



2025年8月19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』日本語吹替版の豪華キャストが発表！
シリーズ初参加からいつものあの人まで、声優陣からのコメントも到着！



[2K](#)と[Gearbox Entertainment](#)は本日、待望の最新作『ボーダーランズ 4』における日本語吹替版の声優キャストを発表いたしました。本シリーズは“シューティング RPG”という独自のジャンルを切り拓き、成長要素とハクスラ型の戦利品システムを融合させた革新性で高い評価を獲得している大人気シリーズで、これまでに世界累計 7,800 万本以上を売り上げ世界中のプレイヤーを魅了しています。最新作となる本作では、舞台やゲームシステムが刷新され、新たな「ボダラン」としてさらなる進化を遂げています。物語の中心となるのは、新惑星「カイロス」を舞台に繰り広げられる壮大な冒険。その重厚なストーリーとゲーム体験をより深く味わっていただけるよう、日本語吹替版には新たな実力派からお馴染みの人気声優まで豪華キャストが集結し、作品世界にさらなる臨場感を吹き込みます。

■ヴォルトハンター&頼もしい仲間！



クラブトラップ：高木 渉

代表作：「名探偵コナン」小嶋元太 役、高木刑事 役

「何というコトでショウ！ワタシを黙らせる機能が用意されているトカ？もう信じられマセン！ワタシを黙らせるとドウいうコトにナルか、分かってるんでショウね？イイデスカ？分かってるんでショウね！これからもずっとボーダーランズシリーズを愛し続け楽しんでいただけたら幸いです。」

ラファ：竹内 栄治

代表作：「ヒプノシスマイク」天国獄 役

「ラファ役の竹内栄治です。

シナリオのぶっとんでる部分と真面目な部分の振りが

すごくて、台本もらって読むのが毎回楽しみでした。

僕の思うラファなりに、自由に遊びながら演じさせていただいています。

気に入っていただけたら嬉しいです。

是非一緒にヒッツハーしましょう！」



ハーロウ：近藤 唯

代表作：『アイドルマスター ミリオンライブ!』篠宮可憐 役

『魅力的なキャラクターの1人を任せていただき嬉しく思っていますし、たくさんの収録を重ねてきたので、今はいよいよお届けする時がきたんだなとわくわくしています。私自身、楽しんで収録に臨ませていただきましたので、ぜひ今作も多くの皆様に楽しんでいただけたら嬉しいです。』

アモン：藤本隆宏

代表作：ドラマ『クジャクのダンス、誰が見た?』(2025 年)、警視庁捜査一課係長・赤沢正 役

「皆様はじめまして藤本隆宏です。大のゲーム好きの私が、以前からの夢であった声優として参加させていただき、本当に嬉しく思っています。ボダラン 4、皆様と一緒にプレイできる日を心待ちにしています！」

Photographer : Yoshihiro Tatsuki



ヴェックス：黒木ほの香



TV アニメ/ゲーム「アイドルマスターシャイニーカラーズ」 大崎甘奈 役

『長く愛される作品に関われる高揚感と、わたしでいいのか?という少しの不安を抱えながら初回収録に挑んだことを覚えております。ヴェックスちゃんは、ダークなカッコよさに憧れてはいるものの、動物を見ると猫なで声になるし、驚いた時には可愛いリアクションをとったりと女の子らしい部分もあるのが魅力です。そんな彼女がヒヤッハするときはどうなるのか! ぜひ楽しみにしていて下さい。』

『ボーダーランズ 4』日本語吹替キャスト発表トレーラー：

<https://youtu.be/PYsbilTksMc?si=vcl3zUj0Owl71Q95>

『ボーダーランズ 4』は PlayStation®5、Xbox Series X|S、PC（Steam および Epic Games Store）にて 2025 年 9 月 12 日（金）に発売、 Nintendo Switch™2 版は 10 月 3 日（金）に発売予定です。現在予約受付中です。

日本版公式サイトはこちら：https://2kgames.jp/borderlands4_jp/

『**ボーダーランズ 4**』の最新情報および予約購入については、

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いたします。

『**ボーダーランズ 4**』のレーティングは CERO Z です。

Gearbox Software は 2K の開発スタジオです。2K は Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO) の販売レーベルです。

**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。家庭用ゲーム機でのオンラインプレイには、有料サブスクリプションが別途必要です。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 products are designed for console gaming systems, PC, and mobile, including smartphones and tablets. We deliver our products through physical retail, digital download, online platforms, and cloud streaming services. 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](https://www.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 our combination with Zynga Inc.; 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; the timely release and significant market acceptance of our games; 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. 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.

#

<本リリース、販売タイトルに関する報道関係者からのお問い合わせ>

2K/テイクツー・インタラクティブ・ジャパン

マーケティング：江田・富家

E-mail: 2k-japanpr@2k.com

TEL: [03-5464-5607](tel:03-5464-5607)

<https://2kgames.jp/>