

テンセントゲームズ、世界初公開、象徴的なフランチャイズ、 大胆なオリジナル作品で gamescom 2025 を盛り上げる

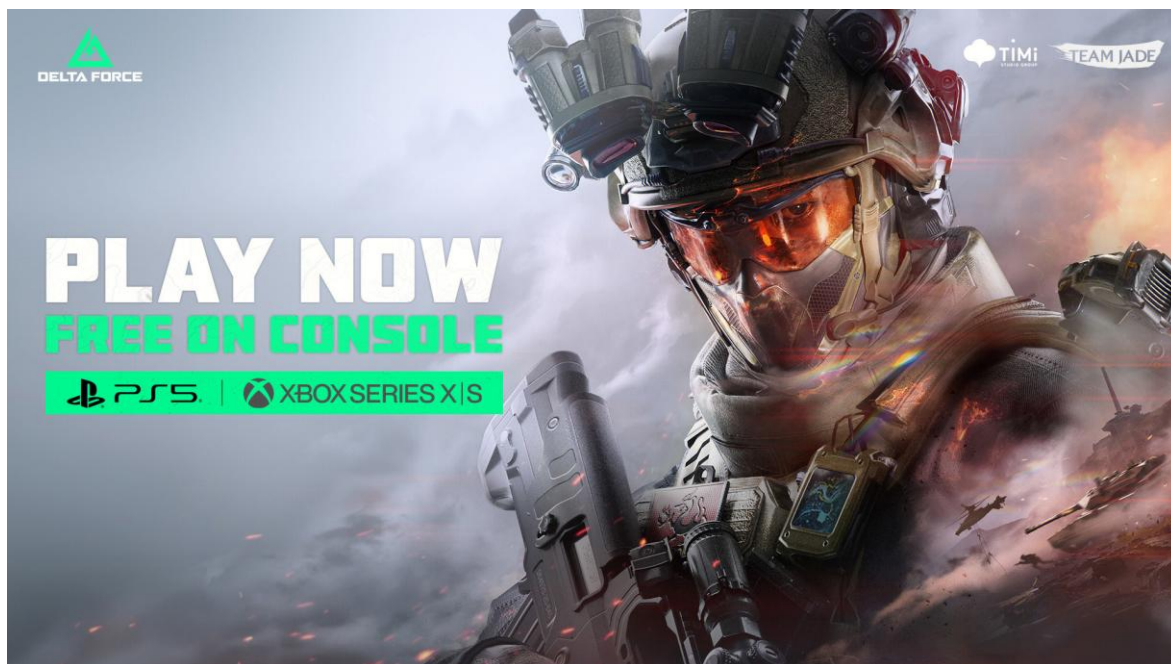
数万人の来場者が、10 数以上のタイトルにわたるアクションを体験し、
テンセントゲームズにとって gamescom 史上最も広範な出展に



【ドイツ・ケルン発 2025 年 8 月 27 日】 – ゲーム開発、パブリッシング、運営のグローバル・プラットフォームであるテンセントゲームズは、gamescom 2025 において過去最大の出展を果たし、数十万人の来場者をブースに迎え、Opening Night Live（「ONL」）でのプレミア発表で世界的な注目を集めました。ファンは、テンセントゲームズが所有するスタジオやパートナーのスタジオ、パブリッシング部門による 10 数以上のタイトルで、ハンズオンデモや、新しい機能や没入型体験を楽しみました。以下に紹介するゲームに加え、世界中のテンセントゲームズファミリースタジオも gamescom に参加し、グローバルな足跡とエコシステムを披露しました。

ワールドプレミアと興奮のトレーラーが Opening Night Live で披露

今年、ジェフ・キーリー（Geoff Keightley）氏が司会を務める gamescom ONL において、テンセントゲームズは『運命のトリガー』『Honor of Kings: World』および『Project Spectrum』など、世界中で待ち望まれていた複数の新作ゲームタイトルをグローバルな舞台で発表しました。



『Delta Force』(Team Jade) – 究極の無料プレイ可能、チームベースのFPSが、Opening Night Liveでコンソール版ローンチ[トレーラー](#)を初公開しました。現在、PlayStation 5とXbox Series X|Sで正式にリリースされた本作は、コンソール版とPC版のプレイヤーがいつでもチームを組んで、真に制限のない戦いを体験できます。クロスプラットフォームのデータ同期機能により、進行状況はシームレスに引き継がれます——一度登録すれば、どこでもプレイ可能です。ローンチを記念して、コンソール版では無料の『ブラックホークダウン DLC』も利用可能です。

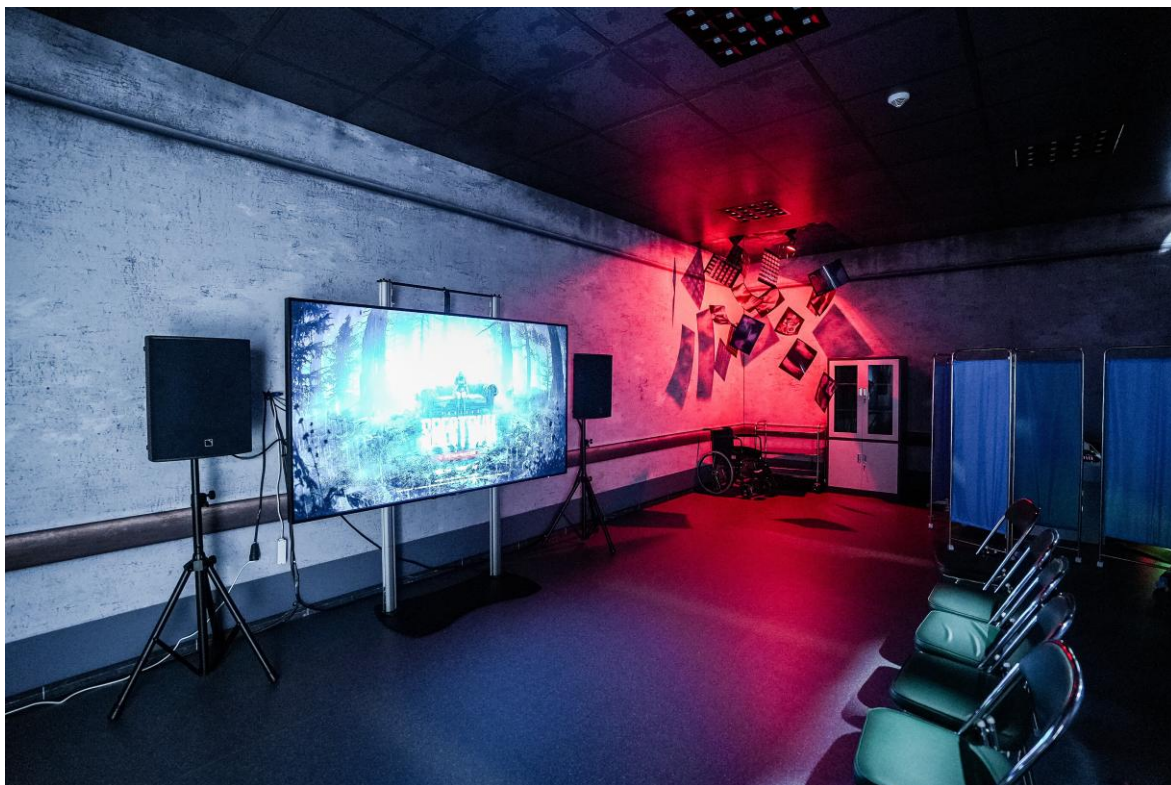


『運命のトリガー』(Saroasis Studios) – ONLで新作[トレーラー](#)を初公開した『運命のトリガー』は、アニメをモチーフにしたヒーローと現代的なタクティカルシューターゲームのメカニクスを融合させ、グローバルなプレイヤー層に向けて丁寧に設計された、シュータージャンルに独自のツイストを加えた作品です。gamescom

の展示会場でコスプレパフォーマンスとストリーマーとの直接対決ライブ競技を実施した『運命のトリガー』は、クロスプラットフォームゲームであるだけでなく、アニメ愛好家向けの生き生きとした世界観を構築した作品です。ゲームは7月にPC クローズドβテストの成功を発表し、新たなキャラクター、武器、車両を追加し、アウェイクナズの興奮に満ちた冒険をさらに高めます。関心の高まりに乗じて、『運命のトリガー』は選択されたゲームモードでファーストパーソンを導入し、2026 年第一四半期に早期アクセス版のリリースが予定されています。



『Honor of Kings: World』(TiMi Studio Group) – ONL 期間中、ファンは、東洋のファンタジーを題材にしたマルチプレイヤー・アドベンチャーアクション RPG の最新[トレーラー](#)に驚かされました。このトレーラーでは、プリマエラの息を飲むような風景と、『Honor of Kings (オナー・オブ・キングス)』の世界設定のユニークな神話の世界が紹介されていました。協力プレイによるボス戦が体験できる PC デモが、中国外のプレイヤー向けに初めて公開され、ファンたちは、テンポの速いスタイル切り替え可能な戦闘デザイン、協力プレイのメカニズム、そして没入感のあるゲーム内環境を一足早く体験することができました。ファンたちは、ステージ上で新たに公開されたボス「Bi Fang」との特別な協力プレイチャレンジも体験することができ、このゲームへの期待がさらに高まりました。



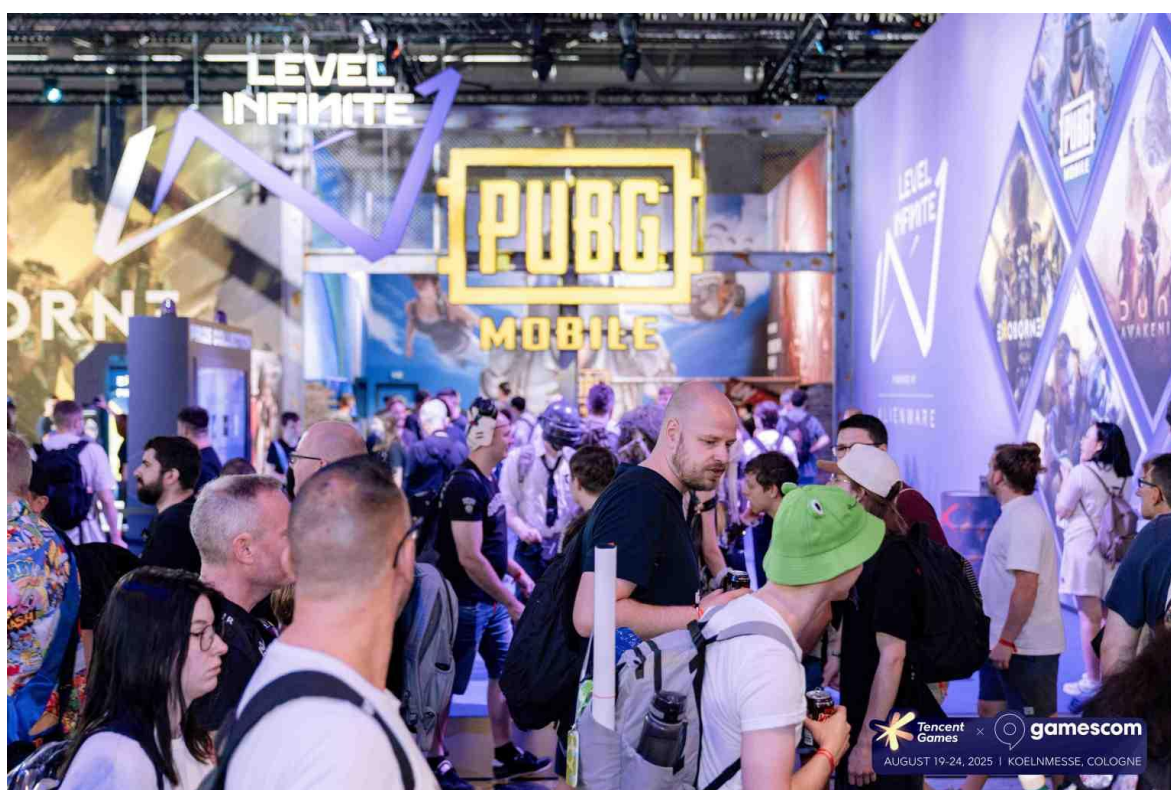
『**Project Spectrum**』(**Team Jade**) - チーム・ジェイドが開発した『Project Spectrum』は、ONLで世界初公開されました。アンリアルエンジン 5 を基盤に開発されたこのフラッグシップタイトルは、戦術的な小隊ベースの FPS アクションと非対称型戦闘を融合させ、謎に満ちた没入型の世界を舞台に展開されます。3 分間のトレーラーでは、緊張感あふれるミッション後のブリーフィングシーンが描かれ、上級将校が動揺するメンバーに対し、失敗に終わった任務について尋問する様子が映し出されます。『Project Spectrum』は PC 向けにリリース予定ですが、発売日については未定です。

プレイ可能な没入型体験

展示会場は活気に満ち、ファンたちは試遊体験やインタラクティブな体験に飛びついていました。



『**Interstellar Utopia**』(Pixel Software) – 宇宙旅行とサバイバルゲームファンは、gamescomで『Interstellar Utopia』を体験することができました。この完全新作のクロスプラットフォーム・サンドボックスアドベンチャーでは、プレイヤーはサイボーグとしてプレイし、広大で果てしない銀河を旅し、広大な恒星系を航行し、創造的な建設実験を行い、没入型の宇宙 SF 世界で無限の可能性を探索できます。ブースの最大の目玉は「コンシャスネス・アップロード・ステーション」ゲームと SF 愛好家のチェックインスポットとなった特別設計のインタラクティブ・インスタレーションでした。



『PUBG MOBILE』（テンセントゲームズの LIGHTSPEED STUDIOS と KRAFTON, Inc.が共同開発） – バトルロイヤルジャンルを再定義し続ける『PUBG MOBILE』は、ゴーストをテーマにしたゲームプレイと、強力なプレデターとサバイバーのスリリングな追跡戦を特徴とした新非対称型 PvP モード UNFAIL を初公開しました。これは、gamescom における『PUBG MOBILE』の「Beyond Battle Royale」製品体験の一環として発表されました。ファンはまた、まもなく登場する、様々なゴーストの能力やメカニズムを備えたバージョン 4.0 の Spooky Soiree テーマ、World of Wonder でのオンサイトでの制作・プレイ体験、そして『PUBG MOBILE』のコンテンツクリエイターとのインタラクティブなアクティビティについても、一足早く垣間見ることができました。



『Rust Mobile』（Facepunch Studios 公式ライセンス） – 原作の良さを忠実に保ちつつ、『Rust Mobile』が初のグローバル試遊体験を通じて gamescom に正式に出展しました。これは、高い評価と人気を誇る『Rust』フランチャイズのプラットフォームが大きく拡大したことを示しています。これにより、プレイヤーは容赦ないオープンワールドの『Rust』を、過酷なサバイバルチャレンジ、戦略的な拠点建設、そしてアドレナリンが噴出する PvP 戦闘といった、あらゆる体験を手中にできます。



『**Terminull Brigade**』（PewPew Games） – 『Terminull Brigade』は、崩壊するバーチャルリアリティ構造体「Nullverse（ヌルバース）」を舞台に、プレイヤーチームを没入型のワールドに投げ込み、高速な協力型ローグライクシューターアクションを展開します。本作は現在、世界中で正式にリリースされ、[Steam](#)と[Epic Store](#)にて無料でプレイ可能です！

ブース全体において、試遊体験と魅力的な体験が没入感のある環境を作り出し、参加者は各ゲームの主要な機能をプレビューすることで、今後の展開に期待を膨らませました。

イノベーションと業界リーダーシップに焦点を当てた特集

展示会場の外でも、テンセントゲームズはイノベーションと開発者との協業におけるグローバルリーダーシップを示しました。

gamescom congress にて、テンセントゲームズはゲーム業界の持続可能な未来を形成する上で主導的な役割を果たすことへのコミットメントを表明しました。『PUBG MOBILE』のプロデューサーであるリック・リー（Rick Li）氏は、「Playing for the Planet」のパネルディスカッションに、Ubisoft、Unity、Xboxといった同業他社の代表者と共に登壇しました。開発における上流段階での温室効果ガスなどの排出量削減方法や、プレイヤーを巻き込んで有意義な行動を促す方法について、そのヒントを共有しました。

リック・リー氏は「私たちはゲームというメディアを有効に活用し、その自然な影響力を活用する必要があります。プレイヤーは、気候変動に対するポジティブな行動を促進するコンテンツに強い関心を持っています。私たちは、プレイヤーを結びつけ、協力してポジティブな変化を推進する責任があります。」と話しました。先日『PUBG MOBILE』は、「Playing For The Planet」が主催し、国連環境計画（UNEP）が支援する Green Game Jam の一環として、地球保護の闘いにグローバルな観客を教育し、関与させるための没入型コンテンツを作成する「Play For Green」キャンペーンをスタートさせました。

さらに、devcom において、テンセントゲームズは AI を活用したゲーム開発ソリューション「VISVISE」を初公開しました。GoSkinning や MotionBlink といったツールを搭載した VISVISE は、キャラクターのリギングとスキニングを自動化し、高忠実度を維持しながら 3D アニメーションの制作効率を向上させます。これにより、開発者はより効率的に作業でき、創造性とイノベーションに集中できるようになります。

プリンシパル AI 研究員のズージャオ・ツァン（Zijiao Zeng）氏は、「AI がアニメーション制作を再定義する - キャラクターアニメーションにおけるエンドツーエンドのイノベーション」と題されたセッションで、このソリューションが現在の 3D ゲームアニメーションのパイプラインをどのように革新するのか、その最初の姿を披露しました。

さらに、開発者向けのイノベーションの展示に続いて、以下のセッションが行われました。

「モバイルゲームにおけるチート行為との見えない戦い - 世界的な防御の視点」：アンチチートオペレーション部門のディレクター、ユエ・ワン（Yue Wang）氏が、特定のチートに対する専門的な対策と防衛戦略を紹介しました。

『Delta Force：ブラックホークダウン』におけるサウンド・ナラティブの暴力性と詩情：煙と反響ではテンセントゲームズのオーディオリードであるメル・チェン（Merle Chen）氏、サウンドデザイナーのシュアイ・ジェン（Shuai Zhen）氏、オーディオデザイナーのルーク・ワン（Luke Wang）氏が、『Delta Force：ブラックホークダウン』における戦場の激しさと感情を再現するために、どのようにサウンドデザインが活用されたかを明らかにしました。

テンセントゲームズは、gamescom 2025 への出展を通じて、クリエイター、プレイヤー、そして世界中のコミュニティを結びつける「遊びの力」を称え、より創造的でつながりのあるグローバルなゲーム業界の未来像を具現化しました。

テンセントゲームズについて

テンセントゲームズは 2003 年の設立以来、ゲーム開発、パブリッシング、運営を牽引するグローバル・プラットフォームとして、また中国最大のオンラインゲームコミュニティの運営者として成長してきました。世界中のプレイヤーに、魅力的且つ質の高いインタラクティブ・エンターテインメント体験を提供することに専念しており、現在 200 の国と地域で 170 以上の自社開発ゲームやライセンスゲームを提供し、数億人のユーザーにクロスプラットフォームのインタラクティブ・エンターテインメント体験を提供しています。『Honor of Kings（オナー・オブ・キングス）』、『PUBG MOBILE』、『リーグ・オブ・レジェンド（League of Legends）』、『Call of Duty: Mobile』、『プロスタ』などは、世界的に最も人気を誇るテンセントゲームズのタイトルです。