

BATTLEBORN



gearbox
software

2K



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	X 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 キャンセル	△ ボタン
クイック近接攻撃	○ ボタン
ヘリックス 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
長押しでリスボーン	△ 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バ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「オーゲメント」を起動できます。オーゲ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。

オーゲ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、戦場にリスボーンでき、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。

マッチプレイ

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があります。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
Jeramy 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 Taylor
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 McLaughlin
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 Umbenhower
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 Ismailer

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, Marketing Josh Goldberg	Marketing Production Assistant Nelson Chao
Director of Research and Planning Mike Salmon	Product Manager Ashley St. Germain	Sr. Graphic Designer Christopher Maas
Sr. Market Researcher David Rees	VP of Communications, The Americas Ryan Jones	Project Manager Heidi Oas
User Testing Assistant Jonathan Bonillas	Sr. Communications Manager Scott Pytlak Jessica Lewinstein	Video Production Manager Kenny Crosbie
2K CORE TECH VP, Technology Naty Hoffman	Community and Social Media Manager Catherine Lukianov	Video Editor & Motion Graphics Designers Michael Regelean Eric Neff
Director of Technology Mark James	Sr. Manager, Community Content Darren Gladstone	Video Editor Peter Koeppen
Sr. Online Architect Louis Ewens	Content Designer Adrienne Pugh	Associate Video Editors Doug Tyler Nick Pylvanainen
Software Engineer Jack Liu	Community Associate Marion Dreo	Web Director Nate Schaumberg
2K MARKETING	Creative Director, Marketing Gabe Abarcar	Sr. Web Designer Keith Echevarria
SVP, Marketing Sarah Anderson	Sr. Director, Marketing Production Jackie Truong	Web Developers Alex Beuscher Gryphon Myers
VP, Marketing Matt Gorman	Associate Marketing Production Manager Ham Nguyen	Web Producer Tiffany Nelson
VP, International Marketing Matthias Wehner		Channel Marketing Managers Anna Nguyen Marc McCurdy
Director of Marketing, North America Kelly Miller		

Digital Marketing Coordinator Kelsie Lahti	Partner Marketing Coordinator Ashley Landry	2K IT Sr. Director, 2K IT Rob Roudebush
Sr. Director of Events Lesley Zinn Abarcar	Marketing Assistant Kenya Sanristobal	IT Manager Bob Jones
Events Manager David Iskra	2K OPERATIONS SVP, Senior Counsel Peter Welch	Sr. Network Manager Russell Mains
Director, Customer Service Ima Somers	Counsels Justyn Sanderford Aaron Epstein	Systems Engineers Jon Heysek Lee Ryan
Customer Service Manager David Eggers	VP, Publishing Operations Steve Lux	Systems Administrators Fernando Ramirez Tareq Abbassi Scott Alexander Davis Krieghoff
Knowledge Base Coordinator Mike Thompson	Director of Label Operations Rachel DiPaola	IT Analyst Michael Caccia
Customer Service Coordinator Jamie Neves	Partner Marketing Manager Dawn Earp	2K QUALITY ASSURANCE Senior VP of Quality Assurance and Submissions Alex Plachowski
Customer Service Associate Lead Crystal Pittman	International Project Manager Ben Kvalo	
Senior Customer Service Associates Alicia Nielsen Patrick Moss Sean Barker	Director of Operations Dorian Rehfield	Quality Assurance Test Manager (Projects) Eric Zala
Director, Partnerships & Licensing Jessica Hopp	Licensing & Operations Specialist Xenia Mul	Quality Assurance Test Manager (Support Team) Scott Sanford
Partnerships & Licensing Manager Ryan Ayalde	Project Manager, Core Tech Peter Driscoll	Lead (Projects) Stephen "Yoshi" Florida
	Operations Coordinator Aaron Hiscox	

Lead (Support Team)

Chris Adams

Nathan Bell

**Associate Leads
(Projects)**

Jeffrey Schrader

Phylicia 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	Martin Schücker Namer Merli Nicolas Bonin Norma Hernandez Pablo Menéndez Roland Habersack Rüdiger Kolb Samuel Franca	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
Localisation QA Leads Elmar Schubert Florian Genthon Jose Olivares	Seon Hee C. Anderson Shawn Williams-Brown Sherif Mahdy Farrag Stefan Rossi Timothy Cooper Yury Fesechka	
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	2K EAST QA Director Zhang Xi Kun	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
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	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	

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 Bublitz

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

本限定ソフトウェア保証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ます、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製品のご使用に連携される場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。【本ソフトウェア製品】とは、本契約に同様に記載してい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、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェアはライセンス契約されたものであり、販売されたものではありません。本ソフトウェア製品を開封、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梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社（「ライセンサー」）に対する本契約の内容、www.take2games.com/privacy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ただけない場合は、本ソフトウェアの開封、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

本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテ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1台のゲームプラットフォーム（例：コンソール、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のかつ非商業的に使用する非独占的、譲渡不可能な、限定期的な取消可能な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対するライセンス権利の許諾は、お客様の本契約の規定を遵守していることを条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日時に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破棄、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権を売却されるのではなく、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譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではないこと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、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクターネーム、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および道德的、倫理的、および本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権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、および世界各で適用される法および条約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諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも、コピーしたり、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介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ます、米国もしくは在住している国家において民法的・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1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品は一部、ライセンス下で使用されている内容を含めており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。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る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。
- ライセンサー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ていない限りは、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、貸し出したり、兌換紙幣に換金したりその他の方法で譲渡したり配

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、これらに限られるものではありません。

【本契約内に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

ピューター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を認める目的で、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ったりコピーブラシしないこと。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があります。

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、バイナリ・アップ、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もしくは本ソフトウェア製品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ブレイクを制限もしくは阻止しないこと。

デーモンもしくはポット、スパイダーまたはソフトウェアのオンライン機能を削除した他のプログラムは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、ボリューム、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る、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）送移、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（改正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：ソフトウェアのダウンロード、特定のアソシエーション、ダウソードもしくはオンラインなどの特別コントン、サービスなどを機能（「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、カードバーディまたはライセンサー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、貢献、交換、バ

ーチャル通貨への換金あるいは他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、本契約書内へのすべての規定に優先します。

あらかじめ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トーションのコ

ピー（履歴やバックアップ用のロゴを含む）

、および本ソフトウェア製品および付帯するド

キュメントーションのいかなる部分、要素をも一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一式および付帯するド

キュメントーションを恒久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

ントーションに記載されている具体的な手順の守

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か、ライセンサーによる事前の書面の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、貢献、バーチャル通貨やバ

ーチャル製品への換金を行えません。單一使用のシリ

アルコードがなければ使用できないコンテンツを含

む特別要素は、いかなる場合においても譲渡するこ

とはできず、インストールされるとソフ

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

ピーを削除された。あるいはあらかじめ記録されたコ

ピーを削除された場合、動作を停止することができます。また、本ソフトウェアは個人での使用的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せん。

技術的な防護措置：本ソフトウェア製品には、本ソ

フトウェア製品へのアクセスの制限、特定機能または

コントロールへのアクセスの制限、無許可でのコ

ピー作成の防止、それ以外の方法によって本契約が認める限定的な権利およびライセンスを逸脱する行為を防止するための措置が含まれている可能性があ

ります。この措置には統合ライセンス管理、製品のアカティベーション、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一部もしくはコン

ポー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、シリアルナンバーおよびま

た、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、これに限られるとはありません。

ライセンサーは、お客様のソフトウェアの使用を監視する権利をいかな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

機能の解除を試みたり、回避したりしてはならず、

が行なった場合、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

要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、そ

れらの特別要素に同時にアクセスできるのは本ソ

フトウェア製品一式につきに限られます。オンライン

サービスへのアクセスしたり、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さ

らなる規定への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のサービスにアクセスしたり、更新ファイルやバ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い場合においてもお客様に通知することなく、いかなる理由であっても、ここに許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限されない）ソフトウェアへのアクセスを制限、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：本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、ナビオ、スクリーンショット、車のデータイン、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が可能になります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の使用を通じてお客様による供与物に発生する著作権的な利権（たとえば、著作権において、お客様はライセンサーに対し、本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認め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、上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現実が知られている方法であれ、また、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、開闢法規および国際条約によって知的所有権にしめ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出版および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれますが、これらに限限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いて、ライセンサーおよび他のプレイヤーによる本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、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親切な、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、および前述の適用される一切の道徳的権利に関する条項は、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：本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とするするシステムにアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認識したり、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：本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェアの特定の機能が正常に動作するためには、お客様はサーバーパーティによるゲームинг、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稼働中のアカウント、もしくは、本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携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、本ソフトウェア製品の特定の機能が作動しなかつたり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなってしまう可能性があります。本ソフトウェア製品は、本ソフトウェア製品もしくは特定の機能へ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によるソフトウェア特定のユーザー 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もあります。ユーザー アカウントへのログインはサーバーパーティ、アカウントと関連付けられる場合があります。本ソフトウェア製品の使用とアクセス用にいるユーザー アカウントとサーバーパーティ・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
本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、プレイヤー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：本ソフトウェアには、ユーザーに、(i) 本ソフトウェア内限定で適用される、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) 本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、もしくは限限条件付きで使用せることができます。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る限限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で、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する非独占的な、譲渡不可能な、限限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と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ものではないこと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は解説されません。

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による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及ぼす改定や変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は特定のソフトウェア内でしか使用できない場合がありますが、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、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、事前の通知なしソフトウェアの使用中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、ゲーム内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。お客様の許可があつたかどうかに問わらず、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：バーチャル通貨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、販賣、兌換可能なバーチャル通貨への変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か適用される法規で要求されている場合を除き、金銭や金額の価値を持つもの、もしくはライセンサーやその他の個人もしくは事業者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

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。制限の額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つたかどうかに問わらず、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 アカウントに追加し、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よう努力しますが、お客様から測定が意図的に不正確に行われた旨を主張する、ライセンサーへの書面による問い合わせがない限り、お客様はユーザー アカウントによるライセンサーのバーチャル通貨とバーチャル製品の測定が最終的なものとなることをここに認識し、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がある。通貨および製品が適用されるゲームのルールに従って、プレイヤーによってゲームプレイ中に消費もしくは失敗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しか使用できない場合がありますが、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、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、事前の通知なしソフトウェアの使用中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、ゲーム内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。お客様の許可があつたかどうかに問わらず、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：バーチャル通貨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、販賣、兌換可能なバーチャル通貨への変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か適用される法規で要求されている場合を除き、金銭や金額の価値を持つもの、もしくはライセンサーやその他の個人もしくは事業者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、
やその他の個人もしくは事業体はバーチャル製品を、現実の通貨を含む（もしくはこれに限定されない）価値のあ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lt;img alt="bitcoins icon" data-bbox="338 111 358 128"/>の購入はすべて最終的なものであり、あっても払い戻し、譲渡もしくは返品。適用される法規で禁止されている。センサーは独自の裁量でバーチャル製品を管理、規制、制御、改変、する権限を有し、こうした権限の実の権限義務を負ひませく。

の備他説教を貰ひません。ライセンサーが明示的に本ソフトウェアを用いたゲーム・ブームを、本ソフトウェアの他のユーザーに必ずしもこれに限定されない)ライセンサーは、していない相手に対する、一切の「バーチャル製品の譲渡、取引、販売可取り」)を強く禁止します。ライセンサーの裁量により、無許可取りを実施し、求めたお客様に対し、ユーチャルチャーチを含むお預け料金を、ユーチャルチャーチに支払うことを条件として、

所在地：バーチャル通貨は特定の所
ているお客様にのみ有効です。該当
住されていない場合、バーチャル通
は行きません。

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との間で締結される条項(「パチャリ通販もしくはオンラインの購入を含む」)は、対象となるソースコードが設定、もしくは規定している範囲まで、適用されるすべての諸条件を含むことにより本契約に含まれます。
ソフトウェアの購入やソフトウェアの購入による、クレジットカードや銀行その他料金や手数料について、明確に記載せん。こうした取引はすべてマイクロ、ソフトウェアストアが監督するサービスはこうした取引に関して、明確に記載せん。お客様は、一切の補償がソースコードによってのみ行われることを同意せん。お問い合わせは、一切の補償がソースコードによってのみ行われることを同意せん。

れます。
本契約はお客様とライセンサーとの
いるものであり、ソフトウェアストア
ありません。お客様は、ソフトウ
ソフトウェアのメンテナンス、また

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こととします。ソフトウェアの製造販売責任に遵守するクレーム、準拠法、または規制上の要件の遵守の履行、消費者保護法、または類似の法律下でのクレーム、または法的または契約の保証は本契約に準拠し、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ものとします。お客様は、ソフトウェアストアのアシスタントサービスの使用条件、またはボリュームに従うものとします。本ソフトウェアのライセンス(非排他)をこのライセンスの条項と組み合わせて適用する場合、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製品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、もしくは認可された代表者はによって墨書き、書面で提供されたいかなる助言の内容も、保証として効力発生するものではありません。暗示の保証に対する除外外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法の管轄によって認められていないため、上記の除外事項、制限事項の多くもしくはすべてがお客様には適用されない場合がございます。

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および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による損害やデータの消失等の問題については、本保証の対象外となります。

上記に記載のとおり、通常の行為による磨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の場合は、本保証は適用されません。法規によって定義されるあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。

私たちは情報の収集、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の時折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優先します。

保証：ライセンサーは（お客様が本ソフトウェアを補償し、かつ無害に保つことに同意したものとみなされます。

保証規定：ファイナンサーは「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」の規定はござりません。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有物への損害、信頼の喪失等の損害については、本ソフトウェア製品の所有者に責任を負うことはございません。

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します。

一部の州・国家では默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、死亡または人身傷害を認めていないため、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の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かずの連邦法、州法もしくは地方自治法によって禁止されたり、専らあ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します。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、法的管轄によつては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ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上、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はできず、制御することもできません。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制御されるインターネットやワイヤレスサービスのパフォーマンスに影響されます。このようなデータバーティの行動、もしく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へ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。従いまして、データバ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への接続と、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。ライセンサーが本ソフトウェアのサービスを停止した場合(オンライン限定期で動作しているゲームの場合のみ)や、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が許諾やマネーランダリング、その他の非合法な活動への関与、もしくは上記の条件を含む(ただし必ずしもこれに限限されない)本契約の諸条件の遵守の履行を定め、もしくは決行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(i)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IDを削除する(専保有、管理もしくは制御する)ソフトウェアのコピーをすべて削除および/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、バーチャル通貨やバーチャル製品を含む、ユーザーIDを削除する。ソフトウェアを同じユーザーIDで再インストールすると、バーチャル通貨やバーチャル製品を含め、ユーザーIDを削除する。場合に、バーチャル通貨やバーチャル製品を削除する。ライセンサーは、その他の取引、役員、取締役、従業員に何らの損害も与えないと同意したもののみなされます。

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、課税および課徴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、役員、取締役、従業員に何らの損害も与えないと同意したもののみなされます。

課税、税金、課徴金には反則金のリリース(ライセンサーの収益に対する課税課定)が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは関わりありません。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ジコンサーに提供しなければなりません。

場合を除き、何らかの理由でユーザーIDを削除され、本契約が解除された場合、ユーザーIDを削除されたソフトウェアもしくはバーチャル通貨やバーチャル製品も削除され、ユーザーIDを削除されたソフトウェアもしくはバーチャル通貨もしくはバーチャル製品の使用が不可能になります。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却するとともに、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ー、ゲーム機器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、付随する文書関連資料および構成要素を、復修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IDを削除した場合に付随されたバーチャル通貨やバーチャル製品を含む、お客様による本ソフトウェアの使用権は直ちに失効し、お客様の本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たライセンサーの権利やお客様の義務が影響されることはありません。

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ーソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。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ーソフトウェアの権利の項目の(c)(1)間接、もしくは FAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(2)に規定されている制限が適用されます。契約者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法上の救済

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抗的な損害を受けることになり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで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し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に同意したもののみなされます。

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、課税および課徴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、役員、取締役、従業員に何らの損害も与えないと同意したもののみなされます。

課税、税金、課徴金には反則金のリリース(ライセンサーの収益に対する課税課定)が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは関わりありません。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ジコンサーに提供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い、ライセンサーを無害に保つことへ同意したもののみなされます。

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、すべてここで記載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され、書面、口頭を問わず、お客様とライセンサーの間でその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かか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でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

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のと締結され、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、ニューヨーク州内において締結され、施行されるも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間に限って放棄された場合、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、ライセンサーの主幹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郡)に所在する州および連邦の裁判所のみに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の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、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に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貿易規約に関する米連邦法(1980年、ウイン)が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的競争もしく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。



テイクツー・インターラクティブ・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 Necromonger, LLC. Gearbox, Battleborn, and the Gearbox Software logo are registered trademarks, and the Battleborn logo 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 here under license. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, copyright 1998-2015, Epic Games, Inc. All rights reserved. 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 Simplicity™, Copyright ©2015 Donya™ Labs AB. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

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