

2026年10月30日

デンツウゲームセンターが独自開発した新作ゲームを 「東京ゲームダンジョン14」に出展

ー 2タイトルのプロトタイプ版と2026年内発売予定の1タイトルを展示予定 ー

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員：松本 千里）の社内横断型クリエイティブチーム「デンツウゲームセンター」※1は、10月31日（土）に東京都立産業貿易センター浜松町館（東京都港区）で開催される「東京ゲームダンジョン14」※2に、新作ゲームを出展します。会場では、2026年内に発売予定の、生成AIを“遊び”に活用したPC用ゲーム「Verse of Birth（バースオブバース／バスバス）」※3に加え、広告制作で培ったクリエイティビティを生かして新たに開発中の2タイトルのプロトタイプ版を展示する予定です。2タイトルは、「デンツウゲームセンター」のクリエイターが、企画立案からゲームの仕組み、物語、ビジュアル、音響、操作方法の設計までを手がけています。

「デンツウゲームセンター」は、ゲームの企画・開発を通じて得られる知識や経験を、広告やコンテンツ制作の枠を超えた新たな領域に生かすことを目的としています。ゲーム業界をはじめとするクライアントの商品・サービス開発やコミュニケーション施策、生活者との新たな接点づくりなどに生かすことで、ゲームを起点とした新たな事業機会の創出や課題解決への貢献を目指しています。

<2026年内に発売予定の1タイトル>

■ 「Verse of Birth（バースオブバース／バスバス）」

あなたが唱えた言葉から、AIが「ロゴス」（ユニット）を生み出します。生まれたロゴスでチームを編成し、ダンジョンへ挑む——『Verse of Birth』は、言葉から始まるカードビルディング・ローグライク・オートバトルです。どんな言葉を選び、どんなビルドを組むか。あなたの言葉とひらめきが、勝負の行方を左右します。



Steamストアページ：https://store.steampowered.com/app/4736800/Verse_of_Birth/

<当社が新たに開発中のゲーム2タイトル>

(1) 異常美術修復士

「間違い探し×立体音響」を組み合わせた新感覚ホラー。プレイヤーは、“何か”に憑（つ）かれた美術品の異常を見つけ、本来の姿へ戻す「異常美術修復士」。特殊なろうそくをともしている間だけ、美術品に潜む異常を見つけることができる。一方で、その光は“何か”にもこちらの存在を気づかれやすくする。遠くから近づく音を頼りに距離を測りながら、「見る」と「聞く」を切り替え、ギリギリまで異常を探す緊張感が楽しめる。



(2) QUARLECT (クアレクト)

同じ色または同じマークのカードを4枚そろえて獲得するオンライン対戦型の戦略カードパズル。シンプルなルールながら、相手の狙いを阻止する読み合いや連鎖獲得、さらに縦・横・斜めに加え、2×2の四角形でもそろえられる多彩な戦略が楽しめる。最大8人での対戦が可能で、オンライン対戦に対応したデジタル版も開発中。

遊び方紹介動画：<https://www.youtube.com/watch?v=bJegzChIfcY>



<「東京ゲームダンジョン14」について>

・開催概要

国内の個人や小規模チームが制作したデジタルゲーム（インディゲーム）の展示、関連グッズの頒布。
来場者は作品の試遊やグッズの購入ができます。

・開催日時

2026年10月31日（土） 11:00～17:00

※ビジネスチケット、先行入場前売券での入場は11:00から、それ以外のチケットは12:00から入場可能

・会場施設

〒105-7501 東京都港区海岸1-7-1 東京ポートシティ竹芝
東京都立産業貿易センター 浜松町館 2・3階展示室

当社は今後も、生成AIとクリエイティブの融合による新たなコンテンツ開発を推進し、ゲーム領域にとどまらず、広告やエンターテインメントなど多様な分野への展開を通じて、コンテンツビジネスのさらなる拡大と新たな価値創造に取り組んでいきます。

※1 2023年9月15日発表：ゲームに精通した200名のクリエイターが集結「デンツウゲームセンター」を発足

<https://www.dentsu.co.jp/news/business/2023/0915-010641.html>

※2 国内のインディゲーム開発者が自作ゲームを試遊・展示するインディゲーム展示会 <https://tokyogamedungeon.com/>

※3 2025年3月7日発表：電通、生成AIを活用して開発のゲームを「TOKYO INDIE GAMES SUMMIT 2025」に出展

<https://www.dentsu.co.jp/news/release/2025/0307-010856.html>

2026年7月31日発表：電通、生成AIを"遊び"に活用したPCゲームを製品化

<https://www.dentsu.co.jp/news/release/2026/0731-011073.html>

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通コーポレートワン ブランディングオフィス 広報室 広報部
河南、内田、菰山
Email : koho@dentsu.co.jp

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通 カスタマーエクスペリエンス・クリエイティブセンター
伊藤（光）、川田

第2CRプランニング局

権藤

Email : gamecenter@dentsu.co.jp