

Press Release

2025 年 12 月 25 日

報道関係者各位

イーソル株式会社

eSOL、W4 Games 社と OSS ゲームエンジン「Godot」の産業分野向け活用で 戦略的パートナーシップを締結

～ Godot を搭載した eSOL の産業向けリアルタイム 3D エンジン「eXRP™」を
2026 年第二四半期にリリースし、あらゆる産業の SDx 実現を支援～

イーソル株式会社（本社：東京都中野区、代表取締役社長 CEO 兼 CTO：権藤 正樹、以下 eSOL）は、ゲームエンジン「Godot」用のサービスや製品を提供する企業である W4 Games Limited.（本社：アイルランド ダブリン、CEO: Juan Linietsky, Nicola Farronato、以下 W4 Games）と「Godot」の産業分野向けの活用で戦略的パートナーシップを締結しました。

eSOL は、オープンソースのゲームエンジンである「Godot」を搭載した産業向けリアルタイム 3D エンジン「eXRP」（eSOL XrossReality Platform）を 2026 年第二四半期にリリースし、同製品のサポートサービスおよびエンジニアリングサービスと共に、ソリューションの提供を開始します。



近年、様々な産業領域において SDx（Software Defined Everything）という概念が急速に広がり、モノづくりの価値がハードウェアからソフトウェアへシフトしています。ソフトウェアにより、製品機能を柔軟に定義・進化させることが競争力の鍵となっています。この SDx の潮流において、ゲームエンジン技術は単なる可視化手段ではなく、デジタルツインを含むリアルタイムシミュレーション基盤、HMI/UI フレームワークとして重要な役割を担い始めています。eSOL は、ゲームエンジンの先進性と自社の豊富な組込み技術の知見を融合させ、あらゆる産業の SDx 実現を支援します。



Godot は、ゲーム開発の効率化を目的としてグラフィックスやオーディオ、物理演算などゲーム開発に必要な機能をひとつにまとめたランタイムを含む統合開発環境として、2014 年に一般公開されたクロスプラットフォームかつオープンソースの 2D/3D ゲームエンジンです。シンプルで高い拡張性を持ち、軽量で組込み機器との親和性が高いことが特徴です。ゲームエンジンを使用することで、複雑な処理を効率よく実現し、異なるプラットフォームにも対応した高品質なゲームを制作することができます。近年では、産業領域での「より高度な可視化ニーズ」、「デジタルツイン/CPS の普及」、「開発効率の向上と低コスト化」などの技術トレンドにより、ゲームエンジンを産業領域のアプリケーションに活用することおよびその有効性が注目されています。

コックピットHMI



自動運転シナリオ検証



AMR/AGVシミュレーション



製造ラインのデジタルツイン



搬送機械シミュレーション



作業者トレーニング



産業領域におけるユースケース



W4 Games は、企業向けに Godot 用のサービスや商用製品をグローバルに提供する重要な企業です。今回の戦略的パートナーシップにより、eSOL は日本企業としては初めて Godot の企業向けサービスを展開するパートナーとなります。組込みソフトウェア開発で長年の経験と実績をもつ eSOL と W4 Games が協力することで、産業領域での様々な用途の 2D/3D アプリケーション開発と産業 DX の実現を支援します。

W4 Games CEO Juan Linietsky 氏のコメント

「幅広い分野の組込み開発ソフトウェアに深い知見をもつ eSOL とのパートナーシップは、産業領域が抱える課題や技術トレンドに対するゲームエンジンの有効性を市場へ示し、エンタープライズ分野における Godot の可能性を更に広げることができると期待しています。」

イーソル株式会社 代表取締役社長 CEO 兼 CTO 権藤正樹のコメント

「様々な産業分野において SDx が注目され、その実現においてゲームエンジンの活用が進んできています。当社が長年培ってきた組込みソフトウェアの技術や様々なドメインの知見と Godot が持つ優れたゲームエンジン技術を組み合わせることで、産業領域の様々な企業が抱える課題にお応えすることができると考えております。Godot のエンタープライズソリューションを担う W4 Games 社とのパートナーシップは、日本のみならずグローバルの SDx 実現に大きく寄与できるものと確信しております。」



補足資料

Godot 解説記事 (ブログ記事) :

ゲームエンジン「Godot (ゴドー)」とは? 特徴や Unity/Unreal Engine との比較、今後の展望を解説
https://blog.esol.co.jp/embedded/godot_explanation

ホワイトペーパー :

なぜ今、産業領域でゲームエンジンが選ばれるのか?
 ～車載・製造分野の利用状況やユースケースから見る、高度な描画/可視化システム開発での活用～
https://lp.esol.co.jp/dl/game-engine_white_paper

関連情報：

グラフィックス&ビジュアルライゼーション

DX ツールから組込み GUI、モバイルアプリまで、豊富な技術知見を活かし、車載・製造・ロボティクスなど産業分野に最適な描画・可視化ソリューションを提供

https://www.esol.co.jp/embedded/services/graphics_visualization.html

W4 Games について

W4 Games は 2021 年に、Godot のプロジェクトリーダーの Juan Linietsky 氏、Rémi Verschelde 氏、Fabio Alessandrelli 氏及び起業家の Nicola Farronato 氏の 4 名が中心となってアイルランドで設立された会社です。ゲーム開発企業が必要とする商用製品やサービスを提供することで、オープンソースである Godot のエコシステムを強化することを使命としています。

W4 Games Limited. 会社情報：<https://www.w4games.com/>

eSOL について

eSOL は、革新的なコンピュータテクノロジーによって世界の人々のためのサイバーフィジカル社会を実現するワールドクラスのフルスタックエンジニアリング企業です。eSOL 独自のマルチカーネルテクノロジー（特許取得）によって開発された eMCOS[®]リアルタイムオペレーティングシステム（RTOS）を中核とし、プラットフォーム、OS、アプリケーションの各層と、ツールチェーン、プロセスまでをトータルに提供する”Full Stack Engineering”でお客様のソフトウェア開発を支援します。eSOL の技術および高性能でスケラブルなソフトウェアプラットフォーム製品と優れたプロフェッショナルサービスは、厳格な品質、安全性、セキュリティ基準が求められる車載システムをはじめ、FA、人工衛星、医療機器およびデジタル家電を含むあらゆる組込みアプリケーションの分野において世界中で採用されています。最先端の自社製品の研究・開発や、主要メーカーや大学機関との共同研究に加え、AUTOSAR、Autoware、マルチ・メニーコア技術の標準化活動を積極的に進めています。2025 年 5 月に創業 50 周年をむかえ、東京証券取引所スタンダード市場に上場しています。（証券コード:4420）

イーソル株式会社 会社情報：<https://www.esol.co.jp>

* Autoware は、自動運転のために ROS/ROS 2 上に構築されたオープンソースソフトウェアです。

* イーソル、イーソル株式会社、eSOL、eMCOS および eXRP は、イーソル株式会社の日本及びその他の国における登録商標または商標です。

* eXRP は、イーソル株式会社が商標登録を申請中です。

* その他、記載された会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。



■ 本リリースに関するお問い合わせ先

イーソル株式会社 コーポレートコミュニケーション室

e-mail : media@esol.co.jp

URL : <https://www.esol.co.jp/>