インフラ構成)のご提案の実施
- その他、ご質問やご要望など、なんでもご相談頂けます
- 1ヶ月単位のご契約で、いつでも中断、再開が可能です

月額 ¥500,000 (税別)

リアルタイム通信エンジン採用実績

(c) 2014 Asobism Co., Ltd. All Rights Reserved. (c) 2014 Applibot Inc. (c) 2012-2013 SQUARE ENIX CO., LTD.

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
リアルタイム通信エンジンページ

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

いま企画中のゲームにリアルタイム通信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

モノビット・リアルタイム通信エンジン

モノビットリアルタイム通信エンジンとは、
本格的なオンラインゲーム制作を前提に設計・開発された、
高性能なリアルタイム通信ミドルウェアです。
シンプルなターン制のゲームから、
高速レスポンスが求められる
マルチプレイのアクションゲーム、
大規模なサーバシステムが必要なMMRPGまで、
あらゆるジャンルのオンラインゲームを
スムーズに開発することができます。



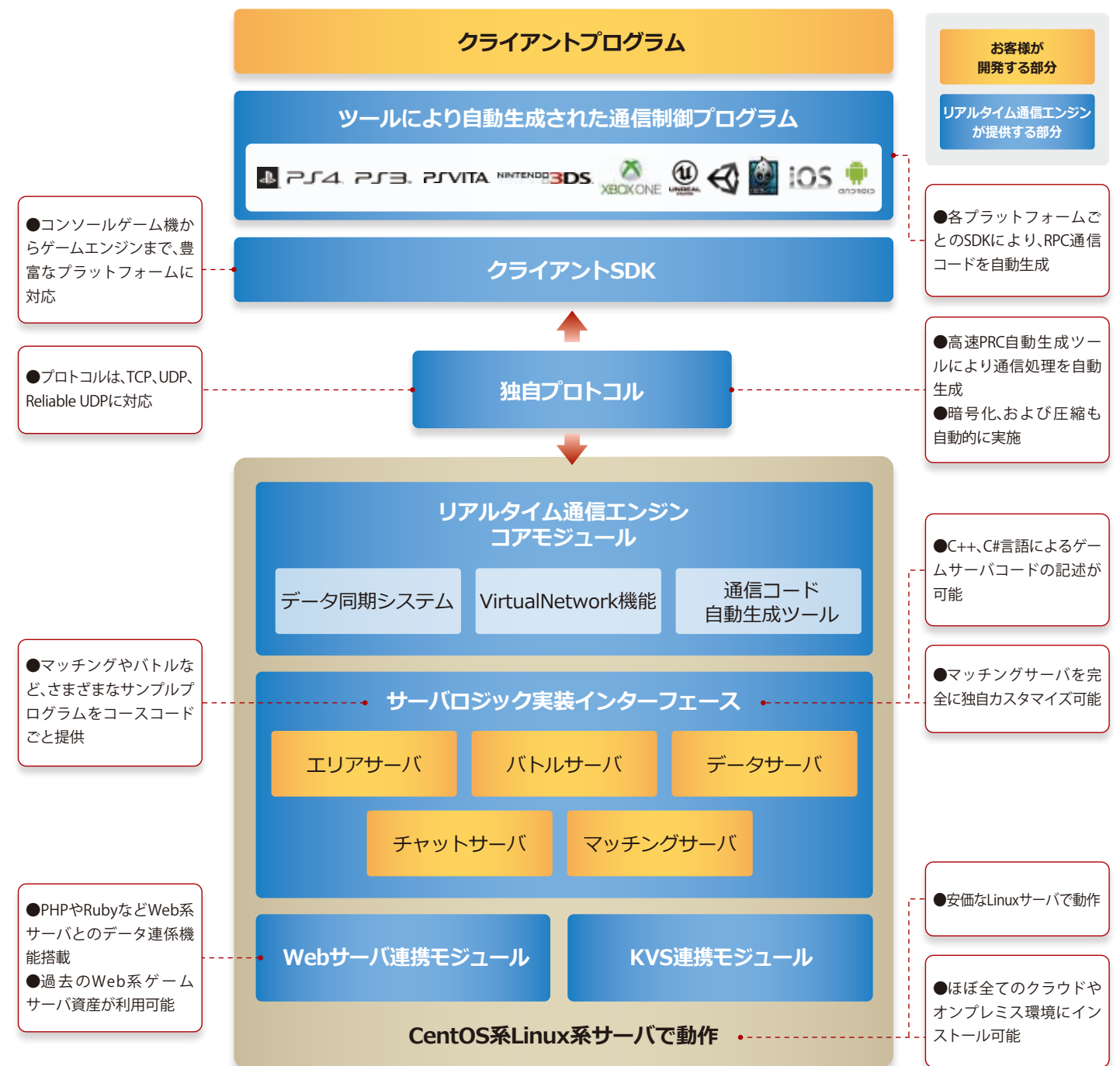
(c) 2014 Asobism Co., Ltd. All Rights Reserved.

5つの特徴

- 誰でも簡単にネットワークプログラミングが可能に**
相手のコンピュータの関数を、さも自分のローカル関数かのように呼び出すことが出来る、PRCコードを自動生成します。関数のキャッチボールをするだけで、誰でも簡単にネットワークプログラミングが可能になります。
- マルチプラットフォーム対応**
PS4などのゲーム機から、UnityやCocos2dxなどのゲームエンジンまで、あらゆるプラットフォームへ専用RPCスタブコードを自動生成するツールを搭載。一度書いた通信コードを環境ごとにより書き直す必要がありません。
- 本格的なオンラインゲームのサーバ開発が可能**
クライアント間通信をリレーするだけでなく、C++言語やC#言語で、本格的なオンラインゲームサーバを記述することができます。また、サーバ間通信や、Webサーバとの連動をサポートする機能も搭載されています。
- 再起動なしで動的なサーバ台数の増減に対応**
システム再起動せずに、サーバ台数の増減が可能。ユーザー数や負荷の増減にあわせて最適なサーバ台数へ動的に変更でき、インフラコストを削減することができます。
- Linuxサーバで動作可能**
日本で幅広く利用されているLinuxサーバで動作するため、今までのサーバ運用ノウハウがそのまま活かれます。また、OSのライセンス費用も発生しないため、Windowsサーバより経済的です。



ゲームサーバ構成例



3つの機能を搭載

高速RPC&コード自動生成ツール搭載

RPCスタブコードの自動生成ツールを搭載。サーバー、クライアントの通信コード量を大幅に削減可能。

Virtual Network機能搭載

タスク毎に一意の仮想アドレスを発行。サーバー間通信、クライアント/サーバー間の通信の際に、仮想アドレスを宛先にして通信が可能。大量の通信端末情報を簡易に扱えるほか、負荷にあわせてサーバシステムを起動したままインフラ構成の動的な変更が可能に。

データ同期システム搭載

2つ以上のサーバ間で、データを自動的に同期させる機能を搭載。あるサーバで1つのデータ更新が行われた際に、その変更が自動的に他のサーバにも反映。複数間のサーバにまたがるユーザデータなどの管理コード量を大幅に削減可能。