

ヤマハ 仮想立体音響ソリューション『Sound xR Core』**「METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER」の追加モードで全プラットフォームに採用**

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のゲーム「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）」において10月30日に追加配信されたオンラインマルチ対戦モード「FOX HUNT」に採用されました。本モードでは、ゲーム本編で対応する Steam®版だけでなく、PlayStation®5 版と Xbox Series X|S 版にも対応します。



今回採用された『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。音声コンテンツを高精度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。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ースタイルを採用し、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/>

<イベント登壇について>

「METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER」における『Sound xR Core』を使ったサウンドデザインに関して、株式会社コナミデジタルエンタテインメントとヤマハ株式会社の開発メンバーによるセッションを、ゲーム開発者向けソリューションの総合イベント「GTMF (Game Tools & Middleware Forum) 2025」東京会場で開催します。

● 「GTMF2025」トークセッション概要

- ・ 名称：『METAL GEAR SOLID Δ：SNAKE EATER』の原作の世界観を3Dに響かせる
— 没入感高めるバイノーラル空間表現 —
- ・ 日時：2025年11月25日(火) 15:00～15:45
※イベント自体は10:00～18:30の開催
- ・ 場所：GTMF (Game Tools & Middleware Forum) 2025 東京会場「ルーム2」
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-31-11 住友不動産新宿南口ビル 3・4F ベルサール新宿南口
- ・ 詳細：<https://gtmf.jp/tokyo.html>

* “PlayStation”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

* “Steam”は米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。

* その他、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
