

2017年8月21日

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス

PC 向け
「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」
発売決定のお知らせ



株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐、以下スクウェア・エニックス）は、「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」（対応機種：PC）を、2018年に発売することを発表いたしました。

<商品概要>

タイトル：「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」

対応機種：Windows® PC

ジャンル：RPG

発売日：2018年（予定）

価格：未定

公式サイト：<http://www.jp.square-enix.com/ff15/PC/>

公式トレーラー：<https://youtu.be/hzjBoleQnyM>

権利表記：©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

■Native 4K（最大8K）、HDR10対応／超高精細な映像が表現する、究極のFFXV

「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」には、スクウェア・エニックスのエンジン「Luminous Engine（ルミナス・エンジン）」と、最先端グラフィックスやシミュレーション技術を加える、「NVIDIA GameWorks™」及びその他の高度な機能が搭載されています。また、NVIDIAのキャプチャー及びシェアツールにも対応いたします。



本作は、Native 4K及び8K解像度をサポートし、更にはHDR10、DOLBY ATMOS®を兼ね備える究極の「FINAL FANTASY XV」となります。また、主人公の主観視点でバトルを楽しむ新機能「ファーストパーソンモード」でかつてない程の没入体験を可能にします。この他、これまでにPlayStation®4版・Xbox One版で配信した各キャラクターのエピソードやマルチプレイが楽しめるダウンロードコンテンツや無料アップデートが収録されるなど、豊富なコンテンツがお楽しみいただけます。

■「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」プロデューサー 田畑端からのコメント

「NVIDIA 社の手厚いサポートを受けて、我々は「FINAL FANTASY XV」のグラフィック水準を大幅に引き上げることができました。この PC 版がさらに多くの方に触れていただける機会となることを願っています。NVIDIA 社の技術革新は、ゲーム業界の進歩を早めてくれます。それはゲームプレイヤーと開発者の双方に大きなメリットとなると確信しています。」

■「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」を形作る技術

● 「Luminous Engine」について

2012 年に、スクウェア・エニックスの次世代グラフィックエンジンとして発表された「Luminous Studio (ルミナス・スタジオ)」はその後、「FINAL FANTASY XV」の独自エンジンであったエポニーエンジンと統合され、2016 年に「Luminous Studio Pro (ルミナス・スタジオ・プロ)」へと進化しました。PlayStation 4、Xbox One 版の「FINAL FANTASY XV」は、「Luminous Studio Pro」を用いて制作されています。そして今回、「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」の制作に伴い、NVIDIA 社の最新技術である GameWorks を取り込み、さらに世代の進んだ「Luminous Engine」となりました。

● NVIDIA GameWorks について

「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」には、以下のリアルタイムグラフィック用 GameWorks 技術及び物理シミュレーションが含まれます。

- NVIDIA Flow : 動的、可燃性の流動体、炎、及び煙を作成する。
- NVIDIA HairWorks : ゲーム内に生息するキャラクター、動物やモンスターの、動的で生きているような髪の毛や毛皮を作成する。
- NVIDIA ShadowWorks : 光源から離れるにつれて柔らかくなる、現実的な影を作成する。
- NVIDIA Turf Effects : ゲーム環境で動的な草や植物を作成する。
- NVIDIA VXAO : 物理原則、影及び光に基づく奥行きと現実味を加える。また、両方の GeForce® Experience™ キャプチャー及びシェアツールにも対応している。
- NVIDIA Ansel™ : どのような位置からでもショットを組み立てることができ、後処理フィルターで画像を調整、高忠実度形式での HDR 画像撮影、スマートフォン、PC、または VR ヘッドセットを介してスクリーンショットの 360 度シェアを可能にするインゲーム写真ツール。
- NVIDIA ShadowPlay™ Highlights : 動画又はスクリーンショットで、ゲーマーの最大の業績を自動的に撮影し、Facebook、YouTube、または Imgur を通じてシームレスなシェアリングを可能にする。

■ファイナルファンタジーシリーズについて

「FINAL FANTASY」シリーズは、1987 年の第 1 作発売以来、最先端の映像技術と独特の世界観、豊かなストーリー性で、世界中のお客様から高い評価を得ている、日本発のロールプレイングゲームです。欧米市場にも積極的に展開し、全世界で累計 1 億 3,500 万本以上の出荷・ダウンロード販売を達成しています。

<ご参考>

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ/サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。当社グループの自社 IP の代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ（累計出荷・ダウンロード販売本数 7,100 万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同 1 億 3,500 万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同 6,000 万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。

(<http://www.jp.square-enix.com>)

※“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です。

※Microsoft、Xbox、Xbox One、Windows および Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

※SQUARE ENIX および SQUARE ENIX ロゴ、ドラゴンクエスト/DAGON QUEST、ファイナルファンタジー/FINAL FANTASY、トゥームレイダー/TOMB RAIDER、スペースインベーダー/SPACE INVADERS、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。