

# 株式会社ムラサメ研究所との業務提携のお知らせ

2019年8月9日

～スパイラルセンス株式会社は、株式会社ムラサメ研究所と提携。ゲーム開発事業全てに特化した合併事業を行います～

スパイラルセンス株式会社（本社:東京都渋谷区 代表取締役 小林 俊夫 以下「当社」）は本日、株式会社ムラサメ研究所（本社：東京都台東区 代表取締役社長 宮竹 祐希）と業務提携を行うことで合意致しました。

両社が持ち合わせているノウハウや技術を利用し、R&DとPoCを含めたゲーム事業全てに特化した合併事業を行います。

具体的には下記のような取り組みを行う予定でございます。

## 高度なサーバシステム開発事業

昨今はスマートフォンゲームにおいても、複数人同時のリアルタイム対戦ゲームが人気を帯びています。

旧来のサーバ開発手法のままでは、次世代の高速で安定したゲームコンテンツを作る事は不可能です。

本事業では、高速でスケーラビリティの高い、安定したリアルタイム処理の可能なゲームサーバ開発を行います。

具体的な項目は下記となります。

- C++、Go等の高速な言語を使用することで、レスポンス性や並列性の向上
- 従来のHTTP APIに変わり、高速なgRPCの利用
- NoSQLを使用したレスポンス性の向上
- サーバーレスアーキテクチャー
- マイクロサービスアーキテクチャー

## 高度なクライアントアプリケーション開発事業

昨今のUnityではエンジンの高速化にむけて大きな機能変更が続いています。

例えばシェーダについて、今後はローエンド向けには処理の軽いLWRPを用意したり、ハイエンド向けには表現力の高いHDRPを用意したりというように

環境に応じたScriptable Render Pipeline(SRP)を用意することが必須となるでしょう。

本事業では、Unityエンジンにおける下記の研究開発を行います。

- SRP研究、環境に最適化したSRPシェーダの開発
- その他、ECS、Burst Compilerなどの新機能の研究開発
- 最新機能の検証及び導入におけるコンサルタント

## ゲームコンテンツプロトタイピング開発事業

弊社では頻繁に「コンテンツのプロトタイピングフェーズにおける企画や開発がリソース不足である」というご相談をいただきます。

本事業では、企画・提案も行うことが可能なメンバで構成された開発チームを組成し、プロトタイピングの開発を行います。

企画が漠然とした状態からヒアリングして製造していく経験のあるメンバのみで構成されているチームで巻き取ることにより、

新規開発の初期フェーズにおけるパブリッシャー・デベロッパーの各社様のリソース不足を解消するお手伝いに尽力致します。

## ゲームコンテンツクローズ事業

昨今の各パブリッシャー・デベロッパーの各社様において開発ラインが飽和状態になり新規開発に進めないという状況が散見されております。

また開発コストも肥大化しており、大規模開発に耐えうる組織しか対応できない状況でもあります。

本事業では、どうしても期間とコストがかかってしまうクローズ業務に特化したチームを組成し、クローズ業務を行います。

両社のクローズ経験のあるメンバで構成されたチームで巻き取ることにより、

パブリッシャー・デベロッパーの各社様の新規開発に注力して頂ける環境作りに尽力致します。

## ゲームコンテンツ開発におけるコンサルティング業務

両社の培ってきたノウハウをベースとし、ゲームコンテンツ開発全般を対象とするコンサルティング業務や現行サービスのパフォーマンスチューニングを行います。

- サーバ開発全般
- クライアント開発全般
- シェーダー開発
- パフォーマンス全般

### 【本件に関するお問い合わせ先】

スパイラルセンス株式会社

TEL: 03-6434-9335

MAIL: kanri@spiralsense.jp