



2025年8月8日

2K/テイクツー・インタラクティブ・ジャパン

『ボーダーランズ 4』が Nintendo Switch™ 2 で 10 月 3 日（金）発売決定！

本日より順次パッケージ版の予約受付がスタート！

公式トレイラーも公開！



2025 年 10 月 3 日（金）に発売されることが決定しました『ボーダーランズ 4』の Nintendo Switch™ 2 版ですが、本日より順次パッケージ版の予約がスタート致しましたことをお知らせいたします。（ダウンロード版の予約開始に関してはまた後日詳細発表予定となります）

「ボーダーランズ」史上最も進化した待望の最新作『ボーダーランズ 4』が、Nintendo Switch™ 2 で発売されることによって、このユニークな傑作シューティング RPG のハヤッハーな世界を外出先でも体験することが可能になります。

「Gearbox チームを代表して、『ボーダーランズ 4』を早期に Nintendo Switch 2 で届けられることを非常に嬉しく思います。Nintendo Switch 2 の新機能により、これまでで最もスケールの大きい「ボーダーランズ」を、私たちが意図したとおりに、ファンや仲間と一緒に、撃って拾って楽しむことができます。」

ランディ・ピッチフォード（Gearbox 創設者兼社長）

予約開始に際し、本日より公式トレーラーを公開いたしました。

『ボーダーランズ 4』公式 Nintendo Switch2 トレーラー：

[https://youtu.be/fFzcejDwynA?si=k8mIS\\_vR8i-gxBqv](https://youtu.be/fFzcejDwynA?si=k8mIS_vR8i-gxBqv)

#### ■Nintendo Switch 2 版の主な特徴

- ・ オンライン協力プレイ、ローカルプレイ、ゲームチャットなどをサポートし、ボタン一つで友人や家族とつながることができます。
- ・ 新たに拾った武器を披露したり、ボス攻略のアドバイスをもらったりする際に、**ゲーム画面を共有しながらチャット**したり、USB-C 対応カメラを接続して友人の顔を見ながらプレイすることも可能です。

『**ボーダーランズ 4**』では、オンライン協力プレイをこれまで以上に簡単に実現するために**新たなパーティシステム**を搭載。モードを切り替えてもパーティが維持され、プレイヤーごとに独立した戦利品、レベルの自動調整、難易度設定などで**誰でも快適にゲームプレイを一緒に楽しめます**。

また、Joy-Con™ 2 のマウス機能により、プレイヤーは**俊敏な動作と精密な照準で敵を一網打尽にすることができます**。更に、バーチャルゲームカードの機能によってデジタルライブラリの柔軟性が向上し、**同じニンテンドーアカウントに紐づくシステム間での切り替えや、ファミリーグループへの貸し出しも可能**です。

#### ■4 人の新ヴォルト・ハンターたち

プレイヤーは以下の 4 人の新たなヴォルト・ハンターから選択できます：

- ・ ヴェックス
- ・ ラファ
- ・ ハーロウ
- ・ アモン

各キャラクターはそれぞれ**固有のアクション・スキル**を持ち、多彩な戦闘スタイルを可能にします。『ボーダーランズ 4』では、広大かつシームレスな惑星カイロスを舞台に、新たな移動手段や探索メカニクスを駆使して、**史上最凶の暴君タイムキーパーとその軍隊オーダー**と戦いを繰り広げます。

■3つのエディション紹介：（パッケージ版のみ本日より順次予約受付開始）

すべて Nintendo Switch 2 向けに、10 月 3 日（金）より全世界で発売予定

\*ダウンロード版の予約開始に関する詳細は追って発表予定となります。

< 予約コンテンツ >    ギラギラグローリーパック

- ・ヴォルト・ハンタースキン 1 種類
- ・武器スキン 1 種類
- ・ECHO-4 ドローンスキン 1 種類

■ 通常版 – 9,460 円（税込）パッケージ版／デジタル版

- ・ゲーム本編

■ デラックス・エディション – 13,860 円（税込）    デジタル版のみ

- ・ゲーム本編
- ・怒りのファイアーホーク武器スキン
- ・お尋ね者パックバンドル
- 特別なエリア、新しいミッション、固有のボスが登場する 4 つの発売後 DLC パック
- 固有のチャレンジと報酬が得られる 4 つのヴォルトカード
- 新しい武器と装備
- ヴォルト・ハンターの新しいカスタマイズ
- 新しいカスタマイズを備えた 4 つの新しいビークル

■ 超デラックス・エディション – 16,500 円(税込)    デジタル版のみ

- ・ゲーム本編
- ・怒りのファイアーホーク武器スキン
- ・お尋ね者パックバンドル
- 特別なエリア、新しいミッション、固有のボスを含む 4 つの発売後 DLC パック
- 固有のチャレンジと報酬が得られる 4 つのヴォルトカード

- - 新しい武器と装備
- - ヴォルト・ハンターの新しいカスタマイズ
- - 新しいカスタマイズを備えた 4 つの新しいビークル
- ・ヴォルト・ハンターパック
- - 新しいヴォルト・ハンター、ストーリーおよびサイド・ミッションを含む 2 つのストーリーパック
- - 新しい 2 つのマップエリア
- - 新しい武器と装備
- - ヴォルト・ハンターの新しいカスタマイズ
- - ECHO-4 の新しいカスタマイズ
- ・華麗なオーダーパック
- - ヴォルト・ハンタースキン 4 種類
- - ヴォルト・ハンターの頭部 4 種類
- - ヴォルト・ハンターのボディ 4 種類

今後も無料および有料の発売後追加コンテンツが続々登場予定となりますので、お楽しみにお待ちください。

\* オンライン機能を利用するには、**Nintendo Switch Online（別売り）への加入およびニンテンドーアカウントが必要です。**Nintendo Switch Online は自動更新されますが、初回期間終了後に解約しない限り、当時の価格で更新されます。一部対象外の国があります。利用規約が適用されます：

[nintendo.com/purchase-terms/](http://nintendo.com/purchase-terms/) をご参照ください。

マルチプレイモードには、追加のゲームソフト、本体、周辺機器が必要となる場合があります。ゲーム、本体、および一部アクセサリは別売りです。

---

\*\* オンラインプレイには**インターネット接続と SHiFT アカウントが必要です。**コンソールでのオンラインプレイには、別途有料のサブスクリプション契約が必要です。利用規約が適用されます。

---

\*\*\* 予約コンテンツは**発売までの期間限定で提供され、その後、ギラギラグローリーパックは別途購入可能となります（ゲーム本編が必要）。**追加コンテンツを利用するにはインターネット接続が必要です。アイテムは発売時にゲーム内で自動的に付与されます。利用規約が適用されます。

---

\*\*\*\* お尋ね者パックバンドルは、本編発売後に配信される 4 つの DLC パックで構成されます。お尋ね者パックバンドルは、デラックス・エディションおよび超デラックス・エディションに収録されています。お尋ね者パックバンドルと、個々の DLC パックは、発売後に別途購入することも可能です（ゲーム本編が必要）。各 DLC パックの具体的な配信時期は後日発表予定で、変更される可能性があります。利用規約が適用されます。

---

\*\*\*\*\* ヴォルト・ハンターパックは、本編発売後に配信される 2 つの DLC パックで構成され、超デラックス・エディションに収録されています。ヴォルト・ハンターパックと、個々の DLC パックは、発売後に別途購入可能です（ゲーム本編が必要）。各 DLC パックの具体的な配信時期は後日発表予定で、変更される可能性があります。利用規約が適用されます。

#### About Take-Two Interactive Software

Headquartered in New York City, Take-Two Interactive Software, Inc. is a leading developer, publisher, and marketer of interactive entertainment for consumers around the globe. We develop and publish products principally through Rockstar Games, 2K, and Zynga. Our strategy is to create hit entertainment experiences, delivered on every platform relevant to our audience through a variety of sound business models. Our pillars - creativity, innovation, and efficiency - guide us as we strive to create the highest quality, most captivating experiences for our consumers. The Company's common stock is publicly traded on NASDAQ under the symbol TTWO. For more corporate and product information please visit our website at <http://www.take2games.com>.

All trademarks and copyrights contained herein are the property of their respective holders.

#### About 2K

Founded in 2005, 2K develops and publishes interactive entertainment for video game consoles, personal computers, and mobile devices, with product availability including physical retail and digital download. The Company is home to many talented development studios, including Visual Concepts, Firaxis Games, Hangar 13, Cat Daddy Games, 31st Union, Cloud Chamber, Gearbox and HB Studios. 2K's portfolio currently includes several AAA, sports and entertainment brands, including global powerhouse NBA® 2K; renowned BioShock®, Borderlands®, Mafia, Sid Meier's Civilization® and XCOM® brands; popular WWE® 2K and WWE® SuperCard franchises, TopSpin® as well as the critically and commercially acclaimed PGA TOUR® 2K. Additional information about 2K and its products may be found at [2K.com](http://2K.com) and on the Company's official social media channels.

#### Cautionary Note Regarding Forward-Looking Statements

The statements contained herein, which are not historical facts, including statements relating to Take-Two Interactive Software, Inc.'s ("Take-Two," the "Company," "we," "us," or similar pronouns) outlook, are considered forward-looking statements under federal securities laws and may be identified by words such as "anticipates," "believes," "estimates," "expects," "intends," "plans," "potential," "predicts," "projects," "seeks," "should," "will," or words of similar meaning and include, but are not limited to, statements regarding the outlook for our future business and financial performance. Such forward-looking statements are based on the current beliefs of our management as well as assumptions made by and information currently available to them, which are subject to inherent uncertainties, risks, and changes in circumstances that are difficult to predict. Actual outcomes and results may vary materially from these forward-looking statements based on a variety of risks and uncertainties including risks relating to the timely release and significant market acceptance of our games; the risks of conducting business internationally, including as a result of unforeseen geopolitical events; the impact of changes in interest rates by the Federal Reserve and other central banks, including on our short-term investment portfolio; the impact of inflation; volatility in foreign currency exchange rates; our dependence on key management and product development personnel; our dependence on our *NBA 2K* and *Grand Theft Auto* products and our ability to develop other hit titles; our ability to leverage opportunities on PlayStation®5 and Xbox Series X|S; factors affecting our mobile business, such as player acquisition costs; and the ability to maintain acceptable pricing levels on our games.

Other important factors and information are contained in the Company's most recent Annual Report on Form 10-K, including the risks summarized in the section entitled "Risk Factors," the Company's most recent Quarterly Report on Form 10-Q, and the Company's other periodic filings with the SEC, which can be accessed at [www.take2games.com](http://www.take2games.com). All forward-looking statements are qualified by these cautionary statements and apply only as of the date they are made. The Company undertakes no obligation to update any forward-looking statement, whether as a result of new information, future events or otherwise.

# # #