

BATTLEBORN




gearbox
software





設定メニューの「健康と安全についての重要な警告」をご確認ください。

ゲームの始め方

PlayStation®4

ゲームを始める: プレイする前に、PlayStation®4本体の取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。取扱説明書にはシステムの設定および使用方法、ならびに重要な安全情報が記載されています。

PlayStation®4本体の電源ボタンを押し、電源をONにしてください。電源ランプは青色に点滅後、白色に点灯します。ホーム画面のコンテンツエリアに『バトルボーン』が表示されます。本ゲームを選択し、**○**ボタンを押してください。本ゲームの使用についてはこの解説書をご覧ください。

ゲームを終了する: コントローラーの**⏏**ボタンを長押しし、画面に表示される「アプリケーションを終了する」を選択してください。

ゲームの途中でホーム画面に戻る: ゲームの途中でコントローラーの**⏏**ボタンを押すと、ゲームを終了せずにホーム画面へ戻れます。ゲームを再開するには、ホーム画面のコンテンツエリアから、本ゲームのタイトルを選択してください。



トロフィー: ゲーム中で設定されている条件を達成すると、トロフィーを獲得できます。獲得したトロフィーは、フレンドと比較したり、共有したりできます。トロフィーにアクセスするには、Sony Entertainment Network アカウントが必要です。

操作方法



| | | |
|-------------------------------|-------|---------------------|
| 移動/平行移動 | | 左スティック |
| 視点移動/照準 | | 右スティック |
| ダッシュ | | L3 ボタン (前進中) |
| ジャンプ | | ⓧ ボタン |
| 使用/操作/リロード | | □ ボタン |
| スキル1 | | L1 ボタン |
| スキル2 | | R1 ボタン |
| メイン攻撃 | | R2 ボタン |
| サブ攻撃 | | L2 ボタン |
| アルティメット スキル | | △ ボタン |
| クイック近接攻撃 | | ○ ボタン |
| ヘルリクス メニュー | | 方向キー ↑ |
| 挑発 | | 方向キー → |
| ミニマップを拡大 (ストーリー)/テレポート (バーサス) | | 方向キー ↓ |
| ギア ボックス | | 方向キー ← |
| メニューを表示 | | OPTIONSボタン |
| スコアボード | | タッチパッドボタン |
| 長押しでリスポーン | | △ ボタン (ストーリーで死亡時) |
| プレイヤー アラート | | R3 ボタン |

メインメニュー

メインメニューは『バトルボーン』の世界への入り口です。ゲームモードの選択や操作キャラクターの確認などのほか、オンラインのフレンドを見つけて一緒にプレイすることもできます。

バーサス

他のオンラインプレイヤーと共に5対5の対戦で勝利を競います。公開マッチをプレイする場合は「バーサス（パブリック）」、フレンド同士で非公開マッチを楽しむ場合は「バーサス（プライベート）」を選びます。

ストーリー

エピソード形式のストーリーモードで『バトルボーン』の物語を楽しめます。1人でプレイする場合は「ストーリー（プライベート）」、最大4人のフレンドやプレイヤーとオンラインで協力プレイする場合は「ストーリー（パブリック）」を選びます。

コマンド

キャラクターやギア、ゲーム内実績などを管理できます。ギア ロードアウトの変更やゲーム内実績の進捗状況を確認することもできます。

フレンド

『バトルボーン』をプレイ中のフレンドを見つけることができます。

マッチ履歴

これまでにプレイしたマッチを選択して、マッチ サマリー画面、経験値、チャレンジ、成績、実績などを確認できます。

オプション

ゲームプレイ、オーディオ、ビデオ、ロビー、コントローラーの設定ができます。

その他

Gearbox Software SHiFT コードの入力と『バトルボーン』開発チームのクレジットの閲覧ができます。

注意：SHiFT コードを引き換えるには、Gearbox Software SHiFT アカウントへのサインインまたは新規登録が必要です。

ゲームプレイ

HUD



1. 残りリスポーン数

死亡時に復活できる回数（ストーリー モードのみ）。

2. スコア

獲得したスコア（ストーリー モードのみ）。

3. キャラクター レベル

現在のキャラクター レベル。レベル アップすると増加します。

4. シャード

現在保有しているシャード数。

5. シールド

シールド（保有している場合のみ）。シールドが減少すると青いバーが短くなります。しばらくダメージを受けないでいると自動的に回復します。

6. ライフ

残りライフ。ライフを回復するには、回復アイテムを拾うか、回復スキルを使用する必要があります。レベル アップ時やテレポートでベースに戻ったときにはライフが全回復します (テレポートはバーサスモードでのみ使用可能)。

7. ミニマップ

ミニマップを活用して戦場でうまく立ち回りましょう。

8. 目標

現在の目標 (ストーリー モードのみ)。

9. ヘリックス アイコン

このアイコンが表示されたら、方向キー **↑** を押して、ヘリックス スキル メニューで新しいオーグメントを選びましょう。

10. スキル

キャラクターのスキル。スキルが再チャージするまでの残り秒数も表示されます。

11. ギア

ロードアウトに装備してあるギア。シャードを消費することでギアを起動できます。

12. リソース バー

キャラクターの武器の残弾数や、スペルで消費するマナの残量などが表示されます。

戦闘の基本

スキル

各キャラクターは、アルティメット スキルを含む3つのスキル、およびパッシブ スキルを持っています。使用できるスキルは HUD の右下に表示されます。

一度使用したスキルはクールダウン時間が経過しないと再度使用できません。スキルの再チャージに必要な秒数は画面の右下に表示されます。

ミニマップ

目標への移動にはミニマップを活用します。現在の目標は、すぐに確認できるように HUD の右側にも表示されています。

自分の居場所が分からなくなったら方向キー **↓** を押してミニマップを拡大しましょう。現在地周辺をより詳細に知ることができます (通常のミニマップよりずっと大きく表示されます)。

ピックアップ

ミッション中は、シャード クラスターや報酬入りの箱を探すようにしましょう。ピックアップにはシャード、クレジット、シールドなどがあります。

マップ上の構造物の利用

マップ上の構造物を利用すれば戦闘を有利に進めることができます。最も効果的なのは、タレットやドローンなどの防御装置を起動することです。兵器を見つけたら、近づいて■ボタンを押します。ドローンの場合、利用可能なドローンの中からどれを起動するかを選択できます。ダメージを多く受けている状況では、攻撃系ではなく回復系のオブジェクトを選択すべきかもしれません。オブジェクトの起動には、毎回一定数のシャードが必要です。

レベルアップ

ヘリックス システムはレベル アップ速度が速く、1マッチ中にキャラクターを最高レベル (レベル10) まで成長させることができます。

キャラクターは敵を倒すことでレベル アップし、レベル アップ時には必ず画面上に通知が表示されます。レベル アップするとシールドとライフが回復するので、戦闘を継続しやすくなります。また、レベル アップ時にはヘリックスから新しい「オーグメント」を起動できます。オーグメントはマッチが終わるまでの間、キャラクターのスキルを強化します。

オーグメントが起動可能になると、画面下にヘリックス アイコンが表示されます。方向キー↑を長押ししてヘリックス メニューを開くと、2種類のスキル アップグレードが二重らせん状に表示されます。左側のヘリックスを起動する場合は **L2** ボタン、右側のヘリックスを起動する場合は **R2** ボタンを押します。ただし選択はお早めに! 戦場では誰も待ってくれません。

エクストラ ライフ

『バトルボーン』では、死を避けて通ることはできません。でもエクストラ ライフがあれば、戦場にリスポーンでき、最初からやり直すことなくプレイを続行できます。敵に与えたダメージや完了した目標は維持されるので、直前の状態からミッションに復帰できます。

エクストラ ライフの数は画面最上部に表示されます。残りライフが0のときに死ぬとミッション失敗になり、ミッション中に獲得した経験値とシャードは全て失われます。再挑戦する場合は、メイン メニューからマップを再度選択します。

ゲーム メニュー

プレイ中に**OPTIONS**ボタンを押すとゲーム メニューが表示されます。ゲーム メニューでは、設定変更、コントローラー レイアウトの確認、ゲームの終了、降伏投票 (マルチプレイ時) が行えます。

マッチ概要

マッチを完了 (または失敗) すると、プレイ内容の詳細を示す結果画面が表示され、最終スコア、マッチ

時間、完了したチャレンジ、成績、ゲーム内実績などを確認できます。

キャラクター

『バトルボーン』にはプレイヤーが操作可能な25人のキャラクターが登場し、それぞれが特徴的なスタイルを持っています。各キャラクターについての情報はコマンドメニューから知ることができます。コマンドメニューを開くには、メインメニューで「コマンド」を選択します。

キャラクター ランク

『バトルボーン』では各キャラクターのキャラクター ランクを継続的に成長させることができます。ランクアップすると、ミューテーションと呼ばれるオーグメントを(合計5つ)解除でき、戦場で役立つ新しい回復方法や攻撃方法を入手できます。各キャラクターのヘリックス オーグメントやミューテーションは、マッチ時以外でも、コマンドメニューから確認できます。(「コマンド」 > 「バトルボーン」)。

ヘリックス

各キャラクターのヘリックス メニューでは、ミッション中にキャラクターがレベルアップしたときに解除されるオーグメントを確認できます。ミッション前に作戦を練るのに役立つでしょう。

挑発

敵を怒らせる一番楽しい方法、それは「挑発」です。『バトルボーン』のキャラクターにはそれぞれ独自の「挑発」がいくつかあり、キャラクターのランクアップやチャレンジの完了状況に応じて解除されます。所有している「挑発」はここで確認できます。新しい「挑発」が解除されたらここでプレビューして、各キャラクターの性格の一端を垣間見るのもいいでしょう。

スキン

戦場ではルックスも重要です。ここではキャラクター スキンの確認や選択ができます。スキンは、キャラクターのランクアップやチャレンジの完了状況に応じて解除されます。

コマンド ランク

コマンド ランクは、『バトルボーン』のゲーム全体の進捗を記録するランク システムです。プレイしたモードや使用キャラクターに関係なく、プレイに応じてランク アップします。

マルチプレイ

他のプレイヤーと一緒に『バトルボーン』をプレイすれば、チーム戦ならではの熱いバトルを楽しめます。強力なスキルや圧倒的パワーをうまく組み合わせたチームで、オンライン マッチに挑戦しましょう。

「ストーリー (パブリック)」では他のプレイヤーと一緒にストーリーを楽しむことができ、「バーサス (パブリック)」では5対5の対戦ができます。「バーサス (プライベート)」では、オンラインのフレンドと非公開で5対5の対戦ができます。

バーサス (パブリック)

マルチプレイ対戦をするならバーサス (パブリック) が最適です。他のプレイヤーとチームを組んで5対5の白熱したマッチを繰り広げることができます。フレンドを自分のチームに招待することもできます。以下の3種類のマルチプレイ対戦モードがあります。

侵入モード

味方チームのミニオンの助けを借りて敵のセントリーを破壊します。同時に自分たちのセントリーを守る必要もあります。先に敵の2つのセントリーを破壊したチーム、または時間切れの際にセントリーのライフ残量が多いチームが勝利します。

占領モード

エネルギー コレクターを占領して、敵から守ります。1,000ポイント先取したチーム、または時間切れの際にポイントが多いチームが勝利します。

熔解モード

ミニオンをグラインダーまで誘導します。ミニオンがグラインダーに到達するたびにポイントを獲得します。500ポイント先取したチーム、または時間切れの際にポイントが多いチームが勝利します。

サポート

『バトルボーン』に関する最新のヘルプやエラーメッセージに対する解決方法、my2Kアカウントに関する情報、my2K プロフィールの変更については <http://support.2k.com> にアクセスしてください。

CREDITS

GEARBOX SOFTWARE IS:

David Agabin
Sean Ahern
Awais Ahmed
Kent Alfred
Daniel Algood
Andrew Alvarez
John Anderson
Robert Anderson
John Antal
Aaron Apgar
Bjarni Arnason
James Ash-Houchen
Erik Avalos
David Avery
Stephen Bahl
Ghent Bailey
Andrew Bair
Ray Barham
Jimmy Barnett
Chuck Bartholomew
Tris Baybayan
Kyle Beasley
Brian Bekich
Matthew Berner
Curt Binder
Christopher Black
Logan Blackburn
Scott Bowers
Troy Bowman
Jazcek Braden
Chris Brock
Jeffrey Broome

Jason Brown
John Brown
Brian Burleson
Paul Burt
Ruben Cabrera
Wade Callender
Mike Carlson
Manny Carrasquillo
Sean Cavanaugh
Matthew Charles
Andrew Cheney
Robert Chew
Christine Choate
Amanda Christensen
Jacob Christopher
Jennifer Chung
Jonathan Cohen
Stephen Cole
Chaz Colvin
Josh Cook
Jeremy Cooke
Brian Cozzens
Peter Dannenberg
Max Davenport
Trey Davenport
Josh Davidson
Dustin Davis
Ian Davis
Michael Davis
Patrick Deupree
Erik Doescher
Kevin Duc
James Dwyer
Dave Eaton
Fredric Echols
David Eddings

Derek Escontrias
Don Eubanks
Travis Everett
Robert Faison
Jonathan Fawcett
Christopher Faylor
Patrick Fenn
Manuel Fernandez
Ryan Fields
David Fisk
Adam Fitzgerald
Zach Ford
Jasper Foreman
Mark Forsyth
Brent Friedman
Brad Gaffney
Michelle Garza
Benjamin Gettleman
Steven Gibson
Evan Gill
Jim Gilligan
Maarten Goldstein
Pat Guarino
Chris Guthery
Dia Hadley
Ell Hamilton
Jackson Hardesty
Craig Harrison
Seth Hawkins
Michael Hayes
Philip Hebert
Jonathan Hemingway
Jonathan Hernandez
Daniel Hilburn
Tiffany Hillary
Andrew Hoffman

Alex Hollis
Brent Hollon
Danny Homan
Comb Hua
Jimmie Jackson
Brad Jacobs
Josh Jeffcoat
Skyler Jermyn
Richard Jessup
Dan Johnson
Neil Johnson
Steven Jones
Jason Kang
Grant Kao
Nick Kaun
Scott Kester
Damian Kim
Seung Kim
Kyle King
Daniel Kinnear
Charles Kostick
Michael Krivacek
Sherrie Lacy
Brian Lam-Bentley
James Lee
Jesse Lemons
Ed Lev Guerra
Aaron Linde
Matthew Link
James Lopez
Ashley Lyons
Jeff MacFee
Andrew Maier
Nate Mallory
Brian Martel
Andrew Martz

Adam May
David May
Brian McKee
Curry McKnight
Casey McLauchlin
Brian McNett
Mike McVay
Ricky Meisner
Seneca Menard
Kevin Messenhimer
Ryan Metcalf
Drew Mobley
Sarah Moore
Mikhail Mukin
John Mulkey
Jack Myers
Aaron Nations
Jason Neal
Christopher Neeley
Paul Nettle
Michael Neumann
Lilith Newman
Tu Nguyen
Anthony Nicholson
Stephen Northcut
Joshua Olson
Jason Orsatti
Nate Overman
Kelly Padgett
Shane Paluski
Kevin Penrod
Ben Perkins
Julian Peterson
Mark Petty
Hung Pham
Christopher Pickett

Randy Pitchford
Rick Porter
Kevin Powell
Paul Presley
Amy Price
Kelsey Rademaker
Sean Reardon
Josh Rearick
Jason Reiss
Ashley Rochelle
Kelly Romeo
Sarah Rosa
Michael Roth
Paul Sage
James Sanders
Robert Santiago
Jett Sarrett
Alok Sawant
Keith Schuler
Chase Sensky
Michael Sewell
Darron Shaffer
Carl Shedd
Samantha Shepard
Lloyd Sherman
Jason Shields
Ryan Showalter
Michael Shultz
Jimmy Sieben
Bradley Sierzega
Gabe Simon
Jeffrey Skal
Nathan Smith
Ryan Smith
Jasen Sparacino
Erica Stead

Steven Strobel
Brenden Tennant
Aaron Thibault
Brian Thomas
Justin Thomas
Graeme Timmins
Caitlyn Trout
Kyle Umbenhowe
Gregory Vanderpool
Daniel Vanlacy
Randy Varnell
Raison Varner
Scott Velasquez
Kelley Vest
Rachel Wagner
Tyler Walker
Mike Wardwell
Michael Weber
Tim Welch
Tommy Westerman
Joshua White
Kathryn Williams
Stacie Williams
Nicholas Wilson
Lorin Wood
Hunter Wright
Tim Wu
David Ziman

2K

Published by 2K. 2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

2K PRODUCT DEVELOPMENT VP, Product Development

John Chowanec

Director of Product Development

Melissa Miller

Producer

Chris Thomas

Associate Producers

Meghan Lee

John Sweeney

Additional Production Support

Mark Montuya

Doug MacLeod

Production Assistants

Ross Marabella

Nick Syrovatka

Ben Holschuh

Digital Release Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant

Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT VP, Creative Development

Josh Atkins

Design Director

Jonathan Pelling

Joe Quadara

Art Director

Robert Clarke

Media Producer

Mike Read

Associate Media Producer

Scott James

Developer Support Team – Cinematic Leads

Jarrette Torcedo

Leslie Harwood

Developer Support Team – Visual Effects Lead

Stephen Babb

Developer Support Team – Animation Lead

PJ Leffelman

Developer Support Team – Modeling Lead

Peter Turner

Director, Creative Production

Jack Scalici

Sr. Manager, Creative Production

Josh Orellana

Creative Production Coordinator

William Gale

Creative Production

Assistants

Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research and Planning

Mike Salmon

Sr. Market Researcher

David Rees

User Testing Assistant

Jonathan Bonillas

2K CORE TECH

VP, Technology

Naty Hoffman

Director of Technology

Mark James

Sr. Online Architect

Louis Ewens

Software Engineer

Jack Liu

2K MARKETING

SVP, Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman

VP, International Marketing

Matthias Wehner

Director of Marketing, North America

Kelly Miller

Director, Marketing

Josh Goldberg

Product Manager

Ashley St. Germain

VP of Communications, The Americas

Ryan Jones

Sr. Communications Manager

Scott Pytlík
Jessica Lewinstein

Community and Social Media Manager

Catherine Lukianov

Sr. Manager, Community Content

Darren Gladstone

Content Designer

Adrianne Pugh

Community Associate

Marion Dreo

Creative Director, Marketing

Gabe Abarcá

Sr. Director, Marketing Production

Jackie Truong

Associate Marketing Production Manager

Ham Nguyen

Marketing Production

Assistant

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Project Manager

Heidi Oas

Video Production Manager

Kenny Crosbie

Video Editor & Motion Graphics Designers

Michael Regelean
Eric Neff

Video Editor

Peter Koeppen

Associate Video Editors

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumburg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Web Developers

Alex Beuscher
Gryphon Myers

Web Producer

Tiffany Nelson

Channel Marketing Managers

Anna Nguyen
Marc McCurdy

**Digital Marketing
Coordinator**

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

Director, Customer Service

Ima Somers

Customer Service Manager

David Eggers

**Knowledge Base
Coordinator**

Mike Thompson

**Customer Service
Coordinator**

Jamie Neves

**Customer Service
Associate Lead**

Crystal Pittman

**Senior Customer Service
Associates**

Alicia Nielsen

Patrick Moss

Sean Barker

**Director, Partnerships
& Licensing**

Jessica Hopp

**Partnerships &
Licensing Manager**

Ryan Ayalde

**Partner Marketing
Coordinator**

Ashley Landry

Marketing Assistant

Kenya Sancristobal

**2K OPERATIONS
SVP, Senior Counsel**

Peter Welch

Counsels

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, Publishing Operations

Steve Lux

**Director of Label
Operations**

Rachel DiPaola

**Partner Marketing
Manager**

Dawn Earp

**International Project
Manager**

Ben Kvalo

Director of Operations

Dorian Rehfield

**Licensing &
Operations Specialist**

Xenia Mul

Project Manager, Core Tech

Peter Driscoll

Operations Coordinator

Aaron Hiscox

2K IT

Sr. Director, 2K IT

Rob Roudebush

IT Manager

Bob Jones

Sr. Network Manager

Russell Mains

Systems Engineers

Jon Heysek

Lee Ryan

Systems Administrators

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT Analyst

Michael Caccia

**2K QUALITY
ASSURANCE**

**Senior VP of Quality
Assurance and
Submissions**

Alex Plachowski

**Quality Assurance Test
Manager (Projects)**

Eric Zala

**Quality Assurance Test
Manager (Support Team)**

Scott Sanford

Lead (Projects)

Stephen "Yoshi" Florida

Lead (Support Team)

Chris Adams
Nathan Bell

Associate Leads (Projects)

Jeffrey Schrader
Phylcia Fletcher

Associate Leads (Support Team)

Alexander Coffin
Ruben Gonzalez
Jordan Wineinger

Senior Testers (Projects)

David Benedict
Jonathan Williams
Phil Lui
Raynard Moreno

Senior Testers (Support Team)

Andrew Garrett
Ashley Carey
Bar Peretz
Josh Collins
Kristine Romine
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klempner
Zack Gartner

Quality Assurance Team

Adam Junior
Ahmad Shahin
Alexis White
Alma Hernandez

Amanda Bassett
Andrew Romine
Anthony Zaragoza
Austin Day
Brian Castro
Bryce Fernandez
Cameron Fielder
Carter Davis
Cassandra Del Hoyo
Charlene Artuz
Charles Maidman
Chris Johnson
Christopher Elscoe
Cody Roemen
Dan Im
Daniel Smyth
David Eastwood
David Jackson
Deion Cyriacks
Drew de Los Santos
Eddie Bancud
Eduardo Luna
Gabriela-Diane Ronquillo
Greg Jefferson
Hugo Dominguez
Jae Maidman
Joel Apostol
Jordan Leano
Joshua Manes
Justin Handley
Justin Ward
Keith Rische
Kent Mewborne
Kyle Bellas
Kyle Marton
Max Ehrlich

Max Rohrer
Melanie Heuberg
Michael Bond
Michael Todd
Miguel Garcia
Nathan Craig
Osvaldo Carrillo-Ureno
Patrick Moss
Richard Chatterton
Rob Williams
Sampson Brier
Seth Kent
Spencer Hansen
Steven Barling
TJ Sedgwick
Thomas Sammons
Tiffany Chung
Tim Smith
Tom Quy
Tylan Brock
Tyler Redmann
Vance Lucido
Vanessa Derhousoff
Will Poloski

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager

José Miñana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead

Oscar Pereira

Localisation QA Leads

Elmar Schubert

Florian Genthon

Jose Olivares

Associate Localisation QA Lead

Cristina La Mura

Senior Localisation QA Technicians

Alba Loureiro

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Jihye Kim

Johanna Cohen

Pierre Tissot

Sergio Accettura

Localisation QA Technicians

Carlos Muñoz Díaz

Christiane Molin

David Swan

Dimitri Gerard

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Gian Marco Romano

Gulnara Bixby

Iris Loison

Javier Vidal

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Rüdiger Kolb

Samuel Franca

Seon Hee C. Anderson

Shawn Williams-Brown

Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi

Timothy Cooper

Yury Fesechka

2K EAST

QA Director

Zhang Xi Kun

QA Managers

Du Jing

Steve Manners

Project Leads

Shigekazu Tsuuchi

Wu Xiao Bin

Lead QA Testers

Chu Jin Dan

Zhu Jian

Senior QA Testers

Bai Gui Long

Cho Hyunmin

Kan Liang

Qin Qi

Zhang Rui Bin

QA Testers

Bai Xue

Hu Die

Hu Meng Meng

Hu Yun Xin

Jin Xiong Jie

Li Tong

Liu Ya Qin

Luo Tao

Luo Ting

Ning Xu

Tan Liu Yang

Tang Shu

Wan Yue

Zhang Biao

Zhang Wei

Junior QA Testers

Chen XueMei

Guo Zhen Yi

Lan Shi Bo

Li Ling Li

Liu Kun Peng

Liu Qi

Ma Li

Mao Ling Jie

Ren Ke Yi

Song Shi Xue

Tang Dan Ru

Wang Ce

Wei Han Yu

Wu Di

Xiao Yi

Yan Yan

Yang Yu Fan

Yu Feng

Zhang Le

Zhang Yi

Zhao Yu

Zhou Qian Yu
Zou Zhuo Ke

IT Engineers

Hu Xiang
Zhao Hong Wei

Special Thanks

Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel McGrew
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

General Manager

Neil Ralley

Senior International

Product Manager

David Halse

International Product

Manager

John Aikins

International PR Manager

Richie Churchill

International Community and Social Managers

Mitko Lambov
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer

Jean-Sébastien Ferey

Head of Creative Services and Localization

Nathalie Mathews

Localization Project Manager

Emma Lepeut

External Localization Teams

La Marque Rose
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Claude Esmein
Xavier Kemmlein
Softclub

Localization tools and
support provided by XLOC
Inc.

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings

Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée
Zaida Gómez

Design Team

Tom Baker

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA TEAM

Asia Sr. Publishing Director

Jason Wong

Asia Marketing Director

Diana Tan

Asia Marketing Manager

Daniel Tan

Product Executives

Rohan Ishwarlal

Sharon Lim

Senior Brand Manager

Jason Dou

Japan Marketing Manager

Maho Sawashima

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Coordinator

Pierre Guijarro

Localization Assistant

Yusaku Minamisawa

Take-Two Asia Operations

Eileen Chong

Veronica Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

Take-Two Asia

Business Development

Erik Ford

Syn Chua

Ellen Hsu

Kelvin Ahn

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Fred Johnson

Ken Tilakaratna

Anna Choi

Jookyoung Hyun

Cynthia Lee

Zachary Zainuddin

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Dan Emerson

Jordan Katz

David Cox

Steve Glickstein

Take-Two Sales Team

Take-Two Digital Sales Team

Take-Two Channel Marketing

Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Ashish Popli

Chris McCown

David Boutry

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Barry Charleton

Mehmet Turan

Jon Titus

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Christina Vu

Betsy Ross

Pete Anderson

Oliver Hall

Nicholas Bublit

Nicole Hillenbrand

Danielle Williams

Maria Zamaniego

Nicholas Crowley

Gwendoline Oliviero

Ariel Owens-Barham

AGENCIES

Access Communications

BOND

Freddie Georges Production

Group

g-NET

Kathy Lee-Fung

MODCo Media

限定ソフトウェア保証—ライセンス契約

本ソフトウェアを譲渡およびライセンス契約（「本契約」）は、定期的に更新されることがあり、最新版は「www.take2games.com/eula」（「ウェブサイト」）にアップロードされます。本契約の更新版がアップロードされてから本ソフトウェアの製品ご使用を開始される場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。「本ソフトウェアの製品」とは、本契約に同意して提供されるすべてのソフトウェア、付帯する解説書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子的もしくはオンラインのコンテンツもしくはドキュメンテーション、およびおよびソフトウェアのインストールおよび関連するコピーを意味します。本ソフトウェアはライセンス製品がされたものであり、販売されたものではないかもしれません。本ソフトウェア製品を貸付、ダウンロード、インストール、コピー、または本ソフトウェア製品に同意して提供されるソフトウェアおよびその他の材料を使用した場合、TAKE-2W INTERACTIVE SOFTWARE社（「ライセンスサー」）に対する本契約の内容、「www.take2games.com/privacy」のプライバシーポリシー、および「www.take2games.com/legal」の利用規約に同意したものとみなされます。本契約の内容に同意していない場合は、本ソフトウェアの貸付、ダウンロード、インストール、コピー、使用を禁じます。

ライセンス契約

ライセンシーは、本契約の条項および条件において、ライセンス料はお客様に対し、本ソフトウェア製品の出発点（デモンストラーション）において特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の台数のゲームプラットフォーム（例：コンピュータ、モバイル機器）もしくはゲーム機本体）において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不能な、限定された取消可能権利およびライセンスを許します。お客様がお客様のライセンシー権利の承諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下にお客様に許されるライセンシスの有効期間は、お客様が本ソフトウェア製品をインストールするか、その他の形式で利用された日に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破壊、もしくは本契約の解除のうち、早い方の日時に終了するものとします。（以下参照）

お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用权を許可されるのではなく、許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品の権利および所有権が移渡もしくは付与されないものでなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではなくこれに同意されたものとみなされます。すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピュータコード、視覚的エフェクト、キャラクター設定、キャラクター名、シナリオ、会話内容、音楽、美術、効果音、楽曲および道徳的権利、および本ソフトウェア製品に関するその他の権利、および本ソフトウェア製品の権利はライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および約法によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンサーからの事前の書面による承認なしに、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法も、複製物でも、コピーした、複製した、再配布することはできません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法も、複製物でも本ソフトウェア製品をコピー・複製、再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国もしくは存在している国家における民事的、刑事的処罰の対象となります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例件あたり最大15万ドルの罰金科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用しない内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際にはライセンサーのライセンス者に対する権利を保護する処置をとる可能性がございます。本契約においてお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーおよび必要に応じてそのライセンサーに帰属します。

ライセンス契約の条件

お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：

・本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。

・ライセンスによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ない限りは、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、兌換紙幣に換金したりその他の方法で移譲したり配

布したりしないこと、ただし、バーチャル製品もしくはバーチャル通貨（以下に定義）を含むが、これらに限定されるものではありません。

・（本契約内で明示されている以外の形態で）全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。

・本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。

・本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用しないインストールしたり、同時に複数のコンピュータもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。

・本ソフトウェア製品を同梱のBlu-rayディスクから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。

本ソフトウェア製品をコンピューターゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンサーが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合はあります。

・全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリバース・エンジニアリング、デコンパイル、表示、上演、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改変したりしないこと。

・本ソフトウェア製品上もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。

・他のユーザーによるソフトウェアのオンライン機能の使用およびプレイを制限もしくは阻止しないこと。

・チートもしくはボット、スパイダーまたはソフトウェアのオンライン機能に関連したその他のプログラムを無許可で使用しないこと。

- ・ソフトウェアのオンライン機能の利用規約、ポリシー、ライセンス、もしくは規範を遵守すること。
- ・米国の輸出法や規制、米国の経済制裁、その他の

法律や規制、もしくは本ソフトウェア製品を入手した国家の法律により、ソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移送、輸出、再輸出しないこと、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制（改

法が入る可能性もある)に違反しないこと。
デジタルコピーを含む特別要素およびまたはサービスへのアクセス：ソフトウェアの起動、デジタルコピー、特定のアンインストール、ダウンロードもしくはオンラインなどの特別コンテンツ、サービスまたは機能(「特別要素」と総称)などへアクセスするには、ソフトウェアのダウンロード、固有シリアルコードの償還、ソフトウェアの登録、サードパーティまたはライセンスによるサービスにおけるメンバーシップ(関連利用規約への同意を含む)など

が必要となる可能性があります。特別要素へのアクセスは、各シリアルコードにつき、シングルユーザーアカウント（以下に定義）に限定されており、特別の定めのない限り、特別要素へのアクセスは譲渡、販売、リース、ライセンス、賃貸、兌換バーチャル通貨への換金あるいは別のユーザーによって再登録することはできません。本規定は、本契約書内のすべての規定に優先します。

あらわしと記録されたコピーライセンスの譲渡：ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのソフトコピー（履歴やバックアップ用コピーを含む）および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分・要素をも一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、あらかじめ記録された本ソフトウェア製品の物理的コピーおよび付帯するドキュメンテーションを個人的に他者に譲渡することが認められます。あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡には、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションに記載されている具体的な手順の遵守が必要です。この契約に明示されている条件を満たしているが、ライセンスによる事前の書面同意がある場合を除き、本ソフトウェアは譲渡、販売、リース、ライセンス、貸与、パーティシャル賃貸/パーティシャル購入への換金は行いません。単一使用のシリアルコードがなければ利用できないソフトウェアを、本特別条項は、いかなる場合においても譲渡するを許しません。インストールされたソフトウェアのコピーが削除された、あるいはあらかじめ記録されたコピーをユーザーが利用しなくなった場合、動作を停止することがあります。また、本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。上記にかかわらず、本ソフトウェアのプレリリース版コピーはすべて譲渡することができます。

技術的防衛措置:本ソフトウェア製品は、本ソフトウェア製品へのアクセスの制限、機能機能またはコンテンツへのアクセスの制限、無許可でのコピー作製の防止、それ以外の方法によって本契約が認められる法的な権利およびライセンスを盗取するのを防止するための措置が組み込まれている可能性があります。この措置にはコンテンツ管理、製品のアクティベーション、その他のソフトウェアセキュリティ技術、および本契約の違反を含む本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの近接者もすべてコンピュータネットへの無許可アクセス、使用、コピーを防止するための日付、時間、アクセスもしくはその他の操作、カウンター、シリアルナンバー、および、または、その他のセキュリティデバイスによるモニタリングを含むが、これに限定されることはありません。ライセンスは、お客様のソフトウェアの使用を監督する権利を有する場合においても留保します。アクセス管理を妨害、もしくは、セキュリティ機能の検証を試みたり、回避したりはならず、万が一発生した場合、本ソフトウェアは正常に動作しない可能性があります。本ソフトウェア製品が特別要求へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの特別要求は同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品が一式1分に限られます。オンラインサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードするには、

らなる規定へ同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインサービスのダウンロードにアクセスしたり、更新ファイルやパッチのダウンロードを認められます。適用される法規で禁じられている場合を除き、ライセンサーはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、いかなる理由でも、このご承諾されたライセンスと関連するサービスや製品を含む（ただし必ずしもこれらに限定されない）ソフトウェアへのアクセスを制限し、一時停止もしくは解除する場合があります。

ユーザーによって作成されたコンテンツ: ソフトウェア製品をお客様に、ゲームプレイ用のソフトウェア、シナリオ、スクリプト、車のデザイン、アイテム、もしくは、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、およびソフトウェア製品の使用を通じたお客様による供与物に発生する著作権的な権利および影響において、お客様はライセンサーに対し、ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を再認するものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり、上流したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であら、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および保護条約によって知的財産権に認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なく、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれますが、これらに限定されるものではありません。お客様は適用される法規の範囲における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによるソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物を使用および再配布に対する、一切の親納金、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄し、一切行使しないことに同意するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利に関する事項は、本契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続: ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。

ユーザーアカウント: ソフトウェア製品もしくはソフトウェア製品の特定の機能が正しく動作するために、お客様はサードパーティによるゲーミングプラットフォーム、もしくは、Facebookなどのオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウントを必要とし、ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されているライセンサーやライセンサーの提供会社におけるアカウントを用意し、かつ維持する必要がある場合があります。このようなアカウントをお客様が維持されない場合、ソフトウェア製品の特定の機能が動作しなかったり、全部もしくは一部が、正常に動作しなくなってしまう可能性があります。ソフトウェア製品は、ソフトウェア製品もしくは特定の機能にアクセスするために、ライセンサーもしくはライセンサーの提供会社におけるソフトウェア特有のユーザーアカウント（「ユーザーアカウント」）を作成する必要がある場合があります。ユーザーアカウントへのログインはサードパーティアカウントと関連付けられる場合があります。ソフトウェア製品の使用とアクセスに用いるユーザーアカウントとサードパーティアカウントの使用とセキュリティの確保は、すべてお

客様の責任となります。

バーチャル通貨とバーチャル製品

ソフトウェアがバーチャル通貨とバーチャル製品の使用ライセンス購入や、プレイによる獲得を許可している場合、下記に記載された追加条項が適用されます。

バーチャル通貨とバーチャル製品: ソフトウェアには、ユーザーに、(i) ソフトウェア内限定で適用する、仮想的なバーチャル通貨（「バーチャル通貨」）を貨幣として使用し、(ii) ソフトウェア内限定で適用する仮想的な製品（「バーチャル製品」）を獲得、もしくは規定条件付きで使用させることが可能な場合があります。使用される用語が異なる場合でも、バーチャル通貨とバーチャル製品は本契約で規定されている限定的なライセンス権に相当します。本契約の条項および遵守に従い、ライセンサーはお客様が本ソフトウェア限定のゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する、バーチャル通貨とバーチャル製品に対して非独占的な、譲渡不可能な、限定的な取消可能な権利およびライセンスを許諾します。適用される法規で禁じられている場合を除き、お客様が取得したバーチャル通貨とバーチャル製品はお客様にライセンスを許諾されたものであり、権利および所有権が移譲もしくは付与されるのではなく、これに同意されたものとみなされます。本契約はバーチャル通貨とバーチャル製品の権利を売却したものと解釈されません。

バーチャル通貨とバーチャル製品は現実の通貨と同等の価値を有するものではなく、現実の通貨を代替するものではありません。適用される法規で禁じられている場合を除き、お客様はライセンサーが常にバーチャル通貨やバーチャル製品の価値や購入価格に影響を与える改定や行動を取る可能性があることを認識し、同意したものとみなされます。バーチャル通貨とバーチャル製品を使用しないことによる費用は発生しません。ただし、本契約で与えられたバーチャル通貨とバーチャル製品のライセンスは、ライセンサーが本ソフトウェアの供給を停止するが、本契約が解除された場合に、本契約とソフトウェアのドキュメンテーションの条項に基づいて解除されます。ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル通貨やバーチャル製品へのアクセスや使用にかかる費用を変更する権利を留し、および/またはバーチャル通貨やバーチャル製品を有料もしくは無料で配布する場合があります。

バーチャル通貨とバーチャル製品の獲得と購入: 特定の活動や実績の達成により、ライセンサーからバーチャル通貨を購入または獲得できる場合があります。例えば、ライセンサーは、レベルを上げる、任務を完了する、ユーザー作成コンテンツを作成するなどの行動を行ったユーザーに対して、バーチャル通貨やバーチャル製品を配布する場合があります。取得したバーチャル通貨やバーチャル製品はユーザーアカウントに追加されます。バーチャル通貨およびバーチャル製品は、ソフトウェア内、プラットフォーム、サードパーティのオンラインストア、アプリケーションストア、もしくはライセンサーの許諾を受けたアプリケーションストアで購入できます（以下「ソフトウェアストア」）。ソフトウェアストアのゲーム内アイテムまたは通貨の購入および使用は、ソフトウェアストアの運営規約、サービス使用条件および使用許諾契約（ただし必ずしもこれに限られない）に準じます。ソフトウェアストアにより、本オンラインサービスのサブライセンスがお客様に供与されます。ライセンサーはバーチャル通貨の割引やプロモーションを行う場合があります。ライセンサーはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、もしくは割引やプロモーションの内容を変え、もしくはその引当金権利を留しています。アプリケーションストアからバーチャル通貨を正規の手順で購入すると、バーチャル通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ラ

イセンサーは1回の取引、および/または1日に購入できるバーチャル通貨の額に制限を設定することができます。制限の値は対象となるソフトウェアによって異なります。ライセンサーは独自の裁量により、購入もしくは使用できるバーチャル通貨の額や使用方法およびユーザーアカウントに追加できる最大額に制限を設定することができます。取引にお客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨の購入にすべての責任を負います。

残高の測定: お客様はユーザーアカウントにログインすると、所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品を確認できます。ライセンサーは独自の裁量により、お客様のユーザーアカウントが所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品の総量を算定し、その算定手法を決定する場合があります。また、ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル製品の購入やその他の目的でお客様のユーザーアカウントに追加、もしくは引き落とされたバーチャル通貨の総額を測定する権利を有しています。ライセンサーは測定を一貫した合理的な手段で行う努力をしますが、お客様が測定が意図的に不正確に行われた旨を主張する、ライセンサーの書面による通知がない限り、お客様はユーザーアカウントに対する、ライセンサーのバーチャル通貨やバーチャル製品の測定が客観的なものとなることをここに認識し、ご同意いただけたものとみなされます。

バーチャル通貨とバーチャル製品の使用: ゲーム内で購入されるすべてのバーチャル通貨とバーチャル製品は、関連するソフトウェアによって異なることとなる、通貨および製品に適用されるゲームのルールに従ってプレイアブル、またはゲームプレイ中に消費もしくは喪失される場合があります。バーチャル通貨とバーチャル製品は特定のソフトウェア内でのみ使用できない場合があります。ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル通貨とバーチャル製品の使用を単一のゲームに制限できます。バーチャル通貨とバーチャル製品の使用許可と目的はいつでも変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示されるバーチャル通貨とバーチャル製品の残高は、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品をソフトウェア内で使用するものと減少します。バーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用とは、お客様のユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品に対する請求と支払いを意味します。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在しなければなりません。ユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品は、事前の通知なくソフトウェアの使用に発生した特定のイベントによって減少する場合があります。例えば、ゲーム中キャラクターが死亡した場合に、バーチャル通貨もしくはバーチャル製品が失われることがあります。お客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用にすべての責任を負います。お客様のユーザーアカウントで未許可のバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用を発見した場合は、www.take2games.com/supportからサポートの要請を送信し、ライセンサーに通知してください。

引き換え不可: ライセンサーとバーチャル製品はゲーム内の製品やサービスにのみ引き換えられます。バーチャル通貨またはバーチャル製品の売却、リース、ライセンス、賃貸、交換可能なバーチャル通貨の交換を行うことはできません。バーチャル通貨とバーチャル製品は、本契約で明示されているが、適用される法規で要求されている場合を除き、金銭や金銭的な価値を持つもの、もしくはライセンサーやその他人もしくは事業体の製品と引き換えることはできません。バーチャル通貨とバーチャル

製品には一切の金銭的な価値がなく、ライセンスやその他の個人もしくは事業者はバーチャル通貨やバーチャル製品を、現実の通貨を必要としない（ただしこれに例外されない）価値のあるものと交換する義務を一切負いません。

払い戻し不可：バーチャル通貨とバーチャル製品の購入はすべて最終的なものであり、どのような状況であって払い戻し、譲渡もしくは交換はできません。適用される法規で禁止されていない限り、ライセンサーは独自の政策でバーチャル通貨やバーチャル製品を管理、規制、制限、改定、一時停止、削除する権限を有し、こうした権限の行使に関して一切の補償義務を負いません。

譲渡不可：ライセンサーが明示的に許可している、本ソフトウェアを用いたゲームプレイ上の場合を除き、本ソフトウェアの他の通貨を含む（ただし必ずしもこれに限定されない）バーチャルが許可していない相手に対する、一切のバーチャル通貨やバーチャル製品の譲渡、取引、販売、交換（無許可取引）を固く禁止します。ライセンサーは（独自の裁量により、無許可取引を実施、補助もしくは要求したお客様に対し、ユーザーアカウント、バーチャル通貨およびバーチャル製品を解除、一時停止もしくはは改定し、本契約を解除する権利を有しています。このような行動を行ったお客様は自らの責任で行うものとする。これは行動による直接的もしくは間接的な損失、損害または経費に対し、ライセンサーおよびその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を補償し、かつ損害を保つことに同意したものとみなされます。お客様は無許可取引が発生した（もしくはこれらから発生する）時期に問わず、本契約に対する不正や違反、適用される法規や規則の違反、本ソフトウェアの動作を意図的に妨害する行動、もしくは妨害する効果がある行動、もしくは妨害する効果がある可能性がある行動が疑われる証拠が存在する場合、ライセンサーにより、該当するアカウント・セッションが無許可取引を停止、一時停止、解除、中断もしくは無効化するよう要求できることを認識したものとみなされます。お客様が無許可取引に関与していると疑う理由があった場合、お客様はライセンサーが独自の裁量により、ユーザーアカウントに保有されているバーチャル通貨およびバーチャル製品へのアクセスを制限、もしくはユーザーアカウントおよびユーザーアカウントに関連したバーチャル通貨、バーチャル製品およびその他のアイテムの使用権利を解除もしくは一時停止するものとして同意したものとみなされます。

所在地：バーチャル通貨は特定の所在地に居住されているお客様にのみ有効です。該当する所在地に居住されていない場合、バーチャル通貨の購入は行えません。

ソフトウェアストア利用規約

本契約と本ソフトウェアのソフトウェアストアに関する条項（バーチャル通貨もしくはバーチャル製品の購入を含む）は、対象となるソフトウェアストアが設定、もしくはは規定している追加諸条件に従い、また、適用されるすべての諸条件にこそ参照することにより本契約に組み込まれます。ライセンサーはソフトウェア内の購入やソフトウェアストアを介した購入による、クレジットや銀行関連の料金、その他料や手数料に対する、義務と責任を負いません。こうした取引はすべてライセンサーではなく、ソフトウェアストアが監督します。ライセンサーはこうした取引に関して、明示的に全責任を否認し、お客様は、一切の補償がソフトウェアストアによってのみ行われることに同意したものとみなされます。

本契約はお客様とライセンサーとの間で締結されているものであり、ソフトウェアストアとの契約ではありません。お客様は、ソフトウェアストアが本ソフトウェアのメンテナンス、またはサポートサービ

スを提供する義務がないことに同意したものとします。前述を除き、準拠法の許す最大限の範囲において、ソフトウェアストアは、本ソフトウェアに関するその他の保証債務を一切負わないとします。ソフトウェアの製造物責任に関連するクレーム、準拠法、または規制上の要件の遵守の不履行、消費者保護法、または類似の法律下でのクレーム、または知的所有権の侵害は本契約に準拠し、ソフトウェアストアはこれらのクレームに対する責任を一切負わないとします。お客様は、ソフトウェアストアのサービス利用規約、およびその他のソフトウェアストアの使用条件、またはポリシーに従うものとします。本ソフトウェアのライセンスは譲渡不可のライセンスであり、お客様が所有、または管理している適用可能な機器でのみソフトウェアを使用するためのものです。お客様は、米合衆国による規制、または輸出禁止対象国、またはその他の地理的地域に居住していないこと、または米財務省の特定国難業者リスト、または米商務省の取引禁制顧客、または団体リストに公表されていないことを表明します。ソフトウェアストアは、本契約のサードパーティーの受益者であり、お客様に対し本契約を履行する場合があります。

情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用する一方で、お客様は本事項およびライセンサーのプライバシーポリシーにおける情報収集に関する以下の規定（必要に応じて）同意したものとみなされます：(i)米州および/またはプライバシー水準が低い国家を含む欧州以外の国家もしくはは自国における個人情報およびその他の情報をライセンサーおよびその提携会社、ベンダーおよび取引先、および政府当局などの特定のサードパーティーへの転送 (ii)ユーザー作成のコンテンツなどの識別を含むユーザーの一般情報、もしくははゲームのスコア、ゲーム内でのランキングおよび実績、その他のゲームプレイデータをウェブサイトおよびその他のプラットフォームで表示 (iii) ハードウェア製造会社、プラットフォームホストおよびライセンサーのマーケティングパートナーとのゲームプレイデータの共有 (iv) 時時改定される先述のプライバシーポリシーで特定されている個人情報情報およびその他の情報の使用および開示。お客様の情報がこのように使用または共有されることを許諾しない場合、本ソフトウェアを使用しないでください。

個人情報およびその他の情報の収集、使用、開示および転送を含むすべてのプライバシー問題につきましては、www.take2games.com/privacyの時時改定されるプライバシーポリシーが本契約に記載されているいかなる事項に対しても優先します。

保証

限定保証：ライセンサーは（お客様が本ソフトウェア製品の最初かつ当初の購入者である場合に限り）お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品が本ソフトウェア製品のドキュメンテーションに記載されている必要システム環境を満たしている（パーソナルコンピュータと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていること）、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連する場合は、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様に本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製

品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティー製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェアお客様に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくはは認可された代表者によって、口頭、書面で提供されたいかなる助言の目的も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項/制限事項、および消費者法に適用される制定法上の権利に対する除外事項の適用は法的管轄によっても認められていたため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。

理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料交換することが同意します。本ソフトウェア製品の価格がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一件で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体による腐耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法律によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間内に限定されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触を含め、口頭のもの、書面のもの、明示の保証のもの、黙示的のものを含む、他のあらゆる保証の代わりとなるものではありません。他のいかなる保証および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。

上記の限定保証に適用された本ソフトウェア製品を送返する場合、お客様のお名前と送返先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアの箱の下に指定されているライセンサー宛てに添付してください。

補償

お客様は、お客様による本契約の条項に対する違反行為の結果として直接的もしくはは間接的に発生する、いかなる損害、損失および費用についても、ライセンサーおよびその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を補償し、かつ無害にすべてに同意したものとみなされます。

本ソフトウェア製品の所有、使用もしくはは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくはは一般的な損害については、所有物への損害、信用の喪失、コンピュータの故障もしくは誤動作、その他のおよび法規の範囲内で可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれそれ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくははそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。（適用法によって規定されるものを除き）、いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計は、お客様のソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を超えないものとします。いかなる場合でも、行動の形式に拘限なく、すべてのフレームに対するライセンサーの債務総額は、これに先立つ12ヶ月間においてお客様からライセン

サーに支払ったソフトウェアに関連する費用、もしくはUS\$200のいずれか高額の方の金額を超えないものとする。

一部の国・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および/または事故的もしくは結果的な損害責任の除外もしくは制限、死亡または過失、詐欺もしくは意図的な不法行為による人身傷害を認めないため、上記の補償による制限事項、および/または除外事項もしくはそれ以外の制限事項もしくは除外事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専断することができない場合の限りにおいて、適用されないものとする。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものであり、法的管轄によっては、お客様はこれ以外にもそれと異なる権利が認められている場合があります。

ライセンサーはライセンサーのネットワーク、インターネット上、ワイヤレスネットワーク上もしくはその他サードパーティのネットワーク上のデータフローを制御することによって、制御することもあります。このようなデータフローの大部分はサードパーティによって提供された制御されているインターネットやワイヤレスサービスのバフォーマンスに影響されません。このようなサードパーティの行動、もしくはは行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続が阻害される場合があります。ライセンサーはこのような事態が発生しないことを保証することができません。従来として、サードパーティの行動や行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部の接続と、本ソフトウェアや関連サービスおよび製品の使用が阻害された場合、ライセンサーでは一切の、あらゆる補償義務を負いません。

契約の解除

本契約はお客様あるいはライセンサーによる解除を除き、有効です。ライセンサーがソフトウェアのサーバーを停止した場合(オンライン限定で動作しているゲームの場合のみ)、ライセンサーがお客様のソフトウェアの使用が詐欺や不正もしくは違法な活動、その他の違法行為に起因するもの、もしくは上記の条件を含む(ただし必ずしもこれに限定されない)本契約の諸条件の遵守の不履行を決定、もしくはは決定したと信じる理由がある場合、本契約は解除されます。お客様は本契約を(前)サービス利用規約に記載されている方法で、ライセンサーへ本契約の解除を要請し、ソフトウェアへのアクセスや使用に必要なユーザーアカウントを削除する(前)便や、管理もしくは制御するソフトウェアのコピーをすべて破壊および/または削除することによっていつでも解除できます。ゲームの本体からソフトウェアを削除することによって、パッチャル通貨やパッチャル製品を含む、ユーザーアカウントに関連付けられた情報は削除されません。ソフトウェアを同じユーザーアカウントで再インストールすると、パッチャル通貨やパッチャル製品を含む、ユーザーアカウントに関連付けられた情報へ再びアクセスできるようにになります。しかし、適用される法規で禁じられている

場合を除き、何らかの理由でユーザーアカウントが削除され、本契約が解除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられたパッチャル通貨やパッチャル製品も削除され、ユーザーアカウントに関連付けられたソフトウェアもしくはパッチャル通貨もしくはパッチャル製品の使用も不可能になります。本契約がお客様による本契約の違反によって解除された場合、ライセンサーは本ソフトウェアの再登録や再アクセスを禁止する場合があります。本契約の解除にあたっては、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンサーへ返納することにより、所有あるいは管理しているクライアントサーバーまたは本ソフトウェア製品がインストールされているコンピュータ、ゲーム機等本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品のすべてのコピー、付属する文書関連素材およびその構成要素を、修復不可能な状態まで破壊していただく必要があります。本契約の解除により、ユーザーアカウントに関連付けられたパッチャル通貨やパッチャル製品を含む、お客様による本ソフトウェアの使用権は直ちに失効し、お客様のソフトウェアの使用はすべて停止しなければなりません。本契約の解除により、本契約によって生じるライセンサーの権利やお客様の義務が影響されません。

米国政府による権利制限

本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピュータソフトウェア」もしくは「限定コンピュータソフトウェア」として提供されるものです。米国政府もしくは米国政府の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013の技術的データおよびコンピュータソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(i)項、もしくはFAR 52.227-19の商業的コンピュータソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(ii)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

公平法上の救済

お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠または本契約のいずれの規定に対しても、一時的および永久的差止めによる救済を含む適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することと同意したものとみなされます。

税金と費用

本契約によって発生した取引に対する、政府事業体による何らかの課税、関税および課税金のすべての支払いおよび補償の義務を負い、ライセンサーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に何らかの損害も与えないことに同意したものとみなされます。課税、関税、課徴金には反則金の利子(ライセンサーの収益に対する課税限定)が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは問われずあります。控除の対象になっている場合、非課税証明書のコピーをすべてライセンサーに提出しなければ

なりません。本契約に基づく行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様にはあらゆる費用に関し、ライセンサーから払い戻しを受ける権利はなく、ライセンサーを無害に保つことと同意したものとみなされます。

サービス利用規約

本ソフトウェアへのアクセスや使用は、すべて本契約、該当するソフトウェアのドキュメンテーション、ライセンサーのサービス利用規約、プライバシーポリシーの対象であり、サービス利用規約の諸条件は、すべてここで参照することにより本契約に含まれます。本ソフトウェアや関連サービス、製品の使用に関する合意は、お客様とライセンサーの間で完全に同意したものとみなし、書面、口頭を問わず、お客様とライセンサーの間でそれ以前に締結された合意に優先し、新たな合意として扱われます。本契約とサービス利用規約の間に矛盾が発生した場合、本契約が優先されます。

その他

本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲のみ修正されたものと、本契約のそれ以外の規定は影響を受けません。

準拠法

本契約は(抵触や法原則の選択にかかわらず)ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク市内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその条件に限りて放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの管轄となる営業所の所在地(米国ニューヨーク州ニューヨーク)に所在する州および連邦の裁判所のみ限定するものとします。お客様およびライセンサーはこれらの法廷の管轄に準拠し、ここで規定された手続に従う、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他の処理することと同意するものとします。お客様およびライセンサーは国際物品売買契約に関する国連条約(1980年、ウィーン)が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的争争もしくはは取引に適用されないことに同意するものとします。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください：

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

本ソフトウェアの使用には、エンドユーザー使用許諾契約の諸条件が適用されます。



ディクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

ユーザーサポート TEL 0570-064-951 受付時間 10:00~18:00 (土・日・祝日を除く)

©2016 Neomorrow, LLC. Gearbox, Battleborn, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Battleborn logos are trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K, 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and are used under license. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal Engine, copyright 1998-2015, Epic Games, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2015 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software ©2015 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Scaleform is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. ©2015 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, PhysX and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Uses Simphysim™, Copyright ©2015 Donyx™ Labs AB. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

“B” and “PlayStation” are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Sony Entertainment Network” is a trademark of Sony Computer. Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.