
ヤマハ 仮想立体音響ソリューション『Sound xR Core』 新作ゲーム「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER」に採用

ヤマハ株式会社のイヤホン・ヘッドホン向け仮想立体音響ソリューション『Sound xR Core』が、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから8月28日（木）に発売された「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER（メタルギア ソリッド デルタ：スネークイーター）」Steam[®]版に採用されました。



今回「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER」に採用された『Sound xR Core』は、通常のイヤホン・ヘッドホンで360°全方位の音を立体的に表現可能な仮想立体音響ソリューションです。2017年に発表した立体音響総合技術「ViReal™」（バイリアル）の開発で培った音響特性モデル（HRTF：頭部音響伝達関数）を継承し、音声コンテンツを高精細に空間定位させることで、インタラクティブかつ高品位な音像定位と音空間のデザインを可能にします。また、前後・上下・左右あらゆる方向から聴こえてくる音が没入感を演出することで、VRコンテンツの再生にも適しています。本ゲームタイトルでは、『Sound xR Core』の採用により、イヤホンやヘッドホンでプレイするユーザーに豊かな音響体験を提供し、ゲームへの没入感を最大限に高めています。

仮想立体音響ソリューション『Sound xR Core』サイト

<https://cloud-solutions.yamaha.com/soundxr/>

< 「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER」について >

本作は、2004年にPlayStation®2向けに発売された『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』のリメイク作品です。ストーリー、キャラクター、ボイス、ゲームプレー、音楽など、原作の魅力はそのままに、最先端技術で描かれた高密度かつ美しいグラフィックスと立体的なサウンド表現により、進化を遂げた“究極のサバイバルステルスアクション”をお楽しみいただけます。戦闘ダメージの描写も進化し、傷、火傷、弾痕がリアルタイムで表現されるなど、リアリティを徹底して追求。さらに、オリジナルの俯瞰視点に加え、新しいゲームに慣れ親しんだ世代のための三人称視点のプレイスタイルを採用し、圧倒的な没入感と臨場感を実現しています。

「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER」公式サイト

<https://www.konami.com/mg/mgs3r/asia/ja/>

*文中の商品名、社名等は当社や各社の商標または登録商標です。

■ 報道関係の方のお問い合わせ先

ヤマハ株式会社 コーポレート・コミュニケーション部 担当：佐藤 圭 TEL. 050-3148-8660
