



報道関係者各位  
プレスリリース

2016年12月1日

---

**モノビット、Unity向けVRボイスチャットミドルウェア  
「VR Voice Chat with MUN β版」のiOS、Android対応版を本日リリース！**

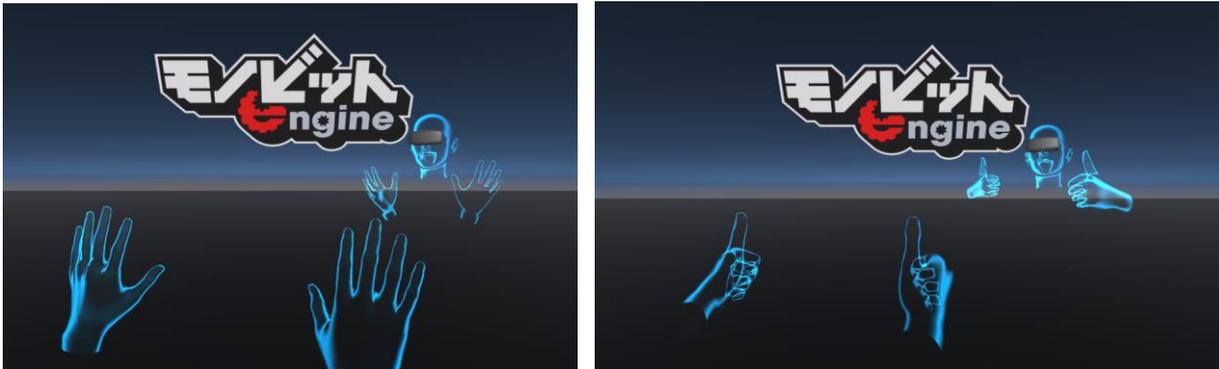
---

株式会社モノビット(本社:東京都新宿区 代表取締役社長:本城 嘉太郎、以下モノビット)は、2016年12月1日、Unity向けVRボイスチャットミドルウェア「VR Voice Chat with MUN β版」がios、Androidの両OSに対応し、本日から提供することをお知らせいたします。本製品はモバイル型VRデバイスからハイエンドVRデバイスに対応したVRコンテンツにボイスチャットをリアルタイム・コミュニケーション機能として、簡単に搭載することが可能です。弊社では得意とするネットワーク技術を用いてモノビットエンジンと同様、VRコンテンツ開発の短縮に役立つシステムパッケージ開発をVRソリューションサービスとして提供します。



■「VR Voice Chat with MUN β版」製品概要

今、VRコンテンツにおける“リアルタイム・コミュニケーション”の必要性が高まっています。『VR Voice Chat with MUN β版』(以下、VRボイスチャット)とは、VRクラウドを手軽に実装できるUnity専用の無料アセットです。自分の動きや声をリアルタイムにネットワークで通信し、VR空間をリアルタイムに共有することで、VRコンテンツの新たな楽しみ方や深い没入感を創り出すことができます。さらにゲームだけではなく、様々な業種で制作されるVRコンテンツにも、VRボイスチャットを簡単に搭載できます！また、サンプルプログラムも付属し、VRコンテンツ制作の参考にすることも可能です。



▲ サンプルプログラム画像

「VR Voice Chat with MUN 3版」サイトより、無料ダウンロードが可能です。  
VR コンテンツ開発御担当者様や VR にご興味のある方はぜひ、お試しください。  
製品ダウンロード→<http://www.monobitengine.com/vrvc/>  
製品マニュアル→<http://www.monobitengine.com/vc/WebDoc/>

## ■ 製品特徴

### <1>Unity に完全特化し、各種プラットフォームに対応！

iOS/Android、PC (Windows/Macintosh)などに対応しています。

### <2>クライアントプログラムだけで VR ボイスチャットが簡単実装！

サーバ側へのロジック記述が不用で、クライアント側にプログラムを記述することですべての開発が完結します。

### <3>無料のテストクラウドで今すぐ試せる！

無料ですぐにお試しいただけるテストクラウド環境が標準で搭載されており、サーバを構築しなくても、すぐに通信テストを行う事が可能です。

### <4>サーバ OS は Linux サーバを利用可能！

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されます。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。

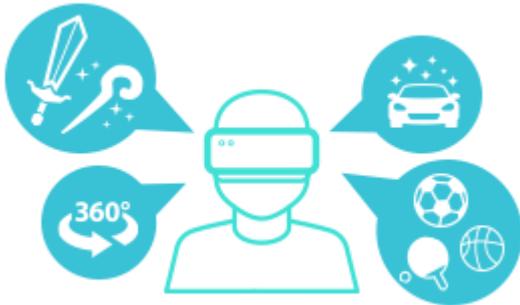
### <5>日本語マニュアルをご用意！

日本語マニュアルを公開し、コーデックなどの特別な知識もなく、実装を手軽に行う事が可能です。

## ■製品ポイント

### 【ポイント1:VR 体験に必要なコミュニケーションを提供！】

離れた人同士でも VR 空間で会議を行ったり、エンターテインメントを共有体験したいなどのニーズに応え、VR ボイスチャットを提供いたします。VR ならではの「没入感」の中、VR ボイスチャットを用いれば、他のユーザーとリアルタイムで「コミュニケーション」をとれるコンテンツを作り出すことができます。



### 【ポイント2:さまざまな分野に応用可能！】

VR でのインタラクティブコミュニケーションは、「建築・住宅関連」「医療関連」「教育関連」「製造関連」など、ゲームの分野以外にもさまざまな局面で応用が可能です。サーバなどの専門の知識がなくとも、VR ボイスチャットは VR コンテンツにおけるコミュニケーションを手軽に実現が可能です。



### 【ポイント3:クライアントプログラムだけで OK!】

サーバーエンジニアの専門的な技術がなくても、クライアントプログラムの記述だけで簡単に VR ボイスチャットを可能とします。もちろん、リアルタイム通信環境を構築する際も、サーバ側へのロジック記述は不要です。クライアントプログラマしかいない場合であっても、VR リアルタイム通信コンテンツを制作することが可能です。



## ■ボイスチャット調整機能

- ・ストリーミング再生調整機能
  - ・音声ゲイン調整機能
    - db レベルで調整
  - ・ストリーミングバッファ調整機能
    - バッファ数は 0~50 まで調整
- ・コーデック調整機能
  - ・帯域調整機能
    - 帯域は以下の5つ
      - Narrow Band ( 4 kHz bandpass)
      - Medium Band ( 6 kHz bandpass)
      - Wide Band ( 8 kHz bandpass)
      - Super Wide (12 kHz bandpass)
      - Full Band (20 kHz bandpass)
  - ・録音フレームサイズ調整機能
    - 録音するフレームサイズ幅は以下の3つ
      - 20ms
      - 40ms
      - 60ms
- ・3D サラウンド設定機能
  - ON/OFF
- ・デバッグモード
  - ON/OFF



## ■「VRクラウド」の開発について

株式会社モノビットのミドルウェア事業部では、『モノビットエンジン』というリアルタイム通信エンジンを開発、販売しており、ネットワークゲームの基幹技術について高いノウハウを持っています。その最先端のネットワークテクノロジーとCTOの中嶋 謙互により、「VRクラウド」の開発を行い、VR内で世界中の人々が集えるVRオンラインコンテンツ制作をスムーズに行える環境を提供いたします。

HP: <http://monobit.co.jp/>

## ■株式会社モノビットについて

株式会社モノビット（代表取締役社長：本城嘉太郎）は、ゲームとネットワークのテクノロジーをベースに、あらゆるエンターテインメントコンテンツ制作を行っている、エンターテインメントテクノロジーベンチャーです。自社開発のリアルタイム通信エンジンをミドルウェアとして販売しています。そして、近年、注目を浴びているVR/AR市場に本格参入も果たし、VR/AR対応ゲーム、360°動画をはじめとしたVR/ARコンテンツの企画・制作を行うほか、VR/AR事業各社と協力し、VR/ARに関わるビジネスプラン構築までプロデュースをおこなうなど、VR/AR事業を幅広く展開しております。

モノビットは多様な企画力・開発力を推進剤として、常に最新技術を積極的に取り入れながら、『世界で一番面白いゲームをつくる』を企業理念に新しいコンテンツを提供し続けます。

本社住所: 東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

設立: 2013年1月

資本金: 2,000万円

従業員数: 90名

企業ホームページ: <http://monobit.co.jp/>

モノビットエンジン公式サイト: <http://www.monobitengine.com/>

モノビットVR HP: <http://monobit.co.jp/vr/>

設立: 2013年1月

資本金: 2,000万円

従業員数: 90名

---

## ■本件に関する報道関係者お問い合わせ先

株式会社モノビット

経営企画 担当: 鹿住 (カズミ) E-mail: [j.kazumi@monobit.co.jp](mailto:j.kazumi@monobit.co.jp)

東京都新宿区新宿1-9-2 ナリコマHD新宿ビル4F

TEL: 03-6273-2753