

--「私は生涯を通じて日本のクリエイターの作品にインスピレーションと感動を受けてきました」--

2K と Gearbox、ランディ・ピッチフォードのショートドキュメンタリー動画を公開



ゲームとの出会い、マジシャンとしての自分、秋葉原探索、そして新作『ボーダーランズ 4』について

7月31日（木）、2KとGearbox SoftwareはGEARBOX ENTERTAINMENT COMPANYの創設者であり社長を務めるランディ・ピッチフォードのショートドキュメンタリー動画を公開しました。本映像では、クリエイターランディ・ピッチフォードの製作者としての顔を紹介しながら、彼のものづくりへのこだわりや、最新作『ボーダーランズ 4』に込めた想い、そしてそんな今日の彼を作り上げた幼い頃のエピソードや日本のゲームとの出会いについて、しっかりと日本のファンに向けて語られています。その中で、ピッチフォード氏は幼い頃に日本のゲームに感銘を受け、「自分が今ここにいるのは日本のゲームのおかげ」と語っていたり、秋葉原散策をしながら自分がずっと欲しかったゲームを探したり、また、マジシャンとしての顔も持つピッチフォード氏の一面とその華麗なる手捌きも見ることができます。

こちらのリンクからご覧いただけます：

『ボーターランズ 4』ショートドキュメンタリー動画：ランディ・ピッチフォードの全て

https://youtu.be/9fbU3LKGQcY?si=5QUBPugUj1_izi2F

<ランディ・ピッチフォード プロフィール>

GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY 創設者 & 社長

ランディ・ピッチフォードは Gearbox Entertainment Company の創設者および社長であり、ビデオゲーム業界に 30 年以上携わってきました。Gearbox は壮大な世界観を持つビデオゲームを生み出し、数々の賞を受賞するとともに、ジャンルを確立してきました。また、さまざまなメディアを活用したストーリーテリングやライブ体験、消費者向け製品を通じて、世界観をさらに広げ続けています。

Gearbox は AAA タイトルの開発スタジオとして知られており、*Dallas Morning News*、*Dallas Business Journal* で“Best Place to Work”にノミネートされました。ランディはこれまでに、開発者、プロデューサー、ディレクター、ライター、デザイナーとして数多くの傑作ビデオゲームシリーズの制作に携わってきました。高い評価と、記録的な成功を収めたオリジナル IP の「ボーターランズ」や「ブラザー イン アームズ」のみならず、「ハーフライフ」や「Halo」といった他社 IP の開発も手掛けてきました。ランディは、世界で最も影響力があり、尊敬を集めるビデオゲーム開発者の一人です。

ランディが関わったタイトルは累計 1 億本以上を売り上げ、数十億ドルの収益を上げています。

人々の人生に喜びをもたらそうとするランディの献身は、ビデオゲームの枠を超えています。ランディのリーダーシップのもと、Gearbox は人道支援団体 *Direct Relief* と提携し、数万ドルを集め、COVID-19 パンデミックへの対応を主導する数百万人の医療従事者に個人用護具を提供しました。

ランディはまた、マギル大学、*Massively Multiplayer Online Science*、カリフォルニア大学サンディエゴ校医学部の *The Microsetta Initiative* と連携し、2020 年 4 月に『ボーターランズ 3』内でプレイできる「ボーターランズ・サイエンス」を実装しました。「ボーターランズ・サイエンス」は、プレイヤーがパズルを解いて腸内微生物叢をマッピングすることにより、重要な医学研究の発展に貢献できるミニゲームです。2020 年 8 月時点で、130 万人のプレイヤーが 5,660 万個のパズルを解いて研究を援助しています。

2000 年にランディは、エグゼクティブ・プロデューサー、ディレクター、ライター、そしてデザイナーとして携わった Gearbox Software のデビュータイトル『*Opposing Force*』(1999, PC)で、*Academy of Interactive Arts &*

Sciences の「Best PC Action Game of the Year」を受賞しています。また、エグゼクティブ・プロデューサー、ディレクター、プロデューサー、ライター、デザイナーとして『ハーフライフ』(2001, PS2)、『Counter-Strike』(2001, PC)、『007 ナイトファイア』(2002, PC)、『トニー・ホーク プロスケーター3』(2002, PC)、『サンバ DE アミーゴ』(2008, Wii)、『Halo: Combat Evolved』(2003, PC)など、ジャンルとプラットフォームを問わずさまざまなビデオゲームの制作に関わっています。

ランディは Gearbox 初のオリジナル IP「ブラザー イン アームズ」の共同ディレクターおよびエグゼクティブ・プロデューサーを務めました。2005 年 3 月に Ubisoft から複数のプラットフォームで発売された同シリーズの 1 作目は、記録的な売り上げを達成、メディアからも絶賛され、数々の賞を獲得しました。以来、「ブラザー イン アームズ」シリーズはさまざまなプラットフォームで 10 作品以上発売され、3 億ドルを超える収益を上げています。2008 年に発売された『ブラザー イン アームズ ヘルズハイウェイ』は、Academy of Interactive Arts & Sciences の「Outstanding Achievement in Original Story」にノミネートされています。

2009 年、ランディはエグゼクティブ・プロデューサーとして『ボーダーランズ』を世に送り出しました。同タイトルは Xbox 360、PlayStation 3、Windows PC を含む多くのプラットフォームで発売され、世界的な大ヒット作品となりました。シームレスなソロおよび協力プレイが特徴の、“シューティング RPG”というジャンルを確立しています。『ボーダーランズ』はいくつもの「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」を受賞し、第 13 回 Annual Interactive Achievement Awards では 2 つのカテゴリーでノミネートされました。2012 年に発売された『ボーダーランズ 2』はさらに大絶賛され、2012 Video Game Awards では 4 つの賞を、第 16 回 Annual Interactive Achievement Awards では「Action Game of the Year」を受賞し、Gearbox Software と 2K Games の歴史において最も売れたゲームとなりました。

ランディの指揮のもと、Gearbox Entertainment は複数の大ヒット IP を自ら創造するとともに、「Duke Nukem」や「Homeworld」といった人気 IP を獲得し、関連タイトルを次々と開発しています。

2020 年、ランディと Gearbox チームは『ボーダーランズ 3』で 3 つのウェビー賞、「Best Art Direction」、「Best Game Design」、「Best User Experience」を受賞しました。

ランディ・ピッチフォードはビデオゲーム業界を牽引する人物として、イベントや、ニュース、ドキュメンタリーなど各メディアに引っ張りだこでありながらも、ゲーム開発に専念する前は、ハリウッドでプロのマジシャンとして活動しており、UCLA の在学中には、名門マジックキャッスルで時折パフォーマンスを行っていました。

また、ランディはハンドルネーム“Duval Magic”で活動する熱狂的なゲーマーでもあり、『Doom』の時代から始まり『World of Warcraft』のエンドコンテンツまで、かなりの腕前として知られています。彼の Xbox ライブゲーマースコ

ア、Blizzard battle.net の実績、Steam の実績、PSN のトロフィー、Apple Game Center の記録を見れば、ランディがビデオゲームにどれだけ多くの時間を費やしてきたかお分かりいただけるでしょう。X で“@DuvalMagic”を検索すれば、ランディと 68 万人を超えるフォロワーの存在をすぐに見つけることができます。

『**ボーダーランズ 4**』は 2025 年 9 月 12 日（金）に PlayStation 5、Xbox Series X|S、PC（Steam および Epic Games Store）で発売予定です。現在予約を受け付けています。Nintendo Switch 2 は 2025 年 10 月 3 日（金）に発売予定です。

『**ボーダーランズ 4**』の最新情報や予約については、https://2kgames.jp/borderlands4_jp/ をご覧ください。
[YouTube](#)、[Facebook](#)、[X](#)、[Instagram](#)、[TikTok](#) でのフォローもよろしくお願いします。