



# resonite

憧れの

VR

世界

すぎる

Lite版

# About Me

- 創好リナ (Lina Tsukusu)
  - Github: `neverclear86`
- VTuber系フリーランスエンジニア
  - Web系がメイン
- 最近YouTube本格再開





を知っていますか？

めちゃくちゃ面白いので  
紹介したい



3D空間・VRを使ったソーシャルVRプラットフォーム



.....こりゃあ『VRChat』でよいですね



アバター・ワールド・ゲーム・イベント



こりゃあ完全に『VRChat』でよいでしょう!

というのは表層の話

実際にはぜんぜん違うので  
紹介します

「VRChat面白いけど、映画とかで  
見たような想像してたVRとは少し  
違うなあ」

「Unityで一人作業じゃなくて  
皆で集まってもっと気軽に  
なにかを作りたい」

**「会話中に画像やURLを  
共有するのが大変」**

「VRの中で  
プログラミング・ハック  
したい」

そう思ったこと、  
一度はありますよね



はそんなあなたのための  
VRプラットフォームです

## ※注意

このLTではわかりやすさのためVRChatと比較する表現が出てきますが、サービスの優劣を決めるものでは無いです

こんなことができます

D&D or コピペでメディアを  
リアルタイムに共有

# 対応ファイル

画像・動画・音声・PDF・3Dモデル・URL...

その他のものでも全て共有自体は可能

**VR空間内でワールド作成  
アバター変更ができる**

同じワールド内のプレイヤー  
は**完全に同期**している

**=> 一緒に作ったり、  
教えたりもその場でできる**

流石に特殊なモード切り替えが  
必要だったりなにか制約があるのでは？

ボブは訝しんだ。

**制約はなし!**

**権限がある場所なら  
いつでもどこでも可能**



しかも

**Resonite**ならさらに...!?

全てのオブジェクトは  
アイテムとして  
保存してどこでも出せる

※権限があれば

そもそもアバターとワールド  
でわかれるという概念が  
VRC的で、れぞはアイテム主義

ちなみにP2P通信なので  
会話ラグもかなり少ない

これ以上続けると  
情報が完結しないので  
一旦止めます

ちょっと様子がおかしい  
自由さ

**VRChatは  
MMOのような体験**

# Resoniteは サンドボックスゲーム

マイクラのマルチプレイが好きな人  
はぜひ来て欲しい

**Resoniteはその特徴により  
ものを作る頻度がバチクソ高い**

# 遊びの無量空処



新しいおもちゃができて遊んでたら  
隣でそのおもちゃを使って新しいおもちゃ  
が完成していることはざら

さらにできること

内部でプログラミング

*protoflu(x)*

**OSC・HTTP通信も可能**

**Linuxで動く**

**WebSocketやUnity  
と接続してリアルタイムに  
ワールド編集ができるように**

これによりAIで  
ワールド作成可能に

**MODの使用・開発が公認**

これだけ自由だとどうなるか

# キーボード

日本人ユーザーが作った  
日本語キーボードがある

# カメラ

集合写真用、GIF作成用、配信用...

その他、PDFビューワー、動画プレイヤー  
オブジェクト編集ツール、カラーピッカー  
など、ほぼすべてのツールを置き換え可能

さらに様子がおかしい人たち



JAG  
@nekoneko9999999



VR旋盤ができた！！なんと実際に加工できます！  
シリンダーがいっぱい作れるね  
基本操作はほぼ再現したので旋盤の教材にも使えるかも。動画0:20から操作方法の解説があります

いつも通りモデリング&システムは純Reso製作。  
ちょっと手直ししたら公開するよ

#Resonite #工作機械



# 中で実際に加工 できる旋盤 が作られる



個人開発が好きなら天国

あまりにも自由過ぎる

自由なのはわかったけど...

そんなに自由だと重いのでは？

**確かに、以前は皆口を揃えて**

**「Resoniteは面白いけど  
重すぎて人に勧められない」**

実際かなり動作は重くて  
人がJoinするたびにフリーズしてた

しかし、2025年8月  
状況は一変



型アップデート 投稿 : 2025年8月21日(木)

## 2025.8.20.1298 - The Big Performance Update (aka The Splittening)

is here! The biggest and most technically complex update we've done to date - we ripped FrootEngine out of Unity and got it to run under modern .NET 9 runtime, bringing with it massively improved framerate, significantly less hitching (with any straight up gone!) and drastically improved startup & loading times.

Based on the survey we did a while back, it was clear the performance was our #1 problem. You wanted us to improve the performance and this is the update that builds upon all the foundational work - the type system, PhotonDust (our own particle system) and Awwdio (our own audio system) and frees our engine from the shackles of Unity's slow Mono runtime, giving everyone much smoother and snappier experience.

And that's not all! We have a brand new Help Tab in the dash, which should help new users especially get more familiar with Resonite. A number of big issues were fixed too, like a number of problems with the reflection probes!

### Is this the end of performance updates?

Switching to .NET 9 is not the end - it's the beginning of a new phase for FrootEngine! With a modern runtime, we'll be able to implement a number of additional optimizations that we were previously not able to. You'll see some additional improvements in the upcoming weeks as we polish things.

There are also many bigger optimizations we will do in the future - data model rework, more multi-threading, variable rate updates and more - we are nowhere near the performance ceiling for Resonite. However we will focus on some other things for a bit before that - some other things need some love first.

### Does this mean we're no longer using Unity?

Not yet, but this brings us closer. By separating FrootEngine outside of Unity, we have much better defined boundaries between the two - so much so, that some community members already have partially functional alternative renderers!

Since we're pretty much using Unity mostly for rendering, we plan to replace it completely with a better renderer in the future too - we'll have more on this soon(ish) and we might need your help.

大型アップデートに  
より  
信じられない  
軽量化に成功

Unityエンジンをコアに  
プロセスを回していたが

**独自エンジンをコアにして  
Unityの機能を分離するアップデート**

VRChatと同等か  
環境によっては軽いゲームに

一つのワールドに50人  
全員フルボディのアバター  
30FPS以上安定

集会もやりやすい!

**ゲーム起動も軽快に**

**圧倒的に自由な世界に  
軽量化もきて快適になった  
Resoniteですが**

致命的な欠点

奇跡的な

認知度の低さ

こんな夢のような世界なのに  
なぜか人口がバチクソ少ない

**休日の21時頃**

**アクティブユーザー：およそ300人**

**休日の21時頃**

**アクティブユーザー: およそ300人**

**(全世界)**

日本人は50人程度

ここにいる人と同じくらい

少なすぎるだろ

ただ少ないだけじゃない

**VRChatのパブリックで聞いても  
ほとんどは名前も知らない**

なんなら別のVRSNSよりも遥かに  
知られていません

どれだけスゴイイベントをやっても  
これでは人が来るはずもありません

ではなぜここまで認知されて  
いないのでしょうか？

ここからは私の推理には  
なってしまうのですが

情報が外に出てこない

紹介記事はおろか、  
アバターセットアップ手順の解説  
なんかもかなり少ない

人が少なすぎて  
アクティブユーザーが  
ほとんど顔見知り

内部で一緒に作業するため  
わからないことがあっても  
わかる人に訊いて解決する

なんならアバターセットアップとか  
わかる人にお問い合わせすると  
勝手に全てやってくれる

便利過ぎる所以に全てが中で完結

**その結果**

どんな場所なのか  
得体がしれなすぎる

なにができて、どんな雰囲気  
の場所なのか外から知る術が  
ほぼない

そのため、Twitterとかで偶然  
流れてくるか、  
Steamを探索する以外に  
知るきっかけはない

絶対に人が増えたら面白い

それが、  
機能はすごすぎるのに  
人が少ないプラットフォーム  
Resoniteです

既にVRCで使ってる  
アバター使いたい...

朗報



が対応しています。

\_bdさんありがとう 🙏

**Modular Avatar - Resonite support**  
をインストールすればResonite用に  
変換されます

詳しくは、公式ドキュメントを見てね

ALCOMも使おう ありがとうanatawaさん

**Resonite、行かない意味ある？**

メタバースやVRに興味があっても  
Resoniteを体験もしないのは  
ちょっと意味がわからない

とにかくやれ!!

“いますぐやれ!!”

というわけで

**11時30分頃から  
案内会をします!**

**覚悟の準備を  
しておいてください!**

**この行為はVRChatの規約に違反してないはずです。  
ご安心ください。**